

IN
FORM
AL



PALATUL COPIILOR
DROBETA TURNU SEVERIN
REVISTA CERCULUI DE INFORMATICA



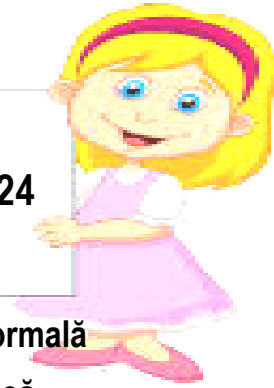
ISSN 3090-9929

ISSN-L 3090-9929

Anul X, Nr. 8, decembrie 2024
Revistă de cultură și educație nonformală

INFONONFORMAL

ISSN 3090-9929
ISSN-L 3090-9929



Anul X, Nr. 8, decembrie 2024

Revistă de cultură și educație nonformală
publicată de coordonator cerc informatică,

Mileva CHIRCU

COLECTIV DE REDACȚIE

Tehnoredactare/Coordonare,
Mileva CHIRCU

- Adriana GAVRILĂ
- Claudia Paulina RĂDULESCU
- Cristian ISOP
- Daniela TOPORAN
- Dan-Virgil SCURTU
- Eugenia PASCU
- Florin GHIOCEL
- Iuliana Lucia SANDA
- Liliana COMANICIU
- Maria Lorena BÂRCU
- Mihaela-Eugenia ROMAN
- Valentina EPURAN
- Violeta JOZSA
- Viorica TUDOR

Colaboratori,
Elevii cercului de informatică



”Secretul educației constă în respectul față de elev” Ralph Waldo Emerson

Responsabilitatea corectitudinii și originalității informațiilor prezentate revine exclusiv autorilor.
Bibliografia selectată se află la autorii de text.

Cuvânt de început

Infononformal Nr. 8 este o publicație cu apariție anuală prin care diseminăm activitatea cercului de informatică de la Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin dar și activitatea extrașcolară din palatele și cluburile copiilor.

Revista conține articole de specialitate realizate de cadre didactice cu o bogată experiență la catedră dar și în activitatea extrașcolară-nonformală. Prin publicarea materialelor ne dorim să realizăm un schimb de bune practici, un ghid care prezintă activitatea cadrelor didactice ce activează în cadrul palatelor și cluburilor copiilor - învățământ nonformal dar, și în unitățile de învățământ preuniversitar - învățământ formal, contribuția inovatoare a fiecărui profesor precum și a ”echipei profesori-elevi” în procesul didactic de predare și evaluare.

Materialele prezentate de cadrele didactice participante la simpozionul cu tema: ”*Inovare didactică în predare și evaluare*” 2024, ediția a XV-a, au fost publicate cu scopul de a contribui la inovarea activității de predare-evaluare fiind exemple de bune practici ale colegilor noștri. Simpozionul este organizat anual în cadrul concursului ”Calculatorul-virtuozitate și pasiune” la secțiunea comunicări științifice, fiind avizat de **Ministerul Educației în Calendarul Proiectelor Educative Extrașcolare Regionale și Interjudețene 2024 nr. 24953/01.02.2024**, poziția 1268, O.M.E. nr. 3468/29.01.2024.

Revista ”*Infononformal*” poate fi consultată și online la adresa: <https://www.palatulcopiilorseverin.ro/index.php/utile/167-publicații>

De asemenea în cadrul revistei sunt publicate lucrările premiate ale elevilor participanți la probele practice și comunicări științifice, secțiunea: fotografie prelucrată.

Mulțumesc colegilor și partenerilor care au susținut proiectele derulate și nu în ultimul rând mulțumesc elevilor și părinților care sunt alături de noi la toate activitățile extrașcolare - nonformale.

*Coordonator cerc informatică,
Prof. ing. Mileva CHIRCU*

CONCURS JUDEȚEAN DE UTILIZARE A CALCULATORULUI

„8 MARTIE – ZIUA MAMEI”, ediția a XVII-a

01-10 martie 2024

Organizatori: I.S.J. Mehedinți, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin

Argument

Concursul județean de utilizare a calculatorului „8 MARTIE – ZIUA MAMEI”, avizat în CAEJ 2024, nr. 13830/28.11.2023, domeniul tehnic, **poziția 22**, s-a aflat la ediția a XVII-a, având ca scop:

Promovarea lucrului în echipă, schimbul de idei, informații, concepte în domeniul educației extrașcolare prin intermediul calculatorului.

Obiective:

- Inițierea copiilor, de la o vârstă fragedă, în informatică, în utilizarea tehnicii de calcul, a mijloacelor moderne de comunicare.
- Creșterea nivelului de pregătire al elevilor, formarea deprinderilor de utilizare a calculatorului.
- Depistarea copiilor dotați în acest domeniu, evaluarea nivelului de pregătire teoretică și practică.
- Realizarea unui schimb de experiență între membrii și conducătorii cercurilor de informatică din unități școlare și palate sau cluburi ale copiilor.
- Realizarea unei orientări școlare și profesionale a copiilor, în strânsă corelație cu cerințele actuale și de perspectivă ale economiei de piață și ale comunității

Durata proiectului: 01 - 10 martie 2024

Secțiuni/categoriile de vârstă:

Nr. crt.	Secțiuni	Categoriile de vârstă	Ora
1.	Scrisoare ilustrată/Poveste	Cls.0 - II / III-IV	8 ⁰⁰ – 9 ³⁰
2.	Felicitare	Cls. III-IV / V-VI / VII-VIII	9 ³⁰ – 11 ⁰⁰
3.	Poveste multimedia cu grafică Paint	Cls. V-VIII	11 ⁰⁰ -12 ³⁰
4.	Poveste multimedia cu grafică AdobePhotoshop	Cls. IX-XII	12 ³⁰ -14 ⁰⁰

Unități școlare participante:

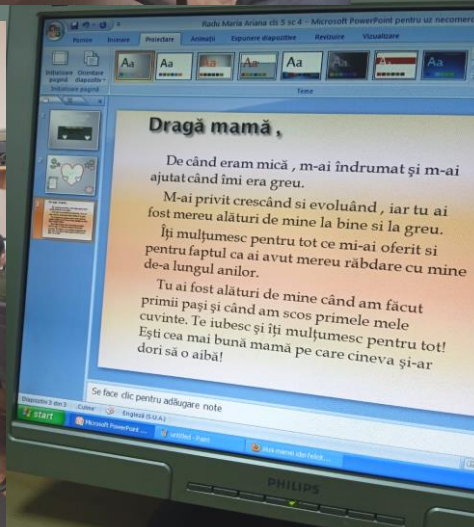
Nr. crt.	Denumire unitate școlară	Profesor coordinator	Nr. elevi
1.	C. N. ”Gheorghe Țițeica”	Roman Mihaela	5
2.	C. N. Pedagogic ”Șt. Odobleja”	Tudosie Mariana	5
3.	C.Tehnic ”Domnul Tudor”	Florea Mihaela, Pîrvulescu Mihaela	3
4.	Șc. Gimnazială Nr. 6	Crivineanu Alexandrina, Șuță Adriana	15
5.	Șc. Gimnazială ”Alice Voinescu”	Dincă Amalia	10
6.	Șc. Gimnazială Cerneți	Pețerea Doina	3
7.	Șc. Gimnazială ”Petre Sergescu”	Epuran Valentina	20
8.	Palatul Copiilor Dr. Tr. Severin	Chircu Mileva	46
Total elevi participanți			108

Premii: s-au acordat premii (diplome) pe categorii de vârstă și secțiuni.

Cheltuieli: resurse extrabugetare – 600 lei, finanțare atrasă de organizator proiect (diplome, materiale concurs)

Rezultate așteptate: creșterea actului educațional, abilități specifice la nivelul grupului țintă.

Promovare și diseminare: expoziție lucrări, revistă cerc ”Infononformal”, ședințe CP, întâlniri cu părinții cercului



Lucrările cadrelor didactice prezentate la secțiunea de comunicări științifice

"Inovare didactică în predare și evaluare"

concurs de informatică **"CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE"**

iunie 2024, ediția a XV-a

avizat în C.P.E.E.R.I. nr. 24953/01.02.2024, poziția 1268, O.M.E. nr. 34682/2901.2024

CONTRIBUȚIA MATEMATICII LA DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII

**Prof. Eugenia PASCU,
Palatul Copiilor Craiova, Dolj**

Disciplina care contribuie într-o măsură foarte mare la dezvoltarea creativității gândirii este matematica. Un învățământ matematic modern urmărește, printre obiectivele sale prioritare, și dezvoltarea gândirii creatoare, flexibile, divergente, productive.

Studii psihologice de specialitate afirmă că persoanele caracterizate prin gândire creatoare ajung mai repede la idei sau principii noi, ajung să descopere noi relații între obiecte și fenomene, noi metode sau procedee de investigare.

În procesul de predare a matematicii la elevii din ciclul primar este posibil și necesar să se dezvolte gândirea creatoare, cu toate calitățile specifice creativității. Cercetătorii în domeniul psihologiei afirmă că gândirea creatoare este o gândire divergentă în esență. Spre deosebire de gândirea convergentă, care implică o metodă standard de rezolvare a unei probleme, de căutare a soluției corecte care este una singură și poate fi găsită în mod cert printr-un număr finit de pași, gândirea divergentă este orientată în direcții diferite, spre o diversitate de soluții, dintre care se alege cea mai adecvată pentru situația în cauză.

În cadrul gândirii divergente se pot distinge mai multe componente sau aspecte, cum ar fi: fluiditatea, flexibilitatea, originalitatea.

Fluiditatea gândirii exprimă bogăția și ușurința actualizării asociațiilor de idei, precum și desfășurarea ușoară a acestora. Fluiditatea are un rol important atât în gândirea reproductivă, cât și în gândirea creatoare.

O componentă importantă a gândirii creatoare este flexibilitatea. O caracteristică importantă a flexibilității gândirii este restructurarea ușoară a vechilor asociații temporare de idei, în conformitate cu cerințele noilor situații, schimbarea ușoară a punctelor de vedere, a direcției gândirii, a modului de abordare a unei situații sau probleme, în funcție de noile elemente apărute pe parcurs. Opusul flexibilității este rigiditatea gândirii, care înseamnă perseverarea într-o situație nouă cu metodele anterioare, adică manifestarea stereotipiei în gândire. Flexibilitatea poate fi spontană sau adaptivă, poate fi cultivată și perfecționată.

O altă caracteristică a gândirii divergente este originalitatea. Un indiciu de manifestare a originalității îl constituie răspunsurile neuzuale (dar corecte!), precum și caracterul deosebit al soluțiilor găsite.

Gândirea creatoare este aceea care îl ajută pe elev să rezolve independent situațiile – problemă, găsiind soluții noi și cât mai personale. O asemenea gândire este flexibilă când permite elevului să se adapteze cu ușurință la situații noi, diferite de cele tipice, cunoscute. Gândirea este productivă când ajută la creșterea randamentului școlar al elevului. Gândirea este divergentă când elevii care încearcă să rezolve exerciții sau probleme nu insistă cu disperare în folosirea unei singure metode, care se dovedește neadecvată, ci caută și altele noi.

În cazul rezolvării de exerciții și probleme tipice acționează în principal memoria și gândirea convergentă, ceea ce nu întotdeauna este rău. Însă regulile și procedurile matematice nu se memorează ca orice alte definiții. Ele trebuie înțelese, în primul rând, pentru ca apoi, prin gândirea participativă, să poată fi folosite într-un evantai cât mai larg de situații, din ce în ce mai complicate. Una dintre condițiile absolut necesare pentru a putea gândi creator, pentru a putea fi flexibil în gândire, este însușirea temeinică și sistematică a noțiunilor cu care se operează. De aceea, în procesul de predare – învățare a matematicii este necesar să se pună un accent deosebit pe însușirea cunoștințelor, înainte de a trece la rezolvarea oricărei probleme.

În general, activitatea de rezolvare a problemelor începe cu rezolvarea de probleme și exerciții tipice. Acestea se rezolvă pe baza algoritmilor și procedurilor de rezolvare, descrise în capitolele anterioare. În acest caz se poate pune întrebarea: dacă încadrăm problemele în categorii și tipuri, pentru care există metode de rezolvare tipice, atunci cum mai putem contribui prin rezolvarea lor la dezvoltarea gândirii creatoare? La prima vedere, întrebarea este corectă, dar descoperirea tipului de problemă și încadrarea ei corectă constituie chiar un proces de gândire creatoare. Chiar dacă rezolvarea problemelor tipice se face pe baza algoritmilor, acesta ușurând activitatea rezolvitorului, descoperirea tipului de problemă constituie dificultatea care solicită din plin gândirea elevilor.

Pentru ca algoritmi să devină instrumente eficiente ale gândirii elevilor este necesar ca aceștia să nu fie dați de-a gata, ci elevii să fie puși în situația de a gândi, parcurgând etapele elaborării acestora, pentru a putea conștientiza fiecare element al acestora. În acest mod, elevii vor putea reconstitui cu ușurință ori de câte ori va fi nevoie, folosind procesele de gândire creatoare. Trebuie urmărit ca elevii să aplice algoritmi nu ca simple automatisme, ci doar ca verigi automatizate ale unui raționament, de fiecare dată altul, aplicarea algoritmului devenind doar un ajutor, și nu un scop în sine.

Un rol la fel de important în stimularea și dezvoltarea creativității elevilor îl are și procesul compunerii de probleme, unde nu există nici un algoritm de aplicat, totul fiind un proces pur creator și original, specific fiecărui elev. La început, elevii vor compune probleme asemănătoare cu cele propuse spre rezolvare de către învățător, apoi - pe măsură ce elevii încep să se deprindă cu îmbinările de cuvinte - vor compune probleme pe bază intuitivă, folosind din ce în ce mai multe nuanțe de exprimare.

BIBLIOGRAFIE:

- Berar I., *Aptitudinea matematică la școlari*, Editura Academiei Române, București, 1991
- Crețu C., *Psihopedagogia succesului*, Editura Polirom, Iași 1997
- Cerghit I., *O investigație în sfera microuniversului pedagogic-procedeele didactice*, Revista de Pedagogie, nr.4, 1984
- Catană A., *Metodica predării matematicii*, Editura didactică și Pedagogică, București, 1983

**Prof. Lorena BÂRCU,
Palatul Copiilor Craiova**

Este cunoscut faptul că orice copil învață mai ușor atunci când face asta în joacă. Învățarea este astfel mult mai distractivă, iar factorul inhibitor dispare sau se diminuează. Obținerea unor rezultate și aplicarea celor învățate în cadrul jocului în procesului educațional depinde în mare măsură de măiestria cadrului didactic, de modul în care coordonează desfășurarea jocului. Regulile trebuie să fie simple și clare, insistându-se pe respectarea acestora. Intervenția învățătorului nu trebuie să fie invazivă, ci aproape imperceptibilă, pentru a nu rupe „vraja”. Am propus două jocuri pe care le-am folosit la clasă și al căror scop principal este dezvoltarea capacității de exprimare orală.

Jocul nr. 1: Povestea zilei

Varianta 1: Cadrul didactic începe jocul prin expunerea locului, timpului și a câtorva personaje din poveste: „A fost odată, demult, într-o țară îndepărtată, un împărat care avea trei fii. Tare era supărat însă, pentru că niciunul dintre ei...”. Copiii sunt încurajați să continue povestea, putând să introducă noi personaje, cu condiția ca acțiunea să aibă o înșiruire logică. Imaginația și creativitatea sunt elemente foarte importante în cadrul acestui joc.

Varianta 2: Copiilor le sunt prezentate plăse cu imagini din povești cunoscute, pe care să le ordoneze cronologic, după care repovestesc. Se insistă pe respectarea firului epic, dar și pe exprimarea corectă și utilizarea unui vocabular adecvat vârstei.

Varianta 3: Copiii aleg un jeton dintr-o serie de jetoane reprezentând animale, plante sau diferite obiecte. Imaginea reprezentată devine personaj principal în povestea proprie. Sunt introduse, pe rând, ca și personaje secundare, personajele alese de ceilalți copii. La început povestea este simplă, dar, lăsând loc imaginației, totul devine o frumoasă joacă a minții, care le permite copiilor să-și exploreze creativitatea și inventivitatea, de la numele personajelor până la întâmplările lor.



Jocul nr. 2: Vorbeste cu un prieten

Varianta nr.1 (la telefon): Doi copii se așază cu spatele unul la celălalt, fiecare având câte un telefon. Fără a avea contact vizual, vor purta un dialog „la telefon” pe diferite teme legate de școală, familie sau petrecerea timpului liber. Trebuie respectate formulele de adresare, corectându-se eventualele greșeli de exprimare.



Varianta nr.2 (oglinza): Elevii vin pe rând în fața oglinzii și își exprimă emoțiile și sentimentele într-o formă liberă: „Cum mă simt?”, „Ce mi-aș dori să fac astăzi?”, „Care a fost activitatea mea preferată?”. Jocul se poate desfășura la începutul activității, pentru a se observa care este starea de spirit a copiilor, sau la sfârșit, fiind un fel de feed-back emoțional al activității de învățare



TEMA ȘI EVALUAREA ELEVILOR FOLOSIND CLASSROOM

prof. Valentina EPURAN,
Școala Gimnazială "Petre Sergescu"
Drobeta-Turnu Severin

Tema de casă

După cum știți, încă din 28.11.2016 a apărut Ordinul de ministru 5.893 referitor la temele elevilor date de cadrele didactice pentru a le efectua acasă. În conformitate cu prevederile acestui ordin, timpul necesar realizării temelor pentru acasă pentru un elev este de cel mult 2 ore, însumând toate disciplinele, în așa fel încât media zilnică a pregătirii elevului, în clasă și în afara ei, să se încadreze în 5 - 8 ore zilnic. Tot în acest ordin se prevede că timpul necesar rezolvării temelor la toate materiile nu are voie să depășească cumulativ două ore pe zi - în cazul elevilor din clasele gimnaziale și liceale. De asemenea, tema pentru acasă va fi dată diferențiat după nivelul de pregătire a elevului: *obligatorie și suplimentară*, cea obligatorie fiind de nivel mediu și pentru toți elevii, iar cea suplimentară, individuală și diferențiată.

Acest act normativ ne obligă pe noi, profesorii de matematică, să triem corect exercițiile și problemele alese ca temă astfel încât elevii să le rezolve în funcție de ritmul lor de lucru și de nivelul de cunoștințe asimilate.

De aceea, vă propun alegerea aplicației *GOOGLE CLASSROOM*, ca instrument de lucru în crearea acestor teme diferențiate, dar totodată și valorificarea funcțiilor ei în ceea ce privește sistemul de returnare a rezolvărilor într-un interval de timp, și de ce nu, eventuale cuantificări prin note sau procente.

Argumentele aduse în vederea utilizării Classroom pentru tema de casă sunt multiple, precum:

- scrierea unei teme în aplicația Google Docs (sau în alta aplicație a serviciului Google Drive);
- încărcarea, reutilizarea unei teme folosită anterior;
- crearea unei teme cu chestionar;
- temele pot fi programate în timp, cu dată și oră limită de efectuare;
- tema poate fi evaluată, simplu sau după anumite criterii;
- temele pot fi returnate de profesor pentru reevaluarea lor corectă sau completarea acestora.

Interesul acordat pentru aplicația Google Classroom, a apărut odată cu desfășurarea cursurilor online în perioada epidemiei de virus Sars CoV-2. **Astfel, am ajuns să utilizez funcțiile acestei aplicații considerând-o utilă și în afara orelor predate online pentru a face mai atractiv procesul de instruire al elevilor și pentru a-i motiva pe aceștia să-și efectueze singuri temele.** În cazul în care suspectați vreun elev de fraudă, aplicația vă da posibilitatea să verificați activitatea acestuia asupra temei transmise. Acest lucru este posibil accesând istoricul tuturor activităților derulate asupra temei, specificând exact data și ora când s-a operat asupra fiecărui exercițiu. De asemenea, se poate vedea de către profesor și dacă o temă a fost incompletă pentru a putea fi trimisă în termen, iar mai târziu s-au rezolvat de către elev și restul de exerciții/probleme.

Un alt beneficiu al utilizării acestei aplicații în transmiterea temelor de către profesor este că părinții /tutorii, după ce au fost invitați în Classroom, pot să acceseze funcția *Rezumat pentru tutori* (acces dat de administratorul intern al platformei) prin care solicită un raport zilnic sau săptămânal asupra sarcinilor de lucru pentru acasă primite de copilul lor.

Evaluarea online, în Classroom

Datorită Internetului avem posibilitatea de a accesa numeroase și diverse resurse materiale didactice, pentru orice disciplină. În plus, Web-ul oferă posibilitatea oamenilor din întreaga lume de a crea împreună conținut cu informații din orice domeniu. În domeniul educației, indiferent de anul de studiu sau generații de elevi/studenți, acest conținut este încărcat pe site-uri dedicate de informare și poartă numele de Resurse Educaționale Deschise (RED). Ele sunt resurse gratuite, în mare parte, publicate sub o licență liberă care pot fi distribuite, modificate, chiar și comercializate dacă sunt tipărite.

Plecând de la ideea utilizării resurselor RED, ca metodă modernă, eficientă, adaptabilă, atât la clasă, dar și în afara orelor de curs, m-am gândit că aplicația Google Classroom este un instrument oportun pentru a transfera aceste resurse didactice ca teme și teste pentru elevi.

Argumentele aduse de mine în vederea utilizării Classroom pentru evaluarea elevilor sunt în număr de trei, dar poate găsiți și alte avantaje și funcții ale acestei aplicații pentru a evalua elevii. Mie îmi este foarte ușor să reîncarc temele create în anii anteriori pe care le-am salvat local sau în Drive, sau prin link-uri la platformele de e-learning utilizate. De asemenea, pot filtra elevii care vreau să primească un anumit test/proiect, în funcție de nivelul lor în ansamblu-pe clasă, sau poate dau tema pe grupe (scăzut, mediu, ridicat). Iar cel mai mult îmi place să utilizez Classroom în evaluarea elevilor căci nu mai tipăresc teste și corectez cu pixul lucrările de control. De obicei, testele sumative le fac cu Google Docs, și deci rămân în Drive, de unde le distribuie elevilor, fiindu-mi apoi foarte ușor să le corectez online prin comentarii asupra textului.

După ce am creat un test, în secțiunea *Calculul mediei*, avem următoarele situații:

- dacă selectăm *Fără medie*, atunci notele nu sunt calculate pentru elevi, deci ei nu vor vedea o notă finală;
- dacă selectăm *Total puncte*, atunci punctele obținute la total se împart la totalul posibil, și putem lăsa elevii să vadă o notă finală;
- dacă selectăm *Ponderată după categorie*, atunci se adună punctajele între categorii și putem lăsa elevii să vadă o notă finală.

În secțiunea *Categorii de note*, dacă faceți click pe *Adăugați o categorie de note* și introduceți o categorie de note, în funcție de modul în care alegeți să calculați notele, veți avea opțiunea de a introduce puncte sau procente.

Dacă alegeți opțiunea *“Total puncte”*, în rubrica *Puncte prestabilite*, introduceți un număr întreg, iar dacă alegeți opțiunea *“Ponderată după categorie”*, în rubrica de *Procentaj*, introduceți un număr întreg. (pentru a putea salva opțiunile introduse, categoriile de note trebuie să însumeze 100%.)

În concluzie, ***Classroom-ul***, din punctul meu de vedere, este o aplicație online utilă în procesul de evaluare, permițându-i profesorului mai mult timp pentru predare și fixare la clasă. Este adevărat că necesită o muncă anterioară până când acesta își constituie propriile materiale didactice de evaluare, însă în momentul de față există RED (resurse educaționale deschise) pe care poate să le folosească gratuit.

BIBLIOGRAFIE

<https://www.eduapps.ro/blog>

https://www.ccdsj.ro/documente/Ghid_de_invatare_la_distanta_CCD%20_Salaj.pdf

EDUCAȚIA NONFORMALĂ - O ALTFEL DE EDUCAȚIE

**Prof. Adriana GAVRILĂ,
Palatul Copiilor Craiova**

"Educația este ceea ce supraviețuiește după ce tot ce a fost învățat a fost uitat"
Burrhus Frederic Skinner

Educația nonformală este cea mai nouă abordare a învățării prin activități plăcute și motivante. Avantajele sale multiple înglobează bifarea tuturor deprinderilor specifice sistemului tradițional de învățământ, cu un aport suplimentar de abilități câștigate în condițiile unei libertăți de exprimare maxime. Educația nonformală înseamnă orice acțiune organizată în afara sistemului școlar, prin care se formează o punte între cunoștințele predate de profesori și punerea lor în practică. Acest tip modern de instruire elimină stresul notelor din catalog, al disciplinei impuse și al temelor obligatorii. Înseamnă plăcerea de a cunoaște și de a te dezvolta.

Din punct de vedere etimologic, termenul de educație nonformală își are originea în latinescul "nonformalis", preluat cu sensul "în afara unor forme special/oficial organizate pentru un anumit gen de activitate". Nonformal desemnează o realitate educațională mai puțin formalizată sau neformalizată, dar întotdeauna cu efecte formative-educative.

Din punct de vedere conceptual, educația nonformală cuprinde ansamblul activităților și al acțiunilor care se desfășoară într-un cadru instituționalizat, în mod organizat, dar în afara sistemului școlar, constituindu-se ca "o punte între cunoștințele asimilate la lecții și informațiile acumulate informal".

Obiectivele educației nonformale nu urmăresc să excludă modul tradițional de educație, ci să completeze instruirea pur teoretică prin activități atractive, la care să aibă acces un număr cât mai mare de elevi. Acestea sunt:

- completarea orizontului de cultură din diverse domenii,
- crearea de condiții pentru formarea profesională,
- sprijinul alfabetizării grupurilor sociale defavorizate,
- asigurarea unui mediu propice exersării și cultivării diferitelor înclinații, aptitudini și capacități.

Educația pentru dezvoltare personală se referă la toate abilitățile pe care un tânăr dorește să și le însușească: intelectuale, sportive, artistice, și la accesarea ofertei instituțiilor abilitate în acest sens. Trainingul profesional are drept țintă specializarea într-un anumit domeniu (artizanal, antreprenorial etc.), iar la finalul trainingului, obținerea unei recunoașteri: diplomă, certificate de calificare etc. Toate aceste forme de educație au ceva inedit și anume faptul că derivă din nevoile identificate de educatul însuși.

Educația nonformală are următoarele caracteristici:

- Se concentrează pe nevoile elevilor
- Elevul este o resursă importantă de informație
- Subliniază activități relevante și rezultate practice

Cel care oferă educație nonformală se numește FACILITATOR și este acela care ghidează grupul/educabilul spre a analiza problemele, a găsi soluții, a-și exprima ideile, a ajuta la construirea unor relații de grup.

Educația nonformală le oferă copiilor posibilitatea de a dezvolta valorile lor, abilitățile și competențele, altele decât cele dezvoltate în cadrul educației formale. Aceste competențe (numite "soft skills"), includ o gamă largă de competențe interpersonale, cum ar fi: spirit de echipă, de organizare și de gestionare a conflictelor, conștientizare interculturală, leadership,

planificarea, organizarea, coordonarea și rezolvarea problemelor practice, abilitățile, munca în echipă, încrederea în sine, disciplina și responsabilitatea.

Ce este special la acest tip de educație este faptul că indivizii, participanții sunt actorii activ implicați în procesul de învățământ / învățare. Metodele care sunt utilizate oferă copiilor instrumentele necesare pentru a dezvolta în continuare abilități și atitudini (învățare prin practică). Educația "non-formală" nu este nestructurată, procesul de învățare non-formală este proiectat în așa fel încât creează un mediu în care cursantul este propriul arhitect în dezvoltarea competențelor sale, după principiul: ”Oamenii pe primul loc. Dacă dorești un an de belșug, cultivă cereale, dacă dorești zece ani de prosperitate plantează copaci, dacă dorești o sută de ani de prosperitate, crește oameni!”.

Dr. Pasi Sahlberg în “Construirea de poduri pentru învățare-Recunoașterea valorii educației non-formale în activitatea copiilor” precizează că educația nonformală trebuie să fie: voluntară; accesibilă tuturor; un proces organizat, cu obiective educaționale; participativă și centrată pe elev; centrată pe învățarea deprinderilor de viață și pregătirea pentru o cetățenie activă; bazată pe implicarea atât individuală, cât și de grup; globală și orientată spre progres; acțiunea începe de la nevoile participanților și pe baza experienței lor.

Câteva sfaturi esențiale pentru facilitatori:

- Atenție la stilurile de învățare ale membrilor grupului (cognitivă, emoțională, comportamentală)

- Descoperiți diferențele culturale ale grupului, valorile fiecăruia, explorați percepția identității lor

- Analizați competențele lor (abilitățile, cunoștințele, atitudinile) Metodele vor fi centrate pe:

- Participare (tinerii să participe în mod activ)
- Acțiune-orientată (există întotdeauna o idee centrală)
- Învățarea experiențială (întotdeauna se trece printr-o experiență
- Centrare pe elev (activitatea se bazează pe experiențele anterioare și cunoștințele tânărului)

- Cooperare în învățare (un grup de tineri își îndeplinește sarcinile necesare în colaborare)

- Munca în echipă (grupul este o sursă de învățare; membrii grupului să învețe unii de la alții)

- Rezolvarea problemelor (de multe ori există sarcini dificile
- Rezolvarea conflictelor (rezolvarea conflictelor în cadrul grupului este o sarcină frecventă și o sursă valoroasă de învățare).

Educația nonformală oferă un set de experiențe sociale necesare, utile pentru fiecare copil, tânăr sau adult, complementarizând celelalte forme de educație prin:

- valorificarea timpului liber al elevilor, din punct de vedere educațional;
- oportunități pentru valorificarea experiențelor de viață ale elevilor, prin cadrul mai flexibil, mai deschis și prin diversificarea mediilor de învățare cotidiene;

- participare voluntară, individuală sau colectivă;
- modalități flexibile de a răspunde intereselor elevilor prin gama largă de activități pe care le propune și posibilitatea fiecărui elev de a decide la ce activități să participe;

- dezvoltarea competențelor pentru viață și pregătirea tinerilor pentru a deveni cetățeni activi;

- formarea capacității organizatorice, de autogospodărire, de management al timpului, de gândire critică, de adoptare a unor decizii sau rezolvare de probleme;

- un cadru de exersare și de cultivare a diferitelor înclinații, aptitudini și capacități, de manifestare a talentelor în artă, cultură, muzică, sport, pictură, IT etc.

Proiectarea activităților educative nonformale:

1. Definirea scopului urmărit „Cine întreprinde acțiunea?” „Pentru cine?” „Pentru ce?”

2. Stabilirea obiectivelor intermediare
3. Operaționalizarea obiectivelor - estimarea rezultatelor așteptate; - descrierea semnelor comportamentale observabile ale realizării obiectivelor.
4. Precizarea acțiunilor de întreprins pentru realizarea obiectivelor, „Ce se face pentru realizarea fiecărui obiectiv?”
5. Strategia realizării acțiunilor educative - se precizează reperele spațio-temporale ale acțiunilor, precum și metodele și mijloacele pentru realizarea lor.

JOCURI DE TIP “SPARGEREA GHETII”

”Se întâmplă să întâmpinați dificultăți în mobilizarea elevilor pentru participarea la activitățile educative? Exercițiile de mai jos vă pot fi de mare folos, ele putând fi foarte ușor adaptate în funcție de vârsta elevilor.

1. Povestea vieții mele

Tocmai ai încheiat un contract cu editură foarte mare care ți-a cerut să îți scrii autobiografia. Impresarul tău este nerăbdător să se publice. El a decis să te ajute la scrierea ei cu câteva întrebări de probă. Mai întâi ia o hârtie de flipchart și împăturește-o în jumăte, apoi iar în jumăte și tot așa pentru a obține o carte. Alege titlul unei melodii cunoscute pentru a da titlul cărții tale. Scrie acest titlu pe copertă. Pe pagina a doua scrie cuprinsul cărții: Numele locului unde te-ai născut Descrierea primei tale școli Numărul de ani petrecuți în prima școală. Pe pagina a treia desenează familia ta. Pe coperta de pe spatele cărții desenează ceea ce plănuiești să faci când vei termina școala. Materiale necesare: Hârtie și markere, Timp necesar: Cinci - zece minute pentru redactat și desenat. Când toate cărțile sunt terminate elevii își vor spune povestea folosind cartea ca și ajutor vizual.

2. Prea mulți bucătari

Familia ta tocmai a moștenit un restaurant de succes. O singură problemă: fostul proprietar era foarte dezorganizat. Singurele rețete care se pot găsi sunt pe bucăți de hârtie rupte. Trebuie să le deslușești cât mai repede. Restaurantul se deschide în seara asta și trebuie să ai mâncarea gata. Fiecărui membru al grupului i se va da o parte din rețetă. Sarcina fiecărui grup de elevi este să le ordoneze cât mai repede și rețeta să aibă sens Când un grup a terminat anunță cu voce tare „pofță bună!”, ca semnal al sfârșitului jocului Materiale necesare: Mici premii pentru echipa câștigătoare; Rețete rupte (din ziare, reviste etc.) Timp necesar: Între zece și doisprezece minute.

3. Îmi amintesc

Tu și ceilalți membri ai grupului sunteți pe cale să va reamintiți trecutul și să faceți o excursie în „Țara Memoriei”. Prima dată, luați o monedă. Apoi, uitați-vă în ce an a fost făcută moneda. Gândiți-vă ce făceați voi atunci când a fost fabricată moneda. Erați la școală? Erați copii? Unde locuiați? Ce se întâmpla în viața voastră atunci? Care era muzica la modă? etc (Dacă nu erați născuți sau nu doriți să vorbiți despre viața voastră în anul respectiv, alegeți altă monedă). După ce v-ați gândit ce făceați atunci, fiți gata de începerea jocului. Scopul vostru este de a găsi pe cineva din grup care are o monedă ce a fost fabricată cu cel puțin 2 ani înainte sau după cea pe care o dețineți. În final, scopul vostru este ca cineva să aibă cea mai veche monedă din sală. Când v-ați găsit partenerul aveți trei minute pentru a vă spune unul altuia ceea ce făceați în acea perioadă. Când ați terminat dați cu moneda în sus. Dezvăluiți rezultatul aruncării monedei partenerului. Dacă sunt la fel (cap sau pajură) faceți schimb de monede. Dacă sunt diferite păstrați-vă moneda inițială. Materiale necesare: Monede Timp necesar: Cinci minute pentru pregătire și cinci minute pentru fiecare rundă.

4. Lampa magică

Grupul de elevi a găsit o lampă magică. Surpriză!!! Din lampă apare un duh fermecat. Duhul va poate îndeplini trei dorințe. Aveți posibilitatea să faceți trei schimbări la școală. Te poți schimba pe tine, profesorii, dirigintele, directorul școlii, colegii, școala, notele din catalog etc. Conducătorul grupului împarte elevii în grupuri de minimum 3 elevi și le va da câte o foaie de flipchart. Când elevii s-au gândit vor scrie lista de dorințe pentru duh. Când au terminat vor

lipi lista pe perete. Materiale necesare: Foi de flipchart, Markere Timp necesar: Cinci – zece minute pentru pregătire, scriere și lipirea posterelor pe perete.

5. Confesiunile bomboanelor

Să ne imaginăm că tocmai v-ați luat o slujbă ca și degustător de bomboane într-o fabrică celebră. Ceea ce diferă de bomboanele obișuite este că aceste bomboane au în gustul lor ceva din trăsăturile voastre, ele spun ceva despre voi. Sarcina fiecăruia este să testeze patru feluri de bomboane din bol, care va circula pe la fiecare membru. Fiecare alege câte patru bomboane din bol fără să se uite. În momentul în care ați gustat bomboana se va activa o stare sufletească a voastră, cum te simți azi, în acest moment, în această săptămână, în această perioadă. O dată ce ați gustat bomboana trebuie să spuneți ceea ce vă caracterizează. Materiale necesare: Bomboane Timp necesar: Aproximativ 15 minute pentru întregul joc

6. Oglinda

Obiectiv: dezvoltarea atenției, coordonării mișcărilor și vitezei de reacție Participanți: cel puțin 2 persoane (parinte-copil) Participanții sunt așezați față în față. Unul mimează, face diverse mișcări iar "oglină" reproduce mișcările. Atinge ceva ... Obiectiv: dezvoltarea capacității de diferențiere, viteza de reacție, atenție Participanți: cel puțin 2 persoane (părinte-copil) Acest joc începe prin situația în care cineva spune: "Atinge ceva ... verde ...!" Celălalt trebuie să caute ceva "verde" pentru a-l atinge. Jocul continuă cu următoarea sarcină "Atinge ... ceva ... metalic ...""... Atinge ceva rotund ""... Atinge ceva ... "pufos" ... etc. Propoziție ... creativă Obiectiv: dezvoltarea limbajului și a comunicării, îmbogățirea vocabularului, dezvoltarea atenției (urmărirea firului logic în frază), dezvoltarea creativității Participanți: cel puțin 2 persoane Ideea centrală a jocului este aceea de compune o frază cât mai lungă, cu sens, în condițiile în care fiecare dintre participanți adaugă pe rând, când unul când celălalt (doar) câte un cuvânt în cadrul propoziției. Conjunțiile și prepozițiile nu sunt luate în calcul. exemplu: Copacul de la marginea pădurii este portocaliu deoarece acum cerul este roșu.

"JOCURI DE TIP TEAM BUILDING"

Recunoașteți melodia

Instrucțiuni: Cereți participanților să-și numeroteze foile de hârtie; Explicați participanților că periodic veți pune câteva fragmente muzicale cunoscute. Cereți-le să noteze ordinea și numele melodiei, a emisiunii, a filmului, etc., de care aparține. Lăsați să asculte primele acorduri din fiecare piesă și accordeți-le 10 secunde să-și noteze pe hârtie.

Când au terminat, reascultați cântecele și întrebați participanții ce au scris și ce trebuia să scrie pe hârtie. Faceți acest lucru de două sau trei ori pe parcursul întâlnirii. Puneți participanții să fredoneze cântece și ceilalți să le ghicească. Scopul jocului: energizant/de echipă Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane) Nivel de activitate: activ Nivel de cunoaștere între participanți: nu se cunosc foarte bine Locul de desfășurare: înăuntru Complexitatea: Complexitate mică - reguli simple Împărțirea participanților: fără echipe Materiale necesare: Cd, casetă audio cu fragmente muzicate fragmente muzicale cunoscute (sau din emisiuni TV, coloana sonoră a unor filme cunoscute); Hârtii și creioane pentru fiecare participant.

Hot Air Express

Instrucțiuni: 1. Marcați în cameră locul pe pornire și cel de sosire. Pot fi colțurile camerei, cercuri, pătrate sau doar o linie groasă. 2. Dați fiecărui participant câte un balon să-l umfle și să-l lege 3. Explicați regulile Obiectivul fiecărui grup e să mute baloanele în zona stabilită înaintea celorlalte grupuri. Primul grup care reușește să-și mute baloanele în acea zonă este grupul câștigător. Grupurile trebuie să îndeplinească această sarcină ținând mâinile la spate. Grupurile vor avea la dispoziție 1 minut să-și stabilească strategia. Odată începută activitatea strategia poate fi schimbată, dar cu condiția să nu își folosească mâinile. 4. Organizați participanții în grupuri de 8-15 persoane. 5. Accordeți-le un minut pentru strategie. 6. La sfârșitul acestui minut asigurați-vă că sunt pe poziție și dați semnalul de începere. 7. Permiteți-le tuturor grupurilor să-și încheie cursa. 8. Anunțați ordinea câștigătorilor. Sugestii: Cei care nu pot participa din cauza efortului fizic, desemnați-i să fie cei care încurajează,

ghidează, pot fi antrenori, observatori, care vor face la sfârșit un raport de observații. Scopul jocului: crearea echipei (team-building) Mărimea grupului: mediu (peste 10 persoane) Nivel de activitate: activ Locul de desfășurare: înăuntru Complexitatea: Complexitate mică - reguli simple Împărțirea participanților: pe echipe Materiale necesare: baloane pentru fiecare participant, -o culoare pentru fiecare echipă, plus câteva de rezervă.

Concluzii:

Jocul este activitatea care implică cel mai mare număr de elevi, are atributul de a conduce la formarea celor mai multe competențe cheie, simultan, este preferat de orice persoană dacă are sens, relevanță și nu atinge persoana, este forma educativă care asigură gradul maxim de socializare și este distractivă, răspunde unei provocări a prezentului: cum să concureze o oră de curs cu un joc bun pe internet.

De asemenea, jocul ne permite să descoperim trasăturile pozitive, dar și limitele personale ale elevilor și din acest considerent asigură o cunoaștere mai profundă a persoanei, permițând corectarea comportamentului, este forma cea mai potrivită pentru autoevaluare, deoarece, fiind vorba de joc nu se dau nici succesului, nici eșecului, dimensiuni care să afecteze negativ dezvoltarea personalității copilului și nu în ultimul rând servește relației profesor - elev și este un mediator excellent.

BIBLIOGRAFIE:

1. Carron, G and Carr-Hill, R A (1991) Non-formal education: information and planning issues. International Institute for Educational Planning, Paris.
2. Coombs, P 1-1, Prosser, R C and Ahmed, H (1973) New paths to learning for rural children and youth. ICED, New York.
3. Dodds, T (1 996a) The use of distance learning in non-formal education. The Commonwealth of Learning and the International Extension College, Cambridge.
4. Dodds, T (1 996b) "Trends and issues in NFE and ABW", Unit 3 of Course 7, Non formal and adult basic education at a distance, in University of London/IEC External Diploma/MA in Distance Education. University of London/IEC, Cambridge.
5. Roberts, J, Brindley, J and Spronk, B (1998) Learning on the Information Highway: a learner's guide to the technologies. Chenelière/McGraw-Hill, Toronto.
6. Rogers, A (1996) "NFE, development and learning", Unit 2 of Course 7, Non formal and adult basic education at a distance, in University of London/IEC External Diploma/MA in Distance Education. University of London/IEC, Cambridge.
7. Souleymane Kante, "Formal and Non-formal Education: Exploiting the Synergy Between them for the Benefit of Both World Education's Integrated Education Strengthening and Adult Literacy Program in Mali", World Education 2005
8. UNIVERSITATEA „AL. I. CUZA” IASI; Institutul de Educatie Continua/Lifelong Learning Institute "Strategii de educatie nonformala"
9. <http://sunricepeople.wordpress.com/2011/07/03/metode-interactive-de-predare-invatare-%E2%80%9Cmetode-interactive-de-predare-centrate-pe-elev-%E2%80%9C/>
10. <http://www.dppd.utcluj.ro/dppd/database/Curs-20Invatarea.pdf>
11. <http://www.unicef.ro/wp-content/uploads/ghid-managementul-clasei-pt-pdf.pdf> 12. <http://www.asociatia-profesorilor.ro/educatia-nonformala.html>
13. <http://www.noiorizonturi.ro/attachments/article/242/20%20de%20minute%20pentru%20educatia%20non-formala.pdf>
14. <http://pshihopedagogie.blogspot.ro/2010/08/tema-7-gradul-ii.html> 15. <http://pshihopedagogie.blogspot.ro/2010/08/tema-7-gradul-ii.html>

„GÂNDIRE CRITICĂ” ȘI GÂNDIREA CRITICĂ

Prof. Cristian ISOP

”Știința este mai mult un mod de gândire decât o acumulare de cunoștințe.”

Carl Sagan

În vederea unei mai bune înțelegeri a fenomenelor sociale și politice ce au loc în zilele noastre, pentru a pătrunde mai bine înțelesul noțiunilor fundamentale ce stau la baza disciplinei „Gândire critică”, este necesar să se poată dezvolta un bagaj de cunoștințe ce aduc plusvaloare acestei materii, astfel încât elevii să conștientizeze rolul cetățeanului într-un stat, ce poate aduce ca aport, ce poate pretinde de la respectiva entitate statală, astfel încât să devină cetățeni responsabili pentru a putea realiza actul democratic, pentru a lucra împreună spre bunăstarea comunității din care face parte.

În acest sens un rol fundamental îl au activitățile interactive, comunicarea prin intermediul internetului, aflarea de noutăți care să le permită să-și puna întrebările necesare aflării informației corecte care să le permită discernerea între știri adevărate și fake-news.

Gândirea corectă, fără „filtre” impuse și fără „sugestii” exterioare se obține prin compararea și analizarea informațiilor expuse publicului, prin judecata „la rece” a celor oferite în spațiul public de către diverse mijloace de comunicare în masă, fie că vorbim de radio-tv, fie că vorbim despre rețelele de socializare, „intoxicarea” cu fake-news-uri atingând, fie și numai prin expunere cantitativă, culmi la care nimeni nu se gândea în urmă nu cu mulți ani.

Elevii trebuie îndrumați să discearnă ceea ce este util și necesar de „balastul” informațional care este oferit în mod cotidian, lăsați să aprecieze ei înșiși ce este corect și ce nu, totodată fiind dirijați să își depășească limitele și limitările impuse sau auto-impuse.

Globalizarea a adus, odată cu deschiderea spre fluxul de informații global și anumite pericole, de natură morală sau chiar, în anumite situații, de natură fizică, copiii, pe cale de consecință, minorii, fiind expuși la aceste pericole.

Rolul disciplinei „Gândire critică”, pe lângă deprinderile ce îi formează ca buni cetățeni, ar trebui să le pună în minti și instrumentele necesare unei cunoașteri a realităților cotidene pe întreg globul, în comunitatea proprie, precum și în familie, chiar plecând de la „microcosmosul” care este aceasta către spații mai largi, vorbind aici de spații reale sau virtuale, spații în care să se miște pe deplin conștiința de ei, de valorile moștenite sau dobândite de la familie.

Iată, deci, chestiuni care trebuie atinse permanent în cadrul orelor de „Gândire Critică”, chestiuni fără de care această materie ar fi doar o înșiruire de precepte și valori, bune fundamental, dar dezgolate de substanța pe care o oferă o gândire corectă, care să meargă direct la miezul lucrurilor și care să poată să-i facă pe elevi să discearnă răul de bine, fake-news-urile de realitățile prezentate în mod corect și obiectiv.

PREDAREA POVEȘTILOR PRIN METODE MODERNE

**Prof. Claudia RĂDULESCU,
Palatul Copiilor Craiova**

Proiectul nostru propune o temă principală care fascinează orice copil *storytelling* - vorbind despre povești - și prin aceasta tema elevii noștri își vor extinde punctele culturale și vor putea promova patrimoniul național, devenind mai conștient de identitatea națională.

Cinci țări europene fac parte din proiectul **European Year of Cultural Heritage 2018**: Italia, Spania, România, Turcia și Polonia, care sunt parteneri timp de doi ani și care au în mod specific activități legate de dezvoltarea abilităților de comunicare a elevilor, îmbunătățirea incluziunii sociale, a competențelor digitale, lingvistice și a gândirii creative și active.

Fiecare țară implicată în acest proiect a făcut o analiză Swot și după compararea datelor identificate am stabilit că trebuie să ne încurajăm elevii încă de la vârste fragede în căutarea unor lumi magice specifice, aducând mereu imaginație în viața lor prin intermediul personajelor din basme și povești.

Am utilizat modelul lui Fleming de învățare a elevilor vizual, auditiv, kinestezic începând de la basme și povești.

Tema proiectului este *Storytelling Together*, fiecare țară creând până acum trei povești cu rădăcini din folclorul național, plecând de la momentele principale ale subiectului, extinzându-le în întreaga poveste, fiind deasemenea redată prin imagini și ulterior elevii cu vârste între 7 și 11 ani redându-le în timpul unei scenete.

Ideea de bază a proiectului este aceea de a transmite și promova propriile tradiții, obiceiuri și valori, astfel împărtășindu-le cu alți elevi din diferite culturi, în cadrul unui context european.

Ideea principală a proiectului este de a dezvolta abilitățile de comunicare ale elevilor implicați în proiect și de a îmbunătăți cooperarea între școlile partenere europene.

Prin crearea de materiale adaptate pentru diversele stiluri de învățare, proiectul nostru îi face pe toți participanții să fie mai conștienți de abilitatea specifică de a învăța a fiecărui individ, dar și mai capabili să identifice fiecare stil de învățare dominant și să gestioneze procesul de învățare pentru a obține cele mai bune rezultate în ceea ce privește educația copiilor.

O altă idee a proiectului, în ceea ce privește profesorii, este de a-și schimba metodele de predare tradiționale, folosind metode noi și interactive pentru a motiva și stimula elevii cât de mult posibil.

Prin activitățile noastre din proiect, elevii vor acționa ca cetățeni activi și interesați, ca mesageri culturali din regiunile lor, datorită implicării lor active în elaborarea instrumentelor finale ale proiectului. Folosind prezentări și povești, vor dezvolta abilitățile de analiză, sintetizare a informațiilor, vor face activități de cercetare care le vor îmbunătăți și abilitățile de descoperire.

Fiecare poveste sau basm are eroi buni sau răi, dar și un final fericit, unde binele triumfă mereu așa că elevii noștri vor vrea să devină mai încrezători în căutarea viselor lor și vor deveni mai ales mai pozitivi și motivați în lupta pentru dorințele lor.

În proiectul nostru am implicat și elevi din familii cu experiență imigrantă, deoarece ei se confruntă cu provocări culturale. Alți elevi implicați în proiect au obstacole economice sau chiar am implicat elevi cu dificultăți de învățare într-o anumită perioadă de timp, care și-au pierdut interesul pentru studii, încercând prin acest proiect să-i punem față în față cu un subiect familiar cum sunt basmele și cu tehnologiile moderne și activitățile interactive sperând astfel să-și îmbunătățească motivația pentru învățare.

Proiectul promovează, de asemenea, incluziunea socială, prin intermediul său activitățile elevilor care sunt foarte talentați vor putea să lucreze împreună cu elevi care se pot confrunta uneori cu anumite probleme de sănătate, împreună reușind să construiască instrumentele proiectului.

Ne propunem să abordăm proiectul nostru către toate stilurile de învățare și către toți elevii iubitori de povești, teatru, pictură și limbi străine crezând cu tărie în potențialul fiecărui copil.

Activitățile proiectului nostru încurajează educația de la egal la egal la nivel de școală și, de asemenea, la nivel de școală la nivel internațional.

Și pentru că al nostru proiect se apropie cu pași repezi de final, vă prezentăm mai jos câteva rezultate ale noastre în acest proiect, și anume o poveste colaborativă - ***The Story of the Blind Emperor*** - pe care noi am realizat-o plecând de la câte un personaj din fiecare țară implicată în proiect, luând-ul pe King Arthur din Italia, pe Nastraddin Hoca din Turcia, un om foarte talentat și amuzant, iubit de toată lumea, apoi pe fiica lui Maese Perez din Spania, un organist a cărui pasiune era să imite cei mai mari muzicieni și pe Syrenka, frumoasa sirenă din Polonia, redând povestea prin imagini și în final punând-o în scenă de elevii noștri cu vârste cuprinse între 7 și 11 ani.

Acestea sunt imaginile realizate de elevii noștri la atelierul de pictură, imagini care redau povestea în limba engleză.



FILMUL – O METODĂ DE ÎNVĂȚARE

**Prof. Mihaela-Eugenia ROMAN,
Colegiul Național „Gheorghe Țițeica”
Drobeta-Turnu Severin**

Pentru majoritatea oamenilor vizionarea filmelor reprezintă una dintre cele mai mari plăceri, fie că sunt filme artistice/documentare sau de alt tip. Dar azi ne oprim asupra unor tipuri de filme care pot dovedi faptul că educația poate salva lumea prin rolul lor educativ mai ales asupra tinerilor. Lăsând de-o parte tipurile de filme pe care le cunoaștem, azi ne vom îndrepta privirea spre filmele motivaționale, filmele educative și filmele educaționale.

Filmele motivaționale sunt acele filme care, prin mesajul trimis, au șanse mari să aibă un impact major asupra dezvoltării noastre personale. Ele pot juca un roluri de ghizi pentru evoluția noastră interioară, spirituală, profesională, etc. la fel cum o poate face și o carte sau unii lideri. De cele mai multe ori ne pierdem în întrebări de genul: „Cine sunt eu?”, „Ce meserie mi se potrivește mai bine?”, „Ce o să fac după ce termin liceul?”, „La care curs să mă înscriu?” etc. Și dacă se întâmplă să găsim filmulețe în care alte persoane să ne prezinte experiențele lor, alegerea noastră pare a se face mult mai ușor. Filmul motivațional nu este același lucru cu un film de genul reclamă la un produs, ele sunt, mai degrabă, filme biografice; deși și filmele de genul reclamă ne pot schimba viața, filmele motivaționale (așa cum le sugerează și numele „motiv=cauza, rațiunea, temeiul subiectiv al unei acțiuni; imboldul care împinge la o acțiune sau care determină o acțiune” [1]; „motivație=Totalitatea motivelor sau mobilurilor (conștiente sau nu) care determină pe cineva să efectueze o anumită acțiune sau să tindă spre anumite scopuri. [1]”) face o legătură indisolubilă cu identitatea noastră. Putem evidenția aici filme ca *The Two Popes* (2019), *The King's Speech* (2010) dar și filmele scurte în care o anumită persoană ne povestește din experiențele sale.

Filmele educative sunt acele filme cu scop educativ cum ar fi, de exemplu, filmele făcute pe baza unor povești/fabule/experiențe de viață („educativ=Care aparține educației, privitor la educație, care contribuie la educația cuiva” [1]). În această categorie putem include filme de genul: *Singuri acasă/The secret life of pets* (2016), *Freedom Writers* (2007), *School of Rock* (2003), *Pungața cu doi bani* (1969).

Filmele educaționale pot fi văzute ca niște instrumente care au rolul de a stimula discuțiile deschise. Ele pot ajuta mult profesorii pentru a-și putea îmbunătăți activitatea la clasă, stimulând autoeducația și autocunoașterea („educațional=Care aparține educației, învățământului, care contribuie la educația cuiva.”[1]). Rolul filmelor educaționale este de a potența emoțiile și de a pregăti calea spre reflecție fiind o resursă excelentă pentru persoanele care învață vizual. Aici putem exemplifica prin filme de genul *To Sir, with Love* (1967), *Karate Kid* (2010), *The CHAIR* (2021) dar și filmele de tip tutorial și documentar (din punctul meu de vedere). Aceste tipuri de filme pot fi folosite de profesori la clasă pentru a transmite noi cunoștințe dar, în primul rând, sunt surse de inspirație pentru oricine pentru a învăța ceva, pentru autoeducație, pentru dezvoltarea spiritului critic și autocritic. Când pot fi folosite aceste filme? Se pot folosi și în timpul cursurilor (dacă timpul permite) dar, în special, în cele două săptămâni de activități extrașcolare: *Săptămâna altfel* și *Săptămâna verde*. Și să nu uităm că profesorii reprezintă o sursă nesfârșită de motivație. Însă și profesorul poate întâmpina piedici în folosirea acestor tipuri de filme, ca de exemplu: lipsa resursei materiale, a resursei de tip și nu în ultimul rând, dezinteresul arătat de mulți elevi atunci când li se impune vizionarea unui film sau citirea unei cărți.

WEBGRAFIE:

[1] <https://dexonline.ro/>

[2] <https://www.kinderpedia.co/ro/filme-educationale.html>

[3] <https://iteach.ro/experientedidactice/filmul-motivational-metoda-complexa-pentru-invatarea-cu-sens-proiectul-etwinning-m-a-g-i-c-mood-awareness-through-great-inspiring-choices>

DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII COPIILOR PRIN ARTĂ, ÎN CADRU NON-FORMAL

**Prof. Dan Virgil SCURTU,
Palatul Copiilor Drobeta-Turnu Severin - Filiala Orșova**

Pentru reușita educației prin artele plastice trebuie să îi lăsăm copilului deplina libertate de exprimare, educatorii având rolul de a sugera și de a dirija, și mai puțin de a impune. Desenul exprimă personalitatea copilului, interesele și preferințele lui. Acesta trebuie doar îndrumat fără a-și înăbuși creația personală, punându-i la îndemână materiale, tehnici, modalități de exprimare. Conținuturile rămân la dispoziția invenției și originalității copilului.

La vârste mici, când copilul își caută singur mijloacele de expresie, limbajul său – vorbit, muzical sau grafic – poate constitui un instrument de investigație, o cale de acces către lumea interioară și originalitatea sa. În această perioadă copilul are un fond creativ, care fie se dezvoltă prin educație, fie se pierde. Atmosfera trebuie să stimuleze curiozitatea și curajul de a combina formele, culorile, unele tehnici de lucru, prin care să se cultive încrederea în forțele proprii pe baza unui feed-back întotdeauna pozitiv. O condiție esențială a dezvoltării creativității o constituie dezvoltarea gândirii artistico-plastice și a posibilităților de a o materializa prin însușirea unor tehnici elementare de lucru (monotipia, dactiloscopia, colajul). Gândirea artistică este o formă, o latură a personalității umane. Formarea acestui tip de gândire se realizează atât în cadrul activităților de educație plastică cât și în afara lor: cercuri, vizite la expoziții, muze, excursii. Ea poate fi cultivată individual și în colectiv.

Valoarea educativă sporită o au activitățile de creativitate în grup. Grupul înlesnește schimbul de idei, de experiență în tehnicile de lucru, stimulează interesul copiilor pentru activitățile plastice și dezvoltă spiritul colectiv.

Arta îi poate ajuta pe copii să se dezvolte în anumite arii care sunt, de obicei neglijate, ca să nu spunem marginalizate de sistemul formal de învățământ. Desenând și pictând, copiii își vor dezvolta creativitatea și își vor îmbunătăți abilitățile fizice, cognitive și emoționale. Arta este, deci, cu atât mai importantă în primii ani de viață ai copiilor.

Studiile arată că activitățile artistice în copilăria timpurie dezvoltă capacitatea mentală a copiilor, ajutându-i să învețe mai repede, mai eficient.

Artele le stimulează imaginația, creativitatea, gândirea abstractă. Îi ajută să gândească mai bine și îl poate transforma într-un mic inventator sau antreprenor la maturitate.

Așadar, nu ar trebui să îi frângem aripile atunci când copilul va desena cerul mov, iar soarele verde, ci ar trebui să îi încurajăm creativitatea. Îi putem arăta culorile fiecărui lucru, dar în imaginația lui cerul poate fi precum curcubeul. Cu cât îi vom impune limite în domeniul artei, cu atât îi vom frânge aripile și nu va putea zbura mai sus. Încurajați copiii să picteze, pentru că în felul acesta vor învăța să viseze, să se cunoască mai bine pe sine, să aibă prieteni. Vor deveni adulți capabili de lucruri surprinzătoare.

Valoarea educativă prin artă este imensă, deși puțin conștientizată. Cu ajutorul artei, transmitem valori, putem înlesni comunicarea și optimiza integrarea socială a copiilor, putem realiza saltul de la educație la auto-educație. Cu toate acestea, în România, educarea prin artă nu ocupă un loc prioritar, preferându-se o abordare excesiv formală, aceea a unor domenii clar definite, care nu se pot amesteca între ele, lucru care conduce inevitabil la crearea unor lacune cognitive și emoționale greu de umplut în timp.

Cercurile de creație plastică desfășurate în extrașcolar (Palate și Cluburi ale copiilor, after school-uri) vin tocmai să completeze în mod salutar neajunsurile sistemului formal de educație, în sprijinul dezvoltării armonioase și complete a personalității copiilor.

WEBGRAFIE:

www.rasfoiesc.com

E FRUMOS SĂ DĂRUIEȘTI

**Prof. Iuliana-Lucia SANDA,
Palatul Copiilor Craiova, Dolj**

“Voluntariatul este activitatea de interes public desfășurată din proprie inițiativă de orice persoană fizică, în folosul altora, fără a primi o contraprestație materială; activitatea de interes public este activitatea desfășurată în domenii cum sunt: asistența și serviciile sociale, protecția drepturilor omului, medico-sanitar, cultural, artistic, educativ, de învățământ, științific, umanitar, religios, filantropic, sportiv, de protecție a mediului, social și comunitar și altele asemenea.”

(definiția din Legea Voluntariatului 2006)

Centrul National de Voluntariat propune următoarea definiție "Voluntariatul este activitatea desfășurată din proprie inițiativă, prin care o persoană fizică își oferă timpul, talentele și energia în sprijinul altora fără o recompensă de natură financiară, dar care poate deconta cheltuielile realizate în sprijinul proiectului".

Să fii voluntar înseamnă să oferi timpul, energia și abilitățile tale unei organizații caritabile, fără a avea așteptări financiare.

Există condiții de bază la care trebuie să te aștepti din partea unei organizații caritabile când vrei să fii voluntar, și alte aspecte rezonabile pe care o organizație ar trebui să le ceară de la tine. De multe ori ai auzit că pentru a produce o schimbare trebuie să acționezi. Nu trebuie să ai așteptări de la ceilalți pentru că astfel nu reușești să faci ceea ce ți-ai propus. Dacă te implici în activități de voluntariat ai posibilitatea să îți pui ideile în practică și să produci schimbări în comunitatea ta.

Timpul este unul dintre cele mai prețioase "lucruri": pe care le poți dăruia unei cauze. Bani, prietenii, orice altceva pot reveni, însă timpul pe care îl dedici unei anumite activități nu. De aceea este foarte important să alegi cu grijă ceea ce ți se potrivește, căci va fi cauza în care vei investi timpul și energia ta.

Ca voluntar trebuie să lucrezi cu oamenii, chiar și cu aceia cu care nu ai afinități. Dacă ai răbdare și poți să înveți din greșelile proprii sau ale altora, vei descoperi că poți fi mai tolerant și că lucrul în echipă poate avea rezultate extraordinare. Reușești astfel să-ți înfrunți temerile și să-ți descoperi și să-ți dezvolti noi abilități și competențe.

Voluntariatul îți oferă beneficii fizice și mentale:

- reduce stresul: -experții americani au ajuns la concluzia că atunci când îți canalizezi atenția pe altcineva sau altceva ajută la întreruperea procesului de creare a tensiunii;
- te face mai sănătos: - stările și emoțiile, cum ar fi optimismul, bucuria și impactul pe care-l ai asupra unui om întăresc sistemul imunitar.

Voluntariatul promovează dezvoltarea personală și stima de sine. Înțelegând că societatea în care trăiești are nevoie de ajutor îți crește nivelul de empatie și eficacitatea muncii pe care o depui.

Chiar dacă voluntariatul nu este plătit, fiecare obstacol peste care treci în perioada de voluntariat nu numai că îți oferă o satisfacție personală, ci te și învață să lucrezi mai responsabil și mai eficient. Voluntarii își descoperă talente și abilități ascunse, sau dobândesc unele noi, acumulează cunoștințe despre resursele locale disponibile pentru rezolvarea problemelor din comunitatea lor.

Ai șansa să oferi înapoi, prin voluntariat oferi înapoi o parte din bunătatea și înțelegerea de care au dat dovadă cei din comunitatea ta.

Voluntariatul aduce împreună oameni cu mentalități similare, așa că îți va fi foarte ușor să îți faci prieteni noi.

În voluntariatul cu copii, vei cunoaște cei mai năstrușnici și cei mai adorabili copii, dacă îți petreci timpul alături de persoanele în vârstă, vei întâlni oameni cu povești de viață interesante, care pot deveni modele pentru tine. Trebuie doar să vrei, să vrei să-ți deschizi inima, să vrei să ajuți, să vrei să ascuți.

Voluntarii mereu simt o satisfacție personală atunci când pot să îi ajute pe cei mai puțini norocoși, iar gratitudinea și mulțumirea primită de la aceștia este cea mai mare recompensă. Da! să dăruim un zâmbet, un gând frumos, o mână de ajutor, o păpușă făcută din ață, un desen orice. Uitați-vă în jur și veți găsi pentru fiecare cadoul perfect. Nu costă mult și nici nu trebuie, dar este făcut pentru a aduce un zâmbet pe chipul celui care-l primește.

Făcând voluntariat mereu vei fi important și mereu vei conta pentru cei pe care îi ajuți.

"Cel mai frumos este să dăruiești, fără să aștepti nimic în schimb..."

Haideți să ne învățăm copiii să fie generoși, să învețe să dăruiască, să învețe să ajute, să învețe să accepte orice copil indiferent de cum arată, cum e îmbrăcat, cât e de curat sau de cuminte este, să învețe să se respecte pe ei și pe ceilalți!

BIBLIOGRAFIE:

www.crucearosie.ro/activitati/voluntariat.html

sigur.info/centre-de-voluntariat/craiova.html

“PEER LEARNING”- METODA INTERACTIVĂ DE ÎNVĂȚARE

Prof. Daniela TOPORAN,
Liceul de Industrie Alimentară Craiova

În timpul unei lecții, este uneori dificil să obținem o idee clară, în timp real, a ceea ce elevii înțeleg sau nu. În plus, profesorii ar dori adesea să interacționeze cu fiecare dintre ei pentru a-i ajuta.

Predarea interactivă constă în crearea, în timpul orelor, a unor momente de dezbatere și de schimb, astfel încât elevii să-și îmbunătățească înțelegerea conținutului cursului. În ceea ce privește întrebările propuse de profesor, elevul se exprimă, argumentează alături de colegii săi, experimentând mai mult noțiunile discutate.

Cunoașterea este apoi construită, eroarea și argumentarea, toate au locul lor. Postura profesorului iese în evidență, plasându-se iremediabil departe de cea a cursului tradițional, pentru a deveni un organizator al activităților de învățare și de remediere.

Instrumentele digitale permit fiecărui elev să-și sondeze atitudinea față de reprezentări mai puțin corecte și față de cele mai clasice erori, ceea ce permite profesorului să identifice mai ușor dificultățile lor.

Instruirea ce este necesar să fie urmată de către profesori, pentru a putea aplica metode interactive, va prezenta principiile metodei, precum și rezultatele experimentelor deja efectuate. Exemple de secvențe interactive vor fi explicate în diferite discipline și la diferite niveluri (gimnaziu, liceu, învățământ superior).

- Cum funcționează învățarea interactivă?

Exemplul metodei „peer learning (instrucțiuni de la egal la egal)”

Atunci când un concept dificil este discutat în timpul cursului, profesorul pune o întrebare cu mai multe opțiuni elevilor, care răspund mai întâi individual și anonim, folosind un dispozitiv de vot (cum ar fi un smartphone). Profesorul are apoi istoricul răspunsurilor. Atunci când profesorul simte că este necesar (de exemplu, atunci când opiniile elevilor diferă), el cere elevilor să argumenteze cu vecinii lor pentru a găsi răspunsul corect. După 2 de minute de discuții în sala de clasă, elevii revizuiesc și profesorul primește noul grafic al răspunsurilor.

În general, a existat o îmbunătățire semnificativă a scorului după dezbateri. Profesorul comentează apoi diferitele propuneri, explică, dacă este necesar, răspunsul corect și își continuă activitatea didactică. Această secvență se repetă de mai multe ori în timpul unei lecții.

Alte tipuri de vizualizare a răspunsurilor pot fi luate în considerare, cum ar fi apariția unui “nor” de cuvinte pentru o întrebare deschisă. Dispozitivul de vot poate fi, de asemenea, utilizat pentru a evalua elevii la începutul sau la sfârșitul secvenței didactice.

Pedagogie centrată pe profesor

Utilizarea metodelor magistrale și transmissive, caz în care elevul este pasiv și receptiv

Pedagogie centrată pe elev

Utilizarea metodelor active și interactive, în care elevul are un rol activ și reflexiv

1 MINUT

ÎNTREBARE

2 MINUTE

ANALIZA INDIVIDUALĂ ȘI RĂSPUNS INDIVIDUAL

2 MINUTE

DISCUȚII ÎN GRUPURI MICI ȘI RĂSPUNS
INDIVIDUAL

2 MINUTE

EXPLICAȚII

Este important să ne îndreptăm spre o abordare centrată pe elev, pentru a oferi experiențe de învățare provocatoare, dinamice și memorabile pentru cursanți. Acest tip de abordare se bazează pe două dimensiuni principale:

ÎNVĂȚAREA PRIN ACȚIUNE

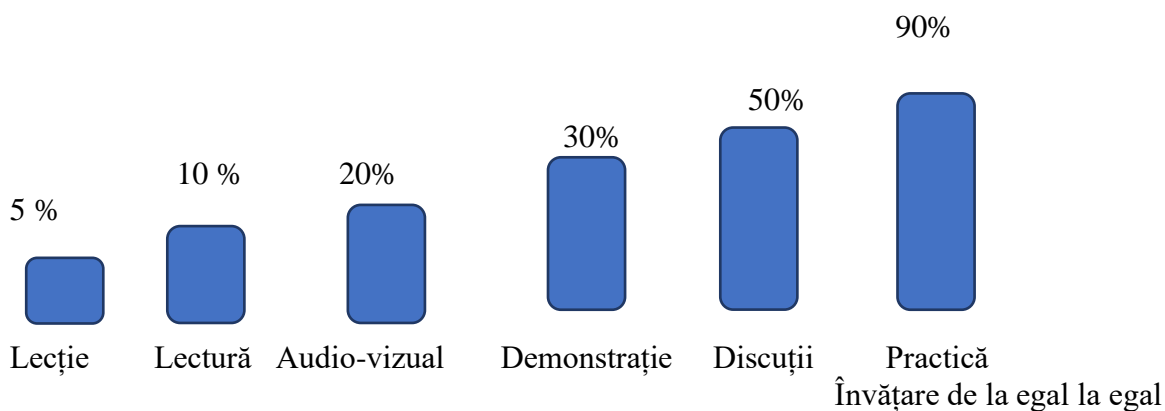


Piramida învățării

ÎNVĂȚAREA PRIN INTERACȚIUNE



Rata de retenție a unui cursant la 24 ore după un curs conform metodei pedagogice utilizate:



Inspirat de Laboratorul național de instruire (Maine)

Indiferent de unde se desfășoară procesul de predare-învățare-evaluare, acesta trebuie să fie centrat pe nevoile elevilor, să răspundă diferitelor nevoi de învățare a elevilor, deoarece nu toți elevii învață în același ritm. Dacă materialele didactice vor fi structurate în așa fel încât să plaseze copilul pe primul loc, atunci acesta vor participa la activitățile școlii cu plăcere.

BIBLIOGRAFIE ȘI SITOGRAFIE:

- <https://lms-defidiversites.isae.fr/course/view.php?id=118>
- https://ernest.hec.ca/video/DAIP/pdf/Coup_de_Pouce_Pedagogique_4_Dynamiser_et_rendre_in_teractif_son_enseignement.pdf
- <https://gutenberg.ro/4-metode-interactive-de-predare-online/>
- „Metode interactive de grup” Ghid metodic Ed. Arves 200., Strategii activ- participative de formare a gândirii critice, Editura Didactică si Pedagogică, R.A.București, 2007.

CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE

**Prof. Mileva CHIRCU,
Palatul Copiilor Drobeta-Turnu Severin**

Concursul de informatică ”CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE” derulat la cercul de informatică de la Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, a început în anul 2008.

A fost un început frumos care a ajutat mulți copii să-și dezvolte competențele digitale, creativitatea, pasiunea și talentul pentru computer, dar și pentru comunicare sau lucrul în echipă.

Baza materială de atunci și până în acest moment a suferit transformări uluitoare în beneficiul copiilor și al cadrelor didactice.

La momentul proiectării concursului aveam un laborator AeL cu 10 stații, azi avem SmartLab cu 26 laptop-uri plus restul dotărilor de actualitate.

Scopul proiectului: *Promovarea competențelor digitale în rândul elevilor de la vârste*

foarte mici prin folosirea pasiunii copiilor pentru tehnica de calcul, cu impact asupra formării capacității de relaționare.

În fiecare an am reușit cu sprijinul copiilor, al părinților dar și al colegilor și partenerilor să organizăm o nouă ediție, fiind o mare bucurie pentru copii și un bun prilej de a ne reîntâlni cu elevii, părinții și cadrele didactice de la alte palate și cluburi ale



copiilor sau unități de învățământ preuniversitar din întreaga țară.

Concursurile extrașcolare sunt o formă de învățare activă pentru copii, cu impact asupra formării capacității de relaționare între elevi, dezvoltând colