

REZULTATUL 2:

Proiectul STEAMERs: Ghidul de formare



STEAMERs

Proiectul STEAMERs n°2021-1-FR01-KA220-SCH-000030010



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

FINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ. CU TOATE ACESTE, PUNCTELE DE VEDERE ȘI OPINIILE EXPRIMATE APARTIN EXCLUSIV AUTORULUI (AUTORILOR) ȘI NU REFLECTĂ ÎN MOD NECESAR CELE ALE UNIUNII EUROPENE SAU ALE AGENȚIEI EXECUTIVE EUROPENE PENTRU EDUCAȚIE ȘI CULTURĂ (EACEA). NICI UNIUNEA EUROPEANĂ, NICI EACEA NU POT FI TRASE LA RĂSPUNDERE PENTRU ACESTE.

Tabel de conținut

1. INTRODUCERE	3
2. STRUCTURA CURSULUI DE FORMARE	4
3. MATRICEA REZULTATELOR ÎNVĂȚĂRII	6
MODULUL 2 GHID DE ÎNVĂȚARE - ȘTIINȚĂ	6
Rutina zilnică - Rutina de zi și de noapte	6
Culori și formă- Explorarea culorilor	6
Numerele - Numărarea comorilor naturii	6
Seasons- Sticle senzoriale Seasons	7
Părți ale corpului- Părți ale corpului	7
MODULUL 3 GHID DE ÎNVĂȚARE - TEHNOLOGIE	9
Rutina zilnică - Fotografii ale rutinei noastre zilnice	9
Culori și forme - Identificarea formelor	9
Numere - Numărarea numerelor folosind tehnologia	10
Anotimpurile - Învățarea diferitelor anotimpuri	10
Părțile corpului - Utilizarea tehnologiei pentru a învăța despre părțile corpului	11
MODULUL 4 GHID DE ÎNVĂȚARE - INGINERIE	12
Rutina zilnică -	12
Culori și forme-	12
Numere-	12
Sezoane-	13
Părți ale corpului-	13
MODULUL 5 GHID DE ÎNVĂȚARE - MATEMATICĂ	15
Rutina zilnică - Matematica în viața mea	15
Culori și forme - Învățați culorile și formele	15
Numere - Ce este un număr și la ce ne folosește	15
Anotimpurile- Matematica anotimpurilor	16
Părțile corpului - Omul este construit din matematică	16
MODUL 6 GHID DE ÎNVĂȚARE - ROBOTICĂ EDUCAȚIONALĂ	18
Rutina zilnică - BEEBOT Daily Routines Să facem un program mare!	18
Culori și forme - Primul nostru program de calculator	18
Numere- BEEBOT Mat Numărătoare 1-10 Să programăm primul nostru robot!	18
Anotimpurile - Să creăm povestea anotimpurilor	19
Părți ale corpului - Inteligență artificială (AI)	19
MODULUL 7 GHID DE ÎNVĂȚARE - ARTE	21

Rutina zilnică - E timpul să vă puneți jucăriile deoparte.	21
Culori și formă- "Am o casă mică!"	21
Numere- Numărul 1!	22
Anotimpuri - Vine primăvara!	22
Părți ale corpului - Sunt un pinguin și îmi întorc capul. Poți să faci asta?	23
4. Activități de învățare	24
4.1. Modulul 1 - Bazele teoretice	24
4.1.1. Descrierea metodologiei STEAM.....	24
4.1.2. Descrierea roboticii educaționale.....	25
4.1.3. Importanța TIC	26
4.1.4. Gândirea critică.....	26
4.1.5. Metodologii educaționale.....	27
4.1.6 Evaluare	29
4.2. Ghid de învățare - Știință	30
4.3. Ghid de învățare -Tehnologie	43
4.4. Ghid de învățare - INGINERIE.....	54
4.5. Ghid de învățare -matematică	62
4.6. Ghid de învățare -Robotică educațională	72
4.7. Ghid de învățare - Arte.....	89
5. Faza de pilotare.....	110
5.1. Modulul 2 Știință	110
5.2. Modulul 3 Tehnologie	124
5.3. Modulul 4 Inginerie.....	134
5.4. Modulul 5 Matematică	144
5.5. Modulul 6 Robotică educațională	155
5.6. Modulul 7 Arte.....	166

1. INTRODUCERE

DESPRE GHIDUL DE FORMARE PENTRU VAPORIȘTI

Ghidul de formare STEAMERS este conceput și construit pentru ca formatorii VET să formeze cadrele didactice din învățământul preprimar cu privire la modul de dezvoltare a competențelor lor cheie pentru a preda în mod eficient STEAM/ER în școlile lor. Modulele de formare rezultă din Compendiu (R1) și se concentrează pe cunoștințele, abilitățile și competențele-cheie pe care R1 le-a evidențiat ca fiind necesare pentru ca profesorii din învățământul preprimar să contribuie la educația STEAM/ER cu copiii lor. Materialul Ghidului de formare a fost testat de formatorii VET și de profesorii din învățământul preprimar în calitate de cursanți în cadrul unui eveniment comun desfășurat în Cipru. Procesul de testare pilot a permis pregătirea profesorilor din învățământul preprimar, oferindu-le toate cunoștințele, abilitățile și competențele-cheie necesare pentru a desfășura un învățământ STEAM/ER eficient cu copiii lor atunci când se întorc în țările lor. Acest ghid de formare este inovator în sensul că nu există niciun ghid de formare elaborat până în prezent în ceea ce privește dezvoltarea cunoștințelor, abilităților și competențelor-cheie STEAM/ER pentru profesorii din învățământul preșcolar. Inovația constă, de asemenea, în faptul că acest ghid de formare este rezultatul rezultatelor cercetării R1 și, prin urmare, vine direct din nevoile grupului țintă. În plus, acest Ghid de formare poate fi utilizat ca un instrument independent de întregul program de formare STEAMERS (ca un instrument educațional separat) pentru orice profesor din învățământul preșcolar care dorește să dobândească cunoștințe și dezvoltarea competențelor pentru a include STEAM/ER în lecțiile sale. Testele pilot au fost evaluate la finalizarea lor. Atât profesorii, cât și copiii și-au oferit feedback-ul. Feedback-ul lor a fost inestimabil, deoarece a contribuit la îmbunătățirea și ajustarea Ghidului de formare. Formatorii VET și cadrele didactice din învățământul preprimar sunt grupurile țintă principale, diverse alte grupuri țintă sunt afectate, cum ar fi directorii de școli, cadrele didactice și formatorii de la toate nivelurile de învățământ, organizațiile educaționale implicate în STEAM/ER, organizațiile de cercetare, factorii de decizie din domeniul educației, inspectoratele și toate părțile interesate relevante interesate de domeniul STEAM/ER, iar copiii din învățământul preprimar sunt beneficiarii finali. Ghidul de formare este o sursă inestimabilă de activități, instrumente, planuri de lecție propuse, resurse valoroase, pentru toate părțile interesate, care le vor utiliza pentru a oferi STEM/ER o poziție importantă în educația de astăzi. În plus, au fost abordate organizații la nivel local pentru a transfera cunoștințele dobândite și încorporate în Compendiul privind dezvoltarea competențelor-cheie STEAM/ER pentru profesori. Ghidul de formare STEAMERS, bazat pe rezultatele R1, conținea curriculumul, lista modulelor cu rezultatele învățării, urmată de proiectarea formării, metodologiile educaționale care urmează să fie utilizate, materialele/activitățile de formare pentru fiecare modul și alte resurse importante.

2. STRUCTURA CURSULUI DE FORMARE

STRUCTURA CURSULUI

Cursul este împărțit în 9 capitole sau module: 6 module tematice, un modul privind bazele teoretice, introducerea și concluzia.

Introducere și obiective ale cursului

Modulul 1: Fundamente teoretice

- a) Descrierea metodologiei STEM și a roboticii educaționale
- b) Importanța TIC
- c) Gândire critică
- d) Metodologii educaționale
- e) Rezultatele învățării

Modulul 2: Ghid de învățare - Știință

- a) Obiective și competențe
- b) Descrierea activităților
- c) Resurse și materiale de formare
- d) Instrumente de evaluare
- e) Concluzii/recomandări

Modulul 3: Ghid de învățare - Tehnologie

- a) Obiective și competențe
- b) Descrierea activităților
- c) Resurse și materiale de formare
- d) Instrumente de evaluare
- e) Concluzii/recomandări

Modulul 4: Ghid de învățare - Inginerie

- a) Obiective și competențe
- b) Descrierea activităților
- c) Resurse și materiale de formare
- d) Instrumente de evaluare
- e) Concluzii/recomandări

Modulul 5: Ghid de învățare - Matematică

- a) 1.Obiective și competențe
- b) 2.Descrierea activităților
- c) 3.Resurse și materiale de formare
- d) 4.Instrumente de evaluare
- e) 5.Concluzii/recomandări

Modulul 6: Ghid de învățare - Robotică educațională

- a) Obiective și competențe
- b) Descrierea activităților
- c) Resurse și materiale de formare
- d) Instrumente de evaluare
- e) Concluzii/recomandări

Modulul 7: Ghid de învățare - Arte

- a) Obiective și competențe
- b) Descrierea activităților
- c) Resurse și materiale de formare
- d) Instrumente de evaluare
- e) Concluzii/recomandări

Concluzii

TEME PENTRU PLANURI DE LECȚII

Fiecare modul include 5 planuri de lecții, câte unul pentru fiecare temă aleasă. Aceste teme sunt aceleași pentru fiecare modul:

- Rutina zilnică
- Culori și forme
- Numere
- Anotimpuri
- Părți ale corpului

3. MATRICEA REZULTATELOR ÎNVĂȚĂRII

MODULUL 2 GHID DE ÎNVĂȚARE - ȘTIINȚĂ

Rutina zilnică - Rutina de zi și de noapte

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Să-și formuleze ideile despre zi și noapte și alternanța lor repetată	Să utilizeze modele pentru a reprezenta Pământul și mișcarea sa în jurul său	Gândire critică
	Să perceapă repetabilitatea (modelul) fenomenului alternanței dintre zi și noapte	Rezolvarea problemelor

Culori și formă- Explorarea culorilor

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Să prezinte preșcolarilor conceptul de culori primare și de amestecare a culorilor	Să utilizeze modele pentru a reprezenta Pământul și mișcarea sa în jurul său	Gândire critică
Pentru a demonstra preșcolarilor cum combinarea culorilor primare poate crea noi culori	Să perceapă repetabilitatea (modelul) fenomenului alternanței dintre zi și noapte	Rezolvarea problemelor
Să încurajeze preșcolarii să prezică și să experimenteze cu amestecarea culorilor.		

Numerele - Numărarea comorilor naturii

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Pentru a introduce conceptul de numere pentru preșcolari într-un mod distractiv și atractiv.	Să prezinte preșcolarilor concepte științifice de bază, cum ar fi sortarea și clasificarea materialelor naturale în funcție de proprietăți diferite	Observație
Pentru a dezvolta capacitatea preșcolarilor de a număra obiecte cu exactitate	Pentru a dezvolta creativitatea preșcolarilor și prin activități artistice bazate pe natură	
Să încurajeze preșcolarii să exploreze proprietățile materialelor naturale.		

Seasons- Sticle senzoriale Seasons

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Pentru a le prezenta preșcolarilor conceptul	Pentru a oferi preșcolarilor o oportunitate Să documenteze și să reflecteze asupra observațiilor lor.	Învățarea prin cooperare
Pentru a demonstra preșcolarilor cum, combinând diferite obiecte, pot crea sticle senzoriale de sezon	Pentru a îmbunătăți abilitățile motorii fine ale preșcolarilor, cum ar fi coordonarea dintre mână și ochi.	Constructivismul
Să încurajeze preșcolarii să prezică și să experimenteze cu obiecte magnetice. de magnetism.	Să încurajeze creativitatea și expresia artistică la preșcolari.	

Păr□i ale corpului- Păr□i ale corpului

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
------------	------------	------------------

Să înțeleagă structura și funcția de bază a plămânilor.		
Să învețe cum intră și iese aerul din plămâni.		
Să aprecieze importanța respirației pentru corpul nostru.		

MODULUL 3 GHID DE ÎNVĂȚARE - TEHNOLOGIE

Rutina zilnică - Fotografii ale rutinei noastre zilnice

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete)	Capacitatea de a asocia o rutină cu o sarcină specifică și cu un anumit moment al zilei, astfel încât să poată fi efectuată o căutare eficientă, de exemplu (dimineața, după-amiaza, seara, noaptea, trezirea, trezirea, micul dejun, prânzul, cina, mersul la școală, începerea școlii, mersul acasă, sosirea acasă, vizionarea televizorului, efectuarea temelor, culcarea)	Competențe digitale
Identificați o rutină pe care elevul o face zilnic		
Învățați cum să utilizați eficient motorul de căutare pentru a găsi o fotografie care prezintă rutina zilnică		

Culori ☐ i forme - Identificarea formelor

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete), să analizeze fotografiile ORIGINALE și să înțeleagă ce ar trebui să facă (cum să găsească aceleași forme și să le fotografieze)	Analizarea fotografiilor ORIGINALE pentru a ghici unde se găsesc formele	Competențe digitale
	Demonstrarea cunoștințelor de utilizare a tabletei	Rezolvarea problemelor

	Recunoașteți formele și culorile Comparați fotografia ORIGINALĂ cu cea făcută	
--	---	--

Numere - Numărarea numerelor folosind tehnologia

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Elevii ar trebui să demonstreze cunoștințe în utilizarea tehnologiei (tablete), să analizeze câte timbre au nevoie pentru a crea și să înțeleagă ce ar trebui să facă (cum să aplice efectiv numărul echivalent de timbre)	Demonstrarea cunoștințelor de utilizare a tabletei	Competențe digitale
Să dezvolte capacitatea preșcolarilor de a număra obiecte cu precizie.	Recunoașterea numerelor	
Să încurajeze preșcolarii să exploreze proprietățile materialelor naturale.	Înțelegerea și aplicarea repetiției în crearea ștampilelor	

Anotimpuri - Învățarea diferitelor anotimpuri

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
	Abilitatea de a-și prezenta povestea în fața clasei	Competențe digitale

Elevii ar trebui să demonstreze cunoștințe în utilizarea tehnologiei (tablete/PC)		
Analizați și înțelegeți diferitele anotimpuri și diferitele luni care aparțin fiecărui anotimp	Crearea unui desen	
	Abilitatea de a asocia diverse evenimente din viața reală cu un anumit anotimp	

Părțile corpului - Utilizarea tehnologiei pentru a învăța despre părțile corpului

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete)	Analizarea sensului pe care îl are explicația profesorului	Competențe digitale
Analizați și înțelegeți ce este fiecare simț și de ce parte a corpului avem nevoie pentru a-l folosi.	Crearea unui videoclip	
Abilitatea de a-și prezenta povestea în fața clasei	Evaluarea rezultatului alegerilor lor video	

MODULUL 4 GHID DE ÎNVĂȚARE - INGINERIE

Rutina zilnică -

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Grupați ideea pe care copiii o au despre alternanța dintre zi și noapte.	Distingeți ziua de noapte	Gândire critică
Descrieți mișcarea pământului prin joc		Rezolvarea problemelor

Culori ☐ i formă -

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Crearea bazei pentru învățare	Identificarea culorilor și a formelor	Gândire critică
Recunoașterea culorilor de bază și secundare împreună cu recunoașterea formelor	Să știe cum să distingă formele și culorile împreună și să le numească	Rezolvarea problemelor

Numere-

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Identificarea numerelor într-un context	Recunoașterea numerelor prin panglici, desene și calculator.	Gândire critică
Învățați să numărați corect până la 10		Rezolvarea problemelor
Recunoașterea numerelor pare în cadrul unui set de numere		

Anotimpuri-

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Identificați anotimpul punând anotimpurile în contact cu emoțiile dvs.	Crearea bazei pentru învățarea și recunoașterea anotimpurilor și emoțiilor	Gândire critică
Învățați anotimpurile prin intermediul dispozitivelor PC și știți cum să le cântați		Rezolvarea problemelor

Părțile ale corpului -

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
------------	------------	------------------

Elevii învață să se perceapă pe ei înșiși, pe ceilalți și spațiul din jurul lor.	Dezvoltarea coordonării motorii în schema corporală	Gândire critică
De asemenea, ei învață să diferențieze spațiul natural de spațiul corporal virtual		Rezolvarea problemelor

MODULUL 5 GHID DE ÎNVĂȚARE - MATEMATICĂ

Rutina zilnică - Matematica în viața mea

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Dezvoltarea unei înțelegeri a conceptelor de "mai mic", "mai mare", "egal"	Îmbunătățirea înțelegerii conceptului de timp	Observație
Dezvoltarea capacității de a identifica punctele comune și diferențe	Dezvoltarea abilităților de a pregăti o masă sănătoasă	Logică

Culori și forme - Învățăm culorile și formele

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Dezvoltarea capacității de a recunoaște figuri geometrice	Dezvoltarea imaginației spațiale	Logică
Îmbunătățirea capacității de a recunoaște și denumi culorile		

Numere - Ce este un număr și la ce ne folosește

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Dezvoltarea capacității de a număra obiecte	Dezvoltarea conceptului de număr în aspectele sale cardinale și ordinale	Observație
Dezvoltarea capacității de a separa obiecte în funcție de o caracteristică comună		

Anotimpurile - Matematica anotimpurilor

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Dezvoltarea capacității de a recunoaște anotimpurile	Dezvoltarea abilităților de numărare	Observație
Dezvoltarea capacității de a separa hainele în funcție de scopul lor	Dezvoltarea capacității de a identifica secvența temporală	

Părțile corpului - Omul este construit din matematică

--	--	--

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Dezvoltarea conceptului de orientare a corpului (partea dreaptă și partea stângă)	Dezvoltarea coordonării motorii în schema corporală	Logică
Dezvoltarea conceptului de "pereche"		

MODUL 6 GHID DE ÎNVĂȚARE - ROBOTICĂ EDUCAȚIONALĂ

Rutine zilnice - BEEBOT Rutine zilnice Să facem un program mare!

CUNOȘȚINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
să coopereze pentru a atinge un obiectiv	Pentru a efectua un program complex pentru robotul Bee-Bot	Învățarea prin cooperare
Descompuneți o "problemă" mai mare în părți mai mici pentru a o rezolva mai ușor.	Ordinea instrucțiunilor/etapelor dintr-un program este importantă.	Rezolvarea problemelor

Culori și forme - Primul nostru program de calculator

CUNOȘȚINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Pentru ce este utilizat un algoritm și cum poate fi aplicat la o acțiune cotidiană	Sucesiunea instrucțiunilor este importantă într-un algoritm	
Ce este un program de calculator	Pot exista mai multe soluții valide pentru a efectua aceeași acțiune	
Diferența dintre algoritm și program.		

Numere- BEEBOT Mat Numărătoarea 1-10 Să programăm primul nostru robot!

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Numără de la 1 la 10	Să fie familiarizați cu funcțiile unui robot Bee-Bot.	Învățarea prin cooperare
să coopereze pentru a atinge un obiectiv	Să perceapă repetabilitatea (modelul) fenomenului alternanței dintre zi și noapte	
	Să își programeze robotul Bee-Bot	

Anotimpuri - Să creăm povestea anotimpurilor

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Personalizați personajele	Combinăți diferite blocuri de mișcare în secvențe programate	Creativitate
Înregistrați sunete și adăugați-le la proiecte	Să gândească creativ.	Abilități de colaborare
Implementarea diferitelor medii	Să lucreze în colaborare.	

Părțile ale corpului - Inteligență artificială (AI)

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
------------	------------	------------------

Exemple cotidiene de inteligență artificială (adaptate vârstei elevilor)	IA este concepută de oameni și ne ajută în viața de zi cu zi.	Competențe digitale
Definiția și limitele IA (adaptate vârstei elevilor)	IA nu înlocuiește oamenii	
	Conceptul de animare a unui desen/învățarea utilizării unei aplicații AI	

MODULUL 7 GHID DE ÎNVĂȚARE - ARTE

Rutina zilnică - Este timpul să vă puneți jucăriile deoparte.

CUNOȘTIȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Învățați despre spațiul din jurul nostru.	Oferiți copiilor oportunități de a reflecta asupra acțiunilor lor (ce se poate întâmpla dacă nu fac ordine).	Rezolvarea problemelor
Reglementați-i comportamentul (acordați-i atenție când își pune jucăriile deoparte/își aranjează lucrurile).	Urmați linia logică a evenimentelor.	Învățarea prin cooperare
Îmbunătățirea abilităților motorii prin muzică și dans (prin aranjarea jucăriilor prin cântec și dans - mișcare).	Dezvoltă abilități precum: ordonarea conștientă a jucăriilor, abilități lingvistice orale în timpul cântecului, abilități de lucru independent, ascultare activă etc.	Creativitate

Culori și formă - "Am o casă mică!"

CUNOȘTIȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Recunoașterea/denumirea formelor și culorilor	Observă și identifică formele folosite la desenarea/pictarea unei case și a mediului din jurul casei.	Competențe: abilități lingvistice orale, abilități de muncă independentă, capacitatea de a observa și de a traduce corect ceea ce vizualizează, abilități de ascultare conștientă, abilități motorii fine și grosiere, entuziasm pentru învățare.

Recunoașterea/identificarea formelor în mediul înconjurător.	Utilizați forme geometrice / culori adecvate pentru a desena o casă și mediul înconjurător.	
Discutați despre caracteristicile diferitelor forme.		
Comparați și contrastați diferite forme.		

Numere- Numărul 1!

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Să recunoască numărul și cifra 1 și să le asocieze cu cantitatea.	Să facă gesturile specifice necesare pentru a scrie corect numărul 1	Învățarea prin cooperare
Să devii receptiv la ritmul bătăilor.	Să fie conștienți de poziția pe care o ocupă numărul 1 în scara numerică.	
	Pentru a colora estetic numărul 1.	

Anotimpuri- Vine primăvara!

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Pentru a recunoaște anotimpurile pe roată	Să utilizeze simboluri care reprezintă tipuri de vreme	Creativitate
Identificarea elementelor specifice ale primăverii	Pentru a crea un ceas meteo	Abilități de colaborare

Să identifice diferite tipuri de vreme

Părți ale corpului - Sunt un pinguin și îmi întorc capul. Poți să faci asta?

CUNOȘTINȚE	COMPETENȚE	COMPETENȚE-CHEIE
Să identifice/denumească părțile corpului uman	Pentru a-și îmbunătăți memoria și concentrarea	Creativitate
Să dezvolte conștientizarea și controlul corpului de către copii	Pentru a-și dezvolta competențele lingvistice	
Pentru a dezvolta abilitățile motorii fine și coordonarea	Să le stimuleze stima de sine și încrederea în sine	

4. Activități de învățare

4.1. Modulul 1 - Bazele teoretice

4.1.1. Descrierea metodologiei STEAM

Termenul STEAM a fost creat de National Science Foundation (NFS) în Statele Unite în anii 1990. Cu scopul de a dezvolta noi domenii de cunoaștere și de a oferi elevilor un set adecvat de competențe pentru noile evoluții tehnologice și digitale.

Termenul **STEM** este un acronim pentru știință, tehnologie, inginerie și matematică.

Conform acestei metodologii, elevul este cel care își construiește cunoștințele și instrumentele pentru a rezolva problemele cotidiene. Practic, sistemul urmărește interesul acestora prin teme atractive, mai apropiate de realitatea lor. Obiectivul principal este de a înțelege ceea ce a fost studiat în clasă, dar într-un context mai provocator și mai practic (viața de zi cu zi).

Învățarea acestor discipline este încurajată prin instruire practică, copiii lucrând prin experimentare. Proiectele sunt dezvoltate de copii, aceștia devenind actorii principali ai propriei experiențe de învățare.

Rezumând, metodologia STEM dezvoltă următoarele competențe la elevi:

- Cercetare
- Gândire critică
- Rezolvarea problemelor
- Creativitate
- Comunicare
- Colaborare

METODOLOGIA ABURULUI

Metodologia se bazează pe aceleași principii educaționale ca și STEM, inclusiv artele. Scopul este de a stimula creativitatea elevilor, de a promova inovarea și de a asocia gândirea logică cu creativitatea.

În programa tradițională, artele au foarte puțină relevanță și ore de predare. Cu toate acestea, această metodă susține că abilitățile artistice îmbunătățesc creativitatea, rezolvarea problemelor, gândirea critică, autonomia și comunicarea.

Acesta este motivul pentru care artele au fost adăugate la cele patru materii ale modelului **STEM** (știință, tehnologie, inginerie și matematică) pentru a evolua spre ceea ce este cunoscut astăzi ca **STEAM** (știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică). Educația STEAM are ca rezultat un proces de învățare multidisciplinar, prin dezvoltarea de proiecte bazate pe situații din viața de zi cu zi.

Sistemele educaționale bazate pe metodologia STEAM devin din ce în ce mai frecvente în cadrul proiectelor și comunităților academice. În principal pentru că:

- Acesta sprijină învățarea proactivă.

- Acesta dezvoltă abilități de rezolvare creativă a problemelor și de gândire logică matematică, precum și de gestionare a emoțiilor.
- Acesta integrează învățarea prin TIC.
- Încurajează munca în echipă și învață cum să ia decizii împreună (pe măsură ce dezvoltă cercetări, colaborează și proiectează ipoteze).
- Învăță prin experimentarea la persoana întâi, îmbunătățind astfel retenția pe termen lung a conceptelor învățate

4.1.2. Descrierea roboticii educaționale

Robotica educațională este un mediu de predare interdisciplinar. Se bazează pe utilizarea roboților și a componentelor electronice pentru a spori dezvoltarea abilităților și competențelor copiilor. Ea funcționează în special în disciplinele STEAM, deși poate acoperi și alte domenii, cum ar fi lingvistica, geografia și istoria.

În cadrul acestei abordări, robotica educațională este considerată o resursă didactică privilegiată, cu un mare potențial pentru elevi de la o vârstă fragedă și ca un element extrem de motivant, fiind uneltele perfecte pentru a genera medii multidisciplinare.

Robotica educațională este un instrument care facilitează dobândirea de cunoștințe într-un mod ludic, bazat pe principii precum interactivitatea, munca în colaborare și dezvoltarea gândirii logico-matematice. Cererea pentru o educație mai centrată pe știință plasează robotica educațională drept un element important pentru dezvoltarea domeniilor STEAM.

Aplicarea roboticii educaționale încurajează următoarele abilități sociale la copii și tineri:

1. **Lucrul în echipă:** În timpul procesului de lucru în grup, copiii înțeleg că obiectivul devine mai fezabil dacă lucrează împreună.
2. **Disciplină și angajament:** Ei înțeleg și asimilează importanța de a fi ordonat, răbdător și angajat pentru a obține rezultatele proiectului.
3. **Experimentare/încercare și eroare:** Rezultatul muncii lor devine evident foarte repede, deoarece pot vedea singuri dacă au dreptate sau nu. Prin experimentare, ei învață că a face greșeli face parte din proces.
4. **Creșterea stimei de sine:** Pe măsură ce înțeleg că eșecul este un element cheie în orice învățare, își dezvoltă rezistența și își pierd teama de a greși.
5. **Responsabilizarea DIY (Do it yourself):** câștigarea autonomiei prin realizarea roboților de către ei înșiși și rezolvarea diferitelor probleme.

Pe de altă parte, încurajează dezvoltarea următoarelor competențe legate de formarea științifico-tehnologică:

6. **Limbajul de programare:** Ei dobândesc primele noțiuni de programare și înțeleg că aceasta trebuie să aibă o ordine, o structură și o metodă.

7. Gândirea computațională: Odată cu proiectarea și crearea de roboți, elevii învață concepte abstracte, descompunând o problemă mare în părți mici și propunând soluții, care pot fi reprezentate ca secvențe de instrucțiuni și algoritmi.

8. Atitudini științifice: Ei dobândesc și pun în practică atitudini precum curiozitatea, mirarea, analiza și cercetarea. Ei învață să caute, să obțină și să gestioneze informații.

9. Interes pentru cultura tehnologică: Ei au o primă abordare a noțiunii de cultură tehnologică, prin intermediul calculatoarelor, internetului și conținutului multimedia.

10. Creativitate și inovare: Realizează că nu există o singură soluție valabilă. Acest lucru le permite să își folosească creativitatea pentru a căuta soluții inovatoare, învățând și de la colegii lor, dincolo de prima soluție posibilă.

4.1.3. Importanța TIC

Apariția noilor tehnologii a transformat societatea noastră. Elevii învață într-un mod diferit, iar profesorii folosesc noi metodologii. Tehnologia ne poate ajuta să descoperim noi moduri de gândire.

Utilizarea TIC poate îmbunătăți atât aspectele practice, cât și cele teoretice ale predării și învățării STEM. Luați în considerare următoarele contribuții potențiale:

- Îmbunătățirea producției de muncă prin instrumente TIC care accelerează procesele manuale lungi sau dificile, concentrând mai mult timp pe gândirea critică, discuții și interpretarea datelor.
- Asistență la colectarea și analizarea datelor.
- Creșterea prevalenței și a domeniului de aplicare a informațiilor relevante prin corelarea învățării STEM din școli cu cunoștințele actuale și prin oferirea accesului la experiențe care nu pot fi realizate prin alte mijloace.
- Îmbunătățirea rezultatelor educaționale prin învățare autonomă și colaborativă, sporind în același timp motivația și implicarea elevilor.
- Creșterea gradului de conștientizare globală, prin colaborarea cu clasele internaționale.
- Sprijiniți explorarea și experimentarea prin furnizarea de feedback vizual imediat.
- Concentrarea atenției asupra aplicațiilor din lumea reală prin intermediul tehnologiilor relevante

TIC oferă acces la o mare varietate de resurse și instrumente de internet care facilitează și extind oportunitățile de învățare STEM atât în clasă, cât și în afara ei.

