

Creativitate în educație și formare profesională



Lucrările concursului

Nr. 3/2022

2022



CREATIVITATE ÎN EDUCAȚIE

ȘI

FORMARE PROFESIONALĂ

Lucrările Concursului

Mai 2022

COORDONATORI:

Prof. Orășanu Daniela - director Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" Pașcani
Prof. Ciopraga Corina - profesor discipline economice Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" Pașcani
Prof. Gurzun Daniela - profesor discipline tehnice Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" Pașcani
Prof. Nistor Aurora - profesor discipline tehnice Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" Pașcani
Prof. Costea Iuliana - profesor discipline economice Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" Pașcani
Prof. Acatrinei Luminița - profesor matematică Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" Pașcani
Prof. Elefteriu Crina - profesor geografie Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" Pașcani

PARTENERI:



✓ Inspectoratul Școlar al Județului Iași



✓ Universitatea Tehnică „Gheorghe Asachi” Iași, Facultatea de Inginerie Electrică, Energetică și Informatică Aplicată și Facultatea de Construcții de Mașini și Management Industrial



✓ Universitatea „Alexandru Ioan Cuza” Iași



**Municipiul
Pașcani**

✓ Primăria Municipiului Pașcani/ Consiliul Local Pașcani

- ✓ Parteneri media: BIT TV Pașcani, Actualitatea TV Pașcani
- ✓ Reprezentanți ai agenților economici

ISSN 2821– 8647

ISSN – L 2601 – 6818

SECȚIUNI ELEVI

SECȚIUNEA A: Creații științifice și tehnice proprii cu aplicabilitate în contextul actual

- Noutăți în domeniul științelor și tehnicii în sprijinul promovării creativității;
- Lucrări practice, aplicații/proiecte specifice domeniilor științifice și tehnice.

Grup țintă: elevi 14-19 ani

*Responsabili: prof. Nistor Aurora
prof. Gurzun Daniela*

SECȚIUNEA B: - concurs de antreprenariat - "Creative business"

Secțiunea este gândită sub forma unui mix educațional format dintr-un plan de afaceri pe structura propusă de organizatori, realizarea unui pliant sau site în care să promoveze ideea și prezentarea Power Point/Prezi a ideilor (maximum 5 slide-uri).

*Responsabili: prof. Orășanu Daniela
prof. Costea Iuliana*

SECȚIUNEA C - concurs interdisciplinar "Minți dezghețate"

Concursul se adresează elevilor din clasele V-VIII și constă în rezolvarea unui set de probleme interdisciplinare cu aplicabilitate practică (matematică, fizică biologie și chimie).

Participare directă - oferă elevilor oportunitatea de a-și pune în valoare spontaneitatea, creativitatea, logica matematică, deprinderile de calcul pentru rezolvarea problemelor practice.

Pot participa echipe de 5 elevi pe două categorii de vârstă clasele V-VI și VII-VIII;

Responsabil: prof. Acatrinei Luminița

SECȚIUNEA D - Concurs de creații literare "Magia cuvintelor"

Concursul constă în rezolvarea unor exerciții de creativitate gramaticală și literară, jocuri și desene alcătuite din cuvinte. Pot participa echipaje formate din 4 elevi din clasele VII-VIII - cu participare directă.

*Responsabili: prof. Iftimi Ana Iona
prof. Tătaru Anca*

SECȚIUNEA PROFESORI

SECȚIUNEA E - Aspecte metodice ale formării competențelor elevilor

Se adresează cadrelor didactice din învățământul preuniversitar.

Se susțin lucrări în care se prezintă aspecte legate de strategiile didactice moderne elaborate și aplicate în sprijinul formării competențelor de pregătire profesională pentru adaptarea optimă la piața muncii.

**Responsabili: prof. Orășanu Daniela
prof. Elefteriu Crina**

SECȚIUNEA ELEVI

SECȚIUNEA A

- ✚ **Creații științifice și tehnice proprii cu aplicabilitate în contextul actual**
- ✚ **Noutăți în domeniul științelor și tehnicii în sprijinul promovării creativității**

Lucrări practice, aplicații/proiecte specifice domeniilor științifice și tehnice.

Grup țintă: elevi 14-19 ani

*Responsabili: prof. Nistor Aurora
prof. Gurzun Daniela*

**Concurs INTERJUDETEAN:
„Creativitate în educație și formare profesională” / CAER poziția 26
Ediția a X-a / 2022
Data de desfășurare: 14 mai 2022**

Tabel nominal cu lucrările secțiunii A – elevi/Premii obținute

1. SECȚIUNEA ROBOTICĂ/ ARDUINO

Nr. Crt.	Numele lucrării	Elevi participanți	Prof. coordonatori	Premiul obținut	Școala de proveniență
1	<i>Mână bionică</i>	<i>COJOCARIU ECATERINA LUCA ALESSIO ANDREI</i>	prof. Bucătaru Vladimir Daniel	PREMIUL II 200 LEI	Liceul Tehnologic „Mihail Busuioc” Pașcani
2.	<i>Organizator</i>	<i>COJOCARIU ECATERINA LUCA ALESSIO ANDREI</i>	prof. Bucătaru Vladimir Daniel		Liceul Tehnologic „Mihail Busuioc” Pașcani
3.	<i>Detector de apă</i>	<i>COJOCARIU IOAN</i>	prof. Gurzun Daniela		Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani
4.	<i>Dezvoltarea jocurilor video</i>	<i>BOCA ANDREI PARASCHIV</i>	prof. Coșniță Emilia Felicia	PREMIUL I 250 LEI	Liceul Teoretic „Miron Costin ” Pașcani
5.	<i>Site: Societatea Națională de Crucea Roșie</i>	<i>CHIRIAC MIHAI VLAD</i>	prof. Coșniță Emilia Felicia		Liceul Teoretic „Miron Costin” Pașcani
6.	<i>Braț robotic</i>	<i>COVALIU GABRIEL PETRIȘOR</i>	prof. Ciopraga Gabriel	PREMIUL III 150 LEI	Clubul Copiilor Pașcani
7.	<i>Motor cu abur în doi cilindri</i>	<i>MORARU DENIS</i>	prof. Ciopraga Gabriel		Clubul Copiilor Pașcani
8.	<i>Motor cu aburi</i>	<i>RÎNDAȘU MIHAI DANȚUȘ PETRONEL MIHĂIȚĂ</i>	prof. Ciopraga Gabriel		Clubul Copiilor Pașcani
9.	<i>Radar</i>	<i>SIHLEANU MIHAI SANDU ROBERT</i>	prof. Bădăluță Dragoș		Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani

2. SECȚIUNEA ELECTRIC/ MECANICĂ

Nr. Crt.	Numele lucrării	Elevi participanți	Prof. coordonatori	Premiul obținut	Școala de proveniență
1.	<i>“Boxă cu amplificator”</i>	<i>IFTIMIE ȘTEFAN</i>	Prof. Miron Daria		Liceul Tehnologic “Mihail Busuioc” Pașcani
2.	<i>Instalație electrică pentru o locuință</i>	<i>TUDURII MARIAN</i>	Prof. Miron Daria	PREMIUL III 150 LEI	Liceul Tehnologic “Mihail Busuioc” Pașcani
3.	<i>REDRESOR</i>	<i>HUȚANU CONSTANTIN SEBASTIAN</i>	prof. Gurzun Daniela		Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani
4.	<i>EOLIANĂ</i>	<i>COSELEV DENIS</i>	prof. Gurzun Daniela		Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani
5.	<i>Ventilator</i>	<i>TURCU EDI TURCU ALESSIA</i>	Prof. Oșlobanu Doina		Școala Gimnazială Costești, județul Iași
6.	<i>Design și gravură Laser</i>	<i>HULPOI GEORGE</i>	Prof. Luchian Maria	PREMIUL II 200 LEI	Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani
7.	<i>Instalație electrică interioară cu două circuite de iluminat și de prize</i>	<i>ZAHARIA RAREȘ PUIU EDUARD</i>	Prof. Rotariu Adrian		Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani
8.	<i>Experiența Proiectului Erasmus+ în IMPRIMAREA 3D</i>	<i>COVRIG ANA PLEȘCAN ANDREI</i>	Prof. Antioch Adrian		Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani
9	<i>Motocicletă din materiale reciclabile</i>	<i>RĂNDAȘU MIHAI</i>	prof. Ciopraga Gabriel	PREMIUL I 250 LEI	Clubul Copiilor Pașcani
10.	<i>Instalație electrică releu pas cu pas</i>	<i>NEDELCU VASILE ALEXANDRU</i>	Prof. Costin Greta Prof. instr. pr. Costin Florin		Colegiul Tehnic de Transporturi, Piatra Neamt, Județul Neamț

COORDONATORI SECȚIUNE ELEVI:

Prof. NISTOR AURORA

Prof. GURZUN DANIELA

EVALUATORI:

**Prof. Dr. BRÎNZILĂ MARIUS - Reprezentant al Facultății de Inginerie Electrică,
Energetică și Informatică Aplicată IAȘI**

Ing. SIMINCIUC DORIN - Reprezentant al SC PROINVEST GROUP SRL Pașcani

**Prof. COȘNIȚĂ EMILIA FELICIA - Reprezentant al Liceului Teoretic „Miron Costin”
Pașcani**

Ing. BEJENARIU OVIDIU - Reprezentant al SC ELECTROPUTERE VFU PAȘCANI SA

Ing. CIOPRAGA EUGEN - Reprezentant al SC ELECTROPUTERE VFU PAȘCANI SA

Ing. SĂVOAIA ALEXANDRU - Reprezentant al SC I.O.T Net PRO S.R.L PAȘCANI

1. INSTALAȚIA DE LUMINĂ CU RELEU PAS CU PAS

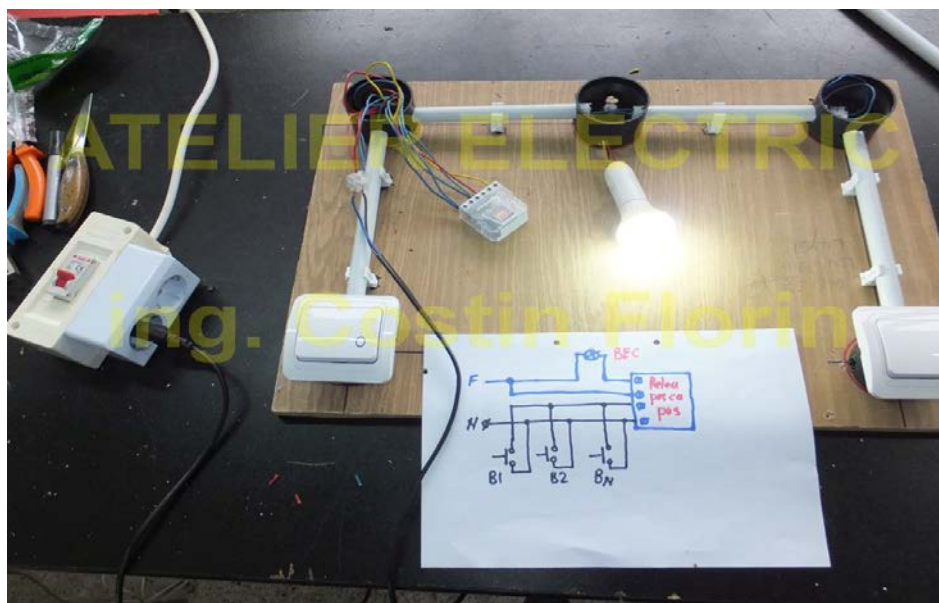
*Elev NEDELCU VASILE ALEXANDRU, clasa a X-a D, domeniul electric
Îndrumători: profesor Costin Greta, profesor i.p. Costin Florin
COLEGIUL TEHNIC DE TRANSPORTURI, PIATRA NEAMȚ, Str. Soarelui, nr. 1*

Elemente componente ale instalației de lumină cu releu pas cu pas:

- Conductoare
- Tuburi de protecție
- Aparate (întrerupătoare, siguranțe, prize, etc)
- Accesorii pentru tuburi de protecție (scoabe, dibluri, doze, coturi, manșoane înădire)
- Accesorii pentru conductoare (cleme, conectori, papuci)
- Releu pas cu pas

Etapele execuției instalației de lumină cu releu pas cu pas:

- Alegerea materialelor și a uneltelor
- Fixarea poziției de amplasare a dozelor
- Trasarea locului de amplasare
- Fixarea dozelor pe panoplie
- Fixarea tuburilor de protecție în coliere
- Tragerea conductoarelor în tuburile de protecție
- Conectarea conductoarelor la borne
- Fixarea butoanelor în doză
- Verificarea instalației.
- Conectarea la rețea și punerea în funcțiune.



2. MÂNA BIONICĂ

Îndrumător: Bucataru Vladimir Daniel

Autori: Cojocariu Ecaterina, Luca Alessio Andrei clasa a XI-a A liceu, Liceul Tehnologic „Mihai Busuioc” din Pașcani, specializarea Tehnician operator tehnică de calcul

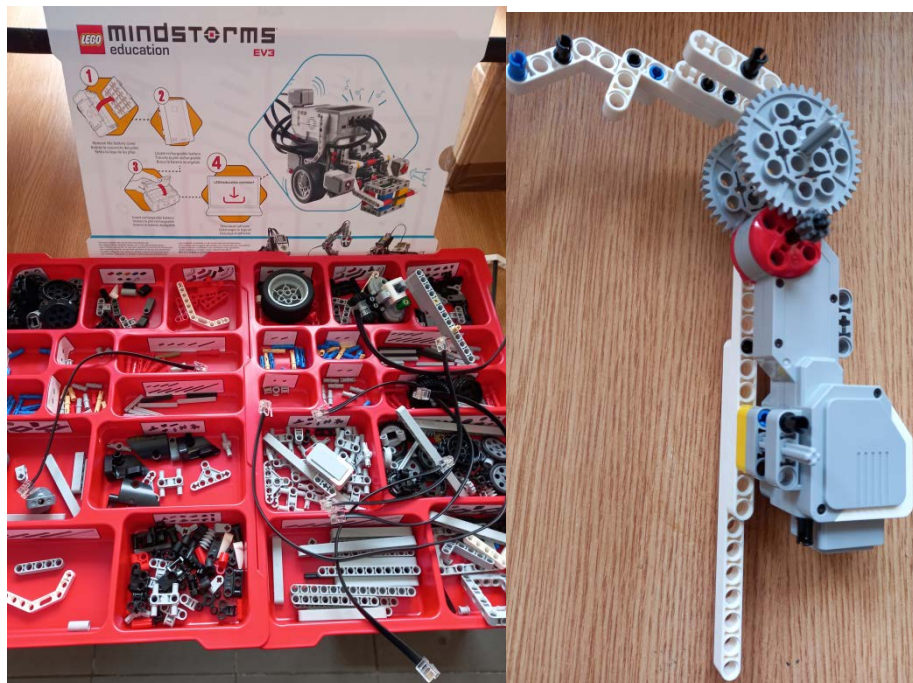


Descriere:

Proiectul este o mână bionică realizată din piese lego din pachetul Lego mindstorms education EV3 și controlată cu controller-ul EV3 Brick.

A) Piesele lego

Piesele lego sunt special concepute pentru a concepe și realiza diverse dispozitive controlate cu controller-ul EV3 Brick.



B) Lego Mindstorms EV3 Intelligent Brick

Lego Mindstorms EV3 Intelligent Brick este compus dintr-un ecran de afișare, difuzor intern, 8 porturi, lumini LED și 6 butoane. Controlerul oferă posibilitatea de a controla motoarele și primește informații de la senzori.



Porturi

Controller-ul are 5 porturi în partea de sus și alte 4 porturi în partea de jos.

- a) **Partea de sus** are 4 porturi de tipul RJ12 utilizate numai pentru motoare și acestea sunt etichetate de la **A** până la **D**. Celălalt port marcat cu **PC** este utilizat pentru a conecta controller-ul la calculator.

Portul A = Motor mediu

Portul B și C = 2 x motoare mari

Portul D = Motor mare

- b) **Partea de jos** are 4 porturi de tipul RJ12 numerotate de la **1** la **4**

Portul 1 = Senzor tactil

Portul 2 = Fără senzor

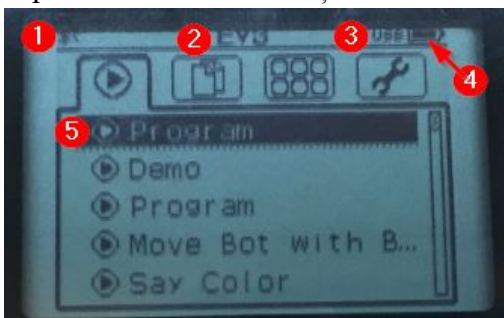
Portul 3 = Senzor de culoare

Portul 4 = Senzor infraroșu

Ecranul

Prin această interfață putem vizualiza și naviga prin programele încărcate, putem ajusta setările și, de asemenea, îl putem folosi ca interfață pentru a oferi feedback din cadrul unui program.

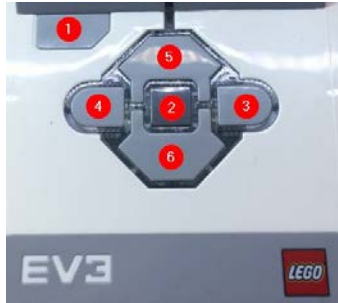
Aspectul ecranului de afișare este alcătuit din următoarele componente:



- 1 - Pictograme de stare a conexiunii wireless (aceasta includ atât wi-fi, cât și Bluetooth)
- 2 - Numele controller-ului
- 3 - Starea conexiunii USB: Dacă este afișat USB, atunci este conectat la un alt dispozitiv prin USB
- 4 - Nivelul bateriei
- 5 - Programe disponibile

Butoane

Cele 6 butoane de pe Ev3 Brick sunt folosite pentru a naviga prin opțiunile de meniu. Butoanele sunt auto-explicative și sunt alcătuite din următoarele:



- 1 - **Înapoi** - acest lucru este utilizat pentru a naviga înapoi sau pentru a ieși dintr-un program care rulează sau pentru a închide dispozitivul.
- 2 - **Centru** - este butonul "OK" și este utilizat pentru a selecta opțiunea evidențiată în prezent.
- 3- **Dreapta** - Folosit pentru a naviga prin opțiunile de meniu.
- 4 - **Stânga** - Folosit pentru a naviga prin opțiunile de meniu.
- 5 - **Sus** - Folosit pentru a naviga prin opțiunile de meniu.
- 6 - **Jos** - Folosit pentru a naviga prin opțiunile de meniu.

Luminile de stare

Luminile de stare Brick înconjoară butoanele și au 3 culori diferite: verde, portocaliu și roșu



Luminile de stare au două scopuri:

- 1 - Pentru a afișa starea curentă a controller-ului (coduri de stare)
- 2 - Acestea pot fi programate pentru a arăta și sau pulsa una dintre cele 3 culori pentru a oferi feedback atunci când un program se execută.

Coduri de lumină de stare

Codurile de lumină de stare ne spun ce face în prezent controller-ul și face acest lucru fie pulsând una dintre culori, fie afișând o culoare.

Roșu = Pornire, actualizare sau închidere

Roșu (pulsează) = Ocupat

Portocaliu = Alertă, Gata

Portocaliu (pulsează) = Alertă, Alergare

Verde = Gata

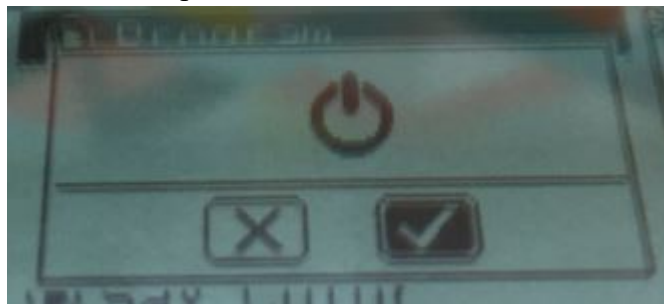
Verde (pulsează) = Program de rulare

Dezactivarea controller-ului

Pentru a-l dezactiva, apăsați și mențineți apăsat butonul Înapoi până când apare ecranul Închidere.



Din ecranul de închidere utilizați butonul dreapta pentru a bifa caseta de selectare Acceptare și apăsați butonul Centru pentru Ok. Controller-ul se va închide apoi.

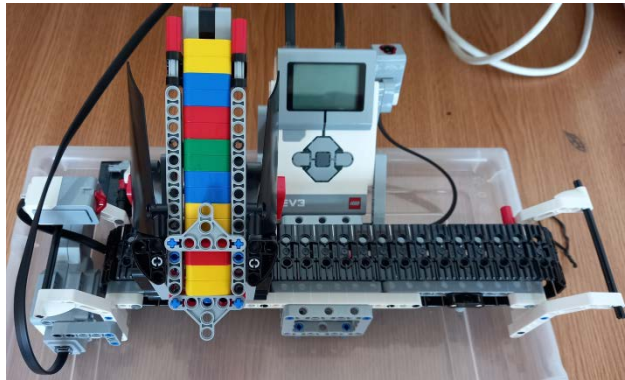


Se poate anula procesul de închidere prin faptul că nu bifăm caseta de selectare Acceptare și apăsăm în schimb butonul Centru din caseta de selectare implicită de abandon (X).

3. ORGANIZATOR

Îndrumător: Bucataru Vladimir Daniel

Autori: Cojocariu Ecaterina, Luca Alessio Andrei clasa a XI-a A liceu, Liceul Tehnologic „Mihai Busuioc” din Pașcani, specializarea Tehnician operator tehnică de calcul

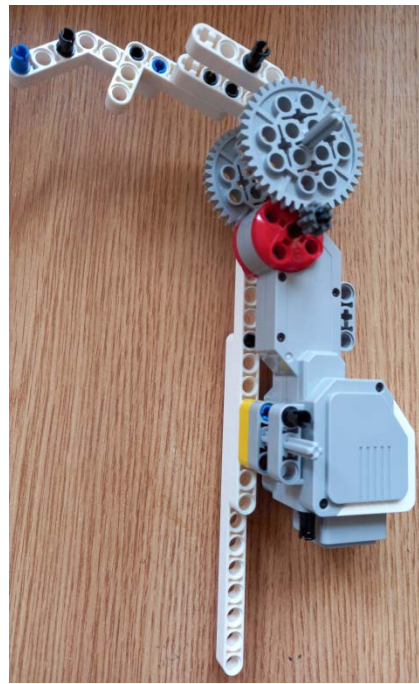


Descriere:

Proiectul este un aparat realizat din piese lego din pachetul Lego mindstorms education EV3 și controlat cu controller-ul EV3 Brick care ajută la sortarea pe culori. Acest lucru este posibil datorită programării realizată pe o platformă de programare de pe calculator.

C) Piesele lego

Piesele lego sunt special concepute pentru a concepe și realiza diverse dispozitive controlate cu controller-ul EV3 Brick.



D) Lego Mindstorms EV3 Intelligent Brick

Lego Mindstorms EV3 Intelligent Brick este compus dintr-un ecran de afișare, difuzor intern, 8 porturi, lumini LED și 6 butoane. Controlerul oferă posibilitatea de a controla motoarele și primește informații de la senzori.



Porturi

Controller-ul are 5 porturi în partea de sus și alte 4 porturi în partea de jos.

- c) **Partea de sus** are 4 porturi de tipul RJ12 utilizate numai pentru motoare și acestea sunt etichetate de la **A** până la **D**. Celălalt port marcat cu **PC** este utilizat pentru a conecta controller-ul la calculator.

Portul A = Motor mediu

Portul B și C = 2 x motoare mari

Portul D = Motor mare

- d) **Partea de jos** are 4 porturi de tipul RJ12 numerotate de la **1** la **4**

Portul 1 = Senzor tactil

Portul 2 = Fără senzor

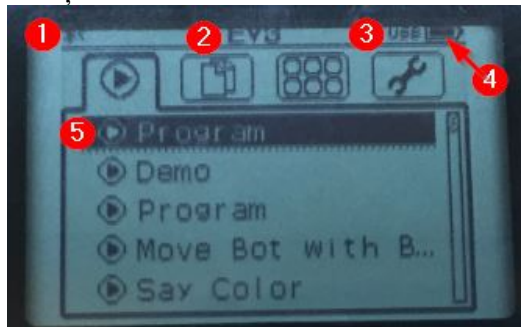
Portul 3 = Senzor de culoare

Portul 4 = Senzor infraroșu

Ecranul

Prin această interfață putem vizualiza și naviga prin programele încărcate, putem ajusta setările și, de asemenea, îl putem folosi ca interfață pentru a oferi feedback din cadrul unui program.

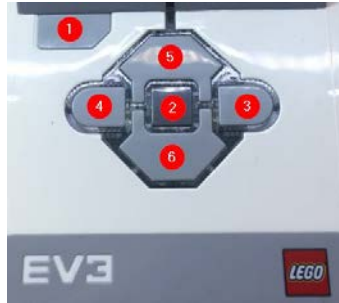
Aspectul ecranului de afișare este alcătuit din următoarele componente:



- 1 - Pictograme de stare a conexiunii wireless (aceasta includ atât wi-fi, cât și Bluetooth)
- 2 - Numele controller-ului
- 3 - Starea conexiunii USB: Dacă este afișat USB, atunci este conectat la un alt dispozitiv prin USB
- 4 - Nivelul bateriei
- 5 - Programe disponibile

Butoane

Cele 6 butoane de pe Ev3 Brick sunt folosite pentru a naviga prin opțiunile de meniu. Butoanele sunt auto-explicative și sunt alcătuite din următoarele:



- 1 - **Înapoi** - acest lucru este utilizat pentru a naviga înapoi sau pentru a ieși dintr-un program care rulează sau pentru a închide dispozitivul.
- 2 - **Centru** - este butonul "OK" și este utilizat pentru a selecta opțiunea evidențiată în prezent.
- 3- **Dreapta** - Folosit pentru a naviga prin opțiunile de meniu.
- 4 - **Stânga** - Folosit pentru a naviga prin opțiunile de meniu.
- 5 - **Sus** - Folosit pentru a naviga prin opțiunile de meniu.
- 6 - **Jos** - Folosit pentru a naviga prin opțiunile de meniu.

Luminile de stare

Luminile de stare Brick înconjoară butoanele și au 3 culori diferite: verde, portocaliu și roșu



Luminile de stare au două scopuri:

- 1 - Pentru a afișa starea curentă a controller-ului (coduri de stare)
- 2 - Acestea pot fi programate pentru a arăta și sau pulsa una dintre cele 3 culori pentru a oferi feedback atunci când un program se execută.

Coduri de lumină de stare

Codurile de lumină de stare ne spun ce face în prezent controller-ul și face acest lucru fie pulsând una dintre culori, fie afișând o culoare.

Roșu = Pornire, actualizare sau închidere

Roșu (pulsează) = Ocupat

Portocaliu = Alertă, Gata

Portocaliu (pulsează) = Alertă, Alergare

Verde = Gata

Verde (pulsează) = Program de rulare

Dezactivarea controller-ului

Pentru a-l dezactiva, apăsați și mențineți apăsat butonul Înapoi până când apare ecranul Închidere.



Din ecranul de închidere utilizați butonul dreapta pentru a bifa caseta de selectare Acceptare și apăsați butonul Centru pentru Ok. Controller-ul se va închide apoi.



Se poate anula procesul de închidere prin faptul că nu bifăm caseta de selectare Acceptare și apăsăm în schimb butonul Centru din caseta de selectare implicită de abandon (X).

4. REDRESOR EXECUTAT MANUAL

Îndrumător: Gurzun Daniela

*Autor: Hutanu Sebastian – Constantin, clasa a IX-a G liceu
Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" Pașcani
Calificarea: Tehnician electrician electronist auto*

”Numele meu este Huțanu Sebastian-Constantin,sunt în clasa a IX a G (la Colegiul Tehnic de Căi ferate „Unirea”) și am executat practic un redresor. Pentru aceasta lucrare am folosit un alternator luat de la un autovehicul mai vechi (de Dacia 1310) cu tensiunea de 12 V, un releu preluat de la un tractor românesc U 650 și un motor electric cu tensiunea electrica de 220 V. Cu ajutorul motorului electric se învâрте elicea (ventilatorul) alternatorului, acesta fiind ajutat de releu, pot încarcă orice tip de baterie de 12 V.”



La noile constructii de automobile, ca urmare a creșterii puterii receptoarelor și consumatoarelor introdusi, a pornirilor și a opririlor dese în circulația intensă în orașe, a rezultat pe de o parte necesitatea încărcării bateriilor la turații mici și chiar la turații de mers în gol ale motoarelor, iar pe de alta parte necesitatea creșterii limitei turației maxime a generatoarelor (ca urmare a creșterii raportului de transmisie de la motor la generator), cerințe cărora dinamurile nu le mai pot face față. Din aceasta cauză ele au început să fie înlocuite pe scară tot mai largă cu alternatoare. Alterantoarele pentru automobile sunt *generatoare sincrone prevăzute cu redresoare statice* ,care folosesc de obicei diode cu siliciu, și ca urmare nu mai necesită corectoare cu lamele ca în cazul dinamurilor. Ele au rolul de a alimenta cu curent electric consumatorii (receptoarele) și de a încărca bateria de acumulare.



Sfaturi pentru folosirea corectă a redresorului auto

Atunci când bateria auto s-a descărcat complet sau parțial și ai nevoie să aduci încărcarea la un nivel optim este important să știi care sunt pașii pentru o folosire corectă a redresorului. Folosirea unui redresor pentru a reîncărca bateria auto nu trebuie să urmeze aceiași pași precum în situația în care bateria auto este încărcată cu ajutorul cablurilor de alimentare pentru a trage curent de la un alt autoturism. Dacă până acum nu ai folosit un redresor pentru încărcarea bateriei mașinii tale, iată în ceea ce urmează care sunt etapele pe care trebuie să le urmezi odată ce ai ales să investești într-un astfel de accesoriu auto.

Primul pas este acela de a demonta bateria auto cu foarte mare grijă astfel încât să nu fie atinse clemele bateriei de caroseria metalică a autoturismului pentru a nu provoca un scurtcircuit. La pasul al doilea este nevoie să scoți clema bornei cu semnul „plus” și abia ulterior clema bornei cu semnul „minus”. Dacă folosești redresorul auto pentru încărcarea de la 12V, atunci urmează să fixezi redresorul la acest voltaj și apoi trebuie introdus în priză. Urmează atașarea cleștilor redresorului la bateria auto care are nevoie de încărcare. Atașarea cleștilor trebuie să țină cont de culorile cablurilor și de semnele „plus” și „minus”. Astfel trebuie ca la semnul „plus” să fie conectat cablul roșu, pe când la semnul „minus” să fie conectat cablul „negru”.

La pasul următor se vor scoate cleștii redresorului odată ce bateria mașinii este încărcată corespunzător, iar apoi redresorul se deconectează de la priză. În final bateria este montată din nou la autoturism având în vedere ca ultima bornă care este montată să fie întotdeauna cea având semnul „plus”. Dacă modelul de redresor auto pentru care ai optat dispune de funcția de decuplare automată atunci când bateria este complet încărcată, atunci nu va mai fi nevoie să urmărești nivelul de încărcare al bateriei pe parcursul procesului respectiv.

Cum încărcăm bateria auto în siguranță?

Acum că am văzut cum trebuie să încărcăm corect bateria unei mașini folosind un redresor baterie auto, este foarte important să avem în vedere câteva indicații pentru a încărca în siguranță bateria mașinii. Un prim aspect se referă la conectarea corectă a firului de încărcare atunci când urmează să încărcăm bateria mașinii. Bateria trebuie să fie încărcată întotdeauna complet după ce aceasta s-a descărcat.

Un alt aspect de luat în calcul pentru o încărcare în siguranță a bateriei auto este acela de a ne asigura că încărcătorul pe care îl folosim este potrivit pentru tipul de baterie auto pentru care îl folosim. Niciodată nu trebuie să încărcăm bateria mașinii dacă aceasta este înghețată ori dacă temperatura bateriei depășește 45 de grade Celsius. Odată ce bateria s-a încărcat de la redresor, este nevoie de oprirea în primă fază a redresorului auto. Dacă remarcăm scurgeri sau supraîncălzirea bateriei, este nevoie de întreruperea încărcării bateriei auto.

Tot în privința siguranței se recomandă evitarea încărcării bateriei în acele situații în care bateria mașinii are umflături, deformări sau fisuri. În astfel de cazuri există riscul de explozie și tocmai de aceea nu se recomandă încărcarea bateriei. În același timp dacă a doua zi după ce ai folosit redresorul auto pentru încărcarea bateriei aceasta este din nou descărcată complet, există foarte mari șanse ca bateria să fie defectă și să necesite înlocuirea acesteia.

5. DESIGN PRIN GRAVURĂ LASER

Elev: Hulpoi George-Teodor-clasa a XI-a F

Creativitate în educație și formare profesională 2022

Ediția a X-a

SECȚIUNEA A: *“Creații științifice și tehnice
proprii cu aplicabilitate în contextul actual”*

TUTORIAL: DESIGN PRIN GRAVURĂ LASER



Elev: Hulpoi George-Teodor-
clasa a XI-a F

Voi prezenta astăzi acest tutorial care este rezultatul unor activități desfășurate în cadrul proiectului ERASMUS+, la organizația FABLAB PAVONE Torino-Italia.



**Am creat produse ca semn de mulțumire
pentru cei care au sprijinit financiar dotarea
laboratorului IT din Tanzania.**



ECHIPAMENTE ȘI PROGRAME NECESARE PENTRU CREAREA UNUI BRELOC

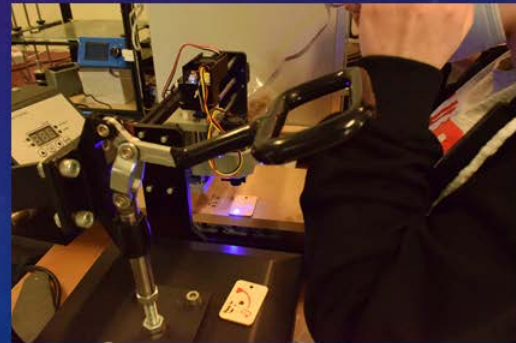
Programelor în care putem realiza schița:

- AutoCAD 
- Fusion 360 
- Photoshop 
- Programul de conversie a schiței:
LaserGRBL 

Echipamente necesare:

Card SD

Cutter laser CNC



PASUL 1: CREAȚI UN DESIGN

Am creat un design în AutoCAD

Designul pe care îl voi printa este de
aproximativ 55 mm x 35 mm



PASUL 2: INSTALAREA PROGRAMULUI LASERGRBL

Trebuie să instalăm programul care convertește schițele noastre în fișiere imprimabile.

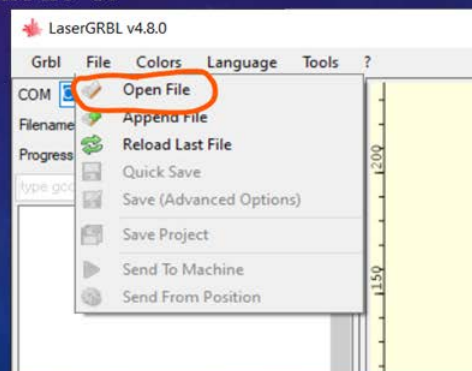
Link pentru descărcarea aplicației :

<https://github.com/arkypita/LaserGRBL/releases/latest/download/install.exe>



PASUL 3: IMPORTAREA SCHIȚEI ÎN PROGRAM

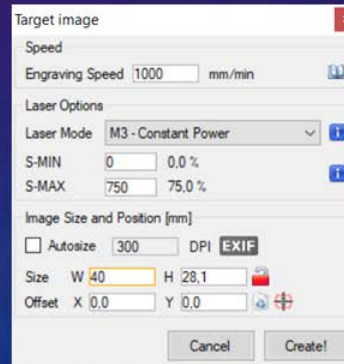
Acum rulați programul LaserGRBL pe care tocmai l-am instalat. Faceți clic pe Fișier, apoi pe Deschideți fișier pentru a importa schița pe care tocmai ați făcut-o.



PASUL 3: CONFIGURAREA PROGRAMULUI

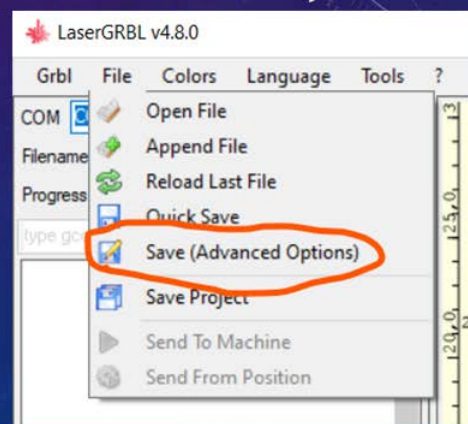
Dupa ce deschidem o schiță, trebuie sa o configurăm

- Setati S-MAX la 75% și faceți clic pe Creare!
- Dacă doriți să tăiați bucăți, setati S-MAX la 100% și reduceți viteza



PASUL 4: IMPORTAREA SCHIȚEI

- Faceți clic pe Fișier, apoi pe Salvare (Opțiuni avansate), apoi pe Salvare pentru a exporta într-un format de fișier imprimabil
- Îl puteți salva direct pe cardul SD.



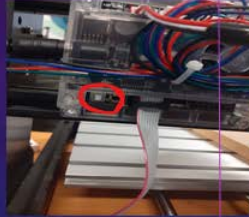
PASUL 5: PRINTAREA

• **Atentie!**

Înainte de a face ceva cu un laser, pune-ți ochelari de protecție!



1. În primul rând, trebuie să pornim laserul.
Conectați cablul de alimentare și apăsați butonul de pe PCB. Ar trebui să vezi luminile roșii aprinse.



2. Pornirea ventilatoarelor.
Pentru a acționa ventilatoarele de răcire trebuie apăsat următorul buton:



3. Pune o bucată de lemn pe care este suficient de mare pentru imprimare și aliniază-o cu colțul din stânga sus.

Puteți folosi butoanele de mutare pentru a muta laserul pentru a verifica dacă placa nu este înclinată.

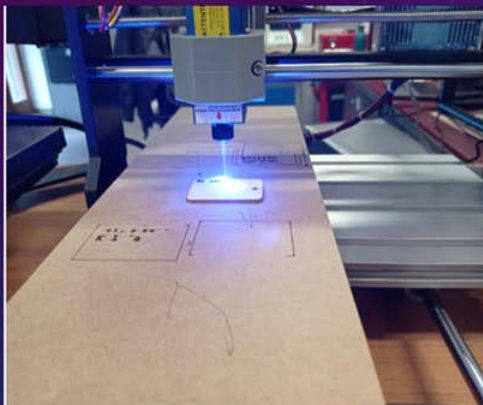


4. Când sunteți sigur că totul este aliniat corect (nu uitați să mutați laserul în colțul din stânga sus!), putem ieși din meniul CTRL ținând apăsat butonul de ieșire.

Intrați în meniul Fișier și căutați fișierul, apoi apăsați OK pentru a începe.

5. DISPOZITIVUL DE TĂIAT CU LASER AR TREBUI SĂ IMPRIME ACUM

RELAXEAZĂ-TE ȘI AȘTEAPTĂ PÂNĂ SE TERMINĂ.



MULȚUMIM!

6. IMPRIMAREA 3D A DISPOZITIVULUI DE PERFORAT BANDĂ DE OȚEL

ELEVI: Muraru Vlăduț Ștefan & Nemțanu Ionela Delia, **CLASA a XI-a E**
COLEGIUL TEHNIC de Căi Ferate "UNIREA" Pașcani
COORDONATORI PROF.: Antioch Adrian & Nistor Aurora

SIMPOZIONUL
"CREATIVITATE" IN EDUCATIE SI FORMARE PROFESIONALA
CONCURSUL
CREAȚII ȘTIINȚIFICE ȘI TEHNICE PROPRII CU APLICABILITATE ÎN
CONTEXTUL ACTUAL

IMPRIMAREA 3D a DISPOZITIVULUI DE PERFORAT BANDĂ DE OȚEL

ELEVI: Muraru Vlăduț Ștefan & Nemțanu Ionela Delia
CLASA a XI-a E
COLEGIUL TEHNIC de Căi Ferate "UNIREA" Pașcani
COORDONATORI PROF.: Antioch Adrian & Nistor Aurora

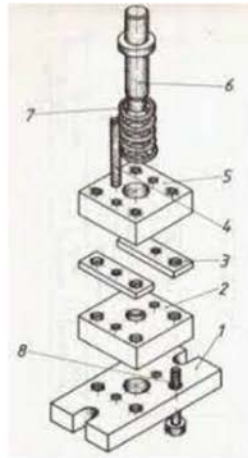
DISPOZITIV DE PERFORAT BANDĂ DE OȚEL

Acest dispozitiv realizează perforarea unei benzi metalice cu grosimea de 1mm. După perforarea, banda înaintează deplasându-se paralel cu placile de ghidare pentru următoarea stantare.

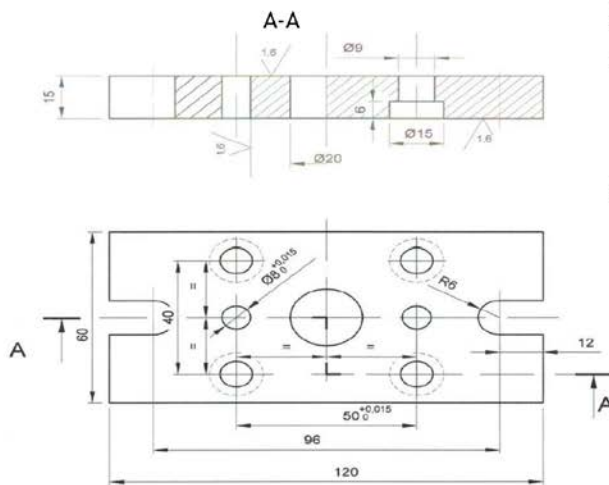
Perforarea benzii se realizează datorită deplasării axiale a unui poanson ce taie banda după un contur dat de forma părții active a poansonului și a plăcii de tăiere și este studiat de elevii clasei a XI-a la disciplina: DESEN DE ANSAMBLU

PĂRȚILE COMPONENTE ALE DISPOZITIVULUI DE PERFORAT BANDĂ DE OȚEL

- ▶ 1- PLACA DE BAZĂ
- ▶ 2- PLACA DE TĂIERE
- ▶ 3- PLACA INTERMEDIARĂ
- ▶ 4- BOLȚURI
- ▶ 5- PLACA DE GHIDARE A POANSONULUI
- ▶ 6- POANSON
- ▶ 7- ARC CILINDRIC ELICOIDAL
- ▶ 8- ȘURUBURI DE PRINDERE

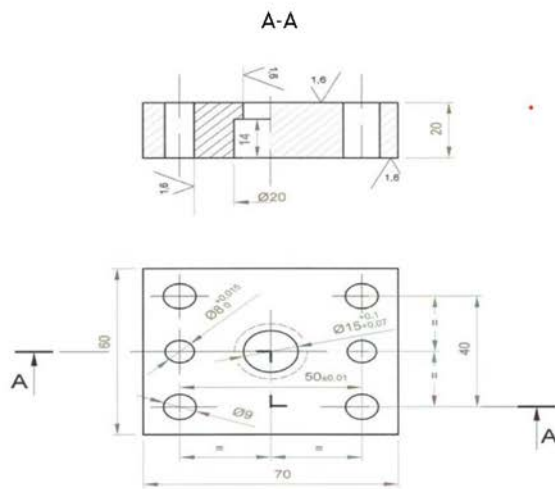


PLACA DE BAZA DPB-001



PLACA DE BAZA este reperul pe care sunt fixate celelalte piese din cadrul ansamblului.

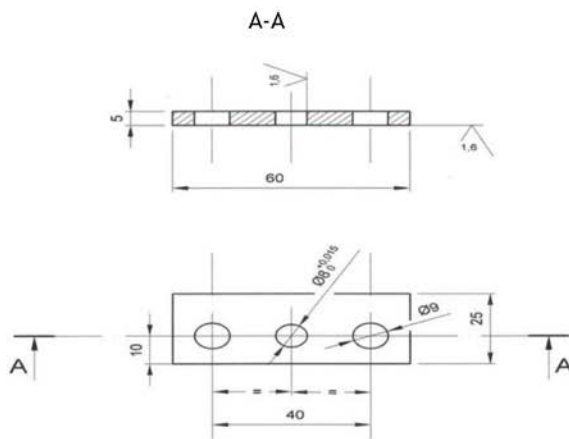
PLACA DE TAIERE DPB-002



PLACA de TAIERE

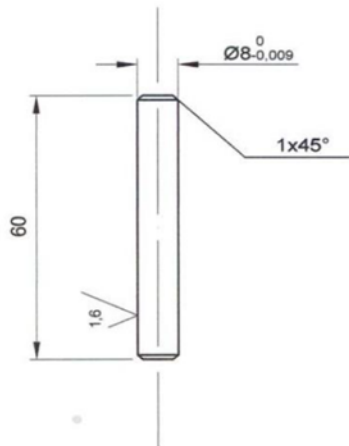
Este utilizată pentru tăierea benzii conform profilului poansonului și a plăcii.

PLACA INTERMEDIARA DPB-003



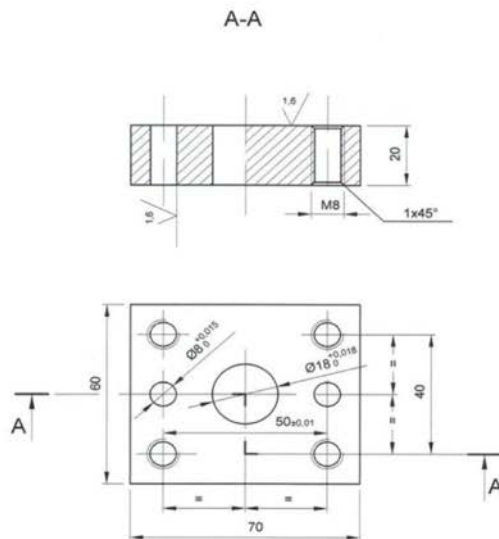
Ghideaza o bandă de oțel cu grosimea de 1mm.

BOLTURI DPB-004



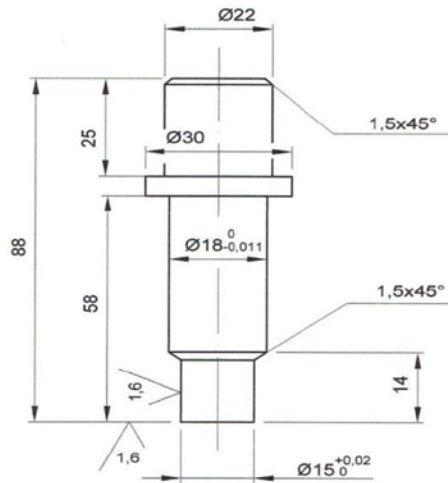
Centrarea
tuturor
elementelor
se realizeaza
cu ajutorul
BOLȚURILOR.

PLACA DE GHIDARE DPB-005



Ghideaza
poansonul către
materialul ce
urmează a fi
decupat.

POANSON DPB-006



Poansonul constituie elementul principal al acestui dispozitiv care împreună cu placa de tăiere decupează un profil proiectat din banda de oțel.

- ▶ Desenele de execuție a reperelor prezentate sunt realizate în AutoCAD de către elevii Colegiului Tehnic "UNIREA" în cadrul orelor alocate la
- ▶ Modul 3: REALIZAREA DESENELOR 2D.
- ▶ Aceste reperi sunt tipărite în 2D folosind o imprimantă de tip:
- ▶ KYOCERA ECOSYS - FS-1300D



- ▶ Proiectele realizate până în acest moment de către elevii clasei a XI-a sunt prezentate mai jos, dar în săptămânile care urmează vom definitiva aceste proiecte realizând și desenul de ansamblu.



- Deoarece școala noastră este dotată cu o imprimantă 3D, SHAREBOT KIWI-3D NERA, un grup de elevi entuziași s-au gândit să realizeze reperațiile acestui ansamblu în 3D:



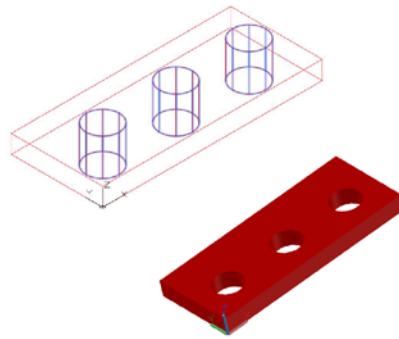
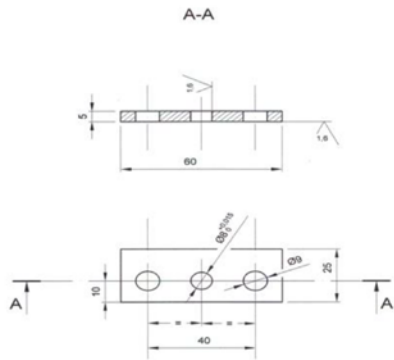
► TIPĂRIREA 3D

- Realizarea reperelor s-a efectuat utilizând FILAMENT de tip PLA 1,75mm de culoare roșie.



Reperele au fost proiectate în AutoCAD 2022.

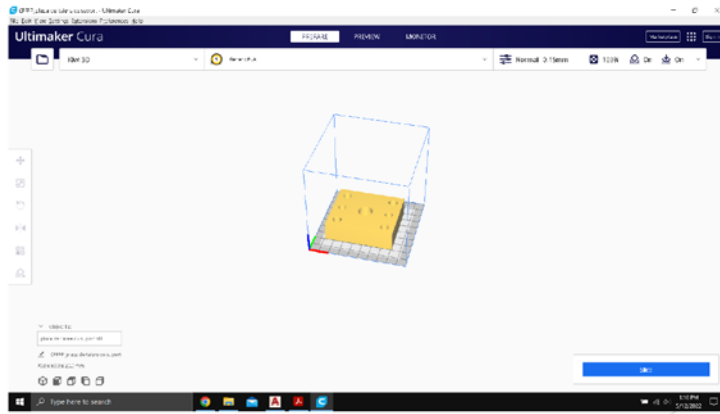
Se realizează desenele 2D în cadrul orelor desfășurate la modulul 3 .
Apoi se aplica modelarea 3D a solidelor.



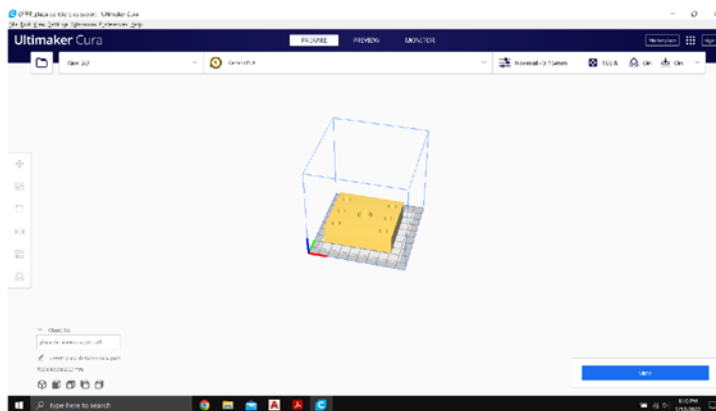
Condiții tehnice: 1. Toleranțe ISO 2768 - m K
2. Muchile ascuțite necotate se teșesc la 0,3x45°

Fisiere AutoCAD de tip *.dwg au fost exportate în fișiere de tip *.stl

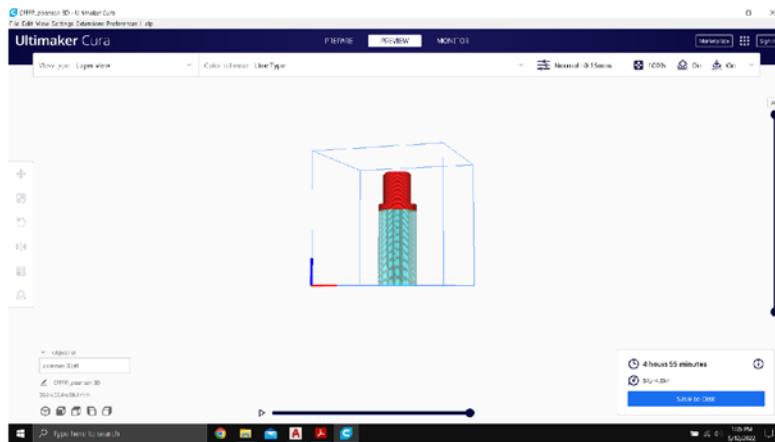
Fisierele de tip *.stl sunt importate apoi în Ultimaker Cura unde au fost introduși parametrii de printare și alte detalii pentru imprimanta SHAREBOT KIVI-3D NERA și exportată în format *.gcode



Placa de taiere importată în Ultimaker Cura



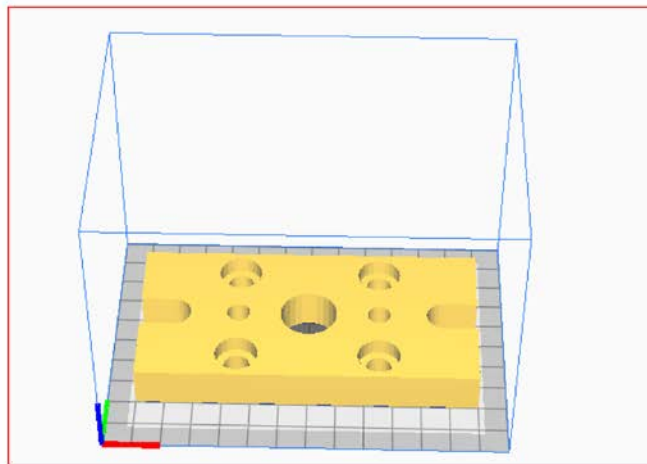
Poansonul importat in Ultimaker Cura



- ▶ Am realizat până în prezent următoarele repere:

- ▶ Placa de bază
- ▶ Placa de tăiere
- ▶ Placa de ghidare
- ▶ Placa de ghidare a poansonului
- ▶ Poansonul.

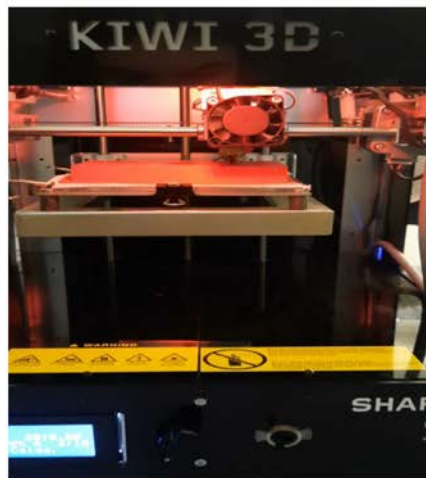
Schita plăcii de bază realizată în Ultimaker CURA



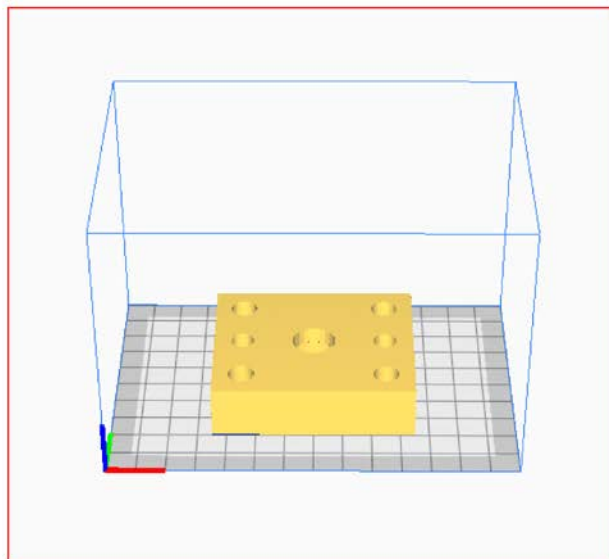
Placa de baza realizata la imprimanta 3D



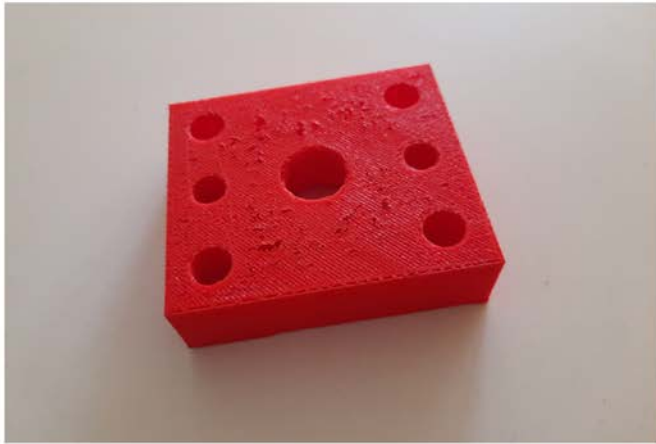
Imagini din timpul realizării plăcii de bază.



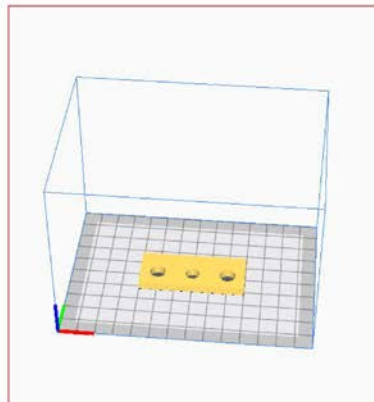
Schița plăcii de tăiere importată în Ultimaker CURA



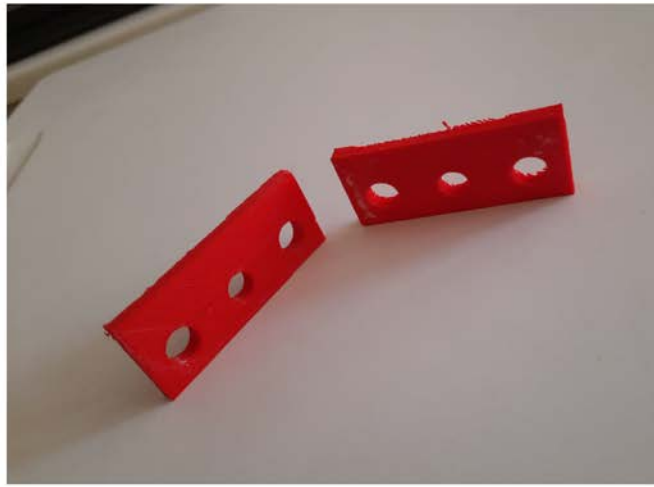
Rezultatul după printarea la
imprimanta 3D



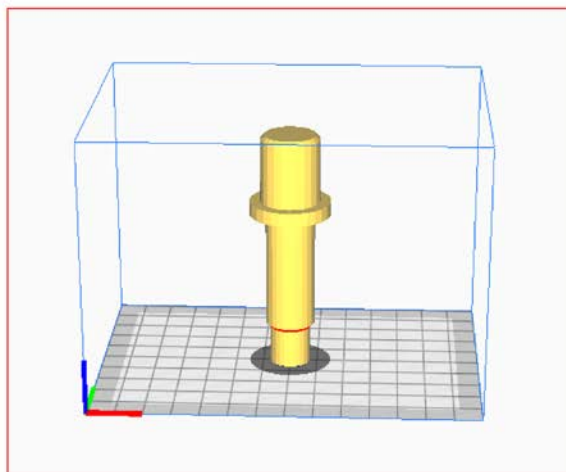
Schita placii de ghidare in Ultimaker CURA



Plăcile de ghidare rezultate în urma printării 3D



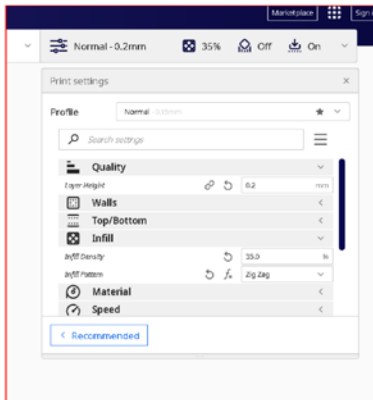
Schița poansonului realizată în Ultimaker CURA



Poanson rezultat in urma imprimarii 3D

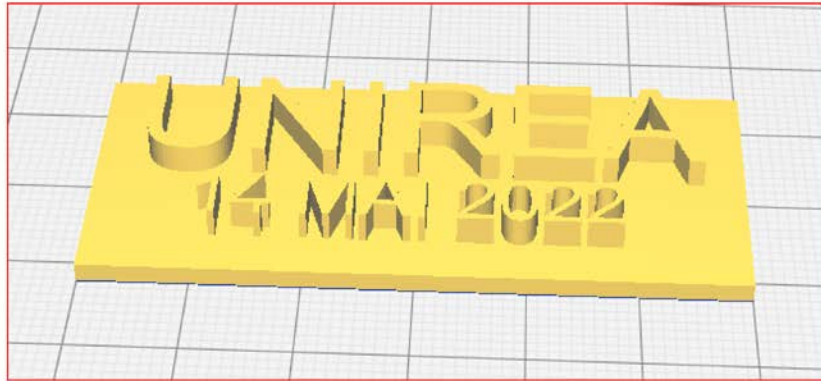


Optiunile setate din software-ul Ultimaker CURA



Quality se refera la calitatea straturilor indicand grosimea firului printat, la modelele noastre grosimea stratului este de 0.2mm
Infill indica densitatea materialului de umplere, noi il avem setat la 35% .
Infill Pattern reprezinta modelul de umplere, dupa mai multe teste am observat ca in modul de printare in Zig Zag da cele mai bune rezultate

Iar în prezența dumneavoastră vom realiza acest model 3D caracteristic care să ne aduca aminte de ziua de azi.



