

Nr.1/2022

Lucrările simpozionului

**DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ ÎN
ERA DIGITALĂ**



GALAȚI, 2022

ISSN 2821 – 4943 ISSN – L 2821 – 4943

INSPECTORATUL ȘCOLAR AL JUDEȚULUI GALAȚI
CENTRUL JUDEȚEAN DE RESURSE ȘI DE ASISTENȚĂ EDUCAȚIONALĂ GALAȚI
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 22 GALAȚI

„DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ ÎN ERA DIGITALĂ”

GHID DE BUNE PRACTICI

Simpozion Județean
Ediția I, noiembrie 2021

ISSN 2821 – 4943 ISSN – L 2821 – 4943

**Responsabilitatea pentru conținutul materialelor publicate revine în
exclusivitate autorilor.**

COORDONATORI:

Inspector învățământ primar, profesor CHIRAC ALIS
Director C.J.R.A.E. Galați, profesor psiholog DIAMANTA LUMINITA BULAI
Director, profesor TUDORACHE VALENTINA

REDACTORI

Prof. învă. primar PANĂ DOINA IULIANA
Prof. învă. primar CHIRIAC VIOLETA MAGDALENA
Prof. învă. primar BUDESCU ANA GEANINA

COPERTA ȘI GRAFICA:

Prof. învă. primar MARAVELA JANETA SIMONA

AUTORI

ADRIANA NOXI ROTARU
APOSTOL ECATERINA
BADIU ALISA
BIRDA MIHAELA LILIANA
BUDESCU ANA GEANINA
BUMBARU MARIANA
CARAGEA RĂDIȚA-RODICA
CÂMPANU DANIELA
CHIRIAC VIOLETA MAGDALENA
CHISCOCI LOREDANA-DOINIȚA
CIOCAN ANIȘOARA-MIHAELA
CIOLACU MIHAELA
CREȚU CARMEN MIHAELA
ENUȚĂ-ȘTEFAN IONICA
GAIU FLORENTINA
GAVRLĂ COSTELA RENATA
GÎRLEANU RAMONA,
GRECU MARIA-MARIANA
JORA NICOLETA
MARAVELA JANETA SIMONA
MARIN CĂTĂLINA ALINA
MIRCEA DORINA
MOROZAN VIOLETA
MUNTEANU OANA-FELICIA
MUSAT RALUCA
OLARU ANA-MARIA
PANĂ DOINA IULIANA
POMOHACI ELENA CRISTINA
PORUMB DANIELA
POSTOLACHE ANDREEA-LIDIA
RADU GABRIELA
ROTARU NOXI ADRIANA
STĂNILĂ CAMELIA
STOIAN FLORINA
ȘORCARU ECATERINA
TANASĂCIUC VALENTINA-LUMINIȚA
TAȘCĂ MARIANA-CARMEN
ȚOPA MARIANA
UNGUREANU MIHAELA
VASILICĂ MIRELA ELENA

CUPRINS

1. *Efecte psihologice ale jocurilor video*, profesor psihopedagog, consilier școlar VIOLETA-GINA MOROZAN, CJRAE Galați, Școala Gimnazială Nr. 22, Școala Gimnazială „Dan Barbilian” 8
2. *Exemple de bune practici în vederea dezvoltării emoționale în era digitală*, prof. învăț. primar, APOSTOL ECATERINA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 13
3. *Valori educative ale strategiilor didactice în era digitală*, prof. învăț. primar, BADIU ALISA, Școala Gimnazială „Iulia Hașdeu” Galați 18
4. *Copilul și comunicarea în era digitală*, prof. învăț. primar, BIRDA MIHAELA LILIANA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 20
5. *Educația în era digitală*, prof. învăț. primar, BUDESCU ANA GEANINA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 23
6. *Poveștile ne învață valorile*, Prof.înv.primar, BUMBARU MARIANA LENUȚA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 26
7. *Starea de bine a elevilor prin platformele și aplicațiile digitale*, prof. învăț. primar, CARAGEA RĂDIȚA-RODICA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 31
8. *Dezvoltarea emoțională în era digitală*, prof. învăț. primar, CÂMPANU DANIELA, Școala Gimnazială Nr. 22 35
9. *Rolul poveștilor digitale în dezvoltarea emoțională la școlarii mici*, prof. învăț. primar, CHIRIAC VIOLETA MAGDALENA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 38
10. *Emoțiile în era digitală*, Prof.înv.primar, CHISCOCI LOREDANA-DOINIȚA, Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați 42
11. *Proiectul educațional național „Steluța în căutarea magiei tale”*, prof. învăț. primar, ANIȘOARA-MIHAELA CIOCAN, Școala Gimnazială „Grigore Moisil”, Galați 44

12. *Educația digitală - o necesitate în sistemul de învățământ actual!?*, prof. învă. primar, CIOLACU MIHAELA VALENTINA, Șc.Gimnazială Nr.29, Galați 47
13. *Rezvoltarea emoțională a copiilor în era digitală*, prof. învă. primar, CREȚU CARMEN MIHAELA, Școala Gimnazială Nr.18, Galați 51
14. *Rolul poveștilor digitale în dezvoltarea socio-emoțională a elevilor*, prof. învă. primar, ENUȚĂ-ȘTEFAN IONICA, Școala Gimnazială Nr.17, Galați 54
15. *Rolul platformelor colaborative în stimularea motivației pentru învățare*, prof. GAIU FLORENTINA, Școala Gimnazială Nr. 22, Galați.....57
16. *Oportunități educaționale extrașcolare în școala online*, exemple de bune practici, prof. învă primar, COSTELA RENATA GAVRILĂ, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae,, Vânători, jud. Galați 62
17. *Dezvoltarea emoțională a copiilor în contextul erei digitale*, prof. învă. primar și preșcolar GÎRLEANU RAMONA, Școala Gimnazială „Lascăr Catargiu”, com. Schela, jud. Galați 65
18. *Dascălul și elevii în era digitală*, prof. învă. primar, GRECU MARIA-MARIANA, Școala Gimnazială „Grigore Moisil”, Galați 70
19. *Vinerea cu telefonul la școală*, prof. învă. primar, JORA NICOLETA, Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați 73
20. *Dezvoltarea emoțională în era digitală*, prof. învă. primar, MARAVELA JANETA SIMONA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 78
21. *Cum vom reuși să creăm lecții online ușor de înțeles*, prof. învă. primar, MARIN CĂTĂLINA ALINA, Școala Gimnazială Nr.17 Galați 81
22. *Nativi digitali*, secretar, MIRCEA DORINA, Școala Gimnazială Nr. 22, Galați85

23. *Dezvoltarea emoțională în era digitală*, prof. învă. primar, MUNTEANU OANA-FELICIA, Școala Gimnazială „Grigore Moisiil” Galați 87
24. *Valori și principii privind starea de bine în educație*, prof. învă. primar, MUȘAT ANA RALUCA, Școala Gimnazială „Grigore Moisiil” Galați 90
25. *Dezvoltarea emoțională în era digitală și rolul factorilor educaționali asupra școlarului mic*, prof. învă. primar, OLARU ANA-MARIA, Școala Gimnazială „Grigore Moisiil”, Galați 92
26. *Starea de bine a elevilor în contextul învățării colaborative*, prof. învă. primar PANĂ DOINA IULIANA, Școala Gimnazială Nr. 22, Galați 95
27. *Educația prin „disciplina” digitalizării*, prof. învă. primar, PORUMB DANIELA, Școala Gimnazială „Iulia Hașdeu”, Galați 99
28. *Dezvoltarea emoțională în era digitală*, prof. învă. primar, POSTOLACHE ANDREEA-LIDIA, Școala Gimnazială Nr. 29, Galați 101
29. *Dezvoltarea emoțională în era digitală*, prof. învă. primar, RADU GABRIELA, Școala Gimnazială Nr. 17, Galați 103
30. *Cum a intrat în era digitală teatrul japonez de hârtie-kamishibai*, prof. învă. primar, ROTARU ADRIAN NOXI, Școala Gimnazială ”Grigore Moisiil” Galați 106
31. *Paradigma afectivă în învățământul digitalizat*, prof. învă. primar, STĂNILĂ CAMELIA, Școala Gimnazială nr. 17, Galați 112
32. *Starea de bine a elevilor prin metode de învățare experiențiale*, prof. învă. primar, STOIAN FLORINA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 116
33. *Copiii și emoțiile într-o lume a ecranelor*, prof. învă. primar, ȘORCANU ECATERINA, Seminarul Teologic Ortodox „Sf. Andrei” 120

34. *Specificul inteligenței emoționale la școlarii mici.aspecte practic-aplicative*, prof. învăț. primar, TANASACIUC VALENTINA-LUMINIȚA, Școala Gimnazială nr. 28 Galați, 122
35. *Programul de dezvoltare personală „ cunoaște-te pe tine însuți!”*, prof. învăț. primar, TOPA MARIANA, Școala Gimnazială Nr. 17 Galați 126
36. *Mentori și modele în dezvoltarea emoțională*, prof. învăț. primar, UNGUREANU MIHAELA, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați 131
37. *Starea de bine prin lectură*, Proiect educativ, prof. învăț. primar, VASILICĂ MIRELA ELENA, Școala Gimnazială Grigore Moisil Galați 135
38. *Proiect didactic*, POMOHACI ELENA CRISTINA, Școala Gimnazială “Grigore Moisil” Galați 138
39. *Proiect didactic*, TAȘCĂ MARIANA-CARMEN, Școala Gimnazială Nr. 3, Galați151

EFECTE PSIHLOGICE ALE JOCURILOR VIDEO

Profesor psihopedagog, consilier școlar VIOLETA-GINA MOROZAN
CJRAE Galați, Școala Gimnazială Nr. 22, Școala Gimnazială „Dan Barbilian”

1. Elemente generale

Adulți sau copii, toți suntem, mai mult sau mai puțin „susținuți” de progresul înregistrat de tehnologie, de ceea ce înseamnă utilizarea dispozitivelor digitale, atât în viața profesională, dar și în cea personală, aspecte care constituie, de cele mai multe ori, un plus în ceea ce privește interacțiunea om-computer/telefon/„mașină virtuală”. Dar, ca în orice alt domeniu, ca într-un joc cu sumă nulă, nu pot exista doar plusuri, doar avantaje, ci se regăsesc și o serie de limite, efecte nedorite care ne fac de multe ori să ne întrebăm: Cât, până când, cum să folosesc tehnologia și cum să recomand și altora să o facă? Ne putem o astfel de întrebare și în cazul accesului (ne)controlat la ceea ce înseamnă jocurile video, un domeniu care a devenit demult, dincolo de toate, o afacere de miliarde de dolari, un izvor nesecat de câștiguri pentru toți cei implicați (a se citi: creatori de software, testerii, cumpărători, comerț online etc.).

Subiectul este cu atât mai interesant cu cât conștientizăm că nu numai majoritatea adulților sunt foarte conectați între ei prin intermediul gadgeturilor (telefoane mobile, laptopuri, tablete), dar aceasta a devenit o mare preocupare și în rândul copiilor de la cele mai mici vârste.

2. „Partea plină a paharului”

Folosite cu moderație, mai ales pentru cei mici, jocurile adecvate vârstei pot fi o activitate plăcută și pot ajuta chiar la dezvoltarea unor abilități. Unele jocuri video pot favoriza învățarea, rezolvarea problemelor și pot ajuta la dezvoltarea abilităților motorii și fine și a coordonării.

Subliniem că este, totuși, important să existe un echilibru și limite adecvate.

Din punct de vedere al beneficiilor jocurilor video pentru copii, ne referim la cele cognitive și mentale și emoționale¹.

Beneficii cognitive ale jocurilor video:

- pot ajuta la dezvoltarea unor abilități, inclusiv orientarea în spațiu, raționamentul, memoria, percepția, îmbunătățesc și abilitățile de rezolvare a problemelor;

¹ Mălina Mancaș, *Jocurile video la copii – beneficii, riscuri și recomandări*, <https://mamisicopilul.ro/jocurile-video-la-copii/>

- cele care oferă motivație, devin mai dificile pe măsură ce sunt accesate și necesită o utilizare intensivă a resurselor cerebrale, ajutând la dezvoltarea capacității cognitive;

- pot îmbunătăți capacitatea de a lua decizii rapid, procesarea mai rapidă a informațiilor, coordonarea ochi-mână și percepția auditivă, vigilența și atenția distributivă, flexibilitatea mentală.

Beneficii mentale și emoționale:

- dezvoltă imaginația și creativitatea, îmbunătățesc starea de spirit, pot favoriza relaxarea și pot reduce anxietatea;

- pot dezvolta reziliența în fața eșecului, ceea ce conduce la îmbunătățirea rezistenței emoționale necesară de-a lungul vieții;

- jocurile multiplayer pot susține și socializarea în comunități virtuale, cooperarea și sprijinul;

- permit, de asemenea, ca cei mici să învețe și apoi să aplice într-o situație din viața reală.

3. Jocurile pot fi, însă, și „nocive”

Se conștientizează din ce în ce mai mult și vom insista pe ideea conform căreia, pe măsură ce copiii petrec mai mult timp jucându-se, cu atât aceștia își doresc mai tare să se întoarcă cât mai repede la jocurile lor. Iar lumile la care au acces nu sunt inofensive. De aceea, după zeci de ore de joacă, apar modificări majore în mintea profundă a copilului: tendințele sale violente, izolarea, depresia, încăpățânarea, toate sunt încurajate de timpul petrecut în lumea virtuală a jocului.

În fapt, Academia Americană de Pediatrie susține că îndeosebi adolescenții și copiii de vârstă școlară petrec, în medie, 7 ore pe zi pe un dispozitiv electronic. Mai mult decât atât, 97% dintre adolescenții cu vârste între 12 și 17 ani joacă jocuri digitale. Pe de altă parte, cel puțin 85% dintre jocurile video de pe piață conțin violență, într-o formă sau alta. De aceea, în timp ce o parte dintre jocuri au conținut educațional, multe dintre cele mai populare jocuri subliniază temele negative și promovează²:

- uciderea oamenilor sau a animalelor;
- lipsa de respect față de autoritate și de lege;
- utilizarea și abuzul de droguri și alcool;
- exploatarea sexuală și violență față de femei;
- stereotipuri rasiale, sexuale și de gen, limbaj urât și gesturi obscene.

² Dr. Irina Costache, *Jocurile video sunt sau nu indicate copiilor?*, <https://www.reginamaria.ro/articole-medicale/jocurile-video-sunt-sau-nu-indicate-copiilor>

Conștientizând că jocurile video prezintă multe pericole, în 2018 Organizația Mondială a Sănătății a inclus „dependența de jocuri video” pe lista tulburărilor mintale în manualul de referință – Clasificarea Internațională a Bolilor. Acestea eliberează dopamina în organism, ceea ce dă o senzație de plăcere, susține hiperexcitabilitatea, putând să se ajungă și la impulsivitate, dificultăți de socializare, să apară anumite probleme emoționale, tulburări ca depresie, anxietate sau ADHD. Dintre efectele negative iremediabile ale jocurilor video asupra dezvoltării psihice a copilului amintim³:

- creează, în anumite cazuri, dependență, iar violența trece în lumea reală;
- îi fac pe copii antisociali, împreună cu comunitățile virtuale, devenind un loc de „evadare”;
- sănătatea fizică este afectată la copiii dependenți, apare riscul de supraponderabilitate;
- anxietatea și depresia sunt două efecte majore;
- pot afecta negativ performanțele școlare ale copiilor;
- timp insuficient pentru pregătirea temelor, pentru jocuri în familie sau alte hobby-uri, de unde rezultă și alte efecte nedorite (note/calificative mai mici la școală, reducerea timpului de joacă în viața reală și chiar neglijarea nevoilor fiziologice de bază etc.);
- somn de durată redusă și de slabă calitate.

Este evident că această dependență de jocuri video nu se creează dintr-o dată, ea este dezvoltată pe măsură ce se ignoră sau dacă nu se dă atenția cuvenită unor semnale cum ar fi⁴:

- timpul excesiv dedicat jocurilor;
- preferarea jocurilor video în detrimentul altor activități, inclusiv ieșiri cu prietenii;
- neglijarea temelor, a somnului, a alimentației sau igienei personale;
- stări de iritabilitate, furie, tristețe, anxietate când copilul nu poate juca jocuri;
- simptome fizice – inclusiv dureri de spate și de gât, dureri de cap, dureri ale ochilor etc.;
- scăderea performanțelor și a notelor la școală, oboseală și probleme de concentrare etc.

4. Impunerea și respectarea regulilor

Majoritatea copiilor și tinerilor joacă jocuri video și, evident, nu putem schimba acest lucru, dar putem reduce expunerea la conținut violent și putem gestiona într-un anumit fel legătura celor mici cu jocurile video. Pentru a reduce sau elimina îngrijorările cu privire la

³ Otilia Geavlete, *Efecte negative iremediabile ale jocurilor video asupra dezvoltării copilului*, https://www.qbebe.ro/psihologie/probleme_de_comportament/efecte_negative_iremediabile_ale_jocurilor_video_asupra_dezvoltarii_copilului

⁴ Mălina Mancaș, *op. cit.*

efectul jocurilor video, mai ales la cei de vârste mici și pentru a-i ajuta să se bucure în mod adecvat de aceste preocupări, este necesară respectarea câtorva reguli⁵:

- evitarea jocurilor video la copiii cu vârsta preșcolară;
- verificarea evaluărilor internaționale (ESRB - <https://www.esrb.org/>) care recomandă un joc unei anumite vârste și precizează tipul acestuia, aspectele sale pozitive și negative;
- participarea la jocurile video alături de copiii lor, pentru a împărtăși experiența și a discuta conținutul jocului;
- stabilirea unor reguli clare despre conținutul jocului și timpul de joc, atât în interiorul, cât și în afara casei; de exemplu, Academia Americană de Pediatrie sugerează că timpul alocat ar trebui să fie sub 30 – 60 de minute pe zi în zilele de școală și 2 ore sau mai puțin în zilele non-școlare; de asemenea, se recomandă limite mai mici de 1 oră în fața ecranelor pe zi pentru copiii cu vârsta sub 6 ani;
- monitorizarea interacțiunilor online și avertizarea copiilor cu privire la potențialele pericole ale contactelor pe Internet, în timpul jocurilor video;
- stabilirea spațiului alocat jocurilor video, altul decât dormitorul, care trebuie să rămână camera pentru odihnă;
- permiterea accesului la jocurile video numai după terminarea activităților de învățare;
- încurajarea participării la alte activități, cum ar fi cele de familie, sport, joaca cu alți copii.

Se pot formula recomandări și în funcție de vârstă, astfel încât pentru copiii mici, este indicat că aceștia să își dezvolte obiceiuri sănătoase de joc (potrivit pentru vârsta să). Părinții pot fi parteneri sau prezenți în cameră pentru a vorbi cu cei mici despre joc, scopul și etapele jocului.

În cazul celor peste 12 ani, este mai adecvată încurajarea obiceiurilor sănătoase de joc, decât să le fie impuse anumite jocuri sau caracteristici ale jocurilor, aceștia putând să fie încurajați să își asume mai multă responsabilitate privind gestionarea opțiunilor de joc. Discuțiile cu copiii despre probleme cum ar fi cele legate de motivele pentru care nu este bine să se joace chiar înainte de somn, despre importanța limitelor, despre siguranța online și inclusiv despre propriul comportament online pot avea efectele dorite în sensul creării și păstrării unui echilibru între jocurile video și celelalte preocupări.

5. În loc de concluzii

⁵ Dr. Irina Costache, *op. cit.*

„Bune” sau „rele” - jocurile video pot fi apreciate astfel având permanent în atenție moderația și echilibrul în alegeri. Dacă suntem cumpătați și transmitem această stare și copiilor, dacă vom căuta echilibrul între timpul petrecut în fața ecranelor și cel în care suntem în aer liber, ne implicăm și agrenăm și pe cei mici în alte activități, socializăm față în față, fără a afecta performanțele școlare, sănătatea fizică, mentală și emoțională a copilului și comportamentul, jocurile video nu pot constitui o problemă.

Jocurile video pot avea caracter distractiv și pot deveni o activitate educativă și benefică atunci când sunt integrate într-un stil de viață sănătos, care implică socializare față în față, exerciții fizice și o alimentație corectă, ore suficiente de somn etc.

Webografie:

Costache Irina, *Jocurile video sunt sau nu indicate copiilor?*, <https://www.reginamaria.ro/articole-medicale/jocurile-video-sunt-sau-nu-indicate-copiilor>

Geavlete Otilia, *Efecte negative iremediabile ale jocurilor video asupra dezvoltării copilului*, https://www.qbebe.ro/psihologie/probleme_de_comportament/efecte_negative_iremediabile_ale_jocurilor_video_asupra_dezvoltarii_copilului

Mancaș Mălina, *Jocurile video la copii – beneficii, riscuri și recomandări*, <https://mamisicopilul.ro/jocurile-video-la-co>

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN VEDEREA DEZVOLTĂRII EMOȚIONALE ÎN ERA DIGITALĂ

Prof. înv. primar, APOSTOL ECATERINA
Școala Gimnazială Nr. 22 Galați

Dezvoltarea emoțională a copiilor reprezintă o prioritate în era digitală. Copiii petrec din ce în ce mai mult timp pe tablete și telefoane. Unii se comportă ca niște roboți. Totul e la un clic distanță în lumea virtuală și au adesea aceleași așteptări și de la viața reală. Mulți nu mai au răbdare, se înfurie foarte tare, nu știu cum să își gestioneze emoțiile. Părinții sunt adesea copleșiți și nu reușesc să le acorde atenția de care au nevoie.

Programa școlară prevede orele de dezvoltare personală, dedicate special acestui obiectiv. Acest obiect are ca scop transmiterea și deprinderea relațiilor de viață, individuale și sociale. Demersul didactic, pornind de la competențe, permite educarea copiilor în direcția conștientizării propriilor emoții și trăiri, autocunoașterea și autocontrolul, respectul de sine, dar și al celor din jur, achiziția unor tehnici de învățare, conștientizează care-i sunt drepturile și îndatoririle, abilitățile de relaționare și comunicare, contribuie la formarea spiritului de inițiativă. În cadrul disciplinei, se formează abilități și se dezvoltă atitudini, finalitatea fiind starea de bine a copiilor, dobândirea încrederii în sine, pregătirea lor pentru viață și pentru viitor. Disciplina dezvoltare personală oferă și un cadru favorabil pentru stimularea creativității elevilor.

În urma experienței acumulate la clasă am observat că strategia didactică cea mai eficientă la orele de dezvoltare personală este cea care combină metodele tradiționale, cum ar fi: povestirea morală, convorbirea, exemplul moral, exercițiul moral, studiul de caz, jocul didactic, cu cele activ-participative: explozia stelară, brainstormingul, ciorchinele, cubul, pălăriile gânditoare.

Indiferent de metodele aplicate scopul este același, de a ajunge la sufletul copilului, de a-l ajuta să își conștientizeze și gestioneze emoțiile în diverse situații.

Prezint câteva exemple de jocuri/activități desfășurate la clasă care au contribuit la dezvoltarea emoțională a școlărilor mei:

Lecția : Emoțiile

Joc: „**Oglinda**”- mimarea și imitarea unor emoții

Pot exista variante de joc:

- se numește emoția și copilul imită
- un copil extrage emoția, mimează, clasa recunoaște emoția, apoi imită
- se analizează expresia facială a celui care mimează
- dau exemple de situații când s-au simțit astfel

Joc: ”**Cum mă simt astăzi ?**”-își pun ecusonul în dreptul emoției respective și își motivează alegerea.



Pe o inimioară fiecare copil are o fotografie. În funcție de starea zilei respective atașează inimioara. Dacă emoția e negativă motivează : ”Sunt supărat deoarece....mă doare capul....nu m-am odihnit bine”...etc.

Acest moment face parte din viața școlărilor mei nu doar în orele de dezvoltare personală. În primele clase zilnic, în general la venirea la școală. Modifică dacă starea lor se schimbă până la finalul zilei.

Lecția ”Cine sunt eu ?”

- Jocuri de prezentare personală sau a colegului/colegei ”**Îmi place la mine...**”, ”**Îmi place la tine...**”

- Joc ”**Careul identității**” –se notează în fiecare careu nume, vârstă,animalul preferat, culoarea adorată, fructul preferat,etc. La clasa pregătitoare sau cls I se rezolvă prin lipirea jetoanelor, la clasele mai mari vor scrie.

La final se formează grupe pe preferințe, sub îndrumarea cadrului didactic. Astfel elevii descoperă colegii cu care au lucruri în comun. Cadrul didactic poate realiza un ciorchine pe categorii și preferințe.

Careurile pot fi afișate pentru a fi analizate și în pauze de elevi.



- Joc ”**Autobuzul** “-elevii sunt așezați pe o coloană...Sarcina..Ex .Coboară pe stânga copiii care preferă să meargă la munte pe dreapta cei care preferă să meargă la mare, rămân în autobuz cei care nu au o preferință. Elevii revin în formatul inițial și jocul continuă cu alte sarcini.

Dezvoltarea emoțională o urmăresc însă și la celelalte discipline. De exemplu, la matematică se poate realiza cu ajutorul unui joc de gândire pozitivă. Într-un coșuleț eu am fișe roșii și negre, biletul de culoare neagră reprezintă neatenție, obraznicie și biletul de culoare roșie reprezintă atenție și cuminenție. Pe spatele fiecărei fișii se află o operație. Fiecare elev alege acel bilet care consideră că îl va caracteriza pe tot parcursul lecției.

În altă oră fiecare elev poate primi câte o fișă în formă de o jumătate de inimă. Elevii vor calcula operațiile de pe fișă și la final vor căuta colegul care a obținut același rezultat. Astfel toți elevii din clasa își vor găsi câte un coleg pereche și se vor felicita pentru atenție și calcul corect.

La orele mele de matematică și nu numai elevii mei au învățat să se bucure de reușita lor și a celorlalți, dar să și accepte că au pierdut un premiu/concurs, să înțeleagă care a fost cauza și au învățat să o ia mereu de la capăt, căci important e să participi, nu doar să câștigi.

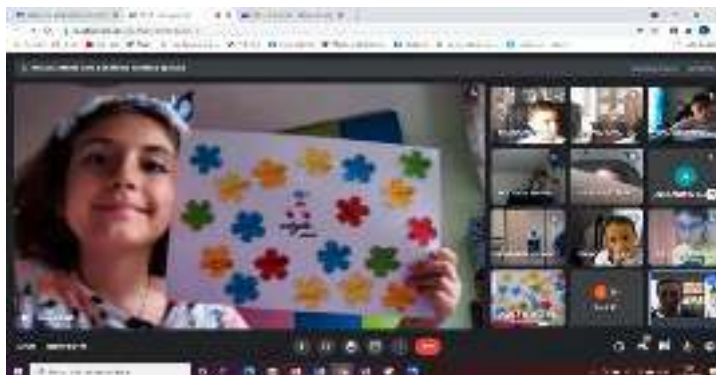
În orele de arte vizuale am citit adesea povești despre emoții , le-au pictat pe pietre, pe capace de la bidoane, au realizat diverse obiecte din materiale reciclabile reprezentând personaje cu variate stări sufletești.

„Eu în ochii colegilor mei...” (AVAP/DP)

Fiecare elev primește o floare pentru fiecare coleg și un carton alb pe care scrie „Eu în ochii (lipiți doi ochi mobili) colegilor mei...”. Le decupează...apoi pe rând fiecare adună de la colegi

câte o floare pe care aceștia au scris o calitate. Fiecare elev realizează un colaj, analizând complimentele primite. La final contabilizează care sunt calitățile care se repetă.

Această activitate ajută mult la creșterea stimei de sine. Am reușit să desfășurăm prima parte a jocului în clasă, apoi am fost nevoiți să intrăm în online...și am prezentat astfel colajul realizat.



Dezvoltarea emoțională o realizăm și prin activitățile extrașcolare desfășurate. Prin activitățile din cadrul diverselor proiecte urmărim în general starea de bine a elevilor, colaborarea, stimularea creativității.

Din punctul meu de vedere taberele școlare sunt marcate de o paletă largă de emoții pe care copiii de această dată le simt cu toată ființa lor. De multe ori experimentează anumite emoții pentru prima dată, trăiri de care au auzit doar în teorie. Plecând de la teama simțită de copiii plecați pentru prima dată de acasă, dorul de cei dragi, frica pe care o înving participând la activități precum tiroliana sau cățărutul la panou, până la bucuria reușitei, a progreselor realizate de echipă, a timpului petrecut alături de colegi în mijlocul naturii.

Noi, cadrele didactice, facem tot ce putem, dar fiecare părinte e direct responsabil de dezvoltarea emoțională a copilului. Familia ar trebui să fie primul și cel mai important sprijin al copilului, deși nu sunt puține cazurile în care descoperim diverse abuzuri emoționale sau fizice.

Câteva sfaturi utile pentru părinți în vederea creșterii unor copii echilibrați emoțional!

CUM SĂ CREȘTI UN COPIL FERICIT

**Fii, tu, un părinte fericit.
Învăță-l să facă fapte bune.
Fii acolo când are nevoie de tine.
Învăță-l să asculte, nu numai să audă.
Învăță-l să își recunoască atât
calitățile, cât și defectele.
Cultivă-i hobby-urile.
Nu îi oferi totul de-a gata, dar
nici nu îl limita.
Lasă-l să se confrunte cu probleme.
Nu face tu toate regulile.
Arată-i cum să aibă o viață sănătoasă.
Cultivă-i dragostea pentru natură
și activitate fizică.
Faceți lucruri împreună.
Jucați-vă!
Zâmbiți!**

VALORI EDUCATIVE ALE STRATEGIILOR DIDACTICE ÎN ERA DIGITALĂ

Prof. înv. primar, BADIU ALISA
Școala Gimnazială „Iulia Hașdeu” Galați

O strategie didactică adecvată presupune o foarte bună cunoaștere a elevilor, formularea unor obiective operaționale realiste, alegerea celor mai potrivite forme de organizare și desfășurare a activității, selectarea unor metode și procedee didactice adecvate obiectului de studiu și specificului clasei de elevi, precum și folosirea resurselor potrivite.

În ceea ce privește *obiectivele* pe care le urmărim pe parcursul unei activități de învățare, față în față sunt urmărite atât cele cognitive, cât și cele afective și psihomotorii, iar online pot fi alese mai puține obiective operaționale. Așadar, predomină cele cognitive, afective și psihomotorii care sunt greu de urmărit la distanță.

Metodele de învățare față în față au un puternic caracter activ- participativ, sunt diversificate, ușor de adaptat în timpul lecției, în timp ce, online constau mai mult în dirijarea activității de învățare a elevului, predomină explicația și instructajul verbal. Unele metode tradiționale sunt greu de adaptat la mediul online.

În clasa offline, conținuturile sunt strict selectate în funcție de nivelul de învățământ, profil, obiect de studiu, iar online sunt foarte diverse și mai ușor de accesat.

Mijloacele de învățământ: față în față sunt concrete, la îndemâna profesorului, ușor de utilizat, în timp ce online sunt mai puțin diversificate, resursa principală fiind calculatorul.

Resursa de timp: față în față este dozată adecvat, conform cerințelor pedagogice și gradului de dificultate al conținuturilor predate. În cadrul învățământului online, timpul petrecut de elevi împreună cu profesorii este redus, de multe ori insuficient, fiind posibile și întreruperi datorate dificultăților tehnice, compensându-se astfel prin timpul pe care elevul îl petrece studiind sub îndrumarea familiei.

Interacțiunea profesor-elev, elev-elev are un deosebit impact deoarece față în față este directă, constantă și ușor de realizat, comunicarea este autentică, iar comunicarea nonverbală este bogată. Atunci când învățarea se realizează online, această interacțiune este condiționată de următorii factori: calitatea dispozitivelor, condițiile tehnice, abilitatea de a lucra cu calculatorul,

ajutorul dat de părinți. Prin urmare, comunicarea este artificială, comunicarea nonverbală este săracă, lipsesc interacțiunile directe.

Realizarea feedbackului și a evaluării: față în față se face imediat, direct în cele mai multe cazuri și poate fi stresantă pentru elev. Evaluarea online se realizează uneori cu dificultate, însă au apărut foarte multe modalități alternative, mult mai captivante și motivante, de evaluare în mediul virtual.

Valori educative ale strategiilor didactice utilizate online

Atât profesorii cât și elevii și-au dezvoltat foarte rapid competențele digitale, s-au creat foarte multe resurse digitale, inclusiv de către elevi, elevul a învățat cum să învețe, nu s-a mai pus accentul pe cantitatea cunoștințelor, ci pe calitatea competențelor formate, iar modalitățile de evaluare realizate online au creat elevilor o motivație pozitivă, facilitând astfel lucrul mai mult pe proiecte online.

Elementele care au funcționat bine în cadrul învățământului de la distanță, pot servi drept repere pentru îmbunătățirea învățământului tradițional, organizat la școală, punându-se accent pe motivația mai înaltă a elevilor și valorificarea inteligențelor lor, implicarea elevilor în organizarea procesului de învățare cu caracter interactiv, utilizarea unor instrumente digitale eficiente de învățare online și în cadrul învățământului tradițional, folosirea materialelor (resurse online, alături de manuale și ghiduri metodologice), implicarea părinților în acordarea unui suport logistic și material copiilor, schimbarea stilului de predare-învățare a cadrelor didactice, de la cel autoritar, spre unul democratic și participativ, studierea și valorificarea bunelor practici din țară și de peste hotare, propunerea de sarcini relativ puține și adaptate pe înțelesul copiilor, cu caracter personalizat.

COPILUL ȘI COMUNICAREA ÎN ERA DIGITALĂ

Prof. înv. primar, BIRDA MIHAELA LILIANA

Școala Gimnazială Nr. 22 Galați

În zilele noastre, tehnologia digitală a devenit indispensabilă, însă trebuie să avem în vedere și efectele excesului. Fundamentul unei dezvoltări sănătoase trebuie să rămână jocul și interacțiunea cu adultul.

Privind copil din zilele actuale, știm că acesta este un nativ digital. Ce învață copiii zilelor noastre? Ne dorim să îi pregătim pentru viață, să-i lăsăm să aleagă singuri ceea ce îi interesează, să își selecteze singuri informațiile. Copiii învață repede, sunt de mici obișnuiți cu tehnologia, dar le lipsește răbdarea, ordinea, timpul pentru joacă și motivația. Față de educația din zilele apuse, temele au devenit opționale sau chiar interzise, învățăm din clasa I să efectuăm adunări cu trecere peste ordin, din clasa a II-a începem să citim texte de două pagini, dăm teste de evaluare națională și participăm la concursuri județene și naționale. Cu toate acestea, copiii noștri au uitat mai multe lucruri importante: nu știu cum să se joace, nu au răbdare să asculte o poveste, nu cântă și nu mai petrec timp în aer liber. Creștem copii independenți, care știu să spună „Nu vreau!”, dar care devin niște roboței: nu știu ce este mila, generozitatea, ajutorul sau prietenia.

Provocările legate de educația în era digitală și de însăși educația digitală apar din convingerea că, în acest moment, copilul cunoaște mai mult decât părintele. Această lume bazată pe tehnologie oferă accesul la resurse neprețuite și oportunități de învățare, însă este o provocare pentru părinți și cadre didactice. Aceste provocări presupun participarea profitabilă la alfabetizarea digitală, gestionarea timpului petrecut în fața ecranelor, protecția împotriva atacurilor cibernetice și multe altele. Toate acestea necesită ca și adulții din jurul copilului să fie, la rândul lui, alfabetizat digital. Acest lucru presupune luarea deciziilor în cunoștință de cauză și cunoașterea limitelor.

Oare tehnologia nu va diminua cumva curiozitatea intelectuală a copiilor și tinerilor? Oare interesul pentru activitățile virtuale nu-l va depăși pe cel pentru interacțiuni sociale? Există oare siguranță în acest spațiu nesfârșit? Dezvoltarea copiilor nu este oare afectată de interacțiunea cu mediul digital? Mai multe studii desfășurate în ultimii ani au ajuns la o

concluzie: tehnologia digitală afectează experiențele cotidiene ale copiilor, având implicații în dezvoltarea lor.

Mediul digital este un instrument ce afectează funcția cognitivă, modelând arhitectura cerebrală. Atunci când este folosită cu moderație, sub supravegherea adultului și în conformitate cu nivelul de vârstă, aceasta aduce beneficii asupra dezvoltării limbajului, atenției și performanței școlare.

Expunerea prelungită la ecrane și device-uri conduce la întâzieri în dezvoltarea limbajului și la probleme de concentrare a atenției. De cele mai multe ori, aceste instrumente digitale sunt folosite ca înlocuitor al prezenței umane. Păstrarea echilibrului și menținerea contactului cu prezențe umane determină creșterea capacității de expunere a ideilor și a capacității de înțelegere a lumii reale. Interacțiunile constante cu alți copii și adulți reprezentativi sunt benefice creșterii capacităților de exprimare a sinelui în mod substanțial.

În ceea ce privește dezvoltarea socio-emoțională, copiii trebuie să-și dezvolte un puternic sentiment al identității, să-și formeze capacitatea de a-și exprima și gestiona emoțiile cu scopul de a crea relații semnificative și de a se implica în mediul înconjurător.

Tehnologia modernă se poate integra în educația copilului cu condiția să fie interactivă și să nu ocupe totalmente timpul jocului real. Adulții analfabeți din punct de vedere digital pot fi suficient de naivi încât să nu ia în considerare riscurile sau avantajele expunerii prelungite.

Pentru participarea adulților la educația digitală este foarte important ca părintele și școala să aibă o interacțiune activă și canale de comunicare deschise, astfel încât părintele să înțeleagă în mod clar orientările tehnologiei școlare și ale clasei, să știe cum și ce tipuri de tehnologie sunt utilizate în clasă și, dacă este posibil, să obțină instrumentele necesare pentru a completa educația acasă.

Dacă analfabetismul digital parental poate provoca un tip de probleme copiilor, și utilizarea excesivă a tehnologiei de către aceștia poate ridica un set complet diferit de probleme, dar la fel de serioase. Efectele psihologice ale părinților săturați de tehnologie sunt mai subtile și mai grave, Utilizarea frecventă a tehnologiei și a gadget-urilor de către adulți, se transformă într-un risc real de a se deconecta social de copii, de alte persoane, de natură și, deseori, de ei înșiși. Această deconectare poate avea efecte grave asupra dezvoltării copilului. Părinții au sarcina de a-și îndruma copiii spre o dezvoltare sănătoasă, fiind necesar să conceapă abordarea tehnologiei digitale prin accentuarea dezvoltării fizice, cognitive și socio-emoționale.

În formarea caracterului viitorului adult, un rol important îl are relația părinte-învățător. Dacă cei doi poli nu lucrează în echipă, rezultatele nu vor fi cele așteptate. Părinții ar trebui să însuflească dorința copilului de a ști și de a intra în competiție cu el însuși, dar și în competiție corectă cu cei din jurul său. Ei sunt cei care construiesc copilul modern: informat, curios, serios, creativ, implicat în propriul proces de formare. Părintele trebuie să îi ofere copilului ocazia să învețe în situații diferite, să îi acorde o parte din timpul său, să îl învețe semnificația binelui și să fie tolerant. Orice copil este special dacă i se creează condiții să arate de ce este special! În activitățile extrașcolare își urmează dorințele și aspirațiile personale datorită încrederii inspirate și curajului insuflat de învățător. Orice activitate coborâtă din minte în sufletul copilului are o frumusețe aparte! Îl învață să fie curios, să descopere, să aprecieze, să aleagă, să fie creativ, să pună în valoare ceea ce are.

Bibliografie

1. Ionescu, M, Anghelescu, C, Boca, C, Herseni, I., Popescu, C., Statva, E., Ulrich, C., Novach, C (2010) -Repere ale creșterii și dezvoltării copiilor de la naștere la 6/7 ani;
2. Piaget, J. (2004). Psihologia copilului. Ed. Cartier.
3. Verza, E., (1981). Psihologia vârstelor. București: EDP
4. Vîgotski, L.S.(1971-1972) Opere psihologice alese. Gândire și limbaj. Vol.2., București: Editura Didactică și Pedagogică

Prof. înv. primar, BUDESCU ANA GEANINA

Școala Gimnazială Nr. 22 Galați

Educația digitală presupune, pe deoparte, un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Pe de altă parte, educație digitală se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

Experții din domeniul educației văd potențialul care stă în spatele dispozitivelor electronice de care majoritatea oamenilor sunt dependenți în ziua de astăzi. Dacă în ultimii ani cărțile electronice au câștigat teren în fața celor clasice, învățământul poate atinge un nivel superior, adaptat cerințelor și obișnuințelor generației crescute în era digitală.

Problema care poate apărea în această direcție este aceea că profesorii sunt obișnuiți cu metodele de predare clasice și, chiar dacă folosesc un laptop, o tabletă sau un telefon mobil, nu se pot descotorosi atât de ușor de stilul cu care s-au obișnuit.

Cu toate problemele de adaptabilitate a unor profesori la noutățile pe care era tehnologiei le aduce, perioada prin care trecem ne-a învățat că nimic nu este imposibil, că, indiferent de stilul fiecăruia de predare, mai rigid sau mai liber, digitalizarea poate crea un spațiu de lucru util, interesant și deosebit de predare-evaluare.

Transformarea digitală este o realitate pentru întreaga societate, însă vine cu o serie de situații provocatoare pentru toate mediile. Fără îndoială, elevii sunt cei care au preluat și integrat tehnologia ca un mod de viață.

Evoluția instrumentelor de predare folosite în școli cunoaște în această perioadă un salt spectaculos. Deși sunt încă o noutate pentru profesori, acestea sunt familiare și des utilizate de către elevi. Bineînțeles că metodele clasice de învățare nu trebuie eliminate din procesul de învățare, însă elevii și profesorii au nevoie de instrumente de învățare moderne, asemenea celor folosite în timpul liber. Tehnologia modernă poate fi privită ca o completare adusă în sprijinul educației și nu ca un factor negativ. Echipamentele digitale și-au demonstrat deja eficiența ca metode de predare și învățare. Lucrul cu echipamentele digitale moderne este o provocare pentru

profesori. Totuși, mulți dintre ei accesează și folosesc la ore metode moderne de predare, adaptându-și lecțiile clasice pentru mediul digital.

În ceea ce privește documentele electronice în era digitală, unitatea de învățare este orientată spre rezolvarea unor sarcini de lucru, utilizându-se preponderent metoda învățării și a formării deprinderilor prin rezolvarea unei game cât mai variate de aplicații practice și punându-se accent pe realizarea de proiecte.

Multitudinea platformelor educaționale, a aplicațiilor digitale apărute sau dezvoltate în această perioadă de criză, folosite rațional, atât de cadrul didactic, cât și de către elevi, pot îmbunătăți calitatea actului educational, transformând o lecție tradițională, uneori monotună, într-una modernă și atractivă. Este foarte adevărat că, pentru pregătirea unei lecții / zile “digitale” este nevoie de un efort mult mai mare decât pentru pregătirea unei lecții tradiționale, datorită multitudinii de materiale dintre care un cadru didactic trebuie să aleagă sau pe care trebuie să le creeze el însuși.

Perioada de învățare în mediul online a deschis oportunități din punctul de vedere al educației digitale. În această perioadă lecțiile s-au desfășurat sub o formă cu care niciunul dintre cei implicați, elevi, profesori, părinți, nu au fost obișnuiți. Educația a început de aici: cadrele didactice s-au autoeducat în acest domeniu, exersând și experimentând, părinții, reticenți inițial, au înțeles că, în acest tip de învățare, rolul lor este extrem de important, iar elevii s-au adaptat cerințelor.

Pe tot parcursul perioadei, fie online, fie în format fizic, lecțiile au căpătat un caracter interactiv folosind tot felul de platforme și aplicații care de care mai interesante și atractive: am creat teste pentru evaluarea elevilor pe Asq.ro, Kahoot, Quizzez, Google Forms, am folosit pentru captarea atenției aplicații precum Wordwall, Jigsawplanet, Chatterpix, Blockposter, pentru obținerea feedback-ului am folosit aplicații precum WordArt, Padlet, am creat postere, felicitări, bilete, prezentări folosind aplicația Canva, cărțile cu Storyjumper, Bookcreator etc.










Învățământul nu se rezumă numai la activitatea de predare-învățare. Există și o dimensiune administrativă, care poate fi perfectată recurgând la aceste platforme. De asemenea, comunicarea dintre școală și familie poate fi perfectată utilizând noile tehnologii - spre exemplu, catalogul digital, prin care părintele este informat în mod operativ în legătură cu situația școlară a copilului.

Progresul tehnologic este o realitate care nu poate fi oprită și care trebuie acceptată și abordată ca parte a vieții de zi cu zi, și care poate fi văzută ca o provocare pentru educație, dar și ca o oportunitate. Pentru copii și tineri, internetul și social media sunt o parte esențială a vieții lor. Educația devine mai eficientă și mai semnificativă atunci când ia în considerare viața reală și elementele realității, care sunt familiare cursanților, înseamnă că educația ar trebui să ia în considerare și realitatea online.

Dacă procesul educativ este perceput ca fiind centrat pe altceva decât acumularea de cunoștințe prestabilite, ci pe dezvoltarea competențelor și pe sprijinirea cursanților pentru a-și construi propria înțelegere a lumii, ar trebui să se refere în mod explicit la experiențele lor de viață. Astfel, educatorii trebuie să aducă procesul de învățare mai aproape de viața reală a copiilor și tinerilor, încorporând astfel și aspecte legate de experiențele lor în lumea digitală.

Bibliografie:

-  Dragoș Apostu, *Profesorul digital*
-  Valentin Pop, *Digitaliada*
-  Otilia Bălinișteanu, *Profesorul, gestionarul noilor tehnologii în educație*
-  Viezuianu Dana, *Sistemul educațional în era digitală*
-  www.didactic.ro

POVEȘTILE NE ÎNVAȚĂ VALORILE

Prof.înv.primar, BUMBARU MARIANA LENUȚA

Școala Gimnazială Nr. 22 Galați

Motto:

*„Probabil că nu există zile mai fericite din copilărie,
ca acelea petrecute citind o carte extraordinară.”*

Marcel Proust

1. Beneficiari (grup țintă): elevii clasei I A

2. Scopul proiectului:

- dezvoltarea competențelor de lectură, cultivarea în rândul elevilor a plăcerii de a citi și conștientizarea de către aceștia a importanței pe care o are lectura în construirea și desăvârșirea personalității lor, receptarea lecturii ca model de conduită intelectuală.

3. Obiective:

- cultivarea și dezvoltarea gustului pentru lectură;
- sublinierea importanței valorilor universale și a educației pentru valori;
- dezvoltarea atitudinii de relaționare a elevilor cu ei înșiși și cu ceilalți;
- introducerea, conservarea și transferul patrimoniului cultural imaterial din generație în generație;
- dobândirea abilităților de alfabetizare digitală;
- încurajarea exprimării libere a impresiilor, sentimentelor, trăirilor provocate de lectură;
- conștientizarea importanței lecturii;
- transferarea frumosului receptat din textele literare în viața de toate zilele, în muncă și comportare;

4. Competențe specifice :

- dezvoltarea capacității de exprimare orală, de studiu individual și lectură;
- valorificarea potențelor literare estetice și etice ale textelor lecturate, în procesul dezvoltării intelectuale, afective și morale;
- lărgirea orizontului literar și cultural al elevilor;
- capacitatea de a valorifica, din perspectivă proprie, mesajul receptat din lectura textelor citite;
- dezvoltarea gândirii critice și a capacității de a înțelege conceptul de valoare

5. Perioada de desfășurare a proiectului: an școlar 2020 - 2021

6. Resurse umane: elevi, cadre didactice, muzeografi, părinți

7. Resurse materiale: afișe, ecusoane, foi, markere, volume de opere literare, calculator, video proiector, aparat foto, materiale video

8. Resurse de spațiu: Sala de clasă, grădina școlii

9. Modalități de evaluare: concursuri, acordare de premii, chestionare, expoziție de afișe, desene inspirate din textele citite.

10. Valorificarea proiectului

- realizarea de afișe, poze, prezentarea activităților pe site-ul școlii,

- realizarea unei expoziții cu materialele elevilor: propriile creații, desene, colaje, picturi, precum și cu mesaje proiectură.

11. Rezultatele așteptate:

- sporirea interesului elevilor pentru lectură, modelarea gustului lor estetic;

- formarea elevilor ca cititori de literatură, cu deprinderea de a citi zilnic, ceva interesant;

- înfăptuirea comunicării autentice între elevi și între profesor și elev;

- îmbogățirea/nuanțarea vocabularului;

- identificarea diferitelor modalități de cunoaștere a lumii în textele studiate;

- formarea deprinderilor de apreciere justă a valorilor lumii în care trăiesc.

Argument

Poveștile, care au un rol semnificativ în transmiterea patrimoniului nostru cultural imaterial, au un loc foarte important în dobândirea valorilor universale precum bunătate, iubire, cinste, cooperare, adevăr, valori care sunt indispensabile societății noastre. Prin acest proiect, se urmărește să se aducă la lumină basmele uitate, să îi învețe pe copii valorile și educația, utilizarea instrumentelor web 2.0, să dobândească alfabetizare digitală, să își folosească limba în mod eficient, să crească persoane cu abilități expresive ridicate.

Urmând îndemnul lui Alexandru Vlahuță, vom porni într-o călătorie magică în lumea poveștilor: „Învață-l pe școlar să construiască frumos și solid. Arată-i ce-i urât și ce-i frumos. Povățuiește pe școlar și fă-l să-și scalde, ca într-un izvor limpede și răcoritor, tinerile lui gânduri. Pune-i un model dinaintea ochilor. Ațâță-l, înfierbântă-l, fă-l român dezghețat, destoinic și semeț, râvnitor și statornic în a lui spre bine îndeletnicire...”

Pentru ca apropierea de cărți să devină o deprindere zilnică, iar deprinderea de a citi o

necesitate, trebuie ca școala și familia să se implice activ în apropierea elevului de miracolul cărții.

Lectura expresivă și metodele care-i fac pe elevi descoperitori ai unui imens tezaur de informații, de experiențe umane, de modele morale, de emoții și sentimente, vor impune, în cele din urmă, literatura în atenția lor.

GRAFICUL DE ACTIVITĂȚI

VALOAREA	LECTURI RECOMANDATE	ACTIVITĂȚI DE PROIECT
IUBIREA	„Sarea în bucate” de Petre Ispirescu	- audierea/vizionarea unor povești, basme - citirea în ritm propriu a unor povești scurte, însoțite de imagini expresive
BUNĂTATEA	„Fata babei și fata moșneagului” de Ion Creangă „Albă ca Zăpada” de Frații Grimm	- formularea unor răspunsuri scurte la întrebarea: „Despre ce este vorba în acest fragment de poveste?” - stabilirea valorii de adevăr a unor enunțuri scurte care testează înțelegerea conținutului textului audiat;
COOPERAREA	„Muzicanții din Bremen” „Ridichea uriașă”	- formularea de răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj audiat; - identificarea personajului/personajelor dintr-un fragment de poveste audiat
ONESTITATEA	„Pinocchio” de Carlo Collodi	- formularea unor răspunsuri care presupun recunoașterea unor detalii din textul citit. Cine? Când? Cum? Unde? De ce?
ÎNCREDEREA	„Scufița Roșie” de Charles Perrault „Ursul păcălit de vulpe” de Ion Creangă	- ex. de recunoaștere a unor momente din text, după imagini prezentate sau texte citite; - ex. de ordonare logică a momentelor principale ale lecturii, cu utilizarea mijloacelor didactice auxiliare; -realizarea de instrumente digitale în aplicații

		<p>precum Chatter Pix, Jigsaw puzzle, Learning apps, Voki, Paint, Wordart în care elevii interpretează jocuri de rol sau prezintă personajele preferate;</p> <ul style="list-style-type: none"> - dialoguri realizate între învățător-elev, elev-elev; - joc de rol: „Spune mai departe! / La telefon”; - selectarea unor imagini / jetoane corespunzătoare textului audiat/vizionat; - repovestirea/ desenarea unei secvențe preferate dintr-un text audiat/vizionat; - dramatizări ale poveștilor/fragmentelor din textele audiate; - ex. de interpretare a rolului și recitare, în fața unui auditoriu. - discuții privind însușirile fizice și psihice ale personajelor; - ex. de gestică și mimică; - realizarea unui desen pentru a indica trăsăturile fizice sau psihice; - concurs: „Cine desenează personajul cel mai aproape de adevăr?”, „Aș vrea să fiu....”, „Super-eroul meu din povești” (lucrări plastice) - jocuri de tipul: să ne imaginăm...?, ce s-ar întâmpla dacă...?; - jocuri de modificare a finalului unor povești audiate;
--	--	---

EVALUAREA

Evaluarea reprezintă o componentă organică a procesului de învățare. Voi utiliza cu precădere metode moderne de evaluare precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor(cu accent pe componente relaționale și acționate de comportament) și autoevaluarea.

Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor dobândite de către copii în contexte nonformale sau informale. Evoluția copilului va fi înregistrată, comunicată și discutată cu părinții. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui copil.

STAREA DE BINE A ELEVILOR PRIN PLATFORMELE ȘI APLICAȚIILE DIGITALE

Prof.înv.primar, CARAGEA RĂDIȚA-RODICA
Școala Gimnazială Nr. 22 Galați

Procesul accelerat de transformări prin care trece omenirea, accentuează faptul că educația nu poate rămâne în urmă, fiind obligată să țină pasul cu această evoluție. Evoluția a cuprins și domeniul tehnologic - în mod exponențial, asistând la o explozie a tehnologiilor de informare și de comunicare de ultimă oră. Datorită ritmului alert în care tehnologiile afectează activitățile de zi cu zi, elevii trebuie pregătiți pentru viitor. Ei deja cunosc aceste tehnologii, iar rolul profesorilor este să-i ghideze corect în utilizarea inteligentă a mediului online. Acest lucru simplifică procesul educațional deoarece etapa familiarizării elevilor cu tehnologia nu mai este necesară, aceștia fiind nativi digitali – utilizând tehnologia, uneori, mult prea devreme, din fragedă copilărie.

Asimilarea competențelor digitale nu poate fi detașată de asimilarea celorlalte competențe cheie, implicit de disciplinele de studiu specifice fiecărei clase. Ca atare, formarea și dezvoltarea celor opt competențe cheie necesare conturării profilului de formare a elevului de ciclu primar permit adaptarea flexibilă și rapidă a elevului în situații reale, de viață. Toate acestea se întâmplă, în timp, dacă focusul este pe activități și contexte educaționale care sunt facilitate sau îmbogățite de tehnologia la îndemână, accesibile și integrate în activități de zi cu zi, nu izolate.

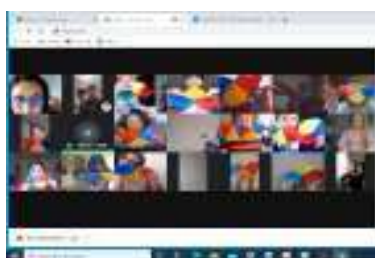
Folosirea tehnologiilor digitale pare, pentru multe cadre didactice, de domeniul fantasticului invocând diverse motive (lipsa device-urilor și a pregătirii pentru folosirea lor) și căzând în capcana miturilor preexistente despre educația digitală din România. Astfel, argumentele pro educație digitală se vor constitui, de fapt, ca niște contra argumente pentru miturile pe care se bazează reticența folosirii tehnologiilor digitale în procesul instructiv-educativ.

Platformele și aplicațiile digitale utilizate la clasa mea au fost alese în funcție de particularitățile de vârstă ale copiilor, în general, și ale clasei în mod special, având grad redus de dificultate, dar cu un accent ludic pronunțat, cu aspect estetic atractiv și cu caracter competitiv. Platformele digitale utilizate în momente diverse din lecție au captat și implicat elevii la fiecare utilizare, fiind ofertante prin prisma conținutului, dar și prin accesibilitate.

Asfel că, cele mai folosite platforme și aplicații digitale au fost: Classroom, Google Meet, Wordwall, Mentimeter, Kahoot, WordArt, Chatterpix, Jigsaw Puzzles, Padlet, Liveworksheets, Jamboard, Whiteboard.fi, Bamboozle, Crossword Labs, Gynzy, LearningApps, Google Slides.

Aceste aplicații digitale și platforme au fost utilizate secvențial, acolo unde s-au pretat cel mai bine, acest aspect fiind decis și ghidat de cadrul didactic îndrumător.

În perioada învățământului online, necesitatea conectării cu elevii a fost indispensabilă, **Google Meet** fiind de un real folos, în acest sens, și pentru clasa noastră. Aplicația Google Meet din Google Suite a asigurat socializarea copiilor din clasa, pentru fiecare activitate, punând în valoare activitatea de lucru în echipă, colaborarea, conlucrarea și simpla dorință de a fi împreună, la fel ca la școală. Copiii s-au simțit bine comunicând cu cei de vârsta lor, chiar și de la distanță.



Wordwall (peretele de cuvinte) este o platformă pentru crearea resurselor educaționale ce conține jocuri educaționale interactive în format digital, fiind una dintre cele mai utilizate de cadrele didactice și îndrăgite de copii. Starea de bine creată de aplicația Wordwall o clasifică în topul platformelor apreciate de copii, având ca avantaje:

- *Claritatea și obiectivitatea sarcinii prezentată sub formă de joc;
- *Stimularea copiilor în folosirea informațiilor asimilate ori din experiența personală pentru rezolvarea de cerințe (reactualizare, repetare, descoperire);
- *Activizarea copiilor timizi, retrași, anxioși, care capătă încredere prin exersarea jocului frontal, dar, mai ales, individual;
- *Fixarea cunoștințelor pe baza descoperirii și confirmării soluțiilor corecte;
- *Reluarea jocului de câte ori dorește jucătorul, în vederea obținerii unui scor mulțumitor bazat pe răspunsuri corecte, într-un timp cât mai scurt;
- *Asimilarea cunoștințelor prin învățarea “unul de la altul” (când jocul este prezentat la videoproiector, în clasă);
- *Descoperirea lacunelor/ progreselor fiecărui copil prin raportul personalizat oferit de platformă.

*Platforma poate fi utilizată cu succes atât online (frontal și individual, sincron și asincron), în clasă (frontal și individual – dacă elevii dețin device-uri);

*Avantajul folosirii acestei platforme este acela că îi stimulează pe copii să folosească tehnologia pentru a învăța, a recapitula, a tria informații și a alege variante de lucru corespunzătoare nevoilor lor din acel moment - joc sau fișă pdf, printabilă. Faptul că aceeași informație poate fi prezentată în forme variate, printr-un sigur click, demonstrează versatilitatea acesteia și utilitatea ei în actul instructiv-educativ.



Jocurile distractive, create doar în câteva minute, pe platforma **Kahoot** cuprind întrebări de diferite tipuri, îmbogățite cu imagini, diagrame, pentru a spori implicarea elevilor.



Avantajele platformei Kahoot:

- Jocurile de învățare Kahoot pot fi create de oricine, pe orice subiect și pentru elevi de toate vârstele.
- Este o aplicație ce poate fi folosită cu succes la majoritatea disciplinelor, în orice moment al lecției: predare, fixare, evaluare (formativă sau sumativă).
- Se poate accesa folosind orice dispozitiv, calculator sau laptop care dispune de un browser web.
- Kahoot-urile se joacă atât individual, cât și în grup, încurajând jucătorii să interacționeze, fie că sunt în clasă, fie că sunt în diferite colțuri ale lumii, asigurând buna dispoziție.
- Fiecare jucător poate crea propriul Kahoot sau poate juca unul din milioanele de jocuri deja existente pe platformă, stimulând autocontrolul, încrederea în sine, competiția sănătoasă.

- Înregistrarea răspunsurilor în timp real, afișarea răspunsurilor corecte/incorecte dar și a podiumului îi atrag foarte tare pe copii, oferind siguranța obiectivității evaluării.
- Feedback-ul imediat îl atenționează pe elev ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar pe profesor îl ajută să proiecteze mai rapid activitățile de reglare.
- Utilizarea acestei aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare plăcut, relaxant și reducerea factorului de stres.
- Baza online a aplicației cu rezultatele centralizate și stocate oferă informații despre nivelul de cunoștințe al elevilor la un moment dat.
- Folosirea aplicației îmbunătățește calitatea actului instructiv-educativ și a competențelor digitale atât pentru profesori cât și pentru elevi.

ChatterPix este o aplicație de editare foto gratuită care transformă imaginile obiectelor neînsuflețite în imagini care vorbesc. Unei fotografii dorite îi trasezi o linie care va fi gura ce se va mișca odată cu vocea ta înregistrată. ChatterPix poate fi folosit în orice moment al lecției pentru a capta atenția auditoriului, pentru a introduce niște informații sau pentru a citi într-un mod haios.



Aplicația poate fi folosită la orice obiect cu scopul unei informări succinte, dispune de puține opțiuni și acestea sunt simple și ghidate, pas cu pas, este amuzant să îmbogățești fotografia cu elementele de decor oferite de aplicație, favorizând copiii cu trac scenic sau emotivi în public.

Platformele digitale sunt considerate grozave, fiind în fruntea topului, privind modalitățile prin care elevii preferă să se desfășoare o lecție, motivul principal fiind starea de bine transmisă prin caracterul ludic de jocurile propuse.

DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ ÎN ERADIGITALĂ

Prof. învă. primar, CÂMPANU DANIELA

Școala Gimnazială Nr. 22

Emoțiile și sentimentele au un rol covârșitor în societate. Mai mult ele pot fi controlat, transformate, și canalizate astfel încât să ne împlinim spiritula, profesional și familial. Optimismul și speranța pot fi înnăscute, dar pot fi dobândite și exersate în școli, în corporații și orice organizații.

La scară largă o conștientizare mai adâncă a emoțiilor și un control mai eficace al lor ar putea determina un progres în evoluția speciei umane. Pentru că viața de familie nu ne oferă un sprijin sigur pentru mai mulți copii, școala rămâne singurul loc în care comunitatea poate rezolva deficiențele competențelor emoționale și sociale ale copiilor. Astfel, școala devine un loc în care copiii să fie crescuți învățând lecțiile de bază pentru viață. Alfabetizarea emoțională este o misiune plină de răspundere care presupune două schimbări majore: profesorii trebuie să meargă dincolo de îndatorirea lor tradițională, iar membrii comunității să se implice mai mult în viața școlilor.

Dincolo de pregătirea profesorilor, alfabetizarea emoțională ne lărgeste perspectiva asupra îndatoririlor școlilor în sine, transformându-le într-un agent mai explicit, care trebuie să urmărească faptul că acești copii învață lecțiile esențiale ale vieții- o revenire la rolul clasic al învățământului. Astfel de căi paralele de întărire a emoțiilor, mai ales în acest timp de eră digitală- nu doar la clasă, ci și pe terenul de joacă; nu doar la școală, ci și între școală, părinți și comunitate, mărindu-se șansele ca lucrurile pe care le învață copiii prin alfabetizarea emoțională să nu rămână la nivelul școlii, ci să fie testate, exersate și întărite în provocările propriu-zise ale vieții.

Dar ce este emoția? Un termen al cărui înțeles precis nu l-au definit psihologii și filozofii. În sens literal, Dicționarul Oxford definește emoția ca fiind „orice agitație sau tulburare mintală, sentimentală sau pasională; orice stare mintală acută sau tensionată”. În lucrarea „Inteligența emoțională” Daniel Goleman spune că emoția se referă la un sentiment și la gândurile pe care acestea le antrenează, la stările psihologice și biologice și la măsura în care suntem înclinați să acționăm. Există sute de emoții de toate tipurile, cu diverse variații, schimbări și nuanțe.

Despre inteligența emoțională putem spune că se referă la înțelegerea adevărată a emoțiilor, gestionarea eficientă a emoțiilor, înțelegerea și acceptarea mediului social și îmbunătățirea imaginii personale. Inteligența emoțională este baza inteligenței, fără ea neputându-se face nimic. Aceasta lucrează sistemul limbic care este capabil să creeze emoții, scenariii, vise, trăiri, mergând până la idealuri și altele, cum ar fi depășirea unui examen. Dinamica minții copiilor a fost măsurată în această perioadă de timp inteligența emoțională fiind extrem de importantă, chiar mai importantă decât inteligența cognitivă. Comportamental vorbind, inteligența emoțională și cea cognitivă, e un mixt de mecanisme de la mecanisme hormonale până la mecanisme de trăire, simțire, care ne permite să ne concentrăm asupra unui subiect.

În era digitală, dezvoltarea emoțională a avut un rol esențial în viața comunității și a elevilor. Dezvoltarea personală devine cea mai bună versiune a unui individ pentru a obține în viață tot ceea ce-și dorește. În comunitate învățăm să progresăm, însă autoeducația e cheia reușitei. Așa am învățat să ne autoeducăm în special în domeniul digital. A fost și este o provocare. Am să dau un exemplu de activitate de dezvoltare a emoțiilor adaptate copiilor de vârstă școlară mică.

Activitatea: Să ghicim emoția

Pentru a recunoaște emoțiile celorlalți și, desigur, mesajul transmis mai clar, avem nevoie să cunoaștem emoțiile, iar în prima fază îți recomand să începi cu emoțiile de bază: mânia, tristețea, frica, iubirea, bucuria, surpriza, dezgustul și rușinea. Copii au nevoie să conștientizeze și să identifice la ceilalți persoane emoțiile. Acesta este calea cea mai sigură de a dezvolta inteligența emoțională, iar jocul este mai provocator, cu cât lecțiile învățate vor fi de mare ajutor. Metoda propusă este prin jocul mimă. Valoarea adăugată a acestui joc este dată de fenomenul empatizării extrapolat. Prin acest exercițiu, copilul poate empatiza cu natura, cu animalele sălbatice sau cu mediul în sine. Avem nevoie doar de o eșarfă pentru a începe jocul de mimă. Primul pas e să mimăm o emoție dintre cele prezentate mai sus. Te vei folosi de cuvinte, intonație, și limbajul nonverbal. Fiecare dintre participanți trebuie să ghicească un număr de trei emoții. Al doilea pas, pentru că expresia facială e cea care transmite emoția, ne vom acoperi fața cu un fular sau cu o eșarfă și vom mima emoția care va trebui ghidată de celălalt. Fiecare participant va trebui să ghicească un număr de trei emoții. La pasul al treilea se trece la partea complexă și anume vom mima emoția, dar cel care mimează emoția și cel care va trebui să o ghicească vor trebui să stea în poziția spate în spate fără a vedea limbajul nonverbal al celuilalt.

De asemenea, este necesar ca fiecare participant să ghicească un număr de trei emoții. acesta este un joc care ne „umanizează”.

În jocul de mimă, de pildă, trăirea emoțiilor altei persoane este baza comunicării. În permanență, copilul a învățat de la mama, trăind emoțiile acesteia, prin corelarea emoțiilor pe care le percepea și restul informațiilor, precum cuvinte și alte situații. Jocul mimă menține trează inteligența calitativă și îi antrenează ceea ce are deja și care e foarte puternic, dar care se pierde în contextul social altfel.

O întrebare: unicitatea înseamnă și importanță? Faptul că ești unic te poate face important și pentru ceilalți, dacă tu îți cunoști utilitatea unicității tale, dacă dăruiești unicitatea ta în favoarea tuturor. Oferă ceea ce ai!

Bibliografie:

- ✓ Florin Colceag & Florin Alexandru, Copilul tău e un geniu!
- ✓ Daniel Goleman, Inteligența emoțională

ROLUL POVEȘTILOR DIGITALE ÎN DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ LA ȘCOLARII MICI

Prof.inv.primar, CHIRIAC VIOLETA MAGDALENA
Școala Gimnazială Nr. 22 Galați

Copiii secolului XXI sunt înconjuțați de mijloacele electronice care le ocupă o mare parte din timp. Era digitală a adus cu sine nativii digitali, iar e-mailul este deja de domeniul trecutului. Această realitate cotidiană în permanentă transformare solicită copiilor flexibilitate și adaptabilitate. Realitățile pieței muncii vor solicita viitorilor cetățeni o dezvoltare socio-emoțională adecvată. Oportunitățile de învățare vor fi din ce în ce mai dezvoltate însă copiii au nevoie să fie asistați în a-și însuși acele atitudini și abilități care să îi facă capabili de o selecție conștientă și corectă a surselor informaționale dar și de o atitudine flexibilă emoțional. Educația nu trebuie să ignore această realitate ci din contră să îi facă pe copii capabili să profite cât mai mult de puterea tehnologiei, transformând-o din scop în mijloc al dezvoltării. Pentru atingerea acestor deziderate copiii pot beneficia de mijloacele electronice în educație, nu doar pasiv ci mai ales activ, căutând, experimentând și creând !

Contactul direct și activ cu informația, manipularea și restructurarea acesteia diminuează efectele emoționale negative ale inflației informaționale, îi fac pe copii mai deschiși față de învățare în general și mai capabili de a se adapta unor realități în permanentă schimbare.

Tehnologiile IT oferă diverse mijloace didactice ultra-moderne: crearea unei povești digitale cu implicarea copiilor (aplicația storymaker), realizarea hărților conceptuale (aplicația kidspiration), crearea de jocuri educative (aplicația kodu), folosirea platformelor de comunicare și socializare (facebook, skype, blog), s.a. La acestea se adaugă altele deja cunoscute: motoarele de căutare a informațiilor (google), platformele de comunicare (yahoo), crearea de materiale multimedia și filmulețe educative (power point, flash), etc.

La vârsta școlarității sunt recomandate și folosite intens la clasă, si ar trebui continuate și acasă, poveștile digitale. Acestea pot fi folosite pentru a introduce sau reactualiza cunoștințe din diferite domenii, principalul rol fiind acela de a **facilita discuțiile la clasă**, încurajând ascultarea activă și comunicarea. Astfel, poveștile digitale pot deveni o parte integrantă a oricărei activități online sincron sau **asincron derulate cu școlarii**. Această metodă permite dezvoltarea imaginației, a creativității, a inovației, a competențelor digitale și a responsabilității **față de**

propria creație. Școlarii **mici** pot participa individual sau în grup și își pot crea propriile povești digitale cu ajutorul cadrului didactic **sau al părintelui.** **Poveștile digitale permit** școlarii să însușească o serie liniară de evenimente, transformându-le într-o experiență multidimensională.

În era digitalizării putem vorbi despre o reinterpretare a conceptului de povestel/ *storytelling*, și anume de povești digitale/ *digital story*. Această tehnică este o îmbinare a povestirii clasice cu noile tehnologii care permite crearea de prezentări multimedia utilizând o gamă variată de elemente de comunicare. Deși conceptul de poveste digitală este strâns legat de utilizarea tehnologiilor moderne, trebuie avut în vedere că importantă este povestea în sine și nu tehnologia, undear trebui să se pună accent pe vocabularul activ al elevului.

Poveștile digitale pot fi folosite pentru a introduce sau reactualiza cunoștințe din diferite domenii, principalul rol fiind acela de a facilita discuțiile cu preșcolarii, încurajând ascultarea activă și comunicarea. Astfel, poveștile digitale pot deveni o parte integrantă a oricărei activități din multe domenii. Acestea facilitează procesul de învățare putând fi vizionate de pe mai multe dispozitive – laptop-uri, smartphone-uri, tablete – încurajând astfel școlarii să acceseze informația oricând doresc. Există numeroase aplicații și platforme care pot fi folosite în mod interactiv și antrenant pentru a crea povești, folosind imagini, texte, animații, clipuri video, audio, etc. (ex. Book creator, Movie maker). Povestirea Digitală este tehnica de a folosi instrumente bazate pe calculator pentru a spune povești. Ca și în povestirile tradiționale, cele mai multe povești digitale se concentrează pe un anumit subiect și conțin un anumit punct de vedere. Cu toate acestea, după cum sugerează și numele, povestirile digitale conțin un amestec de mai multe ”ingrediente”: calculator, imagini / fotografii, text, narațiune înregistrate audio, clipuri video și / sau de muzică. Această formă nouă de povestiri a apărut odată cu apariția de tehnici accesibile de producție mass-media. Aceste noi tehnologii permit persoanelor să împărtășească poveștile lor pe Internet, pe diferite site-uri: YouTube, Vimeo, e-mail etc., dar și prin intermediul discurilor compacte, podcast-uri și alte sisteme electronice de distribuție.

Vârsta școlară mica constituie o perioadă destul de lungă în care se produc însemnate schimbări în viața afectivă a copilului. Emoțiile și sentimentele preșcolarului însoțesc toate manifestările lui, fie că este vorba de jocuri, de cântece, de activități educative, fie de îndeplinirea sarcinilor primite de la adulți. Ele ocupă un loc important în viața copilului și exercită o puternică influență asupra conduitei **lui.** **Competența emoțională a școlarii** a fost definită în mai multe feluri, cea mai cunoscută definiție fiind cea oferită de Denham (1998) :

„Competența emoțională este abilitatea de a înțelege, exprima și regla emoțiile.” Dezvoltarea abilităților emoționale ale copiilor este importantă din următoarele motive: Pentru că ajută la formarea și menținerea relațiilor cu ceilalți.

Problemele în dezvoltarea emoțională a copiilor pot conduce către dificultăți de comportament, în copilăria timpurie și cea mijlocie. Emoțiile îndeplinesc două funcții esențiale în viața copiilor: emoțiile determină comportamentele copiilor (un copil va repeta o experiență plăcută sau care a fost valorizată **de către părinți/educatoare/învățătoare**), copiii utilizează emoțiile **pentru a-i determina pe cei din** mediul apropiat să le satisfacă nevoile (zâmbesc sau plâng când doresc să atragă **atenția asupra lor**).

În decursul copilăriei mici se produc achiziții și transformări importante în plan afectiv și emoțional, momente ce necesită o atenție deosebită. Astfel se parcurg o serie de etape în procesul de dezvoltare emoțională (Despre dezvoltarea abilităților emoționale și sociale ale copiilor, fete și băieți cu vârsta până în 7 ani, Ghid pentru cadrele didactice din Învățământul preșcolar. UNICEF, 2007).