4.1.4. Gândire critică

Trăim în era TIC și dispunem de o cantitate infinită de informații pe care le putem accesa liber. Trebuie să îi ajutăm pe elevi să fie capabili să discearnă între toate informațiile care sunt relevante, care sunt sursele de încredere.

permițându-le să ia propriile decizii și să aibă propria opinie bazată pe informații contrastante.

Acest tip de gândire ar avea următoarele beneficii pentru elevi:

- Curiozitate într-o gamă largă de subiecte.
- Preocuparea de a fi și de a rămâne bine informat.
- Încrederea în propriile capacități de raționament
- Deschidere către viziuni divergente asupra lumii și înțelegere a opiniilor altor persoane.
- Onestitate în confruntarea cu propriile prejudecăți, stereotipuri sau tendințe egocentrice.
- Prudență în luarea și modificarea hotărârilor.

GÂNDIREA CRITICĂ ÎN CLASĂ

Experții afirmă că, de la o vârstă fragedă, copiii au crescut imersați într-o cultură a gândirii critice, a atenției în fața unor situații complexe etc.

Din acest motiv, se consideră benefică utilizarea abilităților de gândire critică în cadrul clasei. Cel mai utilizat model evidențiază opt forțe și acestea sunt următoarele:

1. Timpul: Oferiți suficient timp și respectați diferențele individuale.
2. Oportunități: Propuneți activități autentice în care pot fi dezvoltate diferite procese cognitive și pot fi implicate diferite sarcini.
3. Rutinele: Acestea sunt sarcini care ajută la structurarea, ordonarea și dezvoltarea diferitelor moduri de gândire în procesul de învățare și la promovarea autonomiei lor.
4. Limbaj: Implementarea unui limbaj al gândirii, în care diferite procese cognitive pot fi descrise, diferențiate și asupra cărora se poate reflecta.
5. Modelarea: Elevii își împărtășesc ideile, fac schimb de opinii și le discută; gândirea este dezvoltată împreună.
6. Interrelaționări: Context în care se pot exprima opiniile proprii și se încurajează respectul pentru ideile celorlalți, dezvoltându-se o atmosferă de încredere în care punctele forte și punctele slabe sunt prezentate.
7. Mediul fizic: Creați un mediu emoțional de încredere și un spațiu fizic pentru a stimula cultura gândirii, cum ar fi o sală de clasă, un laborator sau un atelier.
8. Așteptări: Stabiliți un "meniu" pentru ca cursanții să cunoască obiectivele de învățare, astfel încât cursanții să se poată concentra asupra a ceea ce trebuie să gândească

4.1.5. Metodologii educaționale

Principiile-cheie care descriu metodologia STEAM sunt învățarea semnificativă, motivarea elevilor, învățarea prin cooperare și gândirea critică.

4.1.5.1. ÎNVĂȚARE SEMNIFICATIVĂ

Societatea actuală este caracterizată de o cantitate enormă de conținut și este cunoscută drept era comunicării. În schimb, mintea umană este obligată să proceseze o mulțime de date și trebuie să se

schimbe și să evolueze cu mare viteză. Mecanismul de învățare prin excelență este învățarea semnificativă, atât în clasă, cât și în viața de zi cu zi. Experții subliniază două condiții pentru ca învățarea semnificativă să aibă loc:

- Atitudine de învățare semnificativă din partea elevului, adică o predispoziție.
- Prezentarea materialului semnificativ: prezintă o relație logică care permite interacțiunea din partea cursantului.

4.1.5.2. MOTIVAȚIA ȘI IMPORTANȚA ACESTEIA

Din punctul de vedere al procesului de predare-învățare, motivația se referă la dorința de a învăța și la interesul pe care elevul îl are față de propria sa învățare sau față de activitățile care conduc la aceasta.

Din perspectiva elevilor, trebuie luate în considerare două tipuri de motivații: cele intrinseci, care sunt inerente personalității lor, și cele extrinseci, care apar prin procesul de predare și învățare condus de profesor.

Un alt aspect de luat în considerare este contextul familial sau cultural. Profesorul trebuie să gestioneze întregul proces în așa fel încât obiectivele să poată fi atinse, oferind strategii de abordare a diferitelor sarcini, ceea ce se numește motivație de realizare.

Unele dintre trucurile de motivare a elevilor sunt:

- Dezvoltarea motivației intrinseci: activități interesante pentru elevi, utilizarea factorului surpriză, utilizarea jocurilor
- și activități, varietate în organizarea și structura claselor.
- Acordarea rolului principal elevilor.
- Evitați să acordați prea multă importanță evaluării.
- Transferarea automotivării către studenți.
- Utilizarea unor concepte noi: resurse tehnologice și TIC.

Pe scurt, experții afirmă că motivația este motorul care ne determină să acționăm și să realizăm ceea ce ne propunem să facem. De asemenea, motivația crește efortul și persistența în îndeplinirea sarcinilor, conduce la inițiativa elevilor, îmbunătățește abilitățile și performanțele acestora

4.1.5.3 ÎNVĂȚAREA PRIN COOPERARE

Johnson & Johnson (1999), considerați părinții termenului de învățare prin cooperare, o definesc ca fiind "utilizarea didactică a grupurilor mici în care elevii lucrează împreună pentru a-și maximiza învățarea proprie și a celorlalți".

Aceiași autori afirmă că învățarea le aparține elevilor și că necesită participarea lor directă și activă. Ea se realizează atunci când se lucrează în mod cooperativ pentru a atinge obiective comune.

Trebuie avut în vedere faptul că lucrul în grup nu este învățare prin cooperare. Pentru a fi astfel, autorii afirmă că sunt necesare următoarele 5 elemente:

- Interdependență pozitivă: profesorii stabilesc o sarcină clară și un obiectiv comun, astfel încât eforturile să beneficieze tuturor membrilor grupului. Generarea unui angajament din partea tuturor, succesul și eșecul depind de grup.

- Responsabilitatea individuală și de grup: fiecare este responsabil pentru sarcina sa în cadrul grupului, precum și pentru atingerea obiectivelor. Performanța fiecărui cursant este evaluată pentru a identifica cine are nevoie de mai mult ajutor, iar membrii sunt responsabilizați.
- Încurajarea interacțiunii: elevii își promovează succesul reciproc prin partajarea resurselor, felicitându-se reciproc pentru realizările lor și ajutându-se reciproc, ceea ce, în viitor, va fi un sprijin în mediul școlar.
- Abilități interpersonale și de echipă: toți membrii trebuie să învețe și să fie motivați să exercite abilități de conducere, de luare a deciziilor, de comunicare și de soluționare a conflictelor.

4.1.6 Evaluare

Când vorbim despre activitatea profesorului, este important să subliniem că în spatele fiecărei activități trebuie să existe o evaluare. Și, de asemenea, este necesar să facem diferența între evaluare și notare. Se crede adesea că una este sinonimă cu cealaltă, dar nu este așa. Este posibil să evaluăm fără a califica sau a da note, și tocmai atunci evaluarea are cel mai mare impact asupra învățării celor mai tineri elevi.

Evaluarea formativă urmărește să îmbunătățească procesele de predare și învățare. Obiectivul său principal este de a obține informații pentru a ajuta studenții să se îmbunătățească.

Acest tip de evaluare se caracterizează printr-o relație mai strânsă profesor-elev, în care se urmărește monitorizarea învățării elevului. De asemenea, are mari beneficii pentru învățarea elevilor: o mai mare motivație și implicare, responsabilitate pentru învățarea lor, ajută profesorul să detecteze dificultățile acestora și să adapteze sesiunile viitoare pentru înțelegerea lor etc.

4.2. Ghid de învățare - Știință

PLANUL LECȚIEI

Sticle senzoriale Seasons

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	70 de minute
Subiect	Realizarea a patru sticle senzoriale, câte una pentru fiecare anotimp, îi va implica pe elevi în știință (fizică), în special magnetism, învățându-i totodată despre anotimpuri.		
Grupa anuală sau nivelul clasei	3-6 ani		
Subiect principal	- Elevii vor învăța care sunt culorile celor patru anotimpuri și cum pot reprezenta fiecare anotimp într-o sticlă senzorială. - Elevii vor prezice, vor explora obiecte magnetice și vor înregistra rezultatele în jurnal sau pe o foaie de lucru.		
Subteme sau concepte-cheie	- Magnetismul și polii magnetici - Atracție și respingere	- Învățarea prin cooperare - Constructivismul	
Obiective de învățare			
- Să prezinte preșcolarilor conceptul de magnetism - Pentru a demonstra preșcolarilor cum, combinând diferite obiecte, pot crea sticle senzoriale de sezon. - Să încurajeze preșcolarii să prezică și să experimenteze cu obiecte magnetice		- Să ofere preșcolarilor posibilitatea de a documenta și de a reflecta asupra observațiilor lor. - Pentru a îmbunătăți abilitățile motorii fine ale preșcolarilor, cum ar fi coordonarea dintre mână și ochi. - Să încurajeze creativitatea și expresia artistică la preșcolari.	
Materiale necesare			
- Elemente magnetice (clipsuri, șaibe, șuruburi, șuruburi, curățător de țevi) 4 sticle de apă din plastic sau sticlă - Ulei pentru bebeluși, Colorant alimentar - Baghetă magnetică		- Flori, frunze, pietricele, nisip, scoici - Sclipici, zăpadă falsă și/sau fulgi de zăpadă - Pom-poms - Pâlnie - Jurnal pentru observații	
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Începeți prin a le prezenta preșcolarilor conceptul de anotimpuri. Arătați-le imagini cu natura în fiecare anotimp.	
	05 minute	Explicați-le copiilor că vor face 4 figurine senzoriale sticle una pentru fiecare sezon.	

		Înregistrați ideile lor cu privire la ce pot include în sticle.	
<i>Activitatea principală</i>	05 minute	Puteți adăuga fulgi de zăpadă sau zăpadă falsă și sclipici pentru a crea efectul de iarnă.	
	05 minute	Pentru a face o sticlă senzorială de primăvară, puteți introduce câteva flori în sticla de apă goală.	
	05 minute	Umpleți o sticlă goală cu puțin nisip, apoi adăugați câteva pietre, pietricele și scoici pentru a face sticla senzorială de vară.	
Exercițiu de evaluare			
evaluare	10-15 minute	Întrebați copiii ce obiecte s-au mișcat atunci când au fluturat bagheta	Faceți o listă a obiectelor care au fost atrase de magnet și cei care nu erau, pentru a sorta obiectele magnetice de cele nemagnetice
Concluzii și recomandări			
• Magneții se pot împinge sau trage reciproc în direcții diferite. • Magneții sunt de obicei suficient de puternici încât să puteți folosi unul pentru a deplasa altul deasupra unei mese fără ca aceștia să intre în contact. • Atracția este ceea ce se întâmplă atunci când magneții aduc lucrurile împreună sau mai aproape. • Magneții se resping atunci când îndepărtează alte obiecte sau pe ei înșiși.		• Recomandări suplimentare pentru profesori: https://littlebinsforlittlehands.com/magneticsensory-biberon/	

PLANUL LECȚIEI

Părți ale corpului

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	xxx

Subiect	În acest plan de lecție puteți învăța cum să realizați un model de plămân care demonstrează cum funcționează sistemul respirator. Urmând instrucțiunile pas cu pas furnizate, copiii pot crea un model de plămân funcțional care arată cum intră și iese aerul din plămâni. Acest activitatea interactivă îi poate ajuta pe copii să învețe despre importanța plămânilor în corpul nostru.		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiect principal	Principalul subiect al planului de lecție este de a prezenta preșcolarilor părțile corpului și în special plămânii și modul în care aceștia funcționează		
Subteme sau concepte-cheie	Subiectele planului de lecție includ structura de bază și funcția plămânilor. Modul în care aerul intră și iese din plămâni și importanța plămânilor pentru organismul nostru		
Obiective de învățare			
- Să înțeleagă structura și funcția de bază a plămânilor. - Să învețe cum intră și iese aerul din plămâni. - Să aprecieze importanța respirației pentru corpul nostru			
Materiale necesare			
- Sticlă mare de plastic (x2) - Paie - Baloane		- Foarfece - Bandă - Argilă de modelat	
Schița lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Adunați copiii împreună și introduceți subiectul plămânilor. Întrebați copiii ce știu despre plămâni și respirație. Explicați că plămânii sunt o parte importantă a sistemului nostru respirator care ne ajută să respirăm.	
Activitatea principală	30 de minute	Construcția modelului pulmonar Instruiți copiii să urmeze instrucțiunile pas cu pas pentru a-și crea propriul plămân modele.	Tăiați fundul unei sticle de plastic la aproximativ 2,5 cm de capăt. Este recomandat ca un adult să ajute cu această sarcină din cauza ascuțimii foarfecelor. Introduceți

		Asistați copiii la nevoie și încurajați-i să lucreze împreună în perechi sau în grupuri mici. După ce modelele sunt complet, au copiii le testează prin suflând în paie și observând cum baloanele din interiorul sticlelor se umflă și se dezumflă.	două paie cu două baloane în sticlă. Asigurați-vă că baloanele sunt lipite pe pai, iar cele două pahare sunt lipite împreună cu bandă adezivă. Asigurați-vă că nu iese aer din orificiul sticlei. Fixați-o la locul ei cu bandă adezivă sau plastilină dacă este necesar. Faceți un nod la capătul unui alt balon și tăiați-l orizontal în două. Luați balonul jumătate cu nodul și întindeți capătul deschis peste fundul sticlei, fixându-l cu bandă adezivă dacă este necesar. Trageți ușor în jos balonul de la nod, permițând aerului să intre în baloanele din modelul dvs. pulmonar. Eliberați balonul cu nodul și observați cum aerul este expulzat din modelul de plămân
	10 minute	Rugați copiii să își împărtășească observațiile și ce au învățat despre modul în care aerul intră și iese din plămâni. Discutați despre importanța respirației pentru corpul nostru și despre modul în care plămânii ne ajută să inspirăm oxigen și să expirăm dioxid de carbon.	Puneți-le întrebări despre ceea ce au găsit, cum ar fi "Ce observați la acest model?" sau "Cum funcționează?"
Exercițiu de evaluare			
evaluare	05 minute	Discuții cu copiii	Puneți-vă mâna pe stomac.

			Ce observați? Când inspirați, ce simțiți? Vi se umflă stomacul când inspirați? De ce credeți că se întâmplă acest lucru?
Concluzii și recomandări			
- Extindere (10 minute) Pentru a vă continua explorarea, puteți construi un model similar care să reprezinte ambii plămâni. Pentru a crea acest model, va trebui să folosiți două paie și două pungi de plastic. Va trebui să creați o trahee în formă de Y răsturnat folosind paie care au fost lipite împreună cu bandă adezivă pentru a vă asigura că sunt etanșe. Pungile de plastic trebuie lipite cu bandă adezivă la capetele fiecărui pai în formă de Y. În final, rugați copiii să sufle în pai pentru a vedea cum se umflă ambii plămâni! - Concluzie (5 minute) Rezumați punctele cheie ale lecției și subliniați importanța de a avea grijă de plămânii noștri respirând aer curat și evitând fumatul.		- Articolul CT Science Center privind realizarea unui model de plămâni - Mijloace vizuale, cum ar fi diagrame ale sistemului respirator	

PLANUL LECȚIEI

Numărarea comorilor naturii

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	60 de minute
Subiect	Subiectul acestui plan de lecție este o combinație de știință și matematică, cu accent pe introducerea preșcolarilor la conceptul de numere prin activități bazate pe natură		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiect principal	Să le prezinte preșcolarilor conceptul de număr prin activități bazate pe natură și să îi încurajeze să exploreze proprietățile materialelor naturale.		
Subteme sau concepte-cheie	- Introducere în numere - Numărarea obiectelor - Explorarea proprietăților materialelor naturale	Sortarea și clasificarea materialelor naturale pe baza diferitelor proprietăți (de exemplu, culoare, formă)	
Obiective de învățare			

- Introducerea conceptului de număr pentru preșcolari într-un mod distractiv și atractiv. - Să dezvolte capacitatea preșcolarilor de a număra obiecte cu precizie. - Să încurajeze preșcolarii să exploreze proprietățile materialelor naturale		- Să prezinte preșcolarilor concepte științifice de bază, cum ar fi sortarea și clasificarea materialelor naturale pe baza diferitelor proprietăți. - Pentru a dezvolta creativitatea preșcolarilor și prin activități artistice bazate pe natură	
Materiale necesare			
- Spațiu exterior cu acces la materiale naturale (de exemplu, frunze, pietre, bețe, flori etc.) - Foaie mare de hârtie sau carton		- Marker sau creion - Containere mici sau coșuri - Cartonașe numerice sau numere din spumă	
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Începeți prin a le prezenta preșcolarilor conceptul de număr. Arătați puneți-le cartonașe cu numere sau numere din spumă și întrebați-i dacă pot identifica numerele pe care le recunosc.	
	10 minute	Duceți preșcolarii afară într-o zonă desemnată cu acces la materiale naturale. Oferiți fiecărui copil un mic recipient sau coș și un marker sau creion	
	05 minute	Explicați preșcolarilor că ei vor merge la o vânătoare de comori în natură pentru a găsi un anumit numărul de articole. Scrieți un număr pe recipientul sau coșul fiecărui copil (de exemplu, 5, 10 sau 15).	
Activitatea principală	05 -10 minute	Rugați preșcolarii să găsească numărul de articole care corespunde numărului de pe recipientul sau coșul lor. De exemplu, dacă un copil are	

		numărul "5" pe recipientul său, ei trebuie să găsească 5 pietre sau 5 frunze	
	05 minute	Încurajați preșcolarii să exploreze proprietățile materialelor naturale pe care le găsesc, cum ar fi textură, culoare și formă	
	05 minute	Odată ce preșcolarii au a colectat numărul necesar de articole, puneți-i să numere și să sorteze comorile lor pe o foaie mare de hârtie sau carton.	
Exercițiu de evaluare			
evaluare	10-15 minute	Observați preșcolarii în timp ce își caută și își numără comorile din natură.	Puneți-le întrebări despre ceea ce găsiți și cum sunt numărate. Aceasta vă va ajuta să le evaluați înțelegerea numerelor și capacitatea de a identifica și număra obiecte.
Extensie	10-15 minute	Dacă timpul vă permite, puteți, de asemenea încurajați preșcolarii să creeze modele sau desene folosind materialele lor naturale	
Concluzii și recomandări			
Această activitate cu numere bazată pe natură combinată cu știința pentru preșcolari este o modalitate distractivă și captivantă de a introduce conceptul de numere, de a încuraja explorarea din materiale naturale și să promoveze creativitatea și exprimarea prin artă.		Profesorii pot lua în considerare integrarea acestei activități într-un curriculum sau o temă mai largă bazată pe natură, cum ar fi o unitate despre anotimpuri, plante sau animale. De asemenea, ar putea dori să ofere copiilor oportunități de a-și împărtăși și discuta descoperirile, observațiile și creațiile cu colegii sau familiile lor.	

Explorarea culorilor

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	80 de minute
Subiect	Elevii vor fi implicați în știință (fizică) și în special în ceea ce privește culorile prin explorarea și amestecarea culorilor de bază în activități practice.		
Grupa anuală sau nivelul clasei	3-6 ani		
Subiectul principal	Elevii vor învăța care sunt culorile de bază și care sunt derivatele lor. Elevii vor prezice, vor explora amestecul de culori cu apă și vor înregistra rezultatele pe o fișă de lucru.		
Subteme sau concepte-cheie	• Amestecarea aditivilor • Teoria culorilor • Roata culorilor	• Termeni de culoare • Învățarea prin cooperare • Constructivismul	
Obiective de învățare			
• Să prezinte preșcolarilor conceptul de culori primare și de amestecare a culorilor. • Pentru a demonstra preșcolarilor cum combinarea culorilor primare poate crea noi culori. • Pentru a încuraja preșcolarii să prezică și să experimenteze amestecarea culorilor.		• Să ofere preșcolarilor ocazia de a documenta și de a reflecta asupra observațiilor lor privind amestecarea culorilor. • Pentru a îmbunătăți abilitățile motorii fine ale preșcolarilor prin activități de pictură și colorare. • Promovarea creativității și expresiei artistice la preșcolari.	
Materiale necesare			
• Recipiente sau cupe umplute cu apă roșie, galbenă și albastră • Colorant alimentar • Droppers		• Filtre de cafea albe • Tavă sau farfurie • Foaie de înregistrare • Acuarele sau tempera	
Schita lecției			
	Durăță	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Începeți prin a le prezenta preșcolarilor conceptul de culori primare (roșu, albastru și galben). Arătați-le imagini sau exemple din viața reală de obiecte care sunt culori primare	
	10 minute	Umpleți cele trei căni sau borcane cu apă. Etichetați o cană "roșu", o cană "albastru" și o cană "galben".	
	05 minute	Adăugați câteva picături de colorant alimentar roșu în paharul "roșu", câteva	

		picături de colorant alimentar albastru în paharul "albastru" și câteva picături de colorant alimentar galben în paharul "galben". Se amestecă fiecare ceașcă cu o lingură până când apa este colorată.	
<i>Activitatea principală</i>	05 minute	Puneți un filtru de cafea alb pe tavă sau pe farfurie. Invitați preșcolarii să prezică ce se va întâmpla atunci când vor amesteca culorile primare. Permiteți-le să facă predicții.	
	05 minute	Cereți preșcolarilor să înmoaie un capăt al unui filtru de cafea în paharul "roșu" și celălalt capăt în paharul "albastru". Apoi, înmuiați un alt filtru de cafea în cupa "galbenă".	Alternativ, copiii pot utiliza picuratoare pentru a amesteca culorile în loc să le înmuiați. filtre de cafea
	05-10 minute	Așezați filtrele de cafea pe tavă sau pe farfurie și lăsați-le să se usuce complet	
	10 minute	Odată ce filtrele de cafea sunt uscate, arătați preșcolarilor cum s-au amestecat culorile pentru a crea culori noi. Cereți-le să identifice noile culori pe care le văd.	Încurajați preșcolarii să experimentați cu amestecarea culorilor ei înșiși prin înmuierea cafelei în pahare diferite și creând propriile combinații de culori.
Exercițiu de evaluare			
evaluare	10-15 minute	Elevii își pot documenta culoarea Observații experimentale pe un foaie de înregistrare, folosind fie acuarele, fie tempera. Acest lucru le permite să vadă cum fuzionarea a două	

		culori generează o nuanță distinctă.	
extindere	10-15 minute	Dacă timpul permite, puneți-i pe preșcolari să creeze o operă de artă folosind filtrele de cafea pe care le-au colorat. Puneți-le la dispoziție lipici și hârtie de construcție pentru a crea un colaj sau permiteți-le să decoreze filtrele de cafea cum doresc.	
Concluzii și recomandări			
În concluzie, acest plan de lecție se bazează pe experimentul culorilor care prezintă preșcolarilor conceptul de amestecare a culorilor și le îmbunătățește abilitățile motorii fine, creativitatea și expresia artistică. Prin implicarea în experiment și documentarea observațiilor lor, preșcolarii pot dezvolta o înțelegere mai profundă a proprietăților culorilor și a modului în care acestea interacționează între ele.		Recomandări suplimentare pentru profesori: Unele recomandări pentru acest plan de lecție includ oferirea de timp suficient pentru ca preșcolarii să exploreze și să experimenteze cu materialele, încurajarea acestora să pună întrebări și să facă predicții și adaptarea activității pentru a se potrivi diferitelor stiluri și abilități de învățare.	

PLANUL LECȚIEI

Rutina de zi și de noapte

Rezumat			
Data	XXX	Durata totală	60 de minute
Subiect	Elevii vor fi implicați în știință (fizică) și în special în alternanța dintre zi și noapte prin utilizarea rutinelor zilnice.		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiect principal	- Elevii vor învăța ce activități se desfășoară în timpul zilei și ce activități se desfășoară în timpul nopții. - Elevii vor afla de ce pe Pământ există zi și noapte.		
Subteme sau concepte-cheie	- Contrastul dintre opiniile studenților și cele științifice - Experiențele zilnice ale elevilor	- Mișcarea Soarelui și a Pământului - Forma Pământului - Astronomie	
Obiective de învățare			
- Să-și formuleze ideile despre zi și noapte și alternanța lor repetată - Descrieți alternanța dintre zi și noapte și realizați că aceasta se datorează rotației Pământului pe axa sa		Să utilizeze modele pentru a reprezenta Pământul și mișcarea sa în jurul său Să perceapă repetabilitatea (modelul) fenomenului alternanței dintre zi și noapte	

Materiale necesare			
• Computer cu acces la internet • Două păpuși înfățișând cei doi protagoniști de desene animate dintr-o captură de ecran a videoclipului de mai jos: https://youtu.be/dJz_noKP-Bw		• Globe • torță • o parte întunecată a clasei în care să lucreze • foaie de lucru • lipici • foarfece • tamburină	
Schița lecției			
	Durată	Ghid	Observații
<i>Încălzire</i>	05 minute	Profesorul a așezat două păpuși reprezentându-i pe cei 2 protagoniști ai desenelor animate din videoclipul care va fi difuzat în continuare, în clasă. Cele două păpuși trăiesc în țări diferite. Una dintre ele locuiește în Grecia, în timp ce cealaltă locuiește în America.	
	10 minute	Introducerea zilei și a nopții subiect prin prezentarea unui videoclip cu Day & Noapte bună. Aveți apoi o scurtă discuție. "Ai văzut vreodată artificii? Când vedem focuri de artificii, în timpul ziua sau noaptea?"	
<i>Activitatea principală</i>	05 minute	După terminarea filmului, profesorul trece la etapa de generare a ideilor, în care pune întrebări copiilor pentru a înțelege ideile acestora.	Când păpușa se trezește, cealaltă încă doarme. Când este zi în Grecia, este zi sau noapte în America? De ce? Cum credeți că ziua se transformă în noapte și apoi din nou în zi?
	05 minute	Profesorul plasează un glob și un lanternă pe un birou. Cere copiilor să identifice pământul	

		și soarele. Apoi rotește încet glob pe axa sa vorbind despre rotația Pământului în jurul său.	
	05 minute	Profesorul experimentează cu Lanterna care evidențiază diferite țări și locuri de pe Pământ. Adresați întrebări elevilor pentru a-i ajuta să înțeleagă mai bine alternanța dintre zi și noapte.	În ce parte a Pământului se află soarele iluminați? Este zi sau noapte în Grecia? Profesorul rotește globul într-un punct în care America este luminat & nu Grecia. Unde luminează soarele acum? Este zi sau noapte în America?
	10-15 minute	Profesorul le arată copiilor o fișă de lucru cu imagini ale obiceiurilor zilnice ale copiilor care sunt caracteristică și ușor de recunoscut ziua și noaptea. Apoi le cere copiilor să decupeze imaginile din fișa de lucru și să le lipească în cutia corectă.	
Exercițiu de evaluare			
evaluare	10-15 minute	Joc de rol "Zi și noapte	Copiii joacă un joc de rol, simulând fenomenul alternanței zi-noapte
		1. Profesorul împarte copiii în grupuri. 2. Un copil se va preface că este soarele 3. Două perechi vor reprezenta alternativ pământul în timp ce sunt ținute spate în spate 4. Restul copiilor vor fi "judecători".	

		5. Fiecare pereche se rotește ritmic în jurul ei în timp ce se aude sunetul tamburinei. 6. Când sunetul se oprește, perechile se opresc din mișcare și copilul care vede soarele strigă "zi", în timp ce copilul care nu vede soarele strigă "noapte". 7. Restul copiilor, care au rolul de "judecător", vor verifica dacă perechea reprezintă corect fenomenul. 8. Perechile se pot schimba, astfel încât toți copiii să aibă o șansă	
Concluzii și recomandări			
Au reușit copiii să identifice zonele de lumină naturală și de întuneric de pe modelul lor și să le asocieze cu zonele iluminate și întunecate ale globului?		Au fost copiii capabili să își exprime și să solicite idei și opinii atunci când lucrau în grupul lor?	

4.3. Ghid de învățare -Tehnologie

PLANUL LECȚIEI

Îți place să desenezi? Îți place să lipești ștampile pe hârtie? Îți plac tabletele? Te-ai gândit vreodată să folosești o tabletă pentru a învăța cum să scrii un număr? Ce zici să folosești tableta pentru a te ajuta să numeri? Ce-ar fi dacă ați face toate acestea împreună? :)

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	40 min
Subiect	Numărătoarea numerelor folosind tehnologia		
Grupa anuală sau nivelul clasei	Grupa de ani: 4-6		
Subiect principal	Să învețe să scrie numere și să numere		
Subteme sau concepte-cheie	- Utilizarea eficientă a tabletelor - Posibilitatea de a accesa aplicații - Învățarea funcțiilor de bază (inserare/ștergere pictograme)	- Învățarea identificării numerelor - Să învățăm să numărăm - Învățarea scrierii numerelor folosind stiloul/ stiloul	
Obiective de învățare			
Elevii ar trebui să demonstreze cunoștințe în utilizarea tehnologiei (tablete), să analizeze câte timbre au nevoie pentru a crea și să înțeleagă ce ar trebui să facă (cum să aplice efectiv numărul echivalent de timbre)		- Demonstrarea cunoștințelor de utilizare a tabletei - Recunoașterea numerelor - Înțelegerea și aplicarea repetiției în crearea ștampilelor	
Materiale necesare			
- Profesor PC / Proiector / Electronic - Tablă albă (pentru evaluare) - Tablete ideal cu un fel de stylus - Carduri tipărite - Cutie pentru cărți			
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	3 minute	Îți place să desenezi? Îți place să lipești ștampile pe hârtie? Îți plac tabletele? Te-ai gândit vreodată să folosești o tabletă pentru a învăța cum să scrii un număr? Dar să folosiți tableta pentru a vă ajuta să numărați?	începeți prin a le pune aceste întrebări pentru a-i face entuziaști și dornici să asculte ce aveți de gând să faceți....