Fotografii din timpul concursului



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



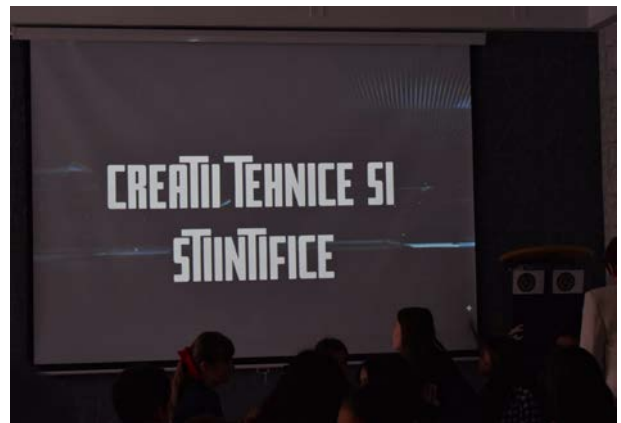




**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



SECȚIUNEA ELEVI

SECȚIUNEA B

Concurs de antreprenoriat pentru elevi - "Creative business"



Colegiul Tehnic CF Unirea Pașcani
Concursul national de ANTREPRENORIAȚ
cu participare internațională

[CREATIVE] BUSINESS

editia a X-a

15 aprilie 2022

Secțiuni:

- A. Idei de afaceri creative*
- B. Printuri de promovare afacere*
- C. Spot publicitar*
- D. Site web companie*



GRUPE SOCIETE GENERALE



Junior
Achievement
Young
Enterprise

R O M Â N I A



Consiliul Local
Primăria Municipiului Pașcani



FACULTATEA DE ECONOMIE
ȘI ADMINISTRAREA AFACERILOR
UNIVERSITATEA "A.I. CUZA" IAȘI

Coordonatori secțiune: prof. Orășanu Daniela
prof. Costea Iuliana



Juriu:

1. **Atudorei Elena** - Antreprenor local REFLEX
2. **Conf. dr. Florea Nelu** – Universitatea Al. I. Cuza Iași, Departament of Management, Marketing and Business Administration
3. **Nuțu Oana** - LUIZA Travel




Juriu pentru lucrările secțiunii cu participare indirectă:

prof. Daniela-Claudia Orășanu
 prof. Corina Ciopraga
 prof. Larisa Zugravu
 prof. Iuliana-Maria Costea

ȘCOLI PARTICIPANTE:

	Colegiul Comercial „Carol I” Constanța		Colegiul Tehnic „Gheorghe Balș” Adjud
	Colegiul Economic „Octav Onicescu” Botoșani		Colegiul Tehnic Feroviar Din Bălți Republica Moldova
	Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași		Colegiul Vasile Lovinescu Fălticeni
	Colegiul Economic „Dionisie Pop Martian” Alba Iulia		I.P. Centrul De Excelență În Economie și Finanțe, Chișinău, Republica Moldova
	Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Galați		Liceul „Regina Maria” Dorohoi
	Colegiul Economic Transilvania Târgu- Mureș		Liceul Tehnologic „Ioan N. Roman” Constanța

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Târgu Jiu</i>		<i>Liceul Tehnologic de Turism Iași</i>
	<i>Colegiul Național „Petru Rareș” Beclean</i>		<i>Liceul Tehnologic Matei Corvin Hunedoara</i>
	<i>Liceul Teoretic „Ion Neculce” Tg. Frumos, Iași</i>		<i>Liceul Teoretic Miron Costin, Iași</i>
<i>Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani</i>			

Participare directă

Nr. Crt.	Nume echipă	Obiect de activitate afacere	Secțiune concurs	Școala	Profesori coordonatori
1.	SC „IFIX” SRL	<i>Reparatii telefoane și echipamente IT</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	GRIGOROAEA PETRONELA
2.	THOMAS	<i>Prestare de servicii turistice și închirieri echipamente, activitati de divertisment pentru copii</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	CIOPRAGA CORINA
3.	GOLDEN ROSES	<i>Confecționare ornamente florale pentru evenimente</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	TELESA CRISTINA
4.	J. J. HAND MADE	<i>Confecționarea și comercializarea de eșarfe, pălării și căciuli hand made.</i>	A	<i>Centrul de Excelență în Energetică și Electronică, Chișinău</i>	MURSA NATALIA, STRUȚ LIUBOV

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

5.	OBSIDIAN	<i>Comercializarea articole de îmbrăcăminte</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iasi</i>	BRÎNZĂ GEANINA, TANASĂ ALEXANDRA
6.	QUANTUM	<i>Comercializarea articole de îmbrăcăminte</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași</i>	BRÎNZĂ GEANINA, CÂRSTEA LAURA MARIA
7.	MAISON DU FANTESIE	<i>Fabricarea și comercializarea produselor cosmetice de parfumerie</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași</i>	BRINZA GEANINA, CÂRSTEA LAURA MARIA
8.	ZULTANIT AOE	<i>Servicii turistice</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași</i>	BURLACU ALEXANDRA - GABRIELA
9.	SCOFET	<i>Producție dulciuri: prăjituri și înghețată artizanală</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași</i>	BURLACU ALEXANDRA - GABRIELA
10.	ART INNOVATION	<i>Confecționarea manuală și comercializarea artei 3D (ceasuri, tablouri, vase, suporturi de cărți etc).</i>	A,B,C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA-COSTINA
11.	HAPPY GIFT	<i>Comercializarea de cadouri personalizate</i>	A,B,C,D	<i>Liceul Tehnologic Economic de Turism Iași</i>	ASIMINEI IRINA-ADRIANA
12.	SHOEMANIA	<i>Personalizare încălțăminte</i>	A,B,C,D	<i>Liceul Tehnologic Economic de Turism Iași</i>	ASIMINEI IRINA-ADRIANA

PARTICIPARE INDIRECTĂ

Nr. Crt.	Nume echipă	Obiect de activitate afacere	Secțiune concurs	Școala	Profesori coordonatori
1.	SC A – DRINK SRL	<i>Comercializarea sucului natural de mere prin intermediul tonomatelor</i>	A	Colegiul Tehnic C.F. „Unirea” Pașcani	BOHÂLȚEANU SIMINA
2.	SC ADREADY SRL	<i>Firmă de publicitate</i>	A,B, C,D	Colegiul Economic „Octav Onicescu” Botoșani	VALINCIUC CORINA
3.	SC ANTIC ART SRL	<i>Recondiționarea mobilei vechi</i>	A,B, C,D	Colegiul Tehnic C.F. „Unirea” Pașcani	ALECSA ANDREIA- COSTINA
4.	FE AURUL APUSENILOR	<i>Servicii de turism</i>	A,B, C,D	Colegiul Economic „Dionisie Pop Marțian” Alba Iulia	POPA VICTORIA
5.	SC BE NATURAL SRL	<i>Salon de înfrumusețare</i>	A,B, D	Colegiul Tehnic C.F. „Unirea” Pașcani	ALECSA ANDREIA- COSTINA
6.	BIJU ART	<i>Confecționare bijuterii handmade</i>	A,B, C,D	Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași	BRÎNZĂ GEANINA
7.	SC BIO TEA SRL	<i>Ceainărie</i>	A,B, C,D	Colegiul Tehnic C.F. „Unirea” Pașcani	ALECSA ANDREIA- COSTINA
8.	SC BRUTĂRIA SPICUL DE AUR	<i>Obținerea de produse De panificație</i>	A,B	Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași	AMĂRIUȚEI DANIELA BALAN AURORA
9.	FE CA LA MAMA ACASĂ	<i>Restaurant tradițional</i>	A,B, C,D	Colegiul Economic „Octav Onicescu” Botoșani	STOLERU NICULINA, ANDREI CRISTINA MARIANA
10.	CĂTINĂ GOLD	<i>Plantarea de cătină albă</i>	A	Colegiul Tehnic „Gheorghe Balș” Adjud	PUFLEA ELENA- CRISTINA

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

11.	COFETĂRIA DIPLOMAT	<i>Realizarea de produse de cofetărie, patiserie</i>	A	<i>Colegiul Tehnic „Gheorghe Balș” Adjud</i>	MIHAI SAVIN
12.	CONDIMENTA L CATERING	<i>Servicii catering</i>	A	<i>Colegiul Tehnic „Gheorghe Balș” Adjud</i>	BOTEZATU VIOLETA
13.	FE ECO - MIRAJ SRL	<i>Organizarea de Evenimente</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Național „Petru Rareș” Beclean</i>	RUS ALEXANDRINA CORINA
14.	SC EDIT LORD SRL	<i>Realizarea pliantelor, afișelor si reclamelor pentru companii</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA- COSTINA
15.	FE FAST PUB SRL	<i>Companie de publicitate</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Național „Petru Rareș” Beclean</i>	RUS ALEXANDRINA CORINA
16.	SC FLORALIS SRL	<i>Comercializarea cu amănuntul a florilor</i>	A	<i>Liceul „Regina Maria” Dorohoi</i>	ROTARIU CORINA- DANIELA ROTARIU OANA-MARIA
17.	FRESH EVENT	<i>Organizarea de evenimente sociale, oferind servicii de catering, transport, ornamentare, foto- video, muzică</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Economic „Dionisie Pop Marțian” Alba Iulia</i>	FURDUI AMALIA
18.	GELATO TI AMO	<i>Producție înghețată de casă</i>	A	<i>Colegiul Tehnic „Gheorghe Balș” Adjud</i>	SAVA CECILIA
19.	FE GIMBROS SRL	<i>Magazin online cu suplimente nutritive, îmbrăcămint, echipamente, accessorii pentru fitness</i>	A,D	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Galați</i>	LUCHIAN ADELINE
20.	GOLDEN ROSES	<i>Compoziții florale în cadrul evenimentelor</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	TELESA CRISTINA
21.	GOOD HUT	<i>Producerea preparatelor de tip fast-food</i>	A,B, D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	GRIGOROAEA PETRONELA
22.	HAI HUI PRIN ROMANIA	<i>Prestarea de servicii de asistență turistică</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Comercial „Carol I” Constanța</i>	CIOBANU IOANA

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

23.	HAPPY EVENTS	<i>Organizarea de evenimente speciale – în domeniul divertismentului, animației și alte evenimente sociale</i>	A	<i>Liceul „Regina Maria” Dorohoi</i>	ROTARIU CORINA- DANIELA ROTARIU OANA-MARIA
24.	HAPPY WINGS	<i>Servicii de echitație</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA- COSTINA
25.	LEGAST GROUP SRL	<i>Producția și comercializarea brichetelor din paie pentru foc</i>	A,B	<i>Liceul Tehnologic „Ioan N. Roman” Constanța</i>	ALEXANDRU ELENA
26.	MASTER CLEAN	<i>Servicii de curățenie complete</i>	A,B	<i>Centru de Excelență în Economie și Finanțe Chișinău</i>	ALIONA ȘAPTEFRĂȚI
27.	MATEI CORVIN	<i>Prelucrarea fierului forjat</i>	A	<i>Liceul Tehnologic „Matei Corvin” Hunedoara</i>	TUȘA ANA
28.	MOBILE CASE	<i>Producerea și comercializarea huselor wireless pentru telefoane</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	TELESA CRISTINA
29.	MY STYLE	<i>Comercializare articole vestimentare</i>	A,B	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Târgu Jiu</i>	MORJAN CRISTINA ANTOANETA
30.	NIRVANA	<i>Producerea unei game de produse cosmetice bio</i>	A,B, D	<i>Colegiul Economic „Dionisie Pop Marțian” Alba Iulia</i>	FURDUI AMALIA
31.	SC PACTS SRL	<i>Servicii de personalizare a produselor vestimentare</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA- COSTINA
32.	PENSIUNEA VALEA LUPULUI	<i>Servicii turistice</i>	A,B	<i>Colegiul „Vasile Lovinescu” Fălticeni</i>	STAFIE AMALIA LUCIANA
33.	FE PET COFFEE	<i>Cafenea</i>	A,B, D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	GRIGOROAEA PETRONELA

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

34.	PLANTEA	<i>Ceainărie</i>	A,B, D	<i>Liceul Teoretic „Ion Neculce” Tg. Frumos</i>	ZUGRAVU LARISA
35.	SĂNĂTATE LA BUTON	<i>Comercializarea sendvișurilor și sucurile naturale</i>	A,D	<i>Colegiul Comercial Carol I, Constanța</i>	BENCU ZOIA DIMA ADRIANA
36.	SHOTING CANDLES	<i>Comercializarea lumânărilor din soia, lumânărilor decorative și handmade</i>	A,B	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	GRIGOROAEA PETRONELA
37.	SKY LOUNGE	<i>Cafenea</i>	A,C, D	<i>Colegiul Economic Transilvania Târgu-Mureș</i>	GORCIOAIA KINGA
38.	SC STORIE & COFFEE SRL	<i>Cafenea-librarie</i>	A,B, C	<i>Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași</i>	AMĂRIUȚEI DANIELA BALAN AURORA
39.	THEYE	<i>Servicii de editare video (filtre pentru rețele de socializare)</i>	A	<i>Liceul Teoretic Miron Costin, Iași</i>	STANCIU ADRIANA
40.	TINERI ȘI INGENIOȘI	<i>Organizarea evenimentelor sociale</i>	A	<i>Colegiul Tehnic Feroviar Bălți, Republica Moldova</i>	GLAVAN ANJELA
41.	TINIX SPORT	<i>Servicii de recreere</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	TELESA CRISTINA
42.	TRADIȚIONAL CARPET	<i>Confecționarea covoarelor tradiționale</i>	A	<i>Centrul de Excelență În Economie și Finanțe, Chișinău, Republica Moldova</i>	BUGENKO GALINA
43.	TRAMVAIUL CU BUNĂȚĂȚI	<i>Producerea și comercializarea prăjiturilor din gastronomia franceză</i>	A,B, C,D	<i>Liceul Tehnologic de Turism Iași</i>	MOCANU BRÎNDUȘA - MARIA
44.	FE WHITE LADY SRL	<i>Comerț cu amănuntul al, îmbrăcăminteii, în magazine specializate</i>	A,B, C,D	<i>Colegiul Economic ”Dionisie Pop Marțian” Alba Iulia</i>	POPA VICTORIA

Participare directă

A. Idei de afaceri creative (Plan de afacere și prezentare)

PREMIUL I



Nume echipă: SHOEMANIA
Liceul Tehnologic Economic de turism Iași
Profesor: ASIMINEI IRINA-ADRIANA

Detaliile companiei: FE SHOEMANIA SRL

COD CAEN: 1330 - Finisarea materialelor textile; 1812 - Alte activități de tipărire

SITE WEB COMPANIE: <https://shoemaniacompany.wixsite.com/shoemania>

• Angajații companiei (echipa):

1. Dumitrachi Constantin-Alexandru
2. Jacotă Laura

Persoana de contact Asiminei Irina-Adriana.

• Ideea de afacere: (Ce va face compania, cui se va adresa?)

Visul nostru a luat naștere ca un concept inovator de design ce are la bază crearea unei perechi de încălțăminte personalizată în funcție de cererea clienților, propriul stil vestimentar și gusturile personale, acestea fiind adaptate tendințelor și modei actuale.

Brand-ul nostru este unul cu o vastă multitudine de stiluri, modele adaptate fiecărei tipologii, eveniment, sezon sau dresscode.

Shoemania, pe lângă posibilitățile nelimitate, pune la dispoziție clienților oportunitatea de a-și crea încălțăminte la comandă, fiind îndrumați de specialiștii noștri în domeniu.

• Descriere: (Prezentarea produsului/ serviciului, funcționalitatea produsului/ la ce va fi folosit-care este scopul utilizării produsului)

Noi suntem SHOEMANIA și ne personalizăm singuri încălțăminte pe care o purtăm la școală și în viața privată pentru a fi la modă și a ieși din anonim.

Shoemania este un concept ce încurajează creativitatea, originalitatea și libera exprimare.

Cum? Ei bine, prin încălțăminte.

De-a lungul timpului oamenii au căutat să se facă cât mai remarcați prin diverse modalități (stilul vestimentar, coafuri, accesorii sau make-up). Noi dorim să aducem un plus acestora printr-o gamă diversificată de încălțăminte.

Principalul stil pe care îl abordăm este cel sport, acesta fiind la cea mai mare căutare de către publicul tânăr, însă nu ne oprim aici!

Avem o gamă largă de produse, pornind de la cele menționate anterior, până la cele elegante, extravagante care cu siguranță vă vor face remarcați în orice context.

Oferta SHOEMANIA constă în personalizarea de articole de încălțăminte care se regăsesc în catalogul firmei, actualizat periodic, de unde clienții își pot alege oricare din modelele de încălțăminte realizată și pot vizualiza cu ușurință caracteristicile produselor (culoare, marime, închidere, stil, interior, preț).

Oferta poartă denumiri originale precum: NIKE Simpson; T&J NIKE; ROSE DONUTS; FLOWERS STYLE; GEORGE; FRIENDS; ADAM; SIMPSON FAMILY.

• Grupul țintă: (Care sunt categoriile de clienți vizate?, Ce nevoi satisface produsul/ serviciul?)

Clienții SHOEMANIA sunt, de obicei, persoane cu vârsta cuprinsă între 14-22 ani, doritori de a ieși în evidență prin purtarea unor articole de încălțăminte nonconformiste care să le pună în valoare personalitatea și să le ofere o notă de eleganță în orice moment din viața lor.

Clienții SHOEMANIA beneficiază de o gamă largă de modele, realizate de cei mai buni designeri ai firmei, dar își pot crea și modele unicat, după dorință și imaginație proprii.

Recenziile primite pe site-ul firmei confirmă faptul că persoanele care au achiziționat pantofii Shoemania sunt mulțumite de calitatea, frumusețea, design-ul unic, de culorile vii și, nu în ultimul rând, de receptivitatea și competențele angajaților. Drept urmare, aceștia ne vor recomanda mai departe și astfel ne vom îmbogăți portofoliul de clienți deoarece suntem mereu preocupați să le satisfacem cerințele și să ne ridicăm la nivelul așteptărilor, oferind bucurie și încredere celor care ne poartă încălțăminte.

SHOEMANIA este un accesoriu nelipsit din viața de zi cu zi care satisface următoarele nevoi: de a fi la modă, de a fi în centrul atenției, de confort și eleganță, de relaxare, de a-și păstra caracteristicile în timp precum și nevoia unui „mers sănătos” care te provoacă zilnic să te îndrepti acolo unde „te duc pașii”.

• Fezabilitate:

Finanțare: (Ce costuri va avea compania pentru realizarea produsului și care sunt veniturile estimative din vânzări?)

Pentru lansarea afacerii avem nevoie de fonduri europene acordate tinerilor întreprinzători în valoare de 50000 de lei care vor fi alocate astfel: 5600 de lei pentru utilaje, 10000 de lei pentru mobilier, 2000 de lei pentru echipament, 5000 de lei pentru licențe și programe, pentru accesorii 3000 lei și 9 000 de lei aparatură birotică. (Anexa)

Tehnologie: (Echipamentele de care este nevoie pentru realizarea produsului/ prestarea serviciului)

Firma va achiziționa 3 mașini de cusut, o presă termică, 3 lămpi UV pentru curățare și igienizare, 1 aparat de polisat, 3 laptopuri pentru directorii din cadrul societății. Firma va mai achiziționa echipamente, programe și licențe, și accesorii necesare pentru design-ul articolelor de încălțăminte.

• Resurse umane: (De ce resurse umane aveți nevoie pentru realizarea produsului?) Conceptul SHOEMANIA este pus în practică de un grup de 11 tineri uniți de o singură iubire, businessul pentru încălțăminte care oferă atitudine și stare de spirit nonconformistă. Echipa este formată, pe de o parte, din artiști grafici și tehnicieni pasionați de modă și de desen, iar la extrema cealaltă avem economiștii, iubitori ai marketingului și arta negocierii, uniți din simpla dorință de a-și exploata talentul și de a obține profit. Astfel am unit talentul și pasiunea într-un vis devenit realitate, SHOEMANIA.

• **Marketing și vânzări:** (Cum intenționați să promovați și să vindeți produsul?) FE SHOEMANIA SRL este un concept inovator care se remarcă prin originalitatea și unicitatea articolelor de încălțăminte adresate tinerilor dornici de a ieși din anonim. Cea mai eficientă modalitate de promovare este recomandarea clienților satisfăcuți de produsele noastre. Noi ne promovăm prin:

- Pagina de facebook: <https://www.facebook.com/FEShoemania-100783348537415/>;
- Instagram: [https://instagram.com/shoemaniacompany?igshid=YmMyMTA2M2Y](https://instagram.com/shoemaniacompany?igshid=YmMyMTA2M2Y;);
- Site: <https://shoemaniacompany.wixsite.com/shoemania>;
- Panouri publicitare amplasate în zonele cu trafic intens;
- Posturi radio pe internet: Blue Radio, CastRadio, Cool Radio, M4U, Party Radio
- Pliante, fluturași, stegulețe, broșuri pentru informarea și stimularea clienților;
- Reclame luminoase;
- Participarea la târguri și expoziții de profil.

• **Aspecte pe care trebuie să le aveți în vedere:** (Nivelul prețului, Canalele de distribuție ce vor fi utilizate)

Prețul mediu pentru crearea unei perechi de încălțăminte personalizată 100% în cadrul FE SHOEMANIA SRL este de 300 de lei. În această sumă este inclus procesul de creație, proiectare și styling.

Articolele de încălțăminte sub marca SHOEMANIA ajung la clienții noștri prin curier oriunde în țară și străinătate. Comenzile pot fi făcute direct la sediul firmei, telefonic sau online prin: site, instagram, facebook.

• **USP (Unique Selling Point):** (Ce face produsul vostru atât de special sau diferențiat de alte produse de pe piață?)

Noi suntem speciali deoarece clienții noștri sunt speciali prin modelele unicate de încălțăminte pe care le poartă zilnic cu mândrie și drag. Astfel, ne recomandă următoarele:

- Aducem conceptul de familie în prim plan;
- Captăm atenția iubitorilor de încălțăminte trecuți de prima tinerețe;
- Folosim vopsele și materiale bio și prietenoase cu mediul;
- Lucrăm la dezvoltarea de parteneriate și colaborări cu diverse branduri și designeri;
- Oferim suport și consiliere;
- Posibilitățile de alegere a modelelor sunt nelimitate;
- Ambalajele sunt 100% biodegradabile și reciclabile;
- Oferim garanție;
- Amabilitatea, disponibilitatea și respectul ne caracterizează.

• **Recuperarea investiției:** (Enumerați 2-3 posibili investitori și 2-3 posibilități de recuperare a investiției pe care doriți să le prezentați acestora).

Posibilități de finanțare pot fi creditul bancar ca sursă tradițională și fonduri nerambursabile acordate tinerilor întreprinzători, fie sub forma unor finanțări guvernamentale, fie prin fonduri

europene pentru tinerii întreprinzători (cunoscând faptul că trebuie să deținem 30% din suma pe care ne dorim să o investim).

Ca investitori putem apela la unii dintre cei mai cunoscuți designeri de modă din țara noastră și anume: Cătălin Botezatu care reprezintă un etalon în industria modei, Mihai Albu creator de modă și arhitect, cunoscut ca „arhitectul pantofilor” și Cristina Bâtlan om de afaceri care deține compania Musette ce se ocupă cu producția și retailul de încălțăminte și genți din România.

PREMIUL II

MAISON DU FANTESIE

Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iasi

Profesori: BRÎNZĂ GEANINA, CÂRSTEA LAURA MARIA

Detaliile companiei

Numele companiei/echipei: F.E Maison cu Fantezie

Angajații companiei (echipa) Nume

1. Beldianu Marius
2. Cănanau Cosmina
3. Alex Ardeleanu
4. Apetroaie Andreea



Persoana de contact: Alex Ardeleanu

Ideea de afacere:

Fe Maison cu Fantesie va avea ca principal obiect de activitate fabricarea și comercializarea produselor cosmetice de parfumerie, iar ca obiect de activitate secundar comercializarea cărților - literatură universală.

Descriere:

Producem o gama extinsă și variată de produse de parfumerie, necesare oricărei persoane. Materia primă și produsele utilizate în procesul de producție a parfumurilor sunt achiziționate doar de pe piața românească pentru a ajuta la dezvoltarea economiei naționale, dar și la ridicarea gradului de calitate al produselor românești. Produsele comercializate fac parte din producția proprie, rezultând astfel niște produse de calitate.

Grupul țintă

- Care sunt categoriile de clienți vizate?

Firma noastră nu se adresează numai unui grup restrâns de persoane, ci dimpotrivă se adresează oricărei persoane.

- Care sunt persoanele care pot cumpăra produsul?

Fe Maison du Fantesie se adresează tuturor categoriilor de persoane având la bază următoarele criterii de clasificare a viitorilor clienți: -După vârsta și sex: adresandu-se adolescenților, adulților dar și persoanelor vârstnice, atat persoane de sex feminin cât și masculine.

- Ce nevoi satisface produsul/serviciul?

Produsul nostru satisface nevoia omului de cultuarizare dar și de dezvoltare a rafinamentului.

Fezabilitate

Produsle noastre necesită timp pentru a fi produse deoarece acestea sunt facute manual iar calitatea depinde de profesionalismul angajaților.

Finanțare

- Ce costuri va avea compania pentru realizarea produsului și care sunt veniturile estimative din vânzări?
- Cheltuieli anuale in valoare de 170.000 lei
- Venituri anuale in valoare de 300.000 lei

Tehnologie

- Echipamentele de care este nevoie pentru realizarea produsului/ prestarea serviciului.

Echipamentele necesare pentru realizarea produselor de parfumerie sunt: rezervoare aseptice, rezervoare de stocare pentru lichide chimice, rezervoare chimice din oțel inoxidabil, rezervoare de amestecare/omogenizare, mixere pentru produse sub forma de pulbere, containere de depozitare a produselor cosmetice de parfumerie.

Resurse umane

De ce resurse umane aveți nevoie pentru realizarea produsului/serviciului?

- Personal producție – 15 angajați
- Personal distribuție – 5 angajați
- Personal administrativ – 4 angajați
- Personal curățenie – 2 angajați
- Personal marketing și vanzari – 4 angajați

Marketing si vânzări

Cum intenționați sa promovați și să vindeți produsul?

Pentru promovarea produselor și vânzarea acestora am folosit reclamele transmise prin mass-media (TV, ziare, reviste, radio și internet) dar și reclame plasate în diferite locații (restaurante, cluburi, mijloace de transport și flayere in zonele aglomerate).

Forme de vânzare practicate în cadrul magazinului: autoservirea, alegerea libera, vânzarea pe baza de modele.

Forme moderne de vânzare fără magazine sau chiar în afara lor: comerțul prin corespondență, televânzarea, vânzarea prin intermediul serviciilor computerizate

Aspecte pe care trebuie să le aveți în vedere

- Nivelul prețului

Prețul produselor noastre este accesibil pentru toate buzunarele, acesta fiind raportat la calitatea produselor pe care firma noastră o oferă (EX: Parfum Magnific 200 ron).

- Canalele de distribuție ce vor fi utilizate (ce forme de vânzare veți utiliza?)

Produsele noastre vor fi comercializate în magazinul nostru fizic dar și pe site-ul nostru.

USP (Unique Selling Point)

Produsul nostru este atât de special datorita faptului că are in componenta sa doar materii prime românești, dar și pentru faptul că este un produs de calitate accesibil oricărei persoane indiferent de venitul acesteia.

Recuperarea investiției

Enumerați 2-3 posibili investitori și 2-3 posibilități de recuperare a investiției pe care doriți să le prezentați acestora.

- Alexandu Dima
- Denisa Tanase
- Alina Ceusan

Investitorii își pot recupera investițiile în acest mod:

- Scoaterea la licitație a patrimoniului firmei și restituirea sumei pe care asociatul a adus-o la capitalul firmei inițial
- Executarea silita a persoanei juridice printr-o hotărâre judecătorească

PREMIUL III



SC „IFIX” SRL

Colegiul Tehnic CF Unirea Pașcani

Profesori: GRIGOROAEA PETRONELA

Angajații companiei (echipa)

Membrii echipei:

1. Ionescu Flavius-Gabriel – Manager administrative
2. Lespezianu Alexandru – Manager marketing
3. Iordache Maria – Manager financiar
4. Vârlan Ana-Maria – Manager resurse umane
5. Căbujan Daniel – Manager comercial-desfacere

Persoana de contact: Ionescu Flavius-Gabriel

Ideea de afacere:

S.C. "iFix" S.R.L are ca obiect de activitate repararea echipamentelor de comunicații. Firma noastră vă garantează îndeplinirea nevoilor și cerințelor dumneavoastră și vă poate presta servicii precum ar fi: repararea telefoanelor, tabletelor și al altor dispozitive electronice. Pe lângă acestea, firma vă poate pune la dispoziție diferite accesorii pentru dispozitivele dumneavoastră.

Descriere:

S.C. "iFix" S.R.L își desfășoară activitatea în scopul devenirii uneia dintre cele mai importante societăți care activează în domeniul repăririi și vânzării telefoanelor. Scopul pentru care a fost înființată această firmă este cererea mare pe piață pentru repararea produselor software, impusă de revoluția tehnologiei informaționale.

Grupul țintă

Firma intenționează să își atragă clienții prin oferirea unor servicii de calitate, cu promptitudine și prețuri accesibile.

Clienții nostri sunt atât personae fizice cu venituri medii și peste medii, cât și personae juridice. Suntem siguri că impactul activității firmei va fi maxim, deoarece în cadrul clientelei noastre se află un segment care este format din personae foarte ocupate și care nu doresc să se implice în activități care le-ar consuma timp și energie, care le-ar încărca și mai mult programul.

Finanțare

Cât ne costă să reparăm un echipament de comunicații?

Costul MEDIU de reparare a unui produs (excluzând costurile fixe)	Cost reprezentat de piesele folosite în scopul reparării produselor.	247,81 lei
Costurile FIXE Unitare	Costurile reprezentate de electricitate, apă, căldură consumata la realizarea unui singur produs.	15.01 lei
Costul TOTAL Unitar	Acesta este media costului total pentru repararea unui produs. Aceasta medie este realizată pe baza produselor reparate pe decursul unui an.	262,82 lei
Adaos Comercial	Adaosul Comercial care este atribuit fiecărui serviciu.	16.5%
Profit/produs reparat	Acesta este în medie, profitul pe care îl obținem din serviciile prestate	43.36 lei
Veniturile estimate din vânzări pe an	Aceasta sumă reiese din vânzările firmei pe decursul unui întreg an	76.750 lei

Tehnologie

Aparatura necesară implică tehnologii avansate pentru repararea echipamentelor de telecomunicații, cât și diferite piese pentru restaurarea acestora.

Unele dintre cele mai avansate aparate tehnologice pe care le folosim sunt:

- Masa antistatică
- Letcon/ciocan lipit
- Cuvă Ultrasunete
- Microscop

Acestea sunt unele din echipamentele cele mai avansate și de calitate de care dispunem momentan, urmând să ne extindem tot mai mult.

Resurse umane

Personalul cuprinde:

- 1 persoană care se ocupă cu aprovizionarea de piese și materii prime,
- 2 persoane care sunt specializate în service-ul echipamentelor de telecomunicații în special inspectarea și testarea acestora,
- 1 persoană care se ocupă cu recepția, și preluarea comenzilor,
- 1 persoană care administrează firma

Marketing și vânzări

- Firma noastră S.C iFix S.R.L încearcă să ofere cele mai bune servicii în domeniul reparații software la un preț foarte convenabil. Firma noastră nu încearcă să își crească vânzările doar prin prețurile și serviciile pe care le oferim viitorilor clienți, ci și prin cadourile pe care le vom oferi ocazional clienților care vor apela la noi. Piața în care activăm începe să se dezvolte din ce în ce mai mult în ultimul timp, însă, după studiu amănunțit al acesteia noi avem una dintre cele mai bune oferte de pe piață.

- Ne vom promova produsul cu ajutorul unei persoane cunoscute care are o mare influență asupra tinerilor, deoarece aceștia sunt cei care interacționează cel mai mult cu produsele software dar și prin intermediul reclamelor (youtube, instagram, facebook) sau fizic cu ajutorul afișelor și a pliantelor.

Aspecte pe care trebuie să le aveți în vedere

Piața noastră de desfacere este reprezentată de orașul Pașcani. Acesta are o populație de aproximativ 30.000 locuitori. Să presupunem că piața noastră țintă este de 30% din mărimea pieței totale, adică aproximativ 5.000 potențiali clienți.

Recuperarea investiției

Posibili investitori:

S.C. ALTEX ROMANIA S.R.L, ar putea reprezenta un posibil investitor, prin faptul că ne putem ajuta reciproc, ei sponsorizând afacerea noastră cu fonduri și o creștere pozitivă asupra imaginii firmei noastre, iar noi la rândul nostru reprezentând un service autorizat pentru aceștia

S.C. PC GARAGE S.R.L., ar putea reprezenta un alt posibil investitor, furnizându-ne componente și echipamente hardware și software, iar noi la rândul nostru reparând și ansamblând calculatoare și diverse echipamente tehnologice pe zona județului Iași.

B. Printuri de promovare afacere

PREMIUL I

MAISON DU FANTESIE

Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iași

Profesori: BRÎNZĂ GEANINA, CÂRSTEA LAURA MARIA



Pliant

C. Spot publicitar

PREMIUL I

Nume echipă: MAISON DU FANTESIE

Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Iasi

Profesori: BRÎNZĂ GEANINA, CÂRSTEA LAURA MARIA

<https://shorturl.ae/KMik4>

D. Site web companie

PREMIUL I

Nume echipă: SHOEMANIA

Liceul Tehnologic Economic de turism Iași

Profesor: ASIMINEI IRINA-ADRIANA

<https://shoemaniacompany.wixsite.com/shoemania>



SHOEMANIA

— Noi dăm culoare vieții tale! —



BOOK A SESSION >



"Fiecare încercare are propria răsplată!"

Participare indirectă

SECȚIUNEA A: Idei de afaceri creative

Nr crt	Nume echipa	PREMIUL	Școala	Profesor coordonator
1.	HAI HUI PRIN ROMANIA	<i>I</i>	<i>Colegiul Comercial "Carol I" Constanța</i>	CIOBANU IOANA
2.	SC ADREADY SRL	<i>II</i>	<i>Colegiul Economic "Octav Onicescu" Botoșani</i>	VALINCIUC CORINA
3.	LEGAST GROUP SRL	<i>III</i>	<i>Liceul Tehnologic "Ioan N. Roman" Constanța</i>	ALEXANDRU ELENA
4.	SC ANTIC ART SRL	<i>M</i>	<i>Colegiul Tehnic C.F., Unirea,, Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA-COSTINA
5.	TINERI ȘI INGENIOȘI	<i>M</i>	<i>Colegiul Tehnic Feroviar Din Bălți Republica Moldova</i>	GLAVAN ANJELA
6.	SC A – Drink SRL	<i>M</i>	<i>Colegiul Tehnic C.F., Unirea,, Pașcani</i>	BOHĂLȚEANU SIMINA
7.	SC PACTS SRL	<i>M</i>	<i>Colegiul Tehnic C.F., Unirea,, Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA-COSTINA
8.	Master clean	<i>M</i>	<i>I.P. Centru de Excelență În Economie Și Finanțe Chișinău</i>	ALIONA ȘAPTEFRĂȚI
9.	Cătină gold	<i>M</i>	<i>Colegiul Tehnic Gh.Bals Adjud, Vrancea</i>	PUFLEA ELENA-CRISTINA
10.	Tradițional carpet	<i>M</i>	<i>Ip Centrul De Excelență În Economie și Finanțe, Chișinău, Republica Moldova</i>	BUGENKO GALINA
11.	SC FLORALIS SRL	<i>M</i>	<i>Liceul „Regina Maria” Dorohoi</i>	ROTARIU CORINA-DANIELA ROTARIU OANA-MARIA
12.	THEYE	<i>M</i>	<i>Liceul Teoretic Miron Costin, Iasi</i>	STANCIU ADRIANA

SECȚIUNEA B: Printuri de promovare afacere

Nr. Crt.	Nume echipa	PREMIUL	Școala	Profesor coordonator
1.	FE CA LA MAMA ACASĂ	I	<i>Colegiul Economic „Octav Onicescu” Botoșani</i>	STOLERU NICULINA, ANDREI CRISTINA MARIANA
2.	SC EDIT LORD SRL	II	<i>Colegiul Tehnic C.F.,Unirea,, Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA-COSTINA
3.	PlanTea	II	<i>Liceul Teoretic „Ion Neculce” Tg. Frumos, Iași</i>	ZUGRAVU LARISA
4.	FE WHITE LADY SRL	III	<i>Colegiul Economic ”Dionisie Pop Martian” Alba Iulia</i>	POPA VICTORIA
5.	FE Pet Coffee	M	<i>Colegiul Tehnic C.F.,Unirea,, Pașcani</i>	GRIGOROAEA PETRONELA
6.	SC BE NATURAL SRL	M	<i>Colegiul Tehnic C.F.,Unirea,, Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA-COSTINA
7.	SC STORIE & COFFEE SRL	M	<i>Colegiul Economic Virgil Madgearu Iași</i>	AMĂRIUȚEI DANIELA BALAN AURORA

SECȚIUNEA C: Spot publicitar

Nr. Crt.	Nume echipa	PREMIUL	Școala	Profesor coordonator
1.	HAI HUI PRIN ROMANIA	I	<i>Colegiul Comercial "Carol I" Constanța</i>	CIOBANU IOANA
2.	FE CA LA MAMA ACASĂ	II	<i>Colegiul Economic „Octav Onicescu” Botoșani</i>	STOLERU NICULINA, ANDREI CRISTINA MARIANA
3.	Tramvaiul cu bunătăți	III	<i>Liceul Tehnologic De Turism Iași</i>	MOCANU BRÎNDUȘA - MARIA
4.	Sky Lounge	M	<i>Colegiul Economic Transilvania Târgu-Mures</i>	GORCIOAIA KINGA
5.	SC BIO TEA SRL	M	<i>Colegiul Tehnic C.F „Unirea” Pașcani</i>	ALECSA ANDREIA-COSTINA

SECȚIUNEA D: Site web companie

Nr. Crt.	Nume echipa	PREMIUL	Școala	Profesor coordonator
1.	FE CA LA MAMA ACASĂ	I	<i>Colegiul Economic „Octav Onicescu” Botoșani</i>	STOLERU NICULINA, ANDREI CRISTINA MARIANA
2.	FE FAST PUB SRL	II	<i>Colegiul Național Petru Rareș Beclean</i>	RUS ALEXANDRINA CORINA
3.	FE AURUL APUSENILOR	III	<i>Colegiul Economic ”Dionisie Pop Martian” Alba Iulia</i>	POPA VICTORIA
4.	FE ECO - MIRAJ SRL	M	<i>Colegiul Național Petru Rareș Beclean</i>	RUS ALEXANDRINA CORINA
5.	Mobile case	M	<i>Colegiul Tehnic C.F.,Unirea,, Pașcani</i>	TELESA CRISTINA
6.	NIRVANA	M	<i>Colegiul Economic ”Dionisie Pop Martian” Alba Iulia</i>	FURDUI AMALIA
7.	FRESH EVENT	M	<i>Colegiul Economic ”Dionisie Pop Martian” Alba Iulia</i>	FURDUI AMALIA

A. Idei de afaceri creative (Plan de afacere și prezentare)



PREMIUL I

Nume echipă: HAI HUI PRIN ROMANIA

Colegiul Comercial "Carol I" Constanța

Profesor: CIOBANU IOANA

"Promite numai ceea ce poți oferi, și oferă mai mult decât ai promis!"

Detaliile companiei:

Numele companiei/echipei S.C. Hai-Hui prin România S.R.L.

Angajații companiei (echipa)

1.Derviș Erkan

2.Ivanciu Andreea-Georgiana

3.Luca Alexa

4.Drogeanu Daria-Mălina

Persoana de contact: Derviș Erkan

Ideea de afacere:

Ideea înființării unei aplicații de turism a venit în urma unor cercetări personale a pieței în omeniul turismului în urma cărora am considerat că cea mai potrivită idee este cea de proiectare și lansare a unei aplicații de turism, care se diferențiază de celelalte existente pe piața digital prin gama serviciilor turistice oferite, accesibile tuturor categoriilor de turiști. Această aplicație se bazează pe prezentarea obiectivelor turistice “real-time”. Conceptul nostru este unul sustenabil pe termen lung și care atrage la publicul de toate vârstele datorită digitalizării.

Descriere:

S.C. Hai-Hui prin România S.R.L. este o societate comercială (societate cu răspundere limitată) care are ca obiect de activitate prestarea de servicii de asistență turistică. Aplicația se bazează pe dezvoltare continuă deoarece este un proiect de lungă durată și la care se lucrează pentru adaptarea acesteia la preferințele clientului. Aplicația a fost văzută ca start-up precum o aplicație de ghid turistic digital și conține trasee prestabilite alături de informații legate de obiectivele turistice care urmează să fie vizitate. Viziunea noastră asupra firmei este redată de faptul că aplicația are un potențial enorm și noi ne dorim dezvoltarea pe plan național.

Grupul țintă

Utilizatorii aplicației vor fi persoanele care doresc să călătorească în scop de loisir, care simt nevoia să evadeze din cotidian sau sunt pasionate de călătorii și care doresc servicii de calitate. Publicul țintă al firmei este alcătuit din persoane familiarizate cu tehnologia, în special tinerii de 16 - 35 de ani, chiar 45 de ani.

- Care sunt persoanele care pot cumpăra produsul?

Turiștii se împart în două mari categorii: cei care călătoresc pe cont propriu și cei care călătoresc în grupuri apelând la serviciile noastre prestate în format digital.

- Ce nevoi satisface produsul/serviciul?

Aplicația noastră este mijlocul prin care fiecare om își poate îndeplini dorința de a călători.

Fezabilitate

Acesta este un proiect destul de mare pentru noi ca și antreprenori la început de drum, dar atât timp cât există perseverență, ambiție și dedicație orice este posibil, mai ales proiectul nostru în a deveni realitate.

Finanțare

- Ce costuri va avea compania pentru realizarea produsului și care sunt veniturile estimative din vânzări?

Cheltuielile în primul an sunt în valoare de 50446 EURO.

După un calcul detaliat și mergând pe o metodă de previziune realistă, cifra de afaceri a primului an se va ridica la 280 000 RON cu un profit de 31452 RON;

În cel de-al doilea an se va începe proiectul de dezvoltare al aplicației pe plan național din profitul din anul trecut și prezent care va ridica cifra de afaceri estimativ la suma de 340 000 RON cu un profit de 82660 RON din care 90% se vor duce către dezvoltarea aplicației;

În al treilea an deja aplicația va fi la potențial maxim și estimăm că cifra de afaceri va crește cu minim 20% față de cifra de afaceri din anul precedent.

Tehnologie

Echipamentele de care este nevoie pentru realizarea produsului/ prestarea serviciului.

Pentru realizarea conceptului pe care se bazează firma noastră:

Înființarea firmei: 250 RON / 50 EURO

Aplicația: 75190 RON/15038 EURO

Achiziții: telefon 50 RON; fax: 600 RON; 2 imprimante 200 RON/buc; 2 PC-uri 2500 RON/bucata = 1220 EURO

Energie electrică: 200 RON/ luna sau 40 EURO/luna x12 = 480 EURO/AN

Telefon: 150 RON sau 30 EURO/luna x12 = 360 EURO/AN

Internet: 60 RON prin dial-up sau 12 EURO/luna prin cablu x12 = 144 EURO/AN

Salarii personal: 500 EURO/persoană/luna minim x 2 persoane angajate=1000 EUROx12= 12.000 EURO/AN

Publicitate: 500 RON sau 100 EURO/luna x12 = 1200 EURO/AN

Papetărie (coli albe, dosare, pixuri, capsator, perforator, pixuri, dosare, bibliorafturi etc): 50 RON/luna sau 10 EURO x12 = 120 EURO/AN

Serviciul financiar contabil va fi externalizat.

Servicii contabilitate anuale = 2.500 lei = 500 EURO x12 6000 EURO/AN

Amortizarea împrumutului către bancă cu dobânda fixă de 3,76% este: 1152,88 EURO sau 5710 RON/lună x12=13.834 EURO/AN

Dezvoltarea aplicației din al doilea an de activitate: 7225 RON/lună sau 1460Euro/lună x12 = 17520 Euro/AN

Cheltuieli în primul an: 50446EURO

Cheltuieli în al doilea an de activitate: 51654 EURO

Cheltuieli în al treilea an de activitate: 34134 EURO

Resurse umane

Personal	Studii
Asistent turistic - Ivanciu Andreea Georgiana	Tehnician în turism
Asistent turistic - Derviș Erkan	Tehnician în turism
Contabil	Studii superioare

Marketing și vânzări

Se va insista pe promovarea online, fiind un canal relativ mai ieftin, dar și datorită faptului că oamenii din ziua de azi navighează pe internet foarte mult;

Tipărirea și distribuirea de leaflet-uri, fluturași, pliante cuprinzând diverse informații legate de oferta firmei, prețuri practicate, date de contact.

Promovarea se va axa în principal pe strategia "word-of-mouth", deoarece cel mai bun motor de dezvoltare pentru acest tip de afacere îl reprezintă creșterea bazei de clienți prin aducerea de noi clienți de către cei existenți și satisfăcuți.

Aspecte pe care trebuie sa le aveți în vedere

Prețul este redat printr-un abonament lunar de două pachete:

• **Pachet standard - 50 de lei**

Acest abonament cuprinde:

- traseele turistice pe care turistul le poate alege;
- poate vizita între 3-5 obiective turistice;
- primește indicații cum să ajungă de la o locație la alta;
- informații în detaliu în română și engleză despre obiectivele turistice vizitate;
- poză la fiecare obiectiv turistic vizitat pentru a confirma vizita;
- posibilitatea de a oferi review obiectivelor vizitate;
- conține pop-up ads.

• **Pachet premium - 80 lei**

Acest abonament include:

- serviciile oferite la pachetul standard;
- nu mai conține pop-up ads;
- beneficiază de câte o reducere la un obiectiv turistic care percepe taxa sau la locații partenere aplicației.

Canalele de distribuție ce vor fi utilizate (ce forme de vânzare veți utiliza?)

Postări constant pe Instagram, Tik-Tok, Facebook, Twitter despre activitatea noastră;

Pagina de Web în care se pot accesa toate informațiile despre prețuri, condiții se mai pot găsi și informații despre zonele propuse, fotografiile, tradiții ale locurilor și multe alte lucruri pe care mulți le găsesc interesante;

Email-uri cu oferte pentru informarea continuă a clientului;

Mesaje personalizate de sărbători sau zile de naștere cu urări și mulțumire pentru încredere;

La intervale stabilite se vor organiza seminarii pe teme de turism cu accesul liber, în care cei interesați pot afla toate informațiile de care au nevoie. De asemenea firma va participa la toate manifestările cu caracter similar pentru a se pune la curent cu ultimele tendințe în turism, și asta în interesul clienților.

USP (Unique Selling Point)

În primul rând aplicația va oferi o gamă variată de servicii pentru toți clienții săi. Începând din momentul în care aplicația a fost descărcată de pe platformele IOS și Android, iar clientul își face un cont cu o adresă de mail, gmail, sau cu un număr de telefon, acesta este ajutat să aleagă tipul de serviciu pe care îl interesează, fie că este vorba de o excursie în orașele mari ale României sau vizite la mănăstiri și peșteri în cadrul natural, turistului i se pot oferi mai multe variante. Mai mult de atât, în anumite condiții pot beneficia de reduceri de până la 45% din prețul inițial la toate locațiile partenere aplicației.

Recuperarea investiției

Aplicația se bazează pe dezvoltare continuă deoarece este un proiect de lungă durată și la care se lucrează pentru adaptarea acesteia la preferințele clientului. Aplicația a fost văzută ca start-up precum o aplicație de ghid turistic digital. Viziunea noastră asupra firmei este redată de faptul că aplicația are un potențial enorm și noi ne dorim dezvoltarea pe plan național. Acesta este un proiect destul de mare pentru noi ca și antreprenori la început de drum, dar atât timp cât există

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

perseverență, ambiție și dedicație orice este posibil, mai ales proiectul nostru în a deveni realitate.

Conceptul nostru este unul sustenabil pe termen lung și atrage datorită digitalizării.

B. Printuri de promovare afacere

PREMIUL I

FE CA LA MAMA ACASĂ

Colegiul Economic „Octav Onicescu” Botoșani

Profesori: STOLERU NICULINA, ANDREI CRISTINA MARIANA



Siglă

Afiș

F.E Ca La Mama Acasă SRL pune la dispoziție o gamă diversă de preparate culinare tradiționale de calitate. Preparate din materii prime bio 100%, atent selectate de cei mai buni furnizori de pe piață.

Oferim clienților noștri cele mai sănatoase preparate dar și preparate tradiționale care să le trezească amintiri plăcute cu gustul mâncării făcute de mama.

A mănca sănătoasă este cea ce caută clientul atunci când alege restaurantul nostru.

Specificul restaurantului nostru se bazează pe alimente bio pe care le preparăm cu cele mai noi utilaje de pe piață.

Să fi eco astăzi nu mai este un moft sau o modă, ci o necesitate.

Site-ul nostru:
<https://fuldin.webware.deu/contact>

Vă așteptăm cu mai multe informații despre produse și servicii noastre. Tot aici puteți să faceți comandă rapidă sau să rezervați mese pentru un anumit eveniment.

DOAR LA NOI VETI GASI CEA MAI SĂNĂTOASĂ MÂNCARE ȘI CU CEA MAI PLĂCUTĂ AMINTIRE.

VĂ AȘTEPTĂM CU DRAGIIII

F.E RESTAURANT CA LA MAMA ACASĂ

„Gând divin al tradiției”

Botoșani „strada Bucovina, numărul: 33

Tel.: Fax: 0231 584027

<https://fuldin.webware.deu/contact>

Pliant



Calendar

C. Spot publicitar

PREMIUL I

Nume echipă: HAI HUI PRIN ROMANIA

Colegiul Comercial "Carol I" Constanța

Profesor: CIOBANU IOANA

<https://drive.google.com/drive/u/7/folders/13nqrEEyq8KdpVgDI4OGJXEfc5JGzZFo->

D. Site web companie

PREMIUL I

FE CA LA MAMA ACASĂ

Colegiul Economic „Octav Onicescu” Botoșani

Profesori: STOLERU NICULINA, ANDREI CRISTINA MARIANA

<https://fulz0n.webwave.dev/contact>





Galerie

mușchiulet poșat cu unt
și piure de mazăre



Meniu

SALATE GARNITURI		
-SALATA GRADINARULUI TARANEASCA (rosii, castraveti, ceapa, ardei gras, verdeata)	250g	12 Lei
CARTOFI "CASA ARGHESEANA" (cu branza rasă)	250g	10 Lei
-SALATA GRADINARULUI TARANEASCA (cu branza rasă)	300g	14,5 Lei
CARTOFI PRAJITI	250g	8 Lei
CARTOFI PRAJITI (branza rasă / castravetii rosii)	250g	9 Lei
PIURE DE CARTOFI	250g	7,5 Lei
-SALATA VARZA ALBA	250g	8 Lei
CARTOFI TARANESTI LA CUPTOR	250g	11 Lei
-SALATA ROSII	250g	10 Lei
-SALATA ROSII (cu branza rasă)	300g	12,5 Lei
BULETE DE CARTOFI	200g	10 Lei
-SALATA ARDEI COPTI	3 buc	14 Lei
CAPREATA DE MURATURI TARANESTI	200g	9,8 Lei
-SALATA DE CASTRAVECII MURATI	200g	11 Lei
LEGUMEA LA GRATA	200g	11 Lei
VARZA CALITA	250g	8,5 Lei

COCKTAIL		
COCKTAIL CUBA LIBRE (rom, coca cola, lamaie)	50/200ml	17 Lei

[Prima pagină](#) | [Despre noi](#) | [Meniu](#) | [Galerie](#) | [Shop](#)

ONLINE SHOP

[Vezi coșul](#)



Adaugă în coș



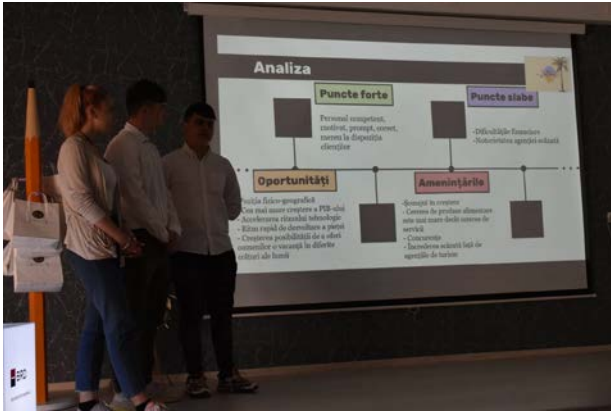
Adaugă în coș



Adaugă în coș

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

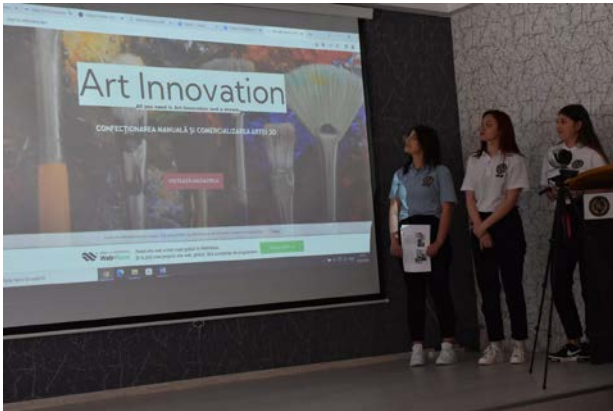
Fotografii din timpul concursului



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



SECȚIUNEA ELEVI

SECȚIUNEA C - Concurs interdisciplinar "*Minți dezghețate*" ediția a XV-a, 14 mai 2022

Concursul se adresează elevilor din clasele V-VIII și constă în rezolvarea unui set de probleme interdisciplinare cu aplicabilitate practică (matematică, fizică biologie și chimie).

Participare directă - oferă elevilor oportunitatea de a-și pune în valoare spontaneitatea, creativitatea, logica matematică, deprinderile de calcul pentru rezolvarea problemelor practice.

Pot participa echipe de 5 elevi pe două categorii de vârstă clasele V-VI și VII-VIII;

Responsabil: prof. Acatrinei Luminița

Echipa de profesori care a elaborat subiectele:

- *Acatrinei Luminița – matematică*
- *Crețu Valerica – fizică*
- *Vatavu Adriana - biologie*

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

Clasele	Număr de elevi participanți
V-VI	100 elevi , grupați în 25 echipe
VII-VIII	87 elevi , grupați în 22 echipe
	Total elevi participanți=187 elevi

Nr. crt.	Unități școlare participante	Profesori îndrumători
1	Școala Gimnazială Moțca	
2	Liceul Tehnologic „Mihai Busuioc”, Pașcani	Bișoc Mihaela, Iacob Gheorghe
3	Școala Gimnazială „I. Cantacuzino”- Structura Lunca Pașcani	Andronache Lăcrămioara, Sorici Cristina
4	Școala Gimnazială Mirosllovești	Crăciun Delia Ștefana, Leleu Gabriela, Hogaș Luminița, Sticea Andreia
5	Colegiul Național „Mihail Sadoveanu” Pașcani	Spiridon Ana-Mărioara, Hirean Liliana, Ștefănescu Carmen-Liliana, Vîntur Cornelia
6	Școala Profesională Tătăruși	Lazar Georgeta, Nechifor Ana-Gabriela, Murariu Luiza, Muraru Laura-Mariana
7	Școala Gimnazială Hărmăneștii - Vechi	Vatrici Vera-Alice, Dobroșevschi Teodora, Chitic Anca
8	Școala Profesională Lespezi	Filote Nicoleta, Caba Alexandrina, Șchiopu Florentina
9	Școala Gimnazială Vânători - Structura Hârtoape	Filote Nicoleta, Ignea Maria, Apopei Oana Alisia, Chihaia Ramona

**TABEL CU PROFESORII EVALUATORI LA CONCURSUL
„MINȚI DEZGHEȚATE” 2022**

Nr. crt.	Numele și prenumele	Disciplina	Școala de proveniență
1	Acatrinei Luminița	Matematică	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani
2	Giurgică Corina	Matematică	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani
3	Puțințelnicu Marius	Matematică	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani
4	Focșa Ștefan-Dănuț	Matematică	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani
5	Crețu Valerica	Fizică	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani
6	Buduleci Rodica	Chimia	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani
7	Berbece Lidia	Chimia	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani
8	Vatavu Adriana	Biologia	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

Premii clasele V-VI

Nr. Crt.	Numele și prenumele elevilor	Clasa	Școala de proveniență	Profesor îndrumător	Punctaj
ECHIPA 9 - premiul 1					20
1	Balmuş Oana-Alexandra	V-VI	Sc. Gimn. Nr. 1 Todirești	Ungureanu Eugenia-Luminița, Diaconu Elena, Sescu Violeta, Dolhascu Lucica, Rotaru Simiona	20
2	Buzatu Matei	V-VI	Sc. Gimn. Nr. 1 Todirești	Ungureanu Eugenia-Luminița, Diaconu Elena, Sescu Violeta, Dolhascu Lucica, Rotaru Simiona	20
3	Golduț Gabriel	V-VI	Sc. Gimn. Nr. 1 Todirești	Ungureanu Eugenia-Luminița, Diaconu Elena, Sescu Violeta, Dolhascu Lucica, Rotaru Simiona	20
4	Vieru Rahela	V-VI	Sc. Gimn. Nr. 1 Todirești	Ungureanu Eugenia-Luminița, Diaconu Elena, Sescu Violeta, Dolhascu Lucica, Rotaru Simiona	20
ECHIPA 1 - premiul 2					19,25
1	Iftime D. Sebastian	V-VI	Sc. Gimn. Moțca	Ungureanu Teodora, Pușcașu Ion, Diaconu Florin, Condurache Andreea Mihaela	19,25
2	Cercel N.D. Ianis Nicolae	V-VI	Sc. Gimn. Moțca	Ungureanu Teodora, Pușcașu Ion, Diaconu Florin, Condurache Andreea Mihaela	19,25
3	Budașcu I. A. David Gabriel	V-VI	Sc. Gimn. Moțca	Ungureanu Teodora, Pușcașu Ion, Diaconu Florin, Condurache Andreea Mihaela	19,25
4	Cucoș V. Ianis Constantin	V-VI	Sc. Gimn. Moțca	Ungureanu Teodora, Pușcașu Ion, Diaconu Florin, Condurache Andreea Mihaela	19,25
ECHIPA 5 - premiul 3					18
1	Dascălu David-Andrei	V-VI	Scoala Gimnazială „I. Cantacuzino” -Structura Lunca Pașcani	Sorici Cristina, Andronache Lăcrămioara	18
2	Enache Daria Gabriela	V-VI	Scoala Gimnazială „I. Cantacuzino” -Structura Lunca Pașcani	Sorici Cristina, Andronache Lăcrămioara	18
3	Nestor Teodora	V-VI	Scoala Gimnazială „I. Cantacuzino” -Structura Lunca Pașcani	Sorici Cristina, Andronache Lăcrămioara	18
4	Timofte Daria Petronela	V-VI	Scoala Gimnazială „I. Cantacuzino” -Structura Lunca Pașcani	Sorici Cristina, Andronache Lăcrămioara	18

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

ECHIPA 13 - mențiune 1					16
1	Burcut Antonia	V-VI	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Pintileasa Ramona, Dumitrache Coca	16
2	Oprea Maria	V-VI	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Pintileasa Ramona, Dumitrache Coca	16
3	Giurgila Sara	V-VI	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Pintileasa Ramona, Dumitrache Coca	16
4	Giurgila Alice	V-VI	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Pintileasa Ramona, Dumitrache Coca	16
ECHIPA 20 - mențiune 2					15,75
1	Chinez Emanuela-Miriam	V-VI	Sc. Gimn. Hărmaneștii-Vechi	Vatrici Vera- Alice, Dobrosevschi Teodora, Chitic Anca	15,75
2	Loghin Patrik-Andrei	V-VI	Sc. Gimn. Hărmaneștii-Vechi	Vatrici Vera- Alice, Dobrosevschi Teodora, Chitic Anca	15,75
3	Chinez Alexandru-Ciprian	V-VI	Sc. Gimn. Hărmaneștii-Vechi	Vatrici Vera- Alice, Dobrosevschi Teodora, Chitic Anca	15,75
4	Pavel Carla-Ioana	V-VI	Sc. Gimn. Hărmaneștii-Vechi	Vatrici Vera- Alice, Dobrosevschi Teodora, Chitic Anca	15,75
ECHIPA 16 - mențiune 3					15,25
1	Olariu Teodora	V-VI	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Pintileasa Ramona, Dumitrache Coca	15,25
2	Minciuna Alecsia	V-VI	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Pintileasa Ramona, Dumitrache Coca	15,25
3	Ungureanu Medeea	V-VI	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Pintileasa Ramona, Dumitrache Coca	15,25
4	Ionescu Ana Maria	V-VI	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Pintileasa Ramona, Dumitrache Coca	15,25

Premii la clasele VII-VIII

Nr. crt.	Numele și prenumele elevilor	Clasa	Școala de proveniență	Profesor îndrumător	Punctaj
ECHIPA 2 - premiul 1					17
1	Nunucă V. Lorena	VII-VIII	Sc. Gimnazială Moțca	Ungureanu Teodora, Pușcașu Ion, Diaconu Florin, Condurache Andreea Mihaela	17
2	Costaș M. Dilara Elena	VII-VIII	Sc. Gimnazială Moțca	Ungureanu Teodora, Pușcașu Ion, Diaconu Florin, Condurache Andreea Mihaela	17
3	Furdulea M. Cosmina Petronela	VII-VIII	Sc. Gimnazială Moțca	Ungureanu Teodora, Pușcașu Ion, Diaconu Florin, Condurache Andreea Mihaela	17

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

ECHIPA 13 - premiul 2					16,7
1	Dogaru Ioana	VII-VIII	Școala Profesională, Tătăruși	Lazar Georgeta, Nechifor Ana-Gabriela, Murariu Luiza, Muraru Laura-Mariana	16,7
2	Casuneanu Luiza	VII-VIII	Școala Profesională, Tătăruși	Lazar Georgeta, Nechifor Ana-Gabriela, Murariu Luiza, Muraru Laura-Mariana	16,7
3	Junca Sara	VII-VIII	Școala Profesională, Tătăruși	Lazar Georgeta, Nechifor Ana-Gabriela, Murariu Luiza, Muraru Laura-Mariana	16,7
4	Sandu Lucian	VII-VIII	Școala Profesională, Tătăruși	Lazar Georgeta, Nechifor Ana-Gabriela, Murariu Luiza, Muraru Laura-Mariana	16,7
ECHIPA 8 - premiul 3					13
1	Gabor Rares	VII-VIII	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Dumitrache Coca, Covrig Magda, Apetroaie Camelia	13
2	Mitescu Matei	VII-VIII	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Dumitrache Coca, Covrig Magda, Apetroaie Camelia	13
3	Matasaru Bogdan	VII-VIII	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Dumitrache Coca, Covrig Magda, Apetroaie Camelia	13
4	Ursu Teodor	VII-VIII	Col. Naț. „M. Sadoveanu Pașcani	Anton Adriana, Dumitrache Coca, Covrig Magda, Apetroaie Camelia	13
ECHIPA 19 - mențiune 1					12
1.	Ailincăi Teodor	VII-VIII	Școala Gimn. „I. Cantacuzino” Pașcani	Spiridon Ana Mărioara, Hirean Liliana, Vîntur Cornelia, Cărăbuș Gabriela	12
2.	Elefteriu Raluca Andreea	VII-VIII	Școala Gimn. „I. Cantacuzino” Pașcani	Spiridon Ana Mărioara, Hirean Liliana, Vîntur Cornelia, Cărăbuș Gabriela	12
3.	Miron Bianca Teodora	VII-VIII	Școala Gimn. „I. Cantacuzino” Pașcani	Spiridon Ana Mărioara, Hirean Liliana, Vîntur Cornelia, Cărăbuș Gabriela	12
4.	Apostol Anna Georgiana	VII-VIII	Școala Gimn. „I. Cantacuzino” Pașcani	Spiridon Ana Mărioara, Hirean Liliana, Vîntur Cornelia, Cărăbuș Gabriela	12
ECHIPA 20 - mențiune 2					11
1	Dumitrașe Delia Andreea	VII-VIII	Școala Gimn. „I. Cantacuzino” Pașcani	Spiridon Ana Mărioara, Hirean Liliana, Vîntur Cornelia, Cărăbuș Gabriela	11
2	Onu Denis Andrei	VII-VIII	Școala Gimn. „I. Cantacuzino” Pașcani	Spiridon Ana Mărioara, Hirean Liliana, Vîntur Cornelia, Cărăbuș Gabriela	11

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

3	Pavel Eric Nicholas	VII- VIII	Școala Gimn. „I. Cantacuzino” Pașcani	Spiridon Ana Mărioara, Hirean Liliana, Vîntur Cornelia, Cărăbuș Gabriela	11
4	Vagner Alicia Elena	VII- VIII	Școala Gimn. „I. Cantacuzino” Pașcani	Spiridon Ana Mărioara, Hirean Liliana, Vîntur Cornelia, Cărăbuș Gabriela, Ștefănescu Liliana	11
ECHIPA 15 - mențiune 3					10,85
1	Ojica Andreea	VII- VIII	Sc. Gimn. Hărmaneștii-Vechi	Vatrici Vera-Alice, Dobrosevschi Teodora, Chitic Anca	10,85
2	Popovici Paula- Iustina	VII- VIII	Sc. Gimn. Hărmaneștii-Vechi	Vatrici Vera-Alice, Dobrosevschi Teodora, Chitic Anca	10,85
3	Andriescu Ioana- Medeea	VII- VIII	Sc. Gimn. Hărmaneștii-Vechi	Vatrici Vera-Alice, Dobrosevschi Teodora, Chitic Anca	10,85
4	Loghin Iustina- Gabriela	VII- VIII	Sc. Gimn. Hărmaneștii-Vechi	Vatrici Vera-Alice, Dobrosevschi Teodora, Chitic Anca	10,85

SUBIECTE DE CONCURS

CLASELE V-VI

MATEMATICĂ

M1. În două grămezi erau alune. Pun din prima în a doua grămadă atâtea alune câte conține a doua. Apoi, din a doua transfer în prima atâtea alune câte conține ea acum. În sfârșit, pun din prima în a doua atâtea alune câte conține a doua. În prima grămadă rămân 2 alune, iar în a doua sunt de 6 ori mai multe.

Câte alune erau la început în fiecare grămadă?

M2. În figura alăturată, dreptunghiul X este împărțit în dreptunghiurile A, B, C, D, E cu ariile de 3 cm^2 , 9 cm^2 , 1 cm^2 , 2 cm^2 și respectiv 8 cm^2 .

Aflați aria dreptunghiului X.

X

A		B
C	D	
	E	

CLASELE VII-VIII

MATEMATICĂ

M1. La un concurs de matematică sunt premiați 10 concurenți, cu sume diferite de bani. Fiecare dintre primii opt premianți primește cât următorii doi clasați.

Aflați ce sumă de bani s-a folosit, dacă primul clasat a primit 280 lei.

M2. În triunghiul ABC , $DE \parallel BC$ astfel încât $AC = AD + DB$. Dacă $m(\widehat{ADB}) = 80^\circ$ și $m(\widehat{ACB}) = 20^\circ$, determinați $m(\widehat{BAC})$.

BAREM DE CORECTARE MATEMATICĂ- CLASELE V-VI

SUBIECTUL 1. 5 PUNCTE

Începând cu ultimul transfer, o reprezentare a mutărilor poate fi

Cum am gândit?

S-a ajuns la ultima operație, când am dublat numărul de alune din grămada a doua.

Care este numărul al cărui dublu este 12?

$12 : 2 = 6$ 1p

Deci din prima grămadă am luat 6 și au rămas 2 alune.

Câte erau înainte de a lua 6?

$6 + 2 = 8$ 2p

Apoi s-a dublat numărul de alune din prima grămadă, obținându-se 8.

Înainte de dublare erau $10 : 2 = 5$,1p

iar în prima grămadă erau

$4 + 5 = 9$ 1p

Verificare I:

$? \times 2 = 12$

$6 + 2 = 8$ $? \times 2 = 8$ $12 - 6 = 6$

$8 - 4 = 4$ $? \times 2 = 10$ $6 + 4 = 10$

$4 + 5 = 9$ $10 - 5 = 5$

Verificare II:

I *II*

9 5

$9 - 5 = 4 \xrightarrow{5} 5 + 5 = 10$

$4 + 4 = 8 \xleftarrow{4} 10 - 4 = 6$

$8 - 6 = 2 \xrightarrow{6} 6 + 6 = 12$

SUBIECTUL 2. 5 PUNCTE

Notăm dimensiunile dreptunghiurilor în care este împărțit X cu a, b, c, d, e, f ca în figura alăturată. Exprimând ariile lor găsim:

$ad = 3, cd = 9, ae = 1, be = 2, bf = 8$ 1p

$c = 3a, b = 2a \rightarrow a + b + c = 6a$ 2p

$f = 4e \rightarrow d + e + f = d + 5e$ 1p

$A_X = 6a(d + 5e) = 6ad + 30ae = 48 \text{ cm}^2$ 1p

BAREM DE CORECTARE MATEMATICĂ- CLASELE VII-VIII

SUBIECTUL 1. 5 PUNCTE

Fie x – suma primită de ultimul clasat

Fie y – suma primită de penultimul clasat.

$$VIII \rightarrow x + y$$

$$VII \rightarrow x + 2y$$

$$VI \rightarrow 2x + 3y$$

$$V \rightarrow 3x + 5y$$

$$IV \rightarrow 5x + 8y$$

$$III \rightarrow 8x + 13y$$

$$II \rightarrow 13x + 21y$$

$$I \rightarrow 21x + 34y$$

$$\left. \begin{array}{l} 21x:7 \\ 280:7 \end{array} \right\} \Rightarrow y:7 \dots\dots\dots 1p$$

$$x = 2, y = 7 \dots\dots\dots 1p$$

$$S_t = 55x + 88y = 726 \dots\dots\dots 1p.$$

SUBIECTUL 2. 5 PUNCTE

Fie $E \in AD$ astfel încât A și E să fie de o parte și de alta a dreptei BC și $DE = DB$. Rezultă $AE = AC$.

Cum $m(\widehat{DAC}) = 60^\circ$ rezultă că triunghiul ACE este echilateral.

În triunghiul DBE , $DB = DE$ de unde rezultă că $m(\widehat{BED}) = m(\widehat{DBE}) = 40^\circ$. Dar $m(\widehat{BCE}) = 60^\circ - 20^\circ = 40^\circ$ deci triunghiul BCE este isoscel.

Cum $m(\widehat{AEB}) = 40^\circ$ rezultă $m(\widehat{ABE}) = 70^\circ$ și rezultă $m(\widehat{ABC}) = m(\widehat{ABE}) - m(\widehat{DBE}) = 70^\circ - 40^\circ = 30^\circ$.

$$m(\widehat{BAC}) = 130^\circ$$

Barem: Construcția punctului E 2
puncte

Triunghiul ACE echilateral..... 1
puncte

finalizare: 1
puncte.

CLASELE V-VI

FIZICĂ

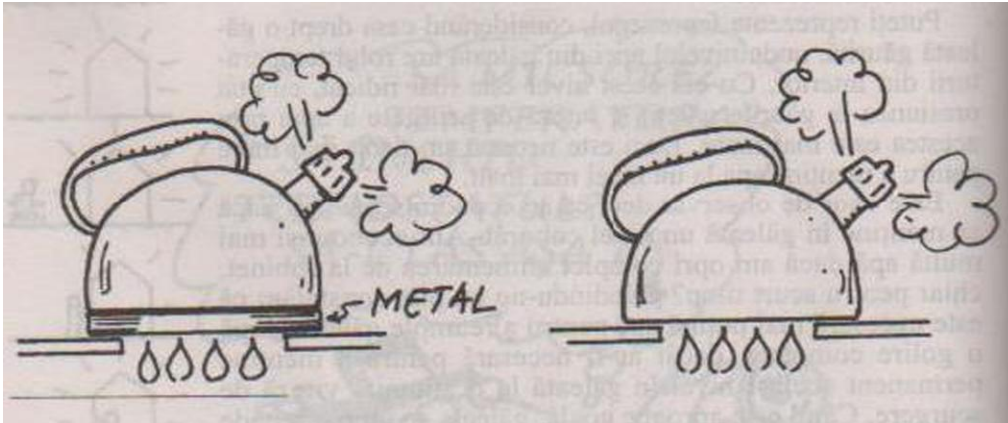
Subiectul I

FLUIERATUL CEAINICULUI

Un ceainic este încălzit direct pe flacăra mașinii de gătit și altul pe o placă grea de metal care este pusă direct pe flacăra.

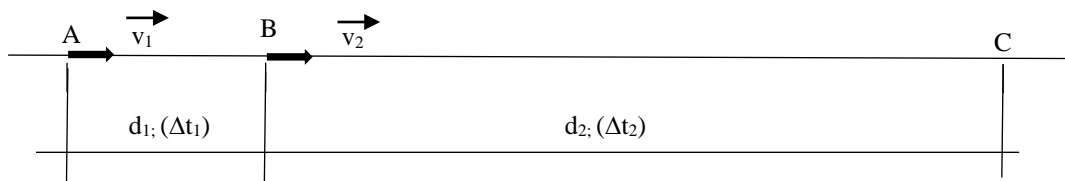
După ce ele au început să fluiera, opriți flacăra.

- Ceainicul pus direct pe flacăra continuă să fluiera, iar ceainicul de pe placa de metal se oprește brusc;
- Ceainicul de pe placa de metal continuă să fluiera câțva timp, iar cel ce a fost direct pe placă se oprește brusc;
- Amândouă se opresc din fluierat după același timp.



Subiectul II

Un mobil parcurge 25% din distanța pe care o are de parcurs cu viteza de 3 m/s, iar restul drumului cu o viteză de trei ori mai mare. Află valoarea vitezei medii cu care s-a deplasat mobilul.



Se acordă: 5p pentru rezolvarea corectă.

Total 5p.

Clasele VII-VIII

FIZICĂ

Subiectul I

GENERATOR DE CURENT

Inițial, la o baterie este legat un bec. Apoi, la aceeași baterie, sunt conectate în serie două becuri. Când sunt conectate două becuri, bateria generează:

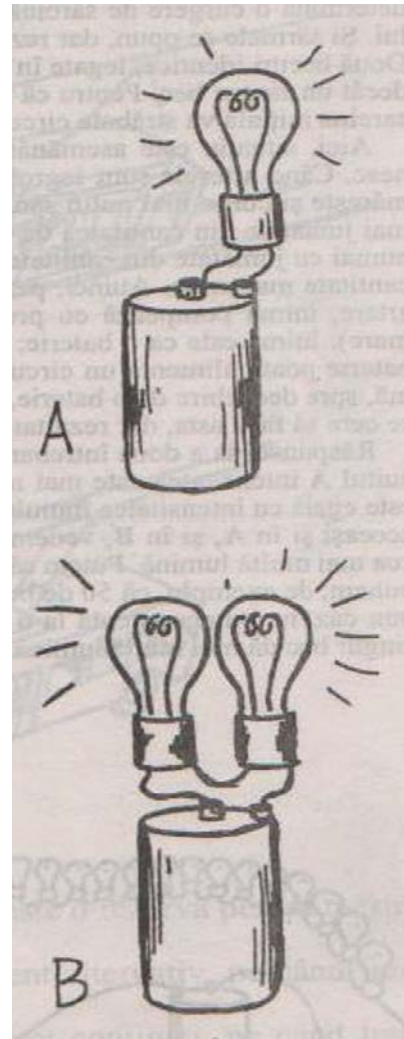
- a) un curent mai mic;
- b) un current mai mare;
- c) tensiune mai mică;
- d) același curent.

Justificați răspunsul ales!

Care aranjament emite mai multă lumină?

- a) A;
- b) B;
- c) Amândouă la fel.

Justificați răspunsul ales!



Se acordă: 2p pentru încercuirea răspunsului correct la fiecare din cele două întrebări, și 3p pentru justificarea răspunsului.

Total 5p.

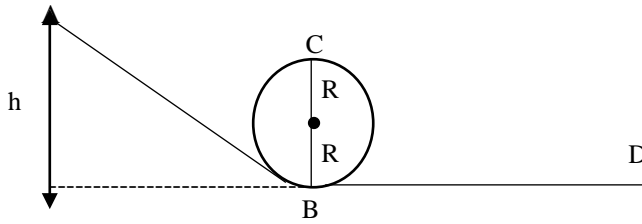
Subiectul II

Un corp cu masa de 200 g alunecă fără frecare pe un plan înclinat AB cu înălțimea de 1 metru. Descrie apoi o buclă cu raza $R=0,25$ m, și își continuă mișcarea pe o suprafață orizontală BD. Mișcarea pe suprafața orizontală se face cu frecare, coeficientul de frecare la alunecare fiind $\mu=0,2$.

Calculează:

- a) energia cinetică a corpului în punctul C

b) dacă după $d = 5$ m corpul ajunge în B unde se oprește, care este lucrul mecanic al forțelor de frecare.



Se acordă: 3p pentru răspunsul corect la a) și 2p pentru răspunsul la întrebarea b).
Total 5p

BAREM CORECTARE FIZICĂ V-VI

Subiectul I: FLUIERATUL CEAINICULUI

RĂSPUNS:

Răspunsul este b). Problema ar putea să încurce pe un elev „bun” care ar putea spune că metalul are o căldură specifică mai mică decât apa, așa că va furniza mai puțină energie. Dar lucrul important aici este că metalul este mai fierbinte decât apa din ibric. El trebuie să fie mai fierbinte deoarece trebuie să transfere căldura de la flacără la ibric, iar metalul rămâne mai fierbinte decât apa un timp, după ce flacăra a fost oprită. Deci, în acest timp, metalul continuă să cedeze căldură și ibricul continuă să fluiera. Dacă nu există o placă de metal, alimentarea cu căldură se oprește odată cu stingerea flăcării, deci se oprește și fluieratul.

Subiectul II:

RĂSPUNS:

$$d_1 = 25\% d = \frac{1}{4}d$$

$$v_1 = 3 \text{ m/s}$$

$$v_2 = 3v_1 = 9 \text{ m/s}$$

$$d_2 = 75\% d = \frac{3}{4}d$$

$$v_m = \frac{d}{\Delta t} = \frac{d}{\Delta t_1 + \Delta t_2} \quad (1)$$

$$v_1 = \frac{d_1}{\Delta t_1} = \Delta t_1 = \frac{d_1}{v_1} = \frac{d}{4v_1} \quad (2)$$

$$v_2 = \frac{d_2}{\Delta t_2} = \Delta t_2 = \frac{d_2}{v_2} = \frac{3d}{4v_2} \quad (3)$$

$$(2), (3) \Rightarrow (1) \Rightarrow v_m$$

(1p)

(1p)

(1p)

(1p)

(1p)

BAREM CORECTARE FIZICĂ VII-VIII

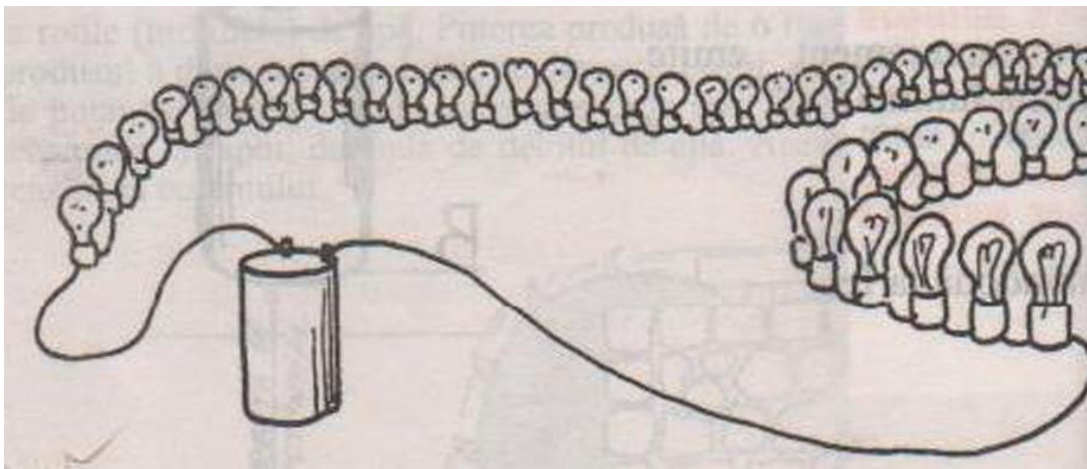
Subiectul I

RĂSPUNS: GENERATOR DE CURENT

Răspunsul este a). Bateria alimentează cu o tensiune (de exemplu, șase sau doisprezece volți) care este similară cu o anumită presiune. Tensiunea determină o curgere de sarcină prin becurile ce se opun trecerii curentului. Și sârmele se opun, dar rezistența becurilor este mult, mult mai mare.

Două becuri identice, legate în serie, au o rezistență de două ori mai mare decât un singur bec. Pentru că rezistența se dublează, numai jumătate din sarcina inițială va străbate circuitul. Curentul este de două ori mai mic.

Răspunsul la a doua întrebare este a). Am stabilit deja faptul că în circuitul **A** intensitatea este mai mare și pentru că puterea emisă de baterie este egală cu intensitatea înmulțită cu tensiunea și deoarece tensiunea este aceeași și în **A**, și în **B**, vedem că **A** emite cea mai multă putere și deci cea mai multă lumină. Putem să exagerăm, pentru a clarifica ideea: presupunem că, de exemplu, că 50 de becuri au fost conectate în serie – în cel mai bun caz, ne putem aștepta la o strălucire slabă, roșie, a filamentelor. Un singur bec dă mai multă lumină decât mai multe becuri legate în serie.



Subiectul II

Răspuns:

a) $E_A = E_C$ (1p)

$E_{pA} + E_{cA} = E_{pC} + E_{cC}$

$mgh + 0 = mg2R + E_{cC}$ (1p)

$1J = E_{cC}$ (1p)

b) $d = 5 \text{ m}$

$\mu = 0,2$

$L = -F_f d = -\mu mgd$ (1p)

$L = -2J$ (1p)

Clasele V-VI

BIOLOGIE

I. 1. Găsiți legătura dintre primele două cuvinte, apoi bifați varianta care completează această analogie. 5p

- a. Vaca este pentru lapte, iar oaia pentru1p
- Apă
 - Cioban
 - Lână
- b. Hârtia este pentru copac ceea ce făina este pentru1p
- Grâu
 - Pădure
 - Alb
 - Păine

2. Care este sinonimul următoarelor două cuvinte: 1p

MELC LIMAX Răspuns:

3. Găsiți noțiunile care completează aceste propoziții.

- a. A înflorit în grădină. a zburat prin peștera întunecată..... 1p
- b. Am mâncat struguri din Deși nu o udase de mult, planta era încă1p

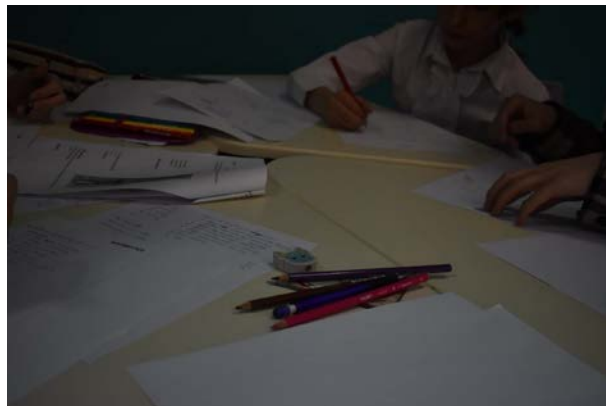
II. Un accidentat, care nu-și cunoaște grupa sangvină, a pierdut sânge și are nevoie de o transfuzie. Analiza sângelui său evidențiază prezența pe hematii a antigenului B. Stabiliți: 5p

- a. grupa de sânge a persoanei accidentate 1p
- b. tipul de aglutinină din plasma sangvină a persoanei accidentate 1p
- c. dați două exemple de grupe sangvine ale unor potențiali donatori 2p
- d. completați această problemă cu o altă cerință propusă de voi; rezolvați cerința pe care ați propus-o. 1p

BAREM DE EVALUARE GRUPA V-VI

- I. 5p 1. a – lână 1p
 b – grâu 1p
2. – moluscă 1p
3. – a. liliacul 1p
 b. vie 1p
- II. 5p a. B III 1p
 b. aglutinina alfa 1p
 c. grupa sangvină O I, grupa sangvină B III 2p
 d. exemplul de cerință: Stabiliți donatorul universal 1p
 Rezolvarea cerinței: Donatorul universal este OI.

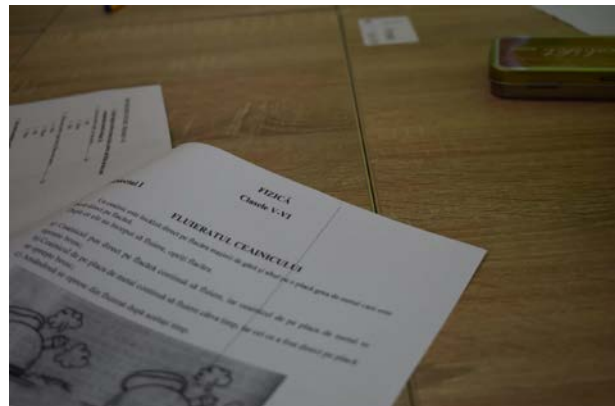
Fotografii din timpul concursului



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**



SECȚIUNEA ELEVI

SECȚIUNEA D - Concurs de creații literare "*Magia cuvintelor*"

Concursul constă în rezolvarea unor exerciții de creativitate gramaticală și literară, jocuri și desene alcătuite din cuvinte. Pot participa echipe formate din 4 elevi din clasele VII-VIII - cu participare directă.

*Responsabili: prof. Iftimi Ana Iona
prof. Tătaru Anca*

LUCRĂRI PREMIATE

Nr.	Numele și prenumele elevului	Unitatea de învățământ	Premiul obținut	Profesor coordonator
1	Ignat Bianca Ștefania Voicu Paula Denisa Popa Teodora Andriuță Iustin	Școala Gimnazială Vânători, structura Hârtoape	Locul I	Avasiloaie Anișoara
2	Racariu Alexandra Popoaei Sorina Davidoaia Sorina Pantelimon Mihaela	Școala Gimnazială Gâștești	Locul II	Rangu Gabriel
3	Pintilie Ana Pintiliasa Mădălina Mihăilă Maria Cazacu Eduard	Școala Gimnazială Vânători, structura Vânători	Locul III	Grivolea Adina

Concurs "Magia cuvintelor"

Vă invităm într-o călătorie imaginară în care tot ce ați învățat de-a lungul timpului la limba română vă va ajuta să găsiți cheia călătoriei. E o călătorie fizică prin școala noastră și una imaginară prin literatură și gramatică. Sunteți gata? Start!

Primul popas este pe insula piraților alături de echipajul corabiei Speranța din „Toate pânzele sus!”.

I. Citește cu atenție textul și răspunde la întrebări. Vei afla prima cheie alcătuită din cuvântul înscris în zona galbenă.

„Câteva minute mai târziu, barca era trasă pe nisip și echipajul Speranței se avânta la deal, pe urmele piratului. Negrilă scheuna, dând să se repeadă înainte, dar Mihu, după sfatul căpitanului, îl ținea strâns, căci dacă l-ar fi lăsat să-l ajungă din urmă pe fugar, acesta fiind de bună seamă înarmat, ca toți ceilalți, colții câinelui ar fi fost prea puțin pe lângă iatagan.

În jur creșteau măslini sălbatici și smochini piperniciți. Pământul, se vede, nu era prea darnic, căci niciun copac nu ajungea statura unui om; ceva mai sus, spre creasta dealului, se răreau, lăsând loc unor ierburi țepoase, crescute încâlcit, într-o urzeală prin care abia te puteai descurca. O cărare bătătorită de mult arăta singurul loc pe unde piratul putuse să fugă fără să cadă în brânci.

– Domnule, zise Ieremia, privind cu bănuială în jur, poate ar fi mai bine să ne răspândim, să nu mergem toți buluc.

– N-avea grijă, răspunse Anton Lupan. Iarba e în folosul nostru, nu al lor. Dacă ar fi vreunul ascuns pe undeva, i-am vedea urmele numaidecât, că doar sunt oameni, nu păsări, să vină pe sus.

După vreo opt sute de pași de urcuș, ajunseră la creastă și se opriră uimiți. Marea era jos, la picioarele lor, fiindcă un golf adânc intra în inima uscatului, sugrumând insula la mijloc, să zici că o furtună mai puternică ar fi putut s-o rupă în două bucăți. Vântul adormise pe deplin și apa golfului, amorțită, sclișea argintie în soare, orbindu-te ca un uriaș cazan cu sticlă pusă la topit. Aproape de mal se zărea o corabie cu două catarge, picotind la ancoră, gata să se topească și ea în pasta sticloasă a golfului.

Gherasim își duse mâna streășină la ochi.

– Domnule! Strigă deodată, sub stapânirea unei mari tulburări. Domnule, dar asta este...

Anton Lupan lăsă ocheanul în jos.

– Ai dreptate! zise, fără să pară surprins. Este chiar *Penelopa*, dar pe mine unul nu mă miră s-o găsim aici.”

(Toate pânzele sus! De Radu Tudoran)

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

I	N	D	I	R	E	C	T	Ă				
					M	Ă	S	L	I	N	I	
		S	T	I	C	L	O	A	S	Ă		
					B	Ă	N	U	I	T	O	R
		N	A	R	A	T	I	V				
					L	O	R					
				G	E	R	U	N	Z	I	U	
					N	I	C	I	U	N		
			D	I	R	E	C	T				

1. Tipul de caracterizare a personajului din fragmentul: „N-avea grijă, răspunse Anton Lupan. Iarba e în folosul nostrum, nu al lor.”
2. Unul dintre soiurile de copaci care creșteau în locul descris în fragment.
3. Epitet din fraza „Aproape de mal se zărea o corabie cu două catarge, picotind la ancoră, gata să se topească și ea în pasta sticloasă a golfului.”
4. Atitudinea personajului Ieremia
5. Tiparul textual din primele două paragrafe
6. Cuvântul care are funcția sintactică de atribut pronominal din secvența: „Marea era jos, la picioarele lor, fiindcă un golf adânc intra în inima uscatului.”
7. Modul verbului „fiind”
8. Adjectiv negativ din paragraful al doilea
9. Funcția sintactică a substantivului „corabie” în secvența „aproape de mal se zărea o corabie” (complement...)

II. A două cheie o aflați stabilind un „intrus” din următoarea serie de cuvinte:
grație, conform, spre, mulțumită, potrivit, contrar

III. Harry Potter a uitat parola pentru a putea intra la Hogwarts. Ajutați-l să o găsească, selectând în ordine, doar inițiala cuvintelor, din răspunsurile la următoarele cerințe:

a. Arhaismul din seria, *inopinat, voievod, vernisaj, lubeniță, manager, perjă*, este

.....

b. Identificați cuvântul derivat cu prefix negativ, din următoarele: *binișor, untdelemn, (a) reaminti, auriu, binecuvântat, inegal*;

.....

c. Predicatul enunțului, ”În jur creșteau măsline sălbatici și smochini piperniciți”, se exprimă printr-un verb, aflat la timpul.....

d. Numele predicativ din enunțul, *Neînțeleș, el rămânea mereu trist.*, este.....

e. Numeralul din propoziția, *A reușit la a treia încercare.*, este

.....

f. Numește figura de stil existentă în primul vers al următoarei strofe:

"O, rămâi, rămâi la mine -

Te iubesc atât de mult!

Ale tale doruri toate

Numai eu știu să le-ascult;"

Mihai Eminescu, "O, rămâi..."

Parola este _ _ _ _ _

IV. Ai aflat parola? Acum poți merge oriunde te poartă gândul. Imaginează-ți că faci o călătorie peste câțiva ani. Scrie un text narativ, de cel puțin 150 de cuvinte, în care să prezinți o situație neprevăzută din timpul călătoriei, inserând o secvență descriptivă și una dialogată.

BAREM CORECTARE

Punctajul pentru compunere se acordă astfel:

- conținutul compunerii – 50 puncte
- redactarea compunerii – 40 puncte (marcarea corectă a paragrafelor – 1 punct);
- coerența textului – 6 puncte;
- proprietatea termenilor folosiți – 5 puncte;
- corectitudine gramaticală – 6 puncte;
- claritatea exprimării ideilor – 6 puncte;
- respectarea normelor de ortografie – 5 puncte;
- respectarea normelor de punctuație – 5 puncte;
- lizibilitate – 2 puncte.

Notă! Compunerea va fi precedată de titlul alcătuit din cele trei cuvinte cheie și de un motto. Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care compunerea are minimum 150 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus.

Ignat Bianca Ștefania Voicu Paula Denisa Popa Teodora Andriuță Iustin	Școala Gimnazială Vânători, structura Hârtoape	Locul I
--	--	---------

Călătorie spre viitor

Miercuri, în laboratorul de fizică, împreună cu colegii și doamna profesoară am încercat să construim o mașină a timpului.

După multe eșecuri, mașina începu să funcționeze. Ne-am îmbulzit cu toții pentru a vedea de aproape. Dând toți năvală, m-am împiedicat și astfel am ajuns în viitor. Eram confuz, deoarece mă aflam într-o sală de clasă necunoscută. Era un loc primitiv, cu ferestre mari, mobilier elegant, pereți galbeni și plini de liceeni. Toți erau necunoscuți. Nu știam ce să fac. Am ieșit din clasă și m-am întâlnit cu mine din viitor. Atunci, am rămas câteva clipe blocat, uitându-mă la mine din viitor. Fiind curios, am început să-i pun întrebări:

- Unde mă aflu și de ce arăți exact ca mine?
- Sunt tu din viitor și ne aflăm la liceul unde ți-ai dorit să intri.
- Wow! Chiar am reușit?
- De ce te miri? Ai muncit zi și noapte, e meritul tău!

După aceea ne-am așezat pe o bancă, unde am început a povesti despre trecut și viitor. Plimbându-ne pe holur, am aflat multe despre viitorul meu liceu și eram nerăbdător pentru a mă întoarce în prezent să le povestesc colegilor ce s-a întâmplat.

Ne-am întors la portal, pentru a reveni în prezent. Colegii ne-au întâmpinat bucușori, spunându-mi că le-a fost dor de mine.

Racariu Alexandra Popoaei Sorina Davidoaia Sorina Pantelimon Mihaela	Școala Gimnazială Gâștești	Locul II
---	-------------------------------	----------

Călătorie spre viitor

Era o zi importantă la școală. Fiind concursul la Clubul de robotică, am decis să plec mai devreme.

Ajungând acolo mi-am verificat proiectul. Nu era nimic neînregulă, cu excepția unui sunet ciudat provocat de un robot din proiectul meu.

Dintr-o dată robotul care m-a curetat m-a teleportat într-o altă lume. Locul unde mă aflam era cu totul diferit de lumea oboșnuită. Mașini zburătoare, străzi digitale și roboți care luau locul oamenilor m-au impresionat.

Am mers până acolo pentru a cere mai multe informații despre locul unde mă aflam. Observ un robot în apropiere și i mă adresez:

Mă scuzați că vă întrerup, aș putea să vă întreb ceva?

— Blip, blup, spuse robotul în limba acestuia.

— Nu vă înțeleg! Nu cunoașteți pe cineva care vorbește limba mea?

Pe ecranul robotului apar imagini cu locul unde mă aflu și un drum spre un portal.

— Ai putea să mă ghidezi până acolo?

— Blip, blup, iar o față zâmbitoare apare o față zâmbitoare.

M-am trezit buimac, neînțelgând ceea ce s-a întâmplat. Mă aflam acasă, în patul meu ușurat.

Alarma ceasului sună și mă anunță că trebuie să mă pregătesc pentru clubul de robotică.

Pintilie Ana Pintiliasa Mădălina Mihăilă Maria Cazacu Eduard	Școala Gimnazială Vânători, structura Vânători	Locul III
---	--	-----------

Călătorie spre viitor

De mică mi-am dorit să știu ce-mi vă rezerva viitorul, dar eram conștientă că acest lucru nu este posibil în realitate. Mereu am fost pasionată de lucrurile paranormale. Obişnuiam să-mi imaginez cum ar fi să călătoresc în viitor, cum ar arăta acel viitor și ce mi-ar oferi.

Stăteam pe canapeaua mea din sufragerie și îmi imaginam despre cum ar arăta lumea în viitor. Clădirile aveau un aspect mult mai modern, fiecare având câte un lift exterior. Mașinile aveau capacitatea de a zbura, majoritatea având partea de sus din sticlă. Oamenii erau foarte ciudat îmbrăcați. Toți oamenii erau anormal de înalți. Autobuzele nu erau conduse de oameni, ci de roboți. Mergeam pe stradă, uimită de tot ceea ce mă înconjura.

Curioasă fiind am oprit o persoană și am întrebat-o:

— Mă scuzați! În ce an suntem!

— În anul 2100, răspunse acesta cu o voce robotică.

Nu îmi vine să cred cât de mult s-a schimbat lumea în 78 de ani.

Deodată s-a auzit un lătrat de câine, venind din apartamentul vecin care m-a scos din transă.

Mă ridic de pe canapea, mă uit pe geam și observ că totul este exact cum mi-am imaginat. Poate nu ține totul de supranatural....

Fotografii din timpul concursului



SECȚIUNEA PROFESORI

SECȚIUNEA E - *Aspecte metodice ale formării competențelor elevilor*

Se adresează cadrelor didactice din învățământul preuniversitar.

Se susțin lucrări în care se prezintă aspecte legate de strategiile didactice moderne elaborate și aplicate în sprijinul formării competențelor de pregătire profesională pentru adaptarea optimă la piața muncii.

***Responsabili: prof. Orășanu Daniela
prof. Elefteriu Crina***

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

Nr. crt.	Numele și prenumele autorului	Școala/liceul/universitatea de proveniență	Județul	Denumirea articolului	Despre articol
1	prof. univ. dr. ing. Alin Dragomir	Universitatea Tehnică "Gheorghe Asachi" din Iași	Iași	Brainstorming ca Aplicație în Tehnica Creației de Grup	Lucrarea evidențiază beneficiile brainstorming-ului ca metodă de creare de grup prin generarea unei varietăți semnificative de idei pentru rezolvarea problemei definite.
2	cons. Eduard Elefteriu șef l. dr. ing. Gabriel Vasile Hoha	Direcția pentru Agricultură a Județului Iași Universitatea de Științele Vieții "Ion Ionescu de la Brad" din Iași	Iași	Aspecte privind învățământul preuniversitar agricol românesc	Educația joacă un rol primordial, agricultura fiind strâns legată de cultura și tradiția poporului român.
3	prof. Cătărău Elena prof. Grosu Gabi Antoanela	Liceul Tehnologic „H. Vasiliu” Podu Iloaiei	Iași	Educația pentru o agricultură sustenabilă-spațiu al interdisciplinarității în liceele tehnologice cu caracter agricol	Se propune prin Programul World Vision, pilotarea liceelor tehnologice și implementarea a două module pentru liceele agricole.
4	prof. Coșniță Emilia Felicia	Liceul Teoretic „Miron Costin” Pașcani	Iași	Crearea unor resurse digitale la informatică	Formularul de evaluare creat în learning apps este un exemplu de resursă digitală.
5	prof. Rotariu Oana Maria Rotariu Corina Daniela	Liceul „Regina Maria” Botoșani	Botoșani	Strategii didactice moderne aplicate în formarea competențelor elevilor	Se recomandă depășirea opticii tradiționale în care profesorul era furnizor de informații.

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

6	prof. Scurtu Mirabela Maria	Liceul Tehnologic Hârlău	Iași	Metoda posterului, utilizarea în ora de geografie	Posterul presupune o activitate temeinică de documentare și cercetare, pricepere în sintetizarea ideilor.
7	prof. Moț Cornelia Alina	Școala Gimnazială Găvojdia	Ti miș	Formarea și dezvoltarea competențelor cheie la școlarul mic	O activitate desfășurată cu elevii clasei pregătitoare, evidențiază învățarea desfășurată pe parcurs și competențele cheie la dezvoltarea cărora au contribuit.
8	prof. Udrescu Adina	Liceul Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie	Ma ra mu reș	Inovație didactică prin proiectele eTwinning!	Încurajăm elevii de orice vârstă să se implice în activități extrașcolare, deoarece acestea îi ajută să-și formeze atitudini pozitive față de învățare.
9	prof. înv. Rățoi Ioana Larisa	Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani, Structura Lunca	Iași	Importanța creativității în procesul de predare-învățare	Omul creativ trebuie să-și asume riscuri în cadrul sistemului educațional.
10	prof. înv. primar Nestor Elena	Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani, Structura Lunca	Iași	Creativitate în cadrul orelor de limba și literatura română	Compunerile școlare reprezintă cel mai generos prilej de valorificare a experienței de viață, de manifestare a imaginației creatoare a elevilor.
11	prof. înv. primar Axinte Gabriela	Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani, Structura Lunca	Iași	Activitățile extracurriculare- modalități atractive pentru implicarea elevilor în învățarea activă	Mijlocul de educare a creativității generale la copil îl reprezintă educația artistică.

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

12	prof. învă. primar Camer Ramona Elena	Școala Gimnazială Gâșteti, Pașcani	Iași	Parteneriatul școală-familie, comunitate. Provocări și perspective	Comunitatea factor important, reprezintă cadrul cultural, spiritual și geografic de dezvoltare al elevului.
13	prof. Anton Adriana	Colegiul Național M. Sadoveanu Pașcani	Iași	Profesorul în era digitală	Învățarea bazată pe proiect (P-BL) este o abordare constructivistă. Aceasta sugerează că oamenii "construiesc" propria înțelegere.
14	prof. Dumitrache Coca	Colegiul Național M. Sadoveanu Pașcani	Iași	Rolul profesorului în școala românească	Rolul nou de meditator în procesul cunoașterii sau de consiliere alături de rolul tradițional, de transmițător de informații la care nu se renunță, este edidenciat în cadrul învățământului modern centrat pe competențe.
15	prof. Neagu Mioara Daniela	Liceul Tehnologic "Haralamb Vasilii" Podu Iloaiei	Iași	Strategii de motivare a elevilor	Firma de exercițiu în învățământul tehnologic, reprezintă o componentă a curriculumului național pentru profilul servicii
	prof. Ursache Angelica				
16	prof. Costea Iuliana Maria	Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani	Iași	Strategii didactice de evaluare utilizând resursele digitale digitale	Șabloanele clasice încă includ jocuri renumite precum <i>Quiz și Crossword</i> . Sunt, de asemenea, jocuri în stil arcade, cum ar fi <i>Maze Chase și Avion</i> , și există instrumente de gestionare a clasei, cum ar fi planul <i>Seating</i> .

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

17	prof. Cijov-Marcu Carmen	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani	Iași	Activitățile extracurriculare și contribuția lor la dezvoltarea cognitivă	În mediul școlar să se reducă nivelul anxietății și să se maximizeze potențialul intelectual.
18	prof. Moraru Iuliana	Școala Gmnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani/ Structura Lunca	Iași	Metode și tehnici care promovează învățarea prin cooperare	Pe tot parcursul aplicării acestor metode, cadrul didactic trebuie să se abțină de la intervenții, dându-le posibilitatea elevilor să ia propriile decizii, chiar dacă vor comite uneori greșeli.
19	Porumb Ciprian Mihăiță	Școala Gimnazială Gâștești Pașcani	Iași	Efortul fizic – aspecte metodice, în antrenamentul jocului de handbal	Efortul foarte bine dozat și gândit asupra volumului, intensității și complexității, prin alegerea celor mai bune exerciții, adaptat particularităților de vârstă, este fiziologic suportat de majoritatea jucătoarelor selecționate în echipa reprezentativă de handbal.
20	prof. Văcărița Negrea Margareta	Colegiul Național „Mihai Eminescu” Iași	Iași	Aspecte metodice în formarea competențelor elevilor în învățământul bilingv	Activitățile de învățare își propun să dezvolte la elevi spiritul de lucru în echipă, să le formeze abilități de documentare, analiză, sinteză și valorificare a informațiilor din surse diverse de informare.

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

21	prof. Enacache Ana Cristina prof. Enacache Marius Gabriel	Liceul Tehnologic ”Haralamb Vasilii”, Podu Iloaiei Liceul Teoretic ”Ion Neculce”, Târgu Frumos	Iași	Strategii de motivare a elevilor în vederea formării competențelor de pregătire profesională	Feed-back-ul constituie un element important în motivarea elevilor, dezvoltând autoeficiența la elevi
22	prof. Băncănu Florentina	Școala Gimnazială Nr. 9 Reșița	Car aș Se ver in	Proiectarea demersului didactic în vederea formării competențelor elevilor	Proiectarea presupune ansamblul de anticipare rațională și sistematică a activității instructiv- educative, dobândind, astfel, caracter eficient.
23	prof. Cușnir Natalia	Instituția Publică Centrul de Excelență în Energetică și Electronică Chișinău	Re p. Mo ldo va	Modernizarea educației antreprenoriale în învățământul profesional tehnic prin utilizarea metodelor nonformale	Educația nonformală a fost definită drept „orice activitate educațională, inovație și modernizare intenționată și sistematică.
24	prof. Cojocariu Oana Petronela ing. Cojocariu Laurian Cristian	Școala Gimnazială Topile Lider, Centrul Local „Crinii” Pașcani	Iași	”Proiectul- modalitate de evaluare continua a competențelor elevilor”	Un avantaj al învățării prin realizarea de proiecte îl reprezintă modul cuprinzător de organizare al procesului învățării, fiind astfel satisfăcute cerințele unei educații pragmatice, în spiritul acțiunii și independenței în gândire.

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

25	prof. Isac Adina-Maria prof. Arsene Iulia	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani	Iași	Școala online în România. Oportunități pentru didactica ”modernă”	Competența digitală reprezintă o abilitate esențială pentru profesori și elevi, societatea actuală fiind o societate a cunoașterii, ce echivalează cu o etapă nouă a erei informației.
26	prof. Ciopraga Corina	Colegiul Tehnic CF „Unirea” Pașcani	Iași	Evaluarea elevilor prin autoevaluare utilizând formulare Google	Evaluarea înseamnă colectarea, organizarea și interpretarea datelor obținute în urma aplicării unor instrumente de măsurare, cu scopul emiterii unei judecăți de valoare pe care se bazează o decizie în plan educațional
27	prof. Drăgușanu Maria	Scoala Gimnazială ”Iordache Cantacuzino” Pașcani	Iași	Învățarea școlară și dezvoltarea creativității în învățământul primar	În procesul de învățământ interesează atât produsul elevilor ca valoare socială, dar și, în plan psihologic, suplețea, eleganța.
28	prof. înv. primar Iftimia Cristina	Școala Gimnazială ”I. Gervescu” Săvinești, jud. Neamț	Neamț	Rolul creativității în formarea personalității morale a elevilor	Cunoașterea gradului de motivare a profesorilor în unitățile școlare, mai ales în cele relativ mici, se realizează, de regulă, empiric, prin contact direct și nu constituie o preocupare distinctă.
29	prof. înv. primar Bîrgăoanu Claudia	Scoala Gimnazială ”Iordache Cantacuzino” Pașcani	Iași	Transdisciplinaritate, joc și creativitate	Eficiența unei metodei depinde de modul în care declanșează la copil actele de învățare și de gândire prin acțiune.

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

30	prof. învă. primar Marin Dorina	Colegiul Național de Artă „Octav Băncilă” Iași	Iași	Dezvoltarea comunicării verbale prin jocuri de rol	Nici o pânză nu este prea mare și nici o pensula nu este prea fină, nici un solvent nu este „imposibil”, iar cuțitul de paletă devine una cu gândul și ambiția micului mesager.
31	prof. Iosub Maria	Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani	Iași	Resurse digitale folosite în cadrul disciplinelor economice	Metodele folosite aduc o schimbare a funcțiilor profesorului dar considerăm că numai scoala on line nu reușeste sa acopere tot ceea ce social si educațional peresupune existența relației profesor- elev.
32	prof. Elefteriu Crina Aurelia prof. Gavrilă Simona	Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani Liceul Tehnologic „Anghel Saligny” Bacău	Iași	Rolul proiectului ROSE - Romania Secondary Education în educația multiculturală a elevilor	Elevii trebuie ajutați să dezvolte o înțelegere de sine adekvată
33	prof. învățământ primar Maței Laura Elena prof. drd. Pleșcan Monica Vasilica	Școala Gimnazială Gâștești	Iași	Dezvoltarea creativității la școlarul mic - ecou peste ani	Capacitățile intelectuale sunt condiții necesare, dar nu suficiente, pentru actul creator.

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

34	prof. Nica Valerica Beatrice	Colegiul Tehnic „Ioan C. Ștefănescu” Iași	Iași	Observarea – metodă de instruire centrată pe activitatea elevilor	Prin acest sistem de acțiuni perceptive, elevii și-au format o imagine integrală a termometrului, dar încă nu sunt capabili să-i precizeze trăsăturile esențiale, să-l diferențieze de categoriile de pe aceeași treaptă ierarhică.
35	prof. Isache Mihaela-Oana	Scoala Gimnazială Moțca	Iași	Creativitate în activitățile extrașcolare	Elevii pot fi mult mai creativi în săptămâna Școala Altfel, deoarece nu li se impun limite în desfășurarea diferitelor tipuri de activități: cultural- artistice, de voluntariat, acțiuni civice, protecția mediului, științifice, sport și sănătate, etc.
36	prof. Glavan Anjela	Colegiul Tehnic Feroviar din mun. Bălți.	Re p. Mo ldo va	Stimularea creativității elevilor prin aplicarea tehnologiilor digitale în procesul didactic	Una dintre principalele probleme ale pedagogiei și didacticii este sporirea interesului elevilor față de disciplinele de studiu.

1. BRAINSTORMING CA APLICAȚIE ÎN TEHNICA CREAȚIEI DE GRUP

Alin Dragomir

Universitatea Tehnică “Gheorghe Asachi” din Iași, România

alin.dragomir@tuiasi.ro

***Abstract:** Scopul lucrării este de a prezenta brainstorming-ul ca o aplicație în creația tehnică. După o scurtă descriere a modului de creare a grupului, a fost abordată problema parcurii din municipiul Iași. În vederea identificării ideilor creative pentru a construi o soluție aplicativă, pentru problema definită, s-a desfășurat o întâlnire de brainstorming. Acest lucru ne-a îndrumat să obținem câteva idei interesante care pot fi aplicate cu succes în rezolvarea problemei parcurilor din orașul Iași. De asemenea, lucrarea evidențiază beneficiile brainstorming-ului ca metodă de creare de grup prin generarea unei varietăți semnificative de idei pentru rezolvarea problemei definite.*

***Keywords:** brainstorming; metode de creație; parcare orașului; crearea grupului.*

I. INTRODUCERE

În generarea de idei noi se poate apela la mai multe grupe de tehnici și metode de creație. Una dintre cele mai importante dintre acestea este grupa mijloacelor logice de creație dintre care amintim matricea morfologică, diagrama de idei, metoda obiectului generalizat al creației tehnice (Metoda Belousov), [3], [4].

Creația tehnică abordează, pe lângă tehnicile și metodele logice (logice-combinatorice) de creație, și unele tehnici și metode intuitive care fac apel la gândirea divergentă, de mână dreaptă a creierului uman. Utilizarea acestor tehnici și metode nu garantează obținerea unui rezultat viabil, dar în caz de succes gradul de originalitatea soluției obținute este ridicat.

Secretul succesului în creația tehnică constă în utilizarea alternativă a acestor două tehnici (logice și intuitive) în funcție de tipul problemei de creație, de etapa de studiu creativ, de caracteristicile psihice ale creatorului, de nivelul de calificare al acestuia, etc. De altfel, în creația tehnică s-au structurat tehnici și metode logico-intuitive de creație, care combină caracteristicile celor două grupe de mijloace de creație. Din [1], [2], [3], tehnicile intuitive de creație sunt: asocierea (consonanța); analogia și extrapolarea; inversia; empatia; combinarea; modificarea-ameliorarea-dezvoltarea. Metodele de creație intuitive sunt: brainstorming; sinectica (metoda Gordon); Philips 66; discuția panel; metoda 6-3-5; Frisco; Delphi. În general între tehnici și metode există un raport de subordonare, metodele având caracter de generalitate mai mare decât tehnicile, de multe ori incluzând tehnicile. Brainstormingul face parte din categoria metodelor creative de grup. Este considerată ca fiind cea mai răspândită, mai simplă și mai productivă dintre acestea. Principiul de bază al metodei este producția de idei în cantitate cât mai mare, fiind exclusă orice intervenție critică. Metoda se aplică după niște reguli foarte simple și stricte și este cunoscută și sub diverse variante: brainstorming regizat; brainstorming personal; brainstorming cu schițe; brainstorming scris; etc.[7]

II. BRAINSTORMING. METODĂ DE CREAȚIE

Metoda Brainstorming tradusă în mai multe moduri, precum „asaltul de idei” sau “furtuna creierului”, își propune crearea condițiilor de a stimula creativitatea unui colectiv de specialiști în domeniu și nu numai solicitați, să participe la găsirea unei soluții pentru o anumită problemă. Ea se bazează pe rezultatele unor cercetări de psihologie asupra comportamentului individual în raport cu un grup de persoane care dezbate o problemă și urmează să adopte o decizie. Prin conținutul ei, metoda urmărește eliberarea fiecărui participant la dezbateri de inhibiție, înlăturând teama de a greși și de a se pune astfel într-o lumină defavorabilă față de membrii grupului.

Această metodă de creație intuitivă în grup nu trebuie considerată ca un procedeu complet pentru rezolvarea problemelor tehnice, ci ca una din activitățile multiple care conduc la descoperirea și concretizarea ideilor noi, ca o simplă etapă în rezolvarea creative integrale a problemelor tehnice; forța brainstormingului se manifestă în special, prin multitudinea ideilor emise în unitatea de timp și originalitatea acestora.

Ședința de creație în sistemul brainstorming se bazează pe două principii fundamentale:- Amânarea criticii (amânarea evaluării); -Necesitatea elaborării cât mai multor idei, pe principiul transformării cantității în calitate. În afara de aceste două principii, trebuie respectate și alte reguli, printre care:-Se încurajează și ideile aparent ieșite din comun, la prima vedere care par bizare, însă care dacă sunt analizate inginereste pot deveni deosebit de eficiente;- Se stimulează combinarea și îmbunătățirea ideilor preluate de la participanții ședinței de brainstorming. Ceea ce pare banal pentru un participant poate fi receptat ca total diferit și nou de către alți participanți, care au profil profesional diferit;- liderul discuției trebuie să încite pe participant la dialog;- Toate ideile trebuie notate, fără niciun comentariu și fără a se nominaliza persoana emitentă.

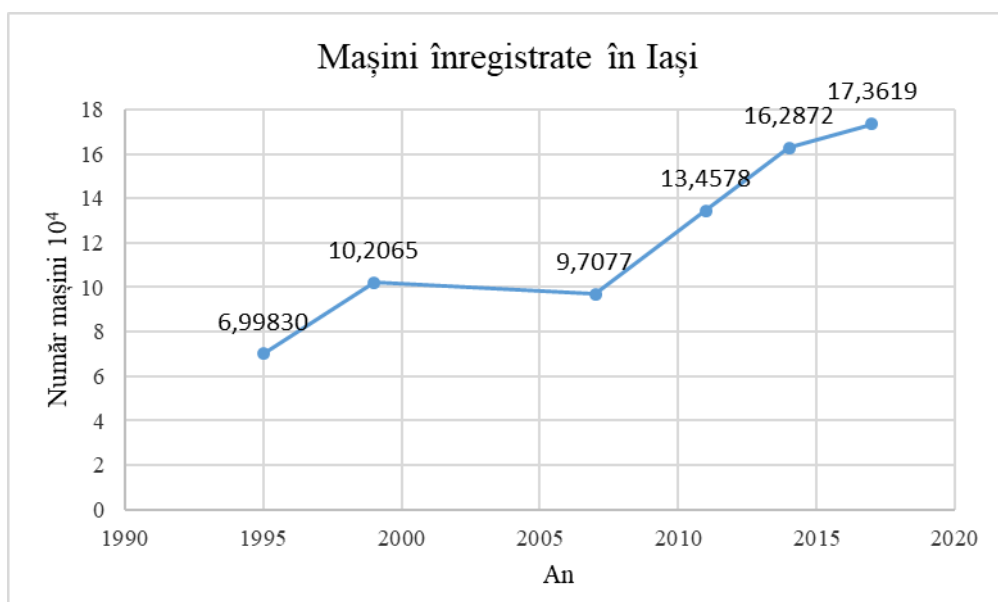
Aplicarea metodei comportă următoarele etape:

- a) Pregătirea reuniunii, care constă în stabilirea subiectului și selectarea participanților.
- b) Desfășurarea reuniunii, în care pentru început, liderul reuniunii va prezenta problema foarte clar și succint. Discuțiile se poartă în contextul celor prezentate anterior. Pentru reușita reuniunii trebuie asigurat un climat favorabil, degajat, lipsit de rigiditate. În acest sens, ziua și ora la care se organizează brainstorming-ul trebuie să fie astfel alese încât participanții să nu fie obosiți sau sub influența unor evenimente care să le afecteze buna dispoziție.
- c) Selecția ideii/ideilor aplicabil, ce se derulează după terminarea reuniunii, de către una sau mai multe persoane care vor aprecia efectele economice și vor preciza și mijloacele de aplicare a soluției.
- d) Materializarea ideii (ideilor) selectate (concretizare, dezvoltare, proiectare și implementare industrial).

Bazat pe spusele lui Plahteanu,[4] metoda în ansamblu poate fi caracterizată de următoarele principii care au fost rezumate prin patru litere “CCED”, care reprezintă:-Cenzura interzisă;-Luați în considerare mai întâi cantitatea;-Extravaganța bun venit;-Deductie-evaluare sistematică.

III. PREGĂTIREA ȘI DESFĂȘURAREA SESIUNII DE BRAINSTORMING

Pe parcursul parcurgerii cursurilor din cadrul Școlii de Inventică ale Universității Tehnice “Gheorghe Asachi” din Iași s-a realizat o ședință de brainstorming pentru rezolvarea problemei locurilor de parcare din Orașul Iași. Acest subiect de dezbatere a pornit de la o problemă de actualitate pentru fiecare mare oraș al întregii lumi. Orașul Iași este cunoscut ca fiind unul din cele mai importante centre culturale și educaționale din România. În oraș, pe dealul Copoului, se află cea mai veche universitate din România, Universitatea din Iași, numită azi și Universitatea „Alexandru Ioan Cuza. Întemeiată în 1860 prin decret de către principele Alexandru Ioan Cuza. Clădirea principală, monument de arhitectură, a fost ridicată în 1896. Tot în Iași se află continuatoarea primei școli superioare de inginerie din România, Universitatea Tehnică „Gh. Asachi”, cu peste 15.000 de studenți, [5,6]. În zona centrală a Orașului se regăesc numeroase clădiri monumente istorice, lucru ce de-a lungul timpului a restrâns posibilitatea de a crea locuri de parcare După cum se poate observa în Fig.1. în ultimii 20 de ani numărul mașinilor înregistrate în municipiul Iași a înregistrat o creștere de aproximativ 250%.



Sursa: Permise de conducere și înmatricularea vehiculelor Romania, INS, reprezentare proprie în baza acestor date
Fig.1. Evoluție mașini înmatriculate în orașul Iași

În pregătirea ședinței de brainstorming conducătorul grupului (lider), reprezentat de profesorul nostru de curs al Școlii de inventică, a ales membri participanți la ședință, în total 6 membri (M1÷M6) și un secretar (S). Pe toată durata ședinței, secretarul a notat absolut toate ideile rezultate, fără detalii și fără a indica numele celor care au emis ideile. Grupul desemnat a fost înștiințat cu 2 zile înainte despre tema ședinței de brainstorming, iar cei care nu au mai participat la o astfel de ședință au primit informații suplimentare cu privire la modul de desfășurare a acesteia. În alegerea grupului s-a ținut cont de faptul că jumătate dintre participanți să aibă experiență în aplicarea metodei iar în cealaltă jumătate să existe specialiști în domeniul din care face parte tema de creație. De asemenea s-a luat în considerare ca între membri grupului să nu existe relații de antipatie, grupul să fie eterogen (pe vârsta, sex, experiență, pregătire). În cadrul unei ședințe de brainstorming nu este obligatoriu ca toți participanții să fie specializați

sau experți în problema de creație, de multe ori nespecialiștii pot veni cu idei noi, în aparență nefezabile, însă care pot fi puse în valoare de către specialiști. Desfășurarea ședinței de brainstorming s-a realizat respectând modul de amplasare a membrilor echipei în semicerc, așa cum se arată în Fig.2.

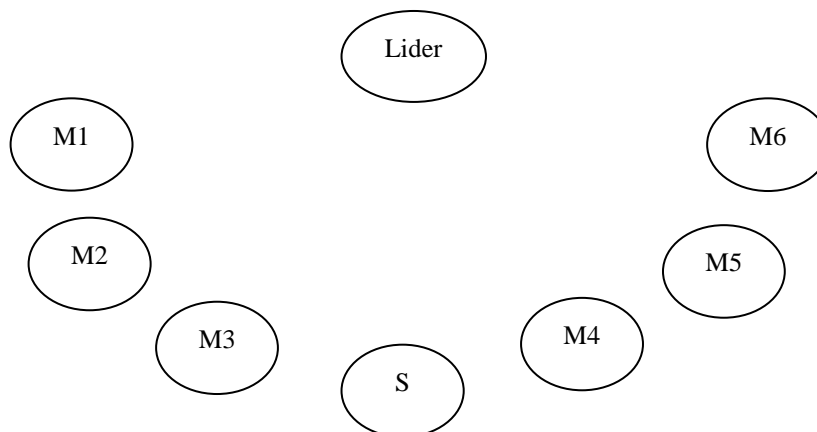


Fig.2. Mod de amplasare în semicerc a participanților la ședința de brainstorming

Desfășurarea ședinței a constat în prezentarea membrilor grupului după care s-a reamintit tema și eventualele date suplimentare, precum și durata ședinței, care a fost de 40 minute. După reamintirea regulilor de desfășurare a unei ședințe de brainstorming, liderul prezintă mijloacele, metodele uzuale cunoscute pentru rezolvarea temei. Liderul având contact vizual cu toți membrii grupului i-a încurajat pe aceștia la discuții, și astfel membrii grupului și-au exprimat ideile. La momentul apariției unui blocaj, liderul a prezentat propria listă de idei pentru a încuraja participanții.

IV. REZULTATELE SESIUNII ȘI DISCUȚII

După ședință au fost inventariate, de către secretar, toate ideile emise, iar liderul grupului a verificat lista asigurându-se că toate ideile au fost notate corect, clar și concis. Lista ideilor generate în urma ședinței de brainstorming cu privire la generarea de noi idei pentru soluționarea problemei locurilor de parcare din orașul Iași, a fost următoarea: - Etajată; - Taxe majorate exponențial funcție de numărul de ore; virtuală - Prin aplicație smart uber like - cu mașini standard Exchange; - Aplicație smart cu mașini personale; - Aplicație pentru loc liber; - Terase bloc cu 1,2 etaje; - Parcări în afara localității+bilete; - Loc primărie; Pe râul Bahlui cu panouri retractabile; - Dispozitiv telescopic amplasat sub mașina personală pentru parcări etajate una dedesubtul celeilalte; - Magnet pentru depozitare în aer - parcare aeriană; - Balon pentru depozitare; - Parcare pe platforma auto parcare mobilă.

Imediat a doua zi (nu mai târziu), liderul a luat legătura cu toți participanții la ședința pentru a culege ideile apărute între timp (așa numitele idei de a doua zi), și le adăugat pe lista de idei notate inițial. Astfel au mai rezultat următoarele idei: cedarea mașinii unui șofer angajat pentru a fi parcată; soft de comunicare între mașini - pentru status parcare; dispozitive de comunicare între mașini; parcare inteligentă - setări ale mașinii pentru a se întoarce acasă; turn de parcare.

În urma evaluării de către specialiști a tuturor ideilor rezultate din ședința de brainstorming, a rezultat o propunere ce urmează a fi înaintată autorităților locale pentru rezolvarea creativă a problemei enunțate în ședința de brainstorming prin adoptarea soluției constând în crearea de noi locuri de parcare la periferia Orașului și oferirea gratuită de bilete pentru transportul în comun.

V. CONCLUZII

În prezenta lucrare este prezentată metoda brainstorming aplicat în creația tehnică. Metoda Brainstorming implică crearea condițiilor de a stimula creativitatea unui colectiv, să participe la găsirea unei soluții pentru o anumită problemă. Brainstormingul face parte din categoria metodelor creative de grup și este considerată ca fiind cea mai răspândită, mai simplă și mai productive dintre acestea. Principiul de bază al metodei este producția de idei în cantitate cât mai mare, fiind exclusă orice intervenție critică.

Tema ședinței a constat în găsirea unei soluții pentru problema locurilor de parcare din orașul Iași, iar în urma realizării ședinței propriu-zise au rezultat multe idei creative. Astfel, în urma ședinței de brainstorming și prin acordul specialiștilor a fost definită soluția constând în crearea de noi locuri de parcare la periferia Orașului și oferirea gratuită de bilete pentru transportul în comun. În urma studiului realizat și prin aplicarea metodei brainstorming poate fi susținută cu succes creația tehnică. În urma studiului realizat, metoda brainstorming poate fi considerate o aplicație în creația tehnică.

Bibliografie

- [1] Belousov, V., Plahteanu, B., 2014. Fundamentele creației tehnice, publishing house Performantica, Iași, 2nd edition. Pp. 320÷330.
- [2] Seghedin, N., 2008. Aplicații în creația tehnică, publishing house Performantica, Iași. Pages 128÷145.
- [3] Belousov, V., 1991. Manualul Inventatorului. Sinteza creativă, publishing house Tehnică, București.
- [4] Plahteanu, B., 1999. Ingineria valorii și performanța în tehnică, publishing house Performantica, Iași.
- [5] Caluschi, M., 2001. Grupul mic și creativitatea, Cantes, Iași.
- [6] Caluschi, M., 2001. Grupul creativ de formare. Experimente, Programe, Proiecte. Cantes, Iași.
- [7] Bouillorce, B., Carre, E., 2002. *Cum sa dezvoltăm creativitatea*, publishing house Polirom, Iasi

2. ASPECTE PRIVIND ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR AGRICOL ROMÂNESC

Eduard ELEFTERIU¹, Gabriel Vasile HOHA²

1 – Direcția pentru Agricultură a Județului Iași

2 - Universitatea de Științe Vieții "Ion Ionescu de la Brad" din Iași

Agricultura se bucură astăzi de o deosebită atenție în toate țările lumii, indiferent de nivelul de dezvoltare economică. În lumea contemporană, țările cele mai dezvoltate din punct de vedere economic sunt și cele mai mari producătoare și exportatoare de produse agricole.

Educația se află la baza societății, încă din cele mai vechi timpuri. Aceasta diferă de la o etapă istorică la alta, în funcție de condițiile epocilor, însă importanța educației nu poate fi contestată. În România, educația s-a făcut la început în biserici și mănăstiri, școli bisericești și domnești, înființate pe lângă curțile domnitorilor, unde se predau religie, citire și scriere în limba slavonă. Aceasta s-a întâmplat până în secolul al XVII-lea când, sub Matei Basarab și Vasile Lupu, cărțile bisericești au fost traduse în limba română și predarea a început să se facă în graiul național.

Și în agricultură, educația joacă un rol primordial, mai ales că acest sector deține o pondere importantă în țara noastră, fiind totodată, strâns legat de cultura și tradiția poporului român.

Deși România a fost o țară preponderent agricolă, învățământul agricol a apărut mai târziu decât în țările din vestul Europei. Astfel, prima școală agricolă a apărut în anul 1789 la Sânicolaul Mare din inițiativa lui Cristofor Nacu, care urmărea să-și pregătească lucrători calificați pentru propria moșie.

În Moldova, începând cu anul 1828 au început să se introducă noțiuni de agricultură la gimnaziul Trei Ierarhi din Iași, unde se predă „economia pământescă“.

În anul 1833 la Colegiul Sf. Sava din București s-a introdus un curs de agricultură iar în anul 1834 la Blaj se înființează o școală de viticultură și agricultură.

Educația agricolă ar trebui să reprezinte o importantă parte a învățământului profesional și tehnic-agricol din România, având în vedere potențialul de dezvoltare a activităților agricole sau non-agricole, din mediul rural.

Agricultura s-a schimbat de-a lungul istoriei, un singur lucru a rămas la fel și anume dorința fermierilor de a pune pe farfuriile consumatorilor, hrană sănătoasă, la prețuri accesibile.

După 1989, an al marilor schimbări politice, agricultura a cunoscut un declin notabil, accentuat prin desființarea unităților de tip CAP sau IAS. Cum acest sector nu a mai reprezentat atractivitate pentru tineri, numărul instituțiilor specializate în domeniu a scăzut, multe dintre liceele agricole fiind desființate, altele s-au reorientat către alte profiluri, devenind licee tehnice sau teoretice, astfel încât, în perioada 2001-2011, conform Raportului¹ CRPE - „Educație pentru Agricultură”, din septembrie 2014, numărul liceelor cu specializări agricole a scăzut cu 52%,

¹ <http://madr.ro/docs/dezvoltare-rurala/rndr/buletine-tematice/PT41.pdf>

ceea ce a condus la o diminuare a numărului de absolvenți cu peste 44%. Toate acestea au provocat scăderea nivelului de instruire a persoanelor participante la activități agricole. Conform aceluiași raport, în 2010, doar 2,5% dintre șefii exploatațiilor agricole erau absolvenți ai unei forme de învățământ agricol, mult sub media europeană, de 29,6%.

Ultimii ani au adus totuși o creștere a acestui sector, la revitalizare contribuind PNDR 2007-2013 dar mai ales PNDR 2014-2020, care prin intermediul fondurilor nerambursabile europene/ naționale, a susținut dezvoltarea în mediul rural, fapt care se dorește să fie continuat prin intermediul P.A.C. din perioada următoare 2021-2029.

Nu doar reducerea drastică a numărului de licee, în ultimii 20 de ani, (de la 250 de unități școlare în anii '90, la 40 în anul 2019) reprezintă o problemă, ci și rezultatele celor care aleg să studieze în instituții preuniversitare cu profil agricol.

Datele adunate de publicația Lumea Satului.ro¹ în 2015 arată că în acel an rata de promovare a examenului de bacalaureat la liceele agricole a fost de 67,90%. În condițiile unor subiecte facile, din cele 40 de unități cu profil agricol, analizate de publicație, unul a reușit performanța de a avea rata de promovare mai mare decât media pe țară și anume Liceul Tehnologic „Haralamb Vasiliu” Podul Iloaie, Iași – (72,16%).

La alte șase școli, rata de promovare a fost mai mare de 50%, în timp ce în 11 colegii/licee procentul de promovare a fost cuprins între 20 și 30%.

În alte unități școlare, cifrele au fost și mai dezastruoase, cu rată de promovare sub 20% și chiar 10%, dar și cu un absentism între 13% - 24%.

A existat și o instituție - Liceul Tehnologic Agricol Orțișoara, Timiș - unde niciun elev nu a promovat examenul de bacalaureat.

O altă mare problemă a școlilor profesionale/liceelor cu profil agricol, rămâne în continuare convergența cu mediul de afaceri, cu piața muncii. Dificultățile apar chiar la nivelul pregătirii practice, din cauza numărului redus de parteneriate între unitățile agricole (ferme, asociații, societăți) și instituțiile de învățământ profesional și tehnic-agricol.

De aceea, rolul educației este de a asigura cererea pieței muncii conform cu nevoile de pregătire solicitate de generația tânără, care provine și din mediul rural, astfel încât fenomenul migrației de la sat la oraș să se reducă în comparație cu perioada de dinainte de integrarea României în UE.

Având în vedere actuala stare nemulțumitoare a învățământului liceal agricol din România, reflectată atât prin numărul redus de unități de învățământ preuniversitar agricol cât și prin rezultatele absolvenților la examenul de bacalaureat, în anul 2018 a apărut o inițiativă, intitulată „SUSȚINEM ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR AGRICOL”, proiect inițiat² de Revista „FERMA” prin Fundația Revistei „Ferma” la care au aderat și alte categorii, specialiști din agricultură, absolvenți de licee agricole, instituții sau structuri asociative care activează în acest interesant domeniu economic.

¹ <https://www.lumeasatului.ro/stiri-agricultura/invatamant-cercetare/5588-ministerul-agriculturii-sustine-invatamantul-liceal-agricol-incepand-cu-acest-an-scolar.html>

² <https://www.agroinfo.ro/evenimente/sustinem-invatamantul-preuniversitar-agricol-urmatorul-eveniment-are-loc-la-liceul-agricol-din-ciumbud>

Această inițiativă și-a propus următoarele obiective:

- susținerea învățământului agricol pre-universitar prin promovare și informare;
- crearea unui curent în mediul urban și rural cu privire la necesitatea existenței unui învățământ preuniversitar agricol de performanță;
- conștientizarea publicului țintă - oamenii din mediu rural, agenți economici, profesori, decidenți politici - că fără muncă specializată și calificată în agricultură de nivel profesional și liceal nu putem face față concurenței pe piața agricolă europeană ținând cont în primul rând de potențialul agricol al României;
- dezvoltarea spiritului de antreprenoriat al elevilor din liceele agricole, de gândire pentru economia de piață concurențială.

Membrii acestei inițiative s-au implicat în diferite acțiuni de sprijinire și de promovare a învățământului preuniversitar agricol în transmiterea către publicul larg, dar mai ales către persoane cu putere de decizie a unor idei, propuneri care să contribuie la creșterea calității învățământului preuniversitar agricol din România .

Deși încă din 2010, există propuneri legislative de modificare a Legii educației, nr. 1/2011 pentru a facilita relansarea învățământului agricol preuniversitar, abia începând cu 1 ianuarie 2018, liceele agricole au intrat ca urmare a apariției Legii nr. 57/2019 și în subordinea Ministerului Agriculturii, pe lângă Ministerul Educației, acest lucru ducând inclusiv la creșterea sprijinului financiar.

Reamintim că Ministerul Agriculturii și Dezvoltării Rurale (MADR) a elaborat proiectul de lege care reglementează activitatea liceelor agricole, în sensul stopării declinului acestora, asigurând corelarea programei școlare și a specializărilor cu noile realități din agricultură.

În vederea dezvoltării învățământului liceal agricol, MADR¹ va asigura finanțarea unor investiții și a unor cheltuieli materiale, după cum urmează:

- a) construcții agricole și zootehnice, inclusiv modernizarea acestora;
- b) achiziționarea de combine, tractoare și echipamente de lucru specifice acestora, mijloace de transport, echipamente pentru irigații, motoare și alte tipuri de echipamente pentru dotarea laboratoarelor didactice și a atelierelor mecanice, animale vii și echipamente specifice activității în zootehnie și medicină veterinară, echipamente de procesare;
- c) înființarea de plantații pomicole, viticole, sere, solarii și răsadnițe;
- d) alte tipuri de construcții precum cantine, internate, săli de sport, inclusiv modernizarea acestora.

Ministerul Agriculturii și Dezvoltării Rurale în Raportul de activitate din 2020² prevede ca pentru „ Susținerea învățământului liceal agricol – au fost încheiate contracte de finanțare cu 56 licee agricole care au beneficiat, în anul 2020, de o finanțare totală de 8,5 mil. lei și a fost acordată consiliere și asistență tehnică conducerii liceelor agricole pentru elaborarea programelor de finanțare, a contractelor de finanțare și a programelor de măsuri pentru creșterea numărului de specializări/calificări profesionale în anul școlar 2021/2022.

¹ <https://www.lumeasatului.ro/stiri-agricultura/invatamant-cercetare/5588-ministerul-agriculturii-sustine-invatamantul-liceal-agricol-incepand-cu-acest-an-scolar.html>

² <file:///C:/Users/Lenovo/Desktop/rap-activitate-MADR-2020.pdf>

Liceele tehnologice cu profil preponderent agricol, care nu au în proprietate sau în administrare terenuri agricole, vor primi în folosință, cu sprijinul MADR, o suprafață de teren de minimum 10 ha. pentru constituirea loturilor didactice.

Practica de specialitate a liceelor tehnologice cu profil preponderent agricol se va asigura cu sprijinul unităților subordonate MADR, în colaborare cu inspectoratele școlare județene, respectiv al municipiului București.

O altă măsură ce va fi luată în sprijinul învățământului agricol o reprezintă înființarea de noi specializări în domeniul agricol, în funcție de nevoile identificate la nivel local sau zonal.

Prin realizarea acestor investiții, Ministerul Agriculturii și Dezvoltării Rurale urmărește să creeze condițiile necesare pentru a atrage cât mai mulți elevi în cadrul acestei forme de învățământ, de asigurare a forței de muncă tânără în agricultură, cu un nivel corespunzător de pregătire profesională, astfel încât să răspundem cerințelor actuale și de perspectivă ale sectorului agricol.

Nu în ultimul rând, pentru obținerea unor rezultate mai bune în procesul educațional, cadrele didactice din liceele tehnologice agricole au posibilitatea accesării unor proiecte cu finanțare europeană (ROSE, ERASMUS, COMENIUS) sau a altor proiecte cu finanțare guvernamentală sau privată.

Omenirea va avea nevoie, permanent, de noi surse de hrană, schimbările climatice afectează continuu activitățile în agricultură, de aceea agricultura este într-o permanentă evoluție privind tehnica și tehnologiile utilizate.

Sunt tot mai multe domenii care pătrund în tehnologia lucrărilor agricole, mai ales cele IT, Bioinginerie, Robotică, etc

Specialiștii din agricultură trebuie să fie conectați tot mai mult la alte științe fiind nevoie de o pregătire temeinică începând cu primii ani de liceu.

Absolvenții liceelor agricole trebuie să fie capabili să-și continue studiile în același domeniu, fiind nevoie de tot mai mulți ingineri agricoli, de medici veterinari sau specialiști în prelucrarea produselor agroalimentare.

Bibliografie:

<https://www.lumeasatului.ro/stiri-agricultura/invatamant-cercetare/7308-aspecte-din-evolutia-invatamantului-agricol-in-romania.html> - Aspecte din evoluția învățământului agricol în

România

<http://madr.ro/docs/dezvoltare-rurala/rndr/buletine-tematice/PT41.pdf> - Rolul educației agricole în dezvoltarea rurală/ Publicația Tematică Nr. 41, AN II

-<https://www.lumeasatului.ro/stiri-agricultura/invatamant-cercetare/5588-ministerul-agriculturii-sustine-invatamantul-liceal-agricol-incepand-cu-acest-an-scolar.html>

-<https://www.agroinfo.ro/evenimente/sustinem-invatamantul-preuniversitar-agricol-urmatorul-eveniment-are-loc-la-liceul-agricol-din-ciumbrud>

- <http://madr.ro/rap-activitate-MADR-2020.pdf> - Raportul de activitate al M.A.D.R. pentru anul 2020

3. EDUCAȚIA PENTRU O AGRICULTURĂ SUSTENABILĂ – SPAȚIU AL INTERDISCIPLINARITĂȚII ÎN LICEELE TEHNOLOGICE CU CARACTER AGRICOL

*prof. Cătărau Elena, prof. Grosu Gabi Antoanela
Liceul Tehnologic „H. Vasilu” Podu Iloaiei*

Evoluția tehnologiei și transformarea digitală sunt concepte ce se regăsesc din ce în ce mai mult în agricultură, iar accelerarea tehnologică este impresionantă. Ca atare, agricultura de precizie (agricultura 4.0.), combaterea risipei alimentare, randamente mai mari la hectar sunt provocări pentru viitorii fermieri și absolvenți ai liceelor agricole.

Agricultura de precizie este o nouă modalitate durabilă de a produce la scară mare, pentru a hrăni o populație în continuă creștere, fără a dăuna mediului cu resurse limitate. Motiv pentru care este necesară regândirea tehnologiilor actuale prin introducerea inovării și digitalizării în vederea maximizării rezultatelor economice protejând în același timp calitatea mediului.

Automatizarea agriculturii aduce cu sine o mulțime de beneficii, prin prelucrarea datelor, crearea de hărți topografice, verificarea stării solului și a culturilor, însămânțarea precisă și aplicarea corectă a cantității de îngrășământ, a identificării la timp a animalelor bolnave, izolarea și tratarea lor în timp util.

Educația pentru mediu și implicit pentru o agricultură sustenabilă este un spațiu de intersecție al formării în cadrul diferitelor discipline de studiu la nivelul ariei curriculare Tehnologii.

Ca urmare a complexității domeniului, se recomandă un demers interdisciplinar utilizând interdisciplinaritatea ca strategie didactică în mediul educațional.

În cadrul Programului „Creștem prin educația agricolă”, Fundația World Vision a propus spre pilotare liceelor tehnologice agricole de la Miroslava, Podu Iloaiei, Tecuci, Brănești, Prejmer, Turda, un pachet de resurse educaționale format din 10 lecții pe tematica agriculturii 4.0. Cadrele didactice de la cele 6 licee au conceput planuri de lecții, fișe de documentare și de lucru, glosar de termeni, în mod creativ, care susțin implicarea activă a elevilor, cu demersuri relevante de formare a competențelor care vizează agricultura durabilă.

Scopul acestui demers didactic a fost de a găsi competențe comune privind agricultura durabilă pentru mai multe module de la specializări diferite și de a oferi aceste resurse educaționale și povești de succes și altor cadre didactice spre implementare.

Este de notat faptul că educația tinerilor pentru un mediu sănătos care să implice o agricultură performantă și ecologică, poate beneficia fie de un context disciplinar, fie de unul transdisciplinar, alternativă preferabilă în contextul actual.

Principalele demersuri pe care le-am integrat în această strategie de lucru au fost:

- demersul experiențial necesar în formare, în care elevii interacționează cu mediul de viață și de studiu, care implică un contact direct cu situația reală ținând cont de faptul că

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

experiența stă la baza formării. Prin intermediul pachetului educațional elevii au avut o participare activă, care a presupus și o deschidere spre mediu, a claselor implicate.

- demersul holistic, în care a avut loc identificarea unor teme comune în modulele propuse. Studiul programelor școlare a scos în evidență o listă de teme cu potențial interdisciplinar, care sunt relevante pentru activitățile propuse, iar această abordare a implicat o echipă de profesori de module diferite conform tabelului:

Modulul de pilotare a pachetului educațional	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
Agropedologie	Factorii de mediu și reglarea lor la nivel optim pentru plante	Executarea lucrărilor de îmbunătățire a condițiilor de viață pentru plante	Colaborarea cu membrii echipei de lucru în scopul îmbunătățirii condițiilor de viață pentru plante. Utilizarea tehnicilor de căutare adecvate surselor de informații pe internet și extragerea celor relevante despre buruienile, bolile, dăunătorii plantelor cultivate, îngrășăminte și metode de irigare. Utilizarea autonomă a materialelor pentru identificarea măsurilor de prevenire și combatere a dăunătorilor plantelor cultivate.
Creșterea animalelor	Măsuri de protecția mediului în sectorul zootehnic	Aplicarea măsurilor pentru protecția mediului în sectorul zootehnic. Utilizarea corectă a vocabularului comun și a celui de specialitate. Citirea și utilizarea informațiilor și documentelor scrise în limbaj de specialitate.	Asumarea autonomă a inițiativei, sub supravegherea directă, pentru respectarea măsurilor de protecția mediului în sectorul zootehnic. Utilizarea corectă a limbajului profesional.
Unitățile agricole în relația cu piața	Resursele de producție utilizate în unitățile agricole	Utilizarea corectă a vocabularului comun și a celui de specialitate. Caracterizarea tipurilor de resurse.	Emiterea de opinii referitoare la combinarea resurselor unităților agricole. Conștientizarea necesității minimizării cheltuielilor de producție sau maximizării veniturilor. Asumarea inițiativei în rezolvarea unei probleme.

- demersul sistemic care permite abordarea globală a educației elevilor pentru mediu sănătos și agricultură sustenabilă și evidențiază relațiile dintre elev ca individ, ferma agricolă și mediu. Acestea asigură înțelegerea interrelației fenomenelor, pe care elevii le-au dobândit în familie prin experiența proprie, în activitatea practică și faptul că există o interdependență între om și mediul pe care îl influențează prin activitățile sale.

În tot acest demers s-a pus accent pe educația elevilor din clasele a IX-a și a X-a, în spațiul exterior clasei, utilizarea mediului natural pentru crearea de experiențe directe, sprijinind dezvoltarea competențelor și atitudinilor prin activități practice și de investigație.

Tematica abordată în procesul de implementare a fost:

- **„Introducerea în agricultură sustenabilă”** – în care elevii au abordat aspecte referitoare la „sustenabilitate” sau „durabilitate”, practici agricole folosite de fermieri pentru a susține o agricultură durabilă, factorii care influențează producția agricolă durabilă (sub deviza – „butoiul sustenabilității”), FACTORI ECONOMICI: profituri, locuri de muncă, venituri, comunitate; FACTORI SOCIALI: hrană, educație, sănătate, infrastructură; FACTORI DE MEDIU: sănătatea solului, habitatele, apa, gazele cu efect de seră, Factori limitativi care influențează capacitatea de a produce hrană, Efectul de undă – Folosirea practicilor agricole durabile care produc/crează efecte economice pozitive la nivel local și global.

- **„Sănătatea plantelor”**, unde elevii cu ajutorul profesorilor au dezbătut cele mai bune practici de management pentru asigurarea sănătății plantelor, cei 4 pași de care trebuie să se țină seama la administrarea fertilizanților precum și a măsurilor de conservare a solului.

- **„Călătorie spre anul 2050 – Apa”**. În cadrul acestei teme, elevii au beneficiat de unele metode cum ar fi rezolvarea de probleme prin acțiune în cadrul gospodăriilor personale și investigarea pe teren a modului cum este folosită apa și ce metode folosesc fermierii pentru irigarea culturilor. Clarificarea acestor aspecte la elevi, a condus la evidențierea faptului că prin activitatea fermierilor se poate influența negativ sau pozitiv calitatea apelor naturale.

- **„Călătorie spre anul 2050 – Economia”** pune la dispoziția elevilor materiale care stimulează creativitatea în elaborarea unor strategii de marketing pentru promovarea produselor agricole ecologice.

Concepte cheie însușite pe parcursul lecției: piață, profit, economie, infrastructură, efectul de undă, cetățean global.

- **„Utilizarea solului”** – activitate didactică prin care elevii au intrat în contact direct cu situația reală, experiența fiind la baza formării. Elevii au luat la cunoștință prin studii de caz, despre noțiuni ca: densitatea populației, habitat, cele mai bune practici de management pentru a hrăni 9 miliarde de oameni până în anul 2050, inclusiv conservarea substanțelor nutritive ale solului, îmbunătățirea conservării apei și utilizarea terenurilor arabile în mod eficient. Aceste noțiuni au fost analizate și conceptualizate, pentru a servi apoi drept ghid pentru noile experiențe de învățare și care asigură bazele unei educații permanente pentru un mediu sănătos.

- **„Tehnologie și inovare”** este o activitate care ajută elevul să combine experiența anterioară cu experiențe și descoperiri noi, prin investigația independentă. Vor putea să descrie noi tehnologii care au impact asupra viitorului agriculturii, să explice cum anume consumatorii vor influența ceea ce produc fermierii. Tehnologia și inovația joacă un rol critic în viitorul

agriculturii. Fiecare inovație trebuie înțeleasă pentru beneficiile și limitările pe care le aduce, deoarece nu există o soluție unică, care se potrivește în orice situație.

Concepte cheie oferite elevilor pe parcursul desfășurării lecției: tehnologie, inovare, agricultură de precizie, robot autonom, dronă, acvaponie, entomofagie.

- **„Agricultură ecologică”**. Această activitate s-a derulat pe două secvențe și a stimulat la elevi capacitatea de rezolvare de probleme referitoare la mediul înconjurător și de management ecologic, formare personală, socială și morală; nu în ultimul rând se poate pune în discuție și componenta etică, prin modul de acțiune vizând optimizarea calității mediului și a vieții, aducând în prim plan noțiunea de „permacultură”.

- **„Cooperative”** – activitate care a adus elevii în contact cu problemele reale din mediul de dezvoltare a unei exploatații agricole, care au demonstrat că nu pot fi rezolvate în lipsa unui demers de echipă. În acest sens s-a aplicat ideea de cooperare și beneficiile pe care le oferă cooperarea la nivel de fermier.

Ca resurse educaționale s-au elaborat pentru fiecare temă fișe de documentare, glosar de termeni, experimente didactice, film didactic, proiect de lecție, materiale PowerPoint și s-au propus studii de caz, situații problemă, investigații, realizare de materiale promoționale, debateri, extragerea informațiilor relevante din mai multe surse bibliografice.

În procesul de pilotare s-a urmărit feedback-ul prin completarea de către elevi, la finalul fiecărei lecții, a câte unui chestionar de feedback în Google Docs prin care au specificat informațiile și materialele care le-au stârnit interesul și i-au ajutat să înțeleagă mai bine tema predată, dacă consideră că ceea ce au învățat este important și ar recomanda lecția și altor colegi, precum și aspectele care le-au plăcut sau nu și ce a fost mai greu de înțeles. Toate aceste răspunsuri au ajuns la profesor pentru a ține seama de ele în elaborarea resurselor educaționale pentru următoarea lecție. De asemenea și profesorul a completat un jurnal de feedback după fiecare lecție pentru a reflecta dacă lecția a fost un succes sau o dezamăgire, pentru că o autoevaluare regulată ne arată căile pe care le vom urmări data viitoare și ne dă indicații despre cum modul nostru de predare se îmbunătățește.

În urma pilotării acestui pachet educațional, am considerat că putem integra aceste lecții în formarea elevilor de clasa a X-a, domeniul Agricultură, la modulul Agropedologie, capitolul „Factorii de mediu și reglarea lor la nivel optim pentru plante”, pentru clasa ce urmează specializarea Tehnician în agricultură și la modulul Creșterea animalelor, tema „Măsuri de protecția mediului în sectorul zootehnic”, pentru cei de la specializarea Tehnician veterinar.

Concluzii

Acest pachet educațional a pus la dispoziție crearea unor situații de învățare diverse cu ajutorul unor suporturi corespunzătoare, care să faciliteze atingerea competențelor.

Deși la început nu toți elevii erau implicați în a participa activ la lecție sau întâmpinau dificultăți în a-și exprima răspunsurile ca urmare a diversității metodelor de lucru propuse, a încurajării și a explicațiilor suplimentare primite pentru cunoștințele mai greu de înțeles, începând cu lecțiile 4 – 5 și-au schimbat atitudinea și unii chiar au surprins foarte plăcut prin intervențiile și materialele realizate.

Metode ca experimentul, descoperirea, investigația, brainstormingul, exercițiul practic, dezbaterile au căpătat o semnificație deosebită în formarea competențelor propuse, au dinamizat sensibil posibilitățile de organizare a instruirii și derularea unui volum considerabil de cunoștințe, structurate în forme accesibile pentru elevii liceelor agricole.

O analiză a conținuturilor sugerate, a activităților de învățare, ne conduce spre investigarea percepției elevilor asupra mediului înconjurător, a educației pentru mediu, a problemelor legate de agricultura sustenabilă și deci, a necesității de instruire în această direcție.

În urma acestui demers propunem spre implementare acest pachet educațional la cele două module pentru toate liceele agricole.

În acest sens, procesul învățării este privit ca un proces de dezvoltare al elevilor, explorările teoretice ale proiectării conținuturilor, au fost îmbinate armonios cu cel al procesului de instruire practică și a activităților de investigație asupra mediului.

Bibliografie:

Badea, D., 2010, Revista de Pedagogie – Competențe și cunoștințe – fața și reversul abordării lor, București;

Bîrzea, C., 2010, Revista de Pedagogie – Definierea și clasificarea competențelor, București;

Dulamă, Maria, 2011, Despre competențe: Teorie și practică, Cluj, Presa Universitară Clujeană.

4. CREAREA UNOR RESURSE DIGITALE LA INFORMATICĂ CU LEARNINGSAPPS



*Prof. Coșniță Emilia-Felicia
Liceul Teoretic "Miron Costin" Pașcani*

Competențe

La finalul acestei lecții, cursanții vor putea să:

Atingă următoarele obiective:

- Cunoașterea și folosirea uneltelor de bază de pe platforma LearningsApps.
- Folosirea platformei LearningsApps pentru desfășurarea activităților în predarea orelor online.
- Identificarea limitelor resurselor de pe platforma LearningsApps prin comparație cu alte platforme cu care se pot derula ore online.

Răspundă la următoarele întrebări:

- Cum îmi pot realiza exerciții(apps)/resurse interactive în LearningsApps?
- Cum pot administra resursele create sau clasa de elevi?
- Cum pot să integrez LearningsApps în derularea orelor online?
- Cum pot fi partajate participanților resursele create în LearningsApps?
- Cum se pot urmări rezultatele și punctajele obținute pe platforma LearningsApps?

Înțelege următoarele:

- Realizarea și partajarea exercițiilor (apps)/ resurse interactive create prin intermediul platformei LearningsApps.
- Organizarea resurselor folosind uneltele platformei LearningsApps
- Alegerea formei potrivite de prezentare a materialelor în funcție de conținutul acestora
- Organizarea unei activități prin integrarea resurselor create pe platforma LearningsApps.

Mijloace și materiale

- Calculator cu acces la internet (pentru fiecare participant)
- Căști cu microfon (opțional)
- Platforma LearningsApps accesată pe telefon/ laptop

Etapele lecției

Denumire	Durata	Descriere sintetică
1 Deschidere lecție și introducere în LearningsApps	5 min	Profesorul deschide lecția și prezintă cursanților titlul lecției și competențele de învățare.
2 Prezentarea platformei LearningsApps	5 min	Profesorul prezintă principalele unelte disponibile în platforma LearningsApps
3 Modul de organizare a informațiilor /claselor de elevi în LearningsApps	5 min	Profesorul prezintă modalitățile de organizare a informației și Administrarea unei clase de elevi
4 Prezentarea pașilor pentru realizarea resurselor (jocurilor) în LearningsApps	10 min	Profesorul prezintă cum se realizează exercițiile(apps)/resursele interactive pe platforma LearningsApps
5 Exerciții	5 min	Participanții verifică pe rând funcționalitatea comenzilor
6 Feed-back final	10 min	Vor fi verificate cunoștințele acumulate de cursanți folosind un chestionar cu 5 întrebări.

La finalul acestei lecții, cursanții au la dispoziție 10 minute să completeze chestionarul de feedback. Întrebările au 4 variante de răspuns și doar una singură este corectă. Formularul lecției se regăsește la Anexa

Termeni și concepte

La parcurgerea acestei lecții, cursanții vor învăța și vor folosi următorii termeni și concepte:

- Logare (Log in)
- Exercițiu (Apps) / Activity (activitate)
- Template (Șablon)
- Partajare (Share)
- My classes (Clasele mele).



Platforma Learning Apps.org

- permite structurarea materialului predat în mod interactiv
- grupează exercițiile pe categorii (încorporează majoritatea disciplinelor de studiu)
- permite folosirea exercițiilor oferite de colegi, utilizatorul putând schimba modulele existente ale aplicației sau adăugând module noi cu posibilitatea de a extinde funcționalitatea lor.

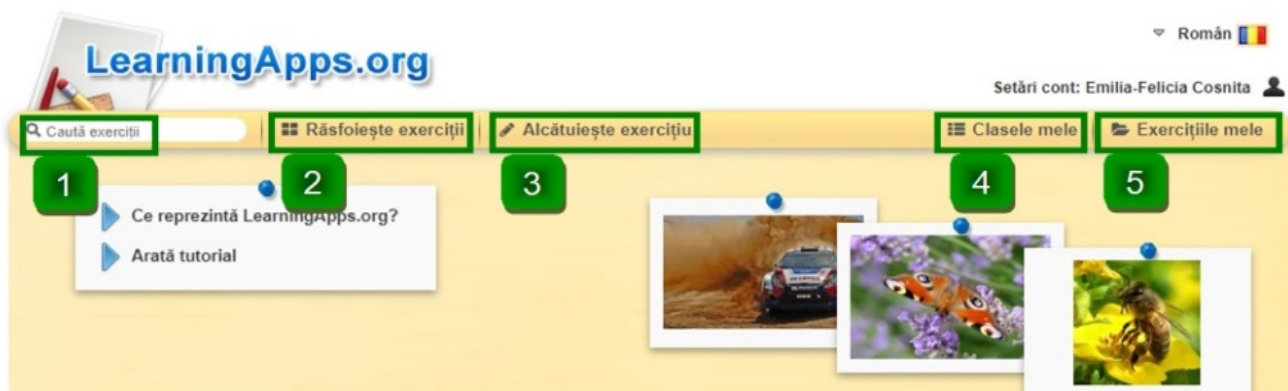
- asigură individualizarea procesului didactic astfel încât profesorul să poată să acorde fiecărui elevului un feed-back particularizat.
- oferă codul sursă gratuit, ce este distribuit deschis pentru utilizatori.
- este accesibilă atât pe dispozitive de tip desktop, cât și pe android (tabletă, telefon...).

Interfața platformei:

- Sus în stânga avem caseta (1) de *căutare în colecția de exerciții*, butonul (2) de *vizualizare a unor exerciții existente*, la mijloc butonul (3) pentru *construirea unor exerciții* proprii folosind modele propuse, iar în partea dreaptă butoanele (4) *Clasele mele* și (5) *Exercițiile mele*.

- Opțiunile platformei se pot identifica sub forma unui joc

<https://learningapps.org/display?v=pjaoaxa9t20>



Platforma oferă un tur explicativ în care se pot identifica principalele elemente de lucru

- platforma se poate utiliza și fără crearea unui cont. Se pot crea astfel exerciții folosind Apps (modulele) altor colegi sau exerciții personale
- pentru a face setări contului trebuie să accesăm **butonul** (1) dreapta sus,
- se poate edita profilul folosind butonul (2) stânga jos, cu butonul (3) se poate modifica parola, (4) *adresa de email*, (5) *deconectare*.



Exemple

- INFO - test de antrenament nr.1 - publicat pe 20.02.2021
<https://learningapps.org/display?v=p58t6z0zc21>
- INFO - test de antrenament nr.2 - publicat pe 28.02.2021
<https://learningapps.org/display?v=pmyemfxnk21>
- INFO - test de antrenament nr.3 - publicat pe 5.03.2021
<https://learningapps.org/display?v=p2w9v0ky221>
- INFO - test de antrenament nr.4 - publicat pe 15.03.2021
<https://learningapps.org/display?v=pgchz8ki521>
- INFO - test de antrenament nr.5 - publicat pe 26.03.2021
<https://learningapps.org/display?v=pz7qu8gon21>
- INFO - test de antrenament nr.6 - publicat pe 12.04.2021
<https://learningapps.org/display?v=puegstnea21>
- INFO - test de antrenament nr.7 - publicat pe 19.04.2021
<https://learningapps.org/display?v=pypo4kt6221>
- INFO - test de antrenament nr.8 - publicat pe 26.04.2021
<https://learningapps.org/display?v=pwcubdaan21>
- INFO - test de antrenament nr.9 - publicat pe 6.05.2021
<https://learningapps.org/display?v=pi94f67e321>
- INFO - test de antrenament nr.10 - publicat pe 17.05.2021
<https://learningapps.org/display?v=pnc0gsivj21>
- INFO - test de antrenament nr.11 - propus in 2020
<https://learningapps.org/display?v=pnt60ix8a21>
- INFO - test de antrenament nr.12 - propus in 2020
<https://learningapps.org/display?v=purq2ysg221>
- INFO - test de antrenament nr.13 - propus in 2020
<https://learningapps.org/display?v=pco96tkoa21>
- ARBORI BINARI - <https://learningapps.org/display?v=p4ccjgdec21>
- Backtracking - <https://learningapps.org/display?v=p0fw6j9av20>
- Marcaje in HTML - <https://learningapps.org/display?v=pw7jgcczj21>

Anexa 1 – Formular de Evaluare

1. Câte aplicații se pot include în “App Matrix” din LearningsApps ?

- a. 1-20
- b. 1- 50
- c. 1-30
- d. 1-10

2. În ce format poate fi inserată o întrebare prin Multiple-Choice Quizz” oferit LearningsApps ?

- a. text scris sau audio, imagine,video, audio
- b. doar text scris
- c. text scris sau audio, imagine
- d. video, audio

3. Jocul “Pairing games” din LearningsApps permite informații sub formă de ...?
- text scris sau audio, imagine, video, audio
 - text scris sau audio, imagine
 - video, audio
 - doar text scris
4. Câte elemente fără pereche se pot adăuga în jocul “Matching Pairs” oferit LearningsApps ?
- 10
 - 3
 - 5
 - 15

5. Grupați opțiunile de mai jos în coloanele

A. Opțiunile resurselor și B. Opțiunile platformei

1. Organizarea pe foldere, 2. editarea imaginilor, 3. permite ecran mărit/normal, 4. permite selectarea limbii, 5. accesul la meniul de bord, 6. inserarea de fișiere audio, 7. crearea de clase prin My classes, 8. buton de verificare, 9. poate include indicii, 10. acces la resursele altor autori, 11. inserarea de fișiere audio, 12. inserare “text to speech”

<i>A. Opțiunile resurselor</i>	<i>B. Opțiunile platformei</i>
2.6.8.9.11.12	1.3.4.5.7.10.

WEBografie

- <https://learningapps.org/display?v=pjaoaxa9t20>
- <https://learningapps.org/display?v=p8yfk8xza21>
- <https://learningapps.org/display?v=p4ccjgdec21>
- <https://learningapps.org/display?v=p0fw6j9av20>

5. STRATEGII DIDACTICE MODERNE APLICATE ÎN FORMAREA COMPETENȚELOR ELEVILOR

*Prof. Rotariu Oana Maria - Liceul „Regina Maria” Dorohoi
Prof. Rotariu Corina Daniela - Liceul „Regina Maria” Dorohoi*

Cerințele de modernizare și de perfecționare a metodologiei didactice se înscriu pe direcțiile sporirii caracterului interactiv al metodelor de învățământ, în aplicarea unor metode cu un pronunțat caracter formativ, în valorificarea noilor tehnologii instrucționale, în suprapunerea problematizării pe fiecare metodă și tehnică de învățare, reușind astfel să se aducă o însemnată contribuție la dezvoltarea întregului potențial al elevului.

Cerința primordială a educației progresiviste, cum spunea *Jean Piaget*, este de a asigura o metodologie diversificată, bazată pe îmbinarea activităților de învățare și de muncă independentă, cu activitățile de cooperare, de învățare în grup și de muncă interdependentă.

Într-o abordare modernă și interactivă, profesorul de discipline economice și nu numai, se preocupă de crearea de ocazii de învățare pentru elevii săi. În acest context, metodele pe care le va folosi sunt mijloacele prin care sunt configurate activitățile de învățare ale elevilor. În absența unui inventar metodologic interiorizat (adică bine învățat, mobil, în situație de a fi aplicat și transferat în situații noi), activitățile elevilor nu pot fi anticipate interactiv, și, cu atât mai puțin, declanșate pe parcursul orelor.

Termenul de **strategie** își are originea “într-un cuvânt grecesc cu semnificația de generalitate și până de curând a avut un înțeles strict militar: arta planificării și conducerii războiului”.¹

DEX-ul indică originea latină a cuvântului, din latinescul *strategia – funcția strategului; aptitudinea de a comanda*; legătura cu Grecia Antică se face prin “*strategi*”, comandanți militari ai unor cetăți. DEX-ul definește strategia ca “parte componentă a artei militare, care se ocupă cu problemele pregătirii, planificării și ducerii războiului și operațiilor militare”.²

O strategie reprezintă un ansamblu de acțiuni coordonate și armonios integrate menite să coordoneze și să dirijeze învățarea în vederea realizării obiectivelor. Cuprinde metode, procedee, mijloace didactice în vederea realizării scopului didactic stabilit.

Ioan Cerghit în “Metode de învățământ” subliniază faptul că strategiile didactice ocupă “un loc central” în cadrul procesului de învățământ. Așadar, „procesul de învățământ se constituie dintr-o serie de strategii”³.

Strategiile didactice ”prescriu modul în care elevul este pus în contact cu noul conținut, indicând traiectoria pe care urmează să o parcurgă în vederea personalizării, integrării acestuia”¹.

¹ *Strategie*, Ghid propus de The Economist Books, 1998, pag. 165

² DEX, 1998, pag.1024

³ Cerghit I., *Metode de învățământ*, Ediția a IV a revăzută și adăugită, Iași, Editura Polirom, 2006, p37;

Metodele moderne interactive sunt modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe. Interactivitatea presupune o învățare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor și interacțiunea socială a membrilor unui grup.²

Introducerea acestor instrumente didactice moderne în actul educațional presupune o sumă de calități și disponibilități din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorință de autoperfecționare, gândire reflexivă și modernă, creativitate, inteligența de a accepta noul și o mare flexibilitate în concepții. Un învățământ modern, bine conceput permite inițiativa, spontaneitatea și creativitatea copiilor, dar și dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valențe, depășind optica tradițională prin care era un furnizor de informații. În organizarea unui învățământ centrat pe copil, profesorul devine un coparticipant alături de elev la activitățile desfășurate. El însoțește și încadrează copilul pe drumul spre cunoaștere. *Ion și Mirela Albulescu* subliniază faptul că acestea ”oferă soluții de ordin structural-procedural, cu privire la programarea și combinarea diferitelor metode, procedee, mijloace și forme de organizare, dar și cu privire la programarea unui întreg set de operații de învățare. În funcție de strategia aleasă, profesorul identifică operațiile pe care elevii urmează să le efectueze pentru a ajunge la achizițiile dorite”³.

Utilizarea metodelor interactive de predare – învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv educativ, având un caracter activ – participativ și o reală valoare activ – formativă asupra personalității elevului. Profesorii recurg prea des la explicații și demonstrații de genul „hai sa-ți arăt cum”. Pentru moment elevul înțelege, reține, însă doar... pentru moment. Dacă elevilor nu li se oferă ocazia discuției, a investigației, a acțiunii și eventual a predării, învățarea nu are loc.

Învățământul românesc este supus astăzi unui continuu proces de transformare. Apar tot mai multe metode și mijloace de predare – învățare a conținuturilor care urmăresc dezvoltarea independentă și interactivă a elevilor și relaționarea cu ceilalți. Elevul este supus astăzi, alături de profesor, unui amplu proces de cunoaștere și integrare într-o societate din ce în ce mai activă.

Trăim, așadar, într-o societate în care suntem asaltați zilnic cu o multitudine de informații atât de diferite și din surse atât de diverse încât ne este foarte greu să le prelucrăm și să le asimilăm așa cum se cuvine. Elevii sunt cu atât mai vulnerabili în fața acestui asalt de informații cu cât capacitatea lor de asimilare este mai mare decât la adult, dar capacitatea de prelucrare a informației este mai mică. Ei asimilează informațiile ca atare, neavând capacitatea de a le selecta pe cele esențiale și importante de cele neesențiale și lipsite de importanță pentru dezvoltarea lor

¹ Crenguța Oprea, *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, R.A., București, 2006, p.44;

² Miron Ionescu, Chiș Vasile, *Strategii de predare-învățare*, Editura Științifică, București, 1992

³ Ion Albulescu, Mirela Albulescu, *Predarea și învățarea disciplinelor socio-umane*, Editura Polirom, Iași, 2000, p.94;

ulterioară. Pentru elevi orice noutate este importantă, indiferent de sursa din care provine sau de forma sub care îi este prezentată. Cele mai puține informații sunt, însă, și cele mai importante pentru dezvoltarea socială a educaților, adică cele legate de relații sociale și de manifestările emoționale.

În procesul instructiv-educational actual, bazat din ce în ce mai mult pe nou și activități interactive, un rol esențial revine profesorului și aptitudinii sale de a face față la nou, de măiestria sa pedagogică de a asambla părțile importante din metodologia didactică. Aceasta, deoarece, pe lângă cunoștințele de specialitate, el trebuie să dovedească că este capabil să aducă în față elevilor săi o lecție care prin caracterul său interactiv să incite la cunoașterea și la dorința de a învăța prin relaționare.

BIBLIOGRAFIE

1. Ion Albușescu, Mirela Albușescu, *Predarea și învățarea disciplinelor socio-umane*, Editura Polirom, Iași, 2000
2. Cerghit I., *Metode de învățământ*, Ediția a IV a revăzută și adăugită, Iași, Editura Polirom, 2006.
3. Crenguța Oprea, *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, R.A., București, 2006
4. Miron Ionescu, Chiș Vasile, *Strategii de predare-învățare*, Editura Științifică, București, 1992

****Strategie*, Ghid propus de The Economist Books, 1998.

***DEX, 1998

6. METODA POSTERULUI, UTILIZAREA ÎN ORA DE GEOGRAFIE

*Prof. Scurtu Mirabela Maria
Liceul Tehnologic Hârlău*

Metoda posterului, este una dintre metodele active-participative centrate pe elev. Personal, o utilizez frecvent mai ales în perioadele de evaluare, în special pentru evaluarea sumativă.

Fiind una dintre metodele îndrăgite de elevi, am grijă ca încă de la începutul anului să stabilim de comun acord cu aceștia modul de documentare, regulile de realizare și criteriile de evaluare ale posterului. În realizarea posterelor avem în vedere următoarele criterii de realizare:

- Selectarea cu atenție a temei;
- Realizarea individual sau în grupuri mici de maxim patru elevi;
- Utilizarea planselor tip ciocan;
- Respectarea principiului estetic;
- Așezarea corectă în planșă a textului, a graficii, a imaginilor, a desenelor și a hărților;
- Importanța utilizării elementelor de originalitate, desene proprii, harti realizate prin metoda suprapunerii, sau cu ajutorul hartiei de tip calc, grafice realizate pe hartie milimetrică.
- Corectitudinea informațiilor de pe planșă.
- Modul de prezentare în fața colegilor.
- Prezentarea corectă a informațiilor;
- Adecvarea metodelor de lucru, a materialelor și a mijloacelor didactice folosite pentru obținerea scopurilor propuse;
- Corectitudinea informațiilor prezentate;
- Gradul de implicare al participanților;
- Posibilitatea utilizării lui;

Posterul presupune o activitate temeinică de documentare și cercetare, pricepere în sintetizarea ideilor, imaginație, creativitate dar și disponibilitate în prezentarea orală.

Strategia de evaluare este de tip holistic (care raportează întregul la suma părților componente) iar criteriile de apreciere pot fi negociate cu elevii – este o metodă eliberată de tensiune în mare parte și de tonusul afectiv negativ care însoțesc formele tradiționale de evaluare.

Metoda posterului devine astfel motivantă și nu stresantă pentru elevi.

Implică mai activ elevul în propria evaluare și în realizarea unor materiale care să-l reprezinte cât mai mult.

Posterul este adaptat nevoilor de individualizare a sarcinilor de lucru pentru fiecare elev, valorificând și stimulând potențialul creativ și originalitatea acestuia, descurajează practicile de speculare sau de învățare doar pentru notă, reduce factorul stres în măsura în care profesorul este consilier, iar evaluarea are ca scop în primul rând îmbunătățirea activității și stimularea elevului.

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

Posterul de evaluare trebuie să releve nivelul de pregătire la disciplina Geografie, poate indica apropierea de obiectivele propuse, lacunele dobândite pe parcurs, atât pentru profesor cât și pentru elev.

În continuare va prezint câteva imagini din cadrul unui atelier de lucru, la clasa a IX a A, tema fiind Uniunea Europeană elevii respectând criteriile stabilite în realizarea posterelor pregătind temeinic materialele necesare: planse tip ciocan, creioane colorate, au sintetizat cu atenție informațiile, și s-au împărțit în grupe de câte trei elevi.



În realizarea posterelor am constatat un interes masiv, deschis față de această modalitate de lucru, s-a evidențiat plăcerea de a lucra în echipă, antrenarea imaginației, elevii realizând postere cu noțiuni, idei, sinteze relevante și am constatat eficiența acestei modalități de lucru în dezvoltarea abilităților lingvistice. Rămâne una dintre metodele frecvent utilizate în timpul orei de geografie.

7. FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR CHEIE LA ȘCOLARUL MIC

*Prof. Înv. Primar Moș Cornelia Alina
Școala Gimnazială Găvojdia, Județul Timiș*

Necesitatea de a forma și dezvolta competențe prin sistemul de învățământ este astăzi acceptată ca imperioasă în majoritatea sistemelor educaționale. Curriculum-ul centrat pe competențe vine în întâmpinarea achizițiilor cercetătorilor din psihologia cognitivă, conform cărora prin competență se realizează în mod exemplar transferul și mobilizarea cunoștințelor și a deprinderilor în contexte noi și dinamice.

Curriculumul național pentru învățământul primar și gimnazial se axează pe opt domenii de competențe cheie care determină profilul de formare a elevului: competența de comunicare în limba română și în limba maternă, în cazul minorităților naționale; competențe de comunicare în limbi străine; competențe de bază de matematică, științe și tehnologie; competențe digitale de utilizare a tehnologiei informației ca instrument de învățare și cunoaștere; competențe sociale și civice; competențe antreprenoriale; competențe de sensibilizare și de expresie culturală; competența de a învăța să înveți.

Competențele sunt definite ca ansambluri de cunoștințe, capacități și abilități de aplicare, operare și transfer al achizițiilor care permit desfășurarea cu succes a unei activități, rezolvarea eficientă a unei probleme sau situații.

Cunoștințele reprezintă produse ale cunoașterii umane (reprezentări, concepte, normele, principii) care compun conținuturile învățării. Cunoștințele se însușesc în structuri organizate, ca elemente ale disciplinelor școlare, ale domeniilor experiențiale.

Capacitățile vizează un sistem de însușiri funcționale și operaționale care permit posibilitatea reușitei, chiar a obținerii unei performanțe deosebite într-un domeniu de activitate. De exemplu capacitatea de învățare, de comunicare, de concentrare a atenției și de perseverență în realizarea sarcinii, capacitatea de punere în practică a cunoștințelor achiziționate, capacitatea de rezolvare de probleme, de sesizare a semnificațiilor.

Atitudinile reprezintă modalități de raportare comportamentală cognitivă și afective la diferite aspecte ale realității: atitudinea față de învățare, față de muncă.

Abilitățile reprezintă capacitatea de a aplica și de a utiliza cu ușurință, eficient cunoștințe pentru a duce la îndeplinire sarcini și pentru a rezolva probleme: abilități sociale, abilități emoționale, abilități intelectuale.

Aptitudinile reprezintă un complex de însușiri individuale înnăscute sau dobândite care sporesc posibilitatea unui randament superior în anumite tipuri de activități: aptitudini artistice, motorii, intelectuale, cognitive, aptitudinea de a gândi independent.

Pentru exemplificare, voi prezenta un exemplu de activitate desfășurată cu elevii clasei pregătitoare, evidențiind activitățile de învățare desfășurate pe parcurs și competențele cheie la dezvoltarea cărora au contribuit.

Disciplina - Comunicare în limba română

Clasa - Pregătitoare

Unitatea de învățare - În lumea poveștilor

În cadrul lecției am urmărit dezvoltarea celor 8 competențe cheie astfel:

1. Comunicare în limba maternă

- Selectarea unor imagini dintr-un set pentru a indica momentele din poveste;
- Repovestirea unor secvențe preferate din filmul vizionat „ Ursul păcălit de vulpe ”;
- Numirea personajelor din poveste;
- Recunoașterea unor enunțuri care nu se potrivesc ca sens cu mesajul audiat;
- Descrierea prin cuvinte proprii a personajelor;
- Aprecierea de adevărat sau fals a unor enunțuri scurte care testează înțelegerea mesajului audiat;

2. Comunicare în limbi străine

- Utilizarea și interpretarea unor replici folosite de personajele din poveste
- Formule de adresare în limba engleză în cadrul unui dialog imaginar între Vulpe și Urs;
- Pronunțarea titlului poveștii „Ursul păcălit de vulpe ”/ „The bear fooled by the fox”

3. Competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii

- Gruparea unor jetoane reprezentând animalele din poveste
- Colorarea unor planșe cu personajele principale Ursul și Vulpea în care codul culorilor este dat de numere
- Selectarea numărului de personaje din poveste pare/impare
- Descoperă intrusul din șirul de animale/ personaje care participă în poveste

4. Competență digitală

- Gestionarea butoanelor pentru jocul „par/impar” wordwall.net
- Gestionarea butoanelor pentru vizionarea animației (play, pauză, derulează)

5. A învăța să înveți

- Formularea de întrebare pentru a clarifica sarcina de lucru;
- Concentrarea atenției pentru a identifica personajul introdus în poveste sau situația pe care dorim să o schimbăm.

6. Competențe sociale și civice

- Identificarea trăsăturilor unor personaje pozitiv/negativ
- Punerea în practică a unor norme de conduită în cercul de prieteni (ex. Cum vorbesc, cum mă comport cu prietenii mei)

7. Spirit de inițiativă și antreprenoriat

- Spiritul de inițiativă în propunerea apariției unor personaje surpriză/ elemente surpriză

8. Sensibilizare și exprimare culturală

- Organizarea unui carnaval cu măști sau costumații;
- Participarea cu lucrările realizate la proiectul „Ce s-ar întâmpla dacă.....”

BIBLIOGRAFIE

Suport de curs „CRED – Curriculum relevant, educație deschisă pentru toți. Formare nivel II – învățământ primar”

8. INOVAȚIE DIDACTICĂ PRIN PROIECTELE ETWINNING!

prof. Udrescu Adina

Liceul Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie, Maramureș

Din septembrie 2021 Liceul Tehnologic de Transporturi Auto este partener în trei proiecte eTwinning: *Anotimpurile văzute prin ochii copiilor*, *Dor de toamnă, dor de școală* și *Copilărie fără bullying*.

Proiectul *Anotimpurile văzute prin ochii copiilor* vizează cele patru anotimpuri: primăvara, vara, toamna și iarna și toate elementele specifice legate de condițiile meteorologice, schimbările în natură și activitățile sezoniere ale oamenilor și sărbătorile specifice acestora.

Elevii vor putea să împărtășească diferite aspecte ale anotimpurilor țării în care trăiesc și sărbătorile specifice fiecărui anotimp; să dezvolte empatie pentru natură și frumusețea ei în diferite anotimpuri; să creeze produse caracteristice pentru cele patru anotimpuri; să împărtășească viziunea lor despre natură, creativitate și imaginație cu alți elevi.



Școlile partenere vor fi din țări precum Armenia, Bosnia-Herțegovina, Bulgaria, Italia, Lituania, Macedonia de Nord, Polonia, Portugalia, Republica Moldova, România, Turcia, Ucraina.

Proiectul începe în septembrie 2021 și se încheie în iunie 2022.

Elevii vor realiza desene, postere despre anotimpuri și condițiile meteorologice, vor picta și vor crea postere, vor învăța poezii și vor cânta.

Proiectul este împărțit în patru părți, la fel ca și anotimpurile: toamna, iarna, primăvara și vara. Dorim să descoperim natura pe tot parcursul fiecărui anotimp. Vom prezenta rezultatele ca imagini, fotografii, descrieri, texte creative și produse colaborative. Proiectul se va finaliza cu realizarea unui portofoliu cu imaginile create de parteneri, cărți electronice, poeme acrostice și filmulețe cu activitățile colaborative.



Dor de toamnă, dor de școală își propune să cultive și să valorifice potențialul creator al elevilor, să descopere și să promoveze noi talente, să stimuleze elevii pentru dedicarea timpului liber către manifestarea talentului lor și cultivarea valorilor universale exprimate prin desen, culoare și creație literară și TIC. Profesorii și elevii implicați în proiect sunt din țări precum: Albania, Republica Moldova, Romania, Turcia. Proiectul începe în septembrie 2021 și se încheie în noiembrie 2021.

Proiectul **Copilărie fără bullying!** este despre prietenie, colaborare, comunicare, parteneriate între elevii școlilor din țară și din Europa. Proiectul se concentrează pe un fenomen care, după toate probabilitățile, are loc aproape în toate școlile - hărțuirea. Elevii abordează formele și efectele hărțuirii prin mai multe căi și încearcă să găsească diferite abordări pentru o soluție, colaborând pe portalul eTwinning. Vor fi dezvoltate abilități de lucru în echipe, prin creativitate, gândire critică, autonomie, comunicare și folosirea instrumentelor TIC.



În toate cele trei proiecte, atât elevii, cât și profesorii vor organiza și desfășura activități conform procedurii de lucru și vor avea parte de noi experiențe de învățare.

În anul școlar 2020-2021 am fost partener într-un alt proiect eTwinning **Un mediu curat, o viață sănătoasă!**, având parteneri profesori și elevi din România, Turcia, Republica Moldova, Armenia, Albania, Azerbaidjan, Lituania, Polonia, Grecia, Italia, Bosnia- Herțegovina, Croația, Serbia, Georgia, Slovacia, Franța și Tunisia. Proiectul a vizat realizarea unor activități cu caracter transdisciplinar, care să conducă la formarea unor deprinderi pozitive și a unei atitudini corecte față de mediul înconjurător. Activitățile desfășurate le-au oferit elevilor posibilitatea de a lucra în echipă, de a colabora între ei și cu partenerii din alte țări, de a-și căuta singuri informațiile, de a-și îmbunătăți comunicarea în limba engleză și de a dezvolta competențe digitale. Am desfășurat activități cu ocazia Zilei Apei - 22 Martie, Zilei Pământului - 22 Aprilie și a Zilei Mediului – 5 Iunie.

Încurajăm elevii de orice vârstă să se implice în activități extrașcolare, deoarece acestea îi ajută să-și formeze atitudini pozitive față de învățare, performanța școlară crește, li se formează abilități practice diversificate, dar și strategii adecvate de rezolvare de probleme.

eTwinning oferă personalului didactic din școlile țărilor europene o platformă de comunicare, promovează colaborarea școlară în Europa prin intermediul tehnologiilor comunicării și informației. Prin urmare, fiecare școală parteneră desfășoară activități față în față cu elevii, iar produsele realizate sunt diseminate pe platformă și accesibile tuturor partenerilor.



Mă bucur că fac parte din comunitatea eTwinning, deoarece aici învățăm unii de la alții, descoperim noi materiale didactice cu ajutorul evenimentelor, atelierelor de dezvoltare profesională și conferințelor tematice.

Elevii au un rol activ în aceste proiecte, interacționează, analizează, iau decizii și dobândesc competențe specifice secolului al XXI-lea.

9. IMPORTANȚA CREATIVITĂȚII ÎN PROCESUL DE PREDARE- ÎNVĂȚARE

*Prof. înv. primar Rățoi Larisa-Ioana
Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani, Structura Lunca*

Creativitatea constituie una dintre problemele majore ale contemporaneității și totodată una din cele mai fascinante. Chiar marile talente, n-au creat nimic remarcabil fără o luptă tenace pentru îmbogățirea mijlocului de expresie, armonia culorilor. Creativitatea este o nevoie socială. Provocările lumii moderne impun soluții creative.

Pentru a se adapta la realitățile noi, cadrul didactic trebuie să-și cultive aptitudinile creative, și să stimuleze creativitatea studenților pe care îi formează. Omul creativ trebuie să-și asume riscuri în cadrul sistemului educațional. Spațiul, timpul, adecvat, instrumentele ce ajută la dezvoltarea creativității copiilor, stimulează inovarea, unicitatea prin implicarea copiilor la un nivel superior abilităților lor de gândire.

Teoria „inteligențelor multiple” concepută de Gardner are un impact profund asupra gândirii și practicilor, în domeniul educației pentru înțelegerea creativității.

Studiind cum rezolvă oamenii problemele Gardner a evidențiat 8 inteligențe:

1. Inteligența verbal-lingvistică sau inteligența cuvintelor
2. Inteligența logico-matematică sau inteligența numerelor și a rațiunii
3. Inteligența vizual-spațială sau inteligența imaginilor
4. Inteligența muzical-ritmică sau inteligența tonului, ritmului și a timbrului
5. Inteligența corporal-kinestezică sau inteligența propriului corp
6. Inteligența interpersonală sau inteligența interacțiunilor sociale
7. Inteligența intrapersonală sau inteligența autocunoașterii
8. Inteligența naturalistă sau inteligența tiparelor/ regularităților și a comportamentelor

Prin aplicarea teoriei inteligențelor multiple în procesul de învățământ, curriculum-ul se organizează în jurul celor șapte abilități.

Printre avantajele acestei abordări se numără :

- Crearea mai multor ocazii pentru dezvoltarea talentelor copiilor și pentru obținerea performanțelor de către aceștia;
- Un material suplimentar pentru îmbunătățirea evaluării.
- realizează un profil unic ce încurajează la nivel înalt abilitățile de gândire creativă ale copiilor.

Creativitatea copiilor poate fi descoperită prin realizarea de experimente în orele de limbă și comunicare, matematică și științe ale naturii, în artă, în educație muzicală și altele care ajută copiii în achiziționarea unor perspective de a face conexiuni neobișnuite.

Experiența, învățarea, motivația, personalitatea, imaginația sunt factori ce ajută la dezvoltarea creativității în perioada școlarității. Metodele de predare și învățare care subliniază creativitatea pot avea un puternic efect benefic asupra motivației copiilor, în vederea dezvoltării comportamentului lor creator.

Un factor important în cunoșterea și stimularea capacității creative este școala, care se orientează pe creativitatea copiilor ca proces și ca produs precum și pe metodele utilizate în vederea cunoașterii și stimulării capacității creative a copilului. Procesul de învățare reprezintă principalul factor care poate contribui, decisiv, la valorificarea creativității ei îi revine responsabilitatea de a acționa pentru stimularea potențialului creativ al copiilor în următoarele direcții:

- identificarea potențialului creativ al copiilor
- dezvoltarea posibilităților individuale de comunicare, care să înlesnească punerea rezultatelor creației la dispoziția societății;
- dinamizarea potențialului creativ individual, în sensul valorificării adecvate a talentelor și a cultivării unor atitudini creative.

Prin urmare, climatul socio-cultural în care copilul crește nu influențează doar formarea și afirmarea creativității, ci și manifestarea performanțelor creatoare. În concluzie, cunoșterea și stimularea capacității creative a copilului constituie factorul cheie în educație ce ține de personalitatea cadrului didactic și copilului, precum și de climatul socio-afectiv în care aceștia își desfășoară activitatea.

10. CREATIVITATE ÎN CADRUL ORELOR DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

*Prof. înv. primar Nestor Elena
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino”,
Structura Lunca Pașcani*

*Motto: „Să nu-i educăm pe copii pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari. Și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze.”
(Maria Montessori)*

În abordarea creativității în procesul educațional, elevul trebuie încurajat să gândească independent, să își asume riscuri și responsabilități în demersul său spre formare intelectuală. Limba și literatura română urmărește, concomitent cu constituirea receptivității estetice și dezvoltarea spiritului creator ce presupune formarea receptivității creatoare, dezvoltarea capacității de a restructura unitar într-o viziune proprie, elemente decupate din lectura unei opere, dar și dezvoltarea mijloacelor de autoexprimare, cultivarea expresiei artistice. La clasele începătoare, însăși metoda utilizată, fonetică, analitică – sintetică, oferă activități în spiritul formării gândirii creatoare. Chiar compunerea de propoziții pentru analiza și sinteza fonetică pe baza ilustrațiilor, oricât de simplă ar părea, cere un efort creator din partea copiilor. De asemenea, activități cum sunt cele de compunere a cuvintelor și a unor propoziții cu ajutorul alfabetului decupat sunt, „acțiuni cu obiecte” și cum spunea un ilustru psiholog „inteligenta pornește, înainte de toate, de la acțiune” (J.Piaget); e vorba deci de relația dintre cunoaștere și acțiune, de faptul că orice progres în actul cunoașterii conține în el și elemente de creație, care, chiar dacă nu sunt vizibile, măsurabile, se concretizează în cultivarea unor capacități.

Jocul și exercițiul sunt mijloace de exprimare orală a creativității elevilor în cadrul orelor de limba și literatura română.

Fiecare activitate la limba română este precedată de o serie de exerciții – joc simple, plăcute, accesibile care urmăresc exprimarea orală. Preocuparea de bază a învățătorului, încă de la intrarea în școală a elevilor, o constituie citirea și scrierea corectă, fluentă, conștientă a cuvintelor și a textelor scurte, utilizând exerciții în forme variate, pentru a stimula permanent creativitatea acestora.

Primele exerciții de creare a *unor texte literare cu temă*, pe bază de imagini, cu ajutorul unor idei sau pe bază de întrebări au un rol semnificativ în dezvoltarea creatoare a elevilor. În acest sens trebuie să încurajăm copiii, punându-i în fel de fel de situații creatoare:

realizarea unui text opus ca și conținut;

- crearea unui personaj cu trăsături opuse decât cele date în anumite texte;
- schimbarea finalului unei opere;
- emiterea unei păreri despre o atitudine, acțiune;
- crearea unei povestiri, versuri pe baza unor cuvinte;

- alcătuire de texte cu titlu dat, cu început dat, cu final dat, după imagini, texte libere, după benzi desenate, după un plan de idei, pe baza unor cuvinte de sprijin, pe baza unui text încurcat, după un proverb sau grup de versuri;
- exerciții de creare de cuvinte pornind de la o silabă, schimbând poziția literelor din cuvântul dat, urmărind literele dintr-un careu, schimbând o literă cu alta, unind două cuvinte, sau prin eliminarea unor litere și silabe din cuvintele date;
- exerciții de rimă, de construire de dialoguri între anumite personaje

La unii elevi se va observa tendința de copiere a unor texte cunoscute, a ideilor unor colegi, înșă alții se vor folosi de propria experiență.

Învățătorul trebuie să aibă o atitudine încurajatoare față de elevi, să-i aprecieze pozitiv, stimulându-le spontaneitatea și inițiativa, creând stări pozitive necesare pentru antrenarea acestora în rezolvarea sarcinilor și pentru reușita deplină în activitate. Construirea unei ghicitori este un exercițiu și de logică, și de creativitate. Are la bază analogia, asocierea, comparația și metafora.

Compunerile școlare reprezintă cel mai generos prilej de valorificare a experienței de viață, de manifestare a imaginației creatoare a elevilor. Pentru a putea să realizeze o compunere liberă, elevii trebuie să fie pregătiți și obiectivul poate deveni posibil numai ca rezultat al unei activități creatoare. Învățătorul trebuie să poarte în realizarea acestor ore, de la coeficientul maxim al imaginației creatoare, în strânsă legătură cu cititul și scrisul. A citi, a scrie corect, a te exprima plastic și a “vedea” în spațiu compunerea, iată câteva coordonate ale acesteia.

În elaborarea unei compuneri, redactarea este actul creativ cel mai semnificativ.

În concluzie, la vârsta școlară mică, limba română se învață cu mare ușurință, iar ei, ca obiect de învățământ îi revin sarcini precise pentru dezvoltarea capacităților de comunicare și de creație.

Exemplu de bună practică (activitate de spargere a gheții) Titlu: „Jocul adevărului”

Obiective: să le permită participanților să se cunoască mai bine între ei, prin descoperirea unor interese comune, dar și a diferențelor dintre ei.

Descrierea activității: Cereți participanților să se prezinte, prin a spune două propoziții adevărate și o minciună despre ei înșiși. Cereți apoi unui voluntar să se prezinte în fața grupului. Cine va ghici care este minciuna din cele trei propoziții, va continua prezentarea.

Consider că dascălul zilelor noastre trebuie să învețe și el – conștiincios și continuu, să țină pasul cu noul, să fie un adevărat intelectual, capabil să educe și să instruiască, să descopere și să valorizeze înclinațiile creative ale elevilor săi.

BIBLIOGRAFIE:

- Roșca, Al., *Creativitatea generală și specifică*, Ed. Academiei, București, 1981 ;
- Egan, Kieran, *Imaginația în predare și învățare*, Editura Didactica Publishing House, București, 2008;
- Peneș, Marcela, Molan, Vasile, *Îndrumător limba română*, Ed. Aramis, 2002;
- Molan, Vasile, Peneș, Marcela – *Metodica desfășurării orelor de compunere-expunere la ciclul primar – Editura Didactică și Pedagogică, București, 1983;*

11. ACTIVITĂȚILE EXTRACURRICULARE-MODALITĂȚI ATRACTIVE PENTRU IMPLICAREA ELEVILOR ÎN ÎNVĂȚAREA ACTIVĂ

*Prof. învă. primar Axinte Gabriela
Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani, Structura Lunca*

Copilul dispune de o imaginație bogată, liberă de constrângeri, necontrolată; este dornic să investigheze, să afle totul, se manifestă natural, simțind nevoia de succes și apreciere. El nu coștientizează obstacolele obiective pe care le-ar întâmpina transpunerea în practică a ideilor, deoarece factorul rațional nu funcționează încă. Mijlocul de educare a creativității generale la copil îl reprezintă educația artistică.

Mai târziu, când inteligența și memoria se dezvoltă, iar copilul sesizează realitatea obiectivă, spontaneitatea se diminuează pentru un timp. Însă acumularea în mod creativ a cunoștințelor poate înlesni din nou manifestarea spontaneității, anihilând o serie de factori inhibitori subiectivi și obiectivi cum ar fi: constrângerile din exterior, spiritul autocritic, neîncrederea în forțele, proprii, teama că soluțiile găsite nu vor fi de calitate superioară.

După cum susținea Burrhus Frederic SKINNER comportamentul original al elevului trebuie indus, nu învățat deoarece și-ar pierde originalitatea. Așadar, rolul principal al educației va consta în dinamizarea potențialului creativ, urmărindu-se dobândirea unor tehnici de gândire independentă, a unor instrumente intelectuale adaptabile și eficiente, care să-i permită admiterea ideilor noi, descoperirea problemelor noi și a modului lor de rezolvare, astfel încât elevul să desfășoare în mod firesc o activitate creatoare. A. HAVEN consideră că, oamenii ar fi mult mai creativi dacă li s-ar explica în ce constă de fapt creativitatea.

Condiția de bază absolut necesară pentru exprimarea creativității este munca și în cazul elevilor se concretizează în activitatea școlară. Munca poate înlocui lipsa unor aptitudini și le poate dezvolta pe cele deja existente, determinând constituirea unor noi însușiri. Elevii creativi sunt mai cursivi în ceea ce privește valorificarea cunoștințelor înmagazinate, în realizarea asociațiilor, având o predilecție deosebită pentru însușirea informației, prin prelucrarea materialului, detașându-se de aceasta și expunând-o într-o manieră personală.

Potențialul creativ este condiționat de prezența unor atitudini creative evidențiate prin folosirea eficientă a timpului, prin interpretarea datelor experimentale, probând calitatea de a se entuziasma la fiecare experiment, chiar dacă acesta nu este realizat pentru prima dată, prin energii disponibile de efort propriu individual, prin modul distinctiv de a culege informații, de a trata și formula probleme având ca bază de pornire date cunoscute, de a da soluții și a lua hotărâri. Conduita unui elev creativ se evidențiază și prin spirit de observație, tendință de informare, interese multiple manifestate în activități de tip „hobby”, încredere în sine, dar și prin faptul că nu-l derutează situațiile neclare, tolerând ambiguitatea și valorificând-o. Domeniile de interes ale elevilor pot fi dictate de hobby-urile lor. Intervenția Tehnologiei Informației și Comunicațiilor în dezvoltarea hobby-ului unui elev îi poate facilita acestuia ieșirea din spațiul

comunității locale prin promovarea materialelor rezultate pe net, pentru a fi supuse atenției unor colegi, posibil interesați, din alte comunități, pentru realizarea unui schimb de idei, păreri, concluzii. De asemenea elevul poate să obțină informații despre hobby-ul lui, poate comunica, poate face schimb de informații cu persoane care au aceeași pasiune ca și el prin înscrierea în forumuri de discuție pe tema respectivă.

Fiecare copil are un potențial educativ înnăscut care trebuie doar descoperit și activizat. Dacă un elev are un hobby, atunci o mare parte din timpul său liber îl va dedica acestuia. În plus dacă acest hobby are tangență cu un obiect de studiu de la școală, atunci cadrul didactic va trebui să-l încurajeze să se manifeste și astfel să faciliteze dezvoltarea pasiunii respective. Pasiunea pentru o anumite disciplină de învățământ se dezvoltă în relație directă cu rezultatele bune obținute în acest domeniu de studiu. Se impune deci ca elevul să fie ajutat să obțină bune rezultate la învățătură, care să-i răsplătească așteptările pe măsura efortului depus și să se bucure de succes. Un elev care are un hobby poate avea șansa de a transforma, la maturitate, pasiunea în meserie, devenind în acest caz va fi un om realizat profesional.

Am adresat o provocare unui grup de elevi, pe care îi vedeam adesea la fotbal, pe o temă de genul: „Aveți acces la calculator timp de o oră pentru a căuta pe internet informații pe o temă care vă interesează”. Am remarcat că reacția elevilor a fost una pozitivă. Urmărirea activităților de care elevul este în mod spontan interesat sau investigarea acestui domeniu prin chestionare poate să ofere elemente decisive în conturarea deciziei de orientare școlar-profesională. Cadrul didactic poate avea un element de sprijin obiectiv pentru a demara activități focalizate de stimulare a „punctelor tari” ale sferei atitudinal-motivaționale a elevilor. Rezultatele pot fi folosite în proiectarea unor sarcini didactice diverse, centrate pe aceste sfere de interes personal.

Intrarea în școală este un eveniment extrem de important în viața copilului. Acum se modifică mediul dar și activitatea fundamentală, elevului impunându-i-se o serie de cerințe școlare și o comportare disciplinată. A ajuta elevul să exploreze ce fel de persoană este, care îi sunt valorile și ce poate să devină în termenii abilităților, intereselor și aptitudinilor sale, ale structurii sale de personalitate, conduce la descoperirea unor posibile talente, a hobby-urilor, a unor înclinații clare spre un anumit domeniu. Elevilor introvertiți calculatorul le poate fi de ajutor. Pot să devină comunicativi și deschiși. Pot descoperi alte persoane care împărtășesc aceleași pasiuni. Cultivarea stimei față de alții și față de sine, a domeniilor de pasiune și a orizonturilor de cunoaștere vor permite dezvoltarea abilităților personale până la nivelul performanței în atingerea țintelor propuse, învață să-și înfrângă temerile.

Este cunoscut că în general elevii îndrăgesc o materie dacă sunt captivați de cadrul didactic, chiar dacă nu au abilități deosebite pentru acea materie. La fel de cunoscută este abandonarea direcției de pasiune în cazul unui mediu ce nu le recunoaște și nu le stimulează performanțele. Experiențele și produsele de succes ale elevilor talentați trebuie promovate pe diferite căi, premiate.

Fiecare copil reprezintă o individualitate irepetabilă care necesită un tratament individualizat, pentru valorificarea în mod diferențiat a calităților psihoindividuale. Astfel, noi cadrele didactice, prin modul în care prezentăm noile noțiuni, avem datoria de a-l face pe elev să-și dorească să afle cât mai mult, să participe activ și entuziasmat la descoperirea acestora.

Ioan NICOLA consideră că tratamentul individualizat se aplică (1994, p. 292) prin abordarea individualizată subordonată celei frontale, prin recomandarea diferențiată a temelor pentru acasă.

Inițial, lider formal al clasei, dascălul se va transforma către sfârșitul unui an școlar într-un lider informal, cultivând în rândul elevilor curiozitatea și motivația creatoare. Învățând participativ, elevul va redescoperi cunoștințele prin efort propriu, dezvoltându-și spiritul de observare, de investigare, participând activ la formularea conceptelor, legilor, pricipiilor și generalizărilor. Învățarea anticipativă determină dezvoltarea imaginației creatoare, elevul participând efectiv la descoperiri ingenioase.

Prin aportul metodelor alternative – investigația, proiectul, portofoliul, autoevaluarea etc. – putem transforma procesul de predare-învățare-evaluare, apelând la creativitatea elevului, la gândirea divergentă, la generalizări sau lucrul în echipă. Exercițiul creativ asigură participarea activă a elevului, conferindu-i o autonomie relativ crescută, ceea ce determină activarea cunoștințelor teoretice și practice, însușirea unor atitudini corespunzătoare specificului sarcinii și implicit, asumarea responsabilității pentru rezultatele obținute.

Deși învățarea este eminentă o activitate proprie, ținând de efortul individual depus în înțelegerea și conștientizarea semnificațiilor științei, nu este mai puțin adevărat că relațiile interpersonale, de grup sunt un factor indispensabil apariției și construirii învățării personale și colective.

Considăm că sursele de documentare la care au acces elevii pot influența gradul lor de implicare în aprofundarea achizițiilor dobândite la orele de curs. Astfel, un elev ce are acces la o bibliotecă, la internet, la diferite materiale multimedia ce conțin documentări, poate înțelege mai ușor o lecție predată și chiar să aducă diferite completări acesteia. Totodată, aceste surse de documentare ajută elevul și în rezolvarea diferitelor teme (eseuri, referate, portofolii), a căror conținut nu poate fi acoperit doar de manual și de caietul de notițe.

Pentru unii elevi interesul pentru învățatură este scăzut. Întâlnim tot mai puțini elevi care învață de plăcere, din dorința de a-și îmbunătăți cultura generală. O posibilă cauză pentru demotivarea acestora ar fi „răsturnarea valorilor”. Ar urma lipsa de supraveghere din partea părinților. Depinde de educator cum și cu ce își organizează activitatea didactică astfel încât lecțiile sale să fie atractive și interesante pentru elevi.

Activitățile extrașcolare au în vedere crearea de oportunități de petrecere a timpului liber, educația pentru valori, formarea de abilități specifice, valorizarea talentelor și a preocupărilor elevilor. Descoperirea domeniilor de interes reprezintă un mod de petrecere a timpului dincolo de ora de curs, într-un mod constructiv atât pentru elevi cât și pentru cadrele didactice. În acest efort, cei implicați pot apela la un instrument puternic: calculatorul.

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

Interesul elevului identificat de cadrul didactic (motivația)	Activitatea în care este implicat elevul	Rolul pe care îl exercită elevul conform orientării moderne
1. Dorința de afirmare	Participarea la sesiuni de comunicări, pe diferite teme pentru care este necesară realizarea unei documentări, folosește internetul.	Exprimă puncte de vedere proprii.
2. Provocarea	Elevul manifestă flexibilitate, toleranță, respect pentru ideile altora; le acceptă sau le respinge numai pe bază de argumente.	Realizează un schimb de idei cu ceilalți.
3. Reflecția	Elevul își consolidează cunoștințele și își restructurează schemele mentale prin introducerea noilor informații și își exprimă reflecția într-o manieră personală.	Argumentează, pune și își pune întrebări cu scopul de a înțelege, de a realiza sensul unor idei.
4. Comunicarea deschisă a informației relevante între participanți	Elevul manifestă abilitate pentru relaționarea interpersonală și lucrul eficient în grup, alocarea de timp pentru analiză și evaluare a eficienței activității grupului; participă activ la elaborarea de soluții.	Cooperează în rezolvarea problemelor și a sarcinilor de lucru.
5. Valorificarea	Activitatea elevului conduce la achiziții valoroase și utile.	Își formează competențe și deprinderi practice.
6. Curiozitatea	Elevul manifestă dorința de a descoperi, de a cunoaște și a acumula informații, de a realiza ceva deosebit.	Pune întrebări pentru a înțelege lucrurile.

Schimbarea nu numai a formei dar și a conținutului activităților ce se desfășoară într-o școală dincolo de orele de curs, promovarea ideii că școală nu înseamnă numai parcurgerea curriculumului ci și preocupare pentru dezvoltarea personalității copiilor, conduce la creșterea eficienței învățării prin trecerea de la „o școală pentru toți”, la „o școală pentru fiecare”. (JOIȚA E., 2003, p. 180)

Activitățile care reflectă ceea ce se întâmplă în școală contribuie la structurarea identității clasei / școlii, la păstrarea unor tradiții, la dezvoltarea relațiilor de colaborare la nivelul clasei, la stimularea creativității și a comunicării. Sprijinind elevii să participe la activități extracurriculare, cadrul didactic este capabil să redescopere lumea prin ochii elevilor săi, încurajându-i să-și exprime opiniile, respectându-le și ținând cont de acestea, valorizând înclinațiile fiecăruia în parte, conștient fiind că fiecare în felul său are ceva de oferit.

12. PARTENERIATUL ȘCOALĂ-FAMILIE, COMUNITATE. PROVOCĂRI ȘI PERSPECTIVE

*Prof. înv. prim. Camer Ramona Elena
Școala Gimnazială Gâșteti, Pașcani*

Principalul factor instituțional al educației este instituția școlară, la care se adaugă influențe educative sistematice ale altor factori instituționali precum familia, comunitatea, mass-media, instituțiile educației non-școlare.

Familia este partener de bază în educație. Parteneriatul școală-familie-comunitate are la bază un fundament stabilit pe finalități primordiale (realizarea unei personalități armonioase, integrare socială, fericire individuală) și pe obiective comune (cunoașterea/autocunoașterea copilului în vederea alegerii carierei și pentru optimizarea demersurilor educative, formarea și exersarea unor convingeri privind munca, în special învățătura, formarea și menținerea valorilor morale deziderabile, socializare deplină, dezvoltarea personală și mai târziu profesională a elevului.

Contactul familiei permanent cu școala, implicarea sinceră, atât a părinților cât și a cadrelor didactice în eficientizarea procesului de învățământ, stimularea morală a copilului, respectiv efortul de a crea o imagine de sine pozitivă a acestuia, pot constitui o parte din premisele care să asigure succesul școlar al unui copil, dovadă a unei educații de calitate.

Comunitatea factor important, reprezintă cadrul cultural, spiritual și geografic de dezvoltare al elevului. Fiecare școală devine o comunitate a celor care învață unde, părinții alături de elevi sunt considerați parteneri principali și beneficiari ai procesului de învățământ. Astfel că, *Parteneriatul educațional* reprezintă cea mai clară formă de comunicare, cooperare și colaborare în sprijinul copilului la nivelul procesului educativ. *O provocare dar și o perspectivă* de care trebuie să ținem seama este aceea că, *parteneriatul educațional se desfășoară* numai împreună cu *actul educațional*. De aceea pentru realizarea unui parteneriat trebuie să se aibă în vedere ca, proiectarea, acțiunea și decizia se va realiza cu acordul tuturor factorilor implicați, și anume *școală-familie, comunitate*.

Teoria dar și practica afirmă că, elevii învață și sunt mult mai implicați în actul educațional, contribuie deci la propria formare atunci când părinții și educatorii și alte persoane din comunitate își împărtășesc scopurile și responsabilitățile pentru învățarea elevilor și nu acționează individual.

Triada *școală-familie-comunitate* reprezintă de fapt, viitorul copilului, temelia educației și al societății din care face parte. Atunci când aceste elemente majore din viața unui copil își dau mâna și formează un *parteneriat solid*, rezultatele nu pot fi decât *benefice* pentru toți cei implicați.

Școala este direct influențată de nivelul de dezvoltare comunitară. În esență dezvoltarea comunității vizează evoluția acesteia. Astfel că, dezvoltarea comunității urmărește promovarea

binelui comun încurajând sentimentul de apartenență a individului la aceasta și-l face responsabil la propria dezvoltare.

Concluzionând, pentru eficientizarea *parteneriatului școală-familie-comunitate, a calității învățării și a imaginii școlii în comunitate, de desprind următoarele idei:*

- Elevii trebuie implicați în diferite activități organizate în parteneriat cu diferite structuri precum și implicarea unor agenți educaționali comunitari,
- Definirea unor roluri comune ale cadrelor didactice și ale părinților,
- Participarea elevilor, părinților, comunității locale în procesul decizional al unității școlare,
- Creerea unui climat stimulat în interiorul unității școlare,
- Monitorizarea permanentă a elevilor,
- Aplicarea diferitelor strategii didactice incluzive.

Asadar, Parteneriatul școală-familie –comunitate prezintă puntea de legătură între cele trei forme de educație formală, nonformală și informală.

Bibliografie

1. Baran-Pescaru, Adina., 2004, Parteneriat în educație: familie-școală- comunitate, București, Ed. Aramis Print, pg.5, 83, 110, 124,125
2. Parteneriatul educațional școală-familie-comunitate, Suport de curs
<https://ro.scribd.com/document/451225214/Parteneriat-Scoala-Familie-Comunitate>

13. PROFESORUL ÎN ERA DIGITALĂ

*Profesor: Adriana Anton
Colegiul Național „Mihail Sadoveanu” Pașcani*

Tehnologia nu poate înlocui un profesor, dar tehnologia în mâna unui bun profesor poate produce o mare transformare. Utilizarea tehnologiilor digitale nu ar trebui să devină un scop în sine, mai degrabă, tehnologia ar trebui să fie întotdeauna văzută ca un instrument care facilitează învățarea în clasele noastre. Este important pentru noi să utilizăm tehnologia în sala de clasă în acest fel, după cum tehnologia poate deveni rapid o distragere a atenției pentru noi și elevi. Cu toate acestea, atunci când sunt utilizate în mod corespunzător, tehnologiile digitale poate fi extrem de puternice în facilitarea învățării prin angajament, diferențiere, colaborare și aplicare. Astăzi suntem într-o eră digitală și este important să ne adaptăm la ea.

Atât elevii, cât și profesorii trebuie să înțeleagă avantajele alfabetizării digitale și utilizarea TIC în sala de clasă, să înțeleagă perspectivele studenților și a modului în care tehnologia poate ajuta la individualizarea instruirii.

Instrumentele TIC sunt folosite pentru a crea oportunități eficiente de evaluare. Descoperim nevoia de a gestiona date, cum să procedăm și cum să păstrăm informațiile în siguranță.

Dezvoltarea comunicațiilor digitale și a tehnologiilor colaborative a transformat lumea. Ideile și cunoștințele - nu materialele și forța fizică - asigură fundamentul pentru creșterea și dezvoltarea economică. Sala de clasă, mai degrabă decât fabrica, oferă motorului dezvoltarea. Ne-am mutat de la o economie mondială bazată pe industrie la o economie bazată pe cunoaștere. Astăzi, bogăția de informații disponibile este provocarea cheie pentru cursanți și profesori. Motoarele de căutare sofisticate fac acest lucru mai ușor de gestionat. Tehnologia și instrumentele disponibile în mod regulat permit producerea și distribuirea eficientă a resurselor de înaltă calitate.

Dezvoltarea de noi tehnologii necesită o trecere de la învățarea tradițională a învățătorului orientată spre profesori la învățarea mai angajată și colaborativă. Aceste tehnologii pot oferi instrumentele care ne ajută să facem față provocării.

Există o schimbare radicală spre consolidarea pedagogiei prin tehnologia informației (TIC). Dezvoltarea competenței tehnologice este esențială pentru crearea unui program de pregătire a cursanților, a cetățenilor și a forței de muncă pentru cerințele viitorului și pentru susținerea dezvoltării sociale și îmbunătățirea productivității economice. Noua economie bazată pe cunoaștere necesită noi competențe.

Educatorii discută continuu cum să răspundă nevoilor elevului din secolul XXI, dar copiii din școlile noastre nu au cunoscut niciodată un secol diferit. Nu ne pregătim pentru viitor, pregătim pentru acum.

Nu fiecare copil este un nativ digital, dar elevii au crescut accesul la tehnologie. Este atât de mult o parte a lumii unui tânăr, cum ar fi bicicleta, mașina, radioul și televiziunea. Se așteaptă să o folosească, să o angajeze și să o controleze în viața lor. Este "mijlocul lor".

Învățarea bazată pe proiect

Învățarea bazată pe proiect (P-BL) este o abordare constructivistă. Aceasta sugerează că oamenii "construiesc" propria înțelegere și cunoaștere prin experiențe și reflecții asupra acelor experiențe. P-BL: Conduce învățarea prin prezentarea de provocări dificile, probleme deschise. Permite studenților să lucreze în grupuri de colaborare pentru a rezolva probleme. Permite profesorilor să faciliteze rezolvarea problemelor.

Este o strategie axată pe studenți care reflectă cerințele reale ale erei digitale și le implică în mod eficient pe elevi tineri.

Învățarea activă

Termenul "învățare activă", mai degrabă decât P-BL, este utilizat în general în învățământul primar și secundar. Învățarea activă (AL) este un termen umbrelă care se referă la mai multe modele de instruire care încurajează elevii să își asume responsabilitatea pentru învățarea lor.

Studiile inovatoare de predare și învățare arată că, caracteristicile mediilor de învățare ale elevilor și clasă prevăd cu fermitate munca pe care o vor face ca răspuns. În timp ce dovezile privind impactul dimensiunii clasei asupra rezultatelor elevilor sunt neconcludente, profesorii sunt de acord că, clasele mai mici permit o atenție individuală.

Utilizarea cu atenție a tehnologiei permite o dinamică diferită. Munca în colaborare și evaluarea permite clase mai mari cu același număr de profesori. Cu accesul de la distanță la acel mediu de învățare sunt disponibile și mai mulți profesori pentru a sprijini învățarea și predarea.

Instruirea individuală sau instruirea este o metodă prin care conținutul, materialele de instruire, mediile de instruire și ritmul învățării se bazează pe abilitățile și interesele individuale ale elevilor.

TIC oferă numeroase oportunități pentru instruirea individualizată - de exemplu, un elev poate sta singur la calculator și poate lucra într-un curs în propriul ritm.

Învățarea individualizată poate fi foarte eficientă în educația adulților. De asemenea, poate fi eficient pentru tinerii care învață cu entuziasm să-și dezvolte abilitățile într-un subiect prin inițiativă personală, eforturi și perseverență.

Cu toate acestea, este puțin probabil ca învățarea individualizată să aibă un beneficiu semnificativ pentru elevul sau școala tipică. Pentru a fi eficienți, cursanții trebuie să dobândească o serie de abilități cum ar fi încrederea în sine și abilitățile de competență care necesită un proces de învățare diferit.

Putem realiza cu elevii noștri diferite mini-software pentru a îmbina matematica teoretică cu latura practică a acestuia. Dar, nu trebuie făcută substituția între lucrul cu formule și utilizarea aplicațiilor.

Un exemplu de astfel de soft este programul Progresii aritmetice, realizat în Excel. Programul își propune:

- calculul unui termen general, cunoscând primul termen și rația
- suma primilor n termeni ai unei progresii aritmetice
- aflarea primului termen și al rației unei progresii cunoscând doi termeni oarecare ai progresiei aritmetice.

PROGRESII ARITMETICE

Calcularea unui termen al progresiei aritmetice cunoscând a_1 și r

$a_1 =$	2
$r =$	5
$n =$	34
$a_n =$	167

Suma primilor n termeni ai progresiei

$S_n =$	2873
---------	------

Calcularea primului termen și al rației unei progresii aritmetice cunoscând 2 termeni ai progresiei

$n =$	3	$m =$	2
$a_n =$	45	$a_m =$	47
$a_1 =$	46		
$r =$	-2		

14. ROLUL PROFESORULUI ÎN ȘCOALA ROMÂNEASCĂ

*Prof. Dumitrache Coca
Colegiul Național „Mihail Sadoveanu” Pașcani, Jud. Iași*

Profesorul dedicat care dorește să își exercite cu succes profesia este o persoană care caută să se integreze în colectivul clasei, cooperează cu elevii, și apreciază momentele lor de spontaneitate și creativitate, susținându-i și acordându-le sprijinul necesar în exprimarea propriei personalități în cadrul lucrărilor sau discuțiilor pe care le inițiază. Un astfel de profesor acceptă trăirile elevilor, îi încurajează, le pune întrebări care să le stimuleze participarea iar ulterior le sprijină și le acordă importanță ideilor emise, și îi consultă atunci când este nevoie de luarea unor decizii care îi privește pe ei. În școala tradițională, profesorul juca rolul de transmițător al informației către elevi, care doar o receptau și o reproduceau cu prilejul verificărilor. În școala modernă, profesorul devine conducătorul unui proces simultan informativ și formativ orientând și sprijinind elevii să ajungă prin efort propriu la descoperirea cunoștințelor, pe care urmează să le prelucreze și să le integreze în structura lor cognitivă. Educația se sprijină pe 4 piloni importanți: *a învăța să știi, a învăța să faci, a învăța să trăiești împreună cu alții și a învăța să fii*. În funcție de acești piloni, dar și de implicațiile globalizării asupra indivizilor ale problematicii lumii contemporane profesorul urmează să îndeplinească roluri noi. Astfel, de exemplu, prin metodologia de aplicare a noului curriculum național, li se cere cadrelor didactice din învățământ să creeze activități (situații de învățare) adecvate competențelor proiectate ținând seama desigur de natura subiectului lecției și de particularitățile clasei sau ale grupeii de elevi. Ideea nu este nouă în pedagogie, dar rolul profesorului este mai recent, el fiind astăzi explicit („creator de situații de învățare”) și specificat în documentele de proiectare didactică. Evident, cu cât situațiile de învățare vor fi mai bine alese sau imaginate de profesor, cu atât mai interesantă și mai eficace în planul învățării va fi activitatea de instruire.

Un alt rol nou ar fi acela de meditator în procesul cunoașterii sau de consiliere alături de rolul tradițional de transmițător de informații (mai sus menționat), la care nu se renunță, dar a cărui pondere este vizibil în scădere, în cadrul învățământului modern centrat pe competențe. Acest rol este strâns legat de cel de dinainte, dar are o arie de răspândire mult mai largă, în sensul că relațiile de colaborare între profesor și elev se extind și dincolo de lecția propriu zisă. Astfel, profesorul îi poate însoți pe elevi la biblioteci, dar și în călătoriile pe Internet, îi poate consilia în selectarea diverselor surse de informare ca și în alcătuirea unor lucrări legate de disciplina ori adiacente acesteia.

Profesorul se implică în activitatea didactică cu întreaga personalitate: motivații, aptitudini, nivel de competență, experiență personală. Arta de a preda nu se reduce la transmiterea cunoștințelor, ci presupune și o anumită atitudine față de elevi, ca expresie a concepției pedagogice asumate și a propriilor trăsături de personalitate. În cadrul activităților didactice se creează multiple raporturi interpersonale între participanți, antrenați cu toții într-un proces constant de influențare reciprocă.

Reușita unui profesor depinde de multe ori de natura relațiilor pe care le stabilește cu elevii săi în cadrul acestei interacțiuni, aspect deosebit de important, deoarece multe dificultăți de învățare și educare se datorează unor relații deficitare. Natura relațiilor pe care profesorul le stabilește cu elevii este determinată nu numai de stilul de abordare a activității și de trăsăturile sale de personalitate, ci și de trăsăturile individuale și de grup ale elevilor. De aceea, profesorul trebuie să aibă abilitatea de a-și cunoaște partenerii de activitate. Empatia profesorului nu înseamnă o cunoaștere de tip analitic, ci capacitatea de a depune un efort imaginativ pentru a-l înțelege pe celălalt, sub aspectul potențialului de care dispune, al atitudinilor și sentimentelor sale, al semnificației conduitei manifestate.

Profesorul trebuie să adopte un stil democratic, caracterizat prin relații deschise bazate pe încredere reciprocă și acceptare, reușind astfel să colaboreze cu elevii într-o atmosferă armonioasă, lipsită de încordare. Calitatea procesului instructiv-educativ este dependentă și de relația afectivă dintre profesor și elevi. De aceea este necesar ca fiecare cadru didactic să fie preocupat de cultivarea unor relații bune cu elevii săi.

Trăsăturile negative de personalitate ca: superficialitatea, cinismul, încăpățânarea, apatia, indiferența, rigiditatea, agresivitatea creează o atmosferă nefavorabilă în jurul său. Dimpotrivă, agreabilitatea, gradul de deschidere spre ceilalți, permeabilitatea la schimbări, amabilitatea, răbdarea, stăpânirea de sine, dorința de a ajuta, sociabilitatea, încrederea, capacitatea de a înțelege problemele vor întări calitatea relațiilor pedagogice.

Echilibrul intelectual și psihic, luciditatea, intuiția, bunul-simț, tactul pedagogic sunt calități indispensabile cadrului didactic. Acestea li se adaugă calități morale: probitatea, obiectivitatea, generozitatea, modestia, blândețea, cinstea, sinceritatea, demnitatea, conștiinciozitatea.

Profesorul în calitate sa de formator trebuie să fie în permanență preocupat de imaginea sa oferită elevilor, aspecte minore ca punctualitatea, valorificarea integrală a timpului lecției, modul de adresare, ținuta, gestică, mimica sunt încărcate de semnificație și au valoare formativă. Talentul pedagogic asociat cu ansamblul capacităților care determină competența profesională și ansamblul calităților personale conferă acea măiestrie pedagogică care definește profesia de educator sau cadru didactic.

15. STRATEGII DE MOTIVARE A ELEVILOR

Prof. Neagu Mioara Daniela

Prof. Ursache Angelica

Liceul Tehnologic "Haralamb Vasiliu" Podu Iloaiei

„Dacă am face toate lucrurile de care suntem capabili, am fi cu adevărat uimiți de noi înșine.”

Thomas Edison

Motivația este cheia succesului în predare și învățare, este fundamentul pe care se construiește succesul educațional. Pentru părinți un copil motivat este cel care dorește să aibă rezultate bune la școală, care nu așteaptă să fie împins de la spate să învețe și care este apreciat de profesori. Pentru cadrele didactice, un elev motivat este, în primul rând, cel care ascultă cu interes ceea ce i se predă și care depune efort în a răspunde tuturor sarcinilor de învățare trasate.

În ultimii doi ani, datorită condițiilor pandemice, a nesiguranței în ceea ce privește desfășurarea cursurilor (în sala de clasă sau în mediul on-line), dar și datorită ofertei diversificate de petrecere a timpului (acces la echipamente tehnice cu acces la internet, jocuri, rețele de socializare etc.) este foarte dificil să îi motivezi pe elevi cu scopul participării active la procesul de învățare.

Dacă ținem cont de rezultatele la testele naționale, de creșterea abandonului școlar, de lipsa de disciplină și creșterea numărului de acte de violență, putem concluziona că a scăzut motivația pentru învățare în rândul elevilor. Ceea ce se întâmplă în școli se poate datora unor factori specifici sistemului de învățământ românesc (baza materială depășită, legislație, cadre didactice lipsite de motivație etc.) sau influențelor din mediul familial (părinți plecați în străinătate, situație materială precară, familii monoparentale, apartenență la etnia minoritare etc.).

Date recente indicate de Baza Națională pentru Educație confirmă amploarea fenomenului de abandon pentru toate nivelurile de educație și mai ales în ciclul primar și gimnazial. Cu alte cuvinte, școala este abandonată încă din primele clase de tot mai mulți elevi.

În spațiul școlar, cadrul didactic impune adesea activități de învățare elevilor, iar motivația acestora de a le realiza nu este în mod obligatoriu însoțită și de un interes imediat sau de o pasiune intelectuală pentru acestea.

Mulți autori din psihologia educației scot în evidență diferențierea formală dintre motivația intrinsecă (determinată de dorințele, interesele și preferințele strict personale) și cea extrinsecă (determinată, prin impunere, din exterior). A merge la școală numai pentru că așa cer părinții corespunde unei motivații predominant extrinseci: realizarea unui anumit comportament este determinată de obținerea unei recompense sau evitarea unei pedepse.

Problema care apare la acest tip de motivație este că imediat ce constrângerea este eliminată sau evitată, într-un fel sau altul, copilul are dificultăți de a menține nivelul de performanță care i-a fost impus.

Trebuie să conștientizăm caracterul ideal al unei motivații în întregime intrinseci: atât acasă cât și la școală copilul este sub o influență externă constantă din partea familiei și a

profesorilor. Totuși, fără a fi dublată de o alegere proprie, de o aderare voluntară la obiectivul urmărit (fără o dimensiune intrinsecă), riscurile semnalate vor ajunge să se manifeste cu ușurință.

Un elev are rezultate deosebite la o disciplină pentru că este foarte motivat să o învețe la fel cum un elev are un grad ridicat de motivație pentru că reușește să obțină rezultate deosebite la o anumită disciplină.

Dacă elevul doarme cu capul pe bancă, este absent la ore, reacționează indiferent la provocările cunoașterii sau la eforturile cadrului didactic de a prezenta cât mai atractiv lecția, asta nu înseamnă că nu are nicio motivație: de fapt este motivat să aibă acest comportament pentru că nu înțelege sau nu vede rostul școlii.

În mod fundamental motivația școlară depinde de modul în care elevul consideră activitatea de învățare ca fiind relevantă, de măsura în care se consideră competent să o realizeze, cât și de percepția sa asupra gradului de libertate pe care o are în alegerea modalităților și mijloacelor de a o îndeplini. Elevul poate să joace un rol activ în procesul educațional și se poate dezvolta conform potențialului său într-un climat de încredere, respect și atenție.

Este greu de presupus că putem fi un bun profesor fără să reușim să atragem aprecierea și respectul elevilor cu care lucrăm. În egală măsură nu putem să facem abstracție de mediul clasei sau al școlii în care predăm, fără să putem înțelege și aplica în mod consecvent regulile și procedurile stabilite de unitatea școlară. După cum remarcă Turnbull (2007), aceste condiții de succes pot fi observate foarte ușor în momentul în care un elev este chestionat cu privire la motivele pentru care învață cu mai mare plăcere și are rezultate mai bune la o anumită disciplină în comparație cu alta.

Mulți elevi consideră că au un randament mai bun în cazul disciplinelor predate de profesori care se apropie de ei, care știu „cum să-i ia”, la ora căroră se simt remarcați. Aceasta corespunde cerinței de calitate interpersonală. Chiar și profesorii care au un comportament mai distant față de elevii lor (de exemplu, discută rar despre probleme în afara celor specifice lecției, nu utilizează decât limbajul științific, glumesc rar sau deloc etc.) dar care reușesc să stimuleze participarea elevilor prin activitățile de învățare pe care le propun sunt percepuți de elevi ca intrând în categoria profesorilor apropiați. Decisiv este criteriul recunoașterii și încurajării efortului personal, creativității și inițiativelor elevului.

Alți elevi consideră că învață mai bine la anumite obiecte pentru că profesorii respectivi „știu bine materia” și de cele mai multe ori au o vastă experiență în domeniul în care predau. În acest caz criteriul important este expertiza pe care un profesor poate să o demonstreze în activitățile didactice, „confruntarea” cu elevii din clasă pasionați și cu bune rezultate la disciplina respectivă fiind decisivă. Astfel, unele răspunsuri au indicat faptul că performanța la un obiect a apărut în urma faptului că profesorul respectiv a știut să lucreze cu toți copiii din clasă, „nu a făcut diferențe și nu m-a ținut minte că în ultimul trimestru din anul trecut nu prea am dat pe la orele dumnealui, nu ne compară tot timpul cu „olimpicii” clasei cum fac alți profesori și nu ne spun de cinci ori pe minut că suntem incapabili și că n-o să facem nicio brânză în viață”.

O parte dintre elevi consideră că au rezultate mai bune pentru că la respectiva disciplină sunt mai atent controlați, știu mai bine ceea ce trebuie să facă și sunt conștienți că „nu vor fi făcute excepții de dragul lor”. Orice lipsă de sancțiune încurajează un comportament deviant (fie că este vorba despre fuga de la ore sau neîndeplinirea unei sarcini de învățare), în timp ce o

sanctiune aplicată în mod consecvent, tuturor elevilor din clasă, indiferent de „numele” sau rezultatele școlare ale acestora îl inhibă. Se poate observa că indiferent de nivelul profesional de pregătire sau de relația cu elevii, un bun profesor nu poate fi imaginat în absența capacității de a aplica reguli în mod adecvat. Elevii demonstrează că nu prezența regulilor este un factor demotivant pentru învățare ci lipsa acestora sau aplicarea în mod inconsecvent.

Predarea lecțiilor și învățarea din manual trebuie combinată cu implicarea în activități experimentale, chiar dacă acest lucru presupune un efort suplimentar pentru că suntem obișnuiți să predăm cu ajutorul metodelor tradiționale (expunere, demonstrație).

O metodă recomandată în predarea orelor de științe economice este simularea. Aceasta este o metodă de instruire centrată pe elev care îi ajută pe elevi să înțeleagă faptul că și cele mai abstracte concepte economice au aplicații în realitate. Simularea este considerată o activitate de laborator prin care profesorul de științe economice demonstrează un anumit concept. Profesorul nu prezintă conceptele și nu explică problemele, ci dirijează descoperirea lor prin discuții.

Pentru a asigura buna desfășurare a unei simulări, activitățile trebuie să fie foarte clar descrise, în majoritatea cazurilor, elevii interpretând roluri din lumea reală: cumpărători-consumatori, vânzători-producători, membrii ai legislativului etc. Elevii trebuie să aibă sarcini bine definite, realizabile, respectiv obiective de atins: să obțină profit, să fie realeși în funcția respectivă etc. Pentru a-și realiza obiectivele, elevii dispun de resurse și trebuie să adopte decizii privind modul în care le vor utiliza.

Este posibil ca, în desfășurarea unei simulări, să intervină și neînțelegeri, de aceea este necesar să existe și momente în care să fie posibilă clarificarea lor și obținerea unui feedback de către elevi.

Întrebările cu ajutorul cărora este condusă discuția de analiză trebuie să orienteze elevii către identificarea conceptelor economice, interpretarea faptelor cu ajutorul acestor concepte, cântărirea beneficiilor și a costurilor și compararea situației simulate cu cazuri din lumea reală.

Firma de exercițiu reprezintă o simulare a unei firme reale.

Firma de exercițiu în învățământul tehnologic, reprezintă o componentă a curriculumului național pentru profilul servicii.

Bibliografie:

1. Popenici S., Fartusnic C. (2009) *”Motivația pentru învățare. De ce ar trebui să le pese copiilor de ea și ce putem face pentru asta.”* București, DPH
2. Lăcătuș, Maria Liana, *Învățământul preuniversitar și educația economică*, Ed. ASE, 2009.
3. *Proiectarea lecțiilor de Economie, Ghidul profesorului*, CREE, 2007.



16. STRATEGII DIDACTICE DE EVALUARE UTILIZÂND RESURSELE DIGITALE DIGITALE

prof. Costea Iuliana – Colegiul Tehnic de Căi Ferate “Unirea”



Descriere resursă digitală:

Este o platformă care permite de construirea de:

- jocuri educaționale interactive în format digital, ce pot fi inserate în alte platforme de învățare sau, mai simplu, distribuite prin link.
- resurse în format pdf, aferente jocurilor create.

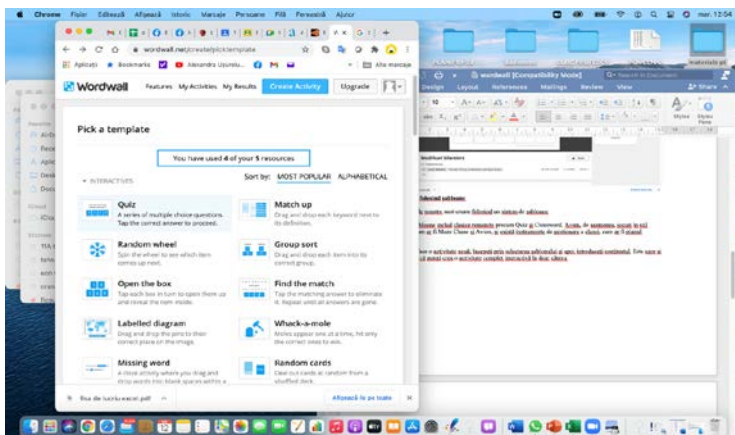
Rolul de creator de resurse wordwall.net este limitat de tipul de cont creat: plan basic (free), standard sau pro.

Rolul de utilizator nu este condiționat de crearea unui cont pe această platformă.

Caracteristici generale ale platformei:

- *crearea de resurse după tipare date*
- *schimbarea tiparelor compatibile, fără a relua construirea jocului*
- *posibilitatea de a edita o resursă publică creată de altcineva*
- *posibilitatea de a alege teme și opțiuni de personalizare a resursei*
- *permite crearea de sarcini de lucru atribuite elevilor*
- *permite publicarea resursei, fiind vizibilă și altor profesori/creatori de conținut educațional*
- *permite modul de multiplayer – atunci când pe aceeași resursă intră mai mulți elevi, fiecare de pe dispozitivul propriu*

1. Activități interactive și imprimabile

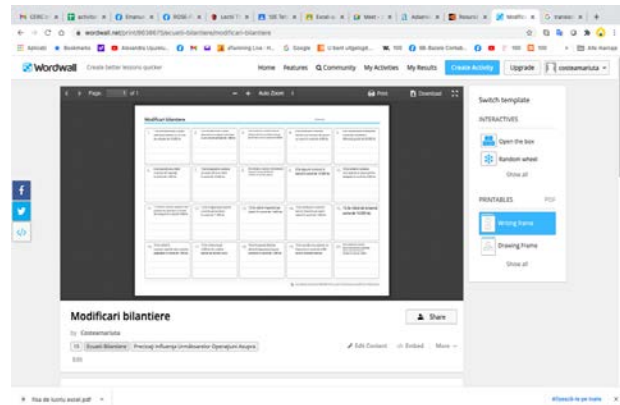


Wordwall poate fi folosit pentru a crea atât activități interactive, cât și activități de imprimat. Majoritatea șabloanelor sunt disponibile atât în versiune interactivă, cât și în versiune tipărită.

Activitățile interactive sunt redactate pe orice dispozitiv compatibil cu web, cum ar fi un computer, tabletă, telefon sau tablă interactivă. Ele pot fi jucate individual de către elevi sau pot fi conduse de profesori, cu elevii care se întorc în partea din față a clasei.

Printabilele pot fi tipărite direct sau descărcate ca fișier PDF.

Ele pot fi folosite ca însoțitor al activităților interactive sau ca activități independente.



2. Creare folosind șabloane

Activitățile sunt create folosind un sistem de șabloane.

Aceste șabloane includ clasice renumite precum *Quiz* și *Crossword*. Avem, de asemenea, jocuri în stil arcade, cum ar fi *Maze Chase* și *Avion*, și există instrumente de gestionare a clasei, cum ar fi planul *Seating*.

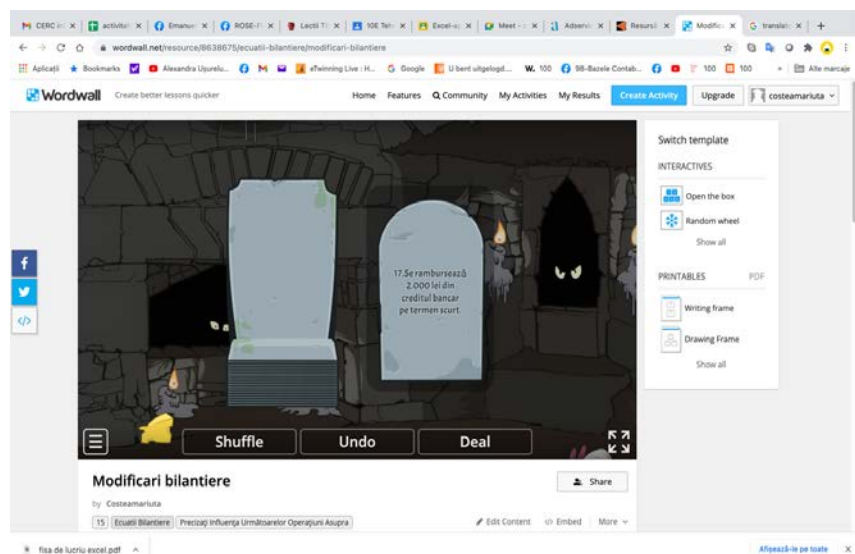
Pentru a face o activitate nouă, începeți prin selectarea șablonului și apoi introduceți conținutul. Este ușor și înseamnă că puteți crea o activitate complet interactivă în doar câteva minute.

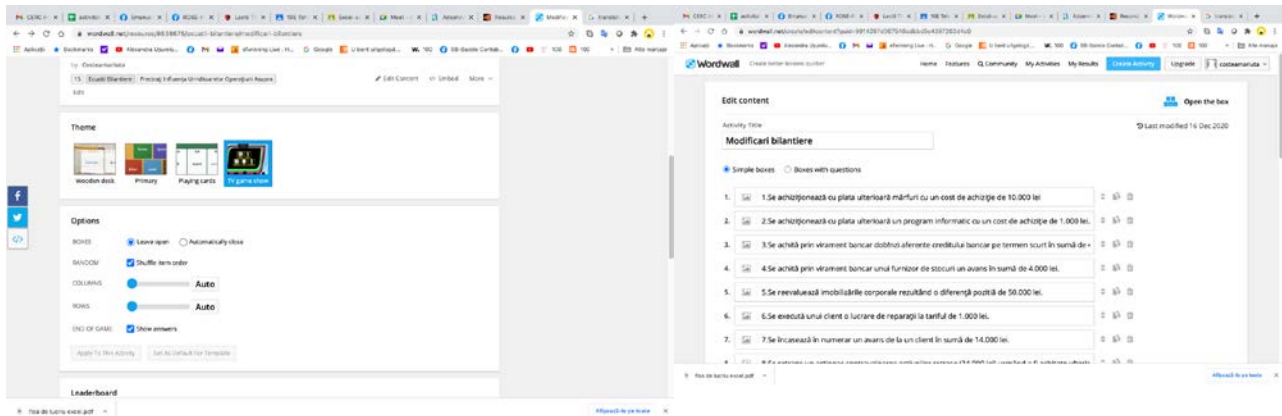
3. Comutarea șablonului

După ce se creează o activitate, se poate comuta la un alt șablon cu un singur click. Acest lucru vă economisește timp și este minunat pentru diferențiere și consolidare.

De exemplu, dacă ați creat o activitate de potrivire bazată pe nume de forme, o puteți transforma într-un cuvânt încrucișat cu exact aceleași nume de forme.

În același mod, putem transforma resursa dvs. într-un test sau într-o căutare de cuvinte și multe alte posibilități.





4. Editarea activității

Nu este nevoie să ne mulțumim cu activități prestabilite. Se pot găsi activități model, care se pot personaliza cu ușurință pentru a se potrivi clasei dvs. și stilului dvs. de predare.

5. Teme și opțiuni

Activitățile interactive pot fi prezentate în diferite teme. Fiecare temă schimbă aspectul grafic, fonturi și sunete diferite. De asemenea, se pot găsi opțiuni suplimentare pentru a seta un cronometru sau pentru a schimba modul de joc. Printabile au și opțiuni. De exemplu, puteți schimba fontul sau imprima mai multe copii pe pagină.

6. Temele elevilor

Activitățile Wordwall pot fi folosite ca sarcini finalizate de elevi. Atunci când se stabilește o sarcină, elevii sunt direcționați către acea activitate, fără distragerea atenției de a vizita pagina principală de activitate. Această caracteristică poate fi utilizată în clasă în care elevii au acces la propriile dispozitive sau ca modalitate de a stabili temele. Rezultatele fiecărui elev sunt înregistrate și puse la dispoziția profesorului.

<https://wordwall.net/play/8638/675/309>

7. Împărtășirea cu alți profesorii

Orice activitate create, poate fi făcută publică. Acest lucru permite să partajați linkul paginii de activitate prin e-mail, pe rețelele sociale sau prin alte mijloace. De asemenea, permite altor profesori să găsească activitatea în rezultatele căutării comunității noastre, să o joace și să se bazeze pe ea. Se pot păstra activitățile private, ceea ce înseamnă că numai dvs. îl puteți accesa.

<https://wordwall.net/resource/8638675>

8. Încorporarea pe un site web

Activitățile Wordwall pot fi plasate pe un alt site web folosind un fragment de cod HTML. Funcționează la fel ca funcția de încorporare video care poate fi găsită pe YouTube sau Vimeo,

oferind o activitate redabilă pe propriul site. Acesta este un mod excelent de a îmbunătăți propriul blog sau mediul virtual de învățare (VLE) al școlii.

[<iframe src="https://wordwall.net/embed/9914297d067546cdbbd5c4397263d4c0?themeId=26&templateId=25" width="500" height="380" frameborder="0" allowfullscreen></iframe>](https://wordwall.net/embed/9914297d067546cdbbd5c4397263d4c0?themeId=26&templateId=25)

9. Jocuri multiplayer

Multiplayer este un format în care toți elevii se alătură simultan aceluiași joc, fiecare pe propriul dispozitiv. Profesorul controlează fluxul jocului din partea din față a clasei.

Unele jocuri sunt competitive, de exemplu Quiz, unde elevii se aleargă pentru a da răspunsul corect cât mai repede posibil. Altele precum Brainstorm facilitează o discuție în colaborare.

Linkuri utile:

- <https://www.youtube.com/watch?v=LHW5glaehWs>
- https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQbdwsL0FwhgfXLF_zimhtxZqw97RWzWWLt8M7F4TK5ciPNe52ec6p_ZPbfXekQUQ/pub?delayms=3000&loop=false&start=true&slide=id.p1
- <https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vTIprHJn9V2ayoqc5rA6xaScbSnWNJm4L5l9GrjHWL6vR85-LpHoKmDRXBQvEZqMQ/pub?delayms=5000&loop=false&start=false&slide=id.p4>

17. ACTIVITĂȚILE EXTRACURRICULARE ȘI CONTRIBUȚIA LOR LA DEZVOLTAREA COGNITIVĂ

*Prof. Cijov-Marcu Carmen Silvia
Colegiul Tehnic C.F. „Unirea“ Pașcani*

Activitățile extrașcolare reprezintă o resursă educațională valoroasă pentru întregul demers didactic și pentru dezvoltarea personalității elevilor. Fiind parte a educației nonformale, aceste activități sunt organizate în mod conștient și planificat pentru elevi în instituții din afara sistemului de învățământ.

Una dintre provocările actuale ale școlii se referă la faptul că oferta școlii trebuie să se diversifice pentru a răspunde nevoilor de cunoaștere ale copiilor, să iasă din formal și formalism. În acest context, activitățile extracurriculare și extrașcolare par a căpăta o importanță din ce în ce mai mare. Studii de specialitate subliniază rolul acestora în planul dezvoltării personale a elevilor, în construirea unui climat școlar prietenos, în creșterea participării la cursuri și în planul socializării.

În sistemul de învățământ românesc, cadrul activității educative școlare și extrașcolare constituie spațiul capabil de a răspunde provocărilor societății actuale, în sensul în care conceperea flexibilă a acesteia permite o continuă actualizare a conținutului învățării și a metodelor didactice centrate pe elev, precum și o monitorizare și evaluare de calitate a rezultatelor învățării. Totodată particularitățile specifice facilitează implementarea noii abordări didactice prin care elevul devine resursa, producător, lider de opinie, deci participant activ.

Este necesară construirea de atitudini și comportamente, de rezistență la influența factorilor de risc (fie că este vorba de cutremur, inundații, incendii, accidente rutiere, consum de substanțe toxice, trafic de ființe umane, infecții cu transmitere sexuală, pandemii, epidemii, violență) dar și forme insidioase cum sunt: aculturalizarea, confuzia criteriilor, invazii ale unor subculturi care confiscă tinerii, tocmai pentru ca aceștia nu au competente de selecție, nu au alternative.

Aceste comportamente se pot construi prin demersuri specifice educației pentru schimbarea care prefigurează pregătirea pentru educația continuă.

Varietatea scopurilor acestor activități este evidentă și punctează următoarele aspecte: interacțiunea socială, leadershipul, recreerea și educația pentru sănătate, autodisciplina și creșterea încrederii în sine. Activitățile extrașcolare se desfășoară într-un cadru informal, ce permite elevilor cu dificultăți de afirmare în mediul școlar să reducă nivelul anxietății și să-și maximizeze potențialul intelectual.

În cadrul acestor activități, elevii învață să învețe. Ei se deprind să folosească diverse surse informaționale, reușesc să-și întocmească colecții specifice propriilor interese, învață să sistematizeze date folositoare. Specific acestor activități este caracterul neimpus, liber ales, faptul că elevii se supun de bună voie regulilor, își asumă responsabilități, se autodisciplinează, se formează ca și oameni în relație cu sine și cu ceilalți.

În sfera activităților extrașcolare se includ acțiunile care au un conținut cultural, artistic, spiritual, științific, tehnico-aplicativ, sportiv, de participare la viața comunității locale.

Deoarece se clădesc pe trebuința și caracteristica principală a copiilor, adică jocul, următoarele activități sunt exemple grăitoare: excursiile, serbările, vizitele la muzee, la locuri istorice, la diverse expoziții, vizionarea unor filme educative, a unor pise scurte de teatru, a unor scenete sau spectacole, plimbările în natură, concursurile pe diverse tematici.

Participând la aceste activități elevii pot cunoaște locurile în care au trăit personalități remarcante ale poporului român, descoperă frumusețile țării, își îmbogățesc cunoștințele cultural-științifice, prețuiesc valorile culturale, înțeleg noțiuni geografice, își formează simțul artistic învățând să își exprime sentimentele, trăirile, își largesc orizontul spiritual, estetic, relațional, învață colaborarea cu ceilalți precum și fair play-ul competițional, deprind conduite civilizate, își îmbogățesc vocabularul cu cuvinte din diferite domenii, își cultivă atitudini de investigare, de cercetare. Valențele formativ-educative ale acestor activități sunt imense.

Elevii apreciază foarte mult activitățile extrașcolare datorită faptului că sunt diferite din punct de vedere al conținutului, duratei, metodelor folosite și formelor de organizare a activității de celelalte activități școlare. Pe de altă parte, conținutul acestora nu este stabilit printr-un curriculum obligatoriu; elevii au libertatea deplină de a alege conținuturile care sunt în concordanță cu interesele și dorințele lor. Fiecare cadru didactic poate observa determinarea și entuziasmul cu care școlarii participă la aceste acțiuni. Faptul că acestea au ieșit din încadrarea formală de la clasă conferă copiilor o degajare și o libertate de exprimare și de implicare activă, fără teama sancționării sau chiar a notării.

Activitățile extrașcolare stimulează valori, aptitudini și dezvoltă vocația, talentul, încurajând competiția, asumarea de responsabilități, comunicarea, abordările bazate pe inițiativă, imaginație și opțiune. Toate acestea duc la formarea unor personalități complete și complexe.

Competențele dezvoltate prin aceste activități pot fi de natura celor de comunicare și interrelaționare, dar și de perfecționare într-un domeniu de activitate pentru care elevul își manifestă interesul. Participarea la activitățile extrașcolare contribuie în mod semnificativ la dezvoltarea cognitivă, relațională, afectivă a elevilor. Achizițiile dobândite în contextele de învățare din activitățile extrașcolare le pot servi elevilor ca suport pentru învățare în activitățile de la clasă, motiv pentru care participarea la activitățile extrașcolare ar trebui valorificată, dar și încurajată în permanență. Mai mult, valorificarea experienței dobândite în cadrul activităților extrașcolare în activitățile de la clasă ar constitui un stimul major pentru o implicare și mai bună a elevilor în cadrul acelor acțiuni, pentru creșterea spiritului de inițiativă a acestora.

Formați sub aspect psihointelectual, fizic și socioafectiv copiii dobândesc abilități și competențe necesare pentru o cât mai ușoară integrare socială.

18. METODE ȘI TEHNICI CARE PROMOVEAZĂ ÎNVĂȚAREA PRIN COOPERARE

prof. Moraru Iuliana

*Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani/
Structura Școală Gimnazială Lunca*

„Învățarea prin cooperare se referă la o varietate de metode de predare în care elevii lucrează în grupuri mici pentru a se ajuta unii pe alții în învățarea conținutului academic. În clasele cooperante se așteaptă ca elevii să se ajute unii pe alții, să discute unii cu alții, să-și verifice nivelul curent de cunoaștere și să umple lacunele în înțelegere unii altora.” (Slavin, R., 1995)

„Învățarea cooperativă este o metodă didactică bazată pe organizarea, în funcție de obiectivele operaționale bine stabilite, a unei munci colective fondate pe complementaritate, orientate spre asigurarea aspectului social al învățării și care vizează dezvoltarea deprinderilor de comunicare interpersonală, a interacțiunilor, competențelor și comportamentelor sociale ale elevilor.” (Ionescu, M., Bacos, M., 2001)

Despre învățarea activă

Metodele care promovează învățarea activă sunt metodele care implică fiecare elev din clasă în procesul de învățare. Învățarea activă este asociată cu conceptul de „a învăța făcând”- „learning by doing”. Orice activitate care încurajează implicarea elevului în procesul de învățare este „activă”. Ea contribuie la dezvoltarea gândirii critice și poate fi utilizată într-una sau mai multe din fazele lecției.

Turul galeriei

O metodă folosită cu succes în clasă, în recapitularea și consolidarea cunoștințelor, este Turul galeriei. Aceasta presupune parcurgerea unor anumiți pași: brainstorming individual; interviu de grup; producerea planșelor; susținerea produselor de către un raportor; afișarea produselor; efectuarea turului galeriei; dezbateră. Elevii lucrează în grupe de câte 3-4. Fiecare grup își alege sau primește o anumită temă din subiectul propus, dar pot avea aceeași temă toate grupurile. Un secretar, ales de elevii grupei, notează rezultatul brainstormingului pe o coală de hârtie, folosind markere de culori diferite. Șeful grupei susține tema realizată în fața celorlalte grupe. Posterele sunt apoi expuse în diferite locuri din clasă, accesibile elevilor și situate la anumite distanțe. După expunerea produselor realizate, fiecare grupă examinează cu atenție produsele celorlalte grupe. Grupele se rotesc, se discută și se notează comentariile, întrebările, neclaritățile.

După turul galeriei, fiecare grupă răspunde la întrebările celorlalți, clarifică aspectele solicitate, apoi își reexaminează propriile lucrări.

În acest mod, prin feed-back-ul oferit de colegi, are loc învățarea și consolidarea unor cunoștințe, se valorizează produsul activității în grup și se descoperă soluții alternative la aceeași problemă. Atmosfera din clasă trebuie să le permit să gândească critic, iar elevii trebuie să creadă că opiniile lor au valoare.

Proiectul

Proiectul este o modalitate de organizare a învățării care permite parcurgerea unor activități de învățare interdisciplinare și transdisciplinare, centrate pe elevi, ancorate în problemele practice ale vieții de zi cu zi.

Un avantaj al proiectului este faptul că elevii pot fi motivați să se angajeze responsabil în propria învățare, având posibilitatea să își urmeze propriile interese și să caute răspunsuri la propriile întrebări, să decidă ei înșiși cum să caute răspunsuri și cum să rezolve probleme. Elevii aplică și integrează conținutul unei anumite discipline în diferite momente ale realizării proiectului.

Realizarea proiectului dă sens și semnificație cunoștințelor datorită gradului de aplicabilitate imediată. Abilitățile pe care le dezvoltă proiectul sunt abilități de lucru necesare în lumea reală, abilități cerute de angajatori la locul de muncă (abilitatea de a lucra în echipă, de a lua decizii bine fondate, de a avea inițiativă, de a rezolva probleme complexe.)

De asemenea, realizarea proiectului, mai ales în etapa de documentare, deseori impune ieșirea din perimetrul școlii, căutarea de resurse materiale sau sprijin în comunitate. Aceste ocazii sunt valoroase pentru că atât elevii, cât și profesorii au posibilitatea să stabilească relații de colaborare cu membrii comunității, iar produsele proiectului vor putea fi prezentate acestora, precum și părinților, ocazie foarte bună de a întări relațiile dintre școală și comunitate.

Mozaicul

Tehnica Mozaic de învățare prin cooperare promovează un proces mai bun de învățare, îmbunătățește motivația elevilor și permite ca un volum mai mare de conținut să fie studiat și împărtășit de membrii unui grup. Tehnica mozaic a fost elaborată inițial de Elliot Aronson și studenții săi.

Tehnica asigură:

- ✓ modalitate eficientă de învățare a conținutului,
- ✓ Ascultare, implicare și empatie,
- ✓ Interdependență între elevi,
- ✓ Interacțiune între elevi.

Elevii sunt împărțiți în grupuri mici de câte 5-6 membri. Sarcina fiecărui grup este de a învăța despre un aspect al unui subiect și de a deveni „experți” în acel subiect. În acest grup de experți, elevii efectuează activități de investigare împreună și creează prin colaborare un raport sau o prezentare. De asemenea fiecare elev răspunde individual și le va preda ulterior și celorlalți o parte din conținut. După ce elevii au devenit „experți” sunt redistribuiți într-un alt grup. Fiecare grup nou este format din „experți” din grupurile inițiale. Sarcina fiecărui „expert” este de a preda celorlalți membri ai grupului conținutul studiat. Luarea de notițe și întrebările sunt strategii care pot fi folosite de toți membrii grupului pentru a înțelege informațiile mai bine. După ce toți „experții” au efectuat prezentările, fiecare membru al grupului a învățat cinci sau șase noi aspecte ale subiectului și este pregătit să susțină un examen, să scrie un eseu sau să se grupeze cu un alt „expert” pentru a crea o prezentare multimedia.

Investigația în grup

Investigația în grup este o metodă des utilizată în cooperare. Profesorul(sau elevii) aleg o temă vastă, motivantă și interesantă pentru a fi investigată. Tema trebuie să se preteze la investigații sub diferite aspecte sau să poată fi împărțită în secțiuni. Profesorul prezintă tema și expune colecția de materiale preliminare. Elevii trec în revistă materialele, pun întrebări și împart tema în secțiuni. Elevii se înscriu sau se organizează, în orice altă manieră, în grupe de cercetare și își planifică investigația. Profesorul circulă printre ei și le poate cere un plan scris.

Membrii fiecărui grup se reunesc pentru a vedea dacă rezultatele cercetării lor acoperă, în mod satisfăcător, tema sau secțiunea.

Cercetarea poate dura câteva minute sau câteva zile. Profesorul trece printre ei pentru a se asigura că fiecare are un rol bine stabilit în grup.

Grupurile pregătesc o prezentare care va fi făcută în fața întregii clase. Membrii grupurilor decid care sunt rezultatele cele mai importante ale investigației lor. Prezentările trebuie să fie active și interesante și trebuie să îi implice pe toți membrii grupului. Ele pot consta în explicații, reprezentări grafice, etc. Grupurile își fac prezentările și își discută produsul.

Pe tot parcursul aplicării acestor metode, cadrul didactic trebuie să se abțină de la intervenții, dându-le posibilitatea elevilor să ia propriile decizii, chiar dacă vor comite uneori greșeli.

Bibliografie

Flueraș V - Teoria și practica învățării prin cooperare, Cluj-Napoca 2005

Stanciu, Mihai - Didactica postmodernă. Fundamente teoretice, Suceava, 2003

19. EFORTUL FIZIC – ASPECTE METODICE ÎN ANTRENAMENTUL JOCULUI DE HANDBAL

*Autor, Porumb Ciprian Mihăiță
Școala Gimnazială Gâștești Pașcani*

ACTUALITATEA REFERATULUI:

Handbalul se înscrie printre cele mai importante mijloace ale educației fizice școlare. Prin conținutul său complex, în care sunt prezente numeroase forme de alergare, de aruncare și de sărituri, executate în situații mereu schimbătoare, handbalul aduce o contribuție însemnată la realizarea sarcinilor educației fizice școlare.

Prin studierea parametrilor efortului în pregătirea elevilor și a echipelor de handbal, vom da o mai mare importanță acestui joc. Toate aceste aspecte scot în evidență efectele pozitive ale practicării jocului de handbal, asupra organismului și a personalității elevilor.

Plecând de la cunoașterea aprofundată a specificului jocului de handbal, a jucătorilor aflați în pregătire și având la bază concepția de joc, de cea mai mare perspectivă este îmbunătățirea calității procesului de antrenament sportiv prin determinarea mijloacelor cele mai optime și cu randament maxim în ceea ce privește dozarea efortului.

PARAMETRII EFORTULUI:

Principalele elemente (parametri) pe baza cărora se realizează reglarea efortului și orientarea influențelor lui în antrenament sunt volumul, intensitatea și complexitatea.

Volumul – exprimă latura cantitativă depusă de fiecare individ. El poate fi influențat de numărul de repetări, durata exercițiilor și distanțele parcurse.

Intensitatea – vizează latura calitativă, exprimată în relația dintre lucrul efectuat și timpul necesar, determinat de viteza de execuție a mișcărilor (tempo).

Complexitatea – exprimă dificultatea de realizare a acțiunilor motrice.

Volumul

Volumul în antrenamentul de handbal, se referă la efortul total din cadrul unei lecții sau faze de pregătire. Când mă refer la volumul unei faze de pregătire, specific numărul lecțiilor de antrenament sportiv precum și numărul de ore și zile de antrenament. Pe măsură ce un sportiv devine capabil să atingă niveluri înalte de pregătire, volumul total de pregătire devine tot mai important.

O creștere continuă a volumului de pregătire, este, probabil, una din prioritățile antrenamentului modern. Un volum ridicat de pregătire are o justificare fiziologică clară: sportivii nu se pot să se adapteze fiziologic fără el. Totuși o creștere prea mare a volumului de efort per lecție de antrenament poate fi daunătoare. Se consideră că astfel de creșteri duc la oboseală, eficiență scăzută în pregătire, efort muscular neeconomic și risc mărit de accidentare.

Prin urmare, dacă volumul per lecție de antrenament este deja suficient, este mai înțelept să crească numărul de antrenament per microciclu, decât volumul de efort per lecție.

Intensitatea

Intensitatea reprezintă relația dintre lucrul efectuat și timpul necesar și se referă în principal la latura calitativă a efortului. Intensitatea efortului este determinată de viteza de execuție a mișcărilor, de numărul lor pe unitatea de timp, de durata pauzelor, de valoarea încărcăturilor.

Cu cât un sportiv depune mai mult efort în unitatea de timp, cu atât este mai mare intensitatea. Forța unui stimul depinde de încărcătură, viteza de performanță și de variația intervalelor sau pauzelor dintre repetări.

Intensitatea pregătirii:

Mărim viteza cu care se acoperă o distanță dată, ritmul de execuție a unui exercitiu tactic sau încărcarea în pregătirea de forță.

Sporim numărul de repetări efectuate de elevi cu această intensitate.

Reducem intervalul de repaus dintre repetări sau exerciții tactice.

Sporim numărul de competiții per fază de pregătire.

Complexitatea

Expunerea unui grup de elevi la un grup de deprinderi complexe operează o discriminare rapidă între cei cu o coordonare bună sau slabă; cu cât este mai complex un exercițiu cu atât mai mari vor fi diferențele individuale și eficiența mecanică.

Reacțiile elevilor la acțiuni tactice complexe au fost semnificative prin creșterea frecvenței cardiace cu 20-30 bătăi/minut. Profesorul trebuie deci, să țină cont de complexitatea unei sarcini în planificarea pregătirii astfel încât sportivii să nu facă un efort suplimentar. În mod similar, pentru schemele de joc, antrenorul trebuie să țină cont de meciurile cu miză mare, nu numai din punct de vedere fizic ci și în ceea ce privește complexitatea acțiunilor tactice implicate.

MOTIVAREA REFERATULUI:

Principalul motiv în alegerea acestui referat, pleacă de la considerația personală că factorul fizic educat și dezvoltat la nivelul reprezentativei școlare de handbal este suportul și condiția de efectuare a celorlalte elemente specifice jocului de handbal precum tehnica și tactica.

Nivelul scăzut al rezultatelor și popularității jocului de handbal din suburbiile Pașcaniului comparativ cu centrul, m-au făcut să cred că prin atenția acordată parametrilor efortului în pregătirea elevilor mei din suburbii, în competițiile locale, vor face ca în viitorul apropiat rezultatele să crească.

Tema acestui referat este interesantă și captivantă, deoarece în procesul de pregătire al elevilor din echipa reprezentativă de handbal, se ține seama de creșterea continuă a volumului și a intensității antrenamentelor, de atacarea relativ simultană a factorilor de pregătire, dinamica efortului având la bază stadiul atins în pregătirea și structura calendarului competițional al ONSS.

Perfecționarea pregătirii fizice este veriga fundamentală în ceea ce privește dezvoltarea dinamica parametrilor efortului în conceperea rațională a antrenamentelor echipei mele de handbal.

IPOTEZA:

Dacă vom alege cele mai eficiente mijloace de acționare, conform dinamicii parametrilor efortului (specificată în literatura de specialitate), vom obține rezultate mai bune în ceea ce privește măiestria individuală și colectivă la o reprezentativă școlară de handbal.

Ideea centrală, care stă la baza pregătirii jucătorilor și echipelor de handbal, adică pentru competițiile de la nivel municipal și județean, este că cei din suburbii nu sunt pregătiți la nivel competițional înalt. În acest sens, preocuparea mea este de a demonstra că efortul copiilor va fi un succes.

Creșterea volumului de antrenament este justificată deoarece se asigură, în primul rând, o capacitate sporită de activitate a marilor funcțiuni ale organismului, indici superiori de adaptare a acestora la solicitările marilor performanțe și, în al doilea rând, dezvoltarea calităților motrice care astăzi reprezintă domeniul care se mai poate încă mult perfecționa și determină creșterea performanțelor.

SCOPUL alegerii referatului îl reprezintă optimizarea procesului de pregătire fizică a jucătorilor echipelor reprezentative școlare de handbal, pentru că din punct de vedere al calităților fizice, handbalul este caracterizat prin: viteză sub toate formele ei de manifestare, în regim de rezistență și de forță, forța de aruncare la poartă și forța necesară executării cu eficacitate maximă a mișcărilor specifice de apărare și atac, rezistența generală și specială solicitată de schimbarea repetată a fazelor de atac – apărare și parcurgerea în tempouri diferite a distanței dintre cele două semicercuri, îndemânare generală și specifică.

SARCINI:

Stabilirea structurilor de exerciții ce vor fi folosite în antrenamente.

Creșterea eficienței antrenamentelor de handbal prin folosirea acestor structuri de exerciții;

Urmărirea indicilor de viteză, rezistență, îndemânare și forță la acești copii, pe parcursul anului până la final și compararea rezultatelor obținute la testările inițiale cu cele finale;

Analiza și prelucrarea comparativă a rezultatelor parametrilor înregistrați, condiție esențială în realizarea obiectivelor propuse.

METODE:

Metoda experimentului pedagogic, ca metodă de bază pentru verificarea ipotezelor propuse:

Modelarea antrenamentului, Metoda repetării, Metoda antrenamentului cu intervale, Metoda antrenamentului în circuit, Metoda eforturilor variabile

Metoda studiului bibliografic

Metoda observației

Metoda matematico – statistică

Probe și norme de control privind pregătirea fizică generală:

Testul de capacitate fizică elaborat de Federația Internațională de Educație Fizică și Sport,
Sprint 50m, start înalt;

Săritura în lungime de pe loc;

Alergare de rezistență pe teren plat 800m;

Aruncarea mingii de oină la distanță, fără elan;

Menținut în atârnat la bara fixă cu brațele îndoite;

Ridicări de trunchi din culcat în așezat.

Probe de control privind pregătirea specifică:

Dribling printre jaloane 30m. – două încercări;

5x30m. alergare de viteză – media;

Deplasare în triunghi;

Săritura în lungime de pe loc;

Abdomen – din pe spate culcat cu picioarele îndoite;

Aruncarea mingii de handbal cu elan de 3 pași – două încercări;

Alergare 2x400 m pauză între alergări de 3 minute – media.

Aceste probe sunt aprobate de Federația Română de Handbal

CONCLUZII:

Efortul foarte bine dozat și gândit asupra volumului, intensității și complexității, prin alegerea celor mai bune exerciții, prin numărul lor, prin încărcătură, prin număr de serii și repetări și durata corespunzătoare a pauzelor, adaptat particularităților de vârstă, este fiziologic suportat de majoritatea jucătoarelor selecționate în echipa reprezentativă de handbal.

PROPUNERI:

Consider ca mijloacele utilizate în dinamica parametrilor efortului în antrenamentele elevilor sunt eficiente și recomand utilizarea lor în anul imediat următor, pentru continuitate și dobândirea unor rezultate satisfacatoare pe plan local și județean.

BIBLIOGRAFIA:

ABĂLAȘEI BEATRICE – 2012, „Introducere în antrenamentul jocului de handbal”,

Iași, Editura Lumen

ALBU C. – 1997, „Educația fizică la clasele V-VIII”,

Editura Sport – Turism

CERCEL P., POPOVICI B. M. – 1999, „Handbal – Îndrumar metodic”,

Iași, Centrul de Multiplicare a Universității „Al. I. Cuza”

CERCEL P. – 2002, „Specializare handbal”,

Iași, Centrul de Multiplicare a Universității „Al. I. Cuza”

20. ASPECTE METODICE ALE FORMĂRII COMPETENȚELOR ELEVILOR ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL BILINGV FRANCOFON

*prof. Negrea Văcărița Margareta
Colegiul Național „Mihai Eminescu” Iași*

Colegiul Național „Mihai Eminescu” este unul dintre liceele participante în cadrul programului franco-român de cooperare bilaterală *De la învățământul bilingv francofon către filierele universitare francofone* dezvoltat în parteneriat cu Ambasada Franței în România și Ministerul Educației și Cercetării.

Programul de cooperare implică studierea în limba franceză a disciplinelor non-lingvistice (DNL): geografia, istoria, matematica, biologia, fizica și chimia de către elevii claselor bilingve francofone, obiectivele generale fiind achiziția de cunoștințe și dezvoltarea de competențe specifice fiecărei discipline, respectiv însușirea terminologiei, tipului de discurs și organizarea textelor specifice fiecărei materii.

Programul vizează dezvoltarea competențelor necesare în vederea susținerii examenului de bacalaureat mențiune bilingvă francofonă (proba scrisă la o disciplină non-lingvistică DNL) și oferă o abordare trans-disciplinară prin introducerea unor caracteristici noi în procesul educațional care au în vedere atingerea competențelor specifice prin propunerea unor activități de învățare centrate pe lucrul individual sau în echipă, care facilitează realizarea unei instruirii predominant în clasă. Programa de geografie permite înțelegerea lumii contemporane prin studiul societăților prezente și a relațiilor dintre acestea. Activitățile de învățare își propun să dezvolte la elevi spiritul de lucru în echipă, să le formeze abilități de documentare, analiză, sinteză și valorificare a informațiilor din surse diverse de informare, dar în același timp să le dezvolte și capacitatea de evaluare reciprocă și de autoevaluare. Proiectele interdisciplinare desfășurate cu elevii clasei de matematică- informatică sau filologie, profil bilingv franceză, au vizat dezvoltarea capacității elevilor de a utiliza limba franceză ca instrument de informare și de comunicare a achizițiilor specifice din domeniul geografiei. În cadrul proiectelor s-a urmărit descoperirea trăsăturilor esențiale ale unei realități geografice, precum și situarea în perspectivă geografică a acesteia. Elevii își vor demonstra capacitatea de a prezenta în limba franceză:

- tema tratată pe parcursul anului școlar în cadrul modulului de învățământ pluridisciplinar bilingv;
- problematica asupra căreia au efectuat cercetarea;
- demersul ales pentru tratarea acestei problematice;
- rolul în cadrul subgrupeii și munca efectivă pe care a efectuat-o;
- produsul final;
- competențele dezvoltate pe parcursul celor 9 luni de participare la modulul de învățământ pluridisciplinar bilingv, atât din punct de vedere metodologic, tehnic, disciplinar, cât și lingvistic. De asemenea, ei pot evoca dificultățile cu care s-au confruntat. Aceste elemente vor fi prezentate pe scurt înainte de a concluziona și de a răspunde problematicei tematicii de cercetare.

BIBLIOGRAFIE

JALTA , Jacqueline, JOLY , Jean-François, REINERI , Roger, RIQUIER, José *Géographie 2e ES, L, S Editura Magnard*, 2010, ISBN : 9782210104051,

JALTA , Jacqueline, JOLY , Jean-François, REINERI , Roger, RIQUIER, José *Géographie 1re ES, L, S Editura Magnard*, 2011, ISBN : 9782210104099

CIATTONI , Annette, RIGOU, Gérard , MARIANI , Antoine *Géographie 1re ES, L, S Editura Hatier*, 2011, ISBN : 9782218953606

NASTA, Dan Ion, *Ghid metodologic pentru implementarea competenței cheie comunicare în limbi străine*, București, IȘE, 2009

21. STRATEGII DE MOTIVARE A ELEVILOR ÎN VEDEREA FORMĂRII COMPETENȚELOR DE PREGĂTIRE PROFESIONALĂ

*Autori: prof. Enacache Ana Cristina , Liceul Tehnologic "Haralamb Vasiliu", Podu Iloaiei
prof. Enacache Marius Gabriel, Liceul Teoretic "Ion Neculce", Târgu Frumos*

"O motivație corectă este mai puternică decât forța" (James Abram Garfield)

Formarea competențelor școlare necesită strategii de instruire și de motivare care se formează în timp.

În vederea stabilirii acestor strategii trebuie să ținem cont și de interesul activ al elevilor pentru disciplinele tehnice, dat de activitățile de învățare atractive care îi implică în mod direct. Cadrul didactic poate să stârnească curiozitatea prin elemente de noutate, prin folosirea studiului de caz, prin încurajarea elevilor la autoafirmare.

În funcție de particularitățile clasei, putem stabili legături între materia predată și alte domenii cunoscute de aceștia, discutând despre utilitatea practică a acesteia, stârnind astfel curiozitatea elevilor.

Aspecte ce trebuie avute în vedere pentru motivarea elevilor:

- stabilirea sarcinilor de învățare în funcție de particularitățile elevilor, eliminând astfel tăcerea, monotonia;
- folosirea unor metode activ-participative care să dezvolte competențe necesare adaptării la viitorul în continuă schimbare: creativitate, gândire critică, autonomie, găsirea de soluții, comunicare, instrumente digitale;
- formularea diferitelor tipuri de întrebări, probleme care să îi provoace pe elevi spre rezolvare;
- încurajarea elevilor să-și evalueze progresul, să urmărească legătura efort-rezultat.

Tehnicile de motivare a elevilor:

- stârnirea curiozității elevilor și menținerea acesteia pe tot parcursul lecției;
- personalizarea lecției, prin folosirea unor exemple familiare pentru elevi, a unor metode atractive care să le dezvolte capacitățile și atitudinile, accentul fiind pus pe participarea elevilor. Metodele moderne precum: Jigsaw, Schimbă perechea, Lotus, Harta cognitivă, Frisco etc., duc la acumularea cunoștințelor dobândite prin efort propriu.
- dezvoltarea competiției dintre elevi, prin feedback constructiv (ca o variabilă cu potențial constructiv), aceștia dându-și seama că pot înțelege ceea ce învață, că își dezvoltă abilități.

Folosirea feedback-ului duce la auto-observare, auto-evaluare, auto-corectare, dezvoltând motivația intrinsecă vs celei extrinseci.

- oferirea autonomiei, ceea ce duce la implicarea și la obținerea competențelor de pregătire profesională prin munca independentă la clasă, discuții libere, cooperare, autoinstruire.
- recunoașterea progreselor elevilor;
- folosirea modelelor TARGET (*conținutul*: sarcini de învățare, *metoda didactică*: lucrul în echipă, autonomie, *evaluarea*: progresele elevilor, precum și *gestionarea timpului*) și modelul ARCS (*relevanța*: conectare a conținutului la nevoile și interesele elevilor, *atenție*: menținerea interesului și curiozității elevului, *confidența*: oferirea oportunităților pentru exersare, *satisfacție*);
- relațiile sociale influențează motivația elevilor pentru studiu, astfel că este foarte importantă relația profesor – elev, aceasta ducând la captarea atenției și a interesului.

La finalul lecției, feed-back-ul constituie un element important în motivarea elevilor, dezvoltând autoeficiența la elevi. Acest sentiment apare în momentul când elevii își cunosc rezultatele și performanțele. În caz contrar, apare nesiguranța, neîncrederea în forțele proprii.

S-a constatat că elevii sunt mai interesați în activitățile de învățare atunci când le sunt explicate sarcinile de lucru, scopul, domeniul unde își pot aplica cunoștințele, atunci când se simt apreciați, când le sunt arătate progresele făcute, când sunt curioși.

În acest scop, profesorul trebuie să scoată în evidență progresele elevilor, progrese care duc la atingerea competențelor de formare profesională.

Bibliografie

1. Popenici, Șt., Fartușnic, C., 2009, *Motivația pentru învățare. De ce ar trebui să le pese copiilor de ea și ce putem face pentru asta*. Didactica Publishing House, București;
2. Neacșu I., 1978, *Motivație și învățare. Eitura Didactică și Pedagogică*, București;
3. <https://www.qdidactic.com/didactica-scoala/didactica/modele-de-dezvoltare-a-motivatiei-invatarii577.php>

22. PROIECTAREA DEMERSULUI DIDACTIC ÎN VEDEREA FORMĂRII COMPETENȚELOR ELEVILOR

*prof. Băncănu Florentina
Școala Gimnazială Nr. 9 Reșița*

Proiectarea demersului didactic se realizează prin raportare la programa școlară și presupune:

- lectura integrală și personalizată a programei școlare;
- elaborarea planificării calendaristice;
- proiectarea unităților de învățare.

A proiecta înseamnă a planifica, a anticipa cât mai exact desfășurarea unei activități educative prin organizarea și combinarea optimă a obiectivelor, resurselor, strategiilor și a relațiilor dintre acestea.

Proiectarea presupune ansamblul de anticipare rațională și sistematică a activității instructiv-educative, dobândind, astfel, caracter eficient.

Avantajele proiectării pe unități de învățare pot fi considerate următoarele:

- oferă o imagine de ansamblu mult mai clară a întregului proces de predare/învățare/evaluare;
- asigură, prin unitatea temelor, un mediu de învățare coerent;
- implică elevii în proiecte de învățare pe termen lung cu accent pe explorare și reflexie;
- oferă cadrului didactic libertatea de a alege temele prin preluarea acestora din lista de conținuturi sau prin elaborarea altora, originale;
- conținuturile din programă trebuie parcurse de către toți, dar se pot plia și adapta în funcție de nevoi;
- cadrul didactic poate grupa conținuturile în funcție de unitățile stabilite;
- se finalizează prin evaluare.

Competențe ce pot fi dezvoltate copiilor la ora de Limba și literatura română:

Competențe de comunicare în limba română

- emiterea unor predicții referitoare la text
- discutarea unor aspect relevante întâlnite în text
- activități în perechi pe baza unor întrebări reciproce

Competențe matematice

- transformarea informațiilor din text într-un tabel

Competențe digitale

- realizarea unui ppt cu imagini relevante pentru text

Competențe de sensibilizare și exprimare culturală

- realizarea unui tablou pe baza descrierii din text

Competențe social-civice

- identificarea unor comportamente moral- civice

- exprimarea/argumentarea preferinței pentru adoptarea unui anumit comportament în situații date.

Bibliografie:

*REPERE PENTRU PROIECTAREA, ACTUALIZAREA ȘI EVALUAREA CURRICULUMULUI
NAȚIONAL DOCUMENT DE POLITICI EDUCAȚIONALE*

23. MODERNIZAREA EDUCAȚIEI ANTREPRENORIALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PROFESIONAL TEHNIC PRIN UTILIZAREA METODELOR NONFORMALE

Cușnir Natalia

Profesor discipline economice, grad didactic superior

*Instituția Publică Centrul de Excelență în Energetică și Electronică
din Chișinău, Republica Moldova*

Educația antreprenorială este o prioritate în întreaga lume, fiind motorul bunăstării oamenilor și comunităților. Și, deoarece mentalitățile se formează de pe băncile școlilor și instituțiilor de învățământ medii de specialitate, noi, cadrele didactice, trebuie să depunem un efort maxim pentru a trezi interesul și spiritul antreprenorial la elevi. Actualmente este necesar să pregătim tinerii pentru viața reală învățându-i cum să lanseze și să administreze afaceri profitabile, cum să creeze noi locuri de muncă pentru ei și colegii lor, aducându-și aportul în sporirea comunităților în care trăiesc. Elevii trebuie să fie stimulați să-și formeze o gândire antreprenorială, care îi va ajuta în viitor să fie independenți și inovatori, să-și asume riscuri, să accepte provocări și să caute soluții creative, indiferent dacă vor lansa o afacere sau se vor angaja.

Și dacă ținem cont de una din explicațiile noțiunii ”Antreprenorul este o persoană activă, cu idei inovatoare, care posedă abilități și competențe deosebite de lider, deține sau obține resursele financiare de care are nevoie pentru înființarea unei întreprinderi, își asumă riscuri în această privință, formează o echipă puternică, pentru a dezvolta o afacere profitabilă și acționează în această direcție.”, atunci noi, cadrele didactice, trebuie să venim cu metode noi, creative pentru a scoate în evidență calitățile antreprenoriale ale elevilor. Prin activități nonformale și instrumente moderne de învățare, elevii descoperă importanța pe care educația antreprenorială o are în procesul de dezvoltare a unei comunități și a unei economii.

Educația nonformală capătă o amploare tot mai mare și în instituțiile de învățământ din R.Moldova, iar elevii se implică activ și sunt captivați de metodele interactive.

Educația nonformală a fost definită drept „orice activitate educațională, inovație și modernizare intenționată și sistematică, desfășurată de obicei în afara școlii tradiționale, al cărei conținut este adaptat nevoilor individului și situațiilor speciale, în scopul maximizării învățării și cunoașterii.” Totuși, trebuie să ținem cont de faptul că termenul de nonformal nu este sinonim cu needucativ. Acesta desemnează o realitate educațională mai puțin formalizată sau neformalizată, dar întotdeauna cu efecte formativ-educative.

Competențele și atitudinile dezvoltate elevilor în cadrul învățării nonformale includ: competențe interpersonale, capacitatea de lucru în echipă, încrederea în sine, disciplina, responsabilitatea, capacitatea de planificare, coordonare și organizare, capacitatea de a rezolva probleme practice etc. Întrucât aceste competențe au relevanță crescută în dezvoltarea personală a individului, contribuind deopotrivă la participarea activă în societate și pe piața muncii, acestea

sunt complementare celor achiziționate prin educația formală. Metodele utilizate sunt foarte diferite de pedagogia utilizată în educația formală. În cazul educației nonformale accentul este pus pe învățarea prin acțiune, învățarea de la egali și activitatea de voluntariat.

Pe parcursul mai multor ani de activitate pedagogică și practică de formator atât cu adulții cât și cu tinerii, autorul a încercat să intercaleze metodele formale cu cele nonformale în procesul de predare. Astfel, și-a propus ca scop cercetarea metodelor nonformale la predarea disciplinei Bazele antreprenoriatului pentru sporirea implicării elevilor în procesul de predare-învățare.

Metodologia cercetării pedagogice cuprinde metodele, tehnicile și instrumentele de cercetare utilizate pentru a colecta, analiza și a interpreta datele referitoare la evaluarea eficienței formării competențelor cheie/transversale în învățământul profesional tehnic. La elaborarea prezentului articol, autorul a utilizat 3 metode de cercetare:

Cercetarea fundamentală a permis studierea metodelor nonformale la nivel național și internațional, fiind reflectate metodele ce pot fi aplicate în contextul învățării formale.

Cercetarea pentru dezvoltare a avut ca scop identificarea acelor metode care pot fi utilizate în contextul aplicabilității la clasă. Pentru a selecta metodele relevante, au fost aplicate la diferite eșantioane de elevi și analizate rezultatele comparative.

Cercetarea aplicativă a avut ca sarcină selectarea metodelor nonformale aplicabile la unitatea de curs Bazele antreprenoriatului, în vederea creșterii rezultatelor școlare. Informația selectată asigură suportul instructiv-didactic în procesul de predare-învățare la disciplina vizată.

Educația antreprenorială nonformală are drept scop dezvoltarea unei atitudini pozitive față de antreprenoriat, ținându-se cont de faptul că atitudinile prezic cel mai bine comportamentul ulterior. Astfel, putem realiza două scopuri: implicarea cât mai activă a elevilor în procesul de predare-învățare cât și probabilitatea inițierii și dezvoltării unor afaceri durabile la noi în țară.

Există multe metode și modele de educație nonformală: jocuri, joc de rol, vizionare de filme, internship, dezbateri, interviuri, public speaking, modele/mentoring/couching, studii de caz, proiecte, învățare prin experiență, teatru labirint, teatru forum, teatru de dezbateri, cafeneaua publică, biblioteca vie, animație socio-educativă etc. În cele ce urmează autorul va explica cele 5 metode nonformale de educație care pot fi aplicate în cadrul orelor la unitatea de curs Bazele antreprenoriatului: Photovoice, Cafeneaua publică, Strategia Disney, Dezbateri și Firma de exercițiu.

Photovoice. Fotografii și povești, aceasta este esența metodei Photovoice. „Photo” înseamnă în engleză „fotografie”, iar „voice” înseamnă voce, adică să „vorbești” prin imagini. Metoda presupune găsirea unei comunități, alegerea participanților și stabilirea scopului urmărit, fie empowerment al comunității, fie advocacy, fie evaluarea nevoilor comunității etc. Altfel spus, prin Photovoice subiecții spun ce cred despre, ce simt despre și ce ar trebui de realizat în comunitatea lor.

Această metodă cu ușurință poate fi aplicată la subiectul „Selectarea ideii de afaceri”, la care elevii, de obicei, întâlnesc greutăți, motivând „că deja totul este pe piață”. Fiecare elev alege fotografii sugestive din comunitatea locală referitor la infrastructură, încercând să demonstreze ce afaceri au loc în localitatea lor, ca mai apoi să decidă ce idei de afaceri s-ar potrivi pentru a-și deschide propria întreprindere. Lângă fotografie apare povestea, vocea fotografului, care spune

istoria imaginii surprinse. Mai mult decât a prezenta opinii, valori, credințe, așteptări, Photovoice este o metodă care conduce la conștientizarea situației înșiși de către elevi, prin intermediul discuțiilor pe baza fotografiilor. Pentru Photovoice este important ca imaginile colectate să permită discuții de grup și să stimuleze un proces care conduce la schimbări în comunitate. Photovoice-ul le permite subiecților să își prezinte propria viziune despre ce și-ar dori să aibă în comunitatea lor și, în același timp, să se implice activ în modificările pe care și le doresc.

Cafeneaua publică este o metodă de dialog interactive, care se centrează pe schimb de informații, valorizând contribuțiile tuturor participanților. Așa cum sugerează și denumirea, dezbaterea se organizează într-un spațiu cât mai asemănător unei cafenele. Atmosfera degajată creează cadrul potrivit implicării în dialog de la egal la egal a tuturor participanților, chiar și a celor mai timizi, cu scopul de a genera idei noi, stimulându-se astfel gândirea creativă. Oportunitatea de a-i cunoaște pe cei care au de relatat pe un anumit subiect, posibilitatea de a interacționa cu toți aceștia, generarea de idei noi sunt avantaje evidente ale acestei metode.

Metoda Cafeneaua publică poate fi aplicată la unitățile de conținut "Programe pentru susținerea IMM", "Modalități de inițiere a unei afaceri", "Formele organizatorico-juridice ale unor activități antreprenoriale". Participanților li se propune o temă mare de discuție și ulterior teme secundare care vor fi dezbătute la fiecare masă. Aceștea sunt așezați la mese de câte 4-7 persoane, unde se discută pe parcursul a mai multe runde, care durează câte 10-15 de minute. Fiecare masă abordează un anumit subiect inclus în tema majoră a ședinței. După finalizarea timpului alocat pentru o rundă, participanții se schimbă la o altă masă pentru a discuta un nou subiect. La fiecare masă există un moderator care ghidează discuțiile și notează ideile principale sau soluțiile propuse de către participanți. În final, se organizează o sesiune de dezbatere cu întregul grup, pentru a împărtăși concluziile și a ajunge la un plan de acțiune comun. Cafeneaua publică este un mijloc de dialog activ, schimb de informații și găsire de soluții creative de acțiune, aplicabilitatea practică a ideilor propuse fiind esențială.

Strategia de creativitate Disney este metodă de educație nonformală ce pornește de la premisa următoare: pentru a testa eficiența unei idei, este necesar ca aceasta să treacă prin trei filtre, adică să fie analizată din trei puncte de vedere: realist, critic și idealist. Astfel, se formulează anumite probleme pentru care se propune un anumit plan de acțiune. Fiecare idee, înainte să fie aplicată, este analizată de către un visător, un realist și un critic, roluri pe care și le asumă subiecții participanți. Visătorul înlătură orice element care ține de lumea reală și se gândește la ce și-ar dori cu adevărat de la o lume ideală. Realistul este cel care se gândește cum ar putea pune în practică ideile respective. Criticul este cel care analizează ce este greșit, ce ar trebui modificat etc.

Strategia de creativitate Disney poate fi aplicată la unitățile de conținut „Taxe și impozite”, „Surse de finanțare”. Elevilor li se propun următoarele subiecte de discuții "Am propria afacere, unde am investit banii mei. Nu trebuie să achit taxe și impozite" sau "Am o idee genială. Iau credit și îmi deschid propria afacere". Participanții la discuții vor fi împărțiți în trei grupuri: realiști, critici, idealști. Visătorii sunt cei care își vor lăsa imaginația să zboare și au capacitatea de a veni cu idei năstrușnice. Realiștii filtrează puțin rezultatul gândirii visătorilor și echilibrează situația între imaginație și realitate. Criticii analizează din toate punctele de vedere o

idee și identifică potențialele lucruri care nu vor merge. Ideile noi trebuie rafinate prin treceri succesive ale acestor poziții, până ce devin viabile.

Dezbaterea, în accepțiune largă, este o discuție pe o anumită temă, între persoane care au puncte de vedere diferite asupra acesteia. Utilizată încă din Grecia antică, dezbaterea este, astăzi, una dintre metodele de educație non-formală cu valențe multiple asupra dezvoltării cognitive, volitive, afective a celor care o utilizează. Pentru a înțelege complexitatea și utilitatea ei, explicăm câteva concepte generale, util a fi cunoscute de orice utilizator al acestei metode, fie că organizează o dezbatere, fie că se implică efectiv în desfășurarea acesteia.

Dezbaterea poate fi aplicată la mai multe subiecte: Antreprenor vs angajat; Achitarea impozitelor și taxelor: da sau nu; Motivarea financiară vs motivarea nonfinanciară a angajaților.

Organizarea și derularea unei dezbateri poate fi privită ca o sală de judecată în care echipele implicate în dezbatere au rolurile avocaților, iar decizia asupra problematicii dezbătute este luată de judecător (cadrul didactic) în funcție de argumentele aduse de aceștia. Există puncte de vedere diferite asupra problematicii dezbătute, ambele putând fi reale, valide, veridice. Rolul judecătorului nu este de a decide care dintre echipe are dreptate, nu este de a stabili adevărul asupra tematicii discutate, ci de a decide care dintre echipe/părți a adus argumente mai convingătoare. Acest detaliu diferențiază fundamental dezbaterea educațională de dezbaterea competitivă. În dezbaterea educațională primează capacitatea de argumentare asupra tematicii abordate, în dezbaterea competitivă primează justetea acesteia.

Firma de exercițiu reprezintă o metodă interactivă de învățare pentru dezvoltarea spiritului antreprenorial, o concepție modernă de integrare și aplicare interdisciplinară a cunoștințelor, o abordare a procesului de predare-învățare care asigură condiții pentru probarea și aprofundarea practică a competențelor dobândite de elevi în pregătirea profesională.

Calitățile necesare unui antreprenor de succes trebuie învățate și exersate. În acest sens, Firma de exercițiu este o provocare pentru profesori, deoarece putem să facem mult mai atractive activitățile de formare și dezvoltare a competențelor antreprenoriale. Colaborarea cu elevii prin firma de exercițiu este altfel: aici trebuie să fii disignerul unei învățări centrate pe elev, antrenorul și colaboratorul tinerilor antreprenori. Dar Firma de exercițiu este o provocare și pentru elevi: ei au prilejul să-și pună în aplicare cunoștințele, priceperile și deprinderile.

Obiectivul general al învățării prin firma de exercițiu îl reprezintă dezvoltarea spiritului antreprenorial, prin:

- ✓ familiarizarea elevilor cu activitățile specifice unei firme reale;
- ✓ simularea operațiunilor și proceselor economice specifice mediului real de afaceri;
- ✓ perfecționarea limbajului de afaceri;
- ✓ dezvoltarea de competențe și atitudini necesare unui întreprinzător dinamic: creativitate, gândire critică, rezolvare de probleme, luare de decizii, asumare de responsabilități, lucrul în echipă, inițiativă, perseverență, auto-organizare și auto-evaluare a resurselor individuale, flexibilitate.

Rezultatele preconizate în urma aplicării acestei metode sunt:

- creșterea gradului de inserție pe piața muncii a absolvenților;
- reducerea perioadei de acomodare la locul de muncă;

- mai bună adaptabilitate la schimbarea locului de muncă;
- flexibilitate;
- asumarea inițiativei și a riscului.

Educația nonformală este definită ca fiind: "orice activitate de învățământ organizată, sistematică, educativă, desfășurată în afara sistemului educativ formal, menită a facilita anumitor subgrupuri specifice din rândurile populației, anumite tipuri de cursuri. (3) Aceasta formă de educație este considerată complementară, educației formale sub raportul finalitatilor conținutului și a modalităților concrete de realizare.

Ioan Cerghit susține: „educația formală nu are decât de câștigat, dacă ține seama de informațiile și modalitățile educației spontane și nonformale.(2)

Autorul, aplicând metodele expuse în cadrul orelor teoretice, lecțiilor practice și a seminarelor, a obținut rezultate în ceea ce privește dezvoltarea atitudinii pozitive față de antreprenoriat în rândul elevilor, dezvoltarea competențelor de a selecta, sistematiza, sintetiza și a utiliza informațiile acumulate prin diferite modalități în cunoștințe și experiențe utile pentru formarea și dezvoltarea personală.

În concluzie, putem menționa că sistemul educațional este unul complex, care promovează reformele cerute de noile schimbări de ordin economic, social și cultural, survenite la nivel global. Trebuie să recunoaștem că oportunitățile de învățare și experiențele obținute atât în mediul formal, cât și în cel nonformal contribuie la formarea și dezvoltarea personalității umane. Prin urmare, interdependența formal-nonformal nu trebuie privită ca o relație de opoziție în procesul educațional, ci ca o relație de completare, care asigură funcționalitatea sistemului educațional. Abordarea interdependenței formal-nonformal la nivelul sistemului educațional reprezintă o problemă de mare complexitate psihopedagogică și socială, cu noi deschideri ale cercetărilor pedagogice, având în vedere actualitatea și importanța problematicii educației la nivel global și național.

Referințe bibliografice:

1. Cebanu L., 2014. *Educația nonformală: caracteristici, principii, forme de realizare*. Chișinău, Univers Pedagogic;
2. Cerghit I., Radu I.T., 1992. *Didactica*. București, Editura Didactică și Pedagogică;
3. Bunescu S., Dobre S., 2009. *Photovoice. O metodă de implicare a publicului în influențarea deciziilor publice*. Manual de aplicare Centrul de Resurse pentru participare publică CeRe;

24. PROIECTUL MODALITATE DE EVALUARE CONTINUĂ A COMPETENȚELOR ELEVILOR

*prof. Cojocariu Oana Petronela
Școala Gimnazială Valea Seacă
ing. Cojocariu Laurian Cristian
Lider, Centrul Local „Crinii” Pașcani*

Proiectul reprezintă o metodă complexă de evaluare ce poate oferi informații consistente cu privire la competențele elevilor și, în general, cu progresele pe care ei le-au făcut de-a lungul unei perioade mai îndelungate de timp.

Ideea de învățare pe bază de proiect a fost lansată încă din 1918, în lucrarea „The Project Method” de către William H. Kilpatrick.

Fundamentul de bază al acestei metode îl constituie principiul învățării prin acțiune practică („learning by doing”), ceea ce contribuie la motivarea elevului. Un avantaj al învățării prin realizarea de proiecte îl reprezintă modul cuprinzător de organizare al procesului învățării, fiind astfel satisfăcute cerințele unei educații pragmatice, în spiritul acțiunii și independenței în gândire.

Întrucât proiectul contribuie într-o proporție destul de mare la dezvoltarea intelectuală a elevilor, ei trebuie îndrumați în a lucra mai mult la etapa de pregătire a activităților decât în cea acțională. În pedagogia proiectivă modernă, proiectul este înțeles ca temă de cercetare orientată spre atingerea unui scop precizat, ce urmează a fi realizat, prin combinarea cunoștințelor teoretice cu cele practice. Pentru aceasta, elevii își aleg o temă sau primesc una de la profesor, pe care o realizează în forme diverse de studiu, de cercetare și de acțiune practică, lucrând fie individual sau prin efort colectiv. Elevul se deprinde astfel să învețe și din cercetare și din activitatea practică, să-și însușească atât procesualitatea științei, cât și conținutul acesteia, raportându-se direct la activitatea practică.

Un mod de a conferi deschidere și viață muncii noastre este și acesta al exercițiului interdisciplinar prin folosirea proiectului ca metodă complementară sau alternativă de evaluare. Acesta oferă elevilor posibilitatea de a demonstra ce știu, dar, mai ales, ceea ce știu să facă, adică să le pună în valoare anumite capacități.

Astfel, la clasa a VI-a și a VII-a de la Școala Gimnazială Valea Seacă, profesorul de geografie al clasei utilizează destul de des metoda proiectului, constatând o serie de beneficii pentru întreg colectivul de elevi. Aceasta, în condițiile în care, la acest nivel, elevii au cât de cât bazele informaționale și capacitatea de a sintetiza, de a căuta și de a discerne noțiunile, desigur, sub îndrumarea profesorului.

În acest context se urmărește o suită de obiective:

- încurajarea interogării active și a gândirii de nivel superior;
- sporirea încrederii în sine și îmbunătățirea atitudinii cu privire la învățare;

- implicarea în proiecte și asumarea responsabilității în ceea ce privește propriile studii, comparativ cu activitățile de predare- învățare-evaluare tradiționale;
- dezvoltarea unor abilități complexe, cum ar fi abilități de gândire de nivel superior, rezolvare de probleme, colaborarea și comunicarea;
- implicarea tuturor elevilor în cadrul echipei și valorizarea fiecăruia.

Metoda proiectului presupune parcurgerea unor etape, de la pregătirea acestuia, până la evaluare:

a) Etapa de pregătire a proiectului

Împreună cu elevii, s-au stabilit:

- care este tema proiectului;
- unde se vor desfășura activitățile/acțiunile proiectului;
- care sunt resursele de care au nevoie pentru realizarea proiectului;
- cum vor fi organizate grupele ;
- care este graficul activităților din proiect;
- care sunt produsele finale ale proiectului;
- cum va fi realizată evaluarea, care sunt criteriile de evaluare (discuții, analize pe bază de criterii, chestionare, prezentare orală, portofoliu etc.).

b) Etapa de realizare a proiectului

- elevii au desfășurat activitățile stabilite conform responsabilităților asumate;
- cadrul didactic a monitorizat activitatea fiecărui grup, implicarea fiecărui elev, a oferit sprijin dacă este cazul, astfel încât toate grupurile să poată finaliza proiectul;
- cadrul didactic a constatat cum funcționează grupul, cum colaborează și cooperează elevii, intervenind pentru reglarea disfuncționalităților identificate în planul comunicării și relaționării.

c) Etapa de evaluare

- s-au evaluat produsele finale prezentate de elevi, prin raportare la criteriile stabilite încă din etapa de organizare a proiectului (evaluare făcută de elevi prin interevaluare; evaluare făcută de cadrul didactic);
- evaluarea modului de realizare a proiectului, cu accent pe relaționarea dintre elevi și implicarea celor cu dificultăți de învățare pe parcursul proiectului (evaluare făcută de elevi prin autoevaluare individuală și autoevaluarea grupului de elevi; evaluare făcută de cadrul didactic).

Ca exemple de bune practici dorim să exemplificăm această metodă prin prezentarea a două proiecte de anvergură, derulate la Școala Gimnazială Valea Seacă, sub coordonarea prof. de geografie Oana Petronela Cojocariu.

Primul proiect, numit „**Școli prietenoase cu natura**”, s-a derulat pe tot parcursul anului școlar 2021-2022, sub egida Societății Ornitologice din România. Elevii au lucrat în cadrul activităților propuse, fie individual, fie în echipe, urmărind calendarul ecologic al evenimentelor dedicate păsărilor pe tot parcursul anului.

Scopul activităților întreprinse a fost acela de conștientizare a importanței protejării păsărilor și animalelor, a plantelor și a naturii în general, prin educația pentru natură, pentru creșterea biodiversității din sate și orașe.

S-au realizat:

- ✓ hrănitore de tip căsuță și s-au amplasat fie în copacii din curtea școlii sau în curtea proprie;
- ✓ prevenirea coliziunii păsărilor cu geamurile (sticla ferestrelor din clasă a fost ornamentată-semnalizată);
- ✓ Toamna în natură-vizită la Grădina Botanică „Anastasia Fătu” din Iași;
- ✓ Zile dedicate păsărilor din calendarul naturii (Ziua Rândunicii, Ziua Cucului, Ziua Mondială a Păsărilor Migratoare, Ziua Păsărilor și Arborilor)-prin crearea de planșe, fișe;
- ✓ Serbarea primăverii și a naturii-activități în curtea școlii sau în parc, expoziție de lucrări plastice;
- ✓ Construirea unui hotel pentru insecte;
- ✓ Ziua Apei;
- ✓ Ziua Pământului;
- ✓ Luna Pădurii.

Se remarcă interdisciplinaritatea acțiunilor întreprinse: noțiunile de geografie locală au fost îmbinate cu cele de biologie, educație tehnologică, TIC, limba română cât și prin adoptarea metodei de educație non formală de tip cercetășesc conform Pedagogiei Scout.

Un al doilea proiect amplu, cu activități desfășurate de această dată de-a lungul celui de-al II-lea semestru al anului școlar 2021-2022, a fost „**Shalom! I want to know more about Jewish people**”.

Proiectul, conceput și implementat de același profesor de geografie (cu preocupări nu doar din sfera geografică ci și istorie a Holocaustului) a vizat activități diverse, interactive și inedite:

- ✓ Citește și spune tuturor-atelier de lectură și dezbateri, în biblioteca școlii;
- ✓ Vizită la Cimitirul Evreiesc local;
- ✓ Steaua lui David (plantare de flori simbol) și Zidul comemorativ dedicat evreilor (vizită online la Centrul Memorial al Evreilor Yad Vashem din Ierusalim-activitate online, ce a presupus și traducere din limba engleză a poveștilor de viață ale evreilor;
- ✓ Marea Sinagogă și Casa Muzeelor din Iași-vizită de studiu;
- ✓ Student pentru o zi la UAIC Iași-vizită la Universitatea AL. I.Cuza din Iași;
- ✓ Vreau să știu mai multe despre poporul evreu- interviu cu un urmaș evreu-fost profesor al școlii (prof. Desideriu WEISZ);
- ✓ „Băiatul cu pijamale în dungi”- vizionare de film și dezbateri (cartea sau filmul?)
- ✓ Expoziție cu lucrări plastice realizate de copii.

Toate activitățile au presupus documentare cu privire la subiectul Holocaustului și a evenimentelor Pogromului de la Iași din 1941, din nou, evidențiindu-se caracterul transdisciplinar al proiectelor – îmbinarea perfectă a cunoștințelor de istorie, geografie, limbă română și engleză, TIC și chiar educație plastică.

Se remarcă astfel competențele vizate spre dezvoltare și sedimentare de către elevi, pentru realizarea activităților:

- abilitățile de comunicare în limba română dar și engleză;
- învățarea cum să înveți;
- dezvoltarea competențelor digitale;
- cultivarea spiritului de inițiativă și a atitudinii civice;
- exprimarea opiniei privind cultura și istoria altor popoare;

De menționat că aceste activități ale proiectului au fost susținute financiar prin mini-grantul acordat de Institutul pentru Studiarea Holocaustului și a Drepturilor Omului „Olga Lengyel” din New York, în urma absolvirii unui curs de formare în anul 2020.

Unele secvențe ale proiectului au fost realizate cu sprijinul cercetașilor din cadrul Centrului Local „Crinii” Pașcani, ramura de vârstă exploratori, îndrumați de liderul lor, Laurian Cristian Cojocariu.

Prin intermediul acestor două proiecte ample, derulate la nivelul Școlii Gimnaziale Valea Seacă, am urmărit îmbinarea armonioasă și inedită a activităților clasice din timpul orelor de geografie cu cele din afara clasei, prin promovarea interdisciplinarității, a colaborării, a comunicării și promovării acțiunilor, a cunoștințelor și a produselor finale, realizate de elevi.

Rezultatele pot fi promovate fie prin intermediul diseminării la nivel de școală (consilii profesionale, ședințe de catedră, ședințe cu părinții clasei, lectorate), fie în cadrul cercurilor metodice, prin canalele media (Facebook, pagina școlii sau blogul personal) ori chiar prin articole în reviste de profil (așa cum este cea de față).

Bibliografie

1. Cerghit, I., 2006, *Metode de învățământ*, Iași, Editura Polirom;
2. Ilinca, N., 2008, *Didactica Geografiei*, București, Editura Corint;
3. Neacșu, I., 2015, *Metode și tehnici de învățare eficientă: fundamente și practici de succes*, Iași, Editura Polirom;
4. *Manualul 100 de idei de educație nonformală*, 2010, Organizația Națională Cercetașii României.

25. ȘCOALA ONLINE ÎN ROMÂNIA. OPORTUNITĂȚI PENTRU DIDACTICA MODERNĂ

*Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani
Concursul „Creativitate în educație și formare profesională”, 2022
Autori: prof. Isac Adina-Maria
prof. Arsene Iulia*

Anul 2020, cu prelungire în anii 2021 și 2022, cu siguranță vor face istorie în didactica contemporană, deoarece s-a produs o schimbare majoră în paradigma învățării din școala românească. De la învățământul tradițional, clasic în mod neașteptat s-a făcut o trecere către școala online pentru care s-au înrolat profesori cu mai multă sau mai puțină experiență în stăpânirea tehnologiei și în mod implicit beneficiari ai învățării, elevi și părinți.

Experiența trăită de profesori în această perioadă a fost una inedită, însemnând provocări zilnice, dar pentru care au încercat să găsească soluții oportune, raportându-se la un context favorabil asigurat de unitățile școlare în care își desfășoară activitatea didactică. Ca profesori la *Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani*, am fost cu un pas înaintea altor școli deoarece încă din luna septembrie 2019, am lucrat cu ajutorul unei platforme educaționale, respectiv Adservio. Prin urmare, eram familiarizați cu ceea ce înseamnă lucrul asincron cu elevii, prin transmiterea de material informativ, prin postarea unor sarcini de lucru și păstrarea legăturii cu elevii claselor, dar și cu familiile acestora prin intermediul mesajelor. Aceste tipuri de activități s-au împletit în mod firesc cu lucrul sincron prin accesarea platformei Zoom, cu ajutorul căreia am realizat lecții interactive. Furnizorii de servicii educaționale, și-au îmbunătățit constant calitatea produselor oferite școlilor, adăugând și alte platforme prin care profesorii aveau posibilitatea să-și desfășoare orele în mod interactive, precum Webex Meet, Google Meet ș.a.

În sprijinul cadrelor didactice, au venit și instituțiile abilitate, respectiv Ministerul Educației și Inspectoratul Școlar Județean, care au gândit programe de formare continuă pentru profesori, în mod evident, accentul fiind pus pe dezvoltarea abilităților digitale pentru profesori, cunoașterea a cât mai multe platforme și aplicații de lucru pentru ca procesul instructiv – educativ să fie unul performant. Câteva dintre platformele fiabile la care cadrele didactice au apelat pentru derularea orelor au fost: Google Classroom, Google Meet, Socrative, LearningApps, Mentimeter, Liveworksheets, Kahoot etc. O altă resursă digitală pe care am utilizat-o în timpul lecțiilor a fost canalul youtube, care creează de asemenea oportunități de învățare prin aplicarea cunoștințelor dobândite la clasă în contexte noi de învățare. Pandemia ne-a descoperit foarte multe resurse digitale, fiecare prezentând anumite avantaje și limite. Chiar dacă nu va mai fi învățământ online, o parte dintre aceste aplicații pot fi utilizate în continuare în activitățile desfășurate cu elevii la clasă, iar telefonul mobil nu mai trebuie privit ca un dispozitiv care distrage atenția elevilor, el poate deveni un instrument care crește atractivitatea activităților desfășurate cu aceștia.

Competența digitală reprezintă o abilitate esențială pentru profesori și elevi, societatea actuală fiind o societate a cunoașterii, ce echivalează cu o etapă nouă a erei informației. Factorii

tehnologici, precum internetul, tehnologia cărții electronice, sistemele expert cu inteligența artificială sau mediul înconjurător inteligent pentru activitatea și viața omului fac parte din societatea cunoașterii în care trăim cu toții. Un profesor al școlii actuale și care face trecerea către o didactică modernă trebuie să utilizeze efectiv TIC și să-i ajute pe elevi să-și formeze competențe transversale. Astfel, TIC are potențialul de a transforma educația, formarea profesională, ocuparea forței de muncă și accesul la resurse de viață pentru toți membrii societății.

Pe perioada pandemiei, sistemul educațional a trebuit să se adapteze unei noi realități accentuând necesitatea investițiilor în tehnologie, resurse, formare, astfel încât fiecare copil să aibă acces la educație. Au fost posibile și au trebuit luate în calcul și alte soluții pe lângă creșterea capacității pentru învățare online și sprijinirea digitalizării sistemului de educație. Acolo unde tabletele și internetul nu au fost disponibile, tipărirea și distribuirea de materiale la fiecare elev aflat în această situație, s-a realizat cu ajutorul serviciilor comunitare sau de curierat, care au fost o opțiune, așa cum s-a întâmplat în multe țări. Dincolo de sincope, greutăți, lipsa colaborării și deciziile rapide, majoritatea unităților de învățământ s-au adaptat cu succes noilor metode de învățământ online, considerând că este important să se pregătească pentru o schimbare majoră în sistemul de educație.

În timpul unei crize precum pandemia, consolidarea comunicării, a transparenței și încrederii este crucială pentru toți actorii implicați în actul educațional. O bună comunicare poate contribui la înțelegerea și abordarea temerilor, a interpretărilor greșite pentru depășirea dificultăților întâlnite, iar o comunicare eficientă între profesori și părinți va asigura un spațiu de ascultare a îngrijorărilor și încercare de diminuare a temerilor acestora. Au fost create grupuri ale clasei atât pe Messenger cât și pe WhatsApp, comunicând elevilor și părinților noutățile apărute, iar aceștia având și posibilitatea de a socializa între ei. În această perioadă elevii au învățat să se sprijine unii pe alții și să informeze profesorii atunci când unii colegi aveau probleme de natură tehnică și nu reușeau să participe la ore.

Comunicarea între școală, părinți, elevi și profesori este esențială pentru a asigura o înțelegere clară a ceea ce trebuie făcut, de către cine, cum și când. În mod inevitabil, în comunicarea cu elevii și cu familiile acestora, au intervenit uneori și obstacole. Acestea s-au multiplicat atunci când ne-am găsit și în ipostaza de diriginți pentru colective de elevi, de la nivel liceal sau profesional, iar elevii au fost nevoiți să facă față pe lângă adaptarea la un nou ciclu de învățământ și la astfel de situații neprevăzute, precum: o conexiune mai slabă la internet, lipsa dispozitivelor performante necesare, neimplicarea suficientă a părinților în susținerea propriilor copii. La ședințele cu părinții sau în urma unor discuții telefonice, au fost situații când părinții păreau supărați, afectați că nu se termină mai repede perioada de învățare online, motiv pentru care au fost informați periodic despre situația elevilor, iar cadrele didactice au încercat să-i susțină, scopul comun fiind binele copiilor.

Din experiența oferită de învățământul online atât beneficiarii direcți, cât și cei indirecti ai educației, au conștientizat că prezența fizică aduce multiple beneficii pentru toți cei care învață, dar pot fi valorificate și resursele digitale cu care s-au familiarizat în timpul școlii online sau hibrid.

Cu certitudine, tot ceea ce a însemnat experiență de învățare în această perioadă de pandemie nu va rămâne de domeniul trecutului, ci pedagogia digitală se va completa în mod firesc cu pedagogia tradițională. Mai mult ca oricând, munca în online a însemnat pentru elevi să știe să facă ceva cu informațiile pe care le-au dobândit, aplicându-le în contexte noi de învățare.

Din triada predare-învățare-evaluare în mediul online, au avut de câștigat mai mult predarea și învățarea, în timp ce evaluarea, pentru a putea fi obiectivă necesită găsirea unor soluții de îmbunătățire adaptate contextului. Printre lucrurile pozitive care se regăsesc în școala online se numără: gama variată de instrumente de lucru, inovarea sau libertatea de a experimenta în activitatea de predare și capacitatea de a personaliza educația pentru elevi. Predarea online înseamnă interacțiune, schimb de activități, joc didactic, ceea ce determină o redimensionare a proiectării didactice. Un ghid de pedagogie digitală ar fi util pentru activitatea desfășurată în mediul online.

Prin urmare, școala românească a trăit în această perioadă pandemică o mare provocare, de cele mai multe ori fiind vorba despre reușite și împliniri, dar uneori înregistrându-se și dezamăgiri, neputințe și chiar imposibilitatea de a găsi soluții viabile. Această perioadă a fost și este o lecție din care fiecare are ceva de învățat.

Societatea umană evoluează continuu, uneori cu pași mai rapizi, alteleori confruntându-se cu diverse provocări sau crize. În orice situație, un domeniu important și prioritar trebuie să rămână educația, care, la rândul său, are nevoie de o formare continuă pentru a răspunde cerințelor actuale ale societății și să pregătească elevii în vederea dobândirii competențelor și integrării active în viața socială și personală.

26. EVALUAREA ELEVILOR PRIN AUTOEVALUARE UTILIZÂND FORMULARE GOOGLE

*prof. Ciopraga Corina,
Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea” Pașcani*

Scopul evaluării este acela de a orienta și de a optimiza învățarea.

Evaluarea se centrează pe competențe, oferă feed-back real elevilor, părinților și cadrelor didactice și stă la baza planurilor individuale de învățare.

Evaluarea rezultatelor la învățătură se realizează permanent, pe parcursul anului școlar.

Rezultatele evaluărilor sunt utilizate pentru elaborarea planurilor individualizate de învățare ale elevilor și pentru preorientarea școlară către un anumit tip de liceu. Rezultatele evaluării și planurile individualizate de învățare se comunică părinților elevilor și sunt trecute în portofoliul educațional al elevului.

Termenul a evalua este foarte complex; el trimite la numeroase verbe, fără a exista o sinonimie perfectă: a aprecia, a măsura, a cântări, a estima, a considera, a examina, a judeca, a constata, a valoriza, a nota. Deci evaluarea este o activitate foarte complexă care presupune: măsurarea rezultatelor școlare prin procedee specifice, folosind instrumente adecvate scopului urmărit; aprecierea rezultatelor școlare pe baza unor criterii unitare; analiza și interpretarea rezultatelor pentru a concluziona și a adopta decizii adecvate.

Prin urmare, evaluarea înseamnă colectarea, organizarea și interpretarea datelor obținute în urma aplicării unor instrumente de măsurare, cu scopul emiterii unei judecăți de valoare pe care se bazează o decizie în plan educațional. În cadrul procesului de învățământ, evaluarea se află în strânsă legătură cu activitățile de predare-învățare. Rezultă necesitatea de a proiecta în același timp predarea-învățarea-evaluarea.

Corectitudinea în evaluare a fost definită drept un ansamblu format din lipsa erorilor și tratamentul echitabil al persoanelor implicate în procesul de evaluare. Fenomenul a atras deseori atenția cercetătorilor de-a lungul timpului ca urmare a consecințelor negative asociate lui.

Cercetări recente sintetizează **afirmații invocate de elevi** care fac ca evaluare să fie percepută ca nedreaptă:

- (1) examinările finale nu reflectă decât parțial ce au învățat până în acel moment;
- (2) o evaluare care nu vizează experiența reală a acestora și problemele cu care se confruntă este percepută mai nedreaptă;
- (3) lipsa criteriilor și a feedback-ului asupra notelor;
- (4) evaluările tradiționale (precum testele scrise) au fost considerate mai puțin corecte și eficiente decât evaluările care au necesitat implicarea lor directă în sarcini.

Elevii care percep procedurile de notare ca fiind mai corecte nu vor renunța la fel de ușor la școală, vor fi mai mulțumiți cu profesorul lor și pot înregistra chiar și rezultate mai bune la învățatură.

Printre principalele măsuri ce se pot lua pentru ca evaluarea să fie percepută mai corectă, literatura de specialitate sugerează adoptarea unei atitudini transparente cu privire la modalitățile de notare.

Criteriile de evaluare, obiectivele și așteptările profesorului ar trebui comunicate elevilor înainte de începerea procesului de evaluare;

Mai mult decât atât, dezvoltarea metodelor științifice contribuie activ la orientarea spre evaluări mai puțin subiective, care permit realizarea comparațiilor juste între elevi și, implicit, cunoașterea mai precisă a nevoilor particulare de dezvoltare a acestora. Astfel, testele standardizate se pot dovedi utile în acest caz prin faptul că ele determină nivelul cunoștințelor elevilor raportat la o normă (ex. ceilalți elevi de aceeași vârstă).

Autoevaluarea elevilor se referă la evaluarea făcută de elevi privind propria activitate școlară; prin acest proces elevii devin ei înșiși parte a propriei formări, pe care o observă, o analizează și o ajustează în funcție de progresul realizat și în funcție de dificultățile pe care le au de depășit.

Autoevaluarea este definită ca fiind un proces educațional bazat pe implicarea elevilor în judecări cu privire la propriile lor realizări și la rezultatele propriei învățări.

Autoevaluarea este un instrument important pentru impulsivarea învățării în cazul elevilor, în special în situațiile în care este folosită în mod formativ.

Autoevaluarea este în același timp o abilitate valoroasă de care elevii au nevoie în dezvoltarea lor școlară, dezvoltarea profesională și, mai târziu, în învățarea pe tot parcursul vieții.

Uneori autoevaluarea elevilor poate să cuprindă și **autonotarea**, care este o formă de cuantificare numerică a eforturilor de autoevaluare.

Prin intermediul autoevaluării elevii pot să își identifice lacunele, punctele slabe, cunoștințele incomplete sau insuficiente, pot să observe unde este necesar să își concentreze atenția în învățare, să își stabilească obiective realiste, să își îmbunătățească rezultatele, să își urmărească progresele, să conștientizeze momentul în care pot să treacă la o etapă sau un modul nou de învățare

În vederea evaluării rezultatelor elevilor putem utiliza teste standardizate dar deseori utilizăm testele întocmite de noi.

Pentru a implica elevii în procesul de evaluare am pornit de la ideea că uneori, noi profesorii punem accentul pe anumite informații-din lecția predată și le privim din punctul nostrum de vedere, iar elevii percep informația altfel și nu rețin esențialul, ideile de bază pe care să le poată folosi în activitățile practice.

Ca să înțeleg cum gândesc elevii, cum au înțeles noțiunile transmise și discutate anterior cu ei, am decis să realizez evaluarea pornind de la teste pe care să le alcătuiască elevii.

Astfel am cerut elevilor ca fiecare dintre ei să formuleze o întrebare, din capitolul predat anterior-**Politica de distribuție**, utilizând formularele Google. Întrebarea să ofere și variante de răspuns multiple.

Întrebările formulate de elevi au fost trimise profesorului.

[Questions](#) [Responses](#) [Settings](#)

Formular fără titlu

Form description

⋮

Dimensiunile canalului de distribuție sunt :

Multiple choice

- Lungimea, lățimea, adâncimea ×
- Lungimea, înălțimea ×
- Lățimea, lungimea, înălțimea ×
- Add option or [add "Other"](#)

📄 🗑️ Required ⋮

Formular fără titlu

Form description

⋮

Dimensiunile canalului de distribuție sunt :

Multiple choice

- Lungimea, lățimea, adâncimea ×
- Lungimea, înălțimea ×
- Lățimea, lungimea, înălțimea ×
- Add option or [add "Other"](#)

[Questions](#) [Responses](#) [Settings](#)

Formular fără titlu

Form description

Care sunt obiectivele economice ale politicii de distribuție?

Checkboxes

- Cifra de afaceri ,cantitatea de produse vanduta,profitul obtinut ,cota de piata din totalul pro...
- Respectarea termenului de lucreare
- Lungimea ,latimea ,adâncimea
- Add option or [add "Other"](#)

[Questions](#) [Responses](#) [Settings](#)

Form description

Ce caracteristici au intermediarii angro?

Checkboxes

- Cumpara în cantități mari și vând bucata cu bucata
- Produsele sunt puse în ambalaje individuale
- Preiau de la producător și vând altor intermediari
- Preț unitar mai mic
- Plata prin virament
- Cumpara și vând în cantități mari

Am colectat întrebările formulate de elevi, le-am corectat și le-am asamblat într-un singur chestionar, la care am adăugat și punctajul corespunzător fiecărui item. Testul rezultat a fost:

Questions Responses **26** Settings Total points: 9

Politica de distribuție XII C

Form description

Email *

Valid email

This form is collecting emails. [Change settings](#)

1. Dimensiunile canalului de distribuție sunt: *

- Lungimea
- Latimea
- Adâncimea
- Debitul

2. Obiectivele economice ale politicii de distribuție sunt: *

- Creșterea cifrei de afaceri
- Creșterea profitului obținut
- Respectarea termenului de livrare

3. Canalul de distribuție este definit ca: *

- Succesiunea transferului titlului de proprietate și itinerarul parcurs de un produs de la producător la cons...
- Succesiunea transferului titlului de proprietate al unui produs de la producător la consumator
- Transportul produsului de la consumator la producător

4. Ce este politica de distribuție? *

- Ansamblul deciziilor economice și tehnico-administrative pe care le ia firma în procesul aducerii mărfurilor...
- Succesiunea transferului titlului proprietate și itinerariul pe care îl parcurge marfa de la producător la cons...
- ansamblul de elemente, politici pe care firma le utilizează pentru a-si atinge obiectivele

5. Strategia de distribuție intensiva reprezintă: *

- Intermediarii care îndeplinesc condițiile impuse de producător
- produsele sunt distribuite prin reprezentanțe
- produsele sunt vândute prin mulți intermediari

6. Care sunt obiectivele politicilor de distribuție? *

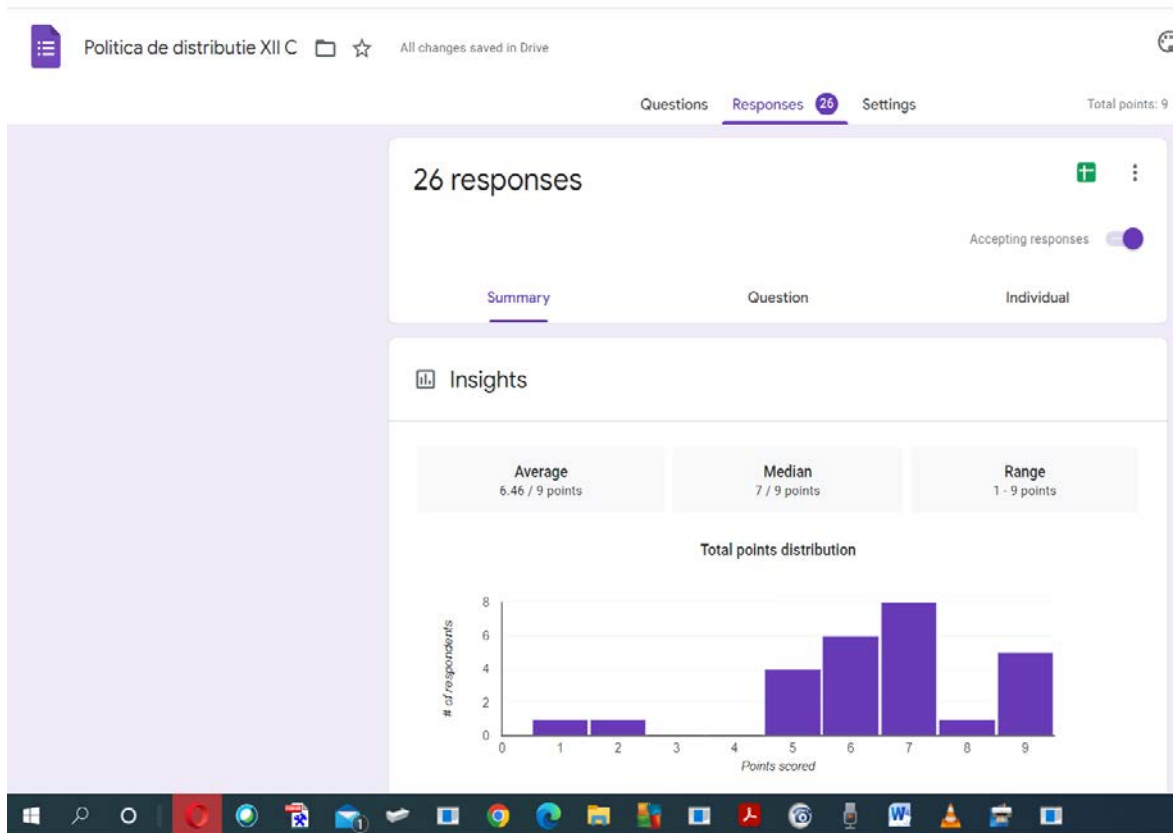
- Economice
- Tehnice
- Tehnologice

7. Ce caracteristici au intermediarii angrosiști? *

- Cumpără în cantități mari și vând bucata cu bucata
- Preiau de la producător și vând altor intermediari
- Plata se face prin virament bancar

Utilizând formularele Google, putem oferi elevilor posibilitatea de a vedea imediat după rezolvarea testului, ce au făcut corect, ce au gresit și ce punctaj au acumulat.

Testul a fost trimis elevilor, care l-au completat și retrimis profesorului.



În acest mod am eliminat percepția unei evaluări nedrepte în rândul elevilor.

În baza informațiilor transmise de elevi, am putut să reglez retroactiv activitatea, prin identificarea noțiunilor care nu au fost înțelese sau reținute de marea majoritate a elevilor și am gândit unele secvențe de recuperare, atunci când obiectivul vizat n-a fost atins.

Bibliografie

1. https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/assessment-general-upper-secondary-education-49_ro
2. <https://brio.ro/blog-detail/incorectitudinea-in-evaluare-duce-la-performante-mai-scazute-ce-e-de-facut/3>
3. <https://www.parintiicerschimbare.ro/notarea/>
4. <https://brio.ro/adviser/autoevaluarea-elevilor/info/1>

27. ÎNVĂȚAREA ȘCOLARĂ ȘI DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

*prof. inv. primar Drăgușanu Maria
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino”, Pașcani*

Învățarea școlară stă la baza procesului instructiv-educativ. Este activitatea destinată achiziționării unei experiențe noi, formării unor capacități și deprinderi care să permită elevului rezolvarea unor situații problematice sau optimizarea relațiilor sale cu lumea înconjurătoare. Rezultatele sau performanțele obținute de un elev nu pot fi reduse numai la volumul cunoștințelor, informațiilor asimilate, ci mai ales la efectele lor formative, psihologice privind valoarea operațională a noilor structuri și procese cognitive, afectiv - motivaționale, volitive și atitudinal-comportamentale elaborate. Asimilarea reală a cunoștințelor și a modelelor socio-culturale presupune cu necesitate acțiune fizică și mentală, acțiune obiectuală și intelectuală din partea subiecților educației.

Învățarea este considerată ca: achiziție de operații mintale, însușiri de semne și simboluri, rezolvare de probleme, preluare de roluri și de organizare a unor atitudini; asimilare a unor norme, principii, valori și modele socio - comportamentale în vederea adaptării inteligente a individului uman la condițiile de mediu aflate în permanentă schimbare (Bruner, - J. S.,1970, Gagne,R., 1975; Stones, E., 1972; Davitz, J. R., 1978; Allport, G, W, 1981; Golu, P.,1985).

Activitatea de învățare trebuie înțeleasă atât ca acțiune individuală cât și ca interacțiune psihosocială, care are o desfășurare procesuală, relativ stabilă, privind achiziții de informații și formarea de operații mintale. Ea are rolul de a modifica psihocomportamentul subiectului pentru adaptare-integrare eficientă la condițiile schimbătoare de mediu și pentru dezvoltarea optimă a personalității sale

Învățarea creatoare este un tip de învățare care aduce în câmpul analizei alte mecanisme pe care le implică procesul învățării. Definițiv este faptul că învățarea se exprimă printr-un comportament creator. Pornind de la definiția învățării ca fiind o modificare de cunoaștere și comportament, se poate accepta, într-o prima afirmație, caracterul original al comportamentului în cadrul acestui tip de învățare.

Rămânând în limitele acestei descrieri, se poate spune ca învățarea creatoare se întâlnește în toate situațiile care se subsumează strategiei generale a „ rezolvării de probleme”. Utilizarea celor învățate în noi contexte ridică întotdeauna anumite obstacole care urmează să fie depășite.

Rezolvarea de probleme este uzual definită ca formulare de noi răspunsuri, mergând de la simpla aplicare a unor reguli învățate la crearea de soluții. De aici se poate deduce că gradul de implicare creatoare este diferit de la aplicarea unei reguli la o situație asemănătoare până la crearea unei soluții noi pentru o problema dată.

Învățarea creatoare presupune cu precădere acest din urmă aspect, descoperirea unei soluții originale pentru rezolvarea situațiilor problematice. Ea intervine atunci când simpla aplicare a unor răspunsuri automatizate sau algoritmi nu este suficientă pentru descoperirea soluțiilor.

Mecanismul psihologic intern implicat în acest proces este prea puțin cunoscut. De cele mai multe ori intervine operația de combinare într-o structură cognitivă nouă a regulilor învățate anterior. Acest fapt este generat și întreținut de un fond motivațional stimulat din exterior sau autostimulat.

Învățarea creatoare poate fi și expresia unui transfer nespecific, a deschiderii pe care o oferă un principiu, un concept general sau o idee relevantă pentru un ansamblu mai larg de situații. Comportamentul creator include cu predilecție asemenea strategii care, într-o explozie mai mult metaforică decât științifică, izbucnesc în mod spontan și aruncă o rază de lumină asupra problemei, prin soluția care se întrevede.

Educarea creativității gândirii la elevi a devenit o preocupare de prim ordin a școlii pe toate meridianele. În zilele noastre cultivarea spiritului creator la elevi constituie o necesitate obiectivă a școlii, determinată de particularitățile epocii contemporane și a celei viitoare. Astfel, ritmul fără precedent de dezvoltare a științei și tehnicii, de acumulare a informațiilor determină apariția unor ramuri și domenii noi ale cunoașterii și acțiunii umane. Pe de altă parte, dinamica extrem de mobilă ce are loc în toate sferile activității economico-sociale se concretizează prin apariția unor tehnici de vârf, a unor meserii noi; faptul că școala trebuie să pregătească tineretul acum, în zilele noastre, în perspectiva viitorului, a activității pe care acesta o va desfășura în deceniile următoare, precum și alți numeroși factori impun cu necesitate cultivarea spiritului creator la elevi, care să le permită adaptarea și readaptarea continuă la exigențele pe care societatea viitoare le va impune.

Progresul omenerii nu este posibil fără activitatea creatoare, teoretică și practică, a oamenilor. Din acest motiv este firesc ca activitatea creatoare să fie considerată ca forma cea mai înaltă a activității omenești.

Tocmai de aceea, creativitatea trebuie să devină un atribut esențial al tuturor realizatorilor de valori materiale și spirituale. Se poate spune că nu există loc de muncă unde să nu fie necesar un spor de calitate, un adaos, o invenție, o contribuție personală, originală, care să asigure un randament sporit activității umane.

În zilele noastre, orice activitate care se limitează doar la a produce, la a reconstitui, la a limita, a copia este deșuetă, depășită, superfluă.

În procesul de învățământ nu este vorba doar de a forma creatori în înțelesul restrâns al acestui concept, ale căror produse să fie originale, absolut noi, cu valoare pentru societate. În acest domeniu e vorba, mai ales, de formarea și cultivarea unor capacități de cunoaștere (intelectuale și practice), care devin fundamente ale procesului creator real, nu neapărat imediat, ci atunci când tinerii vor intra în fluxul activității productive, ca făuritori de bunuri materiale și spirituale.

Prin urmare, în procesul de învățământ interesează atât produsul elevilor ca valoare socială, dar și, în plan psihologic, suplețea, eleganța, nota de originalitate în soluțiile (metodele) folosite pentru rezolvarea problemelor, a sarcinilor de învățare. De asemenea, interesează măsura în care soluțiile găsite în rezolvarea acestor probleme produc elevilor trăiri afective (satisfacții), o stare de surpriză plăcută, care reanimă dorința, curiozitatea de a descoperi și alte căi, soluții mai „elevate”, mai „elegante”, toate acestea fiind atribute ale spiritului creator.

Asemenea performanțe solicită intervenții radicale în însăși metodologia activității de învățare, crearea unei atmosfere propice participării efective a elevilor la procesul învățării, care să elibereze copiii de o anume stare tensională, de teamă chiar. De asemenea, este necesară o atmosferă care să favorizeze comunicarea, conlucrarea, consultarea, formularea de întrebări, chiar și de către elevi. Este elocvent în acest sens criteriul cunoscut după care o lecție este cu atât mai reușită cu cât elevii răspund la întrebările pe care și le pun ei înșiși.

În aceste condiții, chiar și copiii cu tendința spre pasivitate, neobișnuiți cu efortul intelectual, își eliberează treptat energiile latente, prin dorința de autoafirmare.

Toate acestea converg spre „crearea Omului creator”, prin acea atmosferă creatoare realizată în clasă, în grupul social respectiv în care învață elevii. În orice domeniu, creativitatea presupune, în același timp, anumite însușiri motivaționale și de caracter care pot fi formate și cultivate, inclusiv prin lecțiile de citire și matematică, începând chiar cu clasa I. Iată doar enumerate câteva dintre acestea: stimularea interesului, curiozitate vie și dorința de a ști, atitudine activă în fața dificultăților, atitudine pozitivă (hotărâtă) față de un risc rezonabil (îndrăzneală, curaj, dar nu hazard).

Elevii din primele două clase ale ciclului primar manifestă fantezii mai reduse în execuții de desene, picturi, modelaje, colaje etc.

După 8-9 ani, fantezia lor începe să găsească noi domenii de exercitare. Se formează treptat capacitatea de a compune, crește capacitatea de a povesti și de a crea povestiri .

Spre 9-10 ani, desenul devine mai încărcat de „atmosferă”. Încep să se manifeste stilurile și aptitudinile creatoare pe aceste planuri. Totodată devin preocupări de actualitate serbările școlare, cercuri de creație de diferite tipuri, participarea la concursuri de creație etc.

Factorii gândirii divergente (originalitatea, flexibilitatea, fluiditatea etc.) se antrenează de altfel, fiind favorizați de lecții în care se creează o atmosfera de emulație și se apelează la jocuri de creativitate variate [1,98] etc.

Terenul pe care se dezvoltă creativitatea este impregnat de ghicitori, jocuri de istețime, construcții de probleme etc. E. de Bono oferea încă în anul 1970 un program de antrenament complex al creativității pe care o denumea „gândire laterală; animat de idei asemănătoare, marele psiholog clujean, B. Zorgo, recomandă cercetătorilor să nu poarte „ochelari de cal”, să nu vadă doar „înainte”).

Un alt „teren de dezvoltare a creativității îl constituie activitățile practice. După vârsta de 9 ani, copilul este dornic și capabil să-și construiască mici ambarcațiuni cu motoare sau cu vele, elicoptere, mașini etc. Tehnica Tangram (patratul magic) precum și Origami sunt tehnici deosebit de atractive și stimulative pentru creativitate și imaginația elevilor.

De altfel, jocul devine încărcat de atributele revoluției tehnico-industriale și de cerința crescândă de explorare de terenuri noi, de jocuri de echipă, nu numai de tip fotbal (care rămâne printre jocurile preferate de copii), ci și de tip „De-a indienii”, „De-a turcii” etc. Oricum, jocurile încorporează forme noi de fantezii și incită la creativitatea instrumentală pentru joc. În timpul recreațiilor, la școală, jocurile devin un fel de revărsare, de descărcare de energii motrice (cu cât copiii sunt obligați să stea mai mult timp „nemișcați” la ore, cu atât aceasta caracteristică este mai intensă). Școlarii se joacă în pauză cu vehemență, fugind, striând, ca un fel de eliberare de sedentarismul lecțiilor.

Toate acestea creează o complexă antrenare a capacităților psihice, dar și condiții variate de antrenare a numeroase abilități, a inventivității, a strategiilor și tehnicilor creative și de inteligență, care suplimentează activ dezvoltarea psihică.

Dispoziția de a crea, proprie în stare potențială tuturor vârstelor și direct dependentă de mediul socio-cultural, se exprimă ca o tendință firească de autorealizare prin: fabulație, jocuri, desene, creații literare ale școlărilor mici. Desigur, compunerea versurilor și a prozei este o activitate foarte complexă, deoarece implică numeroase cunoștințe (între altele, de limbă și literatură), diverse deprinderi și aptitudini speciale, emoții și sentimente, imaginație creatoare etc. Când este însă vorba de copil, problema se pune într-un mod diferit.

Unii cercetători consideră că școala nu contribuie suficient la educarea creativității elevilor. Astfel, A. Beaudot (1969, apud Roco, M., 2005) apreciază că școala contemporană tradițională este o școală a imitației, a liniștii și a conformismului. În aceste condiții, creativitatea nu este numai ignorată, ci este de-a dreptul înăbușită.

Anca Munteanu [3,125-126] reunește alte păreri similare cu cele de mai sus, și anume:

- imaginația divergentă este mai mult o sursă de rebeliune decât de creație (J. P. Guilford, apud A, Beaudot, 1973);
- mulți dascăli practică o „pedagogie de câmpie”, fiind preocupați doar de „sensurile intelectuale” (J. Kelley, 1969);
- majoritatea cadrelor didactice manifestă o adevărată inapetență vis-a-vis de elevii lor creativi (optica lor îi influențează pe toți elevii, chiar și pe cei creativi, prin faptul că vor manifesta o atitudine rezervată față de realizările creative ale colegilor);
- cadrele didactice preferă și apreciază mai mult școlarii foarte inteligenți, dar conformiști, decât pe cei foarte creativi, dar nonconformiști (excepție de la aceasta regula fac cadrele didactice creative, arată W.I. Getzels și W.P.Jackson, 1963);
- cea mai dezavantajată categorie de elevi, în școală, este cea care posedă o creativitate ridicată pe fondul unei inteligențe modeste (ei sunt considerați a fi adevărați „paria” ai învățământului și vor obține rezultate slabe tocmai pentru că sunt deficitari în ceea ce privește inteligența, aptitudinea cea mai apreciată în școală, susțin M. A. Wallach și M. Kogan, 1965);
- atitudinea circumspectă și subiectivă a cadrelor didactice reprezintă una dintre cauzele care au influențat, în mod negativ, însăși capacitatea lor de a-i identifica, corect și judicios, pe școlarii creativi etc.

Reușita școlară în ansamblu reprezintă un indicator lacunar și defectuos în identificarea creativității. Dintre elevii slabi la învățatura, au apărut o serie de genii: Newton, Leibnitz, Darwin, Pasteur, Einstein, Napoleon, Hegel, Verdi, Moliere, Eminescu etc. [3, 126].

Apelarea la o „pedagogie a divergenței”, cum o numește V. Lowenfeld, care să contribuie la educarea creativității la elevi, trebuie să înceapă cu reducerea ponderii în sistemul de învățământ a tuturor acelor „idoli”, care au fost apreciați timp de secole [3, 126-127]:

a) cultul elevului mediu prin oferirea de condiții identice pentru toți elevii, ajungându-se la o nivelare a lor, dezavantajându-i în mod evident pe elevii slabi la învățătură (care vor înregistra eșecuri școlare, vor rămâne în urmă la învățătură), pe elevii buni la învățătură (care se vor plictisi, se vor demotiva) și, în special, pe cei creativi (care vor primi prea puține sarcini în aceasta direcție);

- b) considerarea în școală ca elev-model a celui care este capabil să reproducă, să redea cu fidelitate maximă informațiile din manual sau părerile profesorului (determină încurajarea numai a unuia dintre factorii creativității - memoria - propus, printre alții, de către Al. Rosca (1972, apud Munteanu A., 1994) și neglijarea celorlalți factori psihici ai creativității);
- c) preocuparea exagerată a cadrului didactic pentru programă și neglijarea rolului său de promovare a valorilor culturale autentice, de stimulare, educare, dezvoltare a capacităților creatoare ale școlărilor;
- d) apelarea preponderentă la metodele clasice, tradiționale de învățământ și desconsiderarea tuturor metodelor moderne (problematizarea, convorbirea euristică, învățarea prin descoperire și cercetare proprie, modelarea, jocurile de creativitate etc.);
- e) supraestimarea valorii notelor (calificativelor) și considerarea lor ca indicator hipercorect pentru toate capacitățile, abilitățile și priceperile elevilor;
- f) exagerarea rolului rațiunii și memoriei în detrimentul imaginației (creatoare) și a laturii noncognitive a personalității, ceea ce transformă școlarul într-un simplu „învățăcel tocilar” (C. W. Taylor), într-un „șoarece de bibliotecă”.

În paralel cu eliminarea sau cel puțin reducerea ponderii acestor „idoli” pentru realizarea în școală a unui climat favorabil educării creativității este necesar să mai fie îndeplinite și alte condiții- precizează Lucia Anucuța și Partenie Anucuța (2005):

- a) învățământul să favorizeze asimilarea structurii interioare a cunoștințelor și a conexiunilor dintre ele, adică să contribuie la realizarea unei învățări cu înțeles, care este în relație funcțională cu gândirea productivă și creatoare;
 - b) realizarea unor activități școlare cât mai apropiate de cercetarea autentică printr-un proces activ al căutării informației, experimentării, aplicării cunoștințelor în situații noi, dezbaterii și elaborării de materiale științifice, raționamentului inductiv, cu multe incertitudini etc.;
 - c) obișnuirea elevilor de a învăța prin:
 - dobândirea de cunoștințe în mod independent;
 - căutarea de soluții originale;
 - interpretarea și aplicarea creatoare a cunoștințelor;
 - raționamente euristice (gândire independentă, analizarea sarcinii din unghiuri de vedere diferite, abordarea flexibilă a problemei etc.);
 - problematizare;
 - descoperire dirijată;
 - investigare sau cercetare;
 - abordarea creatoare a problemelor;
 - d) educarea unor trăsături de personalitate, precum: încrederea în forțele proprii, interesul, motivația intrinsecă, activismul etc. ;
 - e) valorificarea întregului potențial intelectual, afectiv și motivațional al elevilor ;
 - f) elevul să simtă treptat că realizează progrese;
- Succesul acționează ca întărire. Elevul să vadă că performanțele sale au o anumită utilitate și semnificație și că poate deveni capabil de performanțe originale .

În acest context, considerăm că e absolut necesar să includem strategiile de dezvoltare a gândirii critice la elevi. În cadrul activităților se întâlnesc tot mai des metode și tehnici

ca: Brainstorming-ul; Știu/vreau să știu/am învățat; Jurnalul cu dublă intrare; Ciorchinele; Lectura în perechi; Metoda pălariilor gânditoare; dramatizări etc. „care oferă un registru de tot atât de multe posibilități de animare a grupurilor și subgrupurilor școlare, de stimulare a unei învățări interdependente, eficientă sub multe aspect.

Un fapt care se impune și trebuie reținut este acela că în zilele noastre își face tot mai mult loc concepția că la orice persoană normală, creativitatea, poate fi cultivată, într-o măsură mai mare sau mai mică, într-o direcție sau alta.

Pe de altă parte, dezvoltarea și cultivarea creativității se pot înlăptui la toate disciplinele de învățământ. În acest sens nu e vorba de metode speciale utilizate în acest scop, ci mai degrabă de folosirea celor cunoscute, dar într-o manieră care să antreneze elevii în activitatea de învățare, în însuși procesul descoperirii noilor cunoștințe, precum și, mai ales, al aplicărilor creatoare în practică. De altfel, stabilirea domeniilor de aplicare în practică a cunoștințelor dobândite prin efort propriu constituie un foarte bun mijloc de stimulare a creativității. Și, așa cum susțin numeroși teoreticieni ai creativității, precum: Sternberg R., Hasher L., Weisberg R.W. [5, 197], „Relația dintre creativitate și cunoaștere este mult mai directă decât presupun în mod tipic teoriile despre creativitate: am putea înțelege gândirea creativă determinând cunoștințele implicate în acea situație de cel care gândește creativ. Motivul pentru care o persoană a produs ceva original, în vreme ce altă persoană nu a făcut-o, s-ar putea datora, pur și simplu, faptului că prima știa un lucru pe care nu-l știa cea de-a doua. Mai mult, aceste cunoștințe poate că nici nu erau extraordinare. Cu alte cuvinte, cunoașterea este necesară, dar nu suficientă pentru realizările creative.”

Aspiratiile elevilor, valorile morale și intelectuale prețuite de ei, acționează asupra personalității acestora, făcându-i să capete atributele spre care tind și pe care le valorizează. Neavând însă opinii ferme și un sistem propriu de valori, elevul le împrumută deseori de la adulți. Ceea ce va prețui învățătorul, va prețui și el, realizându-se astfel automodelarea copilului în funcție de atitudinile și convingerile devenite „ale lui”. În mod similar se petrec lucrurile în cazul „profesorilor rigizi și convenționali” după cum afirmă Ana Stoica [5,189] Această ipoteză este amplu dezbătută de Ralph Hailman:

„Profesorul creativ oferă învățarea autoinițiată, atmosfera neautoritară, îi incurajează pe elevi să învețe suplimentar, încurajează procesele gândirii creative” [1,67]

Același autor subliniază necesitatea cultivării flexibilității intelectuale: schimbarea unghiurilor de vedere, varierea abordărilor problemelor, schimbarea funcțiilor obișnuite ale obiectelor, redefinirea problemelor în alte categorii decât acelea în care sunt definite, căutarea de semnificații noi în materialele familiare, folosirea semnificațiilor vechi în contexte noi.

Profesorul creativ știe cum să folosească întrebările. Fiecare act creativ începe cu întrebări, dar acestea trebuie să fie deschise, să aibă sens, să nu aibă răspunsuri predeterminate și îndeosebi să fie întrebări care să nu reclame o expunere a faptelor. Întrebarea operațională provoacă o conduită creatoare, pentru că ea duce la explorare, dezvoltă curiozitatea și stimulează tendințele implicate în acestea.

O condiție principală ce trebuie realizată la lecție pentru înlăptuirea cerințelor creativității este instaurarea unui climat favorabil unei conlucrări fructuoase între învățători și elevi, climat caracterizat printr-o tonalitate afectivă pozitivă, de exigență și înțelegere, de responsabilitate. Nu

mai puțin importantă este stimularea efortului personal al elevului și stimularea tendinței acestuia de a aduce o contribuție proprie, de a fi original.

Misiunea de educator a cadrului didactic se manifestă și înafara lecției prin:

- cunoașterea potențialului creativ al fiecărui elev;
- observarea manifestărilor creative ale elevilor nu numai în timpul orelor de clasă, ci și în activitățile extrașcolare;
- formarea obișnuinței autoevaluării.

Toate acestea determină o serie de modificări în organizarea procesului de învățământ:

- lărgirea ariei disciplinelor legate nemijlocit de creativitate (desen, muzica, construcții artistice, dar și matematica, compunere etc.);
- lărgirea legăturilor (interacțiunilor) dintre discipline;
- introducerea în planul de învățământ a disciplinelor creative și a modurilor de predare creative etc.
- transformarea elevului în coautor la propriul sau proces instructiv-educativ ;
- grija cadrului didactic pentru stimularea, în procesul de învățământ, a tuturor dimensiunilor de personalitate ale elevilor (raționale, afective, volitive) –aspecte ce se conturează deja- dar nu suficient- în documentele oficiale ce reglementează educația.

Deoarece exemplul personal al cadrului didactic este deosebit de important în educație, el trebuie să manifeste o atitudine entuziastă, antidogmatică și, pe cât posibil, creativă. Toate acestea, prin contagiune, vor influența și elevii. Cadrele didactice să respecte și să promoveze valorile umane autentice, transformând școala într-un focar de spiritualitate. Pentru aceasta activitățile sale cu elevii trebuie multiplicat și înafara orelor de școală: excursii, vizite, cercuri etc.

Pe lângă cele precizate anterior, e necesară o reconsiderare a sistemului de evaluare (apreciere) și notare a elevilor. Astfel, cadrul didactic trebuie să promoveze, pe fondul unei generoase atitudini stimulativă, o ușoară supraevaluare a capacităților mai ales creative ale elevului, arată Stoica A- „*deoarece elogiul face creativitatea să înflorească, în timp ce descurajarea o înăbușă deseori, chiar înainte ca ea să se poată transforma în floare.*”[5,129]

Se recomandă, totodată, apelarea la unele perioade de suspendare a notării în cadrul lecțiilor, datorită urmărilor nefaste ale competiției excesive asupra creativității elevilor. (Probabil și din acest motiv, în ciclul primar, s-a trecut de la evaluarea pe bază de note la cea pe baza calificativelor).

Cadrele didactice trebuie să acționeze și în direcția formării la elevi a unui fond atitudinal propice creativității:

- încredere în forțele proprii;
- independența în modul de a fi și de a gândi;
- asumarea unui risc rezonabil;
- umor;
- sârguință etc. [3,127-133]

Având în vedere că dascălul este principalul mediator între elev și mediul informațional, se impune prioritatea ca elevul să cunoască nu numai victoriile cunoașterii umane, ci și neîmplinirile ei și pentru că suficiența este apanajul ignoranței, al regresului, profesorul are

datoria să-l ajute pe elev să-și definească și să-și corecteze lacunele, stimulându-l permanent să-și extindă orizontul cultural. Febra și neliniștile cunoașterii, arta de a pune întrebări se pot ucenici cel mai bine în școală.

BIBLIOGRAFIE

1. ANUCUTA, Lucia, ANUCUTA, Partenie *Cunoașterea și educarea creativității la elevi*, Ed. Excelsior Art, 2005, 204 p.
2. LUCAS, B. *Predarea gândirii creative*, Ed. DPH, București, 2021, 216 p.
3. MUNTEANU, A, *Incursiune în creatologie*, Ed. Augusta, Timișoara, 1999, 362 p.
4. RUSSEL, G. *Gândire creativă și critică în școală*, Ed. Step by step, București, 2021, 152 p.
5. STOICA, A. *Creativitate pentru studenți și profesori*, Ed. Institutul European, Iași, 2004

28. ROLUL CREATIVITĂȚII ÎN FORMAREA PERSONALITĂȚII MORALE A ELEVILOR

*Prof. înv. primar Iftimia Cristina
Școala Gimnazială „I. Gervescu” Săvinești, jud. Neamț*

Se apreciază că profesiunea de educator este complexă și nobilă prin misiunea pe care o are de îndeplinit: formarea unor personalități autonome integrabile social, cu capacități de gândire critică și creativă, cu un profil moral autentic și cu o înaltă profesionalitate. Integrarea presupune în sens mai larg plasarea /transferul unei persoane dintr-un mediu mai mult sau mai puțin separat într-unul obișnuit, vizând ansamblul de măsuri care se aplică diverselor categorii de populație și urmărește înlăturarea segregării sub toate formele ei. Integrarea școlară, ca proces, este dificil de realizat în interiorul unui sistem de evaluare bazat pe competiție, care valorizează doar nivelurile de achiziții academice ridicate. Chiar dacă, în aparență, copiii parcurg același curriculum, asta nu înseamnă că ei au aceleași experiențe și competențe educaționale ca și colegii lor ori că împart aceleași experiențe sociale cu ei. Interacțiunea pozitivă între copiii cu cerințe educaționale speciale și semenii lor nu are loc automat, doar prin plasarea copiilor în medii presupuse „integrale”/„incluzive”. Integrarea lor nu se rezumă nici la locul unde sunt plasați copiii, nici la furnizarea/facilitarea accesului la seturi de norme de învățare și comportament, ci presupune ca școlile să poată răspunde nevoilor tuturor copiilor lor.

Diferența dintre incluziune și integrare presupune câteva coordonate: Incluziunea este esența unui sistem educațional comprehensiv real, opusă excluderii, orientarea școlii ca instituție deschisă pentru toți; integrarea este modalitate de atingere a normalizării. Integrarea presupune focalizarea pe elev, examinarea de către specialist, diagnosticarea rezultatelor, programe adecvate pentru aceștia; incluziunea este focalizată pe clasă, examinarea elevului de către factorii implicați în desfășurarea procesului instructiv-educativ, colaborarea în rezolvarea problemelor, crearea unui mediu adaptativ și a condițiilor de sprijinire a elevilor în clasă.

Integrarea pune accent pe nevoile copiilor speciali, recuperarea subiecților, beneficii pentru copilul cu nevoi speciale, experiență specializată și suportul formal, intervenție specială, în timp ce incluziunea servește drepturilor tuturor copiilor, schimbarea în domeniul școlilor, beneficii pentru toți copiii, suport informal și expertiza cadrelor specializate, predare-instruire, pentru toți. Ideile unei educații de calitate, pentru toți copii, se pot mai bine realiza în toate treptele învățământului, începând cu cel preprimar, până la cel universitar, prin introducerea, alături de modelul clasic, tradițional și orientările moderne, ale educațiilor contemporane.

Se promovează, prin politicile aplicării noilor educații, includerea tuturor copiilor în sistemul educațional, de la cei cu nevoi speciale, la cei cu dezvoltare normală, cuprinderea incluzivă a copiilor supradotați, diferențierea capacităților de lucru și asimilarea cunoștințelor după nevoi și capacități, diferențiat dar nediscriminatoriu, flexibilizarea conținuturilor curriculare, personalizat și adaptat fiecărei categorii de copil educat. Educația pentru toți a fost considerată ca o provocare a

pedagogiei moderne. Pentru a putea introduce educația modernă în context, vom face un scurt istoric.

Preocupările pentru educarea copiilor datează din cele mai îndepărtate timpuri. În comuna primitivă toți copiii erau educați pentru activitățile specifice: de vanătoare și de pescuit. Viața tribală impunea mici diferențe între educarea băieților și cea a fetelor. Educația era făcută de adulți și consta în îngrijirea fizică și dobândirea de experiență de viață. Nu existau instituții specifice, educația realizându-se în activități cotidiene, prin ritualuri de inițiere și prin joc.

Deși în timp profesiunea de cadru didactic și-a câștigat un loc de frunte în repertoriul de profesii, în societatea contemporană, statutul social al profesorului pare să fie mai degrabă statutul clasei mijlocii. Această profesiune nu se găsește între cele mai solicitate, dar nici între cele mai evitate. Este o profesiune intelectuală respectată, ce nu conferă deținătorului putere, influență sau venituri superioare, dar conferă prestigiu și satisfacții, mai ales atunci când vocația a stat la baza alegerii profesiei.

Mulți dintre cei care optează pentru această profesiune provin din familii în care profesiunile intelectuale sunt prețuite sau în care părinții sunt cadre didactice. În majoritatea țărilor dezvoltate s-a constatat că este mai degrabă o profesiune feminină și pare să convină mai bine femeilor. Salariile mai puțin ridicate îi îndepărtează pe bărbați care au aspirații înalte. Pe de altă parte, această profesie oferă o redusă perspectivă de carieră (mai puțin la nivelul învățământului superior) presupunând puține diferențe între debutanți și cei cu experiență. Totodată, nu se poate schimba cu ușurință, iar din altă profesiune se pătrunde cu dificultate datorită pregătirii complexe necesare.

Problematika evoluției învățământului românesc preocupă din ce în ce mai mult nu numai pe cei implicați direct în acest sistem dar și pe beneficiarii serviciilor de instruire și educare, pe elevi și pe părinții lor. Dimensiunea acestor preocupări se reflectă în numeroasele amendamente aduse legilor specifice care guvernează sistemul de învățământ: Legea învățământului și Statutul personalului didactic. Schimbările foarte dese care s-au operat în ultimii ani în zona planurilor de învățământ, a programelor școlare, a manualelor etc. au produs de fiecare dată dezechilibre și instabilități datorate în principal proceselor de adaptare și implementare. S-au lansat în mediul școlar concepte relativ noi, cum ar fi de exemplu: cel de calitate în educație, descentralizare și altele.

Cadrele didactice s-au văzut în situația de a face eforturi suplimentare de adaptare, mai ales că și atitudinea elevilor și chiar a părinților față de actul de educație și față de educatori a suferit o schimbare semnificativă. Pe fondul unei lungi perioade de timp în care resursele financiare alocate pentru dezvoltarea bazei materiale a învățământului au fost mult sub necesități și a lipsei unor strategii de atragere de personal corespunzător în sistem printr-o ofertă salarială pertinentă, percepția generală este că asistăm la un declin al calității educației. În fond, toate frământările legate de schimbările ce au loc în învățământ trebuie puse pe seama eforturilor de adaptare la schimbările profunde din societatea românească și de compatibilizare cu sistemele europene.

Privit ca investiție în viitorul unor întregi generații de elevi, actul educativ din școli poartă amprenta răspunderii cadrelor didactice, a directorilor de școli, a inspectoratelor școlare și forurilor de conducere. În fiecare unitate școlară personalul școlii respective este primul care suportă efectele pozitive sau negative ale fiecărei schimbări și care este solicitat să dea sens acestor schimbări.

De modul cum sunt percepute de către cadrele didactice elementele de noutate din activitatea lor depinde în mod esențial succesul oricăror inițiative de reformă. În mod natural se manifestă o atitudine de rezervă față de schimbările bruște, un anumit decalaj în timp al aplicării unor măsuri chiar dacă acestea se dovedesc a fi bune. Dar dacă schimbările preconizate nu sunt acceptate de educatori, atunci eșecul este garantat.

Cum înțeleg cadrele didactice importanța muncii lor? Care sunt adevăratele motive care îi determină să presteze o muncă atât de specifică și specializată, în care se produc mutații atât de importante și crește mereu complexitatea cerințelor? Pentru managerii din învățământ, confrunțați cu o mare diversitate de cerințe, problematica umană, calitatea și competența dascălilor, valorificarea deplină a potențialului lor de muncă trebuie să se situeze pe primul loc. Nu se poate vorbi de calitate în învățământ decât dacă cei chemați să o înfăptuiască sunt motivați pe măsură.

Cunoașterea cât mai profundă a necesităților, aspirațiilor și dorințelor dascălilor și mai ales a greutăților cu care se confruntă în munca lor constituie baza acțiunii sistematice a directorilor de organizare a strategiilor de motivare superioară al colectivului didactic. Ca principii generale, se recomandă promovarea unei atitudini optimiste față de perspectiva de progres a unității școlare și fixarea periodică a unor noi ținte, superioare, care să mențină treaz interesul pentru progres. Apelând la potențialul științific și practic uriaș oferit de psihologia muncii putem găsi modalități de evaluare a gradului de motivare a personalului didactic la un moment dat.

Directorii de școli sunt direct interesați să obțină astfel de informații pentru a-și putea adapta stilul de conducere și de aceea este oportună oferirea unui sprijin în zona cea mai sensibilă a muncii: optimizarea activității profesorului. Calea cea mai directă pentru obținerea de progrese în valorificarea potențialului cadrelor didactice este cea a elaborării de strategii graduale de activare a pârgurilor specifice care să aducă un plus de motivare a personalului, în paralel cu asigurarea creșterii competențelor. În realitate, chiar determinarea preocupărilor de creștere a competențelor, ceea ce presupune o acțiune de perfecționare didactică sau în specialitate, se realizează tot prin strategii de motivare.

Cunoașterea gradului de motivare a profesorilor în unitățile școlare, mai ales în cele relativ mici, se realizează, de regulă, empiric, prin contact direct și nu constituie o preocupare distinctă. De aceea, adaptarea stilului de conducere al directorului și crearea deliberată a situațiilor motivaționale de ordin superior este, de obicei, departe de a fi optimă. Calitatea superioară în educație se definește după condițiile care sunt asigurate fiecărui elev, condiții absolut necesare pentru o bună, completă și utilă dezvoltare.

Bibliografie:

1. TUDORICĂ R. - *Managementul Educației în Context European*, Editura Meronia, București, 2006, pag. 258-267, pag. 287-289 .
2. JINGA I. - Curs “ *Management Educațional*” – *Concepte și strategii*, 2008.
3. CUCOȘ C. - *Psihopedagogie*, Editura Polirom, București, 2005, pag. 118-121.
4. MITROFAN N. - *Aptitudinea Pedagogică*, Editura Academiei, București, 1988.

29. TRANSDISCIPLINARITATE, JOC ȘI CREATIVITATE

*prof. înv. primar Bîrgăoanu Claudia
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino”, Pașcani*

Schimbările sociale a ultimilor ani aduce în fața lumii contemporane provocări în față căruia domeniul educației nu poate rămâne indiferent. Competențele, valorile și atitudinile de care au nevoie elevii pentru a reuși în viața personală și profesională nu pot fi formate în totalitate prin intermediul disciplinelor școlare clasice.

Elevul în conjunctura schimbărilor actuale trebuie să-și asume obligații și roluri, să răspundă repede și bine la provocări diferite pe care le întâlnește, să ia decizii. Astfel reușita și performanța sa, apare doar dacă posedă cunoștințe integrate, dacă gândește creator și flexibil și vede realitatea ca într-o imagine unitară.

Plecând de la aceste considerente s-a declanșat o reformă a conținuturilor, o schimbare la nivel curricular din perspectiva transdisciplinară.

Abordarea transdisciplinară urmărește abordarea integrată a curriculumului prin centrarea pe probleme ale vieții reale, pe problemele importante, așa cum apar ele în context cotidian, cu focalizare pe identificare de soluții, rezolvare de probleme ale lumii reale, în scopul dezvoltării competențelor pentru viață la elevi.

Întrecerile, jocul, concursurile, sunt câteva dintre modalitățile de lucru cu elevii ce contribuie la formarea comportamentelor adecvate vârstei dar și la dezvoltarea unei imagini de sine corecte, a încrederii în propriile forțe și capacități, a motivației pentru învățare.

Psihologul *Jerome S. Bruner* a elaborat celebra și mult discutată ipoteză că: „oricăru copil i se poate preda cu succes orice obiect de învățământ, într-o formă intelectuală adecvată”. Procesul de învățământ reprezintă un ansamblu complex și variat de acțiuni instructiv-educative, organizate rațional și integrate sistematic, întotdeauna orientate spre atingerea unui scop comun profund uman-făuririi omului nou. Pentru ducerea la bun sfârșit a acestei acțiuni este necesară o tehnică de desfășurare, un fel comun de a preda, adică o anumită metodă.

Eficiența unei metodei depinde de modul în care declanșează la copil actele de învățare și de gândire prin acțiune, de măsura în care determină și favorizează reprezentările specifice unei anumite etape de formare a noțiunii.

Metodele au calități ce exersează și elaborează funcții psihice și fizice ale copilului și conduc la formarea unor deprinderi intelectuale, aptitudini, atitudini, capacități și comportamente.

Jocul ca metodă, intensifică rolul formativ al activităților la clasele primare prin: exersarea operațiilor gândirii (analiză, comparație, ordonarea, clasificarea, abstractizarea, generalizarea, concretizarea) dezvoltă spiritul de inițiativă, de independentă dar și de echipă a elevilor; formează deprinderi de lucru corect și rapid; ajută la însușirea conștientă, temeinică, într-o formă accesibilă, plăcută și rapidă a cunoștințelor. Acțiunea de joc este latura care face ca „rezolvarea sarcinii didactice să fie plăcută și atractivă pentru copii. Aceasta înglobează momente de așteptare, surpriză, ghicire, mișcare și întrecere”

Principală condiție a „jocului” este aceea de a-l face pe copil să-și dea seama că se află pus într-o situație de învățare, iar pe primul plan se află aspectul cognitiv, astfel că desfășurarea jocului trebuie să se realizeze cu toată seriozitatea.

Jocul devine „didactic” atunci când prin modul de formulare al sarcinii de învățare copilul este adus în situația de a-și utiliza energiile și potențialul psiho-fizic pentru a-și optimiza parametrii comportamentali.

Noțiunea de „didactic”, asociat celui de joc, intensifică latura instructivă a activității care se transformă, în mod necondiționat, ca fiind parte integrantă a acestuia și se concretizează printr-un anumit volum de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mentale pe care le solicită. Indiferent de etapa de vârstă la care este utilizat, jocul didactic favorizează atât aspectul informativ al procesului de învățământ cât și aspectul formativ al acestuia.

Eficiența jocului didactic este dată de ritmul dinamic și forma sa atractivă, de regulile variate și interesante. De aceea selectarea unei forme antrenante și plăcute a jocului nu inhibă și nu constrânge școlarii cu reguli rigide ci stimulează interesul copiilor pentru conținutul ce trebuie predat, evaluat, mărește puterea de concentrare a atenției, determină participarea benevolă și conștientă a copilului la joc.

„Cadrului didactic i se cere să dea dovadă de multă îndemânare în dirijarea activității. Acesta joacă aici numai un rol de coordonator, ci alege care conținut poate fi transformat într-un pretext de joc; delimitează aria de probleme în cadrul cărora se va desfășura jocul, problemele specifice de rezolvat; fixează obiectivele didactice și educative, participă la realizarea materialului didactic necesar pentru buna desfășurare a jocului” [2].

Reușita muncii instructiv-educative ține în mare măsură de învățător, de capacitatea acestuia de a se organiza, de priceperea de a coordona practic activitatea copiilor, utilizând cele mai noi și eficiente metode și mijloace pedagogice.

Atenția copilului nu poate fi obținută prin constrângere, deoarece poate avea efecte nedorite, îngrijorătoare și de aceea învățătorul nu trebuie să fie șef, ci un animator. J.H. Pestalozzi afirma că educația trebuie să se desfășoare atât în mediul familial cât și cel școlar unde trebuie să fie descoperite și stimulate abilitățile înnăscute ale copilului. Cadrul didactic să se gândească la copil, de aceea Pestalozzi afirma:

„Gândește-te la el, că dacă constrângerea îți răpește încrederea copilului, toate eforturile tale sunt zadarnice, fă-te necesar copilului. Cunoștințele tale nu trebuie să-l apese pe copil, trebuie să lași adevărul să vină la el” [3, p. 151].

Lidia Granaci accentuează în lucrarea sa că „ Succesul muncii instructiv- educative depinde în mare măsură de învățător, de capacitatea organizatorică a acestuia, de priceperea de a îndruma practic activitatea copiilor, folosind cele mai noi metode și mijloace pedagogice.

Personalitatea lui manifestată prin comportare echilibrată, prin tactul pedagogic, sinceritate, prin spiritul de dreptate și responsabilitate, dragoste de muncă și capacitatea sa creatoare alături de tonul nuanțat, voiniciunea exprimării, expresia însuflețită a figurii, gesturile chibzuite, ținuta îngrijită a învățătorului au un efect puternic asupra copiilor care îi vor asigura autoritatea, prestigiul și în același timp, îl va apropia de copii, lucru care-i va permite să realizeze cu succes procesul de instruire și de educație [4, p. 23].

De aceea reușita muncii instructiv-educative depinde în mare măsură de învățător, de

capacitatea organizatorică a acestuia, de priceperea de a îndruma.

Sarcina și însemnătatea jocului didactic constau în faptul că acesta favorizează acțiunea de însușire temeinică, de fixare și consolidare a cunoștințelor, iar datorită caracterului său formativ, influențează dezvoltarea personalității elevului. Jocul didactic este un important mijloc de educație intelectuală, care pune în vedere și antrenează capacitățile creatoare ale școlarului [5].

Nivelul transdisciplinar presupune abordarea integrată a curriculumului prin centrarea pe probleme ale vieții reale, cu focalizare pe identificare de soluții, rezolvare de probleme din viața autentică, în scopul dezvoltării competențelor transversale.

Abordarea transdisciplinară:

- oferă elevilor cadrul formal adecvat pentru organizarea cunoștințelor;
- este adecvată pentru toate nivelurile de abilitate intelectuală ori stil de învățare;
- este în totalitate participativă, centrată pe elev, bazată pe experiențe anterioare;
- necesită utilizarea oricărui stil activ de predare;
- prezintă un înalt grad de complexitate, atât în ce privește conținutul, cât și metodologia de abordare;
- este mult mai ieftină decât predarea-învățarea bazată pe manuale școlare;
- este permanent rafinată, actualizată, ca urmare a feed-back-ului utilizatorului de educație. În abordarea transdisciplinară, competențele nu pot fi clasificate în funcție de conținuturile unei discipline. De aceea ele sunt clasificate astfel:

- competențe generale-metodologice: observarea, experimentarea, reprezentarea grafică,

interpretarea datelor sau a unui text;

- competențe metacognitive: estimare a gradului de dificultate a sarcinii de lucru, planificarea strategică, evaluarea rezultatelor, monitorizarea comportamentală, tehnici personale de învățare;

- comportare pozitivă, motivantă: interes pentru învățare, realism, toleranță pentru informații contradictorii, atitudine pozitivă față de performanțele personale;

- abilități pragmatice: inițiativa personală, capacitate de concentrare, orientarea acțiunilor spre rezolvarea sarcinii, deprinderi de muncă.

Întrebarea este: „Ce va ști să facă elevul în urma învățării transdisciplinare?” Astfel că elevul în urma acestui fel de abordare va învăța: să analizeze, să interpreteze, să formuleze, să exprime păreri personale, să utilizeze informația în scopul rezolvării unei probleme date, să identifice și să soluționeze probleme.

Conținuturile organizate transdisciplinar se vor axa în procesul educațional nu pe disciplină, ci pe demersurile intelectuale, afective și psihomotorii ale elevului. Organizarea conținuturilor în manieră transdisciplinară se bazează în procesul de predare- învățare- evaluare pe conduitele mentale ale elevului din perspectiva unei integrări efective, realizată de-a lungul tuturor etapelor procesului educațional (proiectare, desfășurare, evaluare).

Metodele active de predare în abordarea transdisciplinară transformă elevul din obiect în subiect al învățării, îl fac pe elev coparticipant la propria sa educație și asigură elevului posibilitatea de a se manifesta ca individ, dar și ca membru în echipă.

Bibliografie:

1. Stanciu, M., Didactica postmodernă, Fundamente teoretice, Ed. Universității. Suceava, 2003, pag.322;
2. Amonaşvili, Ş., Bună ziua, copii !- , Chişinău, Ed. Lumina, 1986;
3. Pestalozzi, J. H., Cum își învață Gertruda copiii, E.D.P. București, 1977, pag. 151
4. Granici, L., Educația prin joc, Teorie și practică, Ed. Epigraf, Chişinău, 2010, pag.23
5. Masari, G., Suport de curs – Elemente de psihopedagogie a jocului, Editura Polirom, Iași, 2006/2007

30. DEZVOLTAREA COMUNICĂRII VERBALE PRIN JOCURI DE ROL

*prof. înv. primar Marin Dorina
Colegiul Național de Artă "Octav Băncilă" Iași*

Activitățile care stimulează comunicarea verbală și nonverbală pot fi variate: de la exerciții de dramatizare, de improvizație, de asociere lexical-semantică, de dicție, jocuri de rol, de mimă, de auto-prezentare, de mișcare scenică, de schimbare a decorului și de folosire creatoare a recuzitei la teatru de păpuși, împletite firesc cu elemente ale comunicării paraverbale.

Jocurile de rol, interpretarea unor versuri, a unor monologuri și a unor scenete le oferă șansa copiilor să construiască o lume nouă, o lume a libertății și a bucuriei, o lume în care un lucru aparent banal poate deveni un spectacol cu public. Copiii nu devin actori profesioniști, dar reușesc să-și dezvolte creativitatea, imaginația, încrederea în sine, spiritul de echipă și nu în ultimul rând învață să comunice.

Stimulându-le imaginația și creativitatea, teatrul îi învață pe copii să se cunoască și să se accepte așa cum sunt, să improvizeze, să fie naturali, îi ajută să depășească complexe de inferioritate și dificultăți de dicție. Nu există copii timizi sau copii foarte activi, există doar membri ai unei echipe care funcționează după reguli stabilite de ei în mod democratic și după un principiu nescris, dar știut de toți: o bună colaborare în grup. Niciunul nu poate greși. Fiecăruia îi este respectată personalitatea și fiecare înțelege că este diferit. Nu există inhibiții, iar toleranța este învățată cu fiecare gest sau joc.

Importantă este însă contribuția pe care aceste activități au din perspectiva îmbogățirii experienței de locutor, având în vedere caracterul dinamic al oricărui schimb comunicativ jocul rolurilor, jocul intanțelor comunicative (Hobjilă, 2012, p.171-186).

Comunicarea însăși este o relație; ea presupune un cod interiorizat comun, care este în mod curent limba, împreună cu mijloacele neverbale de expresie (mimica, gesturile etc.), iar limba reprezintă codul fundamental. În procesul comunicării cuvântul și gestul, inclusiv mimica, formează un corp comun.

În cariera mea didactică am realizat foarte des în orele de lectură jocuri de rol și de mimică care au avut menirea de a le stimula, dincolo de amuzament, imaginația și spiritul creator, dorința de a face o improvizație adecvată, de a selecta ceea ce este relevant și de a înțelege și de a reține poveștile prin joc, fără să conștientizeze efortul, participând la aceste activități cu plăcere și îndrăgindu-le. De departe cele mai îndrăgite au fost poveștile cu animale. Am întâlnit interpretări variate și atât de originale ale personajelor din poveștile învățate, încât aveai impresia că erau povești diferite, o vulpe sau un puișor nu semăna cu altul, ci avea acea notă personală a unui mic actor.

Mediul în care copilul crește și se dezvoltă trebuie să-l ajute să se perfecționeze, să-și cultive talentul prin activități extrașcolare legate de pasiunea lui. Timpul a demonstrat că de multe ori un talent uriaș s-a risipit pentru că nu a fost crescut și cultivat încă de pe vremea

copilăriei, când un parinte atent își poate ajuta copilul să facă lucrurile care îi plac, să îi încurajeze aptitudinile înnăscute.

Este important de subliniat faptul că talentul nu are vârstă, el trebuie doar descoperit și valorificat. Copiii talentați au o memorie foarte bună, se joacă cu arta, iubesc scena și au rezultate remarcabile încă de la vârste fragede.

Se spune că frumosul este atipic, atemporal și fără vârstă. Arta este artă și atât. Iar artistul aflat la vârsta copilăriei care visează și transformă iluzia în realitate este doar un mesager al cărui unic merit este acela de a accepta să ducă sarcina până la capăt. Considerăm așadar, deloc ieșit din comun, ca astfel de „purtători de cuvânt” să existe și printre copii, deoarece copilul nu deformează, ci redă arta mai limpede, mai curat, nefiind cizelat de maeștri, de viață, de scopuri sau interese. El se exprimă prin imagini și ne dezvăluie frumuseți nebănuite prin simpla mișcare a pensulei care se joacă cu culorile.

Copilul e ca un vas curat în care culorile nu se oxidează, nu se transformă, ci se amestecă liber pentru a tâșni la fel de nestingherite pe pânză, pe chip, pe podea, în funcție de vivacitatea cu care se conturează Dumnealor, Operele. Unele sunt calme și îmbietoare, altele – leneșe și încăpățanate, agitate, grăbite și aproape neterminate. Nici o pânză nu este prea mare și nici o pensula nu este prea fină, nici un solvent nu este „imposibil”, iar cuțitul de paletă devine una cu gândul și ambiția micului mesager.

Cred că este vital să-i învățăm pe elevi cât de importantă este asumarea responsabilității personale pentru ceea ce fac cu timpul lor. Poți face o mulțime de lucruri cu adevărat importante doar atunci când ai parte de momente în care se juca cu imaginația realizând lucruri uimitoare, bazându-ne doar pe suportul necondiționat al celor care îi iubesc. Ei trebuie să înțeleagă că toți avem nevoie de astfel de momente, mai ales atunci când suntem implicați într-o muncă creativă.

Bibliografie:

1. Hobjilă, Angelica, *Comunicare, discurs, teatru*, Institutul european, Iași. 2012;

31. RESURSE DIGITALE FOLOSITE ÎN CADRUL DISCIPLINELOR ECONOMICE

Prof. Iosub Maria, Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea”, Pașcani

Chiar dacă școala s-a desfășurat mult timp în mediul online în ultima perioadă, accesul la educație a elevilor nu s-a oprit. Este mai dificil chiar, în acest context, ca elevii să decidă viitorul lor profesional. De aceea susținem că „una din principalele cerințe ale învățământului modern este aceea a formării la elevi a deprinderilor de studiu individual, care să fructifice capacitatea de a gândi și acționa liber și creativ. Se pornește de la ideea că efectele instructive și educative ale procesului didactic se află într-o dependență directă de nivelul de angajare și participare al elevilor la activitățile școlare”, idei argumentate de Ion Albușescu și Mirela Albușescu în lucrarea “*Didactica disciplinelor socio-umane*”.¹

Susțin că învățarea nu înseamnă doar memorarea și susținerea testelor, uneori implică chiar și joc, susțin că învățarea poate fi și distractivă, unele resurse digitale interactive ajutându-i pe elevi să își consolideze lecțiile și să proceseze sau să aprofundeze ceea ce au învățat.

Inovațiile tehnologice au creat diverse modele și instrumente de învățare care pot crește eficacitatea procesului de predare-învățare a disciplinelor economice.

Există o mare varietate de software și platforme de învățare dezvoltate pentru a ajuta profesorii de module economice în procesele lor de predare și pentru a-i ajuta să creeze medii de educație durabile. Din aplicare am constatat că infuzia de software de „gamificare” are capacitatea de a influența și îmbunătăți rezultatele învățării disciplinelor economice și de a crea un mediu de învățare pozitiv.

Din multitudinea resurselor digitale disponibile am să prezint doar câteva care au fost aplicate de mine atât în sala de clasă cât și în mediul online.

- **KAHOOT**

Kahoot este o aplicație ce poate fi folosită cu succes la disciplinele economice, în orice moment al lecției: predare, fixare, evaluare (formativă sau sumativă). Poate fi accesată de pe telefonul mobil sau intrând pe site-ul kahoot.it, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul.

Kahoot! este o platformă gratuită de învățare bazată pe [joc](#) și tehnologie educațională. A fost proiectat pentru a fi accesibil la clasa de elevi dar și în alte medii de învățământ din întreaga lume.

Jocurile de învățare *Kahoot!* pot fi create de oricine, pe orice subiect și pentru elevi de toate vârstele. A câștigat rapid popularitate datorită faptului că se poate accesa folosind orice

¹ Albușescu Ion, Albușescu Mirela, *Didactica disciplinelor socio-umane*, Editura Napoca Star, Cluj Napoca, 1999, pagina 20.

dispozitiv, calculator sau laptop care dispune de un browser web. Kahoot! este o platformă care conține teste, discuții și sondaje folosind mecanica de gamificare.¹

Kahoot! posedă propriile sale caracteristici unice ale jocurilor de noroc tipice și modele de predare care sunt interactive și de natură competitivă, elevii se bucură de învățare într-un mod distractiv, interactiv și competitiv. În loc de metoda tradițională de citire a manualelor și note, prin platforma *Kahoot!* utilizatorii sunt încurajați să învețe, să se joace și să socializeze în sălile de clasă, făcând astfel procesul de învățare unul activ. *Kahoot!* este un sistem de răspuns bazat pe jocuri într-o sală de clasă, care este jucat de întreaga clasă în acel moment sau timp live.

Un exemplu de *Kahoot!* folosit de clasă, în timpul lecției la modulele economice: întrebările vor fi proiectate pe ecran, elevii ar trebui să răspundă la întrebările afișate prin intermediul dispozitivelor tehnologice, cum ar fi o tabletă, un smartphone sau calculator.

Cerințele esențiale pentru platformă fac referire că ar trebui să fie simplu pentru profesori să-și creeze propriul conținut, să construiască chestionare și să evalueze elevii, iar elevii să se alăture fără a fi nevoie să se înregistreze, să se joace anonim, să se distreze, să fie competitivi în învățare.

Angajamentul și colaborarea elevilor atunci când *Kahoot!* este utilizat este relativ mare. Elevii se bucură participând folosind *Kahoot!* în activități bazate pe aplicații, deoarece conținutul este atrăgător și distractiv. Elevii concurează, de asemenea, cu ai lor colegi în timp real și acest lucru le oferă un sentiment de competitivitate. Caracteristicile *Kahoot!* de asemenea, ne permite nouă ca și cadre didactice să analizăm și să evaluăm dacă elevii înțeleg cu adevărat materialul de învățare acoperit prin utilizarea *Kahoot!* prin teste și sondaje.

Kahoot! este un sistem de răspuns al elevilor bazat pe joc în care sala de clasă este transformată temporar într-un spectacol de joc în care profesorul este gazda spectacolului, iar elevii sunt concurenți. Este o platformă de învățare bazată pe joc folosită pentru a revizui cunoștințele elevilor, pentru evaluarea formativă sau ca o pauză de la activitățile tradiționale la clasă. Am constatat că este printre cele mai populare platforme de învățare bazate pe jocuri.

Prin utilizarea acestei platforme, ca și profesor am avut capacitatea de a urmări performanța elevilor în jocuri și de a reevalua și a face ajustări relevante în predarea unor abordări în unele cazuri.

Kahoot! este o metodă de a oferi feedback aproape instantaneu fără ca eu, ca profesor, să întrerup implicarea elevilor în activitate.

Am aplicat la clasă această resursă digitală, pentru prima dată anul trecut când s-a trecut cu școala în mediul online; elevii erau interesați să facă cât de bine puteau aplicațiile propuse spre rezolvare, având afișat pe ecranul dispozitivului cronometrul cu numărătoarea inversă și clasamentul.²

Am colectat o serie de documente *Kahoot!* deja existente de la alți colegi care au cont pe această platformă, pe care le-am folosit în clasă într-o varietate de lecții interactive.

¹ <https://ro.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>

² <https://econkahoots.com/>

Aplicația *Kahoot!* în clasă a adus multe valori benefice atât nouă ca și profesori, cât și elevilor. Multi colegi profesori au început să integreze aplicațiile tehnologice precum *Kahoot!* în activitățile de clasă ca un efort de eficientizare a abordărilor didactice cu progresele tehnologice. Este o aplicație ușor de utilizat și foarte îndrăgită de elevi și o utilizez frecvent.

- **SOCRATIVE**

Socrative este o platformă care împarte multe dintre aceleași caracteristici cu *Kahoot!*, dar aceasta oferă o evaluare formativă în timp real pentru a colecta date de la elevi prin intermediul formularelor.

Socrative este o platformă web gratuită, online, deci în timp real, pentru ca profesorii să adreseze întrebări elevilor printr-o aplicație de pe dispozitivul lor smartphone sau tabletă. *Socrative* este un instrument de evaluare formativă bazat pe teste, cu multiple caracteristici care pot îmbogăți predarea și învățarea.

Pentru a începe să se utilizeze *Socrative*, este necesară înregistrarea pentru un cont de profesor, este o resursă digitală pentru distracție și implicare eficientă la clasă prin care se obține o perspectivă instantanee asupra învățării elevilor cu teste, sondaje, fiind foarte ușor de creat¹.

Socrative oferă o oportunitate tuturor elevilor - indiferent de nivel - de a urmări și a înțelege progresul lor. Acest lucru poate servi la îmbunătățirea echității în educație, deoarece profesorii pot îmbunătăți elevii (sau grupurile de elevi) care sunt provocate de învățarea conținutului.

Am utilizat această resursă digitală în personalizarea planurilor de lecție, dar și pentru chestionare pe baza feedback-ului oferit de funcțiile de raportare ale lui *Socrative*, dar mai ales pentru aplicarea testelor de evaluare sumativă la diferite module economice în vederea verificării elevilor și obținerii de note.

Din experiența mea, ca și utilizator al acestei resurse digitale, în anul școlar 2020-2021, un cadru didactic care are un nivel mediu de experiență și competență în domeniul IT, dar cu siguranță nu s-ar clasifica ca fiind avansați în domeniul IT, poate face față pentru a lucra pe această platformă *Socrative*.

Simplitatea și eficiența în utilizare, împreună cu interfața sa atractivă, sunt, fără îndoială, motive cheie ale popularității *Socrative*, pentru care multe cadre didactice apelează fără rețineri pentru utilizarea acestei resurse digitale.

- **CANVA**

CANVA este o platformă de design grafic, utilizată pentru a crea grafică de socializare, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual. Aplicația include șabloane pe care utilizatorii le pot folosi. Platforma este gratuită și oferă multe oportunități și avantaje pentru utilizatori. Această platformă deține o mulțime de șabloane din care se poate opta pentru a lucra cu mai multe categorii, acestea includ infografice, postere și chiar cărți de vizită.

¹ <https://www.commonsense.org/education/website/socrative>

CANVA găzduiește mii de șabloane gratuite, proiectate profesional, care, datorită interfeței de *drag and drop*, pot fi personalizate cu doar câteva click-uri. Categoriile de șabloane includ fundaluri Zoom, afișe, prezentări, pliante, carduri, infografii, cărți de vizită, postări pe Instagram, CV-uri, invitații, coperte de cărți, meniuri, hârtii cu antet, buletine informative, colaje foto, bilete, semne de carte, facturi, carduri de rețete și multe altele ¹.

CANVA este una dintre aplicațiile pe care le putem utiliza cu succes în activitatea cu elevii, la disciplinele economice, fiind o platformă unde putem proiecta diferite design-uri, ne permite să transmitem viziunea sau mesajul nostru printr-un design. De asemenea, este o platformă socială unde design-urile noastre pot deveni publice pentru oricine. Este accesată de către aceștia de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul canva.com, în acest caz se poate folosi și calculatorul sau laptopul.

Elevii mei de la clasa a XI-a, la modulul CDL-*Activități prin firma de exercițiu*, au realizat catalogul de produse, afișele cât și cărțile de vizită la firmele lor de exercițiu înregistrate pe platforma ROCT ajutați de această resursă digitală, CANVA, ce le-a fost un real ajutor, dar mai ales au reușit să-i capteze pe colegi cu designul utilizat în realizarea produselor.

În baza celor prezentate putem concluziona, că există metode care pot fi folosite în activitatea on-line cu elevii.

- Există posibilități de a impulsiona elevii pentru a participa la școala on line;
- aplicarea metodicii elaborate contribuie la amplificarea eficienței procesului de predare-învățare-evaluare;
- instruirea asistată de calculator este necesară în firma de exercițiu și a implicat dezvoltarea competențelor elevilor în utilizarea tehnologiilor multimedia;
- relația profesor – elev e necesar să se bazeze pe încredere;
- elevii au obținut rezultate foarte bune în cadrul competițiilor la care au participat.

Rolul profesorului se redimensionează prin metodele de învățare on-line. El devine un co-participant, alături de elev, la activitățile desfășurate. Metodele folosite aduc o schimbare a funcțiilor profesorului dar considerăm că numai școala on line nu reușește să acopere tot ceea ce social și educațional presupune existența relației profesor-elev.

Bibilografie

1. Albulescu Ion, Albulescu Mirela, *Didactica disciplinelor socio-umane*, Editura Napoca Star, Cluj Napoca, 1999, pagina 20.
2. <https://ro.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>
3. <https://econkahoots.com/>
4. <https://www.common sense.org/education/website/socratic>
5. <https://www.businessinsider.com/what-is-canva>

¹ <https://www.businessinsider.com/what-is-canva>

32. ROLUL PROIECTULUI ROSE - ROMANIA SECONDARY EDUCATION ÎN EDUCAȚIA MULTICULTURALĂ A ELEVILOR

*prof. Elefteriu Crina Aurelia - Colegiul Tehnic C.F. „Unirea” Pașcani
prof. Gavrilă Simona - Liceul Tehnologic „Anghel Saligny” Bacău*

Proiectul privind învățământul secundar (ROSE) își propune să contribuie la reducerea abandonului în învățământul secundar și terțiar și la creșterea ratei de promovare a examenului de bacalaureat. Proiectul, finanțat printr-un împrumut de 200 de milioane de euro acordat de Banca Internațională pentru Reconstrucție și Dezvoltare, este implementat de către Ministerul Educației Naționale pe o perioadă de 7 ani (2015 - 2022).

Proiectul este structurat în trei componente, primele două fiind concepute pentru a aborda aspecte de natură academică și socială care conduc la performanța scăzută a elevilor în învățământul secundar superior, precum și în primii ani din învățământul terțiar. A treia componentă include atât managementul de proiect, monitorizarea și evaluarea impactului acestuia, cât și activitatea de evaluare a intervențiilor existente, care abordează constrângerile financiare ale elevilor din învățământul secundar superior provenind din grupuri dezavantajate. Obiectivele granturilor sunt reducerea ratei de abandon școlar în licee, creșterea ratei de absolvire și îmbunătățirea performanței la examenul de bacalaureat, în acest sens, cele aproximativ 1.160 de licee de stat selectate au propus activități menite să conducă la realizarea obiectivelor menționate, care trebuiau să includă, printre altele:

- a) *activități remediale*, de consiliere, îndrumare și orientare vocațională, de mediere în comunitățile române, și activități de dezvoltare personală (cel puțin 50% din costurile directe);
- b) *activități extracurriculare și de informare*, cum ar fi vizite/excursii de documentare, stagii de pregătire, participări la competiții și formarea de rețele interscolare (până la 30% din costurile directe); și
- c) *lucrări civile minore de renovare*, amenajare a interioarelor clădirilor școlare (de exemplu: laboratoare), fără impact negativ asupra mediului, și achiziții de bunuri (până la 20% din costurile directe).

Fondat în 1920, Colegiul Tehnic de Căi Ferate „Unirea”, din mun. Pașcani, jud. Iași este o școală mare cu tradiție, ce oferă un curriculum liceal pentru profilul Tehnic, Servicii și Teoretic, copiilor cu vârste între 14 și 19 ani. Elevii noștri ating standarde de competențe profesionale și academice foarte înalte. Oferim de asemenea, un program extracurricular atrăgător. Colegiul Tehnic de Căi Ferate “Unirea” din Pașcani este și dorește să rămână cea mai prestigioasă instituție de învățământ tehnic și economic preuniversitar din județul Iași (exclusiv municipiul Iași) și să se califice printre primele colegii tehnice din România, prin conținutul și modernitatea procesului de învățământ, implicarea în raporturi de parteneriat cu mediul economic și social din comunitate. Cei aproximativ 1200 de elevi din structura anului școlar sunt mereu antrenați în diferite proiecte educaționale destinate creșterii gradului de pregătire

profesională dar și a creșterii gradului de promovabilitate. Astfel pe site-ul acestei instituții de învățământ preuniversitar, avem postate atât informații cât și fotografiile din activitățile desfășurate de elevii și cadrele didactice din această instituție .

Unul din proiectele de succes ce se implementează de către colectivul Colegiul Tehnic de Căi Ferate “Unirea” din Pașcani, este proiectul privind învățământul secundar (ROSE). În acest proiect au fost selectați elevi care se confruntă cu diverse nevoi ce le pot afecta calitatea procesului de învățare. Au fost elaborate o serie de criterii de selectare, din care elevul trebuia să îndeplinească măcar unul . Din acestea enumerăm: să provină din familii cu venituri reduse ; să provină din familii monoparentale sau unul din părinți să fie plecat în străinătate; să fie din Republica Moldova ; să aibă domiciliul în afara municipiului sau să stea la internatul școlii; să nu aibă scăzută media la purtare pentru abateri disciplinare ; să aibă media generală , peste 6, în anul anterior .

În cadrul acestui proiect la Colegiul Tehnic de Căi Ferate “Unirea” au fost cuprinse o serie de activități, din care enumerăm:

1. PICĂTURA DE PUTERE – pregătire remedială la matematică, limba și literatura română, geografie și biologie – 200 elevi și 9 profesori;
2. SCHIMBAREA E ÎN TINE – activități de dezvoltare personală prin leadership – 42 elevi și 2 profesori;
3. CINE SUNT, CINE POT DEVENI – activități de orientare și consiliere profesională- 20 elevi și 2 profesori;
4. HAI PE RARĂU! – excursii tematice – 30 elevi și 3 profesori;
5. ȘCOALA DE VALORI – tabără masterclass/ 42 elevi/ 5 profesori/ 2 trainerii
6. NU ABANDONA, IMPLICĂ-TE! – ateliere reCreative de handmade, pictură, teatru, dans, jurnalism – 35 elevi și 5 profesori;
7. Excursie la Operă – 18 elevi și 2 profesori;
8. ȘCOALA PĂRINȚILOR – activități de coaching parental – 20 elevi, 20 părinți, 6 profesori și 1 psiholog.

Toate aceste activități desfășurate de către echipa colegiului nostru în proiectul ROSE, denotă un caracter multicultural în educația elevilor selectați. Astfel în primul an de implementare, 21 elevi din clasa a IX-a și 21 elevi de clasa a X-a au participat la modulul interactiv de leadership personal, organizat în 10 sesiuni săptămânale de câte 90 minute fiecare și centrat pe dezvoltarea inteligenței emoționale a elevului – ateliere de coaching profesional oferit de ONG cu experiență în domeniu.

În anul 2 de implementare, aceeași 42 elevi, acum în clasele X-XI, parcurg un nou modul interactiv de dezvoltare personală, centrat pe îmbunătățirea abilităților sociale și întărirea motivației pentru învățare continuă, dorința de succes școlar, de recunoaștere socială. Acest modul, ca și cel din primul an este organizat tot în 10 sesiuni săptămânale de câte 90 de minute fiecare și este sub formă de coaching oferit de ONG.

De ce multiculturalitate ??? Acest modul își propune să-i înzestreze pe viitorii OAMENI cu cunoștințele și abilitățile necesare pentru a fi educați pentru o dezvoltare durabilă, într-un context intercultural extrașcolar. Modulul se află la intersecția pedagogiei extrașcolare, pedagogiei

interculturale și educației științifice. Curriculum-ul intercultural trebuie să ofere elevilor posibilitatea de a-și contura și dezvolta o identitate de sine pozitivă.

Elevii trebuie susținuți în dezvoltarea unei identități clare și exacte. Întrebările la care ei trebuie să știe să răspundă cu claritate sunt: Cine sunt? și Ce sunt? Elevii trebuie ajutați să-și dezvolte conceptul de sine. Înainte de a intra în contact cu ceilalți elevi și de a stabili relații pozitive, ei trebuie să aibă conștiința de sine și conștiința propriilor lor identități etnice. Curriculum-ul intercultural vine să susțină cultura proprie a elevilor, precum și limba maternă. Elevii trebuie ajutați să dezvolte o înțelegere de sine adecvată. Ei trebuie să înțeleagă de ce sunt așa cum sunt, de ce fac parte din grupul etnic / cultural respectiv pentru că numai înțelegându-se pe sine vor putea apoi să-î înțeleagă și pe colegii lor.

Biblioteca vie dezvoltă empatia și în același timp abilitatea de a recunoaște și înțelege propriile sentimente, emoții, păreri, motivații, precum și efectele acestora asupra celorlalți. Metoda dezvoltă abilitățile de comunicare și relaționare cu ceilalți și încurajează atitudinile deschise, non-discriminatorii și dialogul intercultural prin faptul că valorifică diferențele și particularitățile oamenilor.

Rezultate :

Cresterea ratei de promovare la bacalaureat cu 27,51%: de la 56,15% la 71.6% in 2019 .
Scaderea numarului de absente nemotivate cu 14%: de la 26,13 absente/ elev la 22,93 absente/ elev in 2018 – 2019.

Timpul și istoria au pus laolalta, în același spațiu, români, ruși, unguri, rromi, etc. și atunci ei sunt obligați, prin același determinism implacabil, să se suporte, să se cunoască și să se respecte reciproc. În materie de cultura, aroganța și complexele „de superioritate” nu sunt deloc justificate, în cazul învățământului românesc, abordarea interculturală ar trebui să genereze o serie de reflecții asupra unor chestiuni cum ar fi:

- necesitatea de a fundamenta un sistem și o structură instituțională pentru învățământ care să fie mult mai flexibile și mai permissive la autonomia unităților de bază;
- capacitatea sistemului școlar de a preveni „ghetoizarea” fenomenelor de segregatie culturală, dar și posibilitatea de a se asigura un învățământ în limba maternă pentru comunitățile minoritare;
- cerința de a se revizui conținuturile programelor de educație, prin imprimarea unor direcții interculturale asupra unor materii de învățământ, precum istoria, geografia, literatura, artele și chiar științele (Văideanu 1988:189);
- lărgirea gamei de strategii și metodologii didactice, prin evidențierea de metode și tehnici didactice mai suplă și compatibile deschiderii interculturale;
- în comunitățile pluriculturale, cu etnii eterogene, unde se manifesta tensiuni interetnice, demersul intercultural trebuie să se centreze pe scopuri terapeutice, prin care să se stingă unele conflicte și să se prevină altele;
- în comunitățile pluriculturale, unde nu există tensiuni manifeste, abordarea interculturală trebuie să aibă drept obiective prevenirea conflictelor virtuale, înțelegerea mutuală, colaborarea și deschiderea interetnică;

- în comunitățile locale monoculturale și omogene etnic, avansăm ideea necesității unei pregătiri prealabile pentru dialog intercultural, în vederea facilitării contactelor și interacțiunilor viitoare posibile.

33. DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII LA ȘCOLARUL MIC - ECOU PESTE ANI

*prof. înv. primar: Maftai Laura Elena
prof. drd. Pleșcan Monica Vasilica
Școala Gimnazială Gâștești*

Exigențele vieții contemporane, nevoia de a face față problemelor complexe și schimbările din diferite sectoare de activitate au transformat problema creativității și a dezvoltării ei într-o prioritate.

Creativitatea reprezintă un fenomen deosebit de complex, o însușire specifică omului prin care se obțin produse noi și valoroase pentru societate sau se rezolvă o problemă într-o manieră inedită. Creativitatea este expresia organizării și interacțiunii dintre factorii cognitivi și noncognitivi ai psihicului. Dintre factorii cognitivi cu rol semnificativ în dezvoltarea creativității se remarcă: inteligența, gândirea, imaginația, memoria. Capacitățile intelectuale sunt condiții necesare, dar nu suficiente, pentru actul creator. În susținerea și finalizarea actului creator sunt implicați și factori noncognitivi (motivaționali, atitudinali, emoționali).

Mult timp s-a considerat că actul creației este o caracteristică a unui număr restrâns de personae (inventatori, genii). Creativitatea se dovedește a fi însă o trăsătură general-umană, existând în formă latentă (potențial creativ) la toți oamenii, într-o măsură mai mare sau mai mică.

La copiii de vârstă școlară mică remarcăm potențialul creativ, manifestat în cadrul unor activități specifice vârstei (comunicare, desen, joc). Identificarea potențialului creativ al copilului constituie o primă etapă în dezvoltarea creativității sale. Creativitatea nu se realizează de la sine, ci este nevoie de acțiuni continue și organizate, de stimulare și activare a potențialului creativ. Stimulara potențialului creativ al școlarului impune cunoașterea specificului și nivelul său de dezvoltare, particularităților de vârstă și individuale ale copilului, în care este implicată creativitatea. Înțelegerea naturii factorilor generali ai creativității are o dublă valoare practică pentru acțiunile de stimulare a potențialului creativ: în primul rând, ne identifică natura solicitărilor specifice în cadrul acestui proces, în al doilea rând ne relevă direcțiile strategice ale acțiunilor educaționale.

Actul creativ al copilului școlar, în domeniul artelor, presupune factori cognitive iar prezența acestora fiind obligatorie dar nu și suficientă; pentru obținerea performanțelor în acest domeniu este necesar completarea acestor factori cu factorii motivaționali și atitudinali, ca factori de personalitate.

Stimularea și satisfacerea curiozității copilului, ca o componentă esențială a unei structuri motivaționale mobilizatoare și a îmbogățirii experienței cognitive, determină amplificarea dimensiunilor operaționale ale creativității (flexibilitate, originalitate, fluiditate, elaborare).

Strategia didactică ce permite activarea și stimularea potențialului creativ, este bazată pe problematizare, explorare, descoperire, și favorizează formarea sensibilității copilului față de probleme și dezvoltarea gândirii divergente.

Trăirile afective plăcute, pozitive, declanșate de utilizarea de către adult a motivației afective, de aprobările sale precum și de un mediu educațional amenajat pe centre de interes, stimulează conduita creativă a copilului.

Conduita didactică este unul din factorii care asigură declanșarea potențialului creativ al copilului. Cadrul didactic trebuie să organizeze spațiul educațional favorabil stimulării creativității, să participe alături de copii la elaborarea cunoștințelor, să încurajeze inițiativa și curiozitatea copilului în actul cunoașterii, să-i ajute pe copii să-și construiască o imagine de sine pozitivă.

Potențialul creativ al școlarului poate fi valorificat și îmbogățit prin conținutul procesului instructiv-educativ din grădiniță. Un loc important îl ocupă conținuturile activităților de abilități practice, de educație artistico-plastică, de educare a limbajului și activitățile de cunoaștere a mediului înconjurător. Abordarea interdisciplinară a conținuturilor didactice favorizează combinările neobișnuite dintre cunoștințe; cunoștințele nu conduc de la sine la dezvoltarea potențialului creativ, ele constituie materialul demersurilor euristice și a combinărilor imagistice. Stimularea potențialului creativ a copiilor școlari în domeniul abilităților practice presupune:

- diagnosticarea potențialului creativ al copilului și antrenarea lui în diferite activități;
- stimularea capacităților cognitive și atitudinale specifice procesului creativ;
- abordarea problematicii stimulării creativității în cadrul activităților opționale;
- îmbunătățirea metodologiei didactice, cu accent pe învățarea activă, prin efort propriu;
- adoptarea unei atitudini creative în conceperea activităților didactice și în cadrul relațiilor cu copiii.

Educația creativă la vârsta școlară devine din ce în ce mai mult nu numai un deziderent, ci și o realitate.

Bibliografie:

1. Cosmovici, A., Iacob, Luminița, Psihologie școlară, Editura Polirom, Iași, 1998;
2. Crețu, Tinca, Psihologia vârstelor, Editura Credis, București, 2001;
3. Elkonin, D.B., Psihologia jocului, E.D.P., București, 1980;

34. OBSERVAREA – METODĂ DE INSTRUIRE CENTRATĂ PE ACTIVITATEA ELEVILOR

*Prof. Nica Valerica Beatrice
Colegiul Tehnic „Ioan C. Ștefănescu” Iași*

Observarea nu se reduce la o simplă privire asupra unui obiect, fenomen sau proces, la strângerea de impresii, ci presupune urmărirea atentă și sistematică a unor fapte cu scopul de a sesiza aspectele relevante surprinse cât mai exact (Dulamă E., 2000)

Potrivit unor autori consacrați în studiul didacticii (Cerghit, I., 1980), observarea reprezintă una dintre metodele de învățare prin cercetare și descoperire.

Clasificarea modernă a metodelor didactice include observarea alături de conversație, problematizare, demonstrație și experiment în categoria metodelor de instruire centrate pe activitatea elevilor (Dulamă E., 2000). De asemenea, observarea este o metodă directă, iar în prezent, specialiștii în didactică insistă ca aceste tip de metodă să fie tot mai des utilizată, deoarece facilitează dezvoltarea capacității de comunicare.

Observarea este o metodă de învățământ care are o importanță deosebită în activitatea didactică, deoarece angrenează activ mecanismului gândirii, care este responsabil de formarea la elevi a reprezentărilor și noțiunilor științifice (geografice).

Formarea reprezentărilor presupune implicarea *percepției* care este oglindirea în conștiința omului a obiectelor și fenomenelor care acționează direct asupra receptorilor, sub formă de stimuli interni sau externi, prin intermediul informațiilor senzoriale și sub influența dispozițiilor individului sau a semnificațiilor achiziționate din experiențele trecute.

Pentru favorizarea învățării se impune să cunoaștem *caracteristicile percepției* și să analizăm modul de organizare a percepției în lecții:

-obiectualitatea – dacă nu ar exista obiectele în realitate, nu ar exista percepții.

Pentru perceperea obiectelor, fenomenelor și evenimentelor din realitate, subiecții sunt în contact nemijlocit cu acestea sau cu reprezentările lor. O persoană nu percepe un obiect despre care nu primește informații prin intermediul analizatorilor (vizual, auditiv, tactil, olfactiv, gustativ).

-integralitatea – prin percepție se reflectă ansamblul însușirilor neesențiale ce acționează asupra receptorilor, senzațiile fiind unificate și ordonate în imaginea integrală, sistemică ale obiectului, fenomenului sau situației.

Însușirile esențiale nu sunt percepute prin analizatori, ci se obțin prin analiza relațiilor constante dintre obiecte. Pentru dobândirea noțiunilor științifice, după percepția obiectului sau fenomenului, trecem la etapele de abstractizare a trăsăturilor esențiale în structura cognitivă a individului.

-structuralitatea – percepția nu coincide cu senzațiile noastre momentane și nu rezultă din însumarea lor. Când elevii percep un obiect, credem că ei primesc aceiași stimuli ca și noi: formă, culoare, dimensiune, etc. ceea ce este fals.

Percepția reprezintă dependența percepției de subiectivitatea individului, deoarece nu este o sumă a senzațiilor momentane, ci include detalii adăugate de subiect, dar care nu sunt prezente în momentul respectiv la nivelul receptorilor sau omite selectiv anumite elemente prezente.

Pentru ca elevii să compare „obiectul” necunoscut cu alte obiecte, le oferim de exemplu imaginea unui alt termometru și formulăm întrebări. Stimulii sunt prelucrați mental rapid și elevii sesizează că în desenul schematic este un obiect similar celui dintâi.

-identificarea și recunoașterea se realizează numai dacă avem în baza de cunoștințe noțiunea respectivă.

Recunoașterea implică categorizarea, adică indicarea denumirii obiectului perceput și includerea într-o clasă de obiecte percepute anterior. În timpul percepției elevii sunt în situații diferite: cei care posedă noțiunea de termometru, îl recunosc și-l denumesc, iar ceilalți nu. Dacă nu identifică termometrul, îl denumim („eticheta”).

Prin acest sistem de acțiuni perceptive, elevii și-au format o imagine integrală a termometrului, dar încă nu sunt capabili să-i precizeze trăsăturile esențiale, să-l diferențieze de categoriile de pe aceeași treaptă ierarhică. Aceste operații aparțin abstractizării și generalizării.

În fig. 1 am reprezentat schema logică prin care se realizează operațiile mentale în dobândirea percepției. Dacă prezentăm elevilor desenul schematic din manual al termometrului, de la distanță percep un obiect, iar dacă apropiem imaginea, disting termometrul.

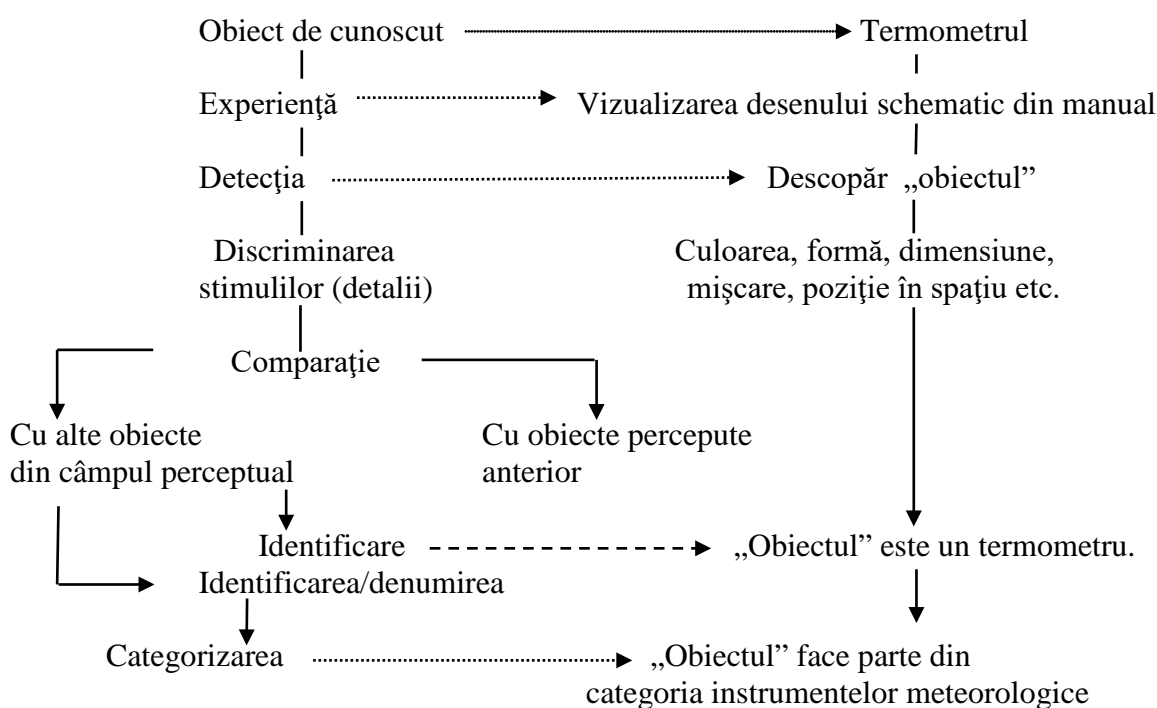


fig. 1 – Percepția obiectului (termometru)

Formarea noțiunilor presupune un mecanism propriu care utilizează operațiile gândirii: analiza, comparația, sinteza, abstractizarea, etc.

În cele ce urmează vom prezenta câteva din aceste operații ale gândirii pentru a putea explica importanța observației.

Analiza reprezintă separarea mintală a unor obiecte, fenomene, însușiri sau componente. Capacitatea de a analiza corect obiectele și fenomenele se obține prin exerciții, prin insistența permanentă asupra *detaliilor* percepute prin analizatori. Când oferim elevilor spre cunoaștere un obiect sau fenomen, pentru a ajunge la esență – la noțiune – analizăm caracteristicile sale pentru că astfel își formează capacitatea de a analiza și nu se opresc doar la percepția obiectului sau fenomenului. Ei învață ce anume (componente, relații) și cum să analizeze (proceduri).

Elementele supuse analizei sunt: forma (geometrică, neregulată), dimensiunea (lungime, înălțime, lățime), culoarea, componentele (părți) și relațiile dintre ele, poziția în spațiu (în relație cu alte elemente) etc. Principiul fundamental al analizei este de a identifica proprietățile obiectelor și sistemelor („a avea o proprietate”).

Comparația constă într-o apropiere, pe plan mintal, a unor obiecte sau fenomene, cu scopul stabilirii asemănărilor și deosebirilor dintre ele. *Asemănările* reprezintă caracteristicile comune pe care le posedă obiectele, iar *deosebirile* sunt trăsăturile pe care nu le posedă ambele sau mai multe obiecte și prin care se diferențiază între ele.

În comparație utilizăm criterii: culoarea, densitatea, lungimea etc. Este exclus să comparăm culoarea unui obiect cu forma altui obiect.

Abstractizarea este un proces mental de selecție a caracteristicilor esențiale – necesare și stabile – din ansamblul tuturor caracteristicilor și de ignorare / excludere a caracteristicilor neesențiale – particulare și individuale.

În abstractizare conștientizăm și distingem caracteristicile, aspectele sau relațiile esențiale – stabile și comune mai multor obiecte sau fenomene – prin contrast cu trăsăturile care variază de la un obiect la altul.

Ceea ce rămâne constant la diferitele exemplare ale unui obiect indică trăsătura esențială. Ceea ce apare și dispăre indică o trăsătură neesențială. Prin abstractizare deducem proprietățile esențiale ale termometrului: este un instrument meteorologic care măsoară caracteristica aerului numită temperatura.

Sinteza constă în reconstituirea întregului, supus analizei, comparației, abstractizării, într-o unitate independentă cu structură complexă.

Această construcție nu este identică cu cea inițială, ci cuprinde ansamblul caracteristicilor esențiale – stabile, necesare, suficiente – care determină ca obiectul respectiv să fie ceea ce este. Obiectul rezultat prin abstractizare și sinteză este un concept sau o abstracțiune care reprezintă obiectul.

Conceptul este o definiție care cuprinde toate caracteristicile clasei respective. Stabilirea trăsăturilor necesare și suficiente este o sarcină dificilă. Cu cât este mai complexă o noțiune sau categorie, cu atât există mai multe definiții.

Dacă cerem elevilor să definească termometrul înainte de învățarea conceptului primim diferite definiții empirice.

Categorizarea sau clasificarea este procesul prin care distribuim obiectele, definite ca noțiuni sau concepte, în categorii sau clase de obiecte, care includ un grup de obiecte considerate ca membri ai categoriei respective.

Categoria sau clasa de obiecte cuprinde ansamblul sau mulțimea obiectelor reale sau imaginare, cu similarități fizice sau funcționale. Categoria primește o etichetă sau o "carcasă" lingvistică – un nume, un termen.

Categoriile sunt nominalizate prin cuvinte izolate (termometru), cuvinte determinate prin atribute (termometru de minimă, termometru de maximă), sintagme (platformă meteorologică), etc. Obiectele sunt grupate în aceeași categorie după similaritate fizică sau funcțională.

Formarea categoriei depinde de corectitudinea conceptului aferent dobândit de subiect. Dacă subiectul are un conținut eronat al conceptului termograf, categoria de elemente care satisface proprietățile termograf nu este corectă și este posibil să includă: higrograf, pluviograf.

Generalizarea este operația de extindere a caracteristicilor esențiale ale unui obiect asupra unei întregi mulțimi de obiecte, adică toate obiectele care posedă aceste note comune și stabile aparțin aceleiași clase. Afirmăm despre un obiect că este un/o sau că aparține clasei respective, pentru că posedă caracteristicilor esențiale specifice clasei.

Generarea de inferențe este procesul invers generalizării. Dacă precizăm caracteristicile mai multor obiecte, se grupează corect membrii aceleiași categorii, după proprietăți comune, chiar dacă acestea nu sunt vizibile.

Simbolizarea este un proces de codificare și evocare a unei percepții, a unei reprezentări mentale sau semnificații, cu ajutorul unui echivalent verbal sau simbolic.

Datorită capacității de simbolizare, o persoană utilizează cuvinte sau alte forme simbolice pentru a descrie caracteristicile stimulilor percepției sau pentru a numi grupări sau clase de stimuli. Procesul de simbolizare începe în momentul în care sunt descrise caracteristicile unui obiect de învățat.

Integrarea cunoștinței noi în structura cognitivă. Sistemul cognitiv stochează în MLD (memoria de lungă durată), sub formă de imagini, caracteristicile percepute ale obiectelor. Multă vreme după percepție ne amintim un desen schematic, o fotografie, locul unei fraze pe o pagină sau caracteristicile senzoriale pe care le-am trăit într-o împrejurare, dar uităm repede imaginile sau informațiile a căror semnificație nu am decodificat-o.

Sistemul cognitiv are tendința de a stoca preferențial și prioritar, pe termen lung, informația semantică (semnificativă) a unui stimul, nu dispunerea spațială sau detaliile.

Integrarea unei cunoștințe implică modificări în structura cognitivă, schimbarea atitudinilor, valorilor, a imaginii despre sine sau a modului de viață.

Bibliografie

Cucoș, C. (1996) – *Pedagogie, Iași, Ed. Polirom*

Dulamă, Maria Eliza, (2000) – *Strategii didactice, Cluj-Napoca, Editura Clusium*

*** (1979) – „*Dicționar de pedagogie*”, EDP București

<http://www.didactic.ro>

35. CREATIVITATE ÎN ACTIVITĂȚILE EXTRAȘCOLARE

*prof. Isache Mihaela-Oana
Școala Gimnazială Moțca*

Activitățile extrașcolare au fost și încă sunt o provocare pentru cadrele didactice, consilieri educativi, directori, dar și pentru elevi și părinți.

În procesul instructiv-educativ, activitatea și creația în școală au un rol deosebit de important. Rezultat al școlii, elevul este cel care are aspirații, motivații, un întreg bagaj de cunoștințe, iar factorul modelator este însuși cadrul didactic. Importanța școlii este majoră, iar a profesorului este hotărâtoare în formarea personalității elevului. Elevii sunt cu atât mai creativi, cu cât școala promovează aspirațiile și motivațiile acestora.

Creativitatea este o capacitate complexă care presupune existența motivației, a dorinței de a realiza ceva nou, ceva deosebit. Elevii pot fi mult mai creativi în săptămâna Școala Altfel, deoarece nu li se impun limite în desfășurarea diferitelor tipuri de activități: cultural-artistice, de voluntariat, acțiuni civice, protecția mediului, științifice, sport și sănătate, etc. În cercurile de elevi se desfășoară o activitate liberă, practicându-se metode diverse de stimulare a imaginației, ca de exemplu, brainstorming-ul. Se pot organiza întâlniri cu oameni de știință sau a unor instituții importante care pot vorbi despre munca lor, despre dificultăți și satisfacții, care pot trezi interes pentru problemele ce-i preocupă.

Vizitarea expozițiilor, muzeelor, excursiile măresc orizontul cunoașterii copiilor, ce sunt surse de nesfârșite întrebări.

O altă componentă importantă a creativității este voința și perseverența. Este impetuos necesar ca aceste activități să fie realizate cu multă muncă atât din partea profesorilor, cât și a elevilor.

Condițiile și situațiile specifice care pot duce la dezvoltarea atitudinii creative în școală sunt:

- încurajarea elevilor să pună cât mai multe întrebări;
- limitarea constrângerilor și a factorilor care produc frustrarea;
- activizarea elevilor prin solicitarea lor de a opera cu idei și concepte;
- utilizarea talentelor și a capacității specifice fiecăruia;
- incitarea elevului către nou.

Profesorul creativ oferă posibilitatea elevilor de a-și exprima opinia într-un ambient stimulat, având o atitudine deschisă, pozitivă și receptivă fără a ridiculiza nereușitele elevilor. Pentru a stimula creativitatea elevului, însuși cadrul didactic trebuie să fie creativ și activ și să aibă o atitudine pozitivă. După Mușata Bogoș(2002), profesorul este un pedagog care construiește dispozitive de învățare, manager, moderator și gestionar al conținutului de formare, consilierul și partenerul elevului, coordonatorul muncii elevului, scenograf, pregătind decorul desfășurării învățării eficiente, co-evaluator alături de elev în procesul de învățare.

Activitățile din săptămâna Școala Altfel devin o „aventură a cunoașterii”, în care copilul participă activ. Rolul profesorului este de dirijare și stimulare. Un profesor creativ știe cum să

folosească întrebările. Fiecare act creativ începe cu o întrebare, ce provoacă la explorare, dezvoltă creativitatea și învățarea creativă, fără a face eforturi prea mari. Secretul constă în transmiterea setului de valori necesare creativității dinspre îndrumător către discipol. Profesorul bun dă posibilitate elevului să speculeze, să facă asocieri nebănuite, oferindu-i sprijin în situații de nesiguranță și eșec.

În dezvoltarea creativității este importantă stimularea efortului personal al elevului de a aduce o contribuție proprie, de a fi inventiv, original, creativ. Cadrul didactic trebuie însă să cunoască potențialul creativ al elevului în activitățile extrașcolare.

C.W. Tazlor descrie cinci planuri ale creativității:

- creativitatea expresivă care se manifestă în desenele sau construcțiile copiilor mici; este un mijloc de a cultiva aptitudinile creatoare;
- crearea de obiecte, specific muncilor obișnuite; este planul la care accede orice om muncitor;
- planul inventiv-accesibil unei minorități importante; este vorba de inventatori, persoane care aduc ameliorări parțiale unei unelte, aparat, teorie;
- creativitatea inovatoare, specifică oamenilor talentați;
- creativitatea caracteristică geniului, omul care aduce schimbări radicale, revoluționare.

Creativitatea este stimulată și de intervenția mediului, a experienței pentru a da naștere talentului. Foarte importantă este bogăția experienței și varietatea ei. Multe descoperiri într-un domeniu au fost sugerate de soluții găsite la alte discipline. Creșterea dorinței, a interesului pentru creație, ca și a forței de a birui obstacole are un rol important în creativitatea interactivă.

Dezvoltarea creativității este ajutată de imaginație. Copiii au o imaginație foarte bogată. Un rol important îl au și blocajele creativității, ce sunt facilitate și de blocajul cultural. Trebuie schimbat climatul pentru a elimina blocajele culturale și emotive: teama de eșec, de a greși, de a nu se face de râs; aceste temeri pot împiedica pe cineva să se exprime. Unii elevi se descurajează repede, deoarece munca creativă este dificilă. Un exemplu îl reprezintă activitatea „Elevii au talent”, realizată în fiecare an în școala noastră în săptămâna Școala Altfel: mulți elevi se înscriu inițial pentru a participa la acest concurs, însă pe parcurs renunță deoarece nu sunt susținuți de colegii lor, aceștia din urmă ridicularizându-i la repetiții.

În cadrul activităților extracurriculare se cer relații democratice între elevi și profesori. Cadrul didactic trebuie să fie apropiat de elevii săi, deoarece autoritatea unui profesor nu se bazează pe constrângere, pe frică, ci pe competența profesională.

Prin metodele interactive este stimulată învățarea, comunicarea și dezvoltarea creativității elevilor. Se promovează astfel interacțiunea dintre elevi, schimbul de idei și cunoștințe asimilate, independența în gândire și acțiune, argumentarea și luarea deciziilor corecte.

Munca activă și creativă a elevului are la bază un procedeu de construcție a cunoașterii, de restructurare a ideilor și a gândirii creative. Utilizarea creativității în școală presupune utilizarea unui mediu de învățare dinamic și interactiv. Cadrul didactic este cel care este îndreptățit să găsească cele mai utile metode și modalități prin care să poată fi stimulată creativitatea fiecărui copil în parte. Activitățile propuse elevilor trebuie să fie constructive și să ducă la creșterea gradului de implicare creativă în școală.

Pentru a fi cât mai originali și cât mai creativi, pentru planificarea orarului din săptămâna Școala Altfel s-au utilizat metode de investigare a intereselor copiilor preșcolari și elevilor.

Una dintre metodele interactive este interviul de grup-Focus grupul, prin care învățătorii, diriginții, profesorii au investigat interesele și preocupările elevilor grupați pe clasă, pe baza unei grile de întrebări adaptate grupei de vârstă, cum ar fi: „Ce doriți să aflați, să descoperiți, să învățați nou în cadrul programului Școala Altfel?”, sau „Ce pasiuni aveți?”, “ Ce curiozități aveți privind petrecerea timpului liber, sport și sănătate, orientare profesională, voluntariat, relația cu prietenii și familia, etc?”

O altă metodă interactivă utilizată de cadrele didactice din școala noastră a fost Cafeneaua public. Aceasta a fost organizată în afara programului școlar, unde au participat reprezentanții elevilor de la clasele primare și de la gimnaziu; aceștia au propus idei care de care mai originale și mai creative în funcție de interesele tuturor elevilor de la nivelul unității școlare.

Chestionarul reprezintă o metodă care a fost aplicată tuturor elevilor din școală, la orele de consiliere și orientare. Acestea au fost centralizate de către învățătorul, respectiv dirigințele clasei. Cei mai mulți dintre elevi au preferat ca, în Săptămâna Școala Altfel să desfășoare activități sportive de echipă.

Interesul pentru formarea unei gândiri creative implică și legătura strânsă dintre școală și familie. Este important ca părinții să participe la activitățile desfășurate în cadrul școlii, pentru o comunicare eficientă elev-părinte-cadru didactic.

Activitățile extrașcolare contribuie, în egală măsură la formarea personalității elevilor. Acestea se desfășoară în unitatea noastră după un grafic bine stabilit de fiecare dirigințe, învățător, educator. Implicăm toți elevii, indiferent de etnie, condiții socio-economice, apartenență religioasă, în activități culturale, artistice, sportive, ecologice, astfel încât să le placă să vină la școală. Aceste activități dau posibilitatea fiecărui copil să-și pună în valoare calitățile și conduc la creșterea stimei de sine. În acest sens, în unitatea noastră s-a derulat Proiectul **ÎMPREUNĂ PENTRU COPII și COMPONENTA PLUS-GRĂDINIȚA DE FAMILIE (perioada de sustenabilitate)**, implementate de ISJ Iași în parteneriat cu Fundația Holt, prin care s-a urmărit prevenirea riscului de abandon școlar, creșterea participării școlare și incluziuni școlare. În cadrul acestui proiect se derulează activități nonformale cu copiii din grupul țintă și activități educație parentală cu părinții acestora (13 elevi de la nivel primar sau gimnazial și părinții lor/an școlar precum și 13 preșcolari și părinții lor).

Părinții au reușit în mare să asigure participarea copiilor la activitățile didactice organizate de către unitatea de învățământ prin intermediul tehnologiei și al internetului, urmărind crearea unui mediu fizic sigur, prietenos și protectiv pentru copil în timpul desfășurării activității, promovarea unui comportament pozitiv, aprecierea progresului înregistrat de beneficiarii direcți ai educației, încurajarea, motivarea și responsabilizarea acestora cu privire la propria formare. Au menținut comunicarea cu coordonatorul formațiunii de studiu și celelalte cadre didactice.

Începând cu semestrul al II-lea al anului școlar 2020-2021 cursurile școlare au avut loc în format fizic, cu prezența tuturor copiilor la școală. Activitățile extrașcolare s-au derulat în incinta sau în curtea școlii. Au avut un rol complementar activităților formale ale școlii și s-au centrat pe activități ce au vizat dezvoltarea în ansamblu a personalității elevilor, țin de ansamblul școală – comunitate – familie atât din perspectiva actorilor implicați, cât și a tipurilor de acțiuni derulate și

au oferit elevilor posibilități de exprimare a identității personale și de dezvoltare pleneră a activității acestora.

Participarea la activitățile extrașcolare s-au asociat cu o rată mai mare de frecvență a cursurilor și cu o scădere a ratei abandonului școlar, prin faptul că au motivat elevii să vină la școală și să nu abandoneze cursurile. Activitățile extrașcolare au avut un impact pozitiv asupra dezvoltării psihologice a elevilor implicați în acestea, pentru că promovează activități care valorizează toate aspectele personalității copiilor, susține dezvoltarea stimei de sine și a autovalorizării, promovează dezvoltarea aptitudinilor și intereselor de cunoaștere a elevilor. Participarea la activități extrașcolare s-a asociat cu scăderea manifestărilor de violență în spațiul școlii, prin faptul că au un puternic caracter prosocial, cu o implicare mai amplă a părinților în viața școlii.

În concluzie, se pot realiza multe lucruri pentru educarea spiritului creativ în școală. Pentru a se face performanță, trebuie îndeplinite condiții favorabile dezvoltării creativității, în cadrul așa-numitelor „cursuri de creativitate”.

Bibliografie:

- Cosmovici Andrei, Iacob Luminița, 1999- Psihologie școlară, Iași, editura Polirom;*
Cugler Nina, 2003- Participarea copiilor, raport de cercetare, editura Speed Promotion;
Școala Altfel- Ghid de implementare, 2016, Ministerul Educației Naționale și Cercetării Științifice
Cărășel Aurel, Lazăr Viorel, 2008- Psihopedagogia activităților extracurriculare, editura Arves

36. STIMULAREA CREATIVITĂȚII ELEVILOR PRIN APLICAREA TEHNOLOGIILOR DIGITALE ÎN PROCESUL DIDACTIC

Glavan Anjela

Profesor: Discipline economice

Grad managerial doi, master în Științe ale educației

Colegiul Tehnic Feroviar din mun. Bălți, Republica Moldova

Ne aflăm într-o perioadă în care sistemul educațional este o schimbare în abordarea conținuturilor și a finalităților, în abordarea strategiilor de predare-învățare și a modalităților de evaluare. Ținând cont că profesorul este un veritabil agent al schimbării, îndeplinește o profesiune de o deosebită importanță, ceea ce asigură formarea și pregătirea profesională a tinerii generații de mâine, mă strădui să dezvolt elevilor mei competențele de care vor avea nevoie pentru a se integra cu succes în viață cotidiană și să aibă șanse reale de integrare pe piața muncii. Ca profesori, suntem creatori de resurse necesare procesului didactic, fie că se elaborează o proiectare a unei unități de învățare, o fișă de lucru pentru elevi sau chiar un curs opțional. Motivația și creativitatea sunt doi factori importanți în modernizarea învățământului actual.

Creativitatea pedagogică definește calitățile necesare cadrului didactic pentru proiectarea și realizarea unor activități eficiente care să mențină interesul pentru învățare. Creativitatea face posibilă crearea de produse reale sau pur mintale care va constitui un progres în planul social. Creativitatea este domeniul aplicat de profesor în procesul de instruire ca o necesitate în vederea stimulării interesului elevilor pentru instruire. Imaginația și motivația dezvoltă creativitatea, oferă posibilitatea de a trece de la teorie la acțiuni, de la reguli și indicații la realizarea unor produse originale. Utilizarea calculatorului în procesul instructiv-educativ facilitează realizarea scopurilor didactice și idealurilor educaționale. Formarea capacității de a utiliza calculatorul, de a folosi internetul este benefică elevilor, atât în activitatea școlară cât și în cea extrașcolară, în plan cognitiv cât și psihic, prin relaționarea cu lumea oferită de aceste instrumente de lucru ale mileniului al III-lea.

Tehnologiile informaționale, prioritare în viața de azi, devin mijloc de facilitare a învățării și motivarea a elevilor. Utilizarea noilor tehnologii digitale impune cunoașterea instrumentelor web.2.0 care conferă un caracter inovativ învățământului. Prin aplicarea lor, școala face față provocărilor timpului și să răspundă nevoilor educaționale a nativilor digitali. Pornind de la premisa că o educație de calitate presupune competență, seriozitate, rigurozitate din partea tuturor factorilor implicați, într-o societate deschisă în care creativitatea, inovația tehnologia sunt primordiale.

Este deosebit de important abordarea unui învățământ în care să primeze dezvoltarea unor aptitudini superioare în domeniul economic, social, cultural, sportiv cu scopul formării unei personalități integrale. Asigurarea accesului la o educație de calitate și obținerea succesului prin abordarea unor metode active de predare, a celor centrate pe elev, lucrul pe grupe și nu în ultimul rând utilizarea tehnologiei informației. Profesorul trebuie să fie mai mult un organizator al

situațiilor de învățare și un element de legătură între elev și societate, care mediază și facilitează accesul la informație. Dezvoltarea creativității elevilor este factorul elocvent al profesorului. Particularitățile creative de personalitate ale profesorului stimulează în mod deosebit creativitatea elevilor. Pentru a educa viitori specialiști, potențiali inventatori, oameni de artă, orice activitate didactică promovată de profesor trebuie să constituie un proces creativ. Creativitatea profesorului (după M. Ionescu, 2000, p. 131), trebuie să se manifeste în următoarele direcții:

- proiectarea activităților instructiv-educative;
- organizarea și conducerea activităților didactice, respectiv realizarea celor de învățare și predare;
- desfășurarea procesului de verificare și evaluare a elevilor; – reglarea demersurilor didactice proprii pe baza informațiilor obținute prin feedback.

Una dintre principalele probleme ale pedagogiei și didacticii este sporirea interesului elevilor față de disciplinele de studiu. S-a dovedit că atunci când în activitatea didactică se creează o atmosferă destinsă, amuzantă, activitățile de predare-învățare își sporesc eficiența. Și chiar dacă ne pare că disciplinele economice se atribuie științelor care țin de domeniile exacte și au la bază o realitate subiectivă axate pe procedee algoritmice, disciplinele date lasă mereu loc pentru o scânteie de creativitate a elevului în rezolvarea diferitor situații de problemă. Pentru dezvoltarea creativității elevilor în cadrul orelor este necesară și activitatea gândirii științifice și de cercetare, unde elevul să poată da dovadă de abilități de a analiza, a gândi și a acționa creativ la realizarea produsului final. În scop de stimulare a creativității în cadrul orelor am implementat platforme educaționale și instrumente digitale Web2.0 precum Kahoot, Wordwall, LearningApps.org, Bookcreator. etc.

Crearea și publicarea de resurse educaționale contribuie și la dezvoltarea profesională și personală a autorilor lor. Un profesor ce este și creator de resurse este un profesor mai bun. Ca profesor de discipline economice utilizez în activitatea mea o serie de instrumente digitale, a căror întrebuintare s-a dovedit a fi eficientă în procesul predării online. În continuare, vom prezenta câteva activități create în diferite aplicații și platforme, utilizate în cadrul orelor de Management și marketing:

1. Teste create în Kahoot, o platformă care permite crearea jocurilor distractive în câteva minute. Pot fi alcătuite o serie de întrebări, formatul și numărul cărora depinde doar de alegerea fiecărui cadru didactic. Există posibilitate de adăugare a imaginilor, video-urilor și diagramelor, ceea ce face testul cât mai plăcut. Le-am propus elevilor un test pentru verificarea însușirii noțiunilor la modulul „Elementele managementului” disponibil accesând linkul:

<https://create.kahoot.it/share/management/27cfb183-4736-4b17-9667-e97aa0da799c>

2. Activități interactive în Wordwall este un alt instrument interactiv cu ajutorul căruia putem crea activități personalizate, jocuri distractive, chestionare, potriviri de cuvinte. Aceste resurse educaționale deschise se adaptează foarte bine activităților de consolidare/evaluare a cunoștințelor. Această platformă permite crearea propriilor resurse de predare, a activităților personalizate, precum: chestionare, potriviri, jocuri de cuvinte etc. Astfel de activități au fost propuse pentru subiectele discutate în cadrul orelor de predare a temei Lansarea afacerii / la Bazele antreprenorialului disponibil accesând link-ul: <https://wordwall.net/resource/3078869/>

3. Activități interactive create în LearningApps.org este o aplicație Web 2.0 care sprijină procesele de învățare și predare cu module interactive. Aplicațiile existente pot fi direct folosite ca materialele didactice sau utilizatorii le pot crea sau modifica ei însuși după cerințele și ideile personale . Astfel de activități interactive au fost propuse pentru subiectele discutate în cadrul orelor de predare a temei Conturi contabile/ la Bazele antreprenoriatului disponibil accesând link-ul: <https://learningapps.org/view21710544>.

Creativitatea reprezintă capacitatea individului de-a concepe și a realiza produse cât mai diferite de cele existente. Implementarea metodelor de instruire ce stimulează dezvoltarea creativității permit elevilor să-și valorifice propriul stil de învățare, să elaboreze produse originale îi ajută să coopereze și să colaboreze , totodată îi face să accepte diversitatea de opinii și idei , precum le și încurajează capacitățile de reflectare a independenței în gândire, altfel spus sunt educați „să învețe altfel”.

În concluzie putem spune că pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne. Putem afirma că nivelul de creativitate atât ca potențial cât și ca manifestare nu este același la toți elevii, el fiind condiționat genetic, biologic, social, cultural, educațional, motivațional, conjunctural etc. de o serie de factori care formează un întreg, o constelație într-o dinamică continuă, specifică fiecărui individ. Acești factori în anumite condiții pot stimula creativitatea, iar în altele – o pot inhiba. Sarcina profesorului constă în a elabora anumite strategii, unele nespecifice, care ar stopa factorii inhibitori ai creativității elevilor.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

1. Bezede R. Promovarea educației deschise și a resurselor educaționale libere. Didactica Pro, nr. 1 (89) 2015, CE PRO DIDACTICA
2. Burloiu P., V., Chirvase T., Manolea B., Voicu O. et al. Ghid de bune practici resurse educaționale deschise. 2014, 40 p
3. Educația deschisă aici și acum. Disponibil la: <http://red.prodidactica.md/despre-proiect/>, accesat: 19.12.2018
4. Carcea, M., Strategia creșterii potențialului creativ în formarea personalului tehnic de concepție, Cluj-Napoca, 1997.
5. Ionescu, M., Demersuri creative în predare și învățare, Editura Presa Universală Clujeană, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj - Napoca, 2000.
6. Munteanu, A., Incursiuni în creatologie, Editura Augusta, Timișoara, 1994.

Cuprins

SECȚIUNEA ELEVI	
SECȚIUNEA A.....	7
Creații științifice și tehnice proprii cu aplicabilitate în contextul actual.....	7
Noutăți în domeniul științelor și tehnicii în sprijinul promovării creativității.....	7
1. Instalația de lumină cu releu pas cu pas.....	13
2. Mâna bionică.....	14
3. Organizator.....	18
4. Redresor executat manual.....	22
5. Design prin gravură laser.....	25
6. Imprimarea 3D a dispozitivului de perforat bandă de oțel.....	30
SECȚIUNEA B.....	53
Concurs de antreprenariat pentru elevi - " <i>Creative business</i> ".....	53
Proiecte de antreprenariat premiate.....	61
SECȚIUNEA C.....	87
Concurs interdisciplinar " <i>Minți dezghețate</i> " ediția a XV-a.....	87
SECȚIUNEA D.....	107
Concurs de creații literare " <i>Magia cuvintelor</i> ".....	107
SECȚIUNEA PROFESORI	
SECȚIUNEA E.....	115
Aspecte metodice ale formării competențelor elevilor.....	115
1. Brainstorming ca Aplicație în Tehnica Creației de Grup.....	125
2. Aspecte privind învățământul preuniversitar agricol românesc.....	131
3. Educația pentru o agricultură sustenabilă - spațiu al interdisciplinarității în liceele tehnologice cu caracter agricol.....	135
4. Crearea unor resurse digitale la informatică.....	141
5. Strategii didactice moderne aplicate în formarea competențelor elevilor.....	147
6. Metoda posterului, utilizarea în ora de geografie.....	151
7. Formarea și dezvoltarea competențelor cheie la școlarul mic.....	153
8. Inovație didactică prin proiectele eTwinning!.....	155
9. Importanța creativității în procesul de predare-învățare.....	157
10. Creativitate în cadrul orelor de limba și literatura română.....	159
11. Activitățile extracurriculare - modalități atractive pentru implicarea elevilor în învățarea	

**Concursul național tehnico-științific
Creativitate în educație și formare profesională**

activă.....	161
12. Parteneriatul școală-familie, comunitate. Provocări și perspective.....	165
13. Profesorul în era digitală.....	167
14. Rolul profesorului în școala românească.....	171
15. Strategii de motivare a elevilor.....	173
16. Strategii didactice de evaluare utilizând resursele digitale.....	177
17. Activitățile extracurriculare și contribuția lor la dezvoltarea cognitivă.....	181
18. Metode și tehnici care promovează învățarea prin cooperare.....	183
19. Efortul fizic – aspecte metodice, în antrenamentul jocului de handbal.....	187
20. Aspecte metodice în formarea competențelor elevilor în învățământul bilingv.....	191
21. Strategii de motivare a elevilor în vederea formării competențelor de pregătire profesională.....	193
22. Proiectarea demersului didactic în vederea formării competențelor elevilor.....	195
23. Modernizarea educației antreprenoriale în învățământul profesional tehnic prin utilizarea metodelor nonformale.....	197
24. "Proiectul - modalitate de evaluare continuă a competențelor elevilor".....	203
25. Școala online în România. Oportunități pentru didactica ”modernă”.....	207
26. Evaluarea elevilor prin autoevaluare utilizând formulare Google.....	211
27. Învățarea școlară și dezvoltarea creativității în învățământul primar.....	219
28. Rolul creativității în formarea personalității morale a elevilor.....	227
29. Transdisciplinaritate, joc și creativitate.....	231
30. Dezvoltarea comunicării verbale prin jocuri de rol.....	235
31. Resurse digitale folosite în cadrul disciplinelor economice.....	237
32. Rolul proiectului ROSE - Romania Secondary Education în educația multiculturală a elevilor.....	241
33. Dezvoltarea creativității la școlarul mic - ecou peste ani.....	245
34. Observarea – metodă de instruire centrată pe activitatea elevilor.....	247
35. Creativitate în activitățile extrașcolare.....	251
36. Stimularea creativității elevilor prin aplicarea tehnologiilor digitale în procesul didactic.....	255



ISSN 2821– 8647

ISSN – L 2601 – 6818