Din povești, copiii află care sunt consecințele defectelor și calităților umane, care sunt efectele faptelor bune și rele. Antitezele atotprezente în basme îi ajută să facă diferența între bine și rău, între minciună și adevăr, între lașitate și curaj, îi învață care sunt calitățile pozitive și care sunt defectele cele mai comune ale oamenilor. Trăind alături de personajul preferat întâmplările basmului, copilul învață despre lumea din jur, fără să fie el însuși pus în situații periculoase sau dificile.

Un alt avantaj major al poveștilor este acela că stimulează imaginația și fantezia copilului. Povestitorul folosește cuvinte pentru a descrie imagini pe care copilul nu le vede. De aici începe să funcționeze imaginația celui mic care este nevoit să construiască în minte peisaje, chipuri, situații. În afara de imaginație, poveștile stimulează intelectul copiilor care se străduiesc să rețină cât mai multe detalii ale poveștii, să memoreze cuvintele folosite de părinte pentru a fi capabil să le reproducă. Nu trebuie să uităm nici de rolul benefic pe care poveștile îl au asupra afectivității unui copil. Frica, bucuria, iubirea sunt trăite de copil la intensitate maximă, fără ca el să fie pus în situații periculoase sau dificile. Există părinți care își fac griji în legătură cu emoțiile prea puternice provocate de personajele negative. Copiii mai sensibili poate ar fi bine să beneficieze de o variantă puțin “îndulcită” a poveștii, însă în rest, nu avem de ce să ne temem. Să nu uităm că la un moment dat copilul va trebui să țină piept lumii care nu este întotdeauna atât de frumoasă pe cât ne-am dori. Poveștile îl pregătesc pentru momentul în care se va confrunta cu situații

neplăcute. Oricum, conținutul poveștii îi transmite copilului că totul se va termina cu bine, la un moment dat, iar la această vârstă este bine să trăiască cu acest idee. Pe lângă efectul benefic asupra copilului, să nu uităm de rolul poveștilor în relația părinți – copil.

Lipsa timpului îi face pe mulți dintre adulți să își abandoneze copiii în fața televizorului, la desene animate, sau în fața calculatorului, la jocuri. Câte o poveste spusă măcar o dată la câteva zile, crează între părinți și copil acea legătură specială dintre doi ”oameni” care trăiesc aceleași senzații, au aceleași sentimente și își imaginează aceleași scenarii. Complicitatea creată și limbajul comun construit de părinte și copil îmbunătățește mult relația dintre cei doi. Momentul poveștii este unul special și poate să se păstreze peste ani, când nu va mai fi nevoie de povești, dar va fi nevoie de discuții ca între prieteni.

BIBLIOGRAFIE:

1. CRED. Modul 3. Aspecte transversale în abordarea și implementarea curriculumului național /Autori: Călineci Marcela, Claudia Țibu, Speranța Oancea, Ana Maria Goia Delia
- 2.<https://siguronline.md/rom/educatori/informatii-si-sfaturi/comunicarea-la-distanta-si-noile-provocari-ale-profesorilor>
3. Ghid pentru cadrele didactice din Învățământul preșcolar. UNICEF, 2007, Despre dezvoltarea abilităților emoționale și sociale ale copiilor, fete și băieți cu vârsta până în 7 ani;
4. „Repere pedagogice privind organizarea activității dirigintelui . Scenarii didactice pentru lecții on-line” ; Casa Corpului Didactic ”Spiru Haret” Iași, 2020
5. www.didactic.ro

EMOȚIILE ÎN ERA DIGITALĂ

Prof.înv.primar, CHISCOCI LOREDANA-DOINIȚA

Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați

Dezvoltarea socială și emoțională a copilului școlar presupune învățarea rolurilor sociale și a modalității de interacționare, la fel ca și până la această etapă a dezvoltării. Școlarii se confruntă cu afirmarea identității, descoperirea eului și integrarea în societate.

Viața de familie este prima școală a emoțiilor. Dar ce ne facem când mulți dintre noi am uitat să relaționăm, să zâmbim?... Am uitat să zâmbim datorită faptului că nu mai interacționăm atât de mult unul cu celălalt, folosim tot mai mult e-mail-ul, telefonul și uităm cât de importantă este interacțiunea fizică. Zâmbetul real a fost înlocuit cu emoticoanele prezente în mediul digital, folosim aceste semne pentru a exprima un zâmbet, o stare tristă sau un moment de furie. În era digitală există diverse metode prin care se poate transmite un zâmbet, printre acestea putând enumera: stilul, tonul, cuvintele alese – acestea fiind instrumente esențiale cu ajutorul cărora se pot lega prietenii.

Copiii secolului 21 sunt înconjurați de mijloacele electronice care le ocupă o mare parte din timp. Era digitală a adus cu sine nativii digitali, iar e-mailul este deja de domeniul trecutului. Această realitate cotidiană în permanentă transformare solicită copiilor flexibilitate și adaptabilitate. Realitățile pieței muncii vor solicita viitorilor cetățeni o dezvoltare socio-emoțională adecvată. Oportunitățile de învățare vor fi din ce în ce mai dezvoltate, însă copiii au nevoie să fie asistați în a-și însuși acele atitudini și abilități care să îi facă capabili de o selecție conștientă și corectă a surselor informaționale, dar și de o atitudine flexibilă emoțional. Educația nu trebuie să ignore această realitate, ci din contră să îi facă pe copii capabili să profite cât mai mult de puterea tehnologiei, transformând-o din scop în mijloc al dezvoltării. Pentru atingerea acestor deziderate, copiii pot beneficia de mijloacele electronice în educație, nu doar pasiv, ci mai ales activ, căutând, experimentând și creând!

Contactul direct și activ cu informația, manipularea și restructurarea acesteia diminuează efectele emoționale negative ale inflației informaționale, îi fac pe copii mai deschiși față de învățare, în general, și mai capabili de a se adapta unor realități în permanentă schimbare.

Tehnologiile IT oferă diverse mijloace didactice ultramoderne: crearea unei povești digitale cu implicarea copiilor (aplicația Storymaker), realizarea hărților conceptuale (aplicația Kidspiration), crearea de jocuri educative (aplicația Kodu), folosirea platformelor de comunicare și socializare (Facebook, Skype, blog) ș.a. La acestea se adaugă altele deja cunoscute: motoarele de căutare a informațiilor (Google), platformele de comunicare (Yahoo), crearea de materiale multimedia și filmulețe educative (Power Point, Flash) etc.

În prezent este extraordinar de simplu să creăm legături cu ceilalți dacă știm să acordăm timpul necesar fiecăruia. Cu cât știm mai multe unii despre ceilalți, cu atât ne va fi mai ușor să găsim interese comune, cu ajutorul cărora putem să pornim o colaborare de succes.

Voi ce preferați: comunicarea în mediul online sau comunicarea față în față?

Bibliografie:

www.copilul.ro

www.edukiwi.ro

PROIECTUL EDUCAȚIONAL NAȚIONAL „STELUȚA ÎN CĂUTAREA MAGIEI TALE”

Prof.înv.primar, ANIȘOARA-MIHAELA CIOCAN
Școala Gimnazială „Grigore Moisil”, Galați

În perioada 15 septembrie – 15 decembrie 2021, elevii clasei a III-a A participă la activitățile proiectului educațional național de dezvoltare socio-emoțională intitulat „Steluța în căutarea magiei tale”, inițiat de Asociația caritabilă „Andrei suntem toți” și Editura 4A ForA din Timișoara, sub coordonarea doamnei Tosha Ferdean.

Obiectivele proiectului vizează:

- ✓ Dezvoltarea socio-emoțională a copiilor cu vârstă cuprinsă între 5 și 11 ani prin lectură, activități creative, discuții tematice și exerciții de reflecție;
- ✓ Implicarea elevilor în diverse activități extracurriculare educative fizice și online (expoziții, concurs de compuneri, benzi desenate, poezie) pentru dezvoltarea creativității și a caracterului, exprimarea liberă, creșterea stimei de sine și dezvoltare personală;
- ✓ Formarea profesională continuă a cadrelor didactice din unitățile de învățământ prin proiecte și parteneriate educaționale.

În perioada celor trei luni de derulare a proiectului au loc următoarele acțiuni:

1. Vizualizarea și însușirea informațiilor din webinarul online furnizat în cadrul proiectului în drive-ul fiecărui cadru didactic;
2. Participarea la Conferința națională online de deschidere a proiectului;
3. Desfășurarea a 6 activități la clasă bazate pe materialele didactice oferite în cadrul proiectului – cartea *Steluța*, de Tosha Ferdean și *Agendă activități*;
4. Realizarea unei expoziții virtuale;
5. Implicarea în organizarea unui lectorat tematic pentru părinți – „Dezvoltarea emoțională a copiilor prin povești”;
6. Organizarea concursului de compunere, poezie și benzi desenate;
7. Crearea unui e-book cu lucrările câștigătoare în concursul de compuneri, poezie și benzi desenate;

8. Colaborarea la crearea unui ghid metodic cu ISBN prin propunerea unei activități proprii în contextul proiectului și încărcarea acesteia pe Drive;
9. Trimiterea de feedback și fotografii sau scurte materiale video care atestă efectuarea activităților la clasă.

Activitățile desfășurate cu elevii (cinci obligatorii, una bonus - recomandată) au ca punct de plecare cartea „Steluța” și sunt menite să explice lumea nevăzută pe înțelesul copiilor. Fiecare activitate face referire la o pagină din carte și presupune mai multe acțiuni specifice:

Activitatea 1- descoperirea STELUȚEI - are rolul de a familiariza copiii cu povestea steluței. În timp ce se citește povestea, copiii sunt încurajați să deseneze ceea ce aud și cum își imaginează ei firul întâmplărilor, se discută pe baza desenelor copiilor, apoi se vizualizează ilustrațiile din carte, realizate de autoare. Activitatea se finalizează cu o discuție cu copiii despre expoziția virtuală, ce înseamnă și ce presupune. Desenele realizate în clasă se încarcă pentru expoziție.

Activitatea 2 - explorarea TRISTEȚII - cu ajutorul întrebărilor din roata magică. Se lucrează apoi pe grupe și se realizează o colecție de idei despre cum putem „ieși” din tristețe.

Activitatea 3 - descoperirea VOCII INTERIOARE/UNICITATEA PERSONALĂ - presupune crearea unei povești personale, prin care fiecare copil este încurajat să vorbească despre el. Prin exerciții de reflecție și auto-reflecție, se stimulează creșterea stimei de sine a fiecăruia.

Pentru vacanța de toamnă am încurajat realizarea unui proiect copil – părinte, prin care au descoperit, împreună, 7 idei de activități de descoperire a emoțiilor. Este un bun prilej de explorare a propriilor emoții, atât pentru copii, cât și pentru adulții din viața lor.

Activitatea 4 - trăirea CURIOZITĂȚII - stimulează gândirea reflexivă și comunicarea asertivă. Pornind de la tema activității, elevii creează o bandă desenată de 5-7 secvențe, cu text, care ilustrează cum au trăit curiozitatea într-o experiență personală.

Activitatea 5 - manifestarea IUBIRII – se realizează pe grupe și constă în formularea de definiții pentru jocul „Dicționarul amuzant”, completarea unei fișe de lucru și alcătuirea unei hărți mentale pornind de la cuvântul „iubire”.

Activitatea bonus – simțirea APARTENENȚEI LA GRUP – se focusează pe discuții despre grupuri și despre inimă, locul de unde vin emoțiile.

Recomand derularea proiectului la clasă pentru că facilitează mai buna cunoaștere a elevilor implicați și stabilirea de relații mai bune cu și între ei, creează o relație emoțională între lectură și dezvoltarea emoțională a copiilor, contribuie la exersarea abilității de ascultare activă și la identificarea nevoilor individuale.

Bibliografie:

1. Ferdean, Tosha, *Steluța*, Editura 4A ForA, Timișoara, 2021.
2. Proiectul național educațional de dezvoltare socio-emoțională „Steluța în căutarea magiei tale” – *Agendă activități*, Editura 4A ForA, Timișoara, 2021.
3. Proiectul național educațional de dezvoltare socio-emoțională „Steluța în căutarea magiei tale” – *Broșură cu activități tematice*, Editura 4A ForA, Timișoara, 2021.

EDUCAȚIA DIGITALĂ-O NECESITATE ÎN SISTEMUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT ACTUAL!?

Prof. înv. primar, CIOLACU MIHAELA VALENTINA
Șc.Gimnazială Nr. 29, Galați

În prezent se constată o creștere exponențială a nevoii de digitalizare a sistemului de învățământ Românesc, care va fi de acum obligat să treacă prin toate procesele tipice de digitalizare (Tudor, S. L., Popescu, A. M., 2020), începând bineînțeles cu digitizarea. Conceptul de **digitizare**, reflectă tranziția de la date de tip analogic la format digital, sau pe scurt, începutul erei digitalizării (Rad, D., Demeter, E., Ignat, S., Rad, G., 2020). Cu ani în urmă, și chiar și în prezent, educația în România și procesele educaționale în general, erau analogice.

Conceptul de **digitalizare** se referă la *folosirea informațiilor digitizate în procesul educațional*. Odată ce informațiile analogice au fost digitizate, ele pot fi **integrate și utilizate ulterior în diverse structuri**, platforme și aplicații, promitând tuturor actorilor implicați în procesul educațional, mult dorita automatizare.

Este nevoie de intervenții digitale educaționale bazate pe evidențe (*evidence-based*). Fără acest deziderat, sistemul educațional se hazardează pe teritorii necunoscute și netestate, care evident vor aduce cu sine valuri de incertitudine, scepticism și rezistență din partea tuturor actorilor din sistemul educațional. Miza fiind atât de mare, companiile din segmentul digitalizării conținuturilor educaționale vor genera o profitabilitate extrem de crescută, față de organizațiile din segmentul precursor, anume al adoptatorilor digitali. Astfel, accentul trebuie pus pe prima verigă a sistemului, anume digitizarea.

Spre deosebire de epoca tehnologizării sau a computerizării, când procesele erau mult mai simple, complexitatea managementului schimbărilor în era digitală actuală, cunoaște o creștere exponențială.

Era digitală – media interactivă și educația preșcolară

Copiii de astăzi cresc într-o era digitală în schimbare rapidă, care este cu mult diferită de cea a părinților și a bunicilor. O varietate de tehnologii se află în jurul nostru în casele, birourile și școlile noastre. Atunci când sunt utilizate cu înțelepciune, tehnologia și media pot sprijini învățarea și dezvoltarea. Experiențele împărtășite plăcute și antrenante care optimizează

potențialul de învățare și dezvoltare a copiilor pot susține relațiile copiilor atât cu adulții, cât și cu semenii lor. Datorită unui corp bogat de cercetări, știm multe despre modul în care **copiii mici cresc, învață, se joacă și se dezvoltă**. Nu a existat niciodată un moment mai important pentru aplicarea principiilor dezvoltării și învățării atunci când se ia în considerare utilizarea tehnologiilor de vârf și a noilor resurse digitale.

Atunci când integrarea tehnologiei și a mijloacelor interactive în programele educative din perioada fragedă se bazează pe fundații solide de dezvoltare, iar profesioniștii din prima copilărie sunt conștienți atât de provocări, cât și de oportunități, educatorii pot îmbunătăți calitatea programului, valorificând intenționat potențialul tehnologiei și mass-media pentru beneficiul fiecărui copil.

Definiția instrumentelor tehnologice cuprinde o gamă largă de dispozitive digitale, cum ar fi computere, tablete, ecrane multitouch, tablă interactivă, dispozitive mobile, camere, DVD și playere muzicale, jucării electronice, jocuri, cărți electronice. Folosind în mod adecvat și intenționat tehnologia din zilele sale - televiziune difuzată - pentru a conecta cu fiecare copil în parte și cu părinții și familiile, Fred Rogers a demonstrat potențialul pozitiv al utilizării tehnologiei și a mijloacelor de comunicare în moduri care se bazează pe principiile dezvoltării copilului.

Copiii mici trăiesc într-o lume cu media interactivă. Ei cresc cu dispozitive digitale care devin rapid **instrumentele culturii acasă, la școală, la locul de muncă și în comunitate** (Kerawalla și Crook 2002; Calvert et al. 2005; Institutul Național pentru Alfabetizare 2008; Buckleitner 2009; Lisenbee 2009; Berson & Berson 2010; Chiong & Shuler 2010; Couse & Chen 2010; Rideout, Lauricella, & Wartella 2011). Instrumentele tehnologice pentru comunicare, colaborare, rețelele sociale și conținutul generat de utilizatori au transformat cultura mainstream. În special, aceste instrumente au transformat modul în care părinții și familiile își gestionează viața de zi cu zi și caută divertisment, modul în care profesorii folosesc materiale în clasă cu copiii mici și comunică cu părinții și familiile lor și cum oferim educație și dezvoltare profesională a cadrelor didactice (Rideout, Vandewater, & Wartella 2003; Roberts & Foehr 2004; Rideout & Hamel 2006; Rideout 2007; Fundația pentru excelență în educație 2010; Gutnick et al. 2010; Barron et al. 2011; Jackson 2011a, 2011b; Wahi et al. 2011).

Trecerea la noile alfabetizări media și nevoia de **alfabetizare digitală** care cuprinde atât tehnologia cât și alfabetizarea media vor continua să modeleze lumea în care se dezvoltă și învață copiii mici (Linebarger & Piotrowski 2009; Flewitt 2011; Alper n.d.). Prevalența mass-

mediei electronice în viața copiilor mici înseamnă că aceștia petrec un număr tot mai mare de ore pe săptămână în fața ecranului și se angajează cu dispozitive de tot felul, inclusiv televizoare, computere, smartphone-uri, tablete, dispozitive de joc manuale și console de jocuri. (Common Sense Media, 2011). Distincția dintre dispozitive, conținut și experiența utilizatorului a fost estompată de ecrane multitouch și tehnologii activate de mișcare, care detectează și răspund la mișcările copilului. Cu îndrumare, aceste instrumente tehnologice diferite pot fi valorificate pentru învățare și dezvoltare; **fără îndrumare**, utilizarea poate fi necorespunzătoare și / sau poate interfera cu învățarea și dezvoltarea. Câteva organizații profesionale și de sănătate publică și grupuri de advocacy pentru copii, preocupate de dezvoltarea copilului și probleme de sănătate, cum ar fi obezitatea, au recomandat ca tehnologia pasivă, neinteractivă și suporturile de ecran să nu fie utilizate în programele educației timpurii și să nu existe timp de ecran pentru sugari și copii mici.

Academia Americană de Pediatrie (2009, 2010, 2011a, 2011b) *descurajează orice cantitate sau tip de suport de ecran și timp de ecran pentru copiii sub 2 ani și recomandă nu mai mult de 1-2 ore din timpul total al ecranului pe zi pentru copii mai mari de 2 ani* (Funk și colab. 2009). Politicile de prevenire a obezității timpurii din copilărie (Birch, Parker și Burns 2011) recomandă părinților și educatorilor să limiteze timpul ecranului (inclusiv televiziune, videoclipuri, media digitală, jocuri video, telefoane mobile, și internet) pentru **preșcolari** (vârsta cuprinsă între 2 și 5 ani) la mai puțin de 30 de minute pe zi. În plus, raportul încurajează profesioniștii să lucreze cu părinții pentru a limita timpul de ecran la mai puțin de două ore pe zi pentru copiii cu vârste cuprinse între 2 și 5 ani.

În concluzie Educatorii timpurii trebuie să fie conștienți de toate aceste preocupări și să înțeleagă rolul critic pe care îl joacă ei în calitate de educatori în medierea tehnologiei și a utilizării media și a timpului de ecran pentru copiii mici.

BIBLIOGRAFIE:

Academia Americană de Pediatrie 2009, 2010, 2011a, 2011b

Barron et al. 2011

Berson & Berson 2010

Buckleitner 2009

Birch, Parker și Burns 2011

Calvert et al. 2005

Chiong & Shuler 2010
Couse & Chen 2010
Common Sense Media, 2011
Fundatia pentru excelență în educație 2010
Funk și colab. 2009
Gutnick et al. 2010
Institutul Național pentru Alfabetizare 2008
Jackson 2011a, 2011b
Kerawalla și Crook 2002
Linebarger & Piotrowski 2009; Flewitt 2011; Alper n.d.
Lisenbee 2009
Rad, D., Demeter, E., Ignat, S., Rad, G., 2020
Rideout 2007
Rideout & Hamel 2006
Rideout, Lauricella, & Wartella 2011
Rideout, Vandewater , & Wartella 2003
Roberts & Foehr 2004
Tudor, S. L., Popescu, A. M., 2020
Wahi et al. 2011

Prof. înv. primar, CREȚU CARMEN MIHAELA
Școala Gimnazială Nr.18, Galați

Privind la copilul de astăzi, observăm că acesta este un nativ digital. Un studiu recent dezvăluie câteva statistici interesante. Practic, toți părinții intervievați au admis că cei mici dețin sau au acces liber la gadget-uri electronice: 90% dintre copii au avut un computer, 93% dețin o consola de jocuri video, 88% au telefoane mobile, iar 70% dintre părinți au raportat că cei mici aveau propriul MP3player. Nu este, deci, de mirare că părinții unui copil care a învățat să interacționeze cu un ecran înainte de a putea ține în mână un creion, ridică probleme de educație și dileme legate de parentajul eficient. În mod evident, revoluția digitală din ultimele două decenii a provocat o „panică morală” în educație.

Provocările legate de educația în era digitală și de însăși educația digitală apar din convingerea generală că acum este, probabil, singurul moment din istoria omenirii în care copilul cunoaște mai mult decât părintele. O lume bazată pe tehnologie, oferind în același timp accesul tinerilor la resurse neprețuite și oportunități de învățare, aduce, de asemenea, provocări pentru părinți, care includ participarea profitabilă la alfabetizarea digitală, gestionarea timpului de pe ecran, protecția împotriva atacurilor cibernetice și multe altele. Toate acestea necesită ca părintele să fie, la rândul lui, alfabetizat digital, ceea ce presupune luarea deciziilor în cunoștință de cauză și cunoașterea și aplicarea limitelor.

Astăzi, specialiștii și părinții se întreabă dacă tehnologia nu va diminua cumva curiozitatea intelectuală a copiilor și tinerilor, dacă interesul pentru activitățile virtuale nu-l va depăși pe cel pentru interacțiuni sociale, dacă există siguranță în acest spațiu, dacă dezvoltarea copiilor nu este afectată de interacțiunea cu media digitală.

Interesul pentru descoperirea răspunsurilor la aceste dileme și studiile desfășurate în ultimii ani au formulat o concluzie certă: tehnologia digitală afectează experiențele cotidiene ale copiilor, având implicații în dezvoltarea lor.

Media digitală este un instrument cultural cu efecte asupra cogniției, fiind un stimul ce modelează arhitectura cerebrală. Atunci când este folosită cu moderație, în conformitate cu nivelul de vârstă și sub supravegherea adultului, aceasta aduce beneficii asupra dezvoltării, în

special asupra unor aspecte semnificative din domeniul cognitiv: limbajul, atenția și performanța școlară. Cea mai mare parte din dezvoltarea creierului are loc până la vârsta de 5 ani, circuitele neuronale dezvoltându-se până la această vârstă, pentru ca după aceea să continue să se reorganizeze. Acest proces al dezvoltării se bazează pe o capacitate a neuronilor numită neuroplasticitate. Aceasta descrie maleabilitatea circuitelor neuronale care se pot modifica drept răspuns la experiențele de viață intenționate sau întâmplătoare.

Studii recente demonstrează că expunerea prelungită la ecrane și device-uri poate conduce la întâzieri în dezvoltarea limbajului și la probleme de concentrare a atenției. Atractive prin luminozitate, culori, mișcare și sunet, aceste instrumente digitale pot fi folosite ca înlocuitor al prezenței umane, cu efect negativ asupra cogniției. Având parte de mai puțină interacțiune umană, acești copii pot manifesta întâzieri în dezvoltarea limbajului. Păstrarea echilibrului și menținerea contactului cu prezențe umane determină creșterea capacității de expunere a ideilor și a capacității de înțelegere a lumii reale. Deși volumul vocabularului la vârste mici nu permite exprimarea tuturor ideilor, interacțiunile constante cu alți copii și adulți reprezentativi sunt benefice creșterii capacităților de exprimare a sinelui în mod substanțial.

În ceea ce privește dezvoltarea socio-emoțională, copiii trebuie să-și dezvolte un puternic sentiment al identității, să-și formeze capacitatea de a-și exprima și gestiona emoțiile cu scopul de a crea relații semnificative și de a se implica în mediul înconjurător.

Jocul și joaca, explorarea și comunicarea constituie piatra de temelie a formării timpurii a identității. Tehnologia modernă se poate integra în educația timpurie a copilului cu condiția să fie interactivă și să nu ocupe totalmente timpul jocului real. Informația este putere, iar puterea, ca o balanță, se poate înclina în ambele sensuri. Adulții analfabeți din punct de vedere digital pot să fie suficient de naivi încât să nu ia în considerare riscurile sau avantajele.

O altă abilitate importantă pentru educația electronică parentală este know-how-ul și angajamentul de a gestiona activitățile tehnologice ale copilului. Aceasta include cunoașterea și/sau moderarea duratei, conținutului și calității implicării digitale a copilului. Toți cei trei factori sunt subiectivi și sunt o funcție a temperamentului copilului, gradului de implicare a părinților și natura societății căreia îi aparțin. Pentru participarea adulților la educația digitală este foarte important ca părintele și școala să aibă o interacțiune activă și canale de comunicare deschise, astfel încât părintele să înțeleagă în mod clar orientările tehnologiei școlare și ale clasei, să știe cum și ce tipuri de tehnologie sunt utilizate în clasă și dacă este posibil, să obțină instrumentele necesare pentru a completa educația în clasă. Conștientizarea digitală parentală conține nu numai

o bună informare cu privire la instrumentele disponibile copiilor pentru utilizarea sigură și eficientă a tehnologiei, dar și angajamentul său personal de a conduce prin exemplu.

Dacă analfabetismul digital parental poate provoca un tip de probleme copiilor, utilizarea excesivă de tehnologie de către părinți poate ridica un set complet diferit de probleme, dar la fel de serioase. Efectele psihologice ale părinților saturați de tehnologie sunt mai subtile și mai grave. Utilizarea crescândă a tehnologiei și a gadget-urilor de către părinți, se transformă într-un risc real de a se deconecta social de copiii lor, de alte persoane, de natură și, deseori, de ei înșiși. Această deconectare poate avea efecte grave asupra dezvoltării copilului. Părinții au sarcina de a-și îndruma copiii spre o dezvoltare sănătoasă, fiind necesar să conceapă abordarea tehnologiei digitale prin accentuarea dezvoltării fizice, cognitive și socio-emoționale.

Bibliografie

1. Ionescu, M, Anghelescu, C, Boca, C, Herseni, I., Popescu, C., Statva, E., Ulrich, C., Novach, C (2010) -Repere ale creșterii și dezvoltării copiilor de la naștere la 6/7 ani;
2. Piaget, J. (2004). Psihologia copilului. Ed. Cartier.
3. Verza, E., (1981). Psihologia vârstelor. București: EDP
4. Vîgotski, L.S.(1971-1972) Opere psihologice alese. Gândire și limbaj. Vol.2., București: Editura Didactică și Pedagogică

ROLUL POVEȘTILOR DIGITALE ÎN DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ A ELEVILOR

Prof. înv. primar, ENUȚĂ-ȘTEFAN IONICA
Școala Gimnazială Nr.17, Galați

Dezvoltarea socială și emoțională este unul dintre principalele fundamente ale stării de bine a copiilor, fiind una dintre premisele adaptării optime a acestora la cerințele mediului înconjurător. Aceasta constituie fundamentul relațiilor și al interacțiunilor copiilor de acasă, de la școală și din comunitate, influențând semnificativ succesul acestora în viață și la școală. Încă din primele clipe ale vieții lor, copiii stabilesc interacțiuni cu părinții, cu alte persoane din familie, precum și cu alți copii și adulți. Aceste interacțiuni stimulează dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. Există, așadar, o strânsă legătură între planul social și cel emoțional. Ambele dimensiuni se completează reciproc și sunt interdependente. Interacțiunile sociale reușite conduc la dezvoltarea încrederii în sine și a autocontrolului.

Calitatea învățării cu aplicarea resurselor informaționale digitale depinde în mare măsură de parteneriatul durabil și de relațiile bazate pe respect reciproc a actorilor implicați în acest proces. Familia și școala trebuie să dezvolte experiențe pozitive și să-și asume angajamente pentru a maximiza oportunitățile de cunoaștere ale elevilor și pentru a asigura fiecărui copil încrederea, că în spatele calculatorului și alături este un sprijin de încredere. Părintele în era digitală este pus în situația de a-și învăța copilul cum să folosească adecvat rețelele sociale și aparatele digitale. Având aceste deprinderi formate elevul nu va fi doar un simplu consumator de informație, dar va putea realiza activități interactive online, să studieze din cărți digitale, să elaboreze conținuturi digitale, proiecte de cercetare în format digital, benzi desenate, reviste etc. Nu putem trece cu privirea impactul tehnologiei asupra dezvoltării sociale și emoționale ale copiilor, care se referă la capacitatea acestora de a dezvolta relații, de a-și gestiona emoțiile și de a se implica în explorarea mediului înconjurător. Tehnologia modernă interactivă se poate integra perfect în creșterea și educația copiilor, dar nu trebuie să ia locul jocului real. Adevărata comoară a tehnologiei digitale actuale este faptul că oferă copiilor posibilitatea jocului plin de imaginație și constituie piatra de temelie a formării timpurii a identității.

În era digitalizării putem vorbi despre o reinterpretare a conceptului de poveste/ storytelling, și anume de povești digitale/ digital story. Această tehnică este o îmbinare a povestirii clasice cu noile tehnologii care permite crearea de prezentări multimedia utilizând o gamă variată de elemente de comunicare. Deși conceptul de poveste digitală este strâns legat de utilizarea tehnologiilor moderne, trebuie avut în vedere că importantă este povestea în sine și nu tehnologia.

Poveștile digitale pot fi folosite pentru a introduce sau reactualiza cunoștințe din diferite domenii, principalul rol fiind acela de a facilita discuțiile la clasă, încurajând ascultarea activă și comunicarea. Astfel, poveștile digitale pot deveni o parte integrantă a oricărei activități online sincron sau asincron derulate cu școlarii mici. Această metodă permite dezvoltarea imaginației, a creativității, a inovației, a competențelor digitale și a responsabilității față de propria creație. Elevii pot participa individual sau în grup și își pot crea propriile povești digitale cu ajutorul cadrului didactic. Poveștile digitale permit micilor școlari să însușească o serie liniară de evenimente, transformându-le într-o experiență multidimensională.

Emoțiile și sentimentele însoțesc toate manifestările elevului, fie că este vorba de jocuri, de cântece, de activități educative, fie de îndeplinirea sarcinilor primite de la adulți. Ele ocupă un loc important în viața copilului și exercită o puternică influență asupra conduitei lui. Competența emoțională a copiilor a fost definită în mai multe feluri, cea mai cunoscută definiție fiind cea oferită de Denham (1998): „Competența emoțională este abilitatea de a înțelege, exprima și regla emoțiile.” Dezvoltarea abilităților emoționale ale copiilor este importantă deoarece ajută la formarea și menținerea relațiilor cu ceilalți.

Poveștile digitale sunt o modalitate eficientă de a ajuta copiii în diversele probleme cu care se confruntă. Copiii, ca și adulții, experimentează situații dificile însoțite de sentimente ce pot fi confuze, jignitoare și greu se suportat la un moment dat. Spre deosebire de adulți însă, copiii nu au abilități sofisticate pe care le pot folosi pentru a depăși aceste sentimente dificile. Când un copil nu știe să își exprime emoțiile corespunzător pot apărea consecințe precum: agresiune, hiperactivitate, probleme de învățare, anxietate, obsesii etc. Poveștile pot pătrunde în inima problemei printr-un dialog bazat pe culoare, imagini, acțiune, fantezie, metafore, într-o manieră ce nu este amenințătoare. Importanța poveștilor digitale și a povestitului în pandemie au fost bine primite atât de elevi cât și de părinți.

Copiii care înțeleg emoțiile și modul în care acestea sunt exprimate vor fi capabili să empatizeze cu ceilalți copii și să-i sprijine. Apoi, copiii care înțeleg emoțiile celorlalți sunt

priviți de colegi ca fiind parteneri de joc mai buni și mai distractivi, sunt capabili să utilizeze expresivitatea lor pentru a atinge scopuri sociale, să răspundă adecvat emoțiilor colegilor în timpul jocului și să se adapteze mai ușor la mediul școlar.

Poveștile digitale terapeutice au avut un rol important în activitatea online cu micii școlari, mai ales atunci când nu aveau capacitatea de a înțelege de ce trebuie să nu mai meargă la școală, de ce nu se mai poate întâlni cu colegii sau prietenii, sau de ce nu se pot atinge când se salută sau îmbrățișează. Aceste povești digitale pot fi concepute pornind de la probleme specifice cu care se confruntă copilul. Ele permit copilului să vadă, să audă și să simtă conflictul, zbulciul pe care îl experimentează, aducând speranța și făcându-l să se simtă înțeles. Poveștile digitale îi pot ajuta pe copii și în problemele sociale, îi pot învăța cum să își controleze emoțiile, cum să se comporte pozitiv, cum să organizeze evenimentele dureroase cu care iau contact.

Bibliografie:

- Denham, S., 1998, Emotional Development in Young Children, Guilford Press, New York;
- Ghid pentru cadrele didactice din Învățământul preșcolar. UNICEF, 2007, Despre dezvoltarea abilităților emoționale și sociale ale copiilor, fete și băieți cu vârsta până în 7 ani;
- Andrew J. Elliot, Carol S. Dweck, , Handbook of competence and motivation, Lewis M., Margaret Wolan Sullivan, The development of self- conscious emotions, 2005, Guilford press;
- <https://plato.stanford.edu/entries/emotion/>
- <http://www.therapeuticstories.co.za/>

ROLUL PLATFORMELOR COLABORATIVE ÎN STIMULAREA MOTIVAȚIEI PENTRU ÎNVĂȚARE

Prof. GAIU FLORENTINA
Școala Gimnazială Nr 22 Galați

Motivația pentru învățare influențează procesul de învățare în sine și, implicit, rezultatele acestui proces. Datorită importanței sale, literatura de specialitate s-a focalizat mult asupra acestei teme care își păstrează actualitatea. Specialiștii au încercat să identifice pârgurile prin care se declanșează motivația pentru învățare, dar și acele tehnici și strategii prin care adulții din școală – în principal profesorii – pot crește gradul de motivare a elevilor.

O perspectivă complexă despre relația dintre motivația extrinsecă și motivația intrinsecă (faptul de a participa la o activitate pentru plăcerea și satisfacția provenite din practicarea activității) este oferită de teoria lui Deci și Ryan. Există patru faze ale motivației extrinseci, pe parcursul cărora se produce o apropiere treptată de motivația intrinsecă:

a. reglarea externă: elevul este în întregime motivat de stimulii externi (de exemplu, el învață de frica pedepsei) și nu se autoreglează;

b. introiecția: sursa de control este încă externă, dar începe să devină interiorizată, deși contingentele nu sunt în armonie cu dorința elevului (el este motivat să își facă temele pentru că, altfel, s-ar simți vinovat că nu-și face datoria);

c. identificarea: elevul îndeplinește o activitate pentru că estimează că vor rezulta consecințe importante pentru el. Elevul este motivat de consecințe, nu și de învățarea care le face posibile. Identificarea este o reglare internă bazată pe utilitate a unui comportament (de exemplu, elevul face exerciții suplimentare pentru a lua o notă mare la matematică);

d. integrarea: elevul se angajează în activități deoarece ele corespund scopurilor și aspirațiilor sale, sunt importante pentru elev. Învățarea este autoreglată și motivația se apropie mult de cea intrinsecă, dar nu se identifică propriu zis cu ea (activitatea nu se îndeplinește pentru plăcerea de a o face, de unde rezultă că Deci și Ryan consideră învățarea motivată intrinsec ca pe o activitate care are ca scop pe ea însăși, ceea ce, pe alt plan, înseamnă că ea este menită să contribuie la autorealizarea personalității).

Deoarece elevii au nevoia intrinsecă de a se simți competenți și de a avea controlul asupra experiențelor de învățare, recompensele pentru învățare pot fi percepute ca având un rol de control și ca fiind problematice pentru dezvoltarea motivației intrinseci. Dacă recompensele sunt interpretate de către elevi ca furnizând informații despre competență, într-un mod pozitiv și în raport cu realizarea sarcinii de învățare (cu alte cuvinte atunci când laudăm efortul și strategiile, le spunem concret elevilor ceea ce au făcut bine), sentimentul de autodeterminare (autonomie) și percepțiile despre competență se consolidează. Dacă feedback-ul pozitiv este comunicat într-un mod axat pe implicarea ego-ului, feedback-ul se transformă în unul de control, iar motivația intrinsecă va scădea (spunându-le elevilor, după cum a spus Dweck, că sunt „foarte inteligenți”, ei vor ezita pe viitor să abordeze sarcini noi și provocatoare, pentru a nu-și știrbi imaginea).

Criza sanitară provocată de epidemia SARS-COV-2 a forțat școlile să treacă la o educație realizată în mediul online, prin experiențe de învățare individuale sau ghidate de profesor, în medii sincrone sau asincrone, folosind diferite dispozitive cum sunt telefoanele mobile, laptopurile sau calculatoarele cu acces la internet.

Platformele colaborative devin, astfel, instrumente care permit monitorizarea, feedback-ul și evaluarea în timp real a muncii elevilor și pot fi o punte către o învățare motivată. Punctele forte ale acestora sunt interactivitatea, acuratețea activităților efectuate, capacitatea de a oferi reprezentări multiple și dinamice ale fenomenelor, posibilitatea de a oferi feedback imediat și, mai ales, faptul că pot interacționa consistent și diferențiat cu fiecare elev în parte.

Aplicația Classkick este o aplicație gratuită care permite elevilor să lucreze independent și să primească ajutor instantaneu de la profesorii și de la colegii lor. Elevii sunt urmăriți în timp real pe măsură ce rezolvă fiecare item sau sarcină de lucru. Dacă un elev are o întrebare sau întâmpină o dificultate, pur și simplu „ridică mâna” cu un clic pe un buton și profesorul intervine de la distanță prin explicații, într-o manieră discretă și promptă. Elevii pot lucra la același document colaborativ și nu trebuie să-și facă griji cu privire la salvarea activității, deoarece programul face acest lucru automat.

Classkick poate fi conectat cu ușurință la Google Classroom pentru a trimite teme și pentru a salva activitățile derulate pe parcursul întâlnirii. De asemenea, Classkick permite adăugare sau personalizare de conținut, voce, imagini și indicații. La rândul lor, elevii își pot adăuga propriile imagini, etichete, voci și text pentru a-și face rezolva sarcina.

Funcțiile aplicației sunt ușor de utilizat, deoarece: conectarea elevilor este rapidă folosind un cod pe care îl furnizăm, testele sunt ușor de importat și pot fi separate automat în diferite pagini, oferă posibilitatea de a urmări în timp real cum rezolvă elevii sarcinile de lucru iar elevii pot fi recompensați de la distanță sau pot fi ajutați individual.

Așadar, Classkick este un instrument digital gratuit de evaluare formativă care le permite profesorilor să creeze lecții și teme pe care elevii le lucrează pe dispozitivele lor în ritmul propriu. Profesorii pot observa progresul elevilor în timp real și pot oferi feedback imediat. Pe lângă faptul că primește ajutor și feedback de la profesor, Classkick le permite elevilor să solicite în mod anonim ajutor de la colegii lor. Textul, imaginile, video și audio pot fi integrate cu ușurință în sarcini. Este un instrument excelent pentru comunicarea sincronă și asincronă, în sălile de clasă mixte, în învățarea personalizată și învățarea prin cooperare.

Platforma reprezintă o opțiune excelentă pentru profesorii care doresc să nu aibă hârtie, să ofere feedback specific și să încurajeze colaborarea între elevi în sălile de clasă virtuale, motivându-i să fie parte a propriei formări.

Ilustrez cu fișe de lucru

- Text narativ



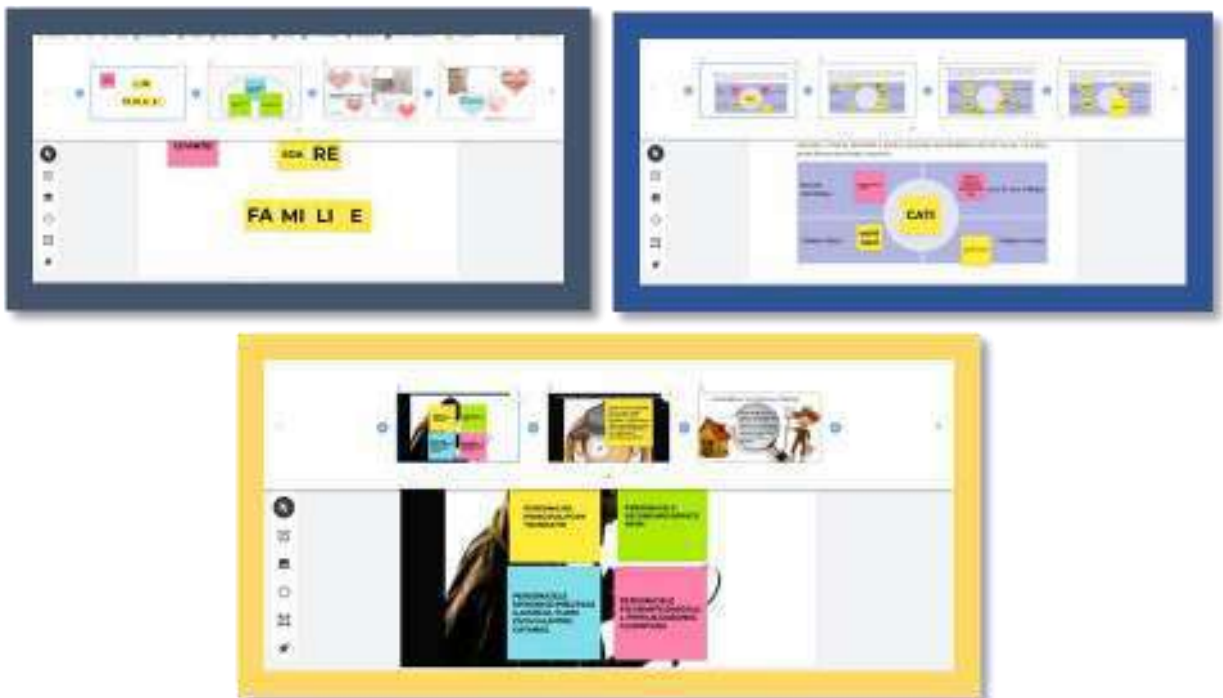
- Pronume



- Substantiv



Jamboard este o tablă digitală interactivă dezvoltată de Google pentru a lucra cu Google Workspace, cunoscută anterior ca G Suite. Aplicația Jamboard este un instrument fantastic pentru învățarea în medii față în față și pentru învățare virtuală/ la distanță, fiind foarte ofertantă pentru colaborare. Elevii pot face brainstorming și pot crea în grupuri mici, față în față pe un singur dispozitiv sau pot lucra online împreună în grupuri mici ori la nivelul întregii clase, dacă toată lumea poate edita. Funcțiile sunt simple și intuitive, putând să fie folosite post-it-uri colorate pe tablă – pentru indicații, sarcini distincte. Lucrul colaborativ se face prin setarea accesului la tablă întregii clase sau doar acelor copii cărora le-ai oferit dreptul de a vedea/ edita.



Fiecare dintre cele două aplicații provoacă elevul, care trebuie să lucreze în echipă, care, cunoscând foarte bine sarcina de lucru o realizează colaborativ, devenind, astfel, motivat intrinsec.

Dezvoltarea motivației este un obiectiv care trebuie promovat prin acțiuni, pentru că ajută elevii să reflecteze asupra importanței definirii obiectivelor într-un mod clar, realist, motivator, pas care crește rata de succes. Acest obiectiv se atinge formând la elevi o mentalitate pozitivă, care să aibă un impact considerabil asupra sănătății mintale, emoționale și fizice a acestora. Când elevii vor avea o mentalitate pozitivă, se vor simți mai motivați, se vor angaja mai mult în rezolvarea sarcinilor școlare, iar nivelul de stres scade, deoarece pot gândi modalități de a rezolva situația fără negativitate. În acest sens, se pot realiza activități în care elevii să identifice care sunt caracteristicile unei persoane cu o mentalitate pozitivă, să identifice perspective diferite pentru a rezolva probleme, schimbându-le pe cele negative cu unele pozitive.

OPORTUNITĂȚI EDUCATIONALE EXTRAȘCOLARE ÎN ȘCOALA ONLINE

- exemple de bune practici -

Prof. înv primar, COSTELA RENATA GAVRILĂ
Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae,, Vânători, jud. Galați

Trăim vremuri interesante care ne provoacă la autodescoperire și la o altfel de normalitate, imposibil de anticipat în urmă cu un an și jumătate.

În anul școlar 2020-2021, una din marile provocări ale activității didactice a fost derularea programului „Școala Altfel (d)e acasă, în care am încercat să scriem noi, cadrele didactice, împreună cu elevii și cu sprijinul necondiționat al părinților o poveste nouă despre evoluție, descoperire, acceptare, împlinire, incluziune socială și rezultate frumoase.

Povestea creată în Școala Altfel (d)e acasă, v-o prezint în acest material, pentru a evidenția cum am reușit să creăm experiențe cu valoare de amintire, cum ne-am bucurat împreună virtual, păstrându-ne frumusețea, entuziasmul, puterea, credința și speranța că TOTUL VA FI BINE!

Am căutat resursele necesare pentru a păstra echilibrul între mediul virtual și activitățile participative, derulate în liniștea casei, alături de cei foarte apropiați, continuând să cultivăm idea de apartenență la etosul școlar.

Pornind de la motto-ul: „Jocurile copilăriei sunt mugurii întregii vieți a omului,, am proiectat o gamă variată de activități tematice în parteneriat cu Asociația „Drumeții Montane,, Tg. Jiu, Școala „Ștefan cel Mare,, Galați și în colaborare cu părinții elevilor.

Argumentul proiectului a pornit de la ideea că tot ce întreprindem este o provocare, e momentul propice al unei reconfigurări a întregii noastre activități cu elevii.

Proiectul a avut ca scop implicarea elevilor în activități care au redefinit „normalitatea,, educației în condițiile stării de urgență, care să pună în valoare spiritual ludic, creativitatea și optimismul fiecăruia.

Obiectivele proiectului au urmărit conectarea elevi – cadre didactice – părinți într-un timp, spațiu și demers pedagogic altfel care să pună în valoare o educație altfel, într-un context altfel, pentru un elev altfel.

ECO – JUNIORII și-au demonstrate dragostea de natură prin activități de grădinărit: au plantat, semănat și îngrijit plantele preferate din propriile grădini, sub atenta îndrumare și cu sprijinul părinților și fraților mai mari.

Iubirea și respectul față de mediul înconjurător au fost demonstrate prin realizarea de jucării și decorațiuni de grădină din materiale reciclabile.

Device-urile au devenit în toată această perioadă partenerii vitali ai conectării elevilor cu doamnele învățătoare și colegii, astfel că am profitat de oportunitate, descoperind că pot fi folosite în scop educațional, reconfortant. Am deslușit împreună cu elevii secretele aplicației Microsoft Paint, apoi am creat și editat desene cu care am participat la Concursul de Informatică „Danubius Infokids,, .

Desenele prichindeilor de clasa pregătitoare au surprins în Paint „Carnavalul cifrelor,, iar elevii de clasa a III-a au creat minunate peisaje de primăvară.

Sub deviza „Mănânc altfel!,, elevii au realizat împreună cu părinții un mic dejun haios în care au îmbinat alimente sănătoase cu decorarea amuzantă a farfuriilor.

Vremurile altfel ne-au împiedicat să ne plimbăm împreună cum o făceam altădată, dar am descoperit că putem vizita locuri interesante din toate colțurile lumii, realizând tururi virtuale prin marile Grădini Zoologice din alte țări.

Elevii au putut accesa linkuri care le-au permis să observe live momente din viața animalelor din Grădinile Zoologice din Edinburg, Monterey Bay Aquarium, Kansas City, Houston sau San Diego. Au surprins apoi în desene animalele preferate din grădinile vizitate virtual.

Apoi elevii au putut să-și valorifice cunoștințele acumulate despre viața animalelor sălbatice, rezovând quizurile create de doamnele învățătoare pe platforma www.Kidibot.ro.

În semn de recunoștință, prietenii necuvântători ai copiilor le-au întors vizita. Folosind telefoane smart, sau tabletele primite de la școală, prin simpla tastare a denumirii animalului preferat pe motorul de căutare Google și accesarea butonului „vizualizare în 3D,, de sub descrierea animalului, elevii au putut primi virtual în casele lor proiecția 3D a animalului dorit, ceea ce a stârnit amuzamentul copiilor, dar mai ales al părinților care au surprins în fotografii momentele unice.

„Dor de colegii mei,, activitatea care a încheiat proiectul „Școala Altfel (d)e acasă,, a fost pentru suflet. Elevii și-au trimis unii altora pe rețelele de socializare felicitări video prin care au arătat cum au putut mai bine că, deși au dus lipsa prietenilor cu care nu s-au văzut de multă

vreme, mediul online ne-a ajutat să ținem legătura, conștienți de responsabilitatea pe care toți am avut-o, „de a sta în casă pentru că ne pasă!,,

Nu există nici un dubiu asupra faptului că toți avem nevoie de educație, nu numai unii dintre noi. Să nu uităm că societatea nu este formată numai din unii oameni, ci din toți. Educați sau mai puțin educați, suntem parte a întregului și dăm fiecare identitate și specific comunității din care facem parte. Valoarea unui om este dată de unicitatea sa, de ceea ce reprezintă el prin particularitățile, caracteristicile, capacitățile și competențele pe care le are, dar și de modul în care este integrat social, apreciat de comunitatea și societatea din care face parte.

Toți copiii au dreptul, și este firesc să fie participanți, la o educație de calitate, eficientă și permanentă. De aceea trebuie să gândim foarte departe, dar să acționăm pas cu pas și cu răbdare pentru a nu uita că în educație fiecare „actor“ are un rol de jucat și fiecare... învață.

DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ A COPIILOR ÎN CONTEXTUL EREI DIGITALE

Prof. înv. primar și preșcolar GÎRLEANU RAMONA,
Școala Gimnazială „Lascăr Catargiu”, com. Schela, jud. Galați

I.1 INTELIGENȚA EMOȚIONALĂ – DELIMITĂRI CONCEPTUALE

Conceptul de „inteligență emoțională” a apărut în anii ‘60 și a devenit cunoscut trei decenii mai târziu, datorită lui Daniel Golman. În lucrarea *Working with emotional intelligence*, el definește inteligența emoțională ca fiind „abilitatea de a identifica, înțelege și gestiona propriile emoții și ale celor din jur și de a folosi aceste informații pentru a crea un mediu productiv”.(1998, p. 321)

În opinia lui Sfetcu Nicolae, „inteligența emoțională este capacitatea indivizilor de a recunoaște propriile emoții și pe ale celorlalți, de a discerne între sentimente diferite și de a le eticheta corect, folosind informațiile emoționale pentru a ghida gândirea și comportamentul și de a gestiona și regla emoțiile pentru a se adapta mediului sau pentru a atinge obiectivele proprii”.(2002, p 981)

Byron Stock, referindu-se la inteligența emoțională considera că aceasta reprezintă „potențialul înnăscut de a simți, comunica, recunoaște, folosi, aminti, învăța, de a gestiona, înțelege și explica emoțiile”.(2008, p 123)

Înțeleg că inteligența socială, inteligența emoțională se divizează în cinci componente:

- **Autocunoașterea**(capacitatea de a identifica emoții, valori și aspirații);
- **Stăpânirea de sine**(autocontrolul asupra emoțiilor negative, responsabilitatea propriilor greșeli și abilitatea de a le recunoaște);
- **Motivația**(capacitatea de concentrare pe o anumită sarcină, de mobilizare la o activitate menită să conducă la asimilare de cunoștințe, formare de deprinderi și priceperi);
- **Empatia**(abilitatea de a recunoaște emoțiile celui alt);
- **Abilitățile sociale**(capacitatea de a interacționa și de a comunica într-un mod coerent și productiv cu ceilalți).

Pe baza acestor capacități și abilități, profilul persoanei cu inteligență emoțională ridicată ar prezenta câteva trăsături esențiale: toleranța de a amâna satisfacerea dorințelor și obținerea recompenselor, abilitatea de autoreglare a dispozițiilor și o atitudine optimistă. Așadar, un nivel

crescut al inteligenței emoționale conferă individului un deosebit autocontrol (asupra emoțiilor, dispozițiilor și sentimentelor și a acțiunilor), o imagine de sine pozitivă, capacitatea de a se adapta schimbărilor, capacitatea empatică și de relaționare eficientă cu ceilalți.

Studiile din ultimile decenii arată că inteligența emoțională furnizează copiilor o varietate de beneficii utile pentru tot parcursul vieții: spre exemplu, abilitatea emoțională îi ajută să stabilească relații mai bune, mai profunde, să gestioneze conflictele și să lege prietenii durabile. S-a observat că copiii cu un nivel crescut de inteligență emoțională sunt mai puțin predispuși la dezvoltarea tulburărilor mintale.

I.2. STADII DE DEZVOLTARE ALE INTELIGENȚEI EMOȚIONALE LA PREȘCOLARI

Vârsta preșcolară reprezintă o perioadă a descoperirilor. Intrarea copilului în mediul nou al grădiniței face ca orizontul lui de cunoaștere să depășească cadrul restrâns al familiei și să fie pus în fața unor condiții și cerințe noi, deosebite de cele din perioada anterioară.

Pe măsură ce copiii cresc trec prin anumite stadii de dezvoltare de inteligență emoțională:

- Identifică și denumesc majoritatea emoțiilor pentru că au limbajul bine dezvoltat;
- Devin critici și nu agreează eșecul, motiv pentru care este recomandată stimularea competitivității cu ei înșiși;
- Își dezvoltă empatia, sentimentul de grija pentru ceilalți;
- Își formează simțul moralității și înțelegerea termenilor abstracti ca: corectitudine, onestitate, etc.;
- Sunt capabili să-și elaboreze propriile norme de reglaj emoțional în diverse situații de joc, de interacțiuni sociale;
- Înțeleg legăturile dintre emoții și comportamente.

În concluzie, inteligența emoțională îi ajută pe copii să se înțeleagă pe ei și pe ceilalți, să comunice și să gestioneze sentimentele, indiferent de natura acestora. Aceste achiziții îi vor ajuta să se dezvolte și să mențină relații pe tot parcursul vieții.

I.3. DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ A PREȘCOLARILOR ȘI ERA DIGITALĂ

În aceste vremuri, tehnologia digitală este indispensabilă, însă la nivelul preșcolarilor trebuie să avem în vedere și neajunsurile excesului, pentru ca o dezvoltare sănătoasă, armonioasă are la bază interacțiunea directă între copii, între copil și adult.

Vorbind despre copilul de astăzi, constatăm că acesta este „un nativ digital”. Studiile realizate de Institutul Family Online Safety și Heart Research „Parentingul în epoca digitală” confirmă faptul că revoluția digitală din ultimile două decenii a provocat „o panică morală” în educație. Copiii au acces liber la computer, console, jocuri video, telefon mobil, ceea ce înseamnă că ei învață să interacționeze cu un ecran înainte de a ține un creion în mână.

Interesul față de tehnologia digitală poate însă diminua curiozitatea intelectuală a copiilor, iar activitățile din mediul virtual pot depăși sau înlocui interacțiunile sociale. Media digitală reprezintă un instrument cu efecte asupra cogniției, fiind un stimul care influențează arhitectura cerebrală. Atunci când este folosită moderat, potrivit vârstei și sub supravegherea adulților, acesta aduce beneficii asupra dezvoltării: limbajul, atenția, performanța.

Studii recente demonstrează că expunerea prelungită la ecrane poate conduce la întârzieri în dezvoltarea limbajului și probleme de concentrare a atenției. Aceste instrumente digitale atât de atractive prin culori, luminozitate, sunet, înlocuiesc prezența umană, cu efect negativ asupra cunoașterii.

De asemenea, lipsa interacțiunii umane poate determina întârzieri în dezvoltarea limbajului. Menținerea contactului cu prezența umană determină, în schimb, amplificarea capacității de exprimare a ideilor și a capacității de înțelegere a mediului înconjurător și a lumii reale. Deși volumul vocabularului la vârste mici este destul de redus, interacțiunile cu alți copii și adulți sunt benefice în ceea ce privește dezvoltarea capacității de exprimare a sinelui.

La vârsta școlară mică, jocul și joaca, explorarea și comunicarea constituie premisa formării identității. Tehnologia digitală poate fi integrată în educația timpurie a copilului în anumite condiții: să fie interactivă și să se încadreze într-o anumită durată de timp astfel încât să nu afecteze timpul jocului real.

Astăzi există produse moderne de învățare cum ar fi site-urile educaționale, manualele digitale, sau CD-urile educaționale create în acord cu nevoile noilor generații de copii și având la bază conceptul de învățare cu plăcere. Aceste mijloace îi pot ajuta pe copii, iar utilizarea acestora de către școală înseamnă a face învățarea atractivă, prietenoasă, a lua în considerare preocupările și interesele lor.

O varietate de CD-uri educaționale, utilizate ca suport pentru activități școlare sunt considerate modele pentru verbalizarea și rostirea corectă a sunetelor, jocuri pentru dezvoltarea atenției, a spiritului de observație sau jocuri de memorie.

Argumente în favoarea potențialului tehnologiei de a recrea un spațiu autentic de învățare:

- Crearea unui mediu stimulativ complex (prin intermediul sunetelor, culorilor, mișcărilor);
- Reprezintă un mediu care oferă o formă de satisfacere a nevoilor de *apropiere* (de a fi împreună cu ceilalți, de a fi auzit etc.), de *competență* (de ce este în stare, de dezvoltare) și de *control* (nevoie de a lua decizii, de a fi sursa propriilor acțiuni);
- Facilitează o învățare bazată pe descoperire personală și acțiune directă.

În ceea ce privește raportul adulților la era digitală, se conturează din ce în ce mai clar importanța ca părintele și instituția școlară să aibă o interacțiune activă și canale de comunicare deschise, astfel încât să înțeleagă orientările tehnologiei școlare.

Factorii care concură la dezvoltarea socio-emoțională a copiilor și anume, părinți și cadre didactice, fiecare în parte trebuie să încurajeze dorința și interesul copiilor pentru cunoașterea și autocunoașterea pentru comunicarea socială și afectivă pentru dezvoltarea capacității de adaptare în societate. Este evident faptul că, pentru ca un copil să fie capabil să învețe bine la orice vârstă, el trebuie să dovedească maturitate emoțională.

Recomandări :

- Echilibrați, pe cât posibil, timpul petrecut pe ecrane cu timpul de deconectare (contactul cu natura, activități concrete, relaționare);
- Creați copilului contexte comune cu alți copii de vârsta sa, prin filtrul unor activități;
- Încurajați mișcarea, atât ca mod de a descărca tensiunea, de a crea în mod natural o stare de bine, dar și de a clădi sănătatea fizică, premisă a unei vieți psihice sănătoase.

Putem concluziona cu următoarele observații referitoare la dezvoltarea emoțională a copiilor și impactul erei digitale asupra acesteia: școala are datoria de a se adapta la cerințele societății actuale, respectând interesele copilului și modurile sale de învățare, de a promova creativitatea, empatia, perseverența, abilitățile de identificare și dirijare a propriilor emoții, sentimente și abilități sociale, în manieră tradițională, dar și inovatoare.

Bibliografie

1. Goleman Daniel, „*Working with emotional intelligence*,,, Bloomsbury Publishing, 1998;
2. Sfetcu Nicolae, „*Emoțiile și inteligența emoțională în organizații*”, MultiMedia Publishing, 2002;
3. Byron Stock, „*Smart emotions for busy business people*”, Bloomsbury Publishing, 2008;
4. Verza, Emil, „*Psihologia copilului*”, Editura Trei, 2017

DASCĂLUL ȘI ELEVII ÎN ERA DIGITALĂ

Prof. înv. primar, GRECU MARIA-MARIANA
Școala Gimnazială „Grigore Moisil”, Galați

În condițiile actuale, dascălul trebuie să aibă puteri supranaturale și să se reinventeze! El nu poate dezamăgi! Depinde doar de el să reușească să îi atragă pe elevi și în mediul virtual, să creeze lecții atractive chiar și de acasă! Sunt multe platforme și aplicații pe care le poate folosi: Google Classroom, Microsoft Teams, Edmodo, Kinderpedia, Digitaliada, Zoom, dar este important și felul în care reușește să și-i apropie pe cei mici, felul cum le vorbește, cum îi înțelege și se face înțeles.

De asemenea, este important ca dascălul să reușească să îi țină și pe părinți aproape, să fie pregătit pentru orice provocare! Este destul de greu, dar nu imposibil!

Într-un chestionar trimis părinților la o ședință, fiind întrebați cum percep activitatea online și ce impact are aceasta asupra elevilor, unul dintre ei a răspuns:

„Copiii se adaptează ușor la nou. Ei sunt generația născută cu telefonul în mână, așa cum noi am fost generația cu cheia de gât. Aceste schimbări ne obolesc pe noi, adulții. Ei evoluează, fiecare în ritmul lui, dar sunt pregătiți pentru aceste vremuri. Nu vor cunoaște prea bine arta jocului în aer liber și nu vor ști ce înseamnă să ai această libertate. Ei vor fi controlați și manipulați de dispozitive, de care sunt deja dependenți. Dezavantajele orelor în mediul online sunt: lipsa socializării, a concurenței, a lucrului în echipă, lipsa unui prieten de aceeași vârstă în apropiere și multe alte lucruri pe care generația aceasta, din păcate, nu le va cunoaște niciodată! Lor nu le vor lipsi aceste lucruri, pentru că așa sunt vremurile, dar noi știm că puteau fi și mai fericiți!”

Elevii sunt cei care resimt cel mai tare presiunea vremurilor, sunt cei care au mari așteptări de la cei ce îi învață, de la cei în care cred și pe care îi urmează! Reușita elevului în viață nu depinde neapărat de abilitățile precoc de a citi, a socoti, a recita, ci și de înclinațiile sale emoționale și sociale, de siguranța de sine, de felul în care își exprimă nevoile în prezența celorlalți, de felul cum își stăpânește impulsurile, cum are răbdare să aștepte, să urmeze sfaturile, să rezolve cerințele, de felul cum învață să se adapteze la nou. De asemenea, pentru a se contura profilul emoțional al elevului, acesta are nevoie să creadă că va reuși în ceea ce face, trebuie să fie capabil să își controleze acțiunile, să aibă scopuri, interese, visuri, să fie curios să descopere

lucruri noi, să se implice alături de alții, să se facă înțeles și să îi înțeleagă și pe ceilalți, să aibă capacitatea de a-și echilibra nevoile personale, să îi placă tot ceea ce face. Lecțiile nu se mai pot desfășura ca altă dată deoarece, acum, elevul își pierde ușor interesul, are nevoie să îi fie stârmită curiozitatea, dorința de a participa activ. În ziua de astăzi, elevul este înconjurat de tot felul de mijloace electronice care îl atrag , care îi ocupă mult timp, pe care le folosește pentru pregătirea lecțiilor, care i-au devenit indispensabile, transformându-l din punct de vedere socio-emoțional. Acum , copilul nu mai iese afară să se întâlnească cu prietenii, ci preferă să vorbească pe chat, pe messenger, pe whatsapp, prin email sau prin intermediul jocurilor pe calculator. Unii dintre ei sunt extrem de creativi, trecând de la simpla conversație prin intermediul dispozitivelor și de la utilizarea jocurilor pe calculator, la crearea de platforme, de povești digitale, de jocuri educative, de rețele de socializare. Din acest motiv, misiunea profesorilor este tot mai grea pentru că ei nu trebuie să ignore această realitate, ci trebuie să țină pasul. Totuși, oricât de importantă ar fi cunoașterea tuturor mijloacelor oferite de tehnologie, educația rămâne cea care insuflă valori. Pe lângă conținuturile predate, dascălul are datoria de a-i stârni entuziasmul, de a-l încuraja, de a-l lăuda, a-i accepta părerile, de a-i declanșa și întreține dorința de învățare, de a fi prieten și confident al elevului, sprijin în ameliorarea stărilor de anxietate, un substitut al părinților, pentru a-l determina să aleagă cărarea cea mai potrivită pentru parcursul unic al fiecăruia. Acesta trebuie să pregătească activități complexe, să folosească toate resursele din online, să se autodepășească, să le fie aproape celor care au încredere în forțele sale. Cel mai bun profesor rămâne acela care își învață elevii unde să se uite, dar nu spune ce trebuie să vadă, lăsând imaginația fiecăruia să descopere în stilul propriu și cu ajutorul propriilor abilități.

Pentru a răspunde noilor nevoi, pentru a crește eficiența actului didactic în mediul online, dar și la școală, pentru a arăta în continuare că se pot adapta la schimbări, că sunt cei mai buni, cei mai inventivi atunci când vine vorba despre starea de bine pe care trebuie să o creeze elevilor, cadrele didactice folosesc toate resurse pe care le au la îndemână! Ei elaborează modele de lucru și rămân modele pentru elevii lor! Elevii devin sursa acestora de energie și de inspirație pentru că cei mici văd soluții acolo unde adulții, uneori, nu mai cred că se poate! Pentru ei, dascălul trebuie să își schimbe mentalitatea, să se adapteze la nou, trebuie să stârneasă zâmbetul elevilor săi în fiecare zi prin activitățile pe care le propune la clasă.

În concluzie, dascălul trebuie să rămână un mentor, iar discipolii săi trebuie să reprezinte
acea făclie care să îi lumineze alegerile spre crearea celor mai bune situații de învățare, indiferent
de vremuri și de noile cerințe!

VINEREA CU TELEFONUL LA ȘCOALĂ

Prof. înv. primar, JORA NICOLETA
Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați

Motivația bunei practici: Ce poți face pentru elevii tăi, atunci când 16 din 28 provin din medii sociale dezavantajate sau cu cerințe educaționale speciale, cu părinți divorțați sau familii monoparentale, unde nu sunt mereu încurajați să vină la școală sau să acționeze în spiritul educației, al propriei evoluții sociale sau școlare?

POȚI face tot ce depinde de tine, în primul rând să alungi monotonia orelor, dar mai ales cea de pe chipul acestor copii, prea încercați de viață, mult prea devreme, cu speranța să nu ajungi prea târziu la sufletele lor.

Scopul bunei practici:

CUM? Simplu: să faci școala cum le place lor, să-i faci să vină la ore ca să vadă ce le mai propui, fără să știe că ei învață, chiar dacă nu conștientizează acest lucru, să-i faci să își dorească să continue să învețe, să știe mai mult, să se descurce singuri, să devină, câte puțin, indivizi independenți social și financiar.

CU CE? Folosind tehnologia, adică telefonul/ tableta, prin care ei pot învăța mai repede și adaptat zilelor în care noi trăim, pot să-și formeze diverse aptitudini de care vor avea nevoie și în relația cu colegii, dar și pe viitor, când vor deveni adulți. Si ne dorim să devină niște adulți adaptați zilelor în care trăiesc.



Obiective urmărite:


- O.1: Folosirea tehnologiei la școală, pentru învățare prin joc și prin aplicații, în conformitate cu specificul vârstei elevilor;
- O.2: Cunoașterea modului de căutare și de instalare a aplicațiilor, de pe internet, în funcție de necesitatea învățării;
- O.3: Însușirea modului de folosire a aplicațiilor digitale pentru învățare și a stabilirii unor conexiuni între acestea.


Durata:

CÂND? În fiecare zi de vineri, doar într-una din zilele săptămânii, astfel încât să nu abuzezi de tehnologia pentru care părinții deja se luptă acasă, care ocupă un timp prea mare din joaca copiilor, în detrimentul unei dezvoltări armonioase a acestora, pe tot parcursul anului școlar 2019-2020.

Grupul țintă: 28 de elevi din clasa a III-a C, Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați.

Activități:

Nr. crt.	Activități	Perioadă	Schimbări observate
1.	Desfășurarea unei activități cu telefonul/tableta la școală și măsurarea impactului asupra elevilor și părinților.	Octombrie, 2019	Elevii foarte încântați, obiective ale lecției atinse, unii părinți nemulțumiți că „școala se face cu telefonul”.
2.	Stabilirea zilei de vineri, pentru lecții folosind tehnologia la școală, în anumite momente din lecție, la început, pentru elevii ai căror părinți sunt de acord. 	Noiembrie, 2019	Elevii participă activ, în procent majoritar. Cei care nu au obținut acordul părinților lucrează tradițional, prin intermediul artei – desene, colaje- sau urmăresc la videoproiector. Cei care lipseau frecvent își diminuează numărul de absențe. Părinții primesc rezultatele învățării prin intermediul grupului închis al clasei, de Facebook. Reticența părinților față de folosirea tehnologiei la școală este diminuată.
3.	Continuarea învățării prin intermediul	Decembrie, 2019 – martie,	Ziua cu tehnologia devine ziua preferată a elevilor la școală.

	telefonului/tabletei, cu toți copiii care dispun de aceste device-uri acasă.	2020	Orarul nu mai este fix, oferind astfel posibilitatea copiilor de a învăța la fiecare materie, folosind telefonul/tableta.
4.	Trecerea în sistem online, datorată pandemiei covid. 	Martie-iunie, 2020	Elevii participă la activitatea online, în proporție majoritară, au deprinderile însușite de folosire a tehnologiei, de folosire a manualelor digitale, a internetului, a aplicațiilor. Părinții recunosc abilitatea digitală a copiilor, nu se mai împotrivesc acestor activități, își pun problema reînnoirii device-urilor.

Rezultate obținute: actualizarea device-urilor digitale ale elevilor încă din perioada anterioară pandemiei, acceptarea de către părinți a importanței formării competențelor digitale în aceste vremuri, interesul crescut al elevilor pentru școală, la fiecare materie la care foloseam telefonul/tableta, scăderea numărului de absențe ale elevilor cu risc de abandon școlar.



Ideea mi-a venit în lupta zilnică cu mine, pentru a face ceva care să-i determine pe elevii mei să nu mai lipsească de la școală, să-i facă să-și dorească să revină și mâine în bancă. După 3 ani (clasele P-a II-a), în care numărul absențelor, anual, era de cca 1200-1300, trebuia să încerc altceva, care să continue să-i motiveze să vină la școală. Prea mulți dintre elevii mei au fost prea devreme încercați de viață. Cu părinții plecați sau divorțați, cu probleme de progres școlar, cu sau fără telefon, am reușit, totuși, să-i țin la școală și să-i fac să-și dorească să nu renunțe. Tehnologia a făcut cumva legătura între nevoia lor de comunicare și nevoia de a progresa, fără stres, limite și bareme școlare.

Din cei 28 de elevi, doar Ștefan a renunțat, în anul școlar următor – clasa a IV-a- la a mai frecventa cursurile școlare, ceilalți diminuând numărul de absențe la sub 500, în clasa a III-a, joia devenind ziua lor preferată la școală. La sfârșitul zilei îmi spuneau că a trecut prea

repede, că ar mai vrea să rămână, să se mai joace. Reușisem să dau telefonului un alt scop, acela de instrument de învățare, de motor de căutare a informațiilor valoroase pentru vârste așa de fragede. Rezultatele școlare au fost mai bune, mai ales la cei care dispuneau și acasă de device-uri tehnologice.

Am plecat de la modul de lucru integrat, la clasă, și am încercat să înviorez elevii, într-o perioadă de școlarizare mai rigidă (clasa a III-a), în care ei trec de la învățarea concretă la cea abstractă și când nu mai știu dacă le place sau nu la școală. Am realizat mai întâi o activitate cu telefonul la școală, după care, în urma măsurării impactului acelei activități, am decis să continui săptămânal. Astfel, în ziua de joi, copiii veneau cu telefonul la școală, pe care îl foloseam la anumite momente din activitate. Lucram pe o aplicație educativă din Magazin Play, exersând sau evaluându-ne competențele însușite sau în curs de dezvoltare. Astfel, am lucrat cu ChatterKid – prin care copiii au dat glas personajelor din textele literare, cu YouTube live – pentru observare directă a modului de viață la mamifere, plante, cu Google Maps – pentru călătorii virtuale pe mapamond, Canva și PhotoGrid – pentru colaje fotografii, Quiver – transformare 3D a unor imagini, StopMotion – filme realizate din cadre fotografiate, Scratch – programare, WordCloud – pentru colaje din cuvinte, etc. Copiii trebuiau să instaleze aplicația din Magazin Play și să rezolve sarcina de lucru în timpul dat.

Ne-au ajutat în activitatea noastră și domnul profesor de geografie, Maftei Viorel, prin lucrul cu o stație meteo, Carmela Boacnă, laboranta școlii, cu tehnică și tehnologie de laborator, informaticianul Viorel Peneș, cu aplicații de robotizare pentru hrana animalelor de casă. Folosirea tehnologiei poate și va fi utilizată în orice domeniu, atât pentru persoanele autodidacte, cât și ca instrumente de lucru propriu-zise. Un domeniu interesant de aplicare mi se pare în sfera de menținere a sănătății psihice a persoanelor în vârstă. Tehnologia constituie o noutate pentru mulți dintre ei, care i-ar ajuta în lupta diverselor boli degenerative.

Nu știu dacă aș mai putea lucra fără tehnologie la clasă, mai ales după perioada pandemică. Totuși, dacă înainte credeam că modernul trebuie să ia locul tradiționalului în sala de clasă, anul acesta școlar am primit o lecție de viață dură: nevoia de tradițional este la fel de mare ca cea de modernizare. Stă în mâna noastră să împletim aceste două moduri de acțiune, să echilibrăm prezentul, prin împletirea delicată a trecutului cu viitorul, pentru a arăta elevilor noștri rădăcinile din care ne hrănim pentru a putea oferi vlăstare proaspete zilei de mâine. Se spune că

elevii noștri vor avea meserii, dintre care 30% nici nu s-au inventat. Eu cred că toate acestea țin de domeniul tehnicii și tehnologiei, dar și de noi.



DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ ÎN ERA DIGITALĂ

Prof.înv.primar, MARAVELA JANETA SIMONA
Școala Gimnazială Nr. 22 Galați

Emoțiile și gestionarea acestora reprezintă o provocare pentru toate persoanele indiferent de vârstă, pornind chiar de la cea mai mică vârstă. În uzul cotidian oamenii spun că cei ce manifestă comportament emoțional sunt oameni „fierbinți”, iar cei fără de emoții se consideră oameni reci.

Emoțiile au început să fie cercetate de către specialiști din diferite domenii: psihologie, pedagogie, economie, management etc. Ele sunt universale, doar manifestarea acestora poate fi diferită.

Emoțiile sunt definite ca stări afective, de scurtă durată, cu caracter situațional, care pot fi declanșate de o împrejurare reală sau de una imaginară. Intensitatea lor poate varia.

Studiile din ultima perioadă pun accent pe necesitatea învățării comportamentelor emoționale, deoarece se observă tot mai frecvent sentimentul de singurătate prezent în rândul copiilor din diverse familii.

Conceptul care a captat interesul psihologilor este inteligența emoțională. Daniel Goleman, cel care a introdus acest concept, definește inteligența emoțională ca fiind abilitatea de a identifica, înțelege și gestiona propriile emoții și ale celor din jur și de a folosi aceste informații pentru a crea un mediu productiv. Cu alte cuvinte, abilitatea de a-ți recunoaște propriile emoții te poate ajuta să înțelegi cauzele unui obicei pe care vrei să îl schimbi, pe când recunoașterea și înțelegerea emoțiilor celorlalți poate facilita gestionarea situațiilor conflictuale.

Daniel Goleman, în lucrările sale, evidențiază și descrie opt emoții de bază.



În aceste vremuri, tehnologia digitală este indispensabilă, dar trebuie să luăm în considerare și problemele generate de exces. Jocul și joaca, interacțiunea directă a copilului cu adultul trebuie să rămână fundamentul activității de învățare pentru o dezvoltare sănătoasă.

Privind la copilul de astăzi, știm că acesta este un nativ digital. Un studiu recent realizat de Institutul Family Online Safety (FOSI) și Hart Research – „Parentajul în epoca digitală” – dezvăluie câteva statistici interesante. Practic, toți părinții intervievați (în Maryland) au admis că cei mici dețin sau au acces liber la gadget-uri electronice: 90% dintre copii au avut un computer, 93% dețin o consola de jocuri video, 88% au telefoane mobile, iar 70% dintre părinți au raportat că cei mici aveau propriul MP3player.

Provocările legate de educația în era digitală și de însăși educația digitală apar din convingerea generală că acum este, probabil, singurul moment din istoria omenirii în care copilul cunoaște mai mult decât părintele. O lume bazată pe tehnologie, oferind în același timp accesul tinerilor la resurse neprețuite și oportunități de învățare, aduce, de asemenea, provocări pentru părinți, care includ participarea profitabilă la alfabetizarea digitală, gestionarea timpului de pe ecran, protecția împotriva atacurilor cibernetice și multe altele. Toate acestea necesită ca părintele să fie, la rândul lui, alfabetizat digital, ceea ce presupune luarea deciziilor în cunoștință de cauză și cunoașterea și aplicarea limitelor.

În era digitală copilul este atras de ceea ce îi oferă imediat, ca un feed-back, laude pentru performanțe. Copilul trebuie să se încadreze într-o anumită unitate de timp pentru realizarea unei sarcini. Recomandarea pe care o fac specialiștii factorilor educaționali, cadre didactice și părinți, ar fi: să privească împreună cu copiii filmele, chiar și pe cele de desene animate, în cazul copiilor mici, și să urmărească personajele, caracterul lor, discutând în final pe marginea aceluia film. În cazul copiilor mai mari, fascinați de lumea jocurilor virtuale oferite la scenă deschisă printr-un singur click, se poate vorbi despre o atenție sporită din partea părții adulte.

Curiozitatea și dorința de explorare împing copiii spre diverse spații online, care pot fi potrivite pentru ei cu efecte benefice asupra dezvoltării abilităților. Dar, de multe ori și din ce în ce mai des, din păcate, chiar neintenționat, sunt puși în situații neprevăzute pentru că ajung pe pagini sau întâlnesc persoane care îi fac să se simtă nesiguri, speriați, triști, rușinați sau vinovați.

Toate aceste situații neplăcute întâlnite în mediul online sunt reprezentări ale societății și evidențiază faptul că internetul este o manifestare complexă a modului în care suntem interconectați. Din nefericire, în mediul virtual, un individ are puțin control asupra a ceea ce aduce altă persoană în această vastă rețea publică.

Cu toate acestea, aceste experiențe fac totuși parte din viață. Adultul nu poate proteja în permanență copiii, dar îi poate ajuta să se protejeze, să gestioneze emoții, situații, astfel încât să reușească să depășească aceste pericole

Un rol important, esențial chiar, îl au limitele impuse de către părinți sau alți facilitatori ai învățării din viața copiilor. Pe termen lung, aceste limite contribuie la modul în care copilul se va raporta la tehnologie și vor deveni principii care îi vor servi să aleagă într-un mod mai conștient cum folosește o astfel de resursă.

Bibliografie

1. Brackett, M. A., Rivers, S. E., & Salovey, P. (2011). Emotional intelligence: Implications for personal, social, academic, and workplace success. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(1), 88-103.
2. Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. Bantam.
3. Keeling, S. (2003). Advising the millennial generation. *NACADA Journal*, 23(1-2), 30-36.
4. <https://oradenet.ro/blog/nevoile-copiiilor-in-era-digitala>
5. <http://www.todaysoftmag.ro/article/2090/inteligenta-emotionala-in-era-digitala>

CUM VOM REUȘI SĂ CREĂM LECȚII ONLINE UȘOR DE ÎNȚELES

Prof. înv. primar, MARIN CĂTĂLINA ALINA

Școala Gimnazială Nr.17 Galați

„Viziune fără acțiune – nu se realizează nimic

Acțiune fără viziune – pierdere de timp

Viziune însoțită de acțiune – poate schimba lumea”

Nelson Mandela

Sunteți gata să schimbați lumea?

Din cauza pandemiei instituțiile de învățământ au fost nevoite să își transfere activitatea exclusiv online. Trecerea de la lecțiile predate în școli la cele bazate exclusiv pe videoconferințe a adus cu sine multe provocări atât pentru profesori, deoarece aceștia au trebuit să facă un efort și mai mare pentru a capta atenția elevilor, cât și pentru elevi deoarece atenția lor a fost mult mai mică fiind acasă. Un lucru e cert: **pentru ca educația online să funcționeze și să fie eficientă e nevoie de noi metode de a predă.**

Deoarece timpul este crucial în predarea online e nevoie ca lecțiile să fie structurate într-un mod diferit față de cele din clasă. Acestea trebuie să fie mai scurte, însemnând maxim 20 de minute în care să prezinți informațiile noi legate de subiectul predat, iar timpul rămas ar trebui dedicat activităților care să-i ajute pe elevi să asimileze mai ușor informațiile prezentate anterior. Cu cât se vor adăuga mai multe activități pe parcursul fiecărei lecții predate, cu atât timpul va zbura mai repede pentru elevi.

Comunicarea poate fi eficientă atât față în față , cât și online dacă îndeplinim câteva reguli de bază, cum ar fi:

- realizarea unor prezentări PowerPoint pentru a prezenta informațiile importante legate de lecția predată.
- slide-urile trebuie să conțină doar informațiile importante pe care le vei dezvolta mai apoi în cadrul lecției.
- alegerea unei teme de culori pentru fiecare prezentare și nu folosirea prea multor culori deoarece acestea obosească ochiul (alege culori care se pot citi – culori deschise pentru background închis și invers).

- adaugarea de imagini în prezentări și videoclipuri scurte. Deoarece e ușor ca atenția unui elev să se piardă destul de repede, ar trebui să împarți materialele video pe care le prezinți pe secțiuni mai scurte. Videoclipurile lungi cu foarte multe informații nu stârnesc curiozitatea unui elev, acesta devenind plictisit destul de repede. Un studiu realizat de cei de la MIT afirmă faptul că videoclipurile care nu sunt mai lungi de 6 minute au cel mai mare succes atunci când sunt prezentate cuiva.

Câteva instrumente ușor de folosit pentru a realiza prezentări pe care elevii le vor aprecia:

[Flipsnack](#) este un program online cu ajutorul căruia poți crea cataloage interactive cu efecte realiste de răsfoire a paginilor. Acestea pot fi create prin încărcarea de fișiere PDF sau pot fi realizate integral în Flipsnack. [TeachEm](#) te ajută să faci ca videoclipurile de pe YouTube să se transforme în niște lecții interactive și interesante prin intermediul chestionarelor și a notițelor care se pot adăuga fiecărui videoclip.

[Canva](#) este o platformă de design grafic care îți permite să crezi prezentări unice, documente și alt conținut vizual de excepție.

[Edupuzzle](#) – această platformă îți permite să afli dacă elevii vizionează videoclipurile pe care le-ai trimis, de câte ori urmăresc fiecare secțiune ale acestora și, de asemenea, poți înțelege dacă elevii tăi au înțeles conținutul prezentat în videoclip.

Pe lângă a prezenta elevilor lecțiile pline de informații, trebuie să îi ajuți și să asimileze informațiile prezentate. Una dintre metodele pe care poți să le folosești pentru a face acest lucru este realizarea de chestionare scurte. Poți să faci acest lucru cât de des dorești, dar fără a oferi o notă pentru răspunsurile elevilor. Deoarece elevii știu că nu vor primi o notă pe aceste chestionare, aceștia nu vor fi intimidați și vor putea să le perceapă ca pe un instrument educațional. S-a dovedit faptul că acestea cresc performanța și pe lângă acest lucru au și alte beneficii cum ar fi:

- reținerea informațiilor mai ușor;
- identifică golurile de cunoștințe;
- încurajează învățarea;
- permite elevilor să aibă o verificare imediată a răspunsurilor corecte sau greșite.

Mai multe studii afirmă faptul că elevii care răspund în mod frecvent la chestionare rețin mai ușor informațiile prezentate și au un grad de satisfacere mai ridicat legat de curs.

Pentru a realiza chestionare și jocuri interactive se pot folosi câteva instrumente cum ar fi:

LIVRESO este o platformă de creare de lecții interactive. În lecții se pot introduce chestionare complexe, asistenți educaționali, jocuri interactive, resurse externe. Lecțiile dezvoltate se pot folosi și offline. Există o comunitate mare de profesori ce o folosesc în România, aproximativ 12.000. Pentru cadrele didactice, accesul este complet gratuit. Au și o bibliotecă publică, cu peste 2400 de lecții.

SOCRATIVE este o platformă pe care profesorii o pot folosi pentru a-și testa elevii prin mini-chestionare. Întrebările pot avea răspunsuri multiple, pot fi cu variante de răspuns adevărat/fals sau deschise.

QUIZLET este o platformă pe care o pot folosi atât profesorii, cât și studenții pentru a crea și a distribui materialele pe care le folosesc pentru a învăța. [Quizlet Live](#) este produs de către Quizlet cu scopul de a aduce la viață materialele distribuite. Pentru a face acest lucru acesta creează jocuri interactive prin care elevii pot asimila mai bine informațiile prezentate în materialele predate.

KAHOOT– Jocurile interactive îi pot motiva pe elevi să învețe, îi ajută să rămână motivați și focusați. Prin Kahoot profesorii pot alege din jocurile preexistente sau pot crea unul complet nou cu chestionare pentru elevi pe diferite subiecte.

SEESAW este o aplicație ușor de folosit care le permite elevilor să se documenteze despre ceea ce au învățat la cursuri. Acest lucru poate fi realizat și de către părinți.

La orele online elevii trebuie să se simtă apreciați. Lipsa colegilor și a interacțiunii fizice cu aceștia poate fi un factor enorm de dezinteres pentru elevi. Unii dintre aceștia se gândesc că și dacă lipsesc de la o anumită lecție nimeni nu le va simți lipsa sau va observa că lipsesc. Cea mai bună metodă pentru a rezolva această problemă este ca profesorii să îi facă pe elevi să se simtă apreciați.

Pentru a face acest lucru ar trebui să se țină seama de a avea câteva sugestii:

- numele fiecărui elev să îl folosești cât mai des în timpul lecțiilor. Îi va face să se simtă importanți;
- află care sunt interesele elevilor tăi și încearcă să le incluzi în unele lecții unde este posibil;
- oferă feedback în mod regulat elevilor tăi.;
- încearcă ca prin ceea ce spui sau faci, aceștia să se simtă încurajați și să fie motivați de pozitivitatea ta.

Concluzii: Predarea lecțiilor exclusiv online necesită mult timp de acomodare și multă răbdare. Schimbarea poate avea loc atâta timp cât există voință. Răspunsul corect poate să apară de unde te aștepti mai puțin, însă are un înțeles diferit pentru fiecare dintre noi!

BIBLIOGRAFIE:

Oprea, Crenguța - Lăcrămioara – “ Strategii didactice interactive”, ed. a III-a, EDP, București, 2008

<https://www.danailies.ro/activitate-pentru-acasa-construieste-o-poveste-amuzanta>

<https://pentruprieteni.com/util/cele-mai-bune-motoare-de-cautare-educationale-studii-carti-si-resurse-decalitate-pentru-profesori-elevi-si-studenti>

<https://stiri.md/article/social/s-au-inchis-scolile-nu-si-cartile-modalitati-de-invatare-la-distanta>

<https://www.science-sparks.com/10-science-experiments-every-child-should-do-at-least-once/>

<https://www.ssw.com/blog/coronavirus-activity-guide-45-boredom-buster-ideas-for-kids/>

<https://growingbookbybook.com/online-literacy-resources>

<https://www.need.org/about-need/our-curriculum>

Secretar, MIRCEA DORINA
Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

Conform dicționarului explicativ al limbii române, emoția este definită ca reacție afectivă de intensitate mijlocie și de durată relativ scurtă, însoțită adesea de modificări în activitățile organismului, oglindind atitudinea individului față de realitate.

O definiție a inteligenței emoționale (EQ) este prezentată ca abilitatea de a percepe, evalua și controla propriile emoții. În vreme ce această conștiință de sine este importantă, la fel de valoroase se dovedesc și abilitățile de a înțelege, interpreta și răspunde la nevoile emoționale ale celor din jur.

Există specialiști care susțin că inteligența emoțională poate fi doar nativă, dar și experți care o consideră o calitate care poate fi educată, alimentată, îmbunătățită. De un lucru, putem, însă, fi siguri: sunt situații când inteligența emoțională este mai importantă decât IQ-ul.

Pentru ca un copil să fie capabil să învețe bine la orice vârstă el trebuie să ajungă la nivelul emoțional de maturizare al aceluși nivel de vârstă. Cu cât el este mai matur din punct de vedere emoțional, cu atât este mai capabil să învețe. Cum ajunge la nivelul emoțional de maturizare al vârstei lui? Cu ajutorul familiei – în mod special al părinților – și, mai apoi, cu ajutorul profesorului de la clasă. Un proverb spune că „e nevoie de un sat întreg (comunitatea) să crești un copil.

În cazul în care contextele din familie, de la școală sau chiar din grupurile de prieteni nu oferă un spațiu de înțelegere și suport, nivelul emoțional al copilului are de suferit. Privit cu superficialitate și fără un real interes, adesea copilul de azi poate părea în ochii adulților din jurul lui ca fiind neatent, confuz, incongruent sau neglijent când el este de fapt stresat, obosit sau simte cu durere lipsa relațiilor semnificative, pline de iubire.

Preocuparea pentru rolul tehnologiei în viața copiilor noștri a crescut în ultimii ani, pe măsură ce plângeri de genul „Stă toată ziua cu ochii în ecran” sunt precedate de dubii de genul: „Să îi iau smart phone din clasa întâi?” „Dacă are deja tabletă, să îi mai cumpăr și un laptop?” „Să îi interzic să se mai apropie de computer?” „Să îi confisc tableta?” „Să îi tai Internetul?” „Nu e dăunătoare tehnologia pentru copii?” Îngrijorarea în rândul părinților era și rămâne reală. Iar

adevărul este că **încă nu știm cum să gestionăm relația copiilor noștri cu tehnologia**. Dar noi, adulții, cum ne raportăm la tehnologie?

I-am numit pe copiii născuți după anul 2000, după adoptarea pe scară largă a tehnologiei digitale - „copii digitali” sau „nativi digitali”. Termenul nativ digital nu se referă la o anumită generație. În schimb, este o categorie captivantă pentru copiii care au crescut folosind tehnologie precum Internet, computere și dispozitive mobile. Se consideră că această expunere la tehnologie din primii ani le oferă nativilor digitali o mai bună cunoaștere a tehnologiei decât oamenii care s-au născut înainte de a fi răspândită. Nu toți copiii născuți astăzi sunt nativi digitali în mod implicit. Interacțiunea regulată cu tehnologia la o vârstă fragedă este factorul decisiv. Totodată, trebuie să recunoaștem că lipsa interacțiunii frecvente cu tehnologia nu garantează o dezvoltare emoțională optimă.

Nativii digitali, în pofida familiarizării cu terminologia lumii digitale, nu vor înțelege intuitiv programarea computerului sau modul în care o rețea transmite date. Cu toate acestea, ele vor fi mai bine plasate pentru a înțelege aceste tehnologii, deoarece le-au văzut în acțiune de multe ori. Mulți profesori sunt încă imigranți digitali - oameni care au fost expuși la tehnologie mai târziu în viață și predau în modul în care au fost învățați. Unii oameni sugerează că nativii digitali trebuie învățați într-un mod fundamental diferit. Acești oameni cred că nativii digitali gândesc diferit datorită expunerii lor timpurii la tehnologie și s-au obișnuit să utilizeze tehnologia pentru a rezolva sarcinile repetitive care stau la baza învățării tradiționale.

Copiii în mod natural sunt deschiși și curioși și pe Internet mărturisesc că se simt foarte des liberi și în control pentru propriile decizii, pot învăța într-un mod interactiv aproape orice și acest lucru le hrănește încrederea în sine și îi face dornici de a contribui la un bine mai mare decât propriul interes. Prin termenul de „cetățenie digitală” pot fi introduse noțiuni precum importanța drepturilor și responsabilităților și, totodată, posibilitatea de a crește și de a te dezvolta prin folosirea corectă a resurselor disponibile pe Internet. Mai mult decât atât, unii dintre tineri aleg jocuri și activități complexe care le stimulează elemente mai înalte ale potențialului uman precum gândirea critică și cea strategică, creativitatea, exprimare personalizată acordată la context, adaptarea și spontaneitatea pentru a putea lua decizii rapide.

Interacțiunea cu un adult prezent, disponibil și informat creează premisele pentru o conștientizare a emoțiilor, gândurilor și acțiunilor, în orice context.

În consecință, dezvoltarea emoțională a copilului în era digitală depinde de dezvoltarea noastră emoțională ca părinți și dascăli, de maleabilitatea cu care ne adaptăm schimbărilor din viețile noastre.

Și să nu uităm adevărurile profunde din poemul lui Kahlil Gibran „Despre copii”:
„Copiii voștri nu sunt copiii voștri.
Ei sunt fiii și fiicele dorului Vieții de ea însăși îndrăgostită.
Ei vin prin voi, dar nu din voi,
Și, deși sunt cu voi, ei nu sunt ai voștri.

Puteți să le dați dragostea, nu însă și gândurile voastre,
Fiindcă ei au gândurile lor.
Le puteți găzdui trupul, dar nu și sufletul,
Fiindcă sufletele lor locuiesc în casa zilei de mâine, pe care voi nu o puteți vizita
nicichiar în vis.
Puteți năzui să fiți ca ei, dar nu căutați să îi faceți asemenea vouă,
Pentru că viața nu merge înapoi, nici zăbovește în ziua de ieri.

Voi sunteți arcul din care copiii voștri, ca niște săgeți vii, sunt azvârliți.
Pe drumul nesfârșirii Arcașul vede ținta și cu puterea Lui vă încordează, astfel ca
săgețile-I să poată zbura iute și departe.
Și puterea voastră, prin mâna Arcașului, să vă aducă bucurie,
Căci, precum El iubește săgeata călătoare, tot la fel iubește și arcul cel statornic.”

Bibliografie:

„Secretele succesului în era digitală” – Dale Carnegie
„Educația emoțional-afectivă. Noi explorări, noi strategii” – Ioan Neacșu , Mihaela Suditu
<https://ro.scribd.com/document/203166566/Dezvoltarea-emo%C5%A3ionala-a-copiilor-in-contextul-erei-digitale>
<https://oradenet.ro/blog/nevoile-copiilor-in-era-digitala/>

Prof.înv.primar, MUNTEANU OANA-FELICIA
Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați

Prof. Munteanu Oana-Felicia

Clasa a III-a C

Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați

Titlul activității: „Toamna- foșnet, zâmbet și culoare”

Scopul activității: conștientizarea necesității relaționării cu celelalte persoane;

Obiective urmărite:

- consolidarea cunoștințelor elevilor referitoare la caracteristicile anotimpului toamna ;
- stimularea creativității, a expresivității prin realizarea de creații artistico-plastice;
- sensibilizarea copiilor în fața frumuseților naturii, astfel încât să devină persoane capabile să aprecieze frumosul și viața;
- formarea abilității de a concepe și de a prezenta un produs realizat.

Descrierea activității:

Din dorința de a mai ieși din cotidian și de sub rigurozitatea în care se desfășoară orele de curs, în contextul pandemic în care ne aflăm, am propus spre desfășurare o activitate cu forma de organizare, pe echipe.

Timpul îndelungat în care am fost nevoiți să desfășurăm activitățile on-line i-a afectat mult pe elevi, îndepărtându-i unii de ceilalți, devenind individualiști și mai puțin atenți la ceilalți și la nevoia de a-i avea aproape.

Odată cu întoarcerea la școală, am simțit necesară această activitate pentru a-i aduce împreună, pentru a le reaminti cum e să lucrezi într-o echipă, să colaborezi, să împarți sarcini și responsabilități iar în final să împarți bucuria reușitei.

Ca sarcină de lucru au avut de realizat un tablou/ aranjament de toamnă, cu materiale din natură.

Echipele au fost formate din 4-5 elevi și au fost alese în funcție de apropierea de domiciliu, fiind necesară întâlnirea de strângere a materialelor, ideilor, în prealabil, în timpul liber.



VALORI ȘI PRINCIPII PRIVIND STAREA DE BINE ÎN EDUCAȚIE

Prof.înv.primar, MUȘAT ANA RALUCA,
Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați

În general, sistemele educaționale sunt orientate mai degrabă spre competiție. Ierarhii internaționale cum ar fi cele generate în urma susținerii testelor PISA stabilesc un grad de performanță al școlilor punând presiune pe guvernatori, profesori și elevi. Ca rezultat, școlile vor valoriza mai degrabă achizițiile academice ale elevilor decât sănătatea mentală și starea de bine care se reflectă nu numai în felul în care elevii sunt învățați, dar și în felul în care sunt evaluați.

Profesori se confruntă cu presiunea ca elevii să obțină cele mai mari note. Acest lucru destabilizează starea mentală a acestora, pune presiune și are un impact negativ asupra performanțelor.

Cerințele academice duc mai degrabă la o stare de rivalitate decât să îi facă pe elevi să se bucure de școală și să își cultive emoții pozitive. Performanța educațională nu trebuie să aibă prețul fericirii copiilor. Cercetările⁶ au demonstrat că promovarea unei stări mentale împreună cu competențe de bază cum ar fi cele de matematică și literatură au un impact pozitiv asupra copiilor în ceea ce privesc achizițiile academice, relațiile sociale, motivația și perspectivele de carieră ale elevilor.

Politica de promovare a stării de bine se construiește pe un fundament care a avut deja loc în școli atunci când elevii au fost înzestrați cu știință, abilități și competențe pentru a spori starea de bine și pentru a face față provocărilor vieții.

Educația pentru o stare de bine la școală are loc pe tot parcursul școlarității, în contexte diferite. În timp ce mulți factori care influențează starea de bine sunt localizați acasă sau în comunitate, școala poate fi un context foarte puternic pentru o dezvoltare emoțională sănătoasă, sporirea factorilor de protecție și minimalizarea factorilor de risc.

Abordarea la nivel de școală implică toți membrii comunității școlare, atrăgându-i într-un proces colaborativ de schimbare în vederea îmbunătățirii anumitor aspecte cu impact în starea de

⁶ <http://theconversation.com/schools-could-teach-children-how-to-be-happy-but-they-foster-competition-instead-121669>

bine. Adoptarea acestei politici a demonstrat, la nivel internațional, că aduce beneficii educaționale și sociale pentru copii și tineri.

În căutarea fericirii în școli

Când vine vorba de sănătate și fericire, banii contează doar până la un anumit punct. Ceea ce contează cel mai mult pentru dezvoltarea este cunoașterea de sine, să știi cum să gândești, cum să te porți și cum să-ți gestionezi emoțiile și accentul care se pune pe relațiile sociale pozitive. Acest tip de abordare este bine cunoscut și în țările latino-americane. De exemplu, țări din America de Sud se poziționează foarte bine în topul celor mai fericite țări. Aceste promovează intens relațiile strânse în familie, între prieteni și vecini. Chiar dacă este vorba despre un continent cu multe inechități sociale, oamenii sunt rezilienți, au abilitatea de a depăși cu succes adversitățile și de a se bucura de viață în ciuda circumstanțelor nefavorabile. Conform unui raport al Națiunilor Unite⁷, școlile din America Latină promovează foarte bine reziliența și empatia în rândul copiilor ca abilități de bază ale învățării socio-emoționale.



Astăzi, cultivarea fericirii face parte din prioritățile politicilor globale. În ultimii ani, diverse țări au făcut din fericire fie un scop specific în ceea ce privește dezvoltarea, iar politicile educaționale au inclus elemente referitoare la fericire în planurile cadru.

Valorile sistemelor educaționale formează cetățeni responsabili prin promovarea egalității, armoniei și a diversității între semeni. Sistemele educaționale pot preveni criza sănătății mintale înregistrată la copii. Iar țările care prioritizează fericirea copiilor și starea de bine oferă, în acest caz, un punct de plecare. Promovarea unor relații pozitive în detrimentul rivalității reprezintă o strategie foarte bună de a da o șansă copiilor să înflorească.

Școlile au un rol activ în furnizarea și asigurarea unei bunăstări sociale, fizice și emoționale pentru elevi. Aceștia își petrec o bună parte a timpului la școală, iar acesta devine un loc-cheie pentru modelarea stării de bine, inclusiv pentru aspectele ei sociale, fizice și emoționale.

⁷ https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org/lac/files/2018-06/CandY_guide_for_governments.pdf

DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ ÎN ERA DIGITALĂ ȘI ROLUL FACTORILOR EDUCAȚIONALI ASUPRA ȘCOLARULUI MIC

Prof. înv. primar, OLARU ANA-MARIA
Școala Gimnazială ” Grigore Moisil”, Galați

Viața zilelor noastre are ca trăsătură principală mobilitatea și ineditul situațiilor de criză, modernismul ei ne provoacă și ne stimulează antrenându-ne creativitatea în a-i descoperi adevărata față, adevăratele coordonate sociale necesare în luarea deciziilor de sprijin adecvate . Privită ca un modulul social, familia se află sub presiunea situațiilor economice, culturale și de relaționare din epoca noastră suferind constant transformări moral-sociale ce se resimt în mediul școlar din ce în ce mai intens luându-ne prin surprindere cu noutatea oferită de mediul online și digitalizarea alertă a tuturor aspectelor cotidiene ale vieții, digitalizare forțată de împrejurările oferite de pandemia mondială.

Situația pandemică îndeamnă spre o nouă abordare a educației implicând toți factorii ei de influență din mediul: social, online, familial . Mutând-se în mediul online o mare parte din activitatea umană, suntem obligați să ne îndreptăm atenția spre o nouă ramură formativă în dezvoltarea umană și anume digitalizarea cu factorii ei pozitivi (accesul rapid la informație, transferul de date, conexiunea între un număr mare de persoane, interacțiunea cu suport digital, metode de evaluare rapide și obiective mai pot spune că digitalizarea încă mai are multe de oferit) cât și factorii nocivi ai acesteia sunt de luat în considerare cu cea mai mare atenție atât de către profesori cât și de către părinți nu trebuie uitat faptul că micuții au acces necenzurat la aproape tot ce poate oferi internetul. Copiii ce se află acum în școală au căpătat de drept numele de nativi digitali termen ce acoperă în totalitate nivelul de dezvoltare digitală a elevilor lansând provocarea să păstrăm pasul cu ei și să-i îndrumăm pe calea corectă în ceea ce privește conduita digitală .

Cadrelor didactice nu le rămâne decât să folosească o abordare flexibilă, vie, supusă transformării atât în relația cu elevii, față de care au obligativitatea educației formale, dar totodată creativitatea și gândirea deschisă sunt necesare în raport noile modele/tipologii de părinți căutând să construiască un pod de comunicare ce formează alături de aceștia o strategie de management a digitalizării ce va permite un control în dezvoltarea digitalizată a copiilor necesară dar și protejarea nativilor digitali față de neajunsurile excesului de tehnologie .

Cum în numeroase cazuri lipsa unui model pozitiv din sânul familiei în ceea ce privește comportamentul în mediul online duce la comportamente nocive asemănătoare ale copiilor, mai puțin îmbucurătoare, provocate de multe ori de mesajele necenzurate provenite din mediul digital, acești elevi necesitând o mai multă atenție din partea noastră și de multe ori consiliere pedagogică se impune deci dezvoltarea unei rezistențe, unei educații sănătoase privind discernământul filtrării informațiilor provenite din mediul online .

În calitate de învățătoare am întâlnit de multe ori cutume, obiceiuri moștenite în sânul familiei ce nu corespund întocmai cu valorile promovate de școală mai ales în era digitală a educației unde noul, transformarea și adaptarea întrec uneori posibilitatea de protejare a elevului. Făcând referire la clasa pe care o am din 20 de elevi cu vârste de 9-12 ani toți elevii au telefoane smart, acces la diferite gadgeturi conectate la internet, toate fetele au pagini de socializare online și acces la grupul clasei de WhatsApp pot afirma cu certitudine că acești copii au învățat să interacționeze cu un ecran înainte de a învăța să țină creionul în mână toate acestea, accesul la grupurile de socializare, joaca digitală având loc în sânul familiei de aici rezultă necesitatea unei strategii comune profesor-părinte privind digitalizarea.

Acceptând-le ca o provocare am încercat să comunic, să colaborez cu familiile elevilor prin diferite metode activ-participative flexibile adaptate la situația actuală cum ar fi: vizite la domiciliu, ateliere de lucru cu părinții, lecții în colaborare alături de consilierul școlar sau cu alți profesori ce predau la clasă am oferit ca alternativă accesul și la platforme cu specific educațional facilitând învățarea digitală.

Datorită situației pandemice suntem forțați să construim o nouă reziliență a elevilor, rezistența la factorii nocivi ce provin din mediu online, vrem sau nu mediul online este parte integrantă a elevilor cu latura sa formală și informală. Statutul adultului ca factor de filtrare a informațiilor ce vin către elev din mediul online fiind suprasolicitat și uneori chiar imposibil de menținut fiind necesară conștientizarea fiecărui copil de ceea ce este cunoscut deja sub termenul de cetățenie digitală.

Activitățile de impact pentru copii au fost cele facilitate de digitalizarea educației, forțată oarecum de venirea pandemiei dar adaptate noilor cerințe. Amintesc cu drag lecția deschisă online EMINESCU NE UNEȘTE susținută în colaborare cu doamnele de la clasele paralele Ciocan Anișoara Mihaela și Munteanu Oana Felicia la care a fost invitată și bibliotecara școlii Năstase Emilia-Elena, lecție susținută cu ocazia Zilei Culturii Naționale. Menționez că cele mai binevenite activități digitale în rândul elevilor sunt cele în care există o colaborare între elevii din

diferite clase sau chiar unități școlare diferite, colaborarea facilitată de platforma școlară Googleclassroom a stârnit o stare de bine în rândul elevilor ceea ce a dus și la viitoare activități online.

Altă lecție deschisă din mediul online facilitată de digitalizarea educației prin platforma școlară ce a stârnit reacții pozitive în rândul elevilor, la care au mai participat și elevii de grupă mare de la grădinița ION CREANGĂ a fost „ION CREANGĂ-MĂRȚIȘORUL LITERATURII ROMĂNE”. Colaborarea facilă între educați și cei ce se implică activ în educație profesori sau diferiți invitați, oferită de platformele Meet sau Zoom nu poate decât să inducă în mediul educațional o stare de bine și de siguranță.

Ca o concluzie, dezvoltarea emoțională în era digitală este o provocare atât pentru educatori care sunt nevoiți să-și îmbunătățească competențele digitale, pentru elevi care sunt nativii digitali și nu au filtre de protecție naturale în această latură a dezvoltării cât și pentru părinți care sunt forțați să accepte digitalizarea și să acționeze ca gardieni sau protectori într-un domeniu unde copiii lor i-au întrecut deja.

STAREA DE BINE A ELEVILOR ÎN CONTEXTUL ÎNVĂȚĂRII COLABORATIVE

Prof. înv. primar PANĂ DOINA IULIANA
Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

În contextul în care educația a fost pusă în fața provocării de a se desfășura în mediul online, mulți dintre noi am fost nevoiți să ne adaptăm situației într-un timp foarte scurt. Cadrele didactice și elevii care au fost nevoiți să se adapteze din mers cu predarea-învățarea-evaluarea în mediul online. Practicile educaționale utilizate de atâția ani au fost reorganizate, reinventate.

În acest context, actorii implicați în actul educațional au întâmpinat limite, dar și avantaje, dezvoltarea emoțională a copilului jucând un rol esențial. Competențele socio-emoționale dobândite de copil reprezintă repere extrem de importante fără de care copilul nu se va dezvolta armonios care să îi asigure o bună adaptare la vârsta adultă. Dezvoltarea emoțională optimă reprezintă una dintre componentele esențiale ale adaptării, exprimarea emoțiilor fiind foarte importantă în cadrul interacțiunilor sociale, deoarece contribuie la menținerea lor.

Ce facem atunci când dorim să îmbunătățim abilitățile emoționale ale copiilor? Dacă dorim să îmbunătățim abilitățile emoționale ale copiilor este important ca mai întâi să vedem care sunt punctele lor tari și ce comportamente pot fi dezvoltate.

Până acum elevii învățau la școală ceea ce li se preda din manuale prin metode tradiționale sau activ-participative, utilizând caietul sau auxiliarul pentru exersare, cu inserții timide sau mai îndrăznețe de învățare în mediul virtual. Utilizarea TIC la clasă, a softurilor educaționale, a unor aplicații și platforme de învățare erau tot mai mult pe placul elevilor deoarece acestea ușurează foarte mult învățarea și sunt în acord cu explozia informațională și progresul tehnologic al secolului XXI.

Odată cu apariția pandemiei de Corona virus toată activitatea s-a transferat în mediul online. Elevii s-au adaptat destul de repede întrucât ei oricum așteptau de mult timp o schimbare din partea învățământului românesc și a profesorilor.

Un exemplu de îmbinare a competențelor digitale și a muncii colaborative, fie în sala de clasă virtuală sau în cea din școală este utilizarea platformei Padlet.

PADLET este o platformă de colaborare online, un instrument de lucru colaborativ. Printr-o simplă înregistrare cu un e-mail se creează un avizier (panou) informativ, o "tablă"

virtuală, care se poate partaja cu orice elev, profesor sau părinte printr-un link unic, unde fiecare colaborator poate contribui la elaborarea sau îmbogățirea acestuia. Este o modalitate simplă de a colecta idei și resurse, de a prezenta conținuturi într-un format prietenos și atractiv. Acest instrument poate fi folosit ca o tablă interactivă în care se postează informații, se scriu comentarii și se pot evalua cele mai bune postări. Cincisprezece minute sunt suficiente pentru inițiere în această aplicație online.

Platforma PADLET e ideală pentru: sesiuni de brainstorming, oferind un spațiu virtual pentru întrebări și răspunsuri; ice-breaking; e-portofolii, proiecte; colectarea lucrărilor/temelor elevilor și oferirea de feedback individual; promovare de evenimente; realizarea hărților conceptuale; newsletter; feedback. Este îndrăgită de utilizatori pentru caracteristicile ei: este ușor de folosit /intuitivă (oferă un mod simplu de publicare a conținuturilor), colaborativă (colegii pot fi invitați să lucreze împreună la proiecte, sarcini de lucru, activități comune etc), flexibilă (se poate adăuga orice tip de fișier, există mai multe tipuri de afișare, poate fi setat să fie public sau privat, etc.). Are o multitudine de opțiuni pentru personalizarea oricărui tip de conținut; este o platformă sigură, fiind disponibile setări de confidențialitate. Platforma este utilă în special situațiilor când există în clasă elevi timizi. Sub masca anonimatului, aceștia își pot învinge sfiala postându-și, fără a le fi teamă că vor fi ridiculizați, ideile, opiniile, părerile personale.

Padlet-ul LECTURI DE VACANȚĂ este o modalitate simplă și atractivă de a oferi recomandări de lectură dar și de a prezenta lecturile citite. Este structurat sub forma de raft, informațiile fiind organizate în coloane/ secțiuni. Atât învățătorul cât și elevii au posibilitatea de a adăuga lecturi la secțiunea ”recomandări”. Elevii au posibilitatea de a-și prezenta lecturile de vacanță adăugând conținuturi la secțiunile ”fișe de lectură”; ”prezentare de carte” (sub formă scrisă sau audio-video), ”rezumate de cărți”(clipuri video și/sau linkuri către platformele unde au fost acestea prezentate). De asemenea, la secțiunea ”clubul cititorilor pasionați” au posibilitatea ca, prin intermediul unui link, să acceseze și alte padlet-uri în care să scrie fiecare ce înseamnă lectura pentru ei, să scrie citatul preferat, să prezinte un personaj preferat, etc.

Idei de folosire a padlet-urilor:

Știu – Vreau să știu – am învățat;

Padlet dedicat unui scriitor/poet (de ex. prezentarea portretului, a datelor bibliografice, a activității literare dedicate copiilor);

Jurnale de vacanță;

Album de fotografii (padlet-ul tip timeline);

Locuri vizitate;
Salutul în lume;
Tradiții de Crăciun (padlet-ul tip hartă);
Itinerarii de excursie;
Proiecte e-Twinning;
Activități din Școala Altfel de acasă.

O metodă folosită cu succes și cu mare priză la elevi este CLASĂ INVERSATĂ (în engleză FLIPPED CLASSROOM). Aceasta a apărut prin anii 2010 în SUA ca o abordare pedagogică modernă de promovare a lecțiilor ce „răstoarnă” modelul tradițional al taxonomiei lui Bloom. Este un model practic și mai uman de instruire mixtă. Obiectivul de bază este trecerea de la centrarea pe profesor la centrarea pe elev pentru a-i putea satisface nevoile individuale de cunoaștere. Dascălul nu mai acționează de pe poziția de savant aflat în prim plan, ci ca ghid, consilier care învață împreună cu elevul.

Procesul de instruire în formatul inversat se derulează în două etape succesive:

- Elevul învață lecția acasă. Acesta fie studiază o temă din manual sau alte materiale la anumit subiect: vizionează o serie de video-uri, ascultă înregistrări audio /podcasturi, analizează prezentări pregătite de profesor, utilizează aplicații digitale, citește texte propuse de cadrul didactic ș.a.
- În sala de clasă, elevul pune în aplicare cele învățate acasă și interacționează, participă la dezbateri, adresează întrebări, propune soluții pentru anumite probleme, realizează lucrări de laborator, elaborează proiecte ș.a.

Avantajele învățării pe „dos” sunt multe, însă esența acestora constă în libertatea pe care o oferă. Copiii nu mai sunt forțați să stea în tăcere ore în șir și să asculte, iar mai târziu să reproducă cele auzite, ci „trăiesc” în clasă, intră în dialog cu profesorul și cu alți colegi. Profesorul se simte și el mai degajat. Nu mai este obligat să repete la infinit aceleași lecții. Are mai mult timp pentru a discuta „face to face” sau în grupuri mici cu elevii săi, ceea ce îi permite să-i (re)descopere și să-i înțeleagă mai bine. Iar învățăceii nu mai văd în el o figură autoritară, ci îl consideră un prieten dispus să-i ajute ori de câte ori au nevoie. Această apropiere dintre cadrul didactic și elev contribuie nemijlocit la schimbarea mentalităților privind desfășurarea procesului de predare-învățare.

Am folosit această metodă cu mare impact în rândul elevilor la clasa a IV-a, la Matematică, la capitolul elemente de geometrie, deoarece elevii aveau o bază de cunoștințe și

studiul individual nu a fost anevoios. Ca modalitate de prezentare s-a folosit Genially sau Google slides.

Ceea ce se desprinde din toate chestionările pe această temă ca un numitor comun este faptul că elevilor le lipsește conectarea față în față – fizic, simt nevoia să fie cu toții în aceeași clasă, să își împărtășească emoțiile, sentimentele, să interacționeze, să socializeze și să învețe unii de la alții. Chiar dacă la școală învață tot felul de informații, unele utile, altele nu, care se uită repede sau nu, cel mai important lucru pe care îl învață e să socializeze, să se descurce în societate, să pună în practică ceea ce au învățat, să lucreze în echipă.

BIBLIOGRAFIE

Ștefan A. Catrinel & Kallay Eva - “Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari”, ed. ASCR, Cluj Napoca, 2007

Vernon, A. “Dezvoltarea inteligenței emoționale prin educație rațional - emotivă și comportamentală”, ed. ASCR, Cluj, 2006

Waters, V. - ” Povești raționale pentru copii”, Editura ASCR, Cluj Napoca, 2003



EDUCAȚIA PRIN „DISCIPLINA” DIGITALIZĂRII

Prof. învă. primar, PORUMB DANIELA
Școala Gimnazială „Julia Hașdeu”, Galați

În zilele noastre, tehnologia digitală este indispensabilă, însă la nivel școlar trebuie să avem în vedere și neajunsurile excesului. Jocul și joaca, interacțiunea directă a copilului cu adultul trebuie să rămână fundamentul activității de învățare pentru o dezvoltare sănătoasă.

Provocările legate de educația în era digitală și de însăși educația digitală apar din convingerea generală că acum este, probabil, singurul moment din istoria omenirii în care copilul cunoaște mai mult decât părintele. O lume bazată pe tehnologie, oferind în același timp accesul tinerilor la resurse neprețuite și oportunități de învățare, aduce, de asemenea, provocări pentru părinți, care includ participarea profitabilă la alfabetizarea digitală, gestionarea timpului de pe ecran, protecția împotriva atacurilor cibernetice și multe altele. Toate acestea necesită ca părintele să fie, la rândul lui, alfabetizat digital, ceea ce presupune luarea deciziilor în cunoștință de cauză și cunoașterea și aplicarea limitelor.

Astăzi, specialiștii și părinții se întrebă dacă tehnologia nu va diminua cumva curiozitatea intelectuală a copiilor și tinerilor, dacă interesul pentru activitățile virtuale nu-l va depăși pe cel pentru interacțiuni sociale, dacă există siguranță în acest spațiu, dacă dezvoltarea copiilor nu este afectată de interacțiunea cu media digitală.

Atractive prin luminozitate, culori, mișcare și sunet, aceste instrumente digitale pot fi folosite ca înlocuitor al prezenței umane, cu efect negativ asupra cogniției. Având parte de mai puțină interacțiune umană, acești copii pot manifesta întârzieri în dezvoltarea limbajului. Păstrarea echilibrului și menținerea contactului cu prezențe umane determină creșterea capacității de expunere a ideilor și a capacității de înțelegere a lumii reale. În ceea ce privește dezvoltarea socio-emoțională, copiii trebuie să-și dezvolte un puternic sentiment al identității, să-și formeze capacitatea de a-și exprima și gestiona emoțiile cu scopul de a crea relații semnificative și de a se implica în mediul înconjurător.

Componenta socială a Internetului este cea mai des menționată de către copii și tineri ca fiind importantă pentru ei. Nevoia de conectare cu persoane care împărtășesc aceleași experiențe, interese, pasiuni sau curiozități, este o nevoie profund umană. Cu cât copilul crește și se apropie de preadolescență, contactul social devine mai important pentru el iar familia nu mai este principalul punct de interes, ci mai degrabă aceștia investesc și valorizează relațiile cu colegii și prietenii. Desigur, această extindere în alte grupuri sociale și nevoia de a aparține și a fi la fel cu cei din jur este un ecou care are rădăcini adânci în evoluția umană.

Jocul și joaca, explorarea și comunicarea constituie piatra de temelie a formării timpurii a identității. Tehnologia modernă se poate integra în educația timpurie a copilului cu condiția să fie interactivă și să nu ocupe totalmente timpul jocului real.

Informația este putere, iar puterea, ca o balanță, se poate înclina în ambele sensuri.

Bibliografie:

1. Brackett, M. A., Rivers, S. E., & Salovey, P. (2011). Emotional intelligence: Implications for personal, social, academic, and workplace success. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(1), 88-103.
2. Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. Bantam.
3. Keeling, S. (2003). Advising the millennial generation. *NACADA Journal*, 23(1-2), 30-36.

Prof. înv. primar, POSTOLACHE ANDREEA-LIDIA

Școala Gimnazială Nr. 29, Galați

Este din ce în ce mai evident că inteligența emoțională a individului joacă un rol deosebit de important pentru reușita sa în viață și că diferența dintre o persoană care are succes în viața de adult și una care eșuează, în ciuda aceleiași pregătiri academice, constă în măsura în care această meta-abilitate este dezvoltată.

În opinia lui Daniel Goleman, „*un mai bun control al emoțiilor și o mai bună formare a capacității de a fi fericit sunt mai de preț și mai utile decât capacitățile pur intelectuale*”⁸. Așadar, capacitatea de conștientizare a trăirilor emoționale și gestionarea acestora, în mod adecvat, devine cel puțin la fel de importantă precum capacitățile intelectuale.

Psihologii și educatorii susțin deopotrivă că un număr de competențe emoționale cruciale pot fi învățate și dezvoltate în școală. Încurajând copiii să-și dezvolte o gamă largă de abilități, pe care se vor baza apoi și în viața de adult, școala ar putea furniza în viitor o educație a competențelor de viață.

Cu cât se urmărește formarea de abilități de reglare emoțională și ghidarea elevilor în aplicarea de tehnici de eliberare a emoțiilor disruptive, încă de la debutul școlarității, cu atât mai mult aceștia sunt ajutați să facă față provocărilor de orice fel, să aibă o acceptare de sine necondiționată, să fie capabili să relaționeze eficient și responsabil cu ceilalți. Este important ca elevii de vârstă școlară mică să fie învățați: să descrie propriile emoții, dar și pe ale persoanelor din jur, să identifice cauza emoțiilor și respectiv consecințele lor, să accepte propriile emoții, să comunice asertiv, să manifeste empatie, să exerseze forme adecvate de reacționare la situațiile cotidiene, să elibereze emoțiile negative, înlocuindu-le cu altele pozitive, producând gândire pozitivă și găsirea de soluții pentru problemele cu care se confruntă. Ca o consecință firească, elevii se ridică la cel mai înalt nivel academic, atunci când emoțional se simt în siguranță, încurajați și apreciați și activează într-o atmosferă educațională bazată pe optimism și empatie.

⁸ Goleman, Daniel, *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, București, 2008

Totodată, copiii acestor vremuri trăiesc într-o eră digitală extrem de ofertantă, având acces la dispozitive electronice diverse, pe care le stăpânesc cu o îndemânare surprinzătoare. Provocarea vine din modul în care adulții ajung să valorifice și să gestioneze aceste atracții evidente, făcându-le loc în cadrul procesului de educație, în cel mai echilibrat mod și în beneficiul lor.

Specialiștii vorbesc despre plasticitatea creierului, proprietatea acestuia de a se modifica structural și funcțional în funcție de experiențele avute cu mediul, în scopul de a face față noilor provocări și așteptări. Practic, accesul la tehnologie poate modela arhitectura creierului, iar efectele acesteia ajung să fie benefice sau dăunătoare, în funcție de timpul petrecut pe ecrane și de tipul de activitate desfășurat. Astfel, interacțiunea directă cu cei mici, prin intermediul jocului, este necesar să rămână fundamentul activității de învățare.

Integrarea tehnologiei în viața de zi cu zi într-un mod conștient și controlat este cheia unei bune relații cu mediul digital a generațiilor curente. Se pare că astăzi, copiii obțin rezultate net superioare la testele de inteligență, în schimb sunt deficitari în ceea ce privește capacitatea de comunicare, de ascultare și de înțelegere, iar volumul vocabularului activ devine din ce în ce mai mic. De aceea, se impune valorificarea nenumăratelor resurse educaționale existente adaptate diferitelor categorii de vârstă, care pot fi accesate pentru a-i stimula pe copii să comunice, să se exprime și să gândească logic și rațional, să își dezvolte atenția și viteza de reacție, să manifeste empatie față de ceilalți, să exerseze forme adecvate de reacționare la situațiile cotidiene, producând gândire pozitivă și găsirea de soluții pentru problemele cu care se confruntă.

Integrând tehnologia într-un mod interactiv și util, elevii manifestă o atracție vădită pentru activități, gândirea acestora devenind mai flexibilă, adaptată la cerințele din prezentul lor, dezvoltându-și abilități și competențe importante pentru multe dintre meseriile viitorului, pe care se vor baza mai apoi și în viața de adult.

BIBLIOGRAFIE:

1. Goleman, Daniel, *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, București, 2008
2. Bar-On, R.; D. A. Parker, J.- *Manual de inteligență emoțională*, Editura Curtea Veche, București, 2011;
3. Friedberg, Robert D.; McClure, Jessica M.; Hillwig Garcia, Jolene, *Tehnici de terapie cognitivă pentru copii și adolescenți*, Editura ASCR, Cluj Napoca, 2013;

Prof. înv. primar, RADU GABRIELA

Școala Gimnazială Nr. 17, Galați

MOTTO: „Orice plantăm în subconștientul nostru și hrănim prin repetiție și emoții va deveni într-o zi realitate!”

Earl Nightingale

Tehnologia avansează și schimbă lumea în fiecare zi. Schimbă modul în care interacționăm în context de serviciu, cu prietenii, dar mai ales cu familia.

În zilele noastre copiii manevrează dispozitivele electronice, de la o vârstă foarte fragedă. Atunci când vine vorba de tehnologie, copiii nu numai că încep să o folosească de la o vârstă tot mai mică, ci o folosesc și în mai multe situații, atât acasă, cât și la școală. Astăzi, tehnologia pentru copii/elevi este o sursă de învățare și divertisment.

De aceea, noi, cadrele didactice, trebuie să fim alături de părinți și să le ghidăm pașii în crearea unui spațiu digital adecvat pentru copii, care să le permită să își asume rolul de facilitator digital, în care copiii acestora să navigheze în siguranță pe internet. Doar o parte din informațiile disponibile pe Internet sunt adecvate vârstei copilului/elevului. Multe dintre facilitățile pe care mediul online le oferă și cu care noi ne-am obișnuit sunt nepotrivite pentru aceștia.

În paralel cu cele enunțate mai sus avem în plină expansiune și dinamica schimbărilor sociale contemporane care solicită o bună capacitate de adaptare a elevului la mediu care se poate realiza numai dacă înțelegem rolul extraordinar pe care îl are folosirea inteligentă a emoțiilor. Am observat faptul că emoțiile sunt în continuă schimbare raportate la dezvoltarea elevului pe parcursul școlii, iar pentru a avea succes ar trebui să îndeplinească anumite condiții și sarcini.

De asemenea se pare că număr tot mai mare de învățători și cercetători în domeniul educației recunosc faptul că la sfârșitul anilor de școală, elevii sunt nepregătiți să facă față provocările vieții de fiecare zi, atât ca indivizi cât și ca membri ai societății. Abordarea prin excelență cognitivă a demersurilor curriculare și didactice nu este suficientă pentru a avea succes și a fi fericit.

Elevul percepe comportamentul atitudinea, temperamentul cadrului didactic model drept de urmat, conștientizând aceste lucruri, pentru o mai bună relaționare și adaptare la schimbările sociale, noi vom canaliza sentimentele către o finalitate pozitivă astfel:

- Transmitem mesaje pozitive elevilor
- Identificăm sursa mesajelor cu potențial negativ
- Conștientizăm valorile personale principale, ale noastre și ale elevilor
- Acționăm în armonie cu valorile personale

Atitudinea pozitivă sau negativă transmite mesaje asociate. Dacă ne cunoaștem valorile personale, suntem conștienți de ele putem identifica sursa posibilă a emoțiilor pozitive sau negative. Dacă acțiunile noastre nu sunt conduse în direcția valorilor principale apare sentimentul de nesiguranță, frică, deznădejde, stresul se accentuează. Dacă un cadru didactic are ca valoare prioritară familia este evident faptul că ședințele de după-amiază îi crează o stare de disconfort și dacă în grupul de cadre didactice sunt majoritatea cu această valoare absenteismul sau nemulțumirea devin dominante. Emoțiile negative se activează, lucru ușor de înlăturat în condițiile în care managementul școlii beneficiază de această informație și acționează în consecință.

De curând am participat la *Caravana Aspire Teachers 2021 - Drumul către învățare autentică*. Aici am aflat că au făcut demersuri destul de importante pentru Propunere de Curriculum la Decizia Școlii pentru dezvoltarea abilităților socioemoționale pentru clasele I-II CĂLĂTORIE ÎN LUMEA EMOȚIILOR. Acesta reprezintă un răspuns la așteptările elevilor, profesorilor și părinților ca școala să vizeze dezvoltarea holistică a individului, crescând relevanța învățării pentru viață, pentru societatea în plină dezvoltare.. Prin competențele vizate și prin conținuturile abordate, programa răspunde următoarelor nevoi ale elevilor:

- Nevoia de relaționare eficientă în contexte de viață diverse
- Nevoia de a rezista presiunii grupului
- Nevoia de a prioritiza și lua decizii
- Nevoia de a înțelege și de a se face înțeles
- Nevoia de autonomie

Elevii pot exersa abilități și atitudini într-un mediu adecvat de învățare, devin responsabili pentru modul în care se implică în jocurile și activitățile propuse, care pot fi realizate individual, în perechi sau în echipă. Acestă programă poate reprezenta un ajutor pentru cadrele didactice cadrelor didactice care își doresc să dezvolte elevi cu o stimă crescută de sine, cu abilități de

gestionare a relațiilor și tehnici de conștientizare și reglare a propriilor emoții. Astfel, se creează premisele succesului pe plan socio-emoțional. Este un demers de apreciat și de un real ajutor pentru noi, cadrele didactice.

În concluzie, așa cum tehnologiile avansează și pot crea depedență, sistemul de învățământ de pretutindeni se confruntă cu valuri masive de schimbare pe toate fronturile. Lumea se schimbă mai repede ca niciodată și există problema majore cu care se confruntă școala în păstrarea elevilor cu capacități de care au nevoie pentru a face față acestor schimbări, pentru a atinge finalitățile educației. Cumva prin această expansiune a dezvoltării se pune o presiune mai mare pe elevi. Ei trebuie să se adapteze și să fie pregătiți pentru provocările adultului de mâine, să facă față cu brio emoțiilor în situațiile date.

BIBLIOGRAFIE

- Cosmovici Andrei, Luminița Iacob, *Psihologie școlară*, Editura Polirom, Iași, 199
- Faber A, Elaine Mazlish, *Comunicarea eficientă cu copiii, acasă și la școală*, Editura Curtea Veche, București, 2002
- Sir Ken Robinson, *O lume ieșită din minți. Revoluția creativă a educației*, Editura Publica, București, 2011
- Aspire Teachers, *Propunere de Curriculum la Decizia Școlii pentru dezvoltarea abilităților socioemoționale pentru clasele I-II- Călătorie în lumea emoțiilor*

RESURSE WEB:

- YouTube: Animated Short Film, “DO NOT BE ANGRY”
- <https://www.edufarm.snsr.ro/sesiuni-online/folosirea-inteligentei-emotionale-a-elevilor-in-clasa>

CUM A INTRAT ÎN ERA DIGITALĂ TEATRUL JAPONEZ DE HÂRTIE-KAMISHIBAI

Prof. înv. primar, ROTARU ADRIAN NOXI
Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați

Teatrul japonez de hârtie este o formă de a spune povești copiilor în care povestitorul se folosește de un set de ilustrații ce sunt introduse și derulate într-o scenă mică de lemn. Această metodă de povestire își are originea în templele budiste japoneze din secolul al XII-lea, când călugării foloseau ilustrații pentru a prezenta povești cu conținut moral copiilor sau unei audiențe analfabete. Astăzi, îi descoperim veleitățile formative, pe care le valorificăm cu succes în activitățile curriculare de zi cu zi, la clasă sau în activități extracurriculare.

Prolog: Vasile era blond cu ochi albaștri, foarte vorbăreț și extrovertit. Venea la școală cu o bicicletă pitică la care pedala iute ceea ce-l făcea să semene cu un cățeluș cu picioare scurte străduindu-se să țină pasul cu stăpânul. Ne împărtășea în fiecare zi aventurile sale, aventuri care la șapte ani nu puteau fi decât uimitoare. Într-o dimineață, înainte chiar de a-și da jos ghiozdanul, ne-a anunțat transfigurat că motanul lui Churchill, dispărut de o săptămână, s-a întors acasă. A spus o poveste adevărată, simplă, frumoasă și proaspătă, atât de potrivită vieții copiilor din acel loc care seamănă cu un rai. Le-am sugerat să o scrie. Vasile fiind clasa I, nu putea încă scrie, dar i-au scris colegii mai mari povestea „Extraordinarele aventuri ale motanului Churchill”. Avantaj al clasei simultane. Cei mici au avut sarcina să o ilustreze. Am împărțit-o împreună pe scene și au transformat-o în bandă desenată. Au vrut apoi să o interpreteze. A devenit activitatea lor preferată. Lecții de științe sau probleme de la matematică ei le transformau în bandă desenată și le interpretau. Unii scriau, unii desenau, toți interpretau. Am găsit apoi un foarte bine realizat: „*Ghid de lucru pentru învățători – Ateliere de teatru Kamishibai*” al autoarelor Iulia Iordan, educator muzeal, și Angelica Mihăilescu, cercetător la Institutul de Științe ale Educației

Kamishibai-ul fiind o formă de *storytelling*, presupune interacțiune cu auditoriul, dar aceasta trebuie să fie una discretă pentru ca accentul să cadă pe ilustrație și nu pe gestică. Ilustrațiile erau așezate în scena de lemn/ butai, iar în timpul interpretării, se scoteau una câte una. În forma inovată de mine, o trupă de 10 copii gesticulează, dansează, cântă, se mișcă într-un

spațiu redus, poartă costume, are și manipulează recuzită, păstrând totuși ritmul temperat și oarecum rigid al teatrului japonez tradițional.

Potrivit cercetărilor efectuate de autoarele ghidului menționat și conform propriilor mele observații, Kamishibai oferă o multitudine de aplicații didactice prin care pot fi dezvoltate competențele de comunicare orală și scrisă (tehnicile de povestire orală, modalități de redactare a unui text, exersarea rolului de ascultător; interacțiunea cu colegii; negocierea și asumarea unor sarcini de lucru în grup), competențele de comunicare și în limbi străine, competențele digitale; competențele civice și sociale; competențele culturale și artistice; ”a învăța să înveți”; inițiativă și autonomie personală, precum și valențele atitudinale (motivația pentru lectură, dorința de a crea ceva, perseverența de a duce la bun sfârșit o sarcină. Din punctul meu de vedere, după ce am experimentat această formă de teatru în situații diverse despre care voi vorbi mai jos, este o metodă fără egal în descoperirea/ autodescoperirea talentelor, dezvoltarea creativității și inteligenței emoționale a copiilor.

Ghidul foarte complet scris de Iulia Iordan și Angelica Mihăilescu, disponibil gratuit pe internet, detaliază fiecare etapă de realizare a poveștilor kamishibai:

„I. Introducere. Copiii vor fi familiarizați cu teatrul de tip Kamishibai prin intermediul unei demonstrații, pentru care se va folosi fie o scenă și o poveste deja scrisă și ilustrată. În funcție de vârsta copiilor, învățătorul le va povesti pe scurt și istoria kamishibai-ului.

II. Realizarea poveștii

1. Discuție introductivă: Învățătorul va realiza o scurtă discuție despre poveste în general: care sunt poveștile lor preferate, ce (fel de) personaje îi fascinează, ce le-ar plăcea să găsească într-o poveste, ce nu le place să găsească în poveștile pe care le citesc, dacă au ascultat povești plictisitoare, care anume, de ce erau plictisitoare, dacă le-ar plăcea să scrie o poveste despre ce ar fi aceasta, ce este aceea o poveste.

2. Anunțarea temei: Elevii vor fi anunțați că vor crea împreună o poveste, pe care apoi o vor ilustra și interpreta prin intermediul tipului de teatru Kamishibai = “teatru de hârtie”, tehnică specifică teatrului asiatic prin care un povestitor rulează mai multe imagini în fața unui public, rostind în același timp și textul poveștii.

Poveștile pot fi realizate folosind tehnici diverse în funcție de vârsta și experiența grupului de copii: tehnica personajului, tehnica începutului dat, tehnica obiectelor, tehnica cărților de joc, tehnica situației. Poți stabili etape de scriere ale poveștilor pentru că astfel se lucrează mai eficient, mai rapid, mai aplicat:

- stabilirea temei poveștii se va face pe cât posibil de comun acord;
- cadrul didactic va stabili un anumit număr de ilustrații, respectiv de episoade.
- alegerea unei anumite tehnici de inventare a poveștii: în cazul în care copiii sunt de vârstă mică sau se află la un prim exercițiu de acest fel, se pot alege tehnici care să utilizeze obiecte sau imagini
- inventarea și scrierea poveștii cu toate părțile ei componente;
- lectura acesteia cu voce tare după ce a fost finalizată;
- identificarea unui titlu potrivit;
- stabilirea secvențelor care vor fi ilustrate;
- schițarea unui story-board pentru a vizualiza mai bine povestea și a face trecerea spre atelierul de ilustrație.
- realizarea ilustrațiilor
- scrierea textului pe verso

În anul 2017, înarmată cu o scenă profesională bricolată de soțul meu am propus elevilor ca activitate extracurriculară teatrul de hârtie. Fiind în decembrie, am ales o piesă Kamishibai după o Poveste de Crăciun scrisă de mine. Fetele din trupă au jonglat, lansând în aer și preluând ideile lor sau ale colegelor, ca pe o minge de aur, cu o efervescentă pe care nu o mai obținusem. Au împărțit pe scene, pe copil, pe zile. I-au adăugat colinde, versuri și cântece, gesturi și mișcări sincrone. Au desenat planșele de format A3, au retușat, au adăugat textul pe verso, au repetat la masă, la scena de lemn, la public restrâns-clasa noastră și la marele public-școala noastră. Au avut succes.

Am propus piesa sub o formă ușor modificată, de joc didactic, denumit „Cinematograful de hârtie” în cadrul concursului „Împreună pentru o școală mishto” organizat de Agenția de Dezvoltare Comunitară Împreună, unde a obținut o mențiune.

Piesa „Trenulețul Niță” a fost prima elaborată în întregime de elevele de 10 ani din trupa de teatru și a conținut poezii și unele cântece cunoscute, modificate ca să convină temei: copil rebel. Fetele din trupă au mărturisit că piesa le-a ajutat să exteriorizeze unele revolte față de limitările pe care trebuie să le „suporte” în familie și în societate doar fiindcă sunt „prea mici” când în mod natural ar vrea să exploreze, să experimenteze.

În cadrul proiectului Internațional Erasmus ”*If I were*” – *Arts and Digital Democracy to Raise Participation to Social Activities Against Loss of Motivation and ESL*, în care Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați a fost partener și în colaborare cu elevii de la Școala

Gimnazială Preutești, județul Suceava, a fost creată piesa „Mașina de spălat”, având ca temă discriminarea. A fost remarcat faptul că prin intermediul teatrului de hârtie copiii pot vorbi despre probleme grave ale lumii, pot descoperi soluții ale acestora și în același timp sunt eliberați de apăsarea inerentă. A fost piesa cea mai elaborată și jucată cu mare entuziasm deoarece, citez păreri componentelor trupei, „am putut să vorbim despre o problemă gravă a copiilor lăsați singuri acasă de părinții plecați să muncească în străinătate, care se confruntă cu tot felul de probleme” și „am putut avea *happy ending*, am găsit o soluție voioasă”.

Încurajată de entuziasmul echipei de teatru, am hotărât să experimentez activitatea ca metodă didactică, metodă de evaluare în primă fază. Am propus elevilor de clasa a IV-a să ilustreze unul dintre textele studiate la orele de limba română folosind tehnica teatrului de hârtie în varianta sa originală și o mini-scenă construită reciclând o cutie de cafea. Am obținut mici bijuterii kamishibai reprezentări ale unor povești și poezii cunoscute sau nou create. Am remarcat cu acea ocazie că forma de evaluare mini-kamishibai este foarte potrivită pentru ilustrarea poeziilor.

În 2020, am câștigat finanțare de la Fundația Comunitară Galați pentru un proiect intitulat „Îmblânzirea Științelor prin teatru de hârtie”, în care se împleteau științele și artele. Plecând de la constatarea că unii dintre elevi se tem de științe precum matematica, chimia, fizica, biologia, dar iubesc necondiționat desenul, mișcarea, muzica, manipularea obiectelor, spațiile neconvenționale și dispozitivele digitale, am venit cu propunerea de a folosi soft-ul artelor pentru apropierea copiilor de hard-ul științelor, de a transpune fenomene științifice în piese de teatru japonez.

Proiectul a propus un model circular, modern și inovator al predării-învățării științelor combinând elemente din *flipped classroom* și învățare a științelor cu ajutorul artelor. Acest model presupune ca elevii să fie puși în situația de a construi dispozitive pentru care trebuie să studieze fenomene științifice acasă sau la școală, să facă experimente, să caute surse de informații fizice sau digitale, să lucreze în echipă, să ceară ajutorul adulților din școală și de acasă. Apoi, prin brainstorming, au fost create poveștile ”Știința din povești” și ”Ozomobilele” care să ilustreze creativ fenomenele științifice descoperite, iar echipa de teatru de hârtie le-a pus în scenă după tehnica teatrului de hârtie japonez ”with a twist”. Piesele filmate s-au întors la elevi pentru a fi analizate, pentru a recapitula cunoștințele, au ajuns la alți elevi care au putut descoperi fenomenele ascunse în spatele personajelor și faptelor și vor rămâne la dispoziția cadrelor didactice care le pot utiliza ca material didactic la lecțiile de științe despre interacțiunile dintre corpuri, stările de agregare ale apei, respectiv circuitul apei în natură.

Etapa de scriere a poveștii originale presupune creativitate, colaborare, respectarea regulilor de scriere a unui text creativ, capacitatea de a intui dramatismul unei întâmplări, spontaneitate;

Etapa de alegere a unei povești deja scrisă presupune citire intensivă, intuirea potențialului unei povești, prezentarea textului, susținerea unui punct de vedere; *Etapa de împărțire pe fragmente* reprezentabile în forma teatru de hârtie presupune capacitate de analiză și sinteză, colaborare;

Etapa de reprezentare grafică presupune analiza și sinteza elementelor și alegerea celor esențiale pentru înțelegerea de către public a poveștii, aptitudini de desen sau de lucru în diferite tehnici (desen în creion/creioane colorate, pictură, colaj, mozaic, etc), reprezentarea grafică a perspectivei, a părților corpului și chiar evitarea inteligentă a elementelor greu de reprezentat grafic, găsirea unor soluții alternative, reprezentarea prin simboluri, armonizarea reprezentărilor, alegerea elementelor repetabile care dau continuitate poveștii desenate;

Etapa de adăugare a pasajelor muzicale presupune cultură muzicală, abilități de căutare, de găsire a melodiilor cele mai populare, intuirea potențialului unui pasaj muzical de a întări mesajul, creativitate, adaptarea versurilor la nevoile poveștii;

Etapa de regie presupune capacitate de a intui elementele de gestică, mimică, mișcare scenică, recuzită cu putere dramatică dar care să nu eclipseze celelalte elemente ale reprezentației, colaborare, acceptare a părerii celuiilalt;

Etapa de spectacol cu public presupune calități actoricești, exersarea dicției, a amplitudinii vocii, puterea de a depăși momentele dificile/blocajele/tracul, capacitatea de a transmite mesajele textului cu emoție.

Având experiența a câteva zeci de activități de acest tip pot adăuga:

-elevilor le place să creeze propriile lor povești, să deseneze, să cânte, să danseze, să regizeze, să interpreteze roluri, să manipuleze obiecte, să folosească dispozitive digitale, să se miște în spații neconvenționale;

-elevilor le place latura terapeutică a creării de piese și a ilustrării lor în tehnica kamishibai;

-elevilor le este mult mai ușor să vorbească despre probleme grave personale sau sociale prin intermediul acestei forme de artă;

-elevilor le este foarte ușor să găsească soluții ale problemelor prin intermediul teatrului de hârtie;

- elevilor le place să participe la spectacolele de teatru de hârtie fiindcă este o formă originală și rară de teatru care are elemente de joc;
- elevilor le place că scapă de trercul memorării textelor, ele fiind scrise pe spatele planșelor;
- elevilor le place că-și pot pune în valoare sau își descoperă aptitudinile participând la fiecare etapă de creație;
- elevilor, mai ales celor timizi sau celor fără aptitudini în anumite domenii, le place să lucreze în echipă, le place că pot să se manifeste chiar și în domenii în care nu excelează;
- elevilor le place să fie regizori, să hotărască fiecare detaliu al unui spectacol

Epilog: Deși există de o mie de ani, deși e simplu și la îndemâna tuturor, dar având aplicații multiple și sofisticate, deși îl fac acum la alt nivel, descoperirea acestui teatru ca resursă didactică, eu i-o datorez lui Vasile.

Bibliografie

„Ghid de lucru pentru învățători – Ateliere de teatru Kamishibai”. Autori: Iulia Iordan, educator muzeal, Asociația De dragul artei, Angelica Mihăilescu, cercetător, Institutul de Științe ale Educației.

PARADIGMA AFECTIVĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL DIGITALIZAT

Prof. înv.primar, STĂNILĂ CAMELIA

Școala Gimnazială nr. 17, Galați

Situația învățământului actual, prin referire la ideea unui artist digital, Michael John Bobak, că orice progres se petrece dincolo de confort, cunoaște un paradox în rândul noii generații de educabili: în ciuda faptului că aceștia sunt nativi digitali și școala în perioada pandemiei a trebuit să se alinieze la rigorile învățământului digitalizat, elevii au început să se detașeze de afinitățile pentru tehnologie, să refuze demersul educațional ca urmare a absenței conexiunii emoționale pe care școala o presupunea anterior. Dincolo de cantitatea de informații pe care o putem transmite în format atractiv, interactiv, prin intermediul activităților școlare desfășurate în format sincron, se simte o tot mai acută nevoie de relaționare concretă, tangibilă, pentru că fenomenul însingurării cunoaște proporții însemnate.



Concomitent cu diminuarea factorului emoțional ca vector pentru cel cognitiv în orele online, dispare și modelul de urmat din fața elevilor, așa cum susținea Dragoș Iliescu autor al programului și platformei Brio, cu specializare în evaluare standardizată. În acest sens, la școală elevul are posibilitatea de a percepe informațiile în mod complex, urmărind verbalul, paraverbalul și nonverbalul, reacția elevului în clasă reglându-se permanent de indicii primiți direct, fie analizând modul în care oferă un răspuns colegul de bancă. De exemplu, acesta a precizat că a fost realizat un experiment în Iași, prin care școli întregi de elevi nu au reușit să înregistreze notă de trecere la un test standardizat elaborat de profesori recunoscuți pentru exemplele de bună practică și rezultatele obținute de elevii coordonați la clasă. Concluzia a fost că demersul educativ nu este adaptat la vremurile în schimbare, nu numai sub aspect curricular, dar și al strategiilor didactice folosite, excesiv limitate în spațiul virtual.



Pe de altă parte, abundența resurselor create, a cursurilor de formare pentru profesori, a nenumăratelor platforme și jocuri educative la care avem acces odată cu venirea pandemiei, a generat în rândul profesorilor o goană după noutate, impact creat la clasă, pierzându-se din vedere esențialul, anume, faptul că nu toate resursele sunt calitative și nu toate se potrivesc specificului clasei noastre de elevi, așa cum susținea Oana Moraru, personalitate notabilă în învățământul actual. Ruptura dintre educabil și educator a fost accenuată și ca urmare a experimentării la clasă a unor așa-zise practici de succes, intens recomandate pe rețelele de socializare. Simpla bifare a unor activități, superficialitatea cu care tindem să tratăm ca o consecință a rutinei coroborate cu lipsa de experiență a profesorilor în domeniul digitalizat a condus la robotizarea actului de învățare. În contextul în care găsim orice informație pe internet, școala în absența factorului social emoțional devine inutilă în evoluția personalității elevului.



În plus, Ion Ovidiu-Pânișoară, doctor profesor universitar, director al Departamentului de Formare a Profesorilor, și conducător de doctorat în domeniul Științe ale Educației, Universitatea București consideră că era digitală este doar o provocare pentru ca omul să se reinventeze, să aibă loc o revoluție în învățământ, nu numai în cel românesc. Recunoscând efectul Flynn, de care amintea și Dragos Iliescu, că există un coeficient de inteligență superior cu fiecare generație în parte, accentul, la începutul lecției, trebuie pus momentan pe stimularea emoțională a elevului, crearea unei securități care să permită ca elementele de factură cognitivă să pătrundă în mintea elevului. Nu pledează pentru încurajarea superficialității de dragul unei prietenii cu elevul, ci pentru favorizarea apariției motivației în învățare și a autogestionării resurselor proprii (autoangajare a elevului), în procesul instructiv, acolo unde și elevul are dublu rol, emițător de feedback și receptor de informații.

În concluzie, latura afectivă este un aspect care nu trebuie neglijat în contextual actual, elevii au nevoie de atenție, de empatie și pe verticală - cu profesorul și pe orizontală, cu colegii care, neevoluând laolaltă, înregistrează comportamente diverse, uneori aberante (vezi bullying accentuat și fenomenele antisociale la vârste tot mai fragede). Conștientizând că suntem la o răscruce de drumuri, în calitate de cadre didactice trebuie să insuflăm elevilor optimism, respect și profesionalism, orice exagerare fiind echivalentă cu un eșec. Astfel, închei în asentimentul lui Allan David Bloom care considera că educația este mișcarea din întuneric către lumină, ființa umană dezvoltându-se (într-o complexitate de tip blagian: paradisiacă și luciferică) prin cunoaștere sistemică.

Bibliografie:

1. Dragoș Iliescu, Interviu televizat *În fața ta*, din 21.11.2021, https://fb.watch/9qvBp1kV_y/, <https://www.facebook.com/BrioRomania/>
2. Oana Morar, *Starea de bine în viață a acestor tineri depinde dramatic de dimensiuni care nu apar niciodată în testele școlare*, articol 01.07.2021 <https://republica.ro/autor/oanamoraru>
3. Ciprian Ceobanu, Constantin Cucoș, Olimpius Istrate, Ion-Ovidiu Pânișoara, *Educația digitală*, Editura Polirom, 2020

STAREA DE BINE A ELEVILOR PRIN METODE DE ÎNVĂȚARE EXPERIENȚIALE

Prof. înv. primar, STOIAN FLORINA,
Școala Gimnazială Nr. 22 Galați

„Starea de bine?” – un concept care este din ce în ce mai pronunțat, verbalizat în zilele noastre. Acest concept uneori se confundă cu idee de veselie tot timpul, fericire non-stop, dar de fapt se referă la echilibrul interior. Reprezintă de fapt starea în care ne acceptăm emoțiile și se trăiește în acord cu ele. (Calomir, 2016).

Dar totuși „starea de bine înseamnă a te simți împlinit și a funcționa bine, pe mai multe planuri: cognitiv, emoțional, social, fizic și spiritual. Este un construct larg biopsihosocial, corelat cu satisfacția în viață, stima de sine, implicarea socială și sistemul de valori al unei persoane”. Starea de bine este atunci când o persoană își poate satisface toate nevoile de bază, atât cele materiale, cât și cele nemateriale. Se pare că starea de bine se învață, se cultivă și se dezvoltă prin acțiuni și schimbări pe care o persoană le face în modul de viață, în relațiile cu cei din jur, în felul în care muncește, se organizează și gândește. Prin urmare, starea de bine este un proces care poate fi autocontrolat și dirijat pe toate planurile în care aceasta este prezentă”. (Anca, 2021, pg. 6-11)

Acest concept fuzionează cu învățarea experiențială. Alt termen popularizat de David. A Kolb, dar și de John Dewey și Jean Piaget care prezintă ideea că „cunoașterea sau învățarea este creată prin experiență directă.” Așadar experiența directă conține emoții, trăiri, stări. (Învățarea experiențială, 2019).

Fără îndoială, cea mai puternică și, în același timp, naturală metodă de învățare este prin experiență sau, mai precis, prin reflectarea asupra și înțelegerea unei experiențe trăite. Tot demersul educativ al valorificării învățării experiențiale sprijină dezvoltarea competențelor de viață prin integrarea tipurilor de inteligență, transformând demersul didactic într-o abordare agreabilă, interactivă, integratoare, motivantă, devenind o alternativă de optimizare a învățării. Omul ca entitate bio-psiho-socio-culturală este „învățat” de către ceilalți oameni să trăiască, apoi învață să dobândească singur comportamente și competente care-i permit să-și satisfacă cerințele,

să facă față situațiilor în care este implicat. Omul învață singur și de la alții, învață și cum să învețe. De ce învățarea experiențială? Pe de o parte este cerută de elevii care doresc să aplice ceea ce învață, ceea ce au învățat, pentru ai tine activi. Pe de altă parte mediul informațional este într-o continuă expansiune, fiind necesară existența unui filtru al acestora, precum și o cale de a le valorifica optim. Având alături un cadru didactic care să îi ajute să clarifice informațiile din jur, care facilitează achiziția de cunoștințe, care face ca școala să fie aproape de viața cotidiană. Implicarea elevilor ca părți active în învățare este filosofia de bază a învățării experiențiale. Sensul său nu se poate degaja decât în contextul utilizării sale. Conceptul de învățarea experiențială este considerat a fi un demers complex al problematizării experienței trăite de elevi și o complementaritate la învățarea tradițională.

Când vorbim despre învățarea prin experiență, „implicarea” este cuvântul cheie. Elevul învață făcând, cooperând, dar, mai presus de toate, învață din propria sa experiență. În învățământul clasic, elevul este un receptor pasiv al informațiilor. În învățarea experiențială, el devine o parte activă a procesului, acumulând cunoștințe și contribuind în mod direct la propria dezvoltare personală. În învățământul clasic, cel mai adesea, profesorul transmite informațiile tuturor elevilor, dar nu are feedback imediat, în timp ce în procesul de învățare experiențială, fiecare persoană este importantă. Învățarea prin experiență creează un dialog între profesor și elev - întrebările sunt menite să îmbunătățească actul educațional. Învățarea clasică se bazează pe teorie, în timp ce cea experiențială se bazează pe percepție. Învățarea prin experiență implică emoții și sentimente, aceste două componente fiind factori decisivi în obținerea unui proces optim de învățare. În învățământul clasic, profesorul este un simplu transmițător de informații. În învățarea experiențială, profesorul priceput transformă actul educațional într-unul interactiv și provocator.

În mod tradițional, evaluarea se face în raport cu ceilalți elevi, elementele fiind stabilite prin criterii teoretice, menite să clasifice persoanele din grup. În învățarea experiențială elevii și studenții sunt evaluați în raport cu ei înșiși. Este important să se vadă progresele înregistrate ca urmare a activităților experiențiale. În plus, învățarea experiențială accentuează în același timp abilitățile: ascultarea activă, abilitățile de negociere, vorbirea în public, gândirea critică etc. Nu există nici o îndoială că învățarea tradițională are avantajele ei, elementele de dobândire și consolidare a cunoașterii fiind extrem de importante, dar este, de asemenea, esențial ca teoria să fie pusă în practică, pentru a se asigura că „știu” și „fac” se transformă în „știu cum să fac”. Profesorii știu că elevii învață mai repede și își amintesc mai multe informații atunci când

subiectul se referă la ei personal. Acțiunea de a „face el însuși” face ca învățarea să fie extrem de personală.

După cum spune Sir Richard Branson, „Nu învățați să mergeți respectând regulile. Învățați prin a face lucrul acesta, și prin a cădea.” Procesul de învățare experiențială implică atât auto-inițiativă și autoevaluare, cât și activități practice. Experiențele sunt structurate pentru a solicita elevului să ia inițiativa, să ia decizii și să fie responsabil pentru rezultate. De-a lungul procesului de învățare experiențială, elevul se implică activ în a pune întrebări, în a investiga, în a experimenta, în a fi curios, în a rezolva probleme, în a-și asuma responsabilitatea, în a fi creativ și în a construi înțelesul lucrului făcut. Această implicare produce percepția că sarcina de învățare este autentică, iar oportunitățile spontane de învățare sunt încurajate. Elevii explorează și își construiesc propriile valori, astfel încât rezultatele procesului de învățare sunt personale. (Aspecte metodologice și pedagogice, 2019, pg. 6-7)

Specificul dezvoltării proceselor afective emoții, sentimente, pasiuni ține de procesele intelectuale, depășindu-se fixația afectivă asupra unui părinte. Sentimentele dobândesc un grad mai mare de stabilitate. Apare simularea, empatia, simțul datoriei simțul responsabilității micul școlar înțelege mândria rușinea apa are tendința de a judeca reacțiile emoționale ale altor persoane în funcție de evenimente, au rezonanță rezultatele învățării. Din punct de vedere al subsistemului instrumental executiv al personalității dezvoltarea sistemului de deprinderi priceperi și aptitudini se dezvoltă cu precădere cele influențată de mediul școlar: deprinderile intelectuale de bază scris citit pronunție calcul și deprinderi de natură psihosocială: conduita în diverse contexte. Se dezvoltă și aptitudinile specializate pe anumite domenii de exemplu pentru matematică, desen, sport. În această perioadă crește numărul de cuvinte și se dezvoltă capacitatea de verbalizare, se dezvoltă limbajul externe dar și intern iar erorile se corectează logopedic. Învățarea limbii depinde de factorii genetici de starea fiziologică și experiența acumulată de copil și de tipul de mediu la care a fost expus.

Achiziția scris-cititului necesită pe lângă dezvoltarea normală a aparatului verbo-motor și dezvoltarea motricității largi și fine. Această etapă este caracterizată de o serie de competență, deprinderi și abilități coroborată particularității dezvoltării psihice dar și mediului social în care ajunge școlarul mic după ar fi: micul școlar simte nevoia de a produce și construit lucruri în mod creativ; necesară dezvoltarea abilității de a-și crea relații de prietenie; încrederea în forțele proprii sta la baza succesului obținut, succes care aduce cu sine un sentiment de încredere iar eșecul construiește o imagine de sine negativă un sentiment de inadecvare și de incapacitate care

determină comportamentul ulterior de învățare; reflectarea asupra emoțiilor într-un mod mai impersonal. (Mihaela, 2011, pg. 108-110)

Prin metodele de învățare experiențiale deoarece se bazează pe experiența și „atingerea unei lumi reale” - teoria este amestecată cu practica -, copiii sunt încurajați să își dezvolte propriile forțe și talente personale care le pot servi în viața de zi cu zi. Cele mai frecvente activități ale învățării experiențiale propuse de literatura de specialitate sunt:

- ore de cursuri în aer liber;
- discuții (cu persoane diferite pe teme diverse, legate de probleme morale sau sociale);
- locul de rol și simulări (ale situațiilor din viața reală);
- prezentări și proiecte bazate pe activități (analiza experimentelor, filmelor, emisiunilor sau spectacolelor în teatru) etc.

Aceste activități dar și metode care colaborează/coroborează cu stările de bine, cu sentimentele de mulțumire, fericire, împlinire, starea de sănătate favorabilă într-un cuvânt împlinire cognitivă, socială, emoțională, spirituală și chiar fizică. (Institute, 2014)

Bibliografie

Anca, T. (2021), "*Hai cu starea de bine în școală!*" București: Corint educațional.

Calomir, I. (2016, decembrie 2), "*Despre starea de bine*" Preluat de pe <https://mindeducation.ro/>.

Belciu, M. (2011), "*Metode și instrumente de dezvoltare a abilităților de viață la clasă*", Pitești: Paralela 45.

"*Aspecte metodologice și pedagogice*" (2019). Preluat de pe off-book.pixel-online.org.

Institute, Y. D. (2014) "*Community benefict projets*" Preluat de pe <http://www.nycjusticecorps.org/wp-content/uploads/2014/09/Community-Benefit-Projects-as-Experiential-Learning-for-Young-Adults.pdf>.

"*Învățarea experiențială*" (2019, septembrie 22). Preluat de pe https://ro.wikipedia.org/wiki/%C3%8Env%C4%83%C8%9Bare_experien%C8%9Bial%C4%83.



COPIII ȘI EMOȚIILE ÎNTR-O LUME A ECRANELOR

Prof. înv. primar, ȘORCANU ECATERINA
Seminarul Teologic Ortodox „Sf. Andrei”

„Cu cât un copil petrece mai mult timp în fața ecranelor, cu atât îi rămâne mai puțin timp la dispoziție pentru a interacționa cu părinții, frații și prietenii.” Dr. Gary Chapter

Privind la copilul de astăzi, știm că acesta este un nativ digital. Un studiu recent realizat de Institutul Family Online Safety (FOSI) și Hart Research – *„Parentajul în epoca digitală”* – dezvăluie câteva statistici interesante. Practic, toți părinții intervievați (în Maryland) au admis că cei mici dețin sau au acces liber la gadget-uri electronice: 90% dintre copii au avut un computer, 93% dețin o consola de jocuri video, 88% au telefoane mobile, iar 70% dintre părinți au raportat că cei mici aveau propriul MP3player. Nu este, deci, de mirare că părinții unui copil care a învățat să interacționeze cu un ecran înainte de a putea ține în mână un creion, ridică probleme de educație. În mod evident, revoluția digitală din ultimele două decenii a provocat o „panică morală” în educație.

Părinți și copiii deopotrivă sunt tot mai împăcați cu ideea de a petrece din ce în ce mai mult timp în fața dispozitivelor. Fără să conștientizăm, deși locuim în același spațiu cu ceilalți membri ai familiei, nu ne mai conectăm emoțional unii cu alții. Aceeași situație se întâlnește și în rândul elevilor, indiferent de clasă sau ciclu.

În și mai multe situații din experiența copiilor născuți în era digitală, tehnologia devine dădăcă pentru situațiile în care părinții nu pot fi alături de copiii lor fizic sau emoțional. Situațiile de acest fel sunt din ce în ce mai frecvente dată fiind structura familială care este din ce în ce mai diversă în zilele noastre: fie datorită plecării în afara localității sau a țării a unuia sau ambilor părinți, rata crescută de divorț, creșterea copiilor de către rude sau abandonul copiilor.

Indiferent cât de inteligente ar deveni ecranele, pixelii nu vor putea înlocui niciodată oamenii și ceea ce numim emoție. Pentru a înțelege lumea în care trăiește, copilul/elevul are nevoie de afecțiune, contact vizual, îmbrățișări și cuvinte de încurajare. Copiii sănătoși învață să dăruiască și să primească afecțiune în primul rând din partea membrilor familiei. Asistăm neputincioși, din păcate, la un fenomen l-aș putea numi, în care părinții afirmă tot mai des că nu

au timp de cel mic. Nu cunosc culoarea preferată a copilului, nu știu ce prieteni are, ce nevoi are, însă știu destul de bine care este gadgetul de ultimă generație pe care acesta și-l dorește. Copilul poate asocia tehnologia ca fiind soluția prin care poate scăpa de sentimentele pe care nu știe cum să le gestioneze: singurătatea, dorința de explorare fără direcție clară, plictiseala și multe altele. Dacă copilul aude mereu: „Așteaptă o clipă, dragule, acum vorbesc la telefon”, mesajul pe care i-l transmiți este că, pentru tine, a petrece timp cu el este mai puțin important decât ceea ce se întâmplă la telefon.

Shane Hipps, în lucrarea sa „Pâlpâirea pixelilor”, scrie „Spațiul digital posedă capacitatea remarcabilă de a crea rețele sociale vaste și superficiale, însă este cu totul nepotrivit pentru a genera legături interumane valoroase și apropiate.”⁹ Așadar, spațiul digital de oferă o falsă imagine a ceea ce înseamnă relațiile interumane. Copiii noștri trăiesc cu ideea că au foarte mulți prieteni virtuali, însă în realitate sunt singuri.

Potrivit unui studiu realizat de Salvați Copiii privind utilizarea internetului de către copiii¹⁰, cei care petrec peste 6 ore în mediul on line sunt semnificativ mai nemulțumiți cu privire la viața lor din prezent; sunt nemulțumiți de relația cu părinții, prietenii și profesorii; sunt nemulțumiți de realizările lor. Același studiu subliniază faptul că destul de des aceștia uită să mănânce sau să doarmă pentru a sta pe internet; că au petrecut mai puțin timp cu părinții sau prietenii pentru a naviga pe internet.

Ce putem face a schimba situația? În primul rând ar fi necesară o pregătire socio-emoțională a copiilor înainte de întâlnirea cu tehnologia, mai apoi este necesar un program bine stabilit în cadrul familiei, care să conducă către un echilibru între șederea în lumea virtuală și timpul petrecut în lumea reală.

„Copiii sunt precum cimentul moale, abia turnat, iar amprenta care îl marchează în zilele noastre nu mai este a părinților, ci a tehnologiei”¹¹ susțin Gary Chapman și Arlene Pellicane în cartea „Creșterea copiilor în era tehnologiei”.

BIBLIOGRAFIE:

1. Arlene Pellicane, Gary Chapman, Creșterea copiilor în era tehnologiei, Ed. Casa Cărții, Oradea 2018;
2. <https://www.salvaticopiii.ro/sci-ro/files/92/928f0bff-bffa-447a-9a27-df979ba1008f.pdf>;
3. Shane Hipps, Flickering Pixels, Grand Rapids, Zondervan, 2009.

⁹ Shane Hipps, Flickering Pixels, Grand Rapids, Zondervan, 2009, pag.183

¹⁰ <https://www.salvaticopiii.ro/sci-ro/files/92/928f0bff-bffa-447a-9a27-df979ba1008f.pdf>

¹¹ Arlene Pellicane, Gary Chapman, Creșterea copiilor în era tehnologiei, Ed. Casa Cărții, Oradea 2018, pag.12

SPECIFICUL INTELIGENȚEI EMOȚIONALE LA ȘCOLARII MICLASPECTE PRACTIC-APLICATIVE

Prof. înv. primar, TANASACIUC VALENTINA-LUMINIȚA
Școala Gimnazială Nr. 28 Galați

Însemnate transformări în viața afectivă a copilului apar la vârsta școlară mică odată cu intrarea copilului în clasa pregătitoare. Este o etapă care se diversifică și se îmbogățește într-un ritm alert ceea ce face să apară schimbări complexe pe trei planuri: cognitiv, afectiv și relațional. Pe de altă parte, intrarea în școală corespunde cu o deschidere fantastică spre viață. Experiența se dovedește a fi una provocatoare însă ”trebuie gestionată și pregătită din timp, pentru a evita eventualele reacții de respingere din partea copilului” [2]. Din acest moment, rolul școlii este determinant pentru dezvoltarea emoțională a elevului mic, dezvoltare ce are legătură cu stimulările, influențele educative pe care le poate trăi copilul ce frecventează constant și susținut programul instituționalizat.

Prin lucrările lor, specialiștii în domeniu [3], [5], [7], [8] evidențiază necesitatea de a crește calitatea strategiilor pentru dezvoltarea a abilităților emoționale la nivelul vârstei școlare mici. De aceea este imperios necesar includerea în organizarea și desfășurarea programelor de dezvoltare a inteligenței emoționale a majorității agenților educaționali implicați în formarea educabililor.

În ultima perioadă de timp, rolul major al sistemului educațional a depășit premiza potrivit căreia accentul în școală cade pe dezvoltarea abilităților academice ale elevului din clasele primare, precum scrisul, cititul, socotitul și astfel, educația emoțională a devenit una din preocupările dominante ale activității didactice inițiate la clasă de către educatori.

Creșterea interesului pentru dezvoltarea și implementarea programelor de educație emoțională dedicate, dar și exploatarea curriculumului formal prin abordarea laturii emoționale au pornit de la raționamentul potrivit căruia abilitățile emoționale ale copilului reprezintă factorul de bază în asigurarea succesului. Cercetările ne demonstrează că performanțele școlare și ulterior performanțele profesionale se află în legătură de interdependență cu inteligența emoțională [1]. De altfel, s-a demonstrat că multe dintre procesele care erau considerate pur cognitive sau intelectuale, au totuși la bază fenomene complexe în care raportul dintre intelectual și emoțional este unul dinamic. Aspectele cognitive și cele emoționale interacționează, influențându-se

reciproc. Astfel, actul didactic a început să fie realizat pe obiective ce vizează competențele emoționale, dar și pe obiective cognitive cum ar fi: dezvoltarea abilităților de ascultare activă, de concentrare a atenției, de evitare/diminuare a situațiilor de conflict etc.

Wayne Leon Payne în anul 1985 a fost formulat pentru prima dată în S.U.A. termenul de inteligență emoțională. Teoreticianul considera că „inteligenta emoțională implică o relaționare creativă cu stările de teamă, durere și dorință” [Apud, 8, p. 247]. Deducem că specialistul considera că cel mai important element al inteligenței emoționale îl constituie emoțiile. Acestea sunt foarte importante, deoarece asigură supraviețuirea, luarea deciziilor, stabilirea limitelor, comunicarea, unitatea [Ibidem, p. 148-202]. Inteligența emoțională este capacitatea personală de identificare și gestionare eficientă a propriilor emoții în raport cu scopurile personale (carieră, familie, educație etc.). Finalitatea ei constă în atingerea scopurilor noastre, cu un minim de conflicte inter- și intrapersonale.

Pornind de la aceste repere, se impune ca în cadrul activității școlare formative să se deruleze programe, evenimente, activități prin care fiecare elev să poată să recunoască și să exprime emoțiile principale; să ceară și să ofere ajutor; să-și aștepte rândul; să utilizeze formule de adresare politicoase; să împartă obiecte/rechizite.

Obiectivele urmărite prin desfășurarea unor astfel de acțiuni pot viza formarea/dezvoltarea componentelor inteligenței emoționale: ascultarea activă; comunicarea asertivă; exprimarea emoțiilor într-o manieră adecvată; empatia, înțelegerea perspectivei celuilalt; cooperarea și negocierea.



În acest sens, propun spre prezentare câteva din activitățile planificate și realizate care au implicat în deosebi copiii de vârstă școlară mică.

Pentru a fi îndrumați în cunoașterea și identificarea emoțiilor am avut nevoie de un specialist care a propus

activitatea ”Care-i treaba cu emoțiile?”. Elevii mici au fost invitați să participe la discuții, prin adresarea întrebărilor provocatoare (de exemplu.: Ce faci atunci când îți este frică? Cum te porți? La cine apelezi?).

Odată identificate cele cinci emoții de bază, au urmat jocuri



diverse precum "Mărul emoționat" care să exprime emoția pe care fiecare copil o trăiește în anumite momente.

În cadrul organizării jocurilor didactice s-a creat o atmosferă prietenoasă, de ajutor reciproc, încredere, bunăvoință, comunicare deschisă,

O altă activitate propusă a fost legată de elaborarea "Panoului dispozițiilor", pe elevii l-au completat dimineața (elevii își vor identifica dispoziția cu care au venit la școală), după lecții (elevii își vor identifica emoția trăită la finele orelor) sau în orice alt moment al zilei.



Eficientă pentru dezvoltarea inteligenței emoționale a elevilor mici s-a dovedit și activitatea educativă "Pușculița cu emoții". Elevii au extras din pușculiță jetoane cu imagini ilustrând copii sau adulți exprimând o anumită emoție. Apoi ei au realizat o scenetă „mută”, prin mimică și pantomimă, pentru ca ceilalți să identifice emoția sau starea redată. La următoarea etapă, elevii au extras din pușculiță imagini ce reprezintă emoții și vor descrie situații în care le-au trăit. La ultima etapă, școlarii mici scos din pușculiță imagini cu situații dificile, problematice ce necesită căutare de soluții. Jocul a fost completat cu crearea unei "pânze de păiajen" pentru a ilustra faptul că fiecare individ poate trăi un complex de emoții și la fel de bine, mai multe persoane pot trăi aceeași emoție fie din același motiv, fie din motive diferite.

De fiecare dată, elevii au fost încurajați să-și analizeze critic emoțiile, să identifice stările celor implicați, să anticipeze consecințele, să găsească soluții.

Tot în cadrul activităților educative am citit, împreună cu elevii povești, poezii, povestioare cu expresivitate, cu implicație emoțională, folosind activ mimica, pantomima. Am analizat emoțiile aplicând algoritmul observă – descrie – simte – compară – argumentează. Participarea la activitate a unui autor de texte pentru copii despre emoții a valorificat la maxim emoțiile copiilor creând un algoritm propriu între emoționat și emoționant.

Activitățile exemplificate exhaustiv subliniază încă o dată că cei mai importanți factori de dezvoltare a abilităților emoționale vizează: contextele și oportunitățile sociale cât mai variate oferite copiilor, răspunsurile adecvate din partea adulților și chiar modelul personal de exprimare a emoțiilor și de rezolvare a problemelor afective.



Ceea ce trebuie sublinat în final este mesajul transmis prin toate aceste activități la care au participat elevii: inteligența emoțională nu face referire la a-ți reprima emoțiile și nici la a-ți da frâu liber emoțiilor oricând și oriunde, ci ea ține de capacitatea de a le identifica și de a le controla. S-a concluzionat că pentru a rezolva situații complexe și a lua cele mai bune decizii nu este suficientă doar rațiunea deoarece problemele cu care se confruntă o persoană, de cele mai multe ori sunt de natură emoțională, iar organizarea inteligentă corectă și eficientă a emoțiilor și sentimentelor pun amprentă pe succesul sau insuccesul în domeniul în care persoana activează.

Referințe bibliografice:

1. COJOCARU-BOROZAN, Maia. Teoria culturii emoționale. a cadrelor didactice. Studiu onografic asupra cadrelor didactice. Chișinău: UPS „Ion Creangă”, 2010. 239 p. ISBN 978-9975-46-066-8;
2. ȘOVA, TATIANA. Specificul dezvoltării inteligenței emoționale a elevilor mici / T. Șova // Educația incluzivă: dimensiuni, provocări, soluții : Materialele Conf. șt.-practice intern., 25 sept. 2015. – Bălți : [S. n.], 2015. – P. 106-111. – ISBN 978-9975-132-49-7 consultat pe <http://dspace.usarb.md:8080/jspui/handle/123456789/5125> la 20.11.2021
3. COSNIER, Jacques. Introducere în psihologia emoțiilor și a sentimentelor. Iași: Polirom, 2007. 196 p. ISBN 978-973-46-0681-8;
4. ELCONIN, Daniil. Psihologia jocului (trad.). București: EDP, 1980. 304 p.
5. FRIEDLANDER, B., TOBIAS, S., ELIAS, M. Inteligența emoțională în educația copiilor. București: Curtea veche, 2007.
6. GOLEMAN, Daniel. Inteligența emoțională. București: Curtea Veche, 2008. 430 p. ISBN 978-973-669-520-9
7. GOLU, Florinda. Pregătirea psihologică a copilului pentru școală. Iași: Polirom, 2009.
8. ROCO, Mihaela. Creativitate și inteligență emoțională. Iași: Polirom, 2009. 245 p.

PROGRAMUL DE DEZVOLTARE PERSONALĂ „CUNOAȘTE-TE PE TINE ÎNSUȘI!”

Prof. înv. primar, ȚOPA MARIANA
Școala Gimnazială Nr. 17 Galați

În semestrul I al anului școlar 2020-2021 am desfășurat la clasa a II-a A Step by Step programul de dezvoltare personală „Cunoaște-te pe tine însuși!”. Acest program este o componentă a procesului de învățare socio-emoțională, proces care face legătura între cunoștințele academice și un set specific de capacități importante pentru a avea succes la școală.

Activitățile proiectului „Cunoaște-te pe tine însuși!” s-au realizat în cadrul *întâlnirii de dimineață*, cu componentele sale (*salutul, noutățile zilei, activitatea de grup, mesajul zilei*) specifice alternativei Step by Step, cunoașterea elevilor, dezvoltarea unității grupului, crearea coeziunii, includerea tuturor fiind obiectivele principale. În cadrul unei discuții de grup am lansat provocarea ca *salutul, noutățile zilei și activitatea de grup* să fie pregătite și realizate de elevi. Elevii au îmbrățișat ideea cu entuziasm contribuind la realizarea graficului cu responsabilitățile fiecăruia în cadrul proiectului tematic. Graficul cuprinde numele elevilor în ordine alfabetică, cele trei componente specifice *întâlnirii de dimineață* și zilele în care elevii au de realizat și prezentat sarcinile de lucru respective. El a fost afișat în sala de clasă, într-un loc accesibil.

➤ **Salutul**

Practica de a-i întâmpina pe ceilalți într-o manieră sinceră este primul scop al *salutului* și un aspect important al claselor democratice, centrate pe elev. Salutul este propagat în cerc, fiecare membru, odată salutat, salută la rândul său pe altul. Există mai multe forme de salut care pot fi utilizate odată ce elevii capătă obișnuința acestei componente și demonstrează că înțeleg scopul întâmpinării tuturor membrilor grupului.

În ceea ce privește activitatea elevilor, referitoare la *salut*, aceștia au inițiat moduri variate de a se saluta, cel mai frecvent folosit fiind *salutul-cod „secret”*. Codul este „secret” pentru că este necunoscut de participanți până în momentul experimentării acestuia. Elevul respectiv inițiază salutul și, fără a vorbi unii cu alții, semnul este transmis de la un membru la altul până când revine la primul expeditor. Elevii au folosit ca salut clipitul din ochi, pocnitura, aplauzele, reverența, dansuri caraghioase etc. Au prezentat și saluturi mai complexe, cu conținut curricular- *salutul matematic, salutul alfabetic, salutul-ghicitoare, salutul însușire*.

După încheierea salutului, elevul propunător a avut datoria să bifeze în grafic cu culoarea verde activitatea planificată – semn că sarcina a fost îndeplinită – urmând apoi implicarea elevilor în evaluarea activității. În calitate de observator/evaluator am urmărit dacă elevii s-au pregătit pentru desfășurarea activității „Salutul”, dacă au gândit activități complexe sau au improvizat pe moment, dacă au pregătit material didactic pentru buna desfășurare a activității și dacă au avut nevoie de ajutor din partea cadrului didactic.

➤ **Noutățile zilei**

În cadrul *întâlnirii de dimineață*, după momentul salutului urmează, de regulă, rubrica *noutățile zilei/împărtășirea cu ceilalți*. Povestitul dezvoltă abilitățile necesare elevilor pentru a se exprima cu ușurință în fața colegilor și a adulților. Elevii au nevoie de exercițiu pentru a se simți în largul lor în clasă, atunci când își comunică ideile. Rutina generată de schimbul de impresii îi ajută, de asemenea, pe copii să se obișnuiască cu postura în care atenția celor din jur este concentrată asupra lor. Elevii sunt mult mai încrezători în a-și spune părerile dacă știu că sunt respectați și ascultați și dacă sunt capabili să-și exprime ideile în mod clar.

Formatul schimbului de impresii întărește competențele academice prin promovarea obișnuinței de a pune întrebări și de a face comentarii care dezvăluie interesul pentru ceea ce s-a povestit. Practica de a asculta și de a răspunde în mod adecvat, prin întrebări și comentarii, promovează respectul pentru ideile și contribuțiile celorlalți. Are loc un schimb de cunoștințe și informații de pe urma căruia beneficiază întregul grup.

➤ **Activitatea de grup**

Componenta activitatea de grup a *întâlnirii de dimineață* urmează, de regulă, după perioada împărtășirii cu ceilalți, când elevii sunt pregătiți pentru desfășurarea unei activități mai dinamice. Ea reflectă nevoia de mișcare a copiilor în procesul de dezvoltare.

Scopul *activității de grup* este de a crea coeziune. Fiecare membru al grupului se integrează cântând, jucând jocuri și luând parte la activități scurte, energice, plăcute și distractive. Activitățile stimulează competențele necesare unei gândiri creative a elevilor și exprimării propriilor idei.

În rândurile următoare, voi prezenta câteva din *activitățile de grup* propuse de elevi.

“*Ciobanul și mielul*”

Ciobanul, elevul propunător, se plimbă printre măsuțe și, oprindu-se în fața unui coleg, îl întreabă:

“N-ai văzut mielul meu?”

“Nu, cum arată?”

Ciobanul descrie un elev din clasă (trăsături fizice și morale) și cel care se recunoaște în descrierea făcută de cioban îi ia locul și jocul continuă.

„*Adevărat sau fals?*”

Copiii stau în cerc. Elevul propunător al jocului spune despre sine un lucru adevărat și unul fals. Cel din dreapta acestuia trebuie să ghicească ce lucru e fals. Dacă ghicește, primește o îmbrățișare, dacă nu ghicește, are sarcina ca, pe parcursul întregii zile, să încerce să afle cât mai multe despre colegul respectiv, apoi continuă spunând și el un lucru adevărat și unul fals. Jocul se încheie când toți elevii au vorbit despre sine.

„*Inițialele calităților*”

Elevul inițiator spune două calități ale unui coleg a căror denumire începe cu aceleași inițiale ca și numele acestuia. De exemplu: rapid și cinstit. Cel care-și recunoaște inițialele (Radu Ciprian) spune: “Eu sunt!” și apoi continuă jocul respectând regula. Jocul se încheie când toți elevii au participat la joc.

„*Trenulețul matematic*”

Toți elevii stau într-un cerc. Un copil este ”locomotiva”, simulând sunetele și mișcările respective, mergând în cerc până se oprește în fața unui coleg și spune o operație de adunare/scădere cu trecere peste ordin sau o înmulțire/împărțire. Dacă acesta răspunde corect, se întoarce cu spatele la el și îl prinde de mâini, ca un nou vagon. Pornind împreună, se deplasează în cerc până la un alt copil, îi spune o altă operație matematică, atașează noul „vagon” și își continuă drumul. Jocul se termină când toți jucătorii devin „vagoane”.

➤ **Evaluarea programului “Cunoaște-te pe tine însuți!”**

Evaluarea acestei perioade dedicate autocunoașterii și intercunoașterii am realizat-o folosind metode complementare de evaluare precum: *observația sistematică* elaborând *liste de control/verificare*, *analiza produselor activității*, *autoevaluarea* și *metoda proiectului*, metodă activ-participativă folosită atât ca metodă de evaluare, dar și ca strategie de învățare.

Elevii au avut de realizat un afiș cu titlul „Totul despre mine”, elaborând informații despre ei în forme variate (versuri, desene, fotografii, cântece, mișcări). Au prezentat lucrările la

„ Scaunul autorului”, apoi s-a organizat o expoziție, lucrările fiind afișate în sala de clasă. A urmat „turul galeriei” (metodă de evaluare interactivă și profund formativă a produselor realizate de elevi), aceștia studiind în detaliu lucrările colegilor. Fiecare elev a avut la dispoziție câte trei abțibilduri pe care să le lipească sub lucrările care le-au plăcut cel mai mult, având datoria de a argumenta alegerile făcute. Astfel s-a putut realiza un clasament al preferințelor copiilor.

O altă formă de evaluare complementară folosită a fost și autoevaluarea, fiecare elev având de răspuns la câteva întrebări: Mi-a plăcut proiectul meu? Am făcut cea mai bună lucrare? Am folosit idei diferite? Am avut nevoie de ajutor? Ce aş îmbunătăți la lucrarea mea?

Conceperea unei liste de control coroborate cu alte instrumente de evaluare asigură un suport consistent în realizarea unei evaluări descriptive detaliate. Au fost analizate următoarele aspecte: respectarea temei date, exprimare corectă, elaborată în propoziții, complexitate/forme variate de exprimare, aspectul estetic al lucrării, necesită ajutor din partea învățătorului, oferă răspunsuri clarificatoare la întrebările colegilor. Pentru aceste aspecte urmărite am conceput și descriptorii de performanță.

➤ **Concluzii:**

A te cunoaște pe tine însuși e o abilitate care se câștigă în timp, capătând, progresiv, complexitate. Elevul mic face pași inițiativi în această mare lecție a vieții. Rezultatele înregistrate la nivelul de vârstă abordat sunt promițătoare. Subiecții reușesc, în marea lor majoritate, să se raporteze la sine într-o perspectivă diversificată, gravitând în jurul a doi poli: pragmatism și sensibilitate. „Autoprezentarea” capătă o formă scriptică variată, cu preferință pentru un anume stil expozitiv, dublat de o grafică sau de o fotografie în consonanță cu textul scris, ceea ce dă un plus de atractivitate materialului conceput. Intervenția cadrului didactic se axează pe o coordonare a ceea ce, aparent inexprimabil, nebănuț, devine vizibil și de tradus în vorbe. Interpelările colegilor sunt prilej de introspecție mai adâncă a comorilor din minte și suflet.

Bibliografie:

- ✓ Bane, C., *Bună dimineața! Mă bucur că ești aici- manualul cadrului didactic pentru întâlnirea de dimineață*, București, Ed. Ro Media, 2004

- ✓ Catalano, H., *Perspective didactice în alternativa educațională Step by Step*, Ed. Karuna, Bistrița, 2008
- ✓ Walsh, K., B., *Crearea claselor orientate după necesitățile elevilor copiilor de 8, 9, 10 ani*, CEDP, 1999
- ✓ ***Programa școlară pentru disciplina *Dezvoltare personală*, aprobată prin ordin al ministrului Nr.3418/ 19.03.2013
- ✓ https://www.academia.edu/36759920/Cartea_mare_a_jocurilor

MENTORI ȘI MODELE ÎN DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ

Prof.inv. primar, UNGUREANU MIHAELA
Școala Gimnazială Nr.22 Galați

Puterea exemplului în dezvoltarea emoțională

În creșterea și educarea unui copil nu sunt suficiente doar explicațiile, ci e nevoie de mai mult, e nevoie de un exemplu. Uneori un comportament poate fi învățat doar prin observarea altor persoane care devin sau reprezintă deja un model de urmat. Copilul observă și înțelege care este legătura directă dintre acel comportament și consecințe.

Dacă modelul din preajma copilului va face mereu apel la valorile morale și le va aplica în viața lui, el va ajuta astfel copilul să și le formeze pe ale sale. Acesta din urmă va învăța treptat să acționeze corespunzător în situațiile sociale, să își dezvolte empatia și comportamentele prosoziale.

Părinții, primele modele din viața copilului

Modelele parentale sunt primele imitate și reproduse. Este vorba aici în primul rând despre exprimarea verbală, deschisă, a propriilor emoții și reacții de către părinți. Părinții care sunt preocupați de dezvoltarea lor continuă vor genera același tip de comportamente și la copil. De cele mai multe ori părinții sociabili au copii sociabili, la fel cum părinții ostili au copii ostili. Mai mult de atât, modelele parentale de comportament sunt imitate și vor fi reproduse în grupurile de copii de aceeași vârstă.

Este foarte important însă, ca părinții să fie foarte atenți la cerințele pe care le impun copiilor și să le pună în acord cu nevoile, dorințele și capacitățile acestora. În altă ordine de idei, pentru o dezvoltare armonioasă e nevoie de un sentiment de siguranță și acceptare necondiționată, ce nu poate fi oferit decât în familie. Adulții din preajma copilului ar fi ideal să îi ofere repere și resurse care să susțină progresele copilului și să îl ajute să găsească singur drumul spre propria dezvoltare.

Părinții implicați în dezvoltarea copilului și atenți la reacțiile lui pot observa cu ușurință și onestitate dacă un comportament al lor neadecvat este repetat de copil. Prin primirea unui feedback cu privire la reacțiile lor, copiii își formează standarde de evaluare, își dezvoltă

sentimentul eficacității personale și devin mai selectivi în toate alegerile pe care le vor face în viață.

Rolul profesorilor în dezvoltarea emoțională

Pe lângă exemplul părinților copiii vor aprecia și urma și exemplul profesorilor care vor aborda un stil constructiv de a rezolva diverse situații sau conflicte. Totodată, ei vor înțelege mai ușor într-un mediu instituționalizat nevoia de reguli și standarde.

Pe lângă familie, și educatorii ar fi bine să aibă în vedere, împreună cu copilul, o identificare și o evaluare a calităților și punctelor lui forte. Aceste trăsături de personalitate îl vor ajuta pe micul școlar să obțină succesul, fie că vorbim despre determinare, ambiție, corectitudine și colegialitate, sau despre abilități fizice și cognitive. Își va dezvolta o imagine de sine puternică, va avea încredere sporită în abilitățile sale și va învăța să-și aprecieze valoarea personală.

Recunoașterea efortului pe care copilul îl depune pentru a-și îndeplini sarcinile zilnice mărește competența copilului. Dacă familia și educatorii îi arată copilului că fiecare efort al său este o realizare, îl ajută astfel să se valorizeze și îi oferă și un model de relaționare sănătoasă, acesta va avea o dezvoltare emoțională armonioasă. De reținut că acest model va fi replicat de copil și în grupurile sale de apartenență (grădiniță, școală).

Grupul în dezvoltarea emoțională a copilului – model pozitiv sau negativ?

Dacă pe parcursul copilăriei mijlocii este foarte important mediul familial, spre vârsta de 11-12 ani încep să conteze grupurile de prieteni sau alte persoane din jur. De asemenea, apare gândirea morală, mai flexibilă.

Conform observațiilor lui Jean Piaget, raționamentul moral al copiilor se dezvoltă în 3 stadii:

- Supunerea rigidă față de autoritate (de la 2 la 7 ani);
- Flexibilitatea în creștere (de la 7 la 11 ani) – copilul își formează propriului simț al dreptății bazat pe tratamentul egal pentru toți;
- Raționamentul moral, autonomia morală (în jurul vârstei de 11-12 ani) – copilul începe să înțeleagă ce se întâmplă în jurul său, solicită cooperare și democrație, ia în calcul intenția și circumstanțele specifice.

Copiii încep să își dorească să aparțină grupurilor de aceeași vârstă, în cadrul cărora își dezvoltă abilități de comunicare și socializare și învață să coopereze. Uneori, dorința prea mare

de apartenență îl poate determina pe copil să adopte stiluri și comportamente nesănătoase sau cu care nu se identifică. Un părinte care înțelege această etapă și știe să pună limite îl poate ajuta pe copil să aleagă ceea ce este în acord cu valoarea lui personală ca ființă umană unică.

Comunicarea bazată pe încredere și respect reciproc între părinți și copii este absolut esențială. Modelele pe care copilul și le alege din alte grupuri, pasiunile sau visurile sale nu trebuie ridiculizate și nici abandonate. Flexibilitatea părinților devine un model, iar copilul va învăța reciprocitatea sănătoasă și va fi deschis la sugestiile părinților, înțelegând că aceștia sunt de cele mai multe ori bine intenționați.

”Eșecul /greșeala” – prilej de învățare

Mesajele negative pe care copiii le primesc de la cei pe care îi percep drept modele le pot deforma sau chiar distruge percepția de sine.

Conceptele de “greșală” sau “eșec” trebuie transformate în prilej de a învăța, în lecții și concluzii utile pentru viitoarele acțiuni ale copilului. Pedepsa nu are întotdeauna efectul scontat – acela de a opri un comportament indezirabil, iar la vârsta copilăriei mijlocii (6-12 ani) poate genera răzvrătire. E bine cunoscut faptul că un copil va testa limitele între care are voie să se exprime. Părinții și educatorii oferă un model de comportament prin însuși modul în care gestionează “greșelile”. Copilul va încerca să rezolve singur viitoarele probleme exact așa cum a văzut la părinții sau profesorii săi.

Psihologul rus Lev Vîgotski folosește în teoria sa socio-culturală termenul de *zonă de dezvoltare proximă (ZPD)*, zonă în care copiii pot să efectueze singuri o anumită sarcină, dar totuși nu reușesc. Cu toate acestea, dacă primesc îndrumări și sprijinul potrivit, copiii vor depăși această zonă cu succes, învățând în același timp să își asume responsabilitatea pentru acțiunile lor.

Rolul modelelor în motivarea și dezvoltarea socio-emoțională a copilului

Pentru a atinge un obiectiv nu este suficient doar să îți dorești, orice copil având nevoie de modele pentru a-și crește gradul de motivație. Observând, studiind sau chiar imitând pașii pe care un mentor/model i-a făcut, copilul poate deveni mai determinat în a-și urma un vis. El își va asuma efortul necesar și va putea anticipa recompensele pe care le va obține la rândul său, dacă se va concentra și va munci pentru ceea ce își dorește.

Identificându-se cu un mentor/model, copilul își va clarifica planul personal de acțiuni și va fi stimulat să învețe în permanență. Motivația copilului va trece din zona extrinsecă (obținerea unei recompense sau evitarea unei pedepse) în zona intrinsecă (acțiuni voluntare în strânsă legătură cu imaginea de sine).

Mentorul/modelul are sarcina de a ajuta copilul să-și observe potențialul, de a sublinia efortul care trebuie depus și abilitățile pe care trebuie să și le dezvolte sau îmbunătățească. Pașii mici, reușitele mici sunt elemente decisive pentru a stimula motivația unui copil.

O altă idee importantă pe care un copil o observă la mentorul său este aceea de angajament – adică determinare și dedicare. Motivația de a-și atinge un vis, dar și angajamentul de a rămâne pe calea spre succes sunt elemente pe care copilul le apreciază la modelul pe care îl admiră.

Orice copil are o individualitate unică și are nevoie să fie perceput și tratat ca atare. Atitudinea de a crede în sine și de a-și depăși limitele este ceva ce trebuie dezvoltat și susținut, cu realism, înțelegere și blândețe, prin colaborare și prin dezvoltarea responsabilității.

Proiect educativ

Prof. înv. primar, VASILICĂ MIRELA ELENA

Școala Gimnazială Grigore Moisil Galați

Argument

Pornind de la faptul că poveștile sunt o modalitate excelentă de exprimare a emoțiilor și sentimentelor, am ales pentru elevii generației actuale o formulă atractivă și inedită de desfășurare a unor ore de lectură în cadrul unui club de lectură numit generic „Desertul de lectură”, în care plăcerea cititului să fie însoțită de jocuri, prăjituri și ceai/limonadă. Am considerat că această formă atractivă de organizare a unor activități cultivă interesul pentru lectură și carte prin formarea unor competențe de citire corectă și conștientă, stimulează creativitatea în rândul elevilor, le prilejuiește confruntări de opinii pe marginea textelor citite și le asigură un cadru adecvat pentru dezvoltarea emoțională.

Scopul proiectului: formarea și dezvoltarea competențelor de literație de bază la școlarii mici prin crearea unui spațiu de lucru stimulat și creativ, de colaborare elev-profesor, care să contribuie la dezvoltarea motivației școlare și a stării de bine a elevilor.

Obiective urmărite:

- ✓ Formarea și dezvoltarea abilităților de citire corectă, conștientă, cursivă și expresivă a textelor scrise;
- ✓ Stimularea expresivității și creativității elevilor;
- ✓ Cultivarea unor relații de încredere și colaborare între elevi și profesor, de stimulare a motivației școlare;

Durata: proiectul s-a desfășurat pe parcursul a doi ani școlari , 2019-2020, 2020-2021, o zi pe săptămână.

Grupul țintă: 27 elevi, din care 1 elevi cu dosar CES, 1 elev certificat cu ADHD, 4 elevi din familii aflate în situații de risc.

Activități: activitățile proiectului sunt adaptate specificului vârstei și clasei elevilor. Acestea s-au desfășurat în sala de clasă, dar s-a optat și pentru spații neconvenționale, gen holurile școlii, grădina senzorială a școlii, parcuri, biblioteca școlii sau cea municipală, librăriile din oraș. Parteneri educaționali: părinți, profesori gimnaziu, librăria Donaris, biblioteca județeană V.A Urechia, Galați.

Activități derulate cu elevii față în față:

- ✓ Vinerea ... de poveste: club de lectură organizat în fiecare vineri, în care se citeste, se servesc deserturi și ceaiuri.
- ✓ Convinge-mă să citesc în 5 minute!: activitate de prezentare sub forma unei discuții interactive a cărților citite de copii, zilnic, în primele cinci minute din a treia oră.
- ✓ Pauza de lectură la școală: a treia pauză este pentru lectură în toată școala, se citesc povești, cărți tehnice, enciclopedii.
- ✓ O carte și o ciocolată: activitate de voluntariat de pentru susținerea lecturii la elevii aflați situații de risc din școlile din mediul rural.
- ✓ Ateliere de meșterit metode interactive: predicții, harta textului, rețeaua de discuții, jurnalul de lectură, mozaic, cubul, cvintetul, teatrul de hârtie, lapbook
- ✓ Ziua Internațională a Cititului Împreună ZICI: organizarea unor sesiuni de citire împreună cu părinții în diverse locații (biblioteca, librăria Donaris)
- ✓ Lanțul lecturilor: activitate de stimulare și premiere a celui mai rapid cititor desemnat după completarea tuturor verigilor din lanț, fiecare verigă reprezintă un capitol citit din cartea recomandată.

Activități derulate cu elevii în perioada școlii online:

- ✓ Creare de postere în aplicația jumboard sau padlet pentru promovarea cărților citite de copii pe tematica sărbătoririi Crăciunului în decembrie 2020
- ✓ „Decât panicat, mai bine cultivat!” -o campanie organizată de biblioteca județeană în online în care copiii au prezentat cărțile citite, martie-mai 2020
- ✓ Creare de cărți digitale: povești create de copii și prezentate în format digital pe meet colegilor.
- ✓ Kahoot - câștigă cel mai rapid cititor! – testarea abilităților de explorare unor texte citite.

Schimbări observate în rândul elevilor și în comunitate:

- ✓ Elevii au participat liber și dezinhibați la toate întâlnirile proiectului.
- ✓ Elevii au devenit consumatori de carte pentru copii, studiază ofertele propuse la Clubul de lectură, compară prețurile cărților pentru a achiziționa la prețul cel mai convenabil (cultivarea spiritului antreprenorial la elevi).
 - ✓ Folosirea unor spații neconvenționale pentru citit contribuie uriaș la creșterea motivației copiilor să citească pe hol sau în grădina senzorială a școlii, așezați pe o pernuță.
 - ✓ La atelierile de povești organizate de librăria Donaris sau biblioteca județeană, copiii s-au evidențiat prin inventivitate, creativitate și buna dispoziție.
 - ✓ Elevii cu CES au câpătat încredere în colegi, se bucură de sprijinul acestora, citesc îndrumați de colegi.

Bibliografie:

- Barna, Maria – *Din vorbă-n vorbă – Litera mare*, Editura Compania, București, 1999
- Mureșan, Ana-Maria; Badiu, Viorica; Cristolțan, Viorica; Bocoș, Mușata – *Ne jucăm...*

învățăm!, Editura Maxim Grup, Cluj-Napoca, 2004

PROIECT DIDACTIC

DATA: 11.12.2020

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială “Grigore Moisil” Galați

LOCUL DESFĂȘURĂRII LECȚIEI: online

CLASA: a III-a A

INSTITUTOR: POMOHACI ELENA CRISTINA

ARIA CURRICULARĂ: Om și societate

DISCIPLINA: Educație civică

UNITATEA TEMATICĂ: Trăsături morale ale persoanei

SUBIECTUL LECȚIEI: Modestia și lipsa de modestie - „Leul și țânțarul”, de Lev Tolstoi

TIPUL LECȚIEI: dobândire de cunoștințe

DOMENII INTEGRATE:

- Limba și literatura română

COMPETENȚE SPECIFICE:



Educație civică

- 1.2. Identificarea unor trăsături morale definiții ale persoanei;
- 2.1. explorarea unor valori morale care stau la baza relațiilor cu ceilalți oameni;
- 2.2. recunoașterea unor comportamente moral civice din viața cotidiană;
- 3.1. Relaționarea pozitivă, în grupuri mici, pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru;



Limba și literatura română

- 3.1. Extragerea unor informații de detaliu dintr-un text informative sau literar accesibil;
- 3.3. Formularea unei păreri despre o povestire/personajele acesteia;

 **OBIECTIVE OPERAȚIONALE:** La sfârșitul lecției, elevii vor ști:

- O₁ : să răspundă corect întrebărilor pe baza textului audiat;
O₂ : să completeze diagrama Venn cu trăsăturile morale ale personajelor textului citit;
O₃: să identifice trăsăturile pozitive/ fapte bune, de cele negative /fapte rele ;

STRATEGIA DIDACTICĂ:

1. **Metode și mijloace de învățământ utilizate:** Word, Microsoft Whiteboard, Google Jamboard, tabletă grafică
2. **Forme de organizare:** activitate frontală, activitate individuală, activitate în perechi;
3. **Resurse materiale:** manualul, calculator;
4. **Resurse temporale:** 30 minute ora/15minute pauza
5. **Resurse umane:** 24 elevi
6. **Forme și tehnici de evaluare:** validarea răspunsului, confirmarea explicațiilor, aprecieri verbale.

BIBLIOGRAFIE:

- 1.,,Programa pentru disciplinele Limba și literatura română, Educație civică, , Muzică și mișcare, aprobată prin ordinul ministrului Nr. 5003/02.12.2014
- 2.*Educație civică*- manual pentru clasa a III-a, Olga Pîrîială, Editura Aramis,2016

In timpul lecției

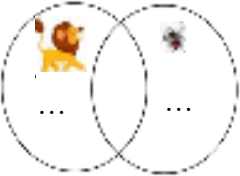
Etapele (evenimentele/ momentele) lecției	Timp alocat (min)	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode și mijloace de învățământ utilizate	Modalități de evaluare	
1. Moment organizatoric	1	<p>- Monitorizez numărul de elevi care se conectează</p> <p>- Pe măsura ce elevii se conectează, discut informal cu elevii deja prezenți</p> <p>- Pot cere elevilor să reacționeze cu un emoji în funcție de cum se simt. Dacă sunt elevi care nu se simt bine, pot cere detalii</p>	<ul style="list-style-type: none">• Se conectează• Folosesc emoji pentru a arăta cum se simt	<ul style="list-style-type: none">• Google Meet Attendance• Google Nod Reactions	-	

<p>2. Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor operaționale</p>	<p>4</p>	<p>Astăzi vom învăța despre trăsătura morală pozitivă modestia și despre opusul ei îngâmfarea (lipsa modestiei)</p> <p>Vom rezolva împreună exerciții prin care veți răspunde corect întrebărilor pe baza textului audiat, veți completa trăsăturile morale ale personajelor textului citit și veți identifica și separa trăsăturile pozitive/ faptele bune, de cele negative /faptele rele;</p>		<p>Microsoft Whiteboard</p> <p>Tabletă grafică</p>	
<p>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare necesare învățării care urmează</p>		<p>Hai deți să ne amintim mai întâi de încredere (ANEXA 1)</p>	<p>Răspund</p>		<p>Profesorul validează răspunsurile</p>

	15	<p>cred tot ceea ce îmi spun</p> <p><input type="checkbox"/> mă <input type="checkbox"/> ajută la nevoie</p> <p>le pot împrumuta lucrurile</p> <p><input type="checkbox"/> mele</p> <p>nu mă mint niciodată</p> <p><input type="checkbox"/> ne certăm adesea</p> <p>am <input type="checkbox"/> curajul să le spun ceea ce cred</p> <p>-Invit copiii să găsească cuvintele opuse trăsăturilor pozitive(adică trăsăturile negative), prezentate sub forma unui joculeț prin care vom ajunge la trăsătura de caracter negativă <i>îngâmfarea</i>(opusă) modestiei.(ANEXA 2)</p> <p>https://wordwall.net/ro/</p>			Profesorul
--	----	--	--	--	------------

<p>4. Comunicare a noilor conținuturi: organizarea și dirijarea învățării</p>		<p>resource/3865095/tr%C4%83s%C4%83turi-pozitive-de-caracter-tr%C4%83s%C4%83turi-negative-de-caracter</p> <p><u>Prezint lecția</u></p> <p>“Modestia și lipsa de modestie” în textul “Leul și țânțarul” după Lev Tolstoi.</p> <p>Prezint manualul la pag.28(ANEXA 3)</p> <p>https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20III-a/Educatie%20Civica/Aramis1/Partea%20I/manual.html</p> <p>1. Audiem textul</p> <p>2. Explic cuvintelor noi</p> <p>3. Adresez întrebările:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cine povestește 	<p>Răspund oral la întrebări, având ca suport textul “Leul și țânțarul” după Lev Tolstoi.</p> <p>Deschid caietele,</p>		<p>validează răspunsurile</p>
---	--	--	--	--	-----------------------------------

		<p><i>întâmplările?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ce credea leul despre sine?</i> • <i>Ce a pățit leul?</i> • <i>Care sunt personajele?</i> • <i>Cine a îndrăznit să-l înfrunte pe leu?</i> • <i>Ce învățătură desprindem din text?</i> <p>Prezint tabla Word Solicit deschiderea caietelor, notez data și titlul Se definește modestia și se notează în caiete: <i>Modestia este o trăsătură morală aleasă a persoanei care presupune simplitate și cumpătate.</i></p> <p><i>Lipsa de modestie se</i></p>	<p>notând data și titlul lecției</p> <ul style="list-style-type: none"> • Citesc din manual <p>REȚINEM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ridica mana folosind Google 	<p>Word</p>	<p>Profesorul validează răspunsurile</p>
--	--	---	---	-------------	--

		<p><i>caracterizează prin îngâmfare și laudă de sine.</i></p> <p><i>Este bine să nu vorbim despre noi și realizările noastre, ci să-i lăsăm pe ceilalți să observe.</i></p> <p><i>Oamenii modești sunt apreciați de cei din jur.</i></p> <p>-Se solicită elevilor să completeze diagrama Venn cu trăsăturile morale ale celor două personaje (ANEXA 4)</p> 	<p>Nod Reactions</p> <p>-Elevul solicitat rezolvă exercițiul, ceilalți notează pe caiet.</p> <p><i>Leul era îngâmfat și rău.</i></p> <p><i>Țânțarul era curajos și puternic.</i></p>		
--	--	---	--	--	--

1. Obținerea feedback-ului	7	Copacul valorilor) Se realizează pe tabla Jamboard unde copiii vor alege merele <i>bune</i> (arată trăsături pozitive, fapte bune) pe care le vor pune în copac și pe cele <i>rele</i> (trăsături negative, fapte rele) jos, lângă copac (ANEXA 5)	<ul style="list-style-type: none"> • Ridica mana folosind Google Nod Reactions • Trimit rezolvările 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Jamboard • Google Nod Reactions 	Profesorul validează răspunsul
2. Moment organizatoric final	1	Anunț și arăt tema: Ex.1/29 Manual		Google Classroom	

După lecție

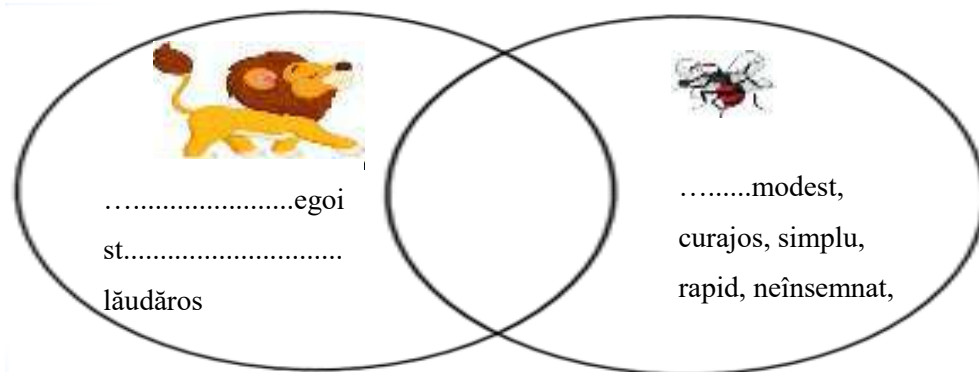
Etapele (evenimentele, momentele) lecției	Timp alocat (min)	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode și mijloace de învățământ utilizate	Modalități de evaluare
După lecție	1	<ul style="list-style-type: none"> • Publică tema pentru elevi • Extrage prezența 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Classroom • Google Meet Attendance 	

ANEXA 3



ANEXA 4

1. Completează diagrama cu trăsăturile morale ale celor două personaje.



ANEXA 5



PROIECT DIDACTIC

Școala Gimnazială Nr. 3, Galați

Clasa: I

Învățătoare: TAȘCĂ MARIANA-CARMEN

Aria curriculară: Consiliere și orientare

Disciplina: Dezvoltare personală

Subiectul: Trenulețul emoțiilor (Emoții de bază)

Tipul lecției: recapitulare și sistematizare

Discipline integrate:

Dezvoltare personală

Muzică și mișcare

Arte vizuale și abilități practice

COMPETENȚE SPECIFICE:

Dezvoltare personală:

- 1.1. Identificarea unor trăsături personale elementare;
- 2.1. Recunoașterea emoțiilor de bază în situații simple, familiare;

Muzică și mișcare:

- 2.1. Cântarea în colectiv, asociind mișcarea sugerată de text;

Arte vizuale și abilități practice:

- 1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice, exprimate vizual;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O.1.1.1 Să identifice stările sufletești în funcție de emoție;
- O.1.1.2 Să descrie trăiri din viața reală, într-un timp de 5 minute;

O.2.1.1 Să numească emoția corectă conform situației, într-un timp de 4 minute;

O.2.1.2 Să mimeze emoția sugerată de enunțuri, într-un timp de 5 minute;

O.2.2.1 Să interpreteze corect și expresiv versurile cântecului, într-un timp de 4 minute;

STRATEGIA DIDACTICA:

a) Resurse procedurale: explicația, conversația, exercițiul, observarea sistematică, aprecierea verbală, jocul didactic;

Resurse materiale: fișă de evaluare, material audio, baloane, roata emoțiilor, palete cu fețe vesele și triste.

b) Forme de organizare: frontal, individual.

BIBLIOGRAFIE:

1. Programa „Dezvoltare personală” Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului, Curriculum pentru clasa I, București, 2014;
2. Suport de curs – Organizarea interdisciplinară a ofertelor de învățare pentru formarea competențelor cheie la școlarii mici. Program de formare de tip „blended learning” pentru cadrele didactice din învățământul primar, 2012;
3. Metodica predării matematicii în ciclul primar, Mihaela Neagu, Mioara Mocanu, Pollirom, 2007.

Desfășurarea lecției

<i>Secvențele instruirii și dozarea</i>	<i>Ob. op.</i>	<i>Conținutul informațional al lecției</i>		<i>Resurse</i>			<i>Evaluare</i>
		<i>Activitatea învățătorului</i>	<i>Activitatea elevilor</i>	<i>Procedurale</i>	<i>Materiale</i>	<i>Organi- zatori-ce</i>	
1. Moment organizatoric 1'		Asigur climatul adecvat desfășurării lecției și pregătesc materialele necesare.	Elevii își pregătesc caietele, penarul.	conversația	Instrumente de colorat	frontal	observarea sistematică, control/auto-control
2. Captarea atenției 2'		Momentul în voi realiza prin introducerea unui tren format dintr-o locomotivă și un vagon atașat pe o șină. Pe șină sunt marcate câteva stații la care va ajunge trenul pe parcursul lecției.	Sunt atenți la prezentarea trenulețului.	exercițiul	tren șină	frontal	observarea sistematică
3. Anunțarea temei și a obiectivelor 1'		Astăzi la ora de dezvoltare personală ne vom reaminti principalele emoții cu care ne confruntăm în diverse situații. Aceste emoții le vom descoperi și le vom înțelege cu ajutorul Trenulețului Emoțiilor. Pentru a reuși să înțelegem ce se întâmplă cu sentimentele noastre, voi va trebui să fiți atenți, să fim deschiși și sinceri atunci când vorbim despre acestea. Până la sfârșitul lecției voi trebuie să demonstrați că știți: - să identificați stările sufletești în funcție de emoție;	Rețin tema și obiectivele.	explicația conversația		frontal	observarea sistematică

		<ul style="list-style-type: none"> - să descrieți stări din viața reală; - să mimați corect emoția sugerată; - să cântați cântecul <i>Dacă vesel</i>. 					
<p>4.Reactualizarea si sistematizarea cunostintelor</p> <p>36'</p>	<p>O.1.</p> <p>1.1</p>	<p>Invit elevii să se așeze în semicerc. Printr-o călătorie imaginară elevii vor descoperi cele mai importante emoții pe care le simțim. Pe tablă este afișat trenulețul cu șina și cele patru stații. Acesta pleacă din gară spre prima stație. Ajuns în stație, se observa că aceasta nu este denumită și că va fi descoperită în funcție de activitate.</p> <p>În prima stație descoperim un bilețel. Bilețelul este de la prințesă care le mulțumește copiilor că au ajutat-o să ajungă pe Tărâmul Fericirii.</p> <p>Inițiez o discuție despre prințesă. Cum credeți că s-a simțit prințesa că a fost ținută captivă? De ce credeți că a fost tristă?</p> <p>Ce simți atunci când ești trist?</p> <p>Care sunt activitățile care te pot face să te simți mai bine și să nu mai fii trist? Voi v-ați simțit vreodată triști?</p>	<p>Se așază în semicerc.</p> <p>Sunt atenți la trenuleț.</p> <p>Observă că stația nu este denumită.</p> <p>Își îndreaptă atenția către mesajul citit din bilet.</p> <p>Răspund la întrebări. Răspunsurile așteptate sunt: Prințesa s-a simțit tristă și speriată. Ea a fost tristă pentru că nu era pe Tărâmul Fericirii. Când sunt trist nu mă simt voios, nu doresc să comunic cu cei din jur și nu vreau să particip la activități.</p> <p>Activitățile care mă pot face să ma simt mai bine sunt jocurile. Da!</p>	<p>explicația</p> <p>exercițiul</p> <p>conversația</p> <p>exercițiul</p> <p>explicația</p>	<p>tren</p> <p>stații</p> <p>bilețel</p>	<p>frontal</p> <p>frontal</p>	<p>observarea sistematică</p> <p>aprecierea verbală</p> <p>observarea sistematică</p>

	<p>O.1. 1.2</p>	<p>Solicite câțiva elevi să povestească din viața reală o întâmplare care i-a făcut să se simtă triști. Despre ce emoție am vorbit? În urma discuției avute cu elevii, aceștia au realizat că prima noastră stație se numește <i>Tristețe</i>. Notez la tablă numele stației pe traseu pentru a o evidenția. De la stația <i>Tristețe</i>, trenul împreună cu copiii din vagon pleacă spre următoarea stație ce așteaptă să fie denumită. Ofer fiecărui elev câte o paletă cartonată, pe o parte cu față veselă și pe cealaltă cu față tristă. Pe o tablă voi avea notate patru propoziții ce reprezintă diferite situații. În funcție de situația oferită trebuie ridicată paleta cu față corespunzătoare. (Anexa 1, pag. 11) <i>Bunicii vor veni în vizită.</i> <i>Părinții pleacă fără tine la cumpărături.</i></p>	<p>Elevii numiți povestesc câte o întâmplare în care au experimentat tristețea. Am vorbit despre tristețe.</p> <p>Sunt atenți la explicațiile oferite pentru a ridica paleta potrivit.</p> <p>Ridică paleta cu față veselă. Ridică paleta cu față tristă.</p> <p>Ridică paleta cu față veselă. Ridică paleta cu față tristă.</p> <p>Răspunsurile așteptate sunt:</p> <p>Emoția nouă introdusă este veselia.</p>	<p>conversația</p> <p>exercițiul</p> <p>explicația</p>	<p>tren</p> <p>stație</p> <p>sunet de tren</p> <p>laptop</p> <p>paletă față veselă și tristă</p>	<p>frontal</p> <p>frontal</p> <p>frontal</p>	<p>aprecierea verbală și prin calificative</p> <p>observarea sistematică</p>
	<p>O.1.</p>	<p>Inițiez o discuție despre emoția întâlnită. Ce emoție nouă a fost introdusă în activitatea noastră?</p>				<p>frontal</p>	

	<p>1.1</p> <p>O.1.</p> <p>1.2</p> <p>O.2.</p> <p>2.1</p>	<p>Ce simțim atunci când suntem bucueroși?</p> <p>Numesc câțiva elevi să prezinte o situație când s-au simțit bucueroși.</p> <p>Astfel am descoperit că cea de-a doua stație ce poartă numele de <i>Bucurie</i>. Notez emoția pe stație.</p> <p>Pentru că suntem copii veseli, propun intonarea cântecului <i>Dacă vesel se trăiește</i>, în formație de tren, mergând pe parcursul cântecului prin sala de clasă. Cântecul însă este un pic diferit de cel pe care îl stim, fiind adecvat emoției pe care am descoperit-o. (ex. <i>Dacă vesel se trăiește</i>, sari așa- propunătoarea va arată miscarea, iar elevii o vor imita).</p> <p>Trenul pleacă spre cea de-a treia stație. Aici, sugerez un joc intitulat <i>Balonașele zburătoare</i> ce îi vor face pe elevi să descopere o nouă emoție.</p> <p>Jocul conține trei baloane de diverse culori. În interiorul fiecărui balon se află desenate emoțiile pe care le-am descoperit, dar și următoarea emoție. Baloanele vor fi aruncate în aer, și sparte pentru a</p>	<p>Când suntem bucueroși simțim bucurie și suntem bine dispuși.</p> <p>Elevii numiți povestesc situațiile când aceștia au fost bucueroși.</p> <p>Intonează cântecul facând mișcări sugerate de versuri.</p> <p>Sunt atenți la descrierea jocului.</p> <p>Elevii care au prins baloanele</p>	<p>conversația</p> <p>explicația</p> <p>exercițiul</p>	<p>cântec <i>Dacă vesel se trăiește</i></p> <p>baloane de diverse culori</p> <p>bilet cu emoție desenată</p>	<p>frontal</p>	<p>observarea sistematică</p> <p>aprecierea verbală</p> <p>aprecierea verbală</p>
--	---	---	---	--	--	----------------	---

	<p>O.2. 1.2</p> <p>O.1. 1.1</p>	<p><i>preferată.</i> <i>Furie- ai pierdut la joc.</i> <i>Frică- întâlnești un șarpe în cale.</i> Sarcina presupune evidențierea emoției pe care o vor simți în funcție de situația dată și găsirea unui sunet corespunzător fiecărei emoții, pentru ca restul elevilor să poată recunoaște. Care este ultima emotie descoperită? Ce simțim când ne este frică? Ce putem face ca să diminuăm această stare? Solicit elevilor să povestească întâmplări când au simțit această emoție. Împreună cu elevii am descoperit ultima emoție și anume, <i>Frica</i>. Notez ultima stație pe traseu. Nu în ultimul rând, readuc în discuție emoția simțită de prințesă, făcând legătura cu ce emoții au simțit elevii atunci când au salvat-o pe prințesă. Ce ați simțit când a trebuit s-o salvați pe prințesă?</p>	<p>Elevii selectați vor exprima prin sunet emoția trăită în funcție de situația primită.</p> <p>Răspunsurile așteptate sunt: Emoția nou introdusă este frica.</p> <p>Când ne este frică simțim un gol în stomac și nu ne mai putem concentra.</p> <p>Putem să încercăm să ne calmăm prin exerciții de respirație. Elevii solicitați povestesc diverse întâmplări unde au simțit frica.</p> <p>Participă activ la discuție. Răspunsurile așteptate sunt:</p> <p>M-am simțit fericit pentru că am putut s-o ajut.</p>	<p>exercițiul</p> <p>conversația</p> <p>explicația</p>		<p>frontal</p> <p>frontal</p>	<p>observarea sistematică</p> <p>aprecierea verbală</p> <p>observarea sistematică</p>
--	---	---	---	--	--	-------------------------------	---

	<p>O.1. 1.2</p>	<p>În urma răspunsurilor primite de la elevi, le aduc la cunoștință că nu trebuie să le fie teamă atunci când sunt evaluați sau supuși unor presiuni. Chiar dacă uneori este posibil să obțină rezultate nu tocmai satisfăcătoare, asta nu înseamnă ca așa va fi de fiecare dată. Nu trebuie să ne inhibăm ci să fim curajoși, pentru că a greși este omenește și din greșeli învățăm.</p>	<p>Mi-a fost teama pentru că nu voiam să greșesc în rezolvarea exercițiilor.</p> <p>Participă la discuție și înțeleg că nu trebuie să se teamă de momentele când sunt evaluați.</p>	<p>conversația</p> <p>explicația</p>			<p>observarea sistematică</p>
--	-----------------------------------	--	---	--------------------------------------	--	--	-------------------------------

<p>6. Obținerea performanțelor 5'</p>	<p>O.2. 1.2</p>	<p>Realizez acest moment prin introducerea unui exercițiu intitulat <i>Roata emoțiilor</i>. Prin învârtirea de roată aceștia nimeresc o emoție. Exercițiul presupune mimarea corectă prin mimică și sunet a emoției respective pentru ca ceilalți elevi să o poată recunoaște.</p>	<p>Învârt <i>Roata emoțiilor</i>. Mimează prin mimică și sunet emoția indicate de roată. Numesc emoția sugertă de elev.</p>	<p>explicația conversația exercițiul</p>	<p><i>Roata emoțiilor</i></p>	<p>frontal</p>	<p>aprecierea verbală</p>
<p>7. Evaluarea 3'</p>	<p>O.1. 1.1</p>	<p>Invit elevii să-și ocupe locul în băncuțe. Evaluarea o realizez individual, împărțind fiecărui elev o fișă ce necesită colorarea feței ce exprimă corect emoția sugerată de desen. (Anexa 2, pag. 12)</p>	<p>Respectă cerința și colorează fața cu emoția potrivită.</p>	<p>exercițiul explicația</p>	<p>fișa de evaluare</p>	<p>individual</p>	<p>aprecierea verbală și prin calificative</p>
<p>8. Încheierea lecției 2'</p>		<p>Fac aprecieri cu privire la răspunsurile oferite de elevi pe parcursul lecției.</p>	<p>Rețin aprecierile și sugestiile oferite.</p>	<p>conversația</p>	<p>stimulente</p>	<p>frontal</p>	<p>aprecierea verbală și prin calificative</p>