		Dar dacă faceți toate acestea împreună?	
	2 minute	Să învețe să scrie numere și să numere folosind tablete	Prezentați subiectul și titlul activității
<i>Activitatea principală</i>	5 minute	Distribuiți tabletele și instrucțiunile de utilizare de bază	
	20 de minute	Explicați exercițiul: Copiii trebuie să aleagă un număr din cutie, apoi să copieze numărul pe iPad și apoi să folosească funcția de șampilă (sau să introducă emoji) pentru a crea tot atâtea ștampile. Ei pot alege până la 2 numere fiecare. Ei pot lucra în grupuri, în funcție de privind disponibilitatea tabletei	sunt disponibile diverse aplicații pentru desenarea și inserarea ștampilelor, care trebuie să fie deja instalate
	5 minute	Ei pot încerca să adauge pe același desen un alt număr și să adauge ștampilele suplimentare	Aceasta este o sarcină de extindere pentru elevii care au terminat-o pe cea anterioară
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	5 minute	Profesorul poate verifica dacă elevii au au făcut ceea ce trebuiau să facă și sunt capabili să creeze numărul corespunzător de ștampile	În același timp elevii pot alege o număr suplimentar
		Evaluarea se poate face prin venirea unui elev care să efectueze același exercițiu pe PC-ul/tableta profesorului care este conectat la proiectorul clasei	
Concluzii și recomandări			
Profesorul ar trebui să fie în măsură să identifice elevii care au întâmpinat dificultăți în realizarea exercițiului și să distingă dacă acest lucru s-a datorat lipsei de cunoștințe de numărare sau utilizării tabletelor		Există cărți disponibile pentru a fi imprimate și decupate pentru a pregăti lecția. Le puteți descărca de aici	

Anotimpuri

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	60 min
Subiect	M4- Anotimpuri		
Grupa anuală sau nivelul clasei	Grupa de ani: 3-6		
Subiectul principal	Anotimpuri		
Subteme sau concepte-cheie	- Identificați anotimpul punând anotimpurile în contact cu emoțiile dvs. - să învețe anotimpurile prin intermediul dispozitivelor PC și să știe cum să le cânte		
Obiective de învățare			
Obiectivul lecțiilor este de a crea baza pentru învățarea și recunoașterea anotimpurilor și emoțiilor			
Materiale necesare			
- Hârtie/Gleu - Pc și diapozitive demonstrative - Culori			
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Cu ajutorul computerului și al diapozitivelor demonstrative ("sezonul")	
	10 minute	profesorul face ca fiecare copil să își spună anotimpul preferat	
Activitatea principală	10 minute	copiii învață anotimpul și "cântecele de toamnă" prin intermediul computerului	
	20 de minute	timp de cerc: anotimpuri și emoții	
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	20 de minute	copiii sunt invitați să deseneze anotimpul lor preferat	
Concluzii și recomandări			
- Concluzii, anotimpurile vor fi mai bine memorate dacă sunt asociate cu o emoție - Recomandare pentru profesori: să implice întotdeauna copiii în grupuri,			

astfel încât toți să poată participa și demonstra ceea ce au învățat	
--	--

PLANUL LECȚIEI

Îmi poate spune cineva, în termeni generali, ce a făcut din momentul în care s-a trezit astăzi până când ați venit la școală?

Știe cineva ce este o rutină? Ce înțelegem prin rutină zilnică? Îi place cuiva să folosească internetul pentru a găsi fotografii?... Ei bine, asta vom face astăzi...

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	40min
Subiect	Utilizarea tehnologiei pentru a găsi fotografii ale rutinei noastre zilnice (Web Browser Software)		
Grupa anuală sau nivelul clasei	Grupa de ani: 6+		
Subiectul principal	Identificarea unei rutine zilnice și căutarea pe internet a unei fotografii a acesteia		
Subteme sau concepte-cheie	- Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete), - Tehnici de căutare pe internet - Salvarea într-un dosar	- Învățarea a ceea ce este o rutină - Identificarea rutinelor zilnice de bază - Învățarea abilităților de bază de căutare pe web (căutare, salvare, recuperare)	
Obiective de învățare			
- Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete), - Identificați o rutină pe care elevul o face zilnic - Învățați cum să utilizați eficient motorul de căutare pentru a găsi o fotografie care prezintă rutina zilnică		Capacitatea de a asocia o rutină cu o sarcină specifică și cu un anumit moment al zilei, astfel încât să poată fi efectuată o căutare eficientă, de exemplu (dimineața, după-amiaza, seara, noaptea, trezirea, micul dejun, prânzul, cina, mersul la școală, începerea școlii, mersul acasă, sosirea acasă, vizionarea televizorului, efectuarea temelor, culcarea)	
Materiale necesare			
- Profesor PC - Proiector / Whiteboard electronic - Tablete / PC-uri - Pixuri/papier pentru scrierea punctelor bullet ale rutinelor zilnice		in the morning ☐ I woke up ☐ etc. ☐ ☐ in the afternoon ☐ I eat lunch ☐ etc. ☐ ☐ in the evening ☐ I watch TV ☐ etc. ☐ ☐ at night ☐ I go to bed ☐ etc. ☐ ☐ 	
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	3 minute	Îmi poate spune cineva, în termeni generali, ce au făcut din momentul în care s-au trezit astăzi	începeți prin a le pune aceste întrebări pentru a-i face entuziaști și dornici să



		până când ați venit la școală? Știe cineva ce este o rutină? Ce înțelegem prin rutină zilnică? Îi place cuiva să folosească internetul pentru a găsi fotografii?.... Ei bine, asta vom face astăzi...	asculte ce aveți de gând să faceți....
	2 minute	Arătați-le o prezentare PowerPoint care să le prezinte ce înțelegem prin rutina generală (dimineața, după-amiaza, seara, noaptea, trezirea, ridicarea, mâncarea micul dejun etc.)	Introduceți subiectul și Titlul activității
<i>Activitatea principală</i>	5 minute	Arătați-le cum pot face o căutare eficientă pe internet și cum să salveze fotografia care le place	doar o simplă căutare va fi suficientă. În funcție de cunoștințele clasei
	20 de minute	- Elevii ar trebui să își noteze rutina zilnică. - Apoi ar trebui să folosească PC-ul/tableta pentru a căuta și a găsi pe internet o anumită fotografie care să prezinte activitatea/rutina specifică. - Apoi ar trebui să salveze fotografiile.	elevii pot lucra în grupuri, în funcție de disponibilitatea resurselor și de constrângerile de timp
	5 minute	Profesorul va aduna apoi toate fotografiile și va folosi proiectorul pentru a afișa unele dintre ele în mod aleatoriu, prezentând diverse rutine	Profesorul ar trebui să aleagă rutină diferită de student diferit
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	5 minute	Pentru fiecare dintre acestea, elevii trebuie să recunoască ce rutină demonstrează	
		Profesorul va verifica câte rutine au reușit elevii să identifice și câte	

		fotografii au reușit să salveze. Ei pot verifica, de asemenea, relativitatea rutinei cu fotografii pe care le-au salvat	
Concluzii și recomandări			
	• Aceasta este mai degrabă o lecție avansată care ar putea fi posibilă în funcție de nivelul TIC al clasei. • Elevii ar putea lucra în grupuri		• O soluție alternativă UȘOARĂ la lecție ar putea fi ca diverse rutine să fie deja afișate pe proiectorul clasei sau pe tablă, iar apoi elevii pot fi rugați să vină pe tablă și să încercuiască rutina corectă

PLANUL LECȚIEI

Astăzi vei fi reporter pentru grădinița noastră!!

Misiunea ta este să creezi un filmuleț despre ceva și apoi să-ți prezinți propria poveste clasei!!

Îți place să te uiți la videoclipuri?? Îți place să folosești camera de pe tablete? Iată misiunea voastră....

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	40 min
Subiect	Utilizarea tehnologiei pentru a învăța despre părțile corpului		
Grupa anuală sau nivelul clasei	Grupa de ani: 4-6		
Subiect principal	Povestea reporterului despre părțile corpului		
Subteme sau concepte-cheie	• Utilizarea eficientă a tabletelor • Posibilitatea de a accesa aplicații specifice • Analizați o parte a corpului / un simț	• Învățarea identificării simțurilor • Învățarea identificării diferitelor părți ale corpului • Învățarea funcțiilor de bază (a face fotografii, a salva, a recupera)	
Obiective de învățare			
• Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete), • Analizați și înțelegeți ce este fiecare simț și de ce parte a corpului avem nevoie pentru a-l folosi. • Abilitatea de a-și prezenta povestea în fața clasei	• Analizarea sensului pe care îl are explicația profesorului • Crearea unui videoclip • Evaluarea rezultatului alegerilor lor video		
Materiale necesare			
• Profesor PC • Proiector / Whiteboard electronic • Tablete / telefoane inteligente			
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
<i>Încălzire</i>	2 minute	Astăzi vei fi un reporter pentru grădinița noastră!! Misiunea ta este să creezi un filmuleț despre ceva și apoi să prezinți propria ta poveste clasei!! Îți place să te uiți la videoclipuri?? Îți place să folosești camera de pe tabletele tale? Iată	Începeți prin a le pune aceste întrebări pentru a-i face entuziaști și dornici să asculte ce aveți de gând să faceți....

		care este misiunea voastră.	
	3 minute	Arătați-le o prezentare PowerPoint în care le prezentați cele cinci mari simțuri (vederea, auzul, mirosul, gustul, atingerea)	Obiectivul principal al acestei lecții este de a putea găsi partea corpului pe care o va implica profesorul. Introducerea simțurilor este doar pentru a aduce elementul de joc și descoperire
<i>Activitatea principală</i>	5 minute	Distribuiți tabletele și instrucțiunile de utilizare de bază	Asigurați-vă că știu cum să înregistreze și să salveze un videoclip
	20 de minute	Profesorul poate adapta această activitate la diferite niveluri de dificultate. 1.Nivel: O prezentare foarte simplă a diferitelor părți ale corpului 2.Nivel: Prezentarea poate avea doar o introducere a celor cinci simțuri Nivel: Ar putea fi doar videoclipuri scurte, iar elevii ar trebui să ghicească care este sensul utilizate în fiecare videoclip 3. Apoi, elevii își vor lua tabletele/telefoanele inteligente și se vor plimba prin clasă pentru a face fotografii ale părții echivalente a corpului jucăriilor lor pentru a realiza videoclipul lor	
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10 minute	Elevii ar trebui să se întoarcă la grupurile/locurile lor și să își verifice înregistrările video pentru a se asigura că acestea sunt în regulă. În cazul în care au apărut probleme tehnice, elevul trebuie să filmeze din nou	
		Evaluarea video se poate face atunci când profesorul le va cere elevilor să își prezinte videoclipurile în fața clasei. Acest lucru nu ar trebui să dureze mai mult de 2 minute pentru fiecare elev. (evaluarea va dura 2 lecții pentru a fi finalizată	
		Elevul ar fi trebuit să facă filmări ale celor	

		cinci părți diferite ale corpului pe care le folosim pentru simțuri (vedere, auz, miros, gust, atingere)	
Concluzii și recomandări			
Această lecție poate fi extinsă la 2 lecții, în funcție de numărul de elevi și dacă aceștia au lucrat individual sau în grupuri		Pentru a evalua cunoștințele acestora, profesorul poate să pregătească un Kahoot! astfel încât toți elevii să poată participa	

PLANUL LECȚIEI

Cine știe ce este un detectiv? Cine vrea să fie detectiv? Cine este dispus să facă lecția de astăzi afară în curte și să fie detectiv în același timp??

Rezumat			
Data	xxx	Durata totală	40 min
Subiect	Utilizarea tehnologiei pentru identificarea formelor		
Grupa anuală sau nivelul clasei	Grupa de ani: 4-6		
Subiect principal	Vânătoare de detectivi pentru a găsi forme - Recunoașterea formelor din jurul nostru		
Subteme sau concepte-cheie	- Utilizarea eficientă a tabletelor - Posibilitatea de a accesa aplicații specifice - Analizați o formă pentru a determina unde o găsiți	- Învățarea identificării formelor - Învățarea culorilor de bază - Învățarea funcțiilor de bază (a face fotografii, a salva, a recupera)	
Obiective de învățare			
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete), să analizeze fotografiile ORIGINALE și să înțeleagă ce ar trebui să facă (cum să găsească aceleași forme și să le fotografieze)		- Analizarea fotografiilor ORIGINALE pentru a ghici unde se găsesc formele - Demonstrarea cunoștințelor de utilizare a tabletei - Recunoașterea formelor și culorilor - Compararea fotografiei ORIGINALE cu cea realizată	
Materiale necesare			
- Profesor PC / Proiector / Electronic - Tablă albă - Tablete / telefoane inteligente			
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observatii



Încălzire	3 minute	Cine știe ce este un detectiv? Cine vrea să fie detectiv? Cine este dispus să facă lecția de astăzi afară în curte și să fie detectiv în același timp??	Începeți prin a le pune aceste întrebări pentru a-i face entuziaști și dornici să asculte ce aveți de gând să faceți....
	2 minute	Vânătoare de detectivi pentru a găsi forme - Recunoașterea formelor din jurul nostru	Prezentați subiectul și titlul activității. Elevii pot fi împărțiți în grupuri de 2 max 3
Activitatea principală	5 minute	Înmânarea tabletelor și utilizarea de bază instrucțiuni	Asigurați-vă că știu cum să facă o fotografie și să o salveze
	20 de minute	Profesorul ar trebui să meargă prin curte pentru a găsi obiecte de diferite forme. Un pătrat, un cerc, un triunghi și un dreptunghi. Ar trebui să faceți aproximativ o duzină de fotografii ale formelor pe care le veți găsi prin curte și să le păstrați într-un album pe iPad-uri sau să le afișați în proiectorul clasei Triunghiurile sunt de obicei cele mai greu de găsit, dar le puteți găsi în razele mașinilor și bicicletelor. Puteți găsi pătrate și dreptunghiuri în balustradele și plinta verandei. Cercurile sunt peste tot, de exemplu în clopoței de pe biciclete, la capetele furtunurilor, pe roțile milioanelor de jucării pe care le avem. Elevii ar trebui apoi să ia iPad-ul prin curte pentru a găsi aceste forme. După ce le găsesc, ar trebui să treacă la aplicația cameră pentru a le face o fotografie. Apoi vor avea o colecție de fotografii atât ale profesorului, cât și ale lor, pentru a le compara!	
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10 minute	întoarcerea în clasă pentru a verifica fotografiile ORIGINALE cu cele făcute de elevi	
		Elevii ar trebui evaluați cu privire la acuratețea fotografiilor lor, dacă au reușit să găsească formele indicate, dar și cât de apropiate au fost fotografiile lor reale de cele pe care profesorul	

		le-a avut ca	
		ORIGINALE	
Concluzii și recomandări			
Această lecție poate fi modificată în mai multe moduri: • De exemplu, în funcție de numărul de tablete/telefoane inteligente, elevii pot lucra individual sau în grupuri de 2-3. • Profesorul poate prezenta formele și le poate permite elevilor să găsească și să fotografieze propriile lor obiecte Profesorul poate sublinia la începutul lecției că fotografiile realizate ar trebui să fie exact (nivel de zoom) ca cele care au fost prezentate la începutul lecției, astfel încât să identifice cât de observatori au fost elevii.			

4.4 Ghid de învățare - INGINERIE

PLANUL LECȚIEI

Rutina zilnică

Rezumat			
Data	Durata totală		60 de minute
Subiect	Copiii vor fi implicați în a distinge ziua de noapte și, mai ales, în a înțelege rutina zilnică a acestor două momente ale zilei		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiect principal	Dezvoltarea conceptului de aspecte cardinale și normale ale numerelor naturale		
Subteme sau concepte-cheie	• Planetele. • Cum funcționează sistemul solar Forma și mărimea planetelor. • Când soarele este afară, este zi, când luna este afară, este noapte		
Obiective de învățare			
Grupați ideea pe care copiii o au despre alternând ziua și noaptea. Descrieți mișcarea pământului prin joc			
Materiale necesare			
• Baloane • Carton • Lipici • Creioane colorate • Computer cu internet			
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Vom începe prin a prezenta un imaginea soarelui și a lunii, explicând că una reprezintă ziua și cealaltă noaptea	
Activitatea principală	10 minute	Într-o imagine, există doi copii din două părți diferite ale lumii, unul doarme și celălalt merge la școală. Se poate explica cum este	

		nu întotdeauna noaptea în țări.	
	10 minute	Joc didactic - profesorul le cere copiilor să plaseze numărul indicat de bile din coș pe bandă.	
	10 minute	Profesorul, cu ajutorul unui bliț, reproduce mișcarea soarelui și explică mișcarea	
	10 minute	După ce a explicat imaginile, profesorul va adresa câteva întrebări pentru a afla ce idei au dezvoltat copiii	
	10 minute	Profesorul va arăta diapozitivul cu rutinele zilnice, iar copiii vor trebui să identifice care aparțin nopții și care zilei	
Exercițiu de evaluare			
		Team gam, două echipe, una reprezentând ziua și cealaltă luna, copiii vor trebui să deseneze ce rutină zilnică preferă în acel moment al zilei	
Concluzii și recomandări			
• Prin jocuri manuale și robotice, copiii trebuie să fie capabili să explice diferența dintre zi și noapte și rutina zilnică a fiecărui moment • Recomandăm profesorilor să aprofundeze și mai mult subiectul, în special lăsând copilul să-și folosească imaginația.			

PLANUL LECȚIEI

Anotimpuri

Rezumat			
Data		Durata totală	60 min
Subiect	M4- Anotimpuri		
Grupa anuală sau nivelul clasei	Grupa de ani: 3-6		

Subiect principal	Anotimpuri		
Subteme sau concepte-cheie	- Identificați anotimpul punând anotimpurile în contact cu emoțiile dvs. - să învețe anotimpurile prin intermediul dispozitivelor PC și să știe cum să le cânte		
Obiective de învățare			
Obiectivul lecțiilor este de a crea baza pentru învățarea și recunoașterea sezonului și emoții			
Materiale necesare			
- Hârtie/Gleu - Pc și diapozitive demonstrative - Culori			
Schița lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Cu ajutorul computerului și al diapozitivelor demonstrative Sezonul	
	10 minute	profesorul face ca fiecare copil să își spună anotimpul preferat	
Activitatea principală	10 minute	Copiii învață anotimpul și "cântecele de toamnă" prin intermediul computerului	
	20 de minute	timp de cerc: anotimpuri și emoții	
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	20 de minute	Copiii sunt invitați să deseneze anotimpul lor preferat	
Concluzii și recomandări			
- Concluzii, anotimpurile vor fi mai bine memorate dacă sunt asociate cu o emoție - Recomandare pentru profesori: să implice întotdeauna copiii în grupuri, astfel încât toți să poată participa și demonstra ceea ce au învățat			

PLANUL LECȚIEI

Numere

Rezumat			
Data		Durata totală	60 de minute
Subiect	Modulul 4- Numere		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiect principal	Învățați să recunoașteți numerele jucând atât manual, cât și folosind calculator		
Subteme sau concepte-cheie	• Identificarea numerelor într-un context • Învățați să numărați corect până la 10 • Recunoașterea numerelor pare în cadrul unui set de numere		
Obiective de învățare			
• Obiectivul lecțiilor este recunoașterea numerelor prin panglici, desene și calculator			
Materiale necesare			
• Culoare de apă • Hârtie • Pc și diapozitive de prezentare • Creioane colorate • Baloane • Obiecte cu care copiii se pot juca numărând			
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Cu ajutorul computerului și al diapozitivelor demonstrative explicați cifrele	
	10 minute	Profesorul le va spune copiilor să își deseneze mânuțele și să își numere degetele împreună	
Activitatea principală	10 minute	Profesorul va da fiecărui copil obiecte și fiecare copil va spune câte sunt	
	10 minute	Fiecare copil va trebui să ia cantitatea de baloane în funcție de pe numărul pe care l-a spus profesorul	
	10 minute	Profesorul va afișa din nou numerele pe computer, iar copiii vor trebui să le pună în	

		ordine de la cel mai mic la cel mai mare	
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10 minute	Învățătorul formează un cerc și atribuie fiecăruia un număr, atunci când învățătorul spune un număr, copiii care au acel număr vor trebui să sară și să bată din palme	
Concluzii și recomandări			
• Concluzii, prin jocuri, abilități manuale și tehnologie, copiii vor trebui să învețe și să recunoască numerele, dar și să le scrie corect. • Recomandare pentru profesori: să implice întotdeauna copiii în grupuri, astfel încât toți să poată participa și demonstra ceea ce au învățat			

PLANUL LECȚIEI

Părți ale corpului

Din ce părți este alcătuit corpul meu?

Rezumat			
Data		Durata totală	75 de minute
Subiect	Părți ale corpului		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiect principal	Elevii învață numele părților corpului lor și unde se află acestea Elevii învață să înțeleagă asemănările și diferențele părților corpului între ei și colegii lor		
Subteme sau concepte-cheie			
Obiective de învățare			
• Experiențele zilnice ale elevilor • Elevii învață să se perceapă pe ei înșiși, pe ceilalți și spațiul din jurul lor. • De asemenea, ei învață să diferențieze spațiul natural de spațiul corporal virtual		• Dezvoltarea coordonării motorii în schema corporală	
Materiale necesare			
• PC • Hârtie • Foarfecă • Ziar • Cărți			
Schita lecției			
	Durăță	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	cunoaștere reciprocă și explicarea laboratorului	
	02 minute	Introducerea unui nou subiect sau continuarea unei lecții anterioare	
Activitatea principală	10 minute	joc de recunoaștere a părților corpului	
	05 minute	Dans cu melodia "Me!". Copiii imită vulpea.	
	20 de minute	joc pe calculator de atingere a părților corpului menționate de jocul învață un cântec de grădiniță despre părți ale corpului urmărind cum fata îl învață de pe computer	

	20 de minute	desenează un băiat sau o fată cu toate părțile corpului	
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10 minute	• exercițiu de respirație pentru a vă învăța să acordați atenție și să simțiți toate părțile corpului • discuție: în ce parte a corpului simțim emoțiile?	
Concluzii și recomandări			
• să sublinieze importanța corpului nostru și a corpurilor celorlalți • Pentru profesor: consolidarea corelației dintre corp și stările emoționale			

PLANUL LECȚIEI

Culori și forme

Rezumat			
Data		Durata totală	60 de minute
Subiect	Modulul 4 - Culori și forme		
Grupa anuală sau nivelul clasei	3-6 ani		
Subiectul principal	Copiii vor fi implicați în activitatea de grup, experimentând cu culori și forme și exprimându-și preferințele		
Subteme sau concepte-cheie	Identificarea culorilor și a formelor Să știi să discriminezi forme și culori împreună și să știi cum să le numești		
Obiective de învățare			
Obiectivul lecțiilor este de a crea baza pentru învățarea și recunoașterea culorilor de bază și secundare, împreună cu recunoașterea formelor			
Materiale necesare			
- Pc și diapozitive demonstrative - Reticulat - Carduri laminate cu săgeți colorate - Hârtie			
Schița lecției			
	Durăță	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Cu ajutorul computerului și diapozitivul demonstrativ să explice formele și culorile	
Activitatea principală	10 minute	Profesorul face ca fiecare copil să-și spună culoarea preferată	

	10 minute	Profesorul va da fiecărui copil obiecte și fiecare copil va spune câte sunt	
	10 minute	Profesorul va arăta formele simple și îi va încuraja pe copii să le recunoască și să le deseneze	
Exercițiu de evaluare			
		cu jocul pe net, copiii consolidează ceea ce au învățat, ghidându-și colegii în deplasarea prin joc prin ghidarea acestuia în funcție de indicațiile de culoare	
Concluzii și recomandări			
- În concluzie, prin jocuri, abilități manuale și tehnologie, copiii vor trebui să învețe și să recunoască culorile și formele. - Recomandare pentru profesori: să implice întotdeauna copiii în grupuri, astfel încât toți să poată participa și demonstra ceea ce au învățat			

4.5. Ghid de învățare -matematică

PLANUL LECȚIEI

Rutina zilnică

Rezumat			
Data	Durata totală		60 de minute
Subiect	Copiii vor fi implicați în a distinge ziua de noapte și, mai ales, în a înțelege rutina zilnică a acestor două momente ale zilei		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiectul principal	Dezvoltarea conceptului de aspecte cardinale și normale ale numerelor naturale		
Subteme sau concepte-cheie	• Planetele. • Cum funcționează sistemul solar Forma și mărimea planetelor. • Când soarele este afară, este zi, când luna este afară, este noapte		
Obiective de învățare			
Grupați ideea pe care copiii o au despre alternând ziua și noaptea. Descrieți mișcarea pământului prin joc			
Materiale necesare			
• Baloane • Carton • Lipici • Creioane colorate • Computer cu internet			
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Vom începe prin a prezenta un imaginea soarelui și a lunii, explicând că una reprezintă ziua și cealaltă noaptea	
Activitatea principală	10 minute	Într-o imagine, există doi copii din două părți diferite ale lumii, unul doarme și celălalt merge la școală. Se poate explica cum este	

		nu întotdeauna noaptea în țări.	
	10 minute	Joc didactic - profesorul le cere copiilor să plaseze numărul indicat de bile din coș pe bandă.	
	10 minute	Profesorul, cu ajutorul unui bliț, reproduce mișcarea soarelui și explică mișcarea	
	10 minute	După ce a explicat imaginile, profesorul va adresa câteva întrebări pentru a afla ce idei au dezvoltat copiii	
	10 minute	Profesorul va arăta diapozitivul cu rutinele zilnice, iar copiii vor trebui să identifice care aparțin nopții și care zilei	
Exercițiu de evaluare			
		Team gam, două echipe, una reprezentând ziua și cealaltă luna, copiii vor trebui să deseneze ce rutină zilnică preferă în acel moment al zilei	
Concluzii și recomandări			
• Prin jocuri manuale și robotice, copiii trebuie să fie capabili să explice diferența dintre zi și noapte și rutina zilnică a fiecărui moment • Recomandăm profesorilor să aprofundeze și mai mult subiectul, în special lăsând copilul să-și folosească imaginația.			

PLANUL LECȚIEI

Numere

Rezumat			
Data		Durata totală	60 de minute
Subiect	Modulul 4- Numere		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiectul principal	Învățați să recunoașteți numerele jucând atât manual, cât și folosind calculator		

Subteme sau concepte-cheie	Identificarea numerelor într-un context Învățați să numărați corect până la 10 Recunoașterea numerelor chiar în un set de numere		
Obiective de învățare			
Obiectivul lecțiilor este de a recunoaște numere prin panglici, desene și computerul.			
Materiale necesare			
• Culoare de apă • Hârtie • Pc și diapozitive de prezentare • Creioane colorate • Baloane • Obiecte cu care copiii se pot juca prin numărare			
Schița lecției			
	Durată	Ghid	Observații
<i>Încălzire</i>	10 minute	Cu ajutorul calculatorului și al diapozitivului de prezentare, explicați cifrele	
	10 minute	Profesorul le va spune copiilor să își deseneze mânuțele și să își numere degetele împreună	
<i>Activitatea principală</i>	10 minute	Profesorul va da fiecărui copil obiecte și fiecare copil va spune câte sunt	
	10 minute	Fiecare copil va trebui să ia cantitatea de baloane în funcție de pe numărul pe care l-a spus profesorul	
	10 minute	Profesorul va afișa din nou numerele pe computer, iar copiii vor trebui să le pună în ordine de la cel mai mic la cel mai mare	
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10 minute	Profesorul formează un cerc și atribuie fiecăruia un număr, atunci când profesorul spune un număr, copiii care au acel număr vor	

		trebui să sară și să bată din palme	
Concluzii și recomandări			
Concluzii, prin jocuri, abilități manuale și tehnologie, copiii vor trebui să învețe și să recunoască numerele, dar și să le scrie corect. Recomandare pentru profesori: să implice întotdeauna copiii în grupuri, astfel încât toți să poată participa și demonstra ceea ce au învățat.			

PLANUL LECȚIEI

Matematica în viața mea

Rezumat			
Data		Durata totală	90 de minute
Subiect	Matematica - Rutina mea zilnică		
Grupa anuală sau nivelul clasei	5-6 ani		
Subiectul principal	Familiarizarea copiilor cu conceptele: "mai mic", "mai mare", "egal" pe baza activităților zilnice		
Subteme sau concepte-cheie	- Dezvoltarea conceptelor de "mai puțin", "mai mult", "aceeași cantitate" - Recunoașterea fructelor și legumelor - Dezvoltarea conceptului de "dimensiune a seturilor"		
Obiective de învățare			
- Dezvoltarea unei înțelegeri a conceptelor de "mai mic", "mai mare", "egal" - Dezvoltarea capacității de a identifica punctele comune și diferențele		- Îmbunătățirea înțelegerii conceptului de timp - Dezvoltarea abilităților de a pregăti o masă sănătoasă	
Materiale necesare			
- ilustrații de încălzire - grafice ale activităților zilnice		- fructe, legume, ustensile de gătit - foaie de lucru	
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	5 minute	Gimnastică cu imagini - profesorul le arată copiilor imagini ale exercițiilor pe care le trebuie să facă (să stea pe un picior, sărituri, ghemuituri etc.), iar copiii fac exercițiile	
Activitatea principală	5 minute	Profesorul discută cu copiii despre rutina lor zilnică, folosind diferite perspective temporale: ce au făcut deja astăzi, ce fac acum, ce vor face mai târziu	
	15 minute	Discutarea altor subiecte: - evidențierea comportamentelor comune pentru toți copiii. - Clasificarea ilustrațiilor	Lista comportamentelor zilnice exemplare: trezirea, toaleta de dimineață, micul dejun, venirea la grădiniță, al doilea mic



		activităților zilnice în comune și separate. Compararea dimensiunilor seturilor - "mai puțin", "mai mult", "la fel"	dejun în grădiniță, activități în grădiniță, prânzul, joaca copiilor, toaleta de seară, cina, somnul
	20 de minute	Joc de poante bazat pe ilustrațiile de la punctul anterior cu activitățile zilnice - copiii întorc imaginile cu susul în jos, le amestecă. Profesorul împarte copiii în două echipe, una dintre echipe desenează imaginea și o arată celeilalte echipe. Cealaltă echipă ghicește, acumulând puncte	
	3 minute	Activități finale pentru exersarea conceptelor de "mai mult", "mai puțin", "la fel": Numărarea punctelor marcate, stabilirea echipei câștigătoare.	
	30 de minute	Realizarea unei mese sănătoase împreună - clasificarea alimentelor în fructe și legume, realizarea a două salate de către două echipe, degustare.	
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10 minute	Aprecieri sau evaluare	Completarea fișei de lucru: test de înțelegere a termenilor "mai puțin", "mai mult", "la fel cantitate"; seturi de colorat conform instrucțiunilor profesorului.
Concluzii și recomandări			
- După aceste activități, copiii sunt capabili să clasifice, să numere și să evalueze dimensiunile seturilor pe baza activităților zilnice. - De asemenea, copiii sunt capabili să separe fructele și legumele și să prepare o masă sănătoasă.			

PLANUL LECȚIEI

Părți ale corpului

Din ce părți este alcătuit corpul meu?

Rezumat			
Data		Durata totală	75 de minute
Subiect	Părți ale corpului		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-6 ani		
Subiect principal	Elevii învață denumirile părților corpului lor și unde sunt localizate acestea Elevii învață să înțeleagă asemănările și diferențele dintre corpuri părți între ei și colegii lor de clasă		
Subteme sau concepte-cheie			
Obiective de învățare			
• Experiențele zilnice ale elevilor • Elevii învață să se perceapă pe ei înșiși, pe ceilalți și spațiul din jurul lor. • De asemenea, ei învață să diferențieze spațiul natural de spațiul corporal virtual		• Dezvoltarea coordonării motorii în schema corporală	
Materiale necesare			
• PC • Hârtie • Foarfecă • Ziar • Cărți			
Schița lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	cunoaștere reciprocă și explicarea laboratorului	
	2 minute	Introducerea unui nou subiect sau continuarea unei lecții anterioare	
Activitatea principală	10 minute	Joc de recunoaștere a părților corpului	
	05 minute	Dans cu melodia "Me!". Copiii imită vulpea.	
	20 de minute	joc pe calculator de atingere a părților corpului menționate de jocul învață un cântec de grădiniță despre părțile corpului urmărind-o pe fată cum îl învață de pe calculator	
	20 de minute	Desenați un băiat sau o fată cu toate părțile corpului	

Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10 minute	Aprecieri sau evaluare	• exercițiu de respirație pentru a vă învăța să acordați atenție și să simțiți toate părțile corpului • discuție: în ce parte a corpului simțim emoțiile?
Concluzii și recomandări			
• să sublinieze importanța corpului nostru și a corpurilor celorlalți • Pentru profesor: consolidarea corelației dintre corp și stările emoționale			

PLANUL LECȚIEI

Culori și forme

Rezumat			
Data		Durata totală	60 de minute
Subiect	Modulul 4 - Culori și forme		
Grupa anuală sau nivelul clasei	3-6 ani		
Subiectul principal	Copiii vor fi implicați în activitatea de grup, experimentând cu culori și forme și exprimându-și preferințele		
Subteme sau concepte-cheie	Identificarea culorilor și a formelor Să știi să discriminezi forme și culori împreună și să știi cum să le numești		
Obiective de învățare			
Obiectivul lecțiilor este de a crea baza pentru învățarea și recunoașterea culorilor de bază și secundare, împreună cu recunoașterea formelor			
Materiale necesare			
- Pc și diapozitive de prezentare - Reticulat - carduri laminate cu săgeți colorate - Hârtie			
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Cu ajutorul computerului și al diapozitivelor demonstrative Explică formele și culorile	
Activitatea principală	10 minute	Profesorul face ca fiecare copil să-și spună culoarea preferată	
	10 minute	Profesorul va da fiecărui copil obiecte și fiecare copil va spune câte sunt	
	10 minute	Profesorul va arăta formele simple și îi va încuraja pe copii să le recunoască și să le deseneze	
Exercițiu de evaluare			
		Cu jocul cu plasa, copiii consolidează ceea ce au învățat, ghidându-si colegii în	

		deplasarea prin joc, ghidându-i în funcție de indicațiile de culoare	
Concluzii și recomandări			
• În concluzie, prin jocuri, abilități manuale și tehnologie, copiii vor trebui să învețe și să recunoască culorile și formele. • Recomandare pentru profesori: să implice întotdeauna copiii în grupuri, astfel încât toți să poată participa și demonstra ceea ce au învățat.			

4.6. Ghid de învățare -Robotică educațională

PLANUL LECȚIEI

BEEBOT Mat Numărătoare 1-10

Să programăm primul nostru robot!

Rezumat			
Data	Durata totală		2h30- 3h
Subiect	Să programăm primul nostru robot Bee-Bot! Elevii vor învăța cum să gestioneze și să programeze robotul		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4- 5 ani		
Subiect principal	Obiectivul acestei lecții este de a realiza un program de bază cu robotul Bee-Bot. Folosind numerele de la 1 la 10		
Subteme sau concepte-cheie	- Să fie încrezător să încerce activități noi, să inițieze idei și să vorbească într-un grup familiar - Descoperiți roboții programabili	- Rezolvarea problemelor - Învățarea prin cooperare - Introducere în robotica educațională	
Obiective de învățare			
- Numără de la 1 la 10 - să coopereze pentru a atinge un obiectiv		- Pentru a face cunoștință cu funcțiile unui robot BeeBot. - Să își programeze robotul Bee-Bot	
Materiale necesare			
- Bee-Bot Ghid de utilizare - Un robot Beebot pe grup - O placă Beebot pe grup - Un set de cărți pentru a lucra cu numere pentru fiecare grup)		- Un set de cărți de comandă Bee-Bot pentru fiecare grup) - Un set de cartonașe Bee-Bot Roles pentru fiecare grup - foarfece - bandă adezivă	
Schita lecției			
	Durăță	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Implicați elevii cerându-le să descrie ceea ce vezi când profesorul ridică un Bee-Bot.	Profesorul poate invita câțiva elevi să își împărtășească răspunsul cu un partener de cot, apoi invitați câțiva elevi să împărtășească răspunsul lor cu clasa
	15 minute	Reamintiți elevilor că avem nevoie de un program pentru a comunica cu robotul (în acest caz folosind	Profesorul poate încuraja clasa întrebând: Putem să comunicăm cu robotul folosind



		un limbaj special bazat pe săgeți).	aceeași limbă în care vorbim între noi? De ce nu? Cum putem comunica cu roboții? Cum se numește acest "mod de comunicare" cu mașinile?
	15-20 minute	Spuneți elevilor că își vor învăța Bee-Bot-ul să învețe numerele de la 1 la 10	dacă profesorul consideră necesar, revedeți numerele de la 1 la 10
<i>Activitatea principală</i>	10 minute	Explicați clasei că vom ajuta robotul Bee-Bot să numere de la 1 la 10. Elaborarea unui program și transmiterea instrucțiunilor către robot.	Profesorul îi poate motiva pe întrebând studenții. Aveți vreun ca robotul să ne ajute număr?
Exercițiu de evaluare			
Concluzii și recomandări			

PLANUL LECȚIEI

Să creăm povestea anotimpurilor

Cum să proiectăm prima noastră aventură grafică cu aplicația ScratchJr?

Rezumat			
Data		Durata totală	3-4 ore
Subiect	ScratchJr este un limbaj de programare pentru copii cu vârste începând de la cinci ani. Copiii își vor crea propria poveste animată interactivă. Povestea va descrie anotimpurile		
Grupa anuală sau nivelul clasei	De la 5 ani		
Subiect principal	Elevii vor realiza prima lor poveste grafică a anotimpurilor anului. Ei vor folosi aplicația gratuită "Scratch Jr".		
Subteme sau concepte-cheie	- Definiția poveștii grafice animate - Dezvoltarea unui algoritm folosind blocuri ScratchJr	Învățarea utilizării Scratch Jr.	

PLANUL LECȚIEI

Cum este vremea?

Rezumat			
Data		Durata totală	60 de minute
Subiect	Științe/Studii sociale		

Grupa anuală sau nivelul clasei	De la 5 ani		
Subiectul principal	Anotimpurile și vremea.		
Subteme sau concepte-cheie	Cele patru anotimpuri și schimbările de vreme din mediul înconjurător	Activități tipice pentru fiecare sezon	
Obiective de învățare			
- Identificați cele patru anotimpuri - Descrieți schimbările meteorologice și de mediu din fiecare anotimp		Cunoașteți activitățile tipice pentru fiecare sezon	
Materiale necesare			
- Postere sau imagini care descriu cele patru anotimpuri - Carton colorat		- Fișe de lucru sau activități tipărite cu imagini ale activităților tipice pentru fiecare sezon - Creioane sau creioane colorate	
Schița lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	5 minute	Salutați copiii și prezentați tema anotimpurilor	Acest pas este crucial, deoarece dă tonul lecției și stabilește un mediu pozitiv și primitor. Salutarea copiilor ajută la crearea unui raport și pregătește terenul pentru învățare.
	10 minute	Arătați posterele sau imaginile care descriu cele patru anotimpuri	Acest suport vizual oferă o reprezentare clară a celor patru anotimpuri, facilitând înțelegerea și vizualizarea conceptului de către elevi. Acesta adaugă un element captivant lecției și încurajează participarea activă.
	10 minute	Începeți o discuție cu întrebări precum: "Știi care sunt cele patru anotimpuri?" și "Ce schimbări observi în jurul tău în timpul diferitelor anotimpuri?"	Această discuție stimulează gândirea critică a elevilor și îi încurajează să reflecteze asupra propriilor experiențe și observații. Prin adresarea de întrebări deschise, se permit răspunsuri diverse și se încurajează un sentiment de curiozitate și explorare.



			Acest pas promovează, de asemenea, comunicarea și îmbunătățește înțelegerea subiectului de către elevi.
<i>Activitatea principală</i>	5 minute	Dați fiecărui copil un carton colorat și cereți-i să deseneze sau să coloreze ceva care reprezintă anotimpul lor preferat.	Această activitate oferă elevilor ocazia de a-și exprima preferințele personale și creativitatea în timp ce explorează conceptul de anotimpuri
	10 minute	Rugați-i să împărtășească munca lor cu restul clasei, descriind ce au desenat și de ce este sezonul lor preferat	Împărtășindu-și lucrările cu clasa, elevii își pot exersa abilitățile de comunicare verbală și pot învăța din perspectivele colegilor lor asupra diferitelor anotimpuri.
Exercițiu de evaluare			
Concluzii și recomandări			

PLANUL LECȚIEI

Rutine zilnice BEEBOT

Să facem un program mare

Rezumat			
Data		Durata totală	3h- 3h30
Subiect	Elevul va învăța cum să realizeze un program mai avansat pentru robotul BeeBot. Folosind rutinele zilnice		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4- 5 ani		
Subiectul principal	Elevul va învăța treptat să creeze programe mai complexe. Robotul Beebot va parcurge activitățile pe care elevii le efectuează în fiecare zi.		
Subteme sau concepte-cheie	• Descoperiți roboții programabili • Rezolvarea problemelor • Exprimarea algoritmilor folosind un limbaj simbolic (săgeți)	• Învățarea prin cooperare • Introducere în robotica educațională	
Obiective de învățare			
• să coopereze pentru a atinge un obiectiv • Descompuneți o "problemă" mai mare în părți mai mici pentru a o rezolva mai ușor.	• Pentru a efectua un program complex pentru robotul Bee-Bot • Ordinea instrucțiunilor/etapelor dintr-un program este importantă		
Materiale necesare			
• Ghidul utilizatorului Bee-Bot • Un robot Beebot pe grup • O placă Beebot pe grup • Un set de Flashcards de rutină pentru fiecare grup	• Un set de cărți de comandă Bee-Bot pentru fiecare grup • foarfece • bandă adezivă		

PLANUL LECȚIEI

Rutine zilnice BEEBOT

Să facem un program mare!

Rezumat			
Data		Durata totală	3h- 3h30
Subiect	Elevul va învăța cum să realizeze un program mai avansat pentru robotul BeeBot. Folosind rutinele zilnice		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4- 5 ani		
Subiect principal	Elevul va învăța treptat să creeze programe mai complexe. Robotul Beebot va parcurge activitățile pe care elevii le efectuează în fiecare zi.		
Subteme sau concepte-cheie	• Descoperiți roboții programabili • Rezolvarea problemelor • Exprimarea algoritmilor folosind un limbaj simbolic (săgeți)	• Învățarea prin cooperare • Introducere în robotica educațională	
Obiective de învățare			
• să coopereze pentru a atinge un obiectiv • Descompuneți o "problemă" mai mare în părți mai mici pentru a o rezolva mai ușor.	• Pentru a efectua un program complex pentru robotul Bee-Bot • Ordinea instrucțiunilor/etapelor dintr-un program este importantă		
Materiale necesare			
• Bee-Bot Ghid de utilizare • Un robot Beebot pe grup • O placă Beebot pe grup • Un set de Flashcards de rutină pentru fiecare grup	• Un set de cărți de comandă Bee-Bot pentru fiecare grup • foarfece • bandă adezivă		

PLANUL LECȚIEI

Rutine zilnice BEEBOT

Să facem un program mare!

Rezumat			
Data	Durata totală		60 de minute
Subiect	Rutine zilnice		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4- 5 ani		
Subiect principal	Înțelegerea și organizarea rutinei zilnice		
Subteme sau concepte-cheie	- Gestionarea timpului - Secvențierea	Înțelegerea sarcinilor zilnice	
Obiective de învățare			
- Identificarea rutinelor și sarcinilor zilnice obișnuite. - Sucesiunea și organizarea activităților într-o rutină zilnică		Dezvoltarea unei înțelegeri a conceptului de gestionare a timpului	
Materiale necesare			
- Cartonașe cu imagini sau imagini reprezentând activități zilnice obișnuite (de exemplu, spălatul pe dinți, micul dejun, îmbrăcatul) - Hârtie mare sau tablă albă cu markere		Ceas sau temporizator	
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Salutați elevii și purtați o discuție despre rutinele zilnice.	Salutarea elevilor și inițierea unei discuții despre rutinele zilnice este o modalitate eficientă de a începe lecția cu implicarea și participarea elevilor.
	15 minute	Puneți întrebări precum: "Care sunt lucrurile pe care le faceți în fiecare zi?" și "De ce este important să aveți o rutină?"	Punerea unor întrebări precum "Care sunt câteva lucruri pe care le faci în fiecare zi?" și "De ce este important să ai o rutină?" promovează gândirea critică și încurajează elevii să reflecteze asupra propriilor obiceiuri și experiențe.
	15-20 minute	Explicați că astăzi vom învăța despre rutinele	Explicarea faptului că lecția se va concentra

		zilnice și cum să ne organizăm ziua.	pe rutinele zilnice și pe organizarea zilei oferă elevilor un scop și așteptări clare, ajutându-i să înțeleagă relevanța și importanța subiectului.
<i>Preactivitate</i>	10-15 minute	Arătați elevilor cartonașele cu imagini sau imagini ale diferitelor activități zilnice. Discutați fiecare activitate și rugați elevii să identifice momentul în care fac de obicei fiecare sarcină (dimineața, după-amiaza, seara, etc.). Așezați cartonașele pe hârtie sau pe tablă într-o ordine aleatorie.	Această activitate este o modalitate eficientă de a implica elevii în discutarea activităților zilnice și a calendarului lor tipic. Această activitate încurajează elevii să se gândească critic la propriile rutine și să își extindă vocabularul legat de activitățile zilnice
<i>Activitatea principală</i>	10 minute	Explicați că este important să aveți o secvență sau ordine pentru activitățile noastre zilnice activități. Invitați elevii să vă ajute să organizați cartonașele cu imagini în ordinea corectă, începând de la ora la care se trezesc până la ora de culcare.	Acest lucru pune bazele organizării cărților cu imagini mai târziu în lecție și ajută elevii înțeleg fluxul logic al unei zile obișnuite.
	15 minute	Încurajați elevii să discute și să își împărtășească ideile cu privire la ordinea corectă. Ghidați elevii să rearanjeze cartonașele în ordinea corectă, subliniind activitățile de dimineață, după-amiază și seară.	Încurajarea elevilor să discute și să își împărtășească ideile în ordinea corectă ajută la promovarea interacțiunii în clasă și a învățării colaborative. Acest lucru le oferă elevilor posibilitatea de a-și exprima gândurile, de a face schimb idei și să învețe de la între ele, promovând o înțelegere mai profundă a secvențialității și

			oferind o platformă pentru o comunicare eficientă.
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10-15 minute	Furnizați o foaie de lucru sau de activitate cu imagini ale activităților zilnice într-o succesiune amestecată. Cereți elevilor să aranjeze imaginile în ordinea corectă, folosindu-și cunoștințele de secvențiere.	Această activitate încurajează elevii să gândească în mod critic și să aplice cunoștințele lor despre rutinele zilnice pentru a rearanja imaginile.
Concluzii și recomandări			
Treceți în revistă principalele concepte abordate în lecție cu privire la rutinele zilnice, secvențierea și gestionarea timpului. Discutați despre importanța de a avea o rutină zilnică și despre modul în care aceasta ne ajută să ne organizăm ziua. Încurajați elevii să își exerseze propriile rutine zilnice acasă, folosind abilitățile pe care le-au învățat		Revizuirea principalelor concepte abordate în lecția despre rutinele zilnice, secvențierea și gestionarea timpului este esențială pentru consolidarea învățării și asigurarea înțelegerii. Prin discutarea importanței de a avea o rutină zilnică, elevii sunt capabili să conecteze conceptele la situații din viața reală și să înțeleagă cum îi ajută să-și organizeze ziua în mod eficient. Încurajarea elevilor să își exerseze propriile rutinele zilnice de acasă le permite să aplice competențele dobândite în cadrul lecției, promovarea independenței și a abilităților de gestionare a timpului în afara clasei. Acest lucru permite, de asemenea, personalizarea și adaptarea rutinelor în funcție de preferințele și nevoile individuale.	

PLANUL LECȚIEI

Inteligența artificială (IA)

Doriți să vedeți cum desenele dvs. de mână prind viață?

Rezumat			
Data	Durata totală		120 de minute
Subiect	Introducere în inteligența artificială și limitele acesteia folosind părți ale corpului		
Grupa anuală sau nivelul clasei	5 ani		
Subiectul principal	Să prezinte elevilor conceptul de inteligență artificială. Utilizarea unei aplicații care animă automat figurile desenate de mână ale copiilor reprezentând oameni și personaje asemănătoare oamenilor		
Subteme sau concepte-cheie	- Exemple de inteligență artificială - Definiția și limitele inteligenței artificiale	Conceptul de desene animate	
Obiective de învățare			
- Exemple cotidiene de IA (adaptate vârstei elevilor) - Definiția și limitele IA (adaptate vârstei elevilor)		- IA este concepută de oameni și ne ajută în viața de zi cu zi. - IA nu înlocuiește oamenii - Conceptul de animare a unui desen/învățarea utilizării unei aplicații AI	
Materiale necesare			
- Tabletă sau smartphone cu cameră foto și acces la internet - Cartonașe de hârtie sau carton de diferite culori		- Pixuri colorate cu vârf simțit - Creioane colorate - foarfece	
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	10 minute	Întrebare : Ce credeți că se întâmplă atunci când cineva cere un cântec telefonului mobil sau asistentului virtual? Cine redă cântecul?	Profesorul poate folosi telefonul mobil pentru a cere diferite melodii (de preferință melodii cu care copiii sunt familiarizați)
	5 minute	Inteligența artificială are limitele sale (nu poate înlocui niciodată o persoană fizică).	Faceți ca asistentul virtual să eșueze în alegerea melodiei (evitați să vocalizați, să vorbiți repede, să dați o comandă confuză).
	5 minute	Întrebați-i dacă ar dori ca desenele lor cu	Explicați că vom folosi un AI pentru a anima

		corpul uman să se miște/animeze.	propriile noastre desene ale corpului uman.
	10 minute	Trecerea în revistă a părților principale ale corpului pe care trebuie să le desenăm: picior, picior, braț, mână, piept, cap și față.	Software-ul trebuie să distingă clar aceste părți pentru a efectua corect animația.
<i>Activitatea principală</i>	5 minute	Definiția IA (adaptată la vârsta elevilor)	Definiția IA: Capacitatea unui computer/dispozitiv/robot de a oferi o soluție sau de a răspunde la o întrebare prin simularea creierului uman.
	10-15 minute	Discuție principală: Exemple cotidiene de IA (adaptate vârstei elevilor)	Asistent virtual, autoparcare, sisteme de recunoaștere facială etc. Subliniați elevilor că inteligența artificială este o simulare a inteligenței umane și că în spatele acestor mecanisme se află munca anterioară a unor oameni reali
	30 de minute	Activitate ghidată: 1. Desenați un corp uman pe cartonul colorat (nu alb). Cartonul și stiloul utilizat trebuie să fie similare culori. 2. Deschideți aplicația și scanați desenul (utilizând ghidul furnizat de aplicația însăși). Notă: Împărțiți clasa în grupuri de lucru de 4 persoane (mai mult sau mai puțin).	După cum se poate observa, aplicația nu este capabilă să diferențieze corect între părțile corpului (nu face diferența între hârtie și desen). Inteligența artificială nu funcționează în toate circumstanțele, are limitele sale, în timp ce oamenii sunt capabili să facă distincția între desenul copilului și carton.
	30 de minute	3. Desenați din nou un corp uman (de data aceasta pe carton sau pe hârtie albă) și colorați-l în tonuri închise. 4. Atrageți atenția elevilor că articulațiile corpului uman trebuie	În acest caz, AI (software-ul) a colectat (scanat) desenul nostru, a procesat corect toate părțile corpului și a realizat o animație cu desenul nostru Promovarea muncii în echipă, astfel încât elevii

		să fie clar diferențiate și separate. 5. Fiecare elev trebuie să prezinte animația sa grupului său de lucru. Dacă o animație nu este foarte reușită, lăsați copiii să se ajute între ei pentru a găsi și rezolva problema	să se ajute reciproc în utilizarea aplicației și în corectarea desenelor
<i>evaluare</i>	30 de minute	Evaluarea evaluării Scopul acestei lecții este de a prezenta elevilor termenul de inteligență artificială și caracteristicile sale.	Elevii au fost capabili să utilizeze un software de inteligență artificială pentru a realiza o animație a propriilor desene ale corpului uman. Prin intermediul acestei lecții, elevii ar trebui să învețe ce este IA, câteva exemple și caracteristicile sale de bază.
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	10-15 minute	Conceptul de animare a unui desen/învățarea utilizării unei aplicații AI: Fiecare grup de lucru trebuie să își prezinte animațiile restului clasei. În fiecare animație, toate părțile corpului trebuie să fie perfect definite. Definiție și exemple cotidiene de inteligență artificială: Fiecare grup ar trebui să fie capabil să dea un exemplu de inteligență artificială și să explice (folosind propriile cuvinte): - Cum funcționează AI : AI simulează creierul uman/modul de gândire - IA este creată de oameni Limitele și obiectivele AI: Fiecare grup trebuie să știe că: - IA nu înlocuiește oamenii - IA are limitele sale (nu funcționează întotdeauna, depinde de datele disponibile). Profesorul poate ajuta elevii să se exprime folosind exemplele văzute în timpul lecției și punând întrebări adecvate: "Aplicația noastră AI distinge întotdeauna părțile corpului pe care le-am desenat...no....De ce?	
Concluzii și recomandări			
Ideea acestei lecții este ca elevii să se familiarizeze cu conceptul de inteligență artificială. Și să o perceapă ca pe un instrument pozitiv menit să ne facă viața mai ușoară.		- Este recomandat ca profesorul să învețe cum să utilizeze aplicația "Desene animate" înainte de a preda la clasă. - Pentru a facilita accesul elevilor la aplicație, se recomandă crearea unui cod OR gratuit de pe site.	

• Aplicația "Desene animate" a fost aleasă deoarece copiii sunt fascinați să își vadă desenele mișcându-se și prinzând viață	Conectați aplicația Desene animate: https://sketch.metademolab.com/canvas
--	--

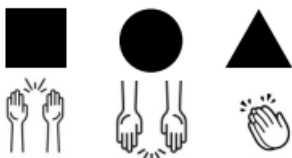
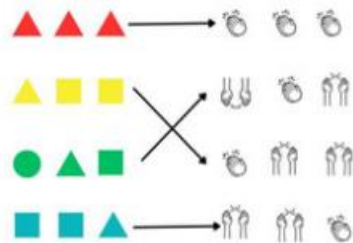
PLANUL LECȚIEI

Primul nostru program de calculator

Cum putem comunica cu un robot pentru ca acesta să ne înțeleagă?

Rezumat			
Data	Durata totală		3 ore
Subiect	Elevii vor învăța, fără un calculator, conceptele de algoritm și program. Utilizarea culorilor și a formelor		
Grupa anuală sau nivelul clasei	5 ani		
Subiect principal	Elevii vor învăța de ce avem nevoie de un program de calculator. Ei vor învăța cum să scrie, să interpreteze și să analizeze algoritmi și programe simple. Toate acestea folosind formele și culorile		
Subteme sau concepte-cheie	- Ce este un algoritm și la ce este folosit. Exemple de algoritmi - De ce trebuie să dezvoltăm un program de calculator	Exprimarea algoritmilor folosind limbajul simbolic.	
Obiective de învățare			
- Pentru ce este utilizat un algoritm și cum poate fi aplicat la o acțiune de zi cu zi - Ce este un program de calculator - Diferența dintre algoritm și program.		- Succesiunea instrucțiunilor este importantă într-un algoritm - Pot exista mai multe soluții valide pentru efectuarea aceleiași acțiuni	
Materiale necesare			
- tablă - creioane - Creioane colorate de diferite culori		- cetă de diferite culori - foaie de hârtie - fișa de lucru anexată la această lecție (un exemplar pentru fiecare grup)	
Schia lecției			
	Durață	Ghid	Observații
Încălzire	15 minute	Începem activitatea prin a descrie acțiunile pe care le întreprindem în fiecare zi. Ideea este că elevii pot detecta acțiunile și deciziile necesare pentru a finaliza o rutină	De exemplu, profesorul poate întreba despre rutina zilnică de spălare a dinților (sau altele). "Vă spălați pe dinți? De ce este necesar să vă spălați pe dinți? Ce faceți atunci când vă spălați pe dinți?"

	15-20 minute	Generați o discuție pentru ca elevii să facă schimb de idei pe tema aleasă și să decidă pașii necesari pentru realizarea acțiunii selectate. Îi îndrumăm pe elevi să definească instrucțiunile și le desenăm pe tablă.	Dacă apar alternative diferite, le extragem separat pentru a fi analizate. Pot exista alternative diferite pentru a obține aceeași soluție. Subliniem că ordinea instrucțiunilor este importantă
	15-20 minute	Verificați dacă sarcinile enumerate sunt corecte. Explicați elevilor că ceea ce tocmai au făcut este "proiectarea unui algoritm" (care este o listă ordonată de pași pentru a îndeplini un obiectiv").	Elevii pot mima instrucțiuni trasate pe tablă. Să invite elevii să folosească propriile cuvinte pentru a descrie ce este un algoritm.
	10 minute	Revedeți culorile și formele care vor fi folosite în următoarea activitate	
<i>Activitatea principală</i>	10 minute	Treceți în revistă conceptul de algoritm și la ce este folosit. Subliniați faptul că pot exista mai mulți algoritmi valabili pentru a obține aceeași soluție. Ordinea instrucțiunilor este importantă.	Profesorul poate repeta exercițiul anterior cu o activitate diferită pentru a fixa conceptele
	10 minute	Discuție principală: Uneori, trebuie să scriem un algoritm, care poate fi executat de o mașină sau de un robot. Dar roboții nu sunt capabili să înțeleagă limbile umane (limbi naturale, cum ar fi engleza sau spaniola). Algoritmii pe care îi concepem pentru roboți constau într-un set finit și fix de instrucțiuni pe care mașina le poate executa.	Se recomandă să consolidați conceptul de algoritm vs. program cu mai multe exemple: - Puteți utiliza algoritmul proiectat în activitatea anterioară pentru a explica faptul că un robot nu înțelege instrucțiunea "ridicați periuța de dinți pentru a vă spăla pe dinți". - Când dorim ca robotul aspirator să curețe casa, nu putem spune "robotul curăță bucătăria". Trebuie să oferim-le mai multă concisitate comenzi

		Algoritmii scriși în acest mod se numesc programe.	
15 minute	Activități ghidate: 1. Explicați că vom deveni roboți dansatori. Folosind trei forme geometrice pentru a codifica pașii de dans: un triunghi va indica că trebuie să batem din palme, un pătrat că trebuie să ridicăm ambele mâini și un cerc că trebuie să întindem ambele brațe în jos. 2. Împărțiți clasa în grupuri de 3-4 persoane. Atribuiți o culoare fiecărui grup.	 - Acest cod de dans este un propunere. - Muzica de fundal poate fi redată	
15-20 minute	3. Desenați câteva secvențe pe tablă (o combinație de culori și simboluri) și ajutați clasa (roboții) să execute dansul corespunzător. Repetați acest exercițiu de câte ori este necesar, astfel încât elevilor să le fie clar programul	De exemplu, am putea desena ●▲▲■ și, ceea ce înseamnă că "echipa roșie" ar trebui să își întindă brațele în jos, apoi "echipa albastră" să bată din palme de două ori, apoi "echipa galbenă" să bată din palme de două ori, iar în final "echipa roșie" să își întindă brațele în sus	
15-20 minute	4. Distribuiți fișa de lucru 1, pentru rezolvare pe echipe. Acestea trebuie să unească cu săgeți cele patru secvențe de figuri cu dansul corespunzător (fiecare grup cu culoarea sa).	Soluția pentru exercițiu este (culoarea depinde de fiecare grup): 	
15 minute	5. După completarea fișei de lucru, o împărțim cu clasa pentru corectare.	Dacă unele grupuri nu au rezolvat corect sarcinile, analizăm împreună răspunsurile lor pentru a identifica erorile și le rezolvăm	
30 de minute	6. Fiecare grup trebuie să definească o coregrafie (care	Încercați să aveți cel puțin un simbol de culoarea fiecărei grup în fiecare coregrafie.	



		implică toate "grupurile de roboți") și să o deseneze pe o foaie de hârtie folosind limbajul figurilor. 7. După ce coreografiile sunt proiectate, acestea sunt scrise pe rând pe tablă. Întreaga clasă trebuie să execute fiecare coregrafie urmând pașii descriși de figuri.	Astfel, toate grupurile vor avea o pas la dans.
	10 minute	8. Puneți întrebarea "Ce diferențe găsiți între modul în care am vorbit cu prietenii noștri și roboți dansatori?".	Ghidăm discuția pentru concluzionați că în această activitate roboții (studenții) nu au fost capabili să folosească limbaj (ridicarea brațelor, acordarea unei palme etc.) . Ei au trebuit să utilizeze doar trei forme geometrice de culori diferite
	10-15 minute	9. Explicați elevilor că noi nu pot folosi aceeași limbă să comunicăm cu oamenii așa cum obișnuim să comunicăm cu un robot. Roboții nu înțeleg limbajul natural, cum ar fi "bateți din palme" sau "ridicați brațele". Pentru a comunica cu mașinile/roboții trebuie să folosim un limbaj special (în cazul nostru, forme geometrice colorate) care se numesc programe.	În acest caz, elevii au acționat ca roboți care execută (coregrafiază) un program (forme geometrice colorate).
<i>evaluare</i>	30 de minute	Aprecieri sau evaluare Obiectivul acestei lecții este de a prezenta elevilor conceptul de algoritm și program. La ce sunt folosite și care este diferența dintre ele.	• Elevii ar trebui să fie capabili să utilizeze un algoritm pentru a efectua o acțiune cotidiană. • Exprimarea algoritmilor folosind limbajul simbolic (Program)

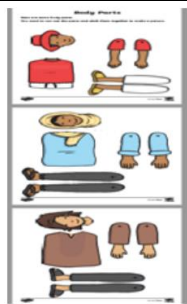
			Elevii trebuie să lucreze într-un mod cooperativ pentru a rezolva provocarea pusă.
Exercițiu de evaluare			
Evaluare	Acest exercițiu de evaluare poate fi efectuat în grupuri, ținând cont de faptul că toți membrii trebuie să participe. Conceptul de algoritm și caracteristicile acestuia: Ei ar trebui să fie capabili să exprime în propriile cuvinte ce este un algoritm și să dezvolte un exemplu. Ei trebuie să știe că ordinea instrucțiunilor este importantă. Profesorul poate schimba ordinea unor instrucțiuni pe baza exemplului propus de elevi și poate adresa întrebări: "Ce se întâmplă dacă schimb ordinea acestor două instrucțiuni? Pot efectua corect acțiunea cu această schimbare?, De ce?" Uneori nu există o singură soluție pentru a efectua aceeași acțiune. Profesorul le poate propune elevilor exemple alternative pentru a efectua aceeași acțiune pe care au propus-o deja. Întrebați elevii: Este algoritmul meu valabil și pentru a efectua acțiunea propusă? De ce? Conceptul de program și caracteristicile acestuia: Elevii ar trebui să fie capabili să exprime în propriile cuvinte de ce avem nevoie de un program de calculator pentru. În acest scop, profesorul poate întreba: "Putem folosi algoritmul de mai sus pentru a comunica cu un robot? de ce nu? Ce fel de algoritm trebuie să folosim pentru a comunica cu roboții?" Elevii au folosit limbajul simbolic pentru a scrie un "program". Fiecare participant a colaborat activ și pozitiv la realizarea fișei de lucru și la codificarea dansului Diferență între algoritm și program: Elevii trebuie să știe când avem nevoie de un algoritm și când avem nevoie de un program. Profesorul poate pune întrebări: Ce trebuie să folosească partenerul meu dacă vrea să mă învețe cum să desenez o casă? un algoritm sau un program? și dacă vrem să comunicăm cu o mașină?		
Concluzii și recomandări			
Ideea acestei lecții este de a introduce elevii în conceptul de programare prin intermediul unui subiect familiar, cum ar fi formele geometrice și culorile.		Lecția poate fi extinsă prin repetarea exercițiilor anterioare și introducerea unor sarcini mai complexe. De exemplu, prin introducerea mai multor forme geometrice asociate cu noi pași de dans	

4.7. Ghid de învățare - Arte

PLANUL LECȚIEI

Sticle senzoriale Seasons

Rezumat			
Data		Durata totală	50 min
Subiect	Arte		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-5 ani		
Subiect principal	Părți ale corpului		
Subteme sau concepte-cheie	- părți ale corpului - funcții - conștientizarea/aprecierea propriului corp	muzică, povești, desen, colorat, arta părților corpului	
Obiective de învățare			
- Să identifice/denumească părțile corpului uman - Să dezvolte conștientizarea și controlul corpului de către copii - Pentru a dezvolta abilitățile motorii fine și coordonarea	- Pentru a-și îmbunătăți memoria și concentrarea - Pentru a-și dezvolta competențele lingvistice - Să le stimuleze stima de sine și încrederea în sine		
Materiale necesare			
- PC - Proiector / Whiteboard electronic - Sistem audio și video - Foi mari sau normale de hârtie + acuarele/creioane colorate	Craft Play Learn - https://www.craftplaylearn.com/ifyourehappy-and-you-know-it/		
Fișa de lucru 1 Sursa: Foi de hârtie mari sau normale + acuarele/creioane colorate	Fișa de lucru 2 Sursa: https://www.creatingreallyawesomethings.com/59-hand-foot-print-art-projects ; https://ro.pinterest.com/pin/550916966886601338/		

			
Schita lecției			
	Durață	Ghid	Observații
Încălzire	5 minute	Dacă ești fericit și știi - cântec https://www.youtube.com/watch?v=l4WNRvVjiTw Cântați cântecul cu copiii și invitați-i să îl interpreteze.	Cântecul îmbunătățește echilibrul și coordonarea. Îi pune pe copii într-o dispoziție bună.
Activitatea principală	5-10 minute	Explicați copiilor că astăzi vor revedea părțile corpului. Înmânați copiilor fișa de lucru 1 și invitați-i să decupeze părțile corpului. Apoi, rugați-i pe copii să pună decupajele împreună în locul potrivit pentru a forma un corp	Această activitate este opțională - în funcție de capacitatea copiilor de a tăia hârtia așa cum este le poate lua mai mult de 5 minute pentru a tăia și asambla piesele. Îi ajută pe copii să identifice/recunoască și să plaseze diferite părți ale corpului.
	10-15 minute	Folosiți clipul video bazat pe cartea lui Eric Carle, De la cap la picioare (https://www.youtube.com/watch?v=fOIx72g0UdA). -Redați videoclipul fără sunet și ghidați copiii să ghicească ce se întâmplă în imagini (Sunt un penguin și îmi întorc capul. Poți să o faci? Pot să o fac!). -Redați din nou videoclipul (cu sau fără sunete, în funcție de nivelul de limbă engleză al copiilor) și încurajați copiii să îl interpreteze. -Joc de rol: Modelează dialogul: Tu joci rolul unui animal și copiii îți răspund: Învățătorul: Eu sunt un penguin și îmi întorc capul. Poți să faci asta? Copii: Pot să o fac! -Joc de roluri (mai întâi întreaga clasă în cor și apoi lucrul în perechi) Cereți copiilor să joace 2 sau 3 dintre dialoguri (penguin / girafă / bivol /	Puteți selecta doar câteva animale și încuraja copiii să interpreteze doar 2/3 din dialoguri.

		maimuță / focă / gorilă / pisică / crocodil / cămilă / măgar / elefant /). -Focalizați-vă pe ultima imagine: Sunt băiat/fată și pot ... Întrebați copiii ce mai pot face.	
	15 minute	Pictură pe mâini și picioare Spuneți-le copiilor că pot face lucruri minunate lucruri cu mâinile și picioarele, cum ar fi să creeze picturi frumoase într-un mod original. Le puteți arăta câteva exemple. Pictați tălpile picioarelor și palmele mâinilor cu vopsele lavabile. Rugați copiii să-și preseze mai întâi picioarele sau mâinile pe foi mari de hârtie, lăsând amprente colorate, pentru a vedea cum funcționează. Apoi invitați-i să se gândească la ceva ce le-ar plăcea să facă și apoi să creeze acel lucru cu mâinile și picioarele lor.	Asigurați-vă că copiii purtați haine adecvate. La sfârșitul activității, asigurați-vă că aveți apă din belșug pentru curățenia. Arta părților corpului poate crește gradul de conștientizare al copiilor cu privire la corpul lor. Spuneți-le că pot amprenta de mână tot ce își pot imagina, de la flori la animale sau păsări. Încurajați-i să combine amprentele cu desenul și pictura.
	3 minute	Afișați lucrările copiilor pe pereții clasei și să organizeze o galerie de artă.	Organizați o artă școlară galerie în care copiii își vor prezenta lucrările părinților și colegilor. De asemenea, îi puteți invita pe copii să facă fotografii și apoi să combine totul într-un videoclip pentru a fi încărcat pe site-ul grădiniței.
Exercițiu de evaluare			
	7 minute	Copiii își prezintă lucrările și le discută cu colegii lor	Fiecare copil își împărtășește ideile cu privire la imaginile colegilor săi într-un mediu de susținere și neajudecare.
		• Participați la activitățile pe care le planificați cu copiii, urmărind, ascultând și luând notițe, astfel încât să puteți evalua situația cu exactitate și să oferiți sprijinul necesar. • Asigurați-vă că toți copiii sunt familiarizați cu vocabularul și cu modul în care acesta se referă la părțile corpului. • Oferiți feedback imediat, detaliat și încurajator, axat pe performanță. • Justificați-vă întotdeauna comentariile prin utilizarea criteriilor care au fost convenite anterior cu copilul (Ești sigur că acesta este genunchiul tău? Ce crezi?). • Includeți preșcolarii care sunt mai mari în procesul de evaluare.	

		• Încurajați copiii să își exprime gândurile și opiniile în mod pozitiv și fără a judeca
Concluzii și recomandări		
• Copiii ar trebui să fie capabili să recunoască părțile corpului lor, deoarece acest lucru îi va ajuta să înceapă să dobândească un sentiment de conștiință corporală. • Învățarea copiilor despre părțile corpului uman răspunde curiozității lor. Experiențele de învățare ale copiilor, vocabularul și înțelegerea funcțiilor părților corpului pot fi îmbunătățite prin învățarea despre părțile corpului.		• În plus, îi ajută pe copii să se simtă confortabil cu corpul lor și să își aprecieze corpul. • Urmărire: Organizați o galerie de artă școlară în care copiii își vor prezenta lucrările părinților și colegilor. De asemenea, puteți invita copiii să facă fotografii și apoi să combinați totul într-un videoclip/album care să fie încărcat pe site-ul grădiniței. • Conform recomandărilor, observați și verificați fiecare copil atunci când este implicat în activități. Concentrați-vă pe ceea ce au nevoie și ajutați-i să se corecteze. Asigurați-vă că se simt confortabil și se bucură de succesul lor

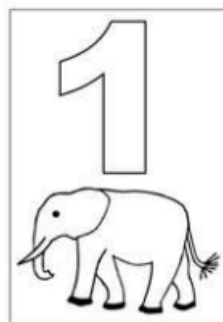
PLANUL LECTIEI

Numărul 1!

Aveți nevoie de matematică atunci când mergeți la cumpărături? Cum își gestionează o legumă banii? Cum fac asta părinții tăi?

Vă puteti gândi la alte modalități de a folosi matematica în viața de zi cu zi?

Rezumat		
Data		Durata totală 50 min
Subiect	Arte	
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-5 ani	
Subiectul principal	Numere	
Subteme sau concepte-cheie	- numerele 1-5 - numărul 1	muzică, desen, colorat, fotografii, sculptură
Obiective de învățare		
- Să recunoască numărul și cifra 1 și să le asocieze cu cantitatea. - Să devenim receptivi la ritmul bățăilor	- Să facă gesturile specifice necesare pentru a scrie corect numărul 1. - Să fie conștienți de poziția pe care o ocupă numărul 1 în scara numerică. - Pentru a colora estetic numărul 1	
Materiale necesare		
- PC - Proiector / Whiteboard electronic - Imagini (cele 3 diapozitive) - Sistem audio și video 15 cântece preșcolare de numărare, jocuri cu degetele și rime https://childhood101.com/15-preschoolcounting-songs-fingerplays-rhymes/ - Cântece de numărare pentru preșcolari https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/counting-songs-for-preschool/ - Flashcards cu numere 1-5/ https://tinyurl.com/yv957exb	Fișa de lucru 1  Sursă: https://ro.pinterest.com/pin/396387204701216060/ Fișa de lucru 2	



Schia leciei			
	Duraă	Ghid	Observații
Încălzire	5 minute	Invitați copiii să se așeze în cerc. Cântați un cântec de numărare, cum ar fi 5 rațe mici, 5 maimuțe mici, 1, 2, 3, 4 5. Împreună cu clasa, numărați de la 1 la 5 de câteva ori, numărând degetele de la mâini și de la picioare, numărând cu voce tare sau încet, sărind de cinci ori și bătând din palme de cinci ori. Pe măsură ce afișați cartonașele cu numere, rugați copiii să numească numerele.	Copiii pot învăța să număre înainte și înapoi prin cântece de numărat, care pot contribui, de asemenea, la dezvoltarea simțului matematic și numeric al acestora. Astfel, copiii exersează rostirea numerelor invers și memorează ordinea numerelor Copiii învață că un număr este mai mult decât un simplu cuvânt, deoarece denotă o valoare atunci când cântă un cântec despre 5 din ceva, care apoi se schimbă în 4 când unul pleacă, apoi în 3 etc
	5 minute	Bateți din palme în sus: Rugați copiii să închidă ochii pentru a putea asculta. În primul rând, arătați cum să faceți o operațiune de bază, una sau model cu două clape. Apoi cereți-le copiilor să deschidă ochii și	Această activitate ajută copiii se concentrează și acordați o atenție deosebită la ceea ce sunt face. Ea practică repetiție și lucrări pe memorie

		să repete ceea ce tocmai ați făcut. Faceți același lucru cu variații în aplauze de 1-5, faceți pauză și repetați. Invitați copiii să repete ceea ce tocmai ați făcut. Jucați câteva runde și creșteți încet modelele. Puteți suna tare și apoi încet. Îl puteți face lent și apoi rapid.	
Activitatea principală	10 minute	Explicați că astăzi vor învăța despre numărul 1 și vor scrie numărul 1. Vânătoare de comori: Împrăștiati obiecte prin cameră și rugați-i să găsească cât mai multe din același obiect. Numărați câte a descoperit fiecare copil. Copilul care are cele mai multe descoperiri câștigă. Repetați pentru alte obiecte.	Mișcarea o face mai ușor de reținut. De asemenea, activitatea se adresează cursanților kinestezici.
	5 minute	Arătați elevilor cum să scrie numărul 1 în aer și pe tablă. Rugați copiii să modeleze numărul 1 din plastilină / lego și apoi să așeze un obiect lângă el (1 jucărie / 1 creion / 1 carte). Copiii fac fotografii și le reunesc într-un album al clasei pe Numbers	Discutați despre număr cu copiii și întrebați-i cum arată numărul 1. Încurajați-le imaginația (ca o omidă/ un stâlp, etc).

	10 minute	Rugați elevii să scrie numărul 1 în aer. Dați copiilor o fișă de lucru (pot alege orice fișă doresc) și invitați-i să coloreze numărul 1. Cereți elevilor să scrie numărul 1 în caietele lor (făină/nisip).	Acest lucru va activa cortexul motor, favorizând retenția și înțelegerea.
	5 minute	Statuete: lucru în perechi/ joc de rol: unul dintre copii este sculptorul, iar celălalt materialul. Sculptorul trebuie să își transforme partenerul în numărul 1	Copiii fac fotografii și le assemblează în un album de clasă pe Numbers.
<i>Evaluare</i>	10 minute	Proiectați imaginile realizate. Copiii își prezintă statuile colegilor și primesc feedback de la colegii lor.	Fiecare copil își împărtășește ideile cu privire la imaginile colegilor săi într-un mediu de susținere și neajudecare.

Exercițiu de evaluare

Discutați cu copiii despre cum arată numărul 1, astfel încât să recunoască numărul 1 atunci când văd numere. Observați, ascultați și participați la activitățile pe care le organizați cu copiii pentru a obține o evaluare corectă a ceea ce se întâmplă și pentru a ajuta atunci când este necesar. Asigurați-vă că toți copiii scriu corect numărul 1 în nisip/farină și în caietele lor. Oferiți feedback imediat, specific, pozitiv, axat pe performanță. Asigurați-vă că vă justificați întotdeauna feedback-ul. Ajutați copiii să se corecteze recurând la criteriile stabilite anterior cu ei (Ești sigur că numărul arată așa? Tu ce crezi?).

În cazul preșcolarilor mai mari, implicați-i în evaluare. De asemenea, oferiți fiecărui copil șansa de a-și împărtăși ideile în cadrul grupului său, într-un mediu de susținere și neajudecare.

Concluzii și recomandări

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Unii copii pot considera învățarea și, în special, matematica o provocare. Conform cercetărilor, artele și, în special, muzica pot energiza copiii și le pot stimula creierul, pregătindu-i pentru învățare. Astfel, înțelegerea matematicii se poate schimba dramatic atunci când se folosește muzica, făcând din matematică o experiență mai plăcută pentru toți. • Amestecarea celor două face matematica mai plăcută pentru copii și favorizează un mediu de învățare mai relaxat. Pe lângă | <ul style="list-style-type: none"> • Adăugarea mișcării prin bătăi de palme crește abilitățile de coordonare mână-ochi și facilitează memorarea. Muzica combinată cu mișcarea poate contribui la dezvoltarea forței, coordonării, echilibrului și conștientizării corpului copilului. Nu în ultimul rând, fotografierea / desenarea / colorarea / jocul de rol pe sculptură le permite copiilor să se exprime, să dea sens și, astfel, să-și însușească subiectul. |
|--|---|

faptul că încurajează o mai mare implicare și atenție în timpul lecțiilor, muzica poate stimula și memoria.	• Ca recomandări, observați și verificați fiecare copil atunci când scrie numărul 1. Concentrați-vă pe ceea ce au nevoie și ajutați-i să se corecteze. Asigurați-vă că se bucură de succesul lor.
--	---

PLANUL LECȚIEI

"Am o casă mică!"

Unde locuiți? Îți place casa ta? Ți-ai imaginat vreodată casa ta ideală? Cum ar arăta? Ca un pătrat sau un dreptunghi?

Rezumat			
Data		Durata totală	50 min
Subiect	Arte		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-5 ani		
Subiectul principal	Culori și forme		
Subteme sau concepte-cheie	forme geometrice (triunghiuri, dreptunghiuri, pătrate, cercuri, semicercuri, etc	culori	
Obiective de învățare			
- Recunoașterea/denumirea formelor și culorilor - Recunoașterea/identificarea formelor în mediul înconjurător. - Discutați despre caracteristicile diferitelor forme. - Comparați și contrastați diferite forme.		- Observă și identifică formele folosite la desenarea/pictarea unei case și a mediului din jurul casei. - Utilizați forme geometrice / culori adecvate pentru a desena o casă și mediul înconjurător. - Competențe: abilități lingvistice orale, abilități de muncă independentă, capacitatea de a observa și de a traduce corect ceea ce vizualizează, abilități de ascultare conștientă, abilități motorii fine și grosiere, entuziasm pentru învățare.	
Materiale necesare			
- PC - Proiector / Whiteboard electronic - Imagini (diapozitive) - Sistem audio și video - Creioane colorate/creioane colorate/plastilină/argilă, foi albe, blocuri de construcție colorate/ un model de casă		Diapozitivul 1: O casă la țară  Sursă: https://tinyurl.com/4up2hw3b Diapozitivul 2: O casă în oraș  Sursă: https://tinyurl.com/4nu3nbvs	

Diapozitiv 3: O casă în munți



Sursa:

<https://www.houzz.ie/photos/garageapartment-maine-coast-round-window-instairwellphvwvp~372188>

Diapozitiv 4: O casă cu piscină



Sursă: <https://tinyurl.com/bdh2pyxf>

Diapozitivul 5: O grădiniță



Sursă: <https://tinyurl.com/4r9ekctk>

Diapozitivul 6: O grădiniță nouă



Sursă:

<https://www.atlasobscura.com/places/kindergarten-wolfartsweie>

Schița lecției

Durată

Ghid

Observații



Încălzire	3 minute	Întindeți formele pe podea și rugați copiii să ridice mâinile în aer. Când mâinile tuturor sunt ridicate, spuneți "Atingeți/ arătați spre un triunghi (verde)". Rugați copiii să atingă/aprecieze triunghiul roșu. Repetați cu fiecare formă. Întrebați copiii cum au identificat fiecare figură geometrică pentru a-și justifica alegerea.	Acest lucru va activa cortexul motor, favorizând retenția și înțelegere. Activitatea se concentrează pe recunoașterea/identificarea formelor și a culorilor lor.
	3 minute	Lipsește o formă: Puneți câteva forme pe o tavă, acoperiți-le cu un prosop, apoi scoateți una. Descoperiți tava și cereți-le copiilor să identifice forma care lipsește. Încurajați-i să își justifice alegerea.	Activitatea se concentrează pe identificarea formelor și a culorilor lor și pe numirea formelor lipsă.
	4 minute	Joc de potrivire a formelor și culorilor: Invitați copiii să exploreze formele cu ajutorul blocurilor colorate diferit. Adunați copiii în grupuri de câte patru și puneți-i să stea în jurul mesei. Așezați pe fiecare masă	Jocul ajută copiii să exerseze sortarea și potrivirea culorilor și a formelor. De asemenea, stimulează abilitățile de rezolvare a problemelor, de coordonarea, recunoașterea modelelor și abilitățile motorii fine.

		foi mari de hârtie pe care ați desenat anterior forme colorate diferit. Distribuiți blocuri colorate diferit pe care copiii trebuie să le potrivească cu formele desenate pe mese.	
<i>Activitatea principală</i>	10 minute	Desen și pictură cu forme: Invitați copiii să privească și să observe un model de casă/diapozitive cu case. Încurajați-i să observe, să analizeze și să discute despre casa model, elementele sale principale și formele pe care le identifică.	Activitatea dezvoltă abilitățile de observare și analiză. De asemenea, activitatea este menită să inspire copiii pentru următoarea activitate.
	5 minute	Rugați copiii să își imagineze cum ar arăta casa lor ideală și ce forme și culori ar putea folosi.	Copiii își împărtășesc ideile cu colegii lor: Casa mea este la țară. În ferestrele casei mele sunt ca un pătrat/ un cerc/ un triunghi, etc. Încurajați copiii să-și dea frâu liber imaginației.
	15 minute	Dați copiilor coli albe de hârtie și culori și cereți-le să deseneze și să coloreze/picteze casa visurilor lor folosind forme geometrice.	Copiii pot alege ce culori/materiale (creioane colorate, vopsele, plastilină, argilă etc.) pentru a utiliza sau chiar combina materialele oferite. Încurajați copiii să-și dea frâu liber imaginației.
<i>Evaluare</i>	10 minute	Organizați o galerie de expoziții pentru copii picturi/desene. Copiii își prezintă	Fiecare copil își împărtășește ideile despre casa colegilor săi într-un mediu de susținere și nejudicare.

		produsele colegilor și primesc feedback de la colegii lor.	
Exercițiu de evaluare			
Observați constant clasa pentru a evalua dacă toată lumea înțelege un concept sau este implicată în activitate. Dacă unii copii au dificultăți cu o activitate/concept, puteți forma un grup mic sau oferi îndrumare individuală. Utilizați evaluarea formativă verbală informală legată de performanța copiilor. Oferiți feedback imediat. Fiți specific în comentariile dvs. și ajutați copiii să corecteze un răspuns. Cereți copiilor să își evalueze munca: "Cum crezi că te-ai descurcat la această casă?" Acordați timp copiilor să își împărtășească realizările cu colegii lor.			
Concluzii și recomandări			
- Tema formelor și culorilor este vastă și poate include diverse activități. Asigurați-vă că implicați copiii într-o serie de activități diverse pe tema formelor pentru a-i ajuta să interiorizeze conceptele. Astfel, puteți implica copiii în: - cântece: Am o casă mică, de G. Zurli - https://www.youtube.com/watch?v=Ke08aV6YpjY - sau activități cu imagini (cum ar fi Pictura cu forme http://www.athomewithali.net/2012/11/painting-with-shapes.html). Profesorul creează triunghiuri, dreptunghiuri, pătrate, cercuri și semicercuri prin tăierea unor bureți ieftini. În loc să folosească pensule, copiii creează lucrări de artă cu bureți. Profesorul organizează o galerie în care copiii își explică unul altuia picturile și primesc feedback de la colegii lor.		c. un album al clasei despre forme Luați copiii într-un "tur al formelor" astfel încât să poată explora clasa (sau grădinița, dacă aveți timp; ar putea fi o sesiune separată) și să găsească forme. Discutați despre formele pe care le-au găsit. De asemenea, ei pot folosi o cameră foto pentru a surprinde formele și pentru a compila imaginile într-un album al clasei despre forme. În plus, instruiți-i pe copii să schițeze propriile versiuni ale formei sau să o decupeze dintr-un ziar vechi, revistă etc. pentru a o pune în albumul clasei.	

PLANUL LECȚIEI

Este timpul să vă puneți jucăriile deoparte.

Fiecare copil se joacă. Vouă vă place să vă jucați? Și nouă ne place să ne jucăm, dar de fiecare dată după ce ne jucăm trebuie să facem ordine. A face ordine poate fi distractiv!

Rezumat			
Data		Durata totală	50 min
Subiect	Arte		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-5 ani		
Subiectul principal	Rutina zilnică		
Subteme sau concepte-cheie	- instrucțiuni/direcții - jucării de departe - curățenie	- muzică și dans - ordonarea/sortarea jucăriilor	

		• stai în picioare/stai jos/desenezi/ciți/câți/veghezi	
Obiective de învățare			
• Învățați despre spațiul din jurul nostru. • Reglementați-i comportamentul (acordați-i atenție când își pune jucăriile deoparte/își aranjează lucrurile). • Îmbunătățirea abilităților motorii prin muzică și dans (prin aranjarea jucăriilor prin cântec și dans - mișcare).	• Oferiți copiilor oportunități de a reflecta asupra acțiunilor lor (ce se poate întâmpla dacă nu fac ordine). • Urmați linia logică a evenimentelor. • Dezvoltă abilități precum: ordonarea conștientă a jucăriilor, abilități lingvistice orale în timpul cântecului, abilități de lucru independent, ascultare activă etc.		
Materiale necesare			
• PC • Proiector / Whiteboard electronic • Imagini (cele 3 diapozitive) • Sistem audio și video • Cântec de curățenie Cântec pentru copii pentru curățenie Cântece super simple	• Imaginea 1: Dulapul • Imaginea 2: Camera • Imaginea 3: La grădiniță		
Schița lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	5 minute	Arătați-le copiilor cele 3 diapozitive cu imagini despre curățenia/dezordinea dulapului/ camerei/ grădiniței. Imaginea 1: Dulapul Imaginea 2: Camera Imaginea 3: La grădiniță Discutați cu copiii de ce ar trebui să facem ordine în locul în care locuim.	Puteți folosi un PC sau imagini imprimare. Începeți să discutați despre imaginile dezordonate, Încurajați copiii să facă sugestii și să dezvăluie imaginile aranjate la final. Copiii compară sugestiile lor la imaginile date
	5 minute	Discutați cu copiii ce ar trebui să facă după ce se joacă cu jucăriile lor.	Discutați ce se întâmplă dacă nu își pun îndepărtarea jucăriilor (consecințe: de exemplu, împiedicarea de jucăriile aruncate pe podea)
Activitatea principală	5 minute	Cântați cântecul și încurajați-i să se alăture și să cânte împreună	Permiteți copiilor să descopere cântecul (muzică și imagini) fără instrucțiuni
	10 minute	Cântați cântecul și încurajați-i să interpreteze cuvintele / să mimeze acțiunile.	Acest lucru va activa cortexul motor, favorizând retenția și înțelegerea
	15 minute	Invitați copiii să arunce o privire în jur și să vadă dacă lucrurile și jucăriile lor sunt la	În timpul procesului de aranjare, revizuiți cu copii cum să sorteze jucării pe categorii,

		locul lor și unde ar trebui să fie. Cântați cântecul și invitați-i să facă ordine în timp ce îl cântă.	culori, dimensiuni. De asemenea, revizuirea instrucțiunilor vocabular, cum ar fi: să se ridice/să stea jos/sing/să vizioneze videoclipul/dansul. Rugați-i pe copii să se gândească la o acțiune/un cod, cum ar fi un meme care reprezintă "a face ordine" și negociați o reprezentare. Voi pot juca Simon Says cu activități pe care le fac la grădiniță, inclusiv curățenie (stai în picioare/stai jos /Desenați / citiți / cântați / urmăriți un videoclip / etc.).
<i>Evaluare</i>	10 minute	Verificați (ajutați chiar de copii) dacă copiii au făcut ordine și au pus totul în cutiile sau rafturile lor sau invitați copiii să verifice dacă și-au pus toate lucrurile deoparte (în timp ce cântați cântecul).	Oferiți copiilor feedback bazat pe nivelul de îndeplinire a sarcinilor lor, ajutându-i să se corecteze

Exercițiu de evaluare

- Verificați (ajutați chiar de copii) dacă copiii au făcut ordine și au pus totul în cutiile sau rafturile lor sau invitați copiii să verifice dacă și-au pus toate lucrurile deoparte (în timp ce cântați cântecul).
- Utilizați evaluarea formativă verbală informală legată de performanțele copiilor în timp ce observați, ascultați și participați la experiențele cu copiii. În cazul preșcolarilor mai mari, implicați-i în evaluare.
- Începeți cu instrucțiunile. Pe lângă faptul că trebuie să le explicați copiilor ce trebuie să facă (de exemplu, să-și pună toate lucrurile în cutii în timp ce cântă cântecul), instrucțiunile dvs. trebuie să includă și măsura succesului pentru fiecare copil (de exemplu, să aibă totul ordonat și aranjat în locul potrivit), astfel încât aceștia să își poată evalua munca.
- Feedback-ul dvs. trebuie să fie imediat, specific, pozitiv, să se concentreze pe performanță și să ajute copiii să se corecteze singuri (Ești sigur că acesta este locul potrivit pentru jucăria aceea? Ce crezi?). În acest fel, ei se vor simți în siguranță. De asemenea, este foarte bine să oferiți fiecărui copil șansa de a-și împărtăși ideile în cadrul grupului său, într-un mediu de susținere și fără a judeca (începutul evaluării inter pares). Realizând rolul cooperării, copiii învață că lucrul împreună îi ajută să își atingă obiectivele, ceea ce reprezintă un feedback foarte eficient.

Concluzii și recomandări

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Copiii au nevoie de rutine în viața lor, care trebuie să fie corect inserate în programul lor zilnic. În general, copiii se pot familiariza cu rutinele | <ul style="list-style-type: none"> • Repetiția consolidează dreptul de proprietate asupra conținutului.
Cântecele sunt contagioase, ale căror lecții se răspândesc dincolo de sala de clasă și se transformă în obiceiuri pe viață. |
|---|--|

zilnice prin diferite arte, cum ar fi cântecele, desenul sau colajele (atunci când discutăm cu ei despre rutine). • Muzica creează o stare pozitivă și îi pune pe copii într-o dispoziție bună, reducând stresul, sporind atenția, îmbunătățind concentrarea, consolidând memoria și stimulând motivația. Muzica le permite copiilor să interiorizeze mesajul prin repetiție.	• Ca recomandări, asigurați-vă că, în timp ce pun lucrurile deoparte, copiii urmează instrucțiunile: cântă singuri, sunt atenți la locul în care își pun jucăriile și nu stau în calea colegilor lor.
--	---

PLANUL LECȚIEI

Vine primăvara!

Primăvara este modul în care natura spune: "Hai să ne jucăm și să învățăm!"

Rezumat			
Data		Durata totală	50 min
Subiect	Arte		
Grupa anuală sau nivelul clasei	4-5 ani		
Subiectul principal	Anotimpuri/primăvară		
Subteme sau concepte-cheie	• anotimpuri • vreme • hainele pe care le poartă primăvara	• muzică, dans, desen, colorat, colaj, joc de rol • prezentare de modă cu haine de primăvară	
Obiective de învățare			
• Pentru a recunoaște anotimpurile pe roată • Identificarea elementelor specifice ale primăverii • Să identifice diferite tipuri de vreme		• Să utilizeze simboluri care reprezintă tipuri de vreme • Pentru a crea un ceas meteo	
Materiale necesare			
• PC • Proiector / Whiteboard electronic • Sistem audio și video • Linkuri către roțile sezonului: https://wordwall.net/resource/10000259/seasons https://wordwall.net/resource/32198159/seasons		Pentru a realiza ceasul Collage Weather: • Carton, elemente de fixare a hârtiei, markere, foarfece, bumbac/ panglică, lipici • Farfurii albe de hârtie sau cercuri albe de carton • Imagini din reviste sau fotografii care descriu diferite tipuri de vreme/desene pentru copii	
Schita lecției			
	Durată	Ghid	Observații
Încălzire	5 minute	Jucați roata anotimpurilor cu copiii și rugați-i să vă spună ce anotimp este prezentat în imagini atunci când roata se oprește și ce elemente caracterizează acel sezon. Invitați copiii să identifice câteva elemente ale primăverii. https://wordwall.net/resource/10000259/seasons https://wordwall.net/resource/32198159/seasons	Dacă roata nu este prietenoasă, puteți schimba șablonul. Întrebați copiii care este anotimpul lor preferat și de ce.

	10 minute	Puneți muzică antrenantă și invitați copiii la o prezentare de modă, purtând haine sau accesorii care reprezintă un sezon. Cereți celorlalți copii să ghicească sezonul prezentat.	Rugați părinții să vă ajute cu această activitate și să își îmbrace odraslele corespunzător.
Activitatea principală	5 minute	1. Discutați cu copiii despre cum este vremea primăvara și dacă acest lucru influențează modul în care ne îmbrăcăm. 2. Spuneți-le copiilor că își vor face propriul ceas meteorologic care indică vremea și pe care îl vor folosi acasă și la grădiniță. În acest fel vor ști și vor decide ce haine să îmbrace în fiecare zi.	Activitatea crește gradul de conștientizare a copiilor de diferite tipuri de vreme și modul în care vremea ne influențează viața (ce haine să purtăm).
	20 de minute	1. Spuneți-le că pot desena și/sau folosi colaje. Dați-le copiilor ce au nevoie pentru a-și face ceasul meteorologic. 2. Invitați copiii să realizeze baza ceasului desenând un cerc (folosiți o farfurie de hârtie sau carton). 3. Creați ceasul meteorologic. Cereți copiilor să se gândească la o imagine / culoare pentru a descrie vremea (de exemplu: Soare - zile însorite, umbrelă - zile ploioase, un nor / bumbac pentru zile înnorate, un copac înclinat pentru a indica zile cu vânt; albastru - frig temperaturi; roșu - temperaturi ridicate). Spuneți-le că vor trebui să adauge și un simbol pentru zăpadă (așa cum se întâmplă uneori ninge chiar și primăvara).	Activitatea îi ajută pe copii să își dezvolte autonomia. Copiilor li se oferă posibilitatea de a alege în realizarea ceasului meteorologic (ei pot desena sau/și folosi decupaje din reviste pentru reprezentă diverse tipuri de vreme). Activitatea îi ajută să decidă ce haine vor purta în funcție de vreme.

		4. Invitați copiii să împartă cercul lor în secțiuni pentru diferitele tipuri de vreme. 5. Invitați copiii să facă desene sau lipiți imagini din reviste/ bumbac reprezentarea diferitelor simboluri meteorologice în secțiunile cercului lor. 6. Ajutați copiii să creeze o spinner / săgeată. 7. Ajutați copiii să atașeze roțiță/ săgeată către centrele lor cercuri cu închizătoare de hârtie. 8. Arătați-le copiilor cum să indice vreme a zilei prin indicarea la imaginea corectă.	
<i>evaluare</i>	5 minute	Joc de rol: în perechi, copiii își reglează ceasurile și se întreabă unii pe alții cum este vremea și ce fel de haine vor purta. Cum este vremea astăzi? Este frig. Atunci puneți-vă haine călduroase. Modelați activitatea și încurajați copiii să își extindă conversația.	Activitatea dezvoltă participarea copiilor la conversație.
Exercițiu de evaluare			
Observați, ascultați și participați la activitate pentru a obține o evaluare exactă a ceea ce se întâmplă și pentru a-i ajuta pe copii atunci când au nevoie. Oferiți feedback imediat, specific și pozitiv, axat pe performanță. Asigurați-vă că vă justificați întotdeauna feedback-ul. Verificați înțelegerea copiilor răspunzând la următoarele întrebări: A reușit fiecare copil să facă un "ceas al vremii"?/ Au putut copiii să explice cum influențează vremea modul în care ne îmbrăcăm?/ Au putut copiii să deseneze sau să folosească decupaje pentru a reprezenta fiecare tip de vreme? A fost copilul capabil să susțină schimbul în jocul de rol?			
Concluzii și recomandări			
Discutați despre diferitele sunete produse de vreme. Folosiți o foaie de prăjituri pentru a face tunetul, o cutie de plăcintă și orez pentru ploaie și un ventilator pentru vânt. Rugați copiii să închidă ochii și să descrie tipul de		Spuneți-le copiilor că vor folosi ceasul meteo acasă pentru a ști ce haine să îmbrace în fiecare zi și că vor face împreună un ceas meteo pentru clasa lor pentru a-l folosi la școală.	

vreme cu care cred că sună fiecare element. • Povestea mea: Rugați părinții să furnizeze o fotografie cu copilul lor care se bucură de o activitate de primăvară în aer liber. Rugați copilul să descrie activitatea, vremea și hainele pe care le poartă și să includă totul într-o poveste.	• Ca recomandări, observați și verificați fiecare copil în timp ce își face ceasul meteorologic și joacă rolul. Concentrați-vă pe ceea ce au nevoie și ajutați-i să se corecteze. Asigurați-vă că se bucură de succesul lor
--	---

5. Faza de pilotare

5.1. Modulul 2 Știință

Informații generale			
Data	27.10.2023 și 28.07.2023	Durata totală	1 oră cu copiii, 40 de minute cu profesorii
Școală/ țară	Akata Makata / Grecia		
Grupa de ani	4-5 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	15	Număr de profesori	5
Modul	Modulul 2- Știință		
Planul lecției	Rutina de zi și de noapte		
Material utilizat	• Computer cu acces la internet • Două păpuși reprezentând cele 2 desene animate • video (https://youtu.be/dJz_noKP-Bw) • glob • torță • o parte întunecată a clasei în care să lucreze • foaie de lucru • lipici • foarfece • tamburină		
Descrierea locației	Sală de clasă interioară		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Să-și formuleze ideile despre zi și noapte și alternanța lor repetată	Da	copiii au fost capabili să formuleze idei despre zi și noapte
Descrieți alternanța dintre zi și noapte și realizați că aceasta se datorează rotației Pământului pe axa sa	Da	Jocul de mișcare a ajutat foarte mult la această înțelegere

Să utilizeze modele pentru a reprezenta Pământul și mișcarea sa în jurul său	Da	
Pentru a percepe repetabilitatea (model) al fenomenului a alternanței dintre zi și noapte	Da	Videoclipul a ajutat foarte mult
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă
Durata lecției Plan	1 oră cu copiii și 40 de minute cu profesorii
Sucesiunea activităților de încălzire	în faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au prezentat și câți ani au numărând cu degetele și apoi fără degete
Secvența de activități ghidate	Experimentul cu lanterna care evidențiază diferite țările și locurile de pe Pământ i-a ajutat să înțeleagă mai bine alternanța dintre zi și noapte. Fișele de lucru cu imagini ale obiceiurilor zilnice ale copiilor care sunt caracteristice și ușor de recunoscut cu privire la zi și noapte au fost realizate cu ușurință de către copii (au decupat imaginile din fișa de lucru și le-au lipit în caseta corectă), deoarece erau familiarizați cu aceste activități din experiența și rutina lor personală.
Exercițiu de evaluare	Copiii au fost invitați să danseze/ să joace un joc de rol, simularea fenomenului de alternanță zi-noapte. Aceasta a ajutat într-adevăr la evaluarea înțelegerii lor cu privire la conceptul de rotație a Pământului pe axa sa și în jurul soarelui.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevii au fost implicați pe toată durata planului de lecție. Se pare că le-a plăcut, iar evaluarea a arătat că au înțeles conceptele care le-au fost predate.

Profesori	Planurile de lecții au fost prezentate cadrelor didactice în luna iulie și apoi au fost testate cu copiii în luna octombrie. Feedback-ul lor a fost foarte pozitiv, au evaluat planul de lecție ca fiind unul foarte structurat și au considerat că obiectivele de învățare au fost atinse
------------------	--

Informații generale			
Data	06.07.2023	Durata totală	1 oră
Școală/ țară	Akata Makata/ Grecia		
Grupa de ani	4-6 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	15	Număr de profesori	2
Modul	Modulul 2 Știință		
Planul lecției	Părți ale corpului		
Material utilizat	• Sticlă mare de plastic (x2) • Paie • Baloane • Foarfece • Bandă • Modelarea lutului •		
Descrierea locației	clasă preșcolară		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Să înțeleagă structura și funcția de bază a plămânilor.	Da	copiii au fost capabili să formuleze idei despre funcția plămânilor

Să învețe cum intră și iese aerul din plămâni.	Da	Experimentul a ajutat foarte mult la această înțelegere
Să aprecieze importanța respirației pentru corpul nostru	Da	Copiii au fost încântați să-și facă exercițiile de respirație și să inspire și să expire
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă
Durata lecției Plan	1 oră
Sucesiunea activităților de încălzire	În faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au implicat în conversația despre importanța plămânilor și și-au împărtășit ideile despre modul în care credeau că funcționează plămânii.
Secvența de activități ghidate	Preșcolarii s-au bucurat de procesul de construcție a unui model pulmonar
Exercițiu de evaluare	Elevii au observat ce au făcut și au împărtășit profesorilor modul în care funcționează plămânii. Apoi, au observat cum stomacul lor se dilată atunci când inspiră și au fost capabili să facă legătura între această mișcare și model.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevii au fost implicați pe toată durata planului de lecție. Se pare că le-a plăcut, iar evaluarea a arătat că au înțeles conceptele care le-au fost predate.
Profesori	Profesorii au pilotat planul de lecție cu copiii în luna mai. Feedback-ul lor a fost foarte pozitiv, au evaluat planul de lecție ca fiind unul foarte structurat și au considerat că



	obiectivele de învățare au fost atinse. În iulie, acești profesori au împărtășit planurile de lecție cu restul profesorilor din școală
--	--

Informații generale			
Data	06.07.2023	Durata totală	1 oră
Școală/ țară	Akata Makata / Grecia		
Grupa de ani	4-6 ani	Nivelul clasei	preșcolar
Număr de studenți	15	Număr de profesori	10
Modul	Modulul 2- Știință		
Planul lecției	Numărarea comorilor naturii		
Material utilizat	• Spațiu exterior cu acces la materiale naturale (de exemplu, frunze, pietre, bețe, flori etc.) • Foaie mare de hârtie sau carton • Marker sau creion • Containere mici sau coșuri • Cartonașe numerice sau numere din spumă		
Descrierea locației	spațiu exterior - grădină		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Introducerea conceptului de număr pentru preșcolari într-un mod distractiv și atractiv.	Da	copiii au fost capabili să formuleze idei despre numere
Să dezvolte capacitatea preșcolarilor de a număra obiecte cu precizie.	Da	Vânătoarea de numere a ajutat foarte mult pentru această înțelegere
Să încurajeze preșcolarii să exploreze proprietățile materialelor naturale	Da	Copiii au fost încântați să afle ce se află în grădină
Să prezinte preșcolarilor concepte științifice de bază, cum ar fi sortarea și clasificarea materialelor naturale pe baza diferitelor proprietăți.	Da	Preșcolarii au fost capabili să sorteze, să clasifice materiale naturale și au fost foarte dornici să facă acest lucru

Pentru a dezvolta creativitatea preșcolarilor și prin activități artistice bazate pe natură.	Da	Activitatea a fost foarte practică, iar copiii au realizat câteva creații de land art împreună cu profesorii lor
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă
Durata lecției Plan	1 oră
Sucesiunea activităților de încălzire	În faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au angajat în numărarea numerelor sau au strigat toate numerele pe care le știau.
Secvența de activități ghidate	Preșcolarii au fost entuziasmați când și-au dat seama că vor merge la o vânătoare de obiecte din natură pentru a găsi un anumit număr de obiecte. Aceștia și-au ales coșuri care aveau un număr pe ele (de exemplu, 5, 10 sau 15). Au fost capabili să găsească numărul de obiecte care se potrivea cu numărul de pe coșurile lor
Exercițiu de evaluare	Elevii și-au documentat colecția și au observat ceea ce au găsit și au împărtășit profesorilor modul în care au numărat. Acest lucru îi va ajuta să înțeleagă conceptul de număr și capacitatea lor de a identifica și număra obiecte.
Altele	

Feedback-uri



Studenți	Elevii au fost implicați pe toată durata planului de lecție. Se pare că le-a plăcut, iar evaluarea a arătat că au înțeles conceptele care le-au fost predate.
Profesori	Planurile de lecții au fost prezentate profesorilor în luna iulie și au fost testate cu copiii. Feedback-ul lor a fost foarte pozitiv, au evaluat planul de lecții ca fiind unul foarte structurat și au considerat că obiectivele de învățare au fost atinse.

Informații generale			
Data	15.09.2023 și 28.07.2023	Durata totală	1 oră cu copiii, 40 de minute cu profesorii
Școală/ țară	Akata Makata / Grecia		
Grupa de ani	4-5 ani	Nivelul clasei	preșcolar
Număr de studenți	15	Număr de profesori	5
Modul	Modulul 2- Știință		
Planul lecției	Explorarea culorilor		
Material utilizat	• Recipiente sau cupe umplute cu apă roșie, galbenă și albastră • Colorant alimentar • Droppers • Filtre de cafea albe • Tavă sau farfurie • Foaie de înregistrare • Acuarele sau tempera		
Descrierea locației	Sală de clasă interioară		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Să prezinte preșcolarilor conceptul de culori primare și amestecarea culorilor	Da	copiii au fost capabili să formulează idei despre culoare amestecare
Pentru a demonstra preșcolarilor cum combinarea culorilor primare poate crea culori noi.	Da	Experimentul a ajutat foarte mult pentru această înțelegere
Pentru a încuraja preșcolarii să prezică și să experimenteze amestecarea culorilor	Da	Copiii au fost încântați să să preziceți ce culoare ar să apară

Să ofere preșcolarilor ocazia de a documenta și reflecta asupra observațiilor lor privind amestecarea culorilor	Da	Fișa de lucru a ajutat foarte mult
Pentru a îmbunătăți abilitățile motorii fine ale preșcolarilor prin activități de pictură și colorare	Da	Activitatea a fost foarte practică
Să încurajeze creativitatea și expresia artistică la preșcolari.	Da	Copiii au făcut creații minunate
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă
Durata lecției Plan	80 de minute cu copiii și 40 de minute cu profesorii
Sucesiunea activităților de încălzire	În faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au implicat în adăugarea picăturilor de culori în pahare și au amestecat fiecare pahar cu o lingură până când apa a fost colorată.
Secvența de activități ghidate	Preșcolarii au prezis ce se va întâmpla atunci când vor amesteca culorile primare.
Exercițiu de evaluare	Elevii și-au documentat observațiile privind experimentul culorilor pe o foaie de înregistrare, folosind acuarele. Acest lucru le permite să vadă cum fuziunea a două culori generează o nuanță distinctă.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevii au fost implicați pe toată durata planului de lecție. Păreau să le placă, iar evaluarea a arătat că au înțeles conceptele care le-au fost predate

Profesori	Planurile de lecții au fost prezentate cadrelor didactice singure în luna iulie, iar apoi au fost testate cu copiii în septembrie. Feedback-ul lor a fost foarte pozitiv, au evaluat planul de lecție ca fiind unul foarte structurat și au considerat că obiectivele de învățare au fost atinse.

Informații generale			
Data	28.07.2023	Durata totală	70 de minute
Școală/ țară	Akata Makata / Grecia		
Grupa de ani	4-6 ani	Nivelul clasei	preșcolar
Număr de studenți	15	Număr de profesori	4
Modul	Modulul 2- Știință		
Planul lecției	Sticle senzoriale Seasons		
Material utilizat	• Elemente magnetice (clipsuri, șaibe, șuruburi, șuruburi, curățător de țevi) • 4 sticle de apă din plastic sau sticlă • Ulei pentru bebeluși, Colorant alimentar • Baghetă magnetică • Flori, frunze, pietricele, nisip, scoici • Sclipici, zăpadă falsă și/sau fulgi de zăpadă • Pom-poms • Pâlnie • Jurnal pentru observații		
Descrierea locației	Clasă preșcolară		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Să prezinte preșcolarilor conceptul de magnetism.	Da	
Pentru a demonstra preșcolarilor cum, combinând diferite obiecte, pot crea sticle senzoriale de sezon.	Da	
Să încurajeze preșcolarii să prezică și să experimenteze cu obiecte magnetice.	Da	Experimentul a ajutat foarte mult pentru această înțelegere

Să ofere preșcolarilor posibilitatea de a documenta și reflecta asupra observațiilor lor	Da	
Pentru a îmbunătăți abilitățile motorii fine ale preșcolarilor, cum ar fi coordonarea dintre mână și ochi.	Da	
Să încurajeze creativitatea și expresia artistică la preșcolari	Da	
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă
Durata lecției Plan	70 de minute
Sucesiunea activităților de încălzire	În faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au implicat în conversația despre cele patru anotimpuri
Secvența de activități ghidate	Preșcolarii s-au bucurat de procesul senzorial sticle.
Exercițiu de evaluare	Elevii au observat ce se întâmplă atunci când folosesc bagheta magnetică pe sticle care au sau nu elemente magnetice în interior. Apoi, au înțeles conceptul de atracție și magneții se resping atunci când îndepărtează alte obiecte sau pe ei înșiși.
Altele	

Feedback-uri

Studenți	Elevii au fost implicați pe toată durata planului de lecție. Se pare că le-a plăcut, iar evaluarea a arătat că au înțeles conceptele care le-au fost predate.
Profesori	Profesorii au pilotat planul de lecții cu copiii în luna iulie. Feedback-ul lor a fost foarte pozitiv, au evaluat planul de lecție ca fiind unul foarte structurat și au considerat că obiectivele de învățare au fost atinse.

5.2. Modulul 3 Tehnologie

Informații generale			
Data	20.07.2023	Durata totală	40 min
Școală/ țară	Școala primară GCSchool, Nicosia, Cipru		
Grupa de ani	6 ani	Nivelul clasei	preșcolar
Număr de studenți	15	Număr de profesori	6
Modul	Modulul 3		
Planul lecției	Crearea unui joc storyboard bazat pe Seasons		
Material utilizat	• PC / proiector pentru profesor • PC-uri • Pixuri/papier pentru scrierea punctelor lunilor în fiecare sezon		
Descrierea locației	În clasă		
Altele	clasă mixtă de copii vorbitori de engleză și greacă		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (PC)	Da	Elevii au putut utiliza PC-ul și aplicația de desen, PAINT
Analizați și înțelegeți diferite anotimpuri și diferite luni care aparțin fiecărui anotimp	Da	elevii au fost de acord cu acest obiectiv
Abilitatea de a-și prezenta povestea în fața clasei	Da	Fără probleme, elevii au putut să își împărtășească desenele
Crearea unui desen Abilitatea de a asocia diverse evenimente din viața reală cu un anumit anotimp	Da	unele dificultăți cu unele elevii în utilizarea mouse-ului în mod eficient pentru a crea desene
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Nivelul de activitate a fost adecvat pentru această grupă de vârstă. Toate elevii au fost capabili să utilizeze PC-ul și mouse-ul pentru a crea cerința sarcinii
Durata lecției Plan	40 de minute
Sucesiunea activităților de încălzire	secvența a fost ok, a existat o urmărire ușoară a încălzirii și a sarcinii reale pe care elevii au trebuit să o facă
Secvența de activități ghidate	Timpul alocat fiecărei activități este suficient, secvența este din nou în ordinea corectă, iar elevii au putut să o parcurgă cu ușurință
Exercițiu de evaluare	Suma pentru evaluare a fost ok, toți elevii au avut USB-ul pregătit și și-au salvat desenul astfel încât să îl poată prezenta clasei
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevii s-au bucurat de exercițiu, au fost atenți la ceea ce este necesar
Profesori	Profesorii nu au întâmpinat dificultăți legate de lecție sau de echipamentul utilizat. Ei s-au bucurat de lecție deoarece au văzut că elevii lor s-au bucurat de ea

Informații generale			
Data	18.09.2023	Durata totală	40 min
Școală/ țară	Școala primară GCSchool, Nicosia, Cipru		
Grupa de ani	6+	Nivelul clasei	Școala primară
Număr de studenți	33	Număr de profesori	7 profesori
Modul	Modulul 3		
Planul lecției	Identificarea unei rutine zilnice și căutarea pe internet a unei fotografii a acesteia		
Material utilizat	• Profesor PC • Proiector • Tablete / PC-uri • Pixuri/papier		
Descrierea locației	În clasă		
Altele	clasă mixtă de copii vorbitori de engleză și greacă		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete)	Da	Elevii au fost capabili să utilizeze PC-urile și aplicațiile necesare pentru lecție
Identificați o rutină pe care elevul o face zilnic	Da	Acest lucru a fost ok din partea tuturor elevilor
Învățați cum să utilizați eficient motorul de căutare pentru a găsi o fotografie care prezintă rutina zilnică	Da	Acest lucru a fost oarecum provocator, în funcție de rutină, unii elevi au trebuit să caute un pic mai mult pentru a găsi exact ceea ce își doreau
Să fie capabil să asocieze o rutină cu o sarcină specifică și cu un anumit moment al zilei, astfel încât să poată fi efectuată	Da	Acest lucru a fost făcut ok, a trebuit să se facă o căutare specifică pentru a găsi momentul potrivit al rutinei

o căutare eficientă		
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Activitatea a fost adecvată pentru toți elevii
Durata lecției Plan	40 de minute
Sucesiunea activităților de încălzire	Le-a plăcut provocarea, au fost nerăbdători să înceapă sarcina necesare
Secvența de activități ghidate	Secvența a fost urmată ca plan de lecție
Exercițiu de evaluare	Timpul de 5 minute pentru întreaga evaluare poate fi prelungit puțin la alte 2-3 minute, astfel încât profesorul să aibă suficient timp pentru a trece prin toți elevii.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevii au fost fericiți că au învățat modalități mai eficiente de căutare. Ei trebuiau să știe cum să restrângă rezultatele căutării.
Profesori	Profesorii au găsit lecția amuzantă și plăcută de făcut. Elevii s-au arătat interesați și au participat activ pe tot parcursul lecției, atât din punct de vedere practic, cât și teoretic

Informații generale			
Data	19.07.2023	Durata totală	40 min
Școală/ țară	Școala primară Falcon English, Nicosia, Cipru		
Grupa de ani	4 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	25	Număr de profesori	4 profesori
Modul	Modulul 3		
Planul lecției	Numărătoarea numerelor folosind tehnologia		
Material utilizat	• PC / proiector pentru profesor • Tablete cu stylus • Carduri tipărite • Cutie pentru cărți		
Descrierea locației	În clasă		
Alte	clasă mixtă de copii vorbitori de engleză și greacă		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete)	Da	Elevii au putut folosi tabletele pe care le foloseau, deși aplicația era pregătită pentru a fi utilizată de ei
Elevii ar trebui să demonstreze cunoștințe în utilizarea tehnologiei (tablete), să analizeze câte timbre au nevoie pentru a crea și să înțeleagă ce ar trebui să facă (cum să aplice efectiv numărul echivalent de timbre)	Da	elevii știau cum să folosească stylusul, dar aveau nevoie de îndrumare atunci când făceau greșeli
Recunoașterea numerelor	Da	Ei au fost capabili să recunoască cifrele
Înțelegerea și aplicarea repetiției în crearea ștampilelor	Da	au întâmpinat unele dificultăți în realizarea timbrilor de aceeași dimensiune
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Nivelul de activitate a fost adecvat pentru această grupă de vârstă. Toate elevii au fost capabili să utilizeze tableta și stylusul
Durata lecției Plan	40 de minute
Sucesiunea activităților de încălzire	secvența a fost ok, a existat o urmărire ușoară a încălzirii și a sarcinii reale pe care elevii au trebuit să o facă
Secvența de activități ghidate	Timpul alocat fiecărei activități este suficient, secvența este din nou în ordinea corectă, iar elevii au fost capabili să o urmeze cu ușurință.
Exercițiu de evaluare	Cantitatea de evaluare a fost ok, deoarece profesorii evaluau munca elevilor în timp ce o făceau
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevii au fost foarte încântați să folosească tabletele în timpul lecțiilor. Toți și-au exprimat nevoia de a avea mai mult timp la dispoziție cu tabletele pentru a scrie mai multe numere.
Profesori	Profesorii nu au întâmpinat dificultăți cu lecția sau cu echipamentul utilizat. Le-a plăcut lecția, deoarece au văzut că elevii lor s-au bucurat de ea. Singurul lucru este că elevii aveau nevoie de mai mult timp pentru a face mai multe exerciții. Acest lucru a cauzat unele perturbări în clasă pe care profesorii au trebuit să le gestioneze.

Informații generale			
Data	19.07.2023	Durata totală	40 min
Școală/ țară	Școala primară Falcon English, Nicosia, Cipru		
Grupa de ani	4-6 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	28	Număr de profesori	4 profesori
Modul	Modulul 3		
Planul lecției	Utilizarea tehnologiei pentru identificarea formelor		
Material utilizat	• Profesor PC • Proiector • Tablete		
Descrierea locației	Afară în curte (activitatea elevilor)		
Altele	clasă mixtă de copii vorbitori de engleză și greacă		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete)	Da	Elevii au putut folosi tablete pe care le-au folosit
Posibilitatea de a accesa anumite aplicații, învățarea de bază funcții (fotografiere, salvare, recuperare)	Da	elevii știau cum să accesați aplicația foto, faceți fotografia și salvați-o
Analizați o formă pentru a determina unde o găsiți	Da	asta a fost ca o vânătoare de comori sarcină... au trebuit să arate un pic mai greu pentru unele forme
Învățarea identificării formelor Învățarea culorilor de bază	Da	Aceasta a fost o sarcină ușoară, toate elevii au fost capabili să identifice culorile și formele

Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:
 Cantitatea de tablete a fost suficientă pentru a fi împărțită între elevi

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Nivelul de activitate a fost adecvat pentru această grupă de vârstă. Toate studenții erau deja informați cu privire la luarea fotografiilor, videoclipuri și salvarea acestora
Durata lecției Plan	40 de minute
Sucesiunea activităților de încălzire	toată lumea a fost entuziasmată de întrebările de început și activități și foarte entuziasmat să folosească tehnologia în lecție
Secvența de activități ghidate	Timpul alocat fiecărei activități este suficient, secvența este din nou în ordinea corectă, iar elevii au fost capabili să o urmeze cu ușurință.
Exercițiu de evaluare	Timpul de întoarcere în clasă pentru a verifica fotografiile cu cele originale este adecvat, 10 minute
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevii au fost foarte încântați să folosească tabletele afară, în curte. Cu toții și-au exprimat nevoia de a avea mai mult timp la dispoziție cu tabletele pentru a găsi și mai multe forme
Profesori	Profesorii nu au întâmpinat dificultăți cu lecția sau cu echipamentul utilizat. Ei s-au bucurat de lecție deoarece au văzut că elevii lor s-au bucurat de ea.

Informații generale			
Data	14.09.2023	Durata totală	40 min
Școală/ țară	Școala primară Falcon English, Nicosia, Cipru		
Grupa de ani	3-5 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	26	Număr de profesori	3 profesori + 2 asistenți
Modul	Modulul 3		
Planul lecției	Utilizarea tehnologiei pentru a învăța despre părțile corpului		
Material utilizat	• Profesor PC • Proiector • Tablete / telefoane inteligente		
Descrierea locației	În clasă		
Altele	clasă mixtă de copii vorbitori de engleză și greacă		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Elevii trebuie să demonstreze că știu să utilizeze tehnologia (tablete)	Da	Elevii au putut utiliza tabletele și telefoanele mobile pe care le-au folosit
Analizați și înțelegeți ce este fiecare simț și de ce parte a corpului avem nevoie pentru a-l utiliza	Da	Aceasta a fost o sarcină ușoară, toți elevii au fost capabili să identifice sensul
Crearea unui videoclip și a unui spectacol Abilitatea de a-și prezenta povestea clasei	Da	unele dificultăți de către unii studenți
Analizarea sensului pe care îl are explicația profesorului	Da	Aceasta a fost o sarcină ușoară, toate elevii au fost capabili să identifice sensul
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare: Datorită partajării resursei, tabletei sau telefonului mobil, unii elevi nu au putut realiza videoclipul solicitat din cauza limitărilor de timp ale lecției și din cauza lipsei de resurse		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Activitatea a fost adecvată în cea mai mare parte, dar partea în care elevii au trebuit să realizeze un videoclip a întâmpinat unele probleme. Acest lucru se datorează disponibilității resurselor și nu atât de mult unei probleme de cunoștințe
Durata lecției Plan	40 de minute
Sucesiunea activităților de încălzire	toată lumea a fost entuziasmată de întrebările de început și activități și foarte entuziasmat să folosească tehnologia în lecție
Secvența de activități ghidate	timpul alocat copiilor pentru a se plimba prin clasă și a-și realiza videoclipul ar fi trebuit să fie mai lung, mai ales datorită faptului că elevii sunt copleșiți de utilizarea tabletelor și toată lumea vrea să încerce videoclipul
Exercițiu de evaluare	Timpul de 2 minute pentru prezentare ar putea funcționa în cazul grupurilor mici din clasă, dar acest lucru poate cauza o problemă dacă sunt mulți elevi și nu totul începe la timp
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevii au fost foarte încântați să folosească tabletele și telefoanele mobile. Unii s-au arătat puțin dezamăgiți pentru că nu au avut ocazia să folosească tabletele.
Profesori	Feedback-ul din partea profesorilor a fost că lecția a fost distractivă de făcut și distractivă pentru elevi. Lecția a captat atenția elevilor de la început și aceștia nu s-au plictisit la niciun nivel.

5.3. Modulul 4 Inginerie

Informații generale			
Data	27.10.2023	Durata totală	2 ore
Școală/ țară	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Grupa de ani	3-5 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	17	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 4		
Planul lecției	lucru despre sezonul curent - Toamna		
Material utilizat	PC, telefon mobil, carduri, reticulate, bristol		
Descrierea locației	Sală de clasă interioară		
Altele	Clasă eterogenă de la 3 la 5 ani		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
învățați anotimpurile	Da	
să utilizeze computerul pentru a învăța cântece și cântece de grădiniță despre anotimpuri	Da	
dezvoltarea gândirii computaționale	Da	
lucrări despre anotimpuri și emoții	Da	
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire

Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă
Durata lecției Plan	2 ore împărțite în patru părți
Sucesiunea activităților de încălzire	în faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au prezentat
Secvența de activități ghidate	elevii au ilustrat cântecele învățate prin intermediul instrumentelor audiovizuale, cântând cântece de copii și urmând secvența de pe PC. Ei s-au pus la dispoziție pentru a-și arăta abilitățile de a urmări înregistrarea video, de a cânta și de a se mișca.
Exercițiu de evaluare	copiii au fost rugați să repete numele anotimpurilor după vizionarea videoclipului pe computer și mulți dintre ei au avut amintiri excelente. învățarea despre anotimpuri a contribuit la dezvoltarea gândirii computaționale a copiilor prin utilizarea culorilor
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	s-au distrat foarte mult cântând cântece de grădiniță despre toamnă, anotimpul actual. a fost foarte interesant să înțeleagă ce emoții stârnesc anotimpurile. Cei mai mulți dintre ei preferă vara.
Profesori	învățătoarea a fost o parte fundamentală a acestei călătorii, deoarece nu numai că le-a facilitat copiilor desfășurarea activităților, dar i-a implicat activ fără a neglija pe nimeni și i-a ajutat să se cunoască reciproc prin multe întrebări amuzante

Informații generale			
Data	27.10.2023	Durata totală	2 ore
Școală/ țară	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Grupa de ani	3-5 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	17	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 4		
Planul lecției	Părți ale corpului		
Material utilizat	PC, telefon mobil, carduri, reticulate, bristol, construcții Lego		
Descrierea locației	sală de clasă interioară		
Altele	clasă eterogenă de la 3 la 5 ani		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
percepția părții corpului	Da	dificultate pentru cei mici (3 ani)
percepția părților corpului prin și dezvoltarea gândirii computaționale	Da	exerciții facilitate și comenzi simplificate în funcție de grupa de vârstă
parte a corpului și emoții	Da	contextualizarea mai multor și domenii interesante în care copiii percep emoțiile în corp
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire

Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă
Durata lecției Plan	2 ore împărțite în patru părți
Sucesiunea activităților de încălzire	În faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au prezentat
Secvența de activități ghidate	copiii au fost mai întâi invitați să urmeze instrucțiunile de la PC și să indice părțile relevante ale corpului, apoi, prin intermediul rețelei care dezvoltă gândirea computațională, au fost capabili să recunoască diferitele direcții și părți ale corpului în spațiu. Învățarea despre unele părți ale corpului prin descrierea emoțiilor este foarte interesantă
Exercițiu de evaluare	exercițiile de net și emoții s-au dovedit a fi foarte utile pentru a-i ajuta pe copii să învețe părțile corpului
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	copiii au cooperat între ei într-un mod activ și apoi au urmărit, în jocul liber, reproducerea corpului uman prin Lego
Profesori	învățătoria a fost o parte fundamentală a acestei călătorii, deoarece nu numai că a făcut mai ușor pentru copii să facă activitățile, dar i-a implicat activ fără a neglija pe nimeni și i-a ajutat să se cunoască reciproc prin multe întrebări amuzante. De asemenea, i-a ajutat pe copii să coopereze unii cu alții

Informații generale			
Data	27.10.2023	Durata totală	2 ore
Școală/ țară	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Grupa de ani	3-5 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	17	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 4		
Planul lecției	Numere		
Material utilizat	PC, telefon mobil, carduri,		
Descrierea locației	Sală de clasă interioară		
Altele	Clasă eterogenă de la 3 la 5 ani		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Numerele recunosc	Da	de la unu la zece
spuneți numerele în succesiune	Da	
folosiți PC-ul pentru a învăța să numărați	Da	dificultate pentru cei mici (3 ani)
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă
Durata lecției Plan	1 oră

Succesiunea activităților de încălzire	în faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au prezentat și câți ani au numărând cu degetele și apoi fără degete
Secvența de activități ghidate	În loc de baloane, s-a folosit plasa pentru a ajuta mai bine învățarea numerică și pentru a o lega de activitatea motorie. învățarea numărului este mai ușoară dacă este însoțită de ritm. Apoi, profesorul formează un cerc și atribuie fiecăruia un număr, atunci când profesorul spune un număr, copiii care au acel număr vor trebui să sară și să bată din palme. După aceea, profesorul va afișa din nou numerele pe calculator, iar copiii vor trebui să numere în ordinea de la cel mai mic la cel mai mare.
Exercițiu de evaluare	copiii au fost invitați să danseze pentru a învăța numerele în ritmul muzicii. acest lucru vă permitea să urmăriți muzica prin intermediul computerului și să învățați pașii.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	elevii mai tineri au arătat unele dificultăți în a număra după PC, a mers mai bine dacă a fost conectat la un cântec
Profesori	învățătoarea a fost o parte fundamentală a acestei călătorii, deoarece nu numai că a facilitat desfășurarea activităților pentru copii, dar i-a implicat activ fără a neglija pe nimeni și i-a ajutat să se cunoască prin multe întrebări amuzante. De asemenea, i-a ajutat pe copii să coopereze între ei.

Informații generale			
Data	27.10.2023	Durata totală	2 ore
Școală/ țară	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Grupa de ani	3-5 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	17	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 4		
Planul lecției	Rutina zilnică		
Material utilizat	PC, telefon mobil, carduri, reticulate, bristol		
Descrierea locației	Sală de clasă interioară		
Altele	Clasă eterogenă de la 3 la 5 ani		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Învățați rutina zilnică	Da	
Recunoașteți diferența dintre zi și noapte	Da	exerciții facilitate și comenzi simplificate în funcție de grupa de vârstă
să știe cum să ghideze un copil în activitățile sale zilnice	Da	dificultate pentru cei mici (3 ani)
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă

Durata lecției Plan	1 oră
Sucesiunea activităților de încălzire	în faza de încălzire, copiii au participat activ și s-au prezentat și au povestit cum le merge ziua.
Secvența de activități ghidate	copiii sunt invitați să descrie rutina lor prin intermediul unui program PC în ritm cu muzica. apoi sunt rugați să ghicească dacă activitatea propusă de profesor are loc în timpul zilei sau noaptea
Exercițiu de evaluare	copiii sunt puși în cerc și întrebați dacă le place mai mult ziua și noaptea și de ce, acest exercițiu are și rolul de a scoate la iveală temerile copiilor și de a-i calma printr-o meditație ghidată pe PC.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	elevii au împărtășit cum s-au simțit în timpul weekendului trecut și cum se simt știind că trebuie să îl înfrunte pe următorul. știu bine cum să recunoască activitățile care au loc în timpul zilei și cele care au loc noaptea. încă învață zilele săptămânii și lunile.
Profesori	învățătoarea a fost o parte fundamentală a acestei călătorii, deoarece nu numai că a facilitat desfășurarea activităților pentru copii, dar i-a implicat activ fără a neglija pe nimeni și i-a ajutat să se cunoască prin multe întrebări amuzante. De asemenea, i-a ajutat pe copii să coopereze între ei.

Informații generale			
Data	27.10.2023	Durata totală	1 oră
Școală/ țară	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Grupa de ani	3-5 ani	Nivelul clasei	Preșcolar
Număr de studenți	17	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 4		
Planul lecției	Culori și forme		
Material utilizat	PC, telefon mobil, carduri, reticulate, bristol		
Descrierea locației	Sală de clasă interioară		
Altele	clasă eterogenă de la 3 la 5 ani		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Recunoașterea culorilor primare și secundare	Da	dificultate pentru cei mici (3 ani)
Recunoașterea formelor	Da	exerciții facilitate și comenzi simplificate în raport cu grupa de vârstă
Recunoașteți împreună culorile și formele urmați	Da	dificultate pentru cei mici (3 ani)
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	activitățile propuse s-au dovedit a fi potrivite pentru fiecare grupă de vârstă a copiilor, activitățile au fost modulate în funcție de vârstă

Durata lecției Plan	1 oră
Sucesiunea activităților de încălzire	în faza de încălzire, copiii au participat activ, s-au prezentat și și-au spus culoarea preferată.
Secvența de activități ghidate	copiii sunt invitați să învețe culorile și formele primare și secundare printr-un program PC. Apoi sunt rugați să ghicească din nou culoarea pe un program PC. sunt invitați să deseneze culorile și formele toamnei (anotimpul curent).
Exercițiu de evaluare	prin jocul de gard sunt invitați să dea instrucțiuni pentru colegii lor despre cum să se deplaseze în interior, indicând direcția săgeților și culoarea lor.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	copiii au cooperat între ei într-un mod activ și apoi au urmat, faza de evaluare a fost facilitată de profesor în funcție de vârsta copiilor.
Profesori	învățătoarea a fost o parte fundamentală a acestei călătorii, deoarece nu numai că a facilitat desfășurarea activităților pentru copii, dar i-a implicat activ fără a neglija pe nimeni și i-a ajutat să se cunoască prin multe întrebări amuzante. De asemenea, i-a ajutat pe copii să coopereze între ei.

5.4. Modulul 5 Matematică

Informații generale			
Data	16.06.2023	Durata totală	80 min
Școală/ țară	Complex școlar și grădiniță în Łętownia/Polonia		
Grupa de ani	5-6 ani	Nivelul clasei	pre savant
Număr de studenți	18	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 5		
Planul lecției	Anotimpuri		
Material utilizat	imagini reprezentând anotimpurile, puzzle-uri, muzică, cercuri în culori, siluete ale unor părți ale dulapului, o foaie de hârtie - materiale pentru realizarea lucrărilor de artă		
Descrierea locației	sală de clasă interioară		
Altele	au fost desfășurate activități legate de introducerea anotimpurilor în conformitate cu planul de învățământ, activitățile de proiect desfășurate au avut un caracter de consolidare.		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
dezvoltarea capacității de a recunoaște anotimpurile	Da	Copiii recunosc cele patru anotimpuri și prezintă trăsăturile lor caracteristice
dezvoltarea capacității de a separa hainele în funcție de destinație	Da	Copiii sortează piesele din garderoba lor în funcție de anotimp, fac distincția între hainele pentru vreme caldă și cele pentru vreme rece.
formarea competențelor numerice,	Da	Copiii numesc anotimpurile în ordinea corectă folosind un

recunoașterea temporale	secvenței		schema rimei. Ei înțeleg secvența de anotimpurile
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:			

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Activitățile au fost adaptate corespunzător grupei de vârstă. Copiii au făcut față sarcinilor. Ei au identificat anotimpurile corespunzătoare fără prea mari dificultăți și au adaptat corect părți ale hainelor lor la condițiile meteorologice
Durata lecției Plan	80 de minute împărțite în două clase de aproximativ 40 de minute fiecare.
Sucesiunea activităților de încălzire	Discutarea cu copiii despre anotimpuri, numirea, învățarea unei rime. Atribuirea unei ilustrații adecvate fiecărui anotimp și exerciții de mișcare. Joc muzical cu piesa Seasons de Vivaldi: copiii au dansat în ritmul muzicii. Când muzica s-a oprit, profesorul a arătat ilustrația aleasă, copiii au numit anotimpul și au efectuat exercițiul dat.
Secvența de activități ghidate	Împărțind copiii în patru echipe, a fost o formă excelentă de integrare pentru ei, fiecare grup desenând un plic și asamblând o imagine dintr-un puzzle jigsaw care descrie sezonul. Odată asamblată, copiii au numit și au asortat legende. În timpul unei discuții despre anotimpuri, preșcolarii și-au demonstrat marile cunoștințe numărând numărul de anotimpuri. Ei au arătat ce anotimp urmează după fiecare. Ei și-au demonstrat cunoștințele despre caracteristicile fiecărui anotimp. În timpul unui joc de mișcare despre anotimpuri (primăvară verde, toamnă roșu, iarnă albastru, vară galben). Copiii au arătat agilitate și maturitate emoțională, a fost o experiență interesantă. În ultimul joc din partea principală, preșcolarii au atribuit diferite tipuri de îmbrăcăminte anotimpurilor corespunzătoare. Apoi au numărat piesele din garderobă și au precizat care erau cele mai multe și care erau cele mai puține. De asemenea, au determinat care erau cele mai călduroase (cele mai groase) și care erau cele mai ușoare (cele mai subțiri).
Exercițiu de evaluare	prin jocul de gard sunt invitați să dea

	instrucțiuni pentru colegii lor de clasă cu privire la modul de deplasare în interior prin numirea direcției săgeților și a culorii acestora
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Copiii le place să lucreze cu metode bazate pe activități și se descurcă bine cu sarcinile de grup. Ei creează lucrări de artă interesante.
Profesori	Cooperarea cu preșcolarii în timpul orelor a fost foarte bună, copiii au fost dornici să acționeze, ceea ce a afectat impactul pozitiv asupra realizării obiectivelor propuse.

Informații generale			
Data	15.06.2023	Durata totală	1h10
Școală/ țară	Școală primară în Zakrzów / Polska		
Grupa de ani	4-5 ani	Nivelul clasei	pre savant
Număr de studenți	13	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 5		
Planul lecției	Numere - Ce este un număr și ce face el pentru noi?		
Material utilizat	Jucării (ursuleți de pluș, blocuri, mașini), scaune, domino, bile colorate, tablă interactivă		
Descrierea locației	sală de clasă interioară		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Dezvoltarea capacității de a număra articole	Da	
Dezvoltarea capacității de a sorta obiecte în funcție de caracteristicile lor comune	Da	
Dezvoltarea conceptului de număr în aspectele sale cardinale și ordinale	Da	
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire

Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Clasele au fost ținute cu copii de vârste diferite, astfel încât copiii mai mici au avut puține probleme cu aspectul ordinal al numerelor
Durata lecției Plan	1 oră
Sucesiunea activităților de încălzire	Copiii au fost interesați de partea introductivă. Copiilor mici le plac jocurile fizice.
Secvența de activități ghidate	Metodele pregătite au fost atractive pentru copii. Ei au putut manipula jucăriile, au putut aranja pe rând bilele colorate și piesele de domino cu numărul corespunzător, ceea ce a fost atractiv pentru ei. Copiii au dobândit cunoștințe și s-au familiarizat cu aspectul de ordine al numerelor într-un mod practic. Activitățile au fost îmbogățite prin joc/joc pe tabla interactivă.
Exercițiu de evaluare	Copiii și-au testat cunoștințele dobândite prin jocuri atractive. Ei au așezat ursuleți de pluș pe scaune și și-au testat cunoștințele în timp ce descriau ursulețul de pluș ales. Jocul online le-a plăcut foarte mult.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Elevilor le place să ia parte la activități, mai ales atunci când pot manipula și acționa practic.
Profesori	Fiecare activitate practică și elementele de informare tehnologia este atractivă pentru copii și aceștia sunt dornici să îndeplinească sarcinile.

Informații generale			
Data	14.06.2023	Durata totală	90 min
Școală/ țară	Școală primară în Zakrzów / Polska		
Grupa de ani	5-6 ani	Nivelul clasei	pre savant
Număr de studenți	15	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 5		
Planul lecției	Rutina zilnică		
Material utilizat	Ilustrații ale planului zilnic, fructe, legume		
Descrierea locației	Sală de clasă interioară		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Dezvoltarea unei înțelegeri a conceptelor mai mare, mai mic, egal	Da	Copiii pot identifica un set de și determinați dacă este mai mare, mai mic, egal cu
Abilitatea de a identifica punctele comune și diferențele, conceptul de timp	Da	Copiii pot numi activitățile zilei, pot identifica termenii dimineață, amiază, seara
dezvoltarea capacității de a pregăti o masă sănătoasă	Da	copiii pot prepara o masă sănătoasă
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire

Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Copiii s-au descurcat foarte bine cu activitățile propuse, în plus, limba engleză a fost predată, deoarece numirea momentelor din zi și a activităților a fost în această limbă
Durata lecției Plan	90 de minute
Sucesiunea activităților de încălzire	Copiii au fost interesați de activitățile propuse. Mișcarea și muzica sunt perfecte pentru începutul activităților și reprezintă o introducere excelentă la subiecte.
Secvența de activități ghidate	Copiii cunoșteau ordinea zilei și erau capabili să să identifice și să sorteze ceea ce făceau dimineața, activitățile de dimineață și de prânz au fost similare pentru majoritatea, diferențele apărând seara. Au excelat într-un joc de jocuri de cuvinte, concurând în același timp pentru un scor mai bun pentru grup. În cele din urmă, au sortat alimentele sănătoase și nesănătoase și au preparat mese sănătoase.
Exercițiu de evaluare	Fiecare copil a avut ocazia să îndeplinească sarcina ei înșiși. au făcut foarte bine.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Copiii le plac cu adevărat sarcinile cu competiție și posibilitatea de a face lucrurile să se întâmple, așa cum a demonstrat munca comună pentru o salată sănătoasă.
Profesori	Obiectivele urmărite au fost atinse la efectuarea clase.

Informații generale			
Data	20.06.2023	Durata totală	70 min
Școală/ țară	Complex școlar și grădiniță în Letownia/Polonia		
Grupa de ani	4-5 ani	Nivelul clasei	pre savant
Număr de studenți	17	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 5		
Planul lecției	Culori și forme		
Material utilizat	Figuri geometrice de diferite culori, sac magic cu ouă colorate, panglici colorate, foi de hârtie, lipici, eșarfă de animație.		
Descrierea locației	sală de clasă interioară		
Altele	pe parcursul anului școlar au fost desfășurate activități legate de învățarea culorilor și a cifrelor, o formă de consolidare a materiei.		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
îmbunătățirea capacității de a recunoaște și denumi culorile	Da	Copiii pot denumi culorile: roșu, albastru, galben, verde
dezvoltarea capacității de a recunoaște figuri geometrice	Da	Copiii numesc și recunosc figuri geometrice: cerc, pătrat, dreptunghi, triunghi.
dezvoltarea capacității de a pregăti o masă sănătoasă	Da	dezvoltarea spațială imaginație
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire

Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Activitățile au fost bine adaptate grupei de vârstă. Copiii au făcut față foarte bine sarcinilor. Au dat dovadă de o creativitate deosebită în timpul lucrărilor de artă. Ca urmare, toată lumea din grup le-a putut admira creațiile.
Durata lecției Plan	70 de minute împărțite în două clase de aproximativ 35 de minute fiecare.
Sucesiunea activităților de încălzire	Copiii au fost interesați de activitățile propuse. Mișcarea și muzica sunt perfecte pentru începutul activităților și reprezintă o introducere excelentă la subiecte.
Secvența de activități ghidate	Copiii au fost curioși cu privire la formele pe care le puteau desena, răspunzând rapid la indicațiile profesorului prin indicarea figurilor corecte. Copiii s-au distrat foarte mult jucându-se în grupuri, unde au trebuit să lucreze îndeaproape împreună pentru a crea forma corectă din corpurile lor. Ei s-au bucurat mai ales când au putut vedea efectul acestui joc pe ecranul tabloului interactiv.
Exercițiu de evaluare	Copiii au format în mod liber forme de pătrate, cercuri și triunghiuri din panglici colorate.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Copiii le place să lucreze cu metode bazate pe activități și se simt confortabil cu sarcinile de grup.
Profesori	Profesorul a desfășurat lecțiile foarte eficient, iar copiii au cooperat cu bunăvoință, ceea ce a facilitat și mai mult atingerea obiectivelor

Informații generale			
Data	22.06.2023	Durata totală	75 min
Școală/ țară	Școală primară în Zakrzów / Polonia		
Grupa de ani	5-6 ani	Nivelul clasei	pre savant
Număr de studenți	16	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 5		
Planul lecției	Părți ale corpului		
Material utilizat	Hârtie gri, markere, inimioare colorate, pungi de gimnastică		
Descrierea locației	sală de clasă interioară		
Altele	activități legate de părțile corpului desfășurate pe parcursul anului școlar, aceasta este o formă de consolidare a materiei.		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Dezvoltarea orientării corpului	Da	Copiii sunt capabili să numească părți ale corpului, ei încearcă să arate spre partea dreaptă și stângă
dezvoltarea conceptului de "perechi"	Da	Copiii se familiarizează cu conceptul de "perechi"
dezvoltarea coordonării motorii în schema corporală	Da	Copiii pot evidenția direcții în raport cu corpurile lor
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Activitățile au fost bine adaptate grupei de vârstă. Copiii s-au descurcat bine cu sarcinile. Ei au fost interesați de activitățile practice
Durata lecției Plan	75 de minute
Sucesiunea activităților de încălzire	joc de mișcare cu indicarea părților corpului
Secvența de activități ghidate	Copiii au fost foarte emoționați de sarcina de a trasa figurile pe foaie. Mijloacele didactice colorate și atractive au contribuit la o mai bună consolidare a laturilor dreaptă și stângă. Activitățile dinamice au ajutat la familiarizarea copiilor cu termeni și sarcini dificile pentru ei.
Exercițiu de evaluare	Copiii au performat bine la această sarcină, ceea ce a fost o dovadă de învățare bună.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Copiilor le place să lucreze cu metode bazate pe activități și se simt confortabil cu sarcinile de grup.
Profesori	Sarcinile de activitate au facilitat învățarea copiilor

5.5. Modulul 6 Robotică educațională

Informații generale			
Data	01/06/2023	Durata totală	1h45
Școală/ țară	EIPACA Manosque /Franța		
Grupa de ani	4- 5 ani	Nivelul clasei	SM - GS
Număr de studenți	10 studenți	Număr de profesori	4 profesori
Modul	Modulul 6		
Planul lecției	Conceptul de inteligență artificială (AI) prin utilizarea părților corpului.		
Material utilizat	2 tablete cu cameră foto și acces la internet Hârtii de diferite culori. Pixuri colorate cu vârf simțit Creioane colorate		
Descrierea locației	Sala de clasă		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Exemple cotidiene de inteligență artificială (adaptate vârstei elevilor)	Da	Majoritatea studenților și-au amintit exemplul "Alexa" (asistent virtual pentru producția muzicală și alte sarcini).
Definiția și limitele IA (adaptate vârstei elevilor)	Da	A fost clar pentru elevi că inteligența artificială nu este perfectă și uneori nu funcționează bine
IA este concepută de oameni și ne ajută în viața de zi cu zi, nu îi înlocuiește pe oameni	Da	

Conceptul de animare a unui desen/învățarea utilizării unei aplicații AI	Da	Toți elevii au reușit să își anime desenul
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Cei mai tineri elevi au avut dificultăți în a desena corpul uman și au avut nevoie de ajutor pentru a-și face desenul.
Durata lecției Plan	1h 30- 2h
Sucesiunea activităților de încălzire	Elevii au fost foarte participativi și interesați de această parte. Toate activitățile propuse au fost urmate
Secvența de activități ghidate	Deoarece elevii mai mici au avut probleme în a desena un corp uman, unii copii nu au făcut un al doilea desen pe un corp uman (pe o hârtie colorată, astfel încât aplicația să aibă probleme în a recunoaște silueta desenului lor). Din acest motiv am ales să desenăm mai întâi corpul uman bine definit pe o hârtie albă și apoi pe o hârtie colorată.
Exercițiu de evaluare	Odată ce partea practică a fost finalizată. Elevii s-au așezat toți împreună și au fost întrebați despre conceptele de bază ale lecției: ce este o IA, limite, exemple etc., Elevii au fost capabili să definească în propriile cuvinte ce este inteligența artificială și să dea câteva exemple. Le-a fost clar că aceasta nu este 100% eficientă și că este pozitivă pentru oameni.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Deoarece este o activitate diferită și inedită. Elevii s-au arătat foarte interesați de noile concepte prezentate.



Profesori	Elevii au fost foarte încântați de ideea de a face un atelier de robotică. Le-a plăcut foarte mult practica și au fost foarte participativi. Ei consideră că este o lecție bună de făcut în clasă
------------------	---

Informații generale			
Data	01/06/2023	Durata totală	1h15
Școală/ țară	EIPACA Manosque /Franța		
Grupa de ani	4- 5 ani	Nivelul clasei	SM - GS
Număr de studenți	10 studenți	Număr de profesori	2 profesori
Modul	Modulul 6		
Planul lecției	Primul nostru program de calculator folosind formele și culorile		
Material utilizat	tablă creioane Creioane colorate de diferite culori cretă de diferite culori foaie de hârtie mai multe copii ale fișei de lucru		
Descrierea locației	Sala de clasă		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Pentru ce este utilizat un algoritm și cum poate fi aplicat la o acțiune de zi cu zi	Da	Termenul de algoritm este complicat pentru copii, dar au înțeles conceptul a unei liste de pași pentru a efectua o sarcină (spălatul pe dinți, mersul la școală).
Ce este un program de calculator Diferența dintre algoritm și program.	Da	Elevii au înțeles că avem nevoie de o altă limbă pentru a comunica cu roboții.
Sucesiunea instrucțiunilor este importantă într-un algoritm	Da	prin intermediul exemplelor practice au demonstrat că ordinea sarcinilor este

Pot exista mai multe soluții valide pentru efectuarea aceleiași acțiuni		importantă și că pot exista mai multe soluții valide
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	a trebuit să facem fișa de lucru 1 în formă orală, deoarece unii elevi au găsit-o complicată (în special cei mai tineri).
Durata lecției Plan	1h 15. Realizarea lecției a durat mai puțin timp decât planificarea inițială. Elevii au învățat conceptele de la prima dată, fără a fi nevoie să repete exercițiile.
Sucesiunea activităților de încălzire	Elevii au fost foarte participativi și interesați de această parte. Am ales să facem un algoritm cu sarcinile pe care le îndeplinim dimineața, din momentul în care ne trezim până când îi spunem bună dimineața profesorului. Odată ce pașii au fost definiți, i-am citit profesorului.
Secvența de activități ghidate	Am efectuat toate activitățile propuse, cu excepția activitate în care elevii au trebuit să conceapă singuri o secvență de pași pentru celelalte grupuri (a fost complicat pentru cei mai mici să scrie o secvență de forme geometrice cu același număr de pași).
Exercițiu de evaluare	Odată ce partea practică a fost finalizată. Elevii s-au așezat toți împreună și au fost întrebați despre conceptele de bază ale lecției: ce este un program, un algoritm și diferențele dintre acestea.
Altele	

Feedback-uri	
Studenti	Partea cu roboții dansatori a fost foarte amuzantă.
Profesori	Elevii au participat foarte activ la lecție. Este foarte recomandat să se repete lecția de mai multe ori, astfel încât elevii să poată fixa bine cunoștințele

Informații generale			
Data	12/06/2023	Durata totală	3h

Școală/ țară	EIPACA Manosque /Franța		
Grupa de ani	4- 5 ani	Nivelul clasei	SM - GS
Număr de studenți	8-10 elevi	Număr de profesori	2 profesori
Modul	Modulul 6		
Planul lecției	BeeBot Mat numărătoarea 1-10 & rutine zilnice BeeBot		
Material utilizat	Doi roboți Beebot Un număr de plăci Beebot O rutină de bord Beebot Un set de cărți pentru a lucra cu numere două seturi de carduri de comandă Bee-Bot Un set de cartonașe Bee-Bot Roles Foarfece Bandă adezivă		
Descrierea locației	Sala de clasă		
Altele	Profitând de faptul că era o clasă cu mai multe niveluri, fără mulți elevi. Cele două lecții au fost realizate în aceeași zi, dar în sesiuni diferite, separate de o pauză lungă. Elevii parcurseseră anterior lecția precedentă. În care li s-a explicat cum să comunice cu roboții.		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
să coopereze pentru a atinge un obiectiv	Da	Elevii au cooperat pentru realizarea resturilor propuse. Dar, în ciuda faptului că toate elevii au îndeplinit toate rolurile propuse, unii elevi au avut probleme când a venit vorba de lucrul în echipă. Evident, toți elevii au dorit să programeze robotul.
Să fie familiarizați cu funcțiile unui robot Bee-Bot. Să își programeze robotul Bee-Bot	Da	Elevii rapid și ușor a înțeles cum să opereze robotul.
Descompuneți o "problemă" mai mare în părți mai mici pentru a o rezolva mai ușor.	Da	Pentru a programa robotul să urmeze rutinele efectuate, elevii au început cu patru acțiuni și de

Pentru a efectua un program complex pentru robotul Bee-Bot		acolo au adăugat câte o rutină pe rând.
Ordinea instrucțiunilor/etapelor în cadrul unui program este importantă.	Da	
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Elevii au finalizat întreaga secvență de activități fără probleme.
Durata lecției Plan	2 ore
Sucesiunea activităților de încălzire	Activitățile au fost desfășurate conform descrierii din lecție. Elevii au participat activ la discuții. Evitați să dați robotul elevilor până când este necesar ca aceștia să fie atenți la conversație.
Secvența de activități ghidate	Utilizarea rolurilor a fost foarte utilă în organizarea activității și evitarea conflictelor. Toți elevii au îndeplinit toate rolurile. Elevii au lucrat foarte bine la lecții... de la programele mai puțin complicate (lecția despre numere) la cele mai complicate programe (generarea rutinelor zilnice).
Exercițiu de evaluare	Pe parcursul lecției s-a verificat că toți elevii a înțeles și a îndeplinit toate rolurile stabilite. Odată ce partea practică a fost finalizată. Elevii s-au așezat toți împreună și au fost întrebați despre conceptele de bază ale lecției
Altele	

Feedback-uri	
Studenti	Elevilor le-a plăcut foarte mult să facă lecțiile cu Robotul BeeBot.
Profesori	Lecția a fost foarte atractivă și distractivă pentru elevi. Ei au învățat rapid cum să opereze robotul



Informații generale			
Data	13/06/2023	Durata totală	1h45
Școală/ țară	EIPACA Manosque /Franța		
Grupa de ani	6 ani	Nivelul clasei	GS
Număr de studenți	17 studenți	Număr de profesori	3 profesori
Modul	Modulul 6		
Planul lecției	Să s creeze povestea dacă anotimpurile		
Material utilizat	Tablete și smartphone-uri cu aplicația Scratch Jr. descărcată și instalată.		
Descrierea locației	Sala de clasă		
Altele	Stabilim grupuri de câte trei studenți.		

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Elevul a fost capabil să coopereze în cadrul unui grup pentru a povesti o istorie	Da	Unii elevi de această vârstă consideră că este dificil să împartă și să lucreze în grupuri.
Toți elevii trebuie să vină cu idei creative pentru a crea povestea	Da	Elevii de această vârstă tind să fie foarte creativi și să aibă idei foarte originale. Le place foarte mult să își poată folosi creativitatea
Povestea îndeplinește cerințele stabilite. Pentru a face acest lucru, elevii au trebuit să utilizeze următoarele funcții: • Combinați diferite mișcări • blocuri în secvențe programate	Da	Pentru ca elevii să nu să se oprească la primii pași, este necesar să îi încurajeze/ghideze pentru a trece la nivelul următor.

• Personalizați personajele • Înregistrați sunete și adăugați-le la proiecte • Implementarea diferitelor medii		
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	Majoritatea elevilor au realizat secvența programată de activități. A existat o minoritate de elevi cărora le-a fost dificil să realizeze unele dintre secvențe
Durata lecției Plan	3 ore împărțite în două sesiuni de 1h30
Sucesiunea activităților de încălzire	Această parte a activității a decurs fără probleme, iar elevii au fost foarte participativi
Secvența de activități ghidate	Elevii au fost deosebit de impresionați de posibilitatea de a personaliza personajele cu propriile fotografii și de personalizarea culorilor. Se recomandă motivarea elevilor pentru a trece la următoarele faze ale lecției
Exercițiu de evaluare	Grupurilor li s-a părut foarte interesant să prezinte povestea lor restului clasei.
Altele	

Feedback-uri	
Studenti	Partea cu roboții dansatori a fost foarte amuzantă.
Profesori	Lecția a fost foarte atractivă pentru elevi. Ar fi foarte interesant să se repete lecția în clasă, astfel încât elevii să își poată consolida cunoștințele. Unii profesori consideră că este necesară o formare suplimentară pentru a gestiona bine software-ul



5.6. Modulul 7 Arte

Informații generale			
Data	31.10.2023	Durata totală	50min
Școală/țară	Grădinița EuroEd, România		
Grupa de ani	5-6	Nivelul clasei	Grup mare
Număr de studenți	15	Număr de profesori	1 + 1 asistenți didactici
Modul	Modulul 7		
Planul lecției	Forme și culori		
Material utilizat	• PC, smartboard, coli de hârtie, acuarele, pensule • creioane/creioane colorate/plastilină/argilă, foi albe, blocuri colorate/ un model de casă • imagini (https://tinyurl.com/4up2hw3b https://tinyurl.com/4nu3nbvs https://www.houzz.ie/photos/garage-apartment-maine-coastroundwindowinstairwellphvwvp~372188https://tinyurl.com/bdh2pyxf https://tinyurl.com/4r9ekctkhttps://www.atlasobscura.com/places/kindergarten-wolfartsweier) • Fișe de lucru		
Descriere a locației	Sala de clasă		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Recunoașterea/denumirea formelor și culorilor	Da	Toți copiii au fost capabili să recunoască formele și culorile
Discutați despre caracteristicile diferitelor forme.	Da	Toți copiii au fost capabili să vorbească despre caracteristicile diferitelor forme
Comparați și contrastați diferite forme.	Da	Toți copiii au fost capabili să compare și să contrasteze

		diferite forme
Observă și identifică formele folosite la desenarea/pictarea unei case și a mediului din jurul casei.	Da	Toți copiii au fost capabili să observe și să identifice formele folosite în desenarea/pictarea unei case și a mediului din jurul casei
Utilizați forme geometrice / culori adecvate pentru a desena o casă și mediul înconjurător.	Da	Toți copiii au fost capabili să utilizeze forme geometrice/culori adecvate pentru a desena o casă și mediul înconjurător
Competențe: abilități lingvistice orale, abilități de muncă independentă, capacitatea de a observa și de a traduce corect ceea ce vizualizează, abilități de ascultare conștientă, abilități motorii fine și grosiere, entuziasm pentru învățare	Da	Activitățile au contribuit la dezvoltarea diferitelor abilități ale copiilor: abilități lingvistice orale, abilități de muncă independentă, capacitatea de a observa și de a traduce corect ceea ce vizualizare, ascultare conștientă, abilități motorii fine și grosiere, entuziasm pentru învățare
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	judecând după implicarea și participarea copiilor pe parcursul lecției, toate activitățile au fost potrivite pentru acest grup de vârstă.
Durata lecției Plan	
Sucesiunea activităților de încălzire	Exercițiile de încălzire bine alese au stârnit interesul copiilor și le-au trezit curiozitatea. A fost, de asemenea, o ocazie minunată pentru profesor de a afla ce știau deja copiii despre subiect, de a consolida limbajul important și de a-i pune pe copii într-o dispoziție bună (cântece).
Secvența de activități ghidate	- Acestea au fost bine selectate, cu conexiuni la ceea ce copiii știau anterior și bazându-se pe cunoștințele anterioare (tranziții line și oportune între activități). Activitățile au avut următoarele caracteristici: - Pregătirea și implicarea elevilor în activități

	• Utilizarea bună a activităților digitale și tradiționale (roata digitală a fost o bună introducere și a sporit interesul copiilor pentru subiect) • Bună utilizare a TPR • Stimularea creativității și imaginației copiilor cerându-le să deseneze și să coloreze/picteze casa visurilor lor folosind forme geometrice • Implicarea, ajutându-i pe copii să exploreze subiectul (de la niveluri concrete la mai abstracte, de la observație la analiză și discuții) • Echilibru bun între mișcare și activități statice • Utilizarea echilibrată a artelor (cântece, pictură și desen) • Dezvoltarea abilităților de vorbire și ascultare • Dezvoltarea abilităților de prezentare ale copiilor, cerându-le să prezinte casa visurilor lor • să îi ajute pe copii să își exprime opiniile, cerându-le să își împărtășească ideile despre casa colegilor lor într-un mediu de susținere și fără prejudecăți • Toate activitățile au fost modelate și demonstrate de către profesor cu ajutorul copiilor • Dezvoltarea abilităților de gândire critică (copiii au trebuit să își justifice răspunsurile/preferințele/opiniile) • Respectarea nevoilor și individualității fiecărui copil (atunci când unii copii aveau dificultăți cu reprezentarea abstractă a formelor, profesorul a recurs la obiecte concrete). • Încurajarea bunei purtări și a respectului pentru punctele de vedere și preferințele celorlalți • Dezvoltarea încrederii și a stimei de sine
Exercițiu de evaluare	Toți copiii au participat la evaluare, prezentându-și desenele și împărtășindu-și opiniile despre picturile colegilor lor, fără a fi judecați.
Altele	

Feedback-uri	
Studenti	Ei și-au exprimat entuziasmul și aprecierea pentru lecție.
Profesori	Profesorul ne-a spus că a realizat toate activitățile, care erau potrivite pentru vârsta elevilor și foarte atractive



Informații generale			
Data	25.10.2023	Durata totală	50min
Școală/ țară	Grădinița EuroEd, România		
Grupa de ani	5-6	Nivelul clasei	Grup mare
Număr de studenți	15	Număr de profesori	1 + 2 asistenți didactici
Modul	Modulul 7		
Planul lecției	Anotimpuri		
Material utilizat	PC, tablă inteligentă, coli de hârtie, farfurii albe de hârtie sau carton alb cercuri - 1 per copil; foarfece - 1 per copil; închizătoare de hârtie - 1 per copil; markere; imagini de revistă sau fotografii care descriu diferite tipuri de vreme/ desen pentru copii; bumbac/ panglică; lipici -Link-uri către roțile sezonului: https://wordwall.net/resource/10000259/seasons https://wordwall.net/resource/32198159/seasons -Fișe de lucru		
Descrierea locației	Sala de clasă		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Pentru a recunoaște anotimpurile pe roată	Da	Toți copiii au fost capabili să numească și să identifice anotimpurile pe roată
Identificarea elementelor specifice ale primăverii	Da	Toți copiii au fost capabili să identifice elemente specifice primăverii/toamnei
Să identifice diferite tipuri de vreme	Da	Toți copiii au fost capabili să identifice diferite tipuri de vreme
Să utilizeze simboluri care reprezintă tipuri de vreme	Da	Toți copiii au fost capabili să utilizeze simboluri reprezentând toate tipurile de vreme

Pentru a crea un ceas meteo	Da	Toți copiii au fost capabili să creeze un ceas meteorologic
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	toate activitățile au fost potrivite pentru acest grup de vârstă (ilustrat de implicarea copiilor în activități).
Durata lecției Plan	
Sucesiunea activităților de încălzire	Activitățile de încălzire au fost bine selectate și au stârnit imaginația și curiozitatea copiilor. A fost, de asemenea, o bună ocazie pentru profesor să afle de la elevi ce știau despre subiect și, de asemenea, să repete vocabularul cheie și să creeze o atmosferă plăcută (cântec).
Secvența de activități ghidate	Activitățile au fost bine selectate, cu conexiuni la ceea ce copiii știau anterior și bazându-se pe cunoștințele anterioare. Activitățile propuse făceau parte dintr-un plan secvențial și bine gândit, permițând copiilor să treacă ușor de la o activitate la alta și, de asemenea, să se implice în fiecare sarcină. Activitățile au avut următoarele caracteristici: -pregătirea și implicarea elevilor în activități -Buna utilizare a TPR -Bun echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale -Utilizarea bună a artelor (muzică, pictură) -Un echilibru bun între mișcare și activități statice -Conectarea lecției la contextul copiilor și la ceea ce copii știți despre subiect -Crearea de așteptări de învățare și stimularea creativității și imaginației (activități care stimulează imaginația copiilor: parada modei și ceasul meteorologic) -dezvoltarea abilităților de vorbire și ascultare -dezvoltarea conștientizării de către copii a succesiunii evenimentelor -dezvoltarea lucrului în perechi și în grup -dezvoltarea încrederii și a stimei de sine -Toate activitățile au fost modelate și demonstrate de către profesor cu ajutorul copiilor -dezvoltarea gândirii critice (copiii au trebuit să își justifice răspunsurile) -încurajarea bunei purtări și a respectului pentru punctele de vedere și preferințele celorlalți

	-Respectarea nevoilor și individualității fiecărui copil
Exercițiu de evaluare	Toți copiii au participat la evaluare și au participat la activitatea de joc de rol ajutându-se reciproc. Activitatea a fost, de asemenea, încurajată și sprijinită de profesorul lor.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Ei și-au exprimat entuziasmul și aprecierea pentru lecție.
Profesori	Profesorul ne-a spus că a realizat toate activitățile, care erau potrivite pentru vârsta elevilor și foarte atractive. Profesorul a subliniat, de asemenea, că planul de lecție este transferabil la alte subiecte - astfel, având în vedere sezonul actual (toamna), a schimbat subiectul de la primăvară la toamnă și a funcționat foarte bine

Informații generale			
Data	25.10.2023	Durata totală	50min
Școală/ țară	Grădinița EuroEd, România		
Grupa de ani	5-6	Nivelul clasei	Grup mare
Număr de studenți	15	Număr de profesori	1
Modul	Modulul 7		
Planul lecției	Numere		
Material utilizat	- PC, tablă electronică - Fișe de lucru (cele 2 fișe de lucru) - Sistem audio și video - 15 cântece preșcolare de numărare, jocuri cu degetele și rime https://childhood101.com/15-preschool-counting-songs-fingerplaysrhymes/ -Cântece de numărat pentru preșcolari https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/counting-songs-forpreschool/ -Flashcards cu numerele 1-5/ https://tinyurl.com/yv957exb -Fișe de lucru		
Descrierea locației	Sala de clasă		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Să recunoască numărul și cifra 1 și să le asocieze cu cantitatea.	Da	Toți copiii au recunoscut numărul și cifra 1 și le-au asociat cu cantitatea.
Să devii receptiv la ritmul bățăilor.	Da	Toți copiii au făcut gesturile specifice necesare pentru a scrie corect numărul 1 și au fost receptiv la ritmul bățăilor.

Să facă gesturile specifice necesare pentru a scrie corect numărul 1	Da	Toți copiii au fost capabili să creeze gesturile necesare pentru a scrie numărul 1
Să fie conștienți de poziția pe care o ocupă numărul 1 în scara numerică.	Da	Toți copiii erau conștienți de poziția pe care o ocupă numărul 1 în scara numerică.
Pentru a colora estetic numărul 1.	Da	Toți copiii au colorat estetic numărul 1 / au creat numărul 1 din corpul lor.
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	toți copiii au participat activ la lecție; toți activitățile au fost potrivite pentru acest grup de vârstă.
Durata lecției Plan	50 de minute (timp suficient pentru a face toate activitățile și a respecta ritmul individual al copiilor)
Sucesiunea activităților de încălzire	Activitățile de încălzire au fost bine selectate și au ridicat interesul și motivația copiilor. Copiii au cântat cântecul și, de asemenea, au numărat de la 1 la 5 de câteva ori, numărându-și degetele de la mâini și de la picioare sau numărându-și acțiunile, cum ar fi săriturile, scuturarea mâinilor și baterea din palme de cinci ori. Copiii au învățat, de asemenea, că un număr este mai mult decât un simplu cuvânt, deoarece denotă o valoare atunci când cântă un cântec despre 5 din ceva, care apoi se schimbă în 4 când unul pleacă, apoi în 3 etc. A fost, de asemenea, o bună ocazie pentru profesor să repete vocabularul cheie și să creeze o atmosferă plăcută (cântec).
Secvența de activități ghidate	Acestea au fost bine selectate, de la concepte concrete la cele mai abstracte. Copiii, ghidați de profesorul lor, au trecut fără probleme de la o activitate la alta și au rămas concentrați și implicați în fiecare sarcină. Activitățile au avut următoarele caracteristici: -pregătirea și implicarea elevilor -Buna utilizare a TPR -Utilizarea bună a artelor (muzică, desen, colorat și sculptură) -Bun echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale -Introducere și bună utilizare a exercițiilor digitale -Bun echilibru între mișcări și sarcini statice

	-Crearea de așteptări de învățare și stimularea creativității și imaginației (copiii au fost rugați să deseneze cifra 1 în făină, să o coloreze în fișele lor de lucru sau să o creeze din corpul lor) -dezvoltarea încrederii și a stimei de sine (copiii au fost întotdeauna încurajați de profesor să își îndeplinească sarcinile) -Toate activitățile au fost modelate și demonstrate de către profesor cu ajutorul copiilor -dezvoltarea gândirii critice (copiii au trebuit să își justifice răspunsurile) -Încurajarea bunei conduite și a respectului pentru punctele de vedere și preferințele celorlalți -Respectarea nevoilor și individualității fiecărui copil. (când unuia dintre copii i-a fost dificil să identifice numărul 1, profesorul l-a ajutat recurgând la ajutoare mai concrete sau la contextul copilului)
Exercițiu de evaluare	Toți copiii au participat la etapa de evaluare. Profesorul s-a concentrat pe ceea ce aveau nevoie. I-a încurajat și i-a ajutat să se corecteze.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Copiii le-a plăcut ceea ce au făcut, participând cu entuziasm în toate activitățile
Profesori	Profesorul ne-a spus că a atins toate obiectivele și că activitățile au fost adecvate vârstei elevilor și foarte atractive. De asemenea, ne-a spus că a adaptat planul de lecție la copiii săi și a folosit o activitate digitală ca evaluare.

Informații generale			
Data	27.10.2023	Durata totală	50min
Școală/țară	Grădinița EuroEd, România		
Grupa de ani	5-6	Nivelul clasei	Grup mare
Număr de studenți	15	Număr de profesori	1 + 1 asistenți didactici
Modul	Modulul 7		
Planul lecției	Rutina zilnică		
Material utilizat	-PC, tablă inteligentă, foi de hârtie -Cântec de curățenie Cântec pentru copii pentru curățenie Căntece super simple https://www.youtube.com/watch?v=SFE0mMWbA-Y -Imagini: https://www.123rf.com/clipart-vector/tidy_up.html https://www.shutterstock.com/search/messytidyhttps://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.devgameapp.KinderkardenGirlsGames&hl=en_ZA -Fișe de lucru		
Descriere a locației	Sala de clasă		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Învățați despre spațiul din jurul nostru.	Da	Toți copiii au învățat despre spațiul din jurul lor
Reglementați-i comportamentul (acordați-i atenție când își pune jucăriile deoparte/își aranjează lucrurile).	Da	Toți copiii s-au implicat în activități și au fost capabili să își regleze comportamentul.

Îmbunătățirea abilităților motorii prin muzică și dans (prin aranjarea jucăriilor prin cântec și dans - mișcare).	Da	Toți copiii și-au putut îmbunătăți abilitățile motorii prin muzică și dans.
Oferiți copiilor oportunități de a să reflecteze asupra acțiunilor lor (ce se poate întâmpla dacă nu fac ordine).	Da	Toți copiii au avut ocazia să reflecteze asupra acțiunilor lor (ce se poate întâmpla dacă nu fac ordine). Activitățile i-au sensibilizat cu privire la consecințele acțiunilor lor.
Urmați linia logică a evenimentelor.	Da	Toți copiii au fost capabili să urmeze linia logică a evenimentelor.
Dezvoltarea unor abilități precum: ordonarea conștientă a jucăriilor, abilități lingvistice orale în timpul cântatului, munca independentă, ascultare activă etc.	Da	Toți copiii au lucrat la abilități precum: ordonarea conștientă a jucăriilor, limbajul oral, abilități în timpul cântatului, abilități de lucru independent, ascultare activă etc.
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	toate activitățile au fost potrivite pentru acest grup de vârstă, implicând corpul și sufletul copiilor.
Durata lecției Plan	OK
Sucesiunea activităților de încălzire	Activitățile de încălzire au fost bine selectate și au ridicat interesul și curiozitatea copiilor. A fost, de asemenea, o bună ocazie pentru profesor să obțină de la elevi ceea ce știau despre subiect și, de asemenea, să repete vocabularul cheie și să creeze o atmosferă plăcută (cântec This is the way...).
Secvența de activități ghidate	Acestea au fost bine selectate, cu conexiuni la ceea ce copiii știau anterior și bazându-se pe cunoștințele anterioare. Activitățile au avut următoarele caracteristici: -pregătirea și implicarea elevilor în activități -Buna utilizare a TPR -Utilizarea bună a muzicii (cântece care au creat o stare pozitivă și i-au pus pe copii într-o dispoziție bună, sporind

	concentrarea, consolidând memoria, stimulând motivația și permițând copiilor să internalizeze mesajul prin repetare). -un echilibru bun între mișcare și activități statice. -Crearea de așteptări de învățare și stimularea creativității și imaginației (povestea este mai întâi redată fără sunet, iar copiii sunt rugați să își imagineze povestea și apoi să o compare cu originalul) -dezvoltarea abilităților de vorbire și ascultare -dezvoltarea conștientizării de către copii a succesiunii evenimentelor și a consecințelor acțiunilor lor (ce se întâmplă dacă nu își pun jucăriile deoparte). -Ajutarea copiilor să urmeze instrucțiunile -dezvoltarea lucrului în perechi și în grup -dezvoltarea încrederii și a stimei de sine -Toate activitățile au fost modelate și demonstrate de către profesor cu ajutorul copiilor -dezvoltarea gândirii critice (copiii au trebuit să își justifice răspunsurile) -încurajarea bunei purtări și a respectului pentru punctele de vedere și preferințele celorlalți -Respectarea nevoilor și individualității fiecărui copil. -utilizarea unei game de arte pentru a-i familiariza pe copii cu viața cotidiană rutine -Transferabil la un nou context (profesorul a introdus noi activități care completează programul zilnic al copiilor).
Exercițiu de evaluare	Toți copiii au participat la evaluare împărtășindu-și ideile despre picturile colegilor lor, fără a judeca. Aprecierea lucrărilor lor a fost consolidată de învățătorul lor.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Ei și-au exprimat entuziasmul și aprecierea pentru lecție.
Profesori	Învățătoarea ne-a spus că a atins toate obiectivele de învățare, care au fost potrivite pentru vârsta elevilor și foarte atractive. De asemenea, ea a declarat că, dacă profesorul are nevoie de mai multe activități cu copiii mai mari, poate revizui întregul program zilnic al copiilor și poate adăuga astfel activități axate pe cântecul This is the way...(https://www.youtube.com/watch?v=Pd4WnsXwdqw)



STEAMERS

--	--

Informații generale			
Data	13,10,2023	Durata totală	50min
Școală/ țară	Grădinița EuroEd, România		
Grupa de ani	5-6	Nivelul clasei	Grup mare
Număr de studenți	15	Număr de profesori	1 + 2 asistenți didactici
Modul	Modulul 7		
Planul lecției	Părți ale corpului		
Material utilizat	PC, smartboard, coli de hârtie, acuarele, pensule https://www.craftplaylearn.com/if-youre-happy-and-you-know-it/ https://youtu.be/9xp1XWmJ_Wo -Fișe de lucru		
Descrierea locației	Sala de clasă		
Altele			

Obiective de învățare		
Lista sau obiectivele de învățare	Realizat/ Nerealizat	Observații
Să identifice/denumească părțile corpului uman	Da	Toți copiii au numit părțile corpului, le-au arătat și au lucrat cu ele în fișele lor de lucru.
Să dezvolte conștientizarea și controlul corpului de către copii	Da	Similar cu primul punct. Toți copiii s-au arătat conștienți de acțiunile pe care le pot face cu corpul lor.
Pentru a dezvolta abilitățile motorii fine și coordonarea	Da	Toți copiii au fost capabili să își miște părțile corpului conform instrucțiunilor profesorului.
Pentru a-și îmbunătăți memoria și concentrarea	Da	Toți copiii au fost capabili să rețină și să repete toate părțile corpului.

Pentru a-și dezvolta competențele lingvistice	Da	Toți copiii au fost capabili să repete și să folosească noile cuvinte referitoare la părțile corpului în propozițiile lor.
Să le stimuleze stima de sine și încrederea în sine	Da	Toți copiii s-au mândrit și au apreciat galeria de artă cu picturile lor
Alte observații cu privire la obiectivele de învățare:		

Observații/ Propuneri de îmbunătățire	
Adecvarea activităților la grupul de vârstă propus	juducând după implicarea și participarea copiilor pe parcursul lecției, toate activitățile au fost potrivite pentru acest grup de vârstă.
Durata lecției Plan	lecția este foarte densă, astfel încât profesorul trebuie să fie bine organizează și controlează activitățile neașteptate ale copiilor reacții.
Sucesiunea activităților de încălzire	Activitățile de încălzire au fost bine selectate și au ridicat interesul și curiozitatea copiilor. A fost, de asemenea, o bună ocazie pentru profesor să afle de la elevi ce știau despre subiect și, de asemenea, să repete vocabularul cheie și să creeze o atmosferă plăcută (cântec).
Secvența de activități ghidate	-Ele au fost bine selectate, cu conexiuni la ceea ce copiii știau anterior și construind pe baza cunoștințelor anterioare. Activitățile au avut următoarele caracteristici: -pregătirea și implicarea elevilor în activități -Buna utilizare a TPR -Crearea de așteptări de învățare și stimularea creativității și imaginației (povestea este mai întâi redată fără sunet, iar copiii sunt rugați să își imagineze povestea și apoi să o compare cu originalul) -dezvoltarea abilităților de vorbire și ascultare -dezvoltarea conștientizării de către copii a succesiunii evenimentelor -dezvoltarea lucrului în perechi și în grup -dezvoltarea încrederii și a stimei de sine -Toate activitățile au fost modelate și demonstrate de către profesor cu ajutorul copiilor -dezvoltarea gândirii critice (copiii au trebuit să își justifice răspunsurile)

	-Încurajarea bunei conduite și a respectului pentru punctele de vedere și preferințele celorlalți. -un echilibru bun între mișcare și activități statice. -Respectarea nevoilor și individualității fiecărui copil.
Exercițiu de evaluare	Toți copiii au participat la evaluare împărtășindu-și ideile despre picturile colegilor lor, fără a judeca. Aprecierea lucrărilor lor a fost consolidată de învățătorul lor.
Altele	

Feedback-uri	
Studenți	Ei și-au exprimat entuziasmul și aprecierea pentru lecție (fețe fericite, îmbrățișări).
Profesori	Profesorul ne-a spus că a realizat toate activitățile, care erau potrivite pentru vârsta elevilor și foarte atractive.



STEAMERs

steamersproject.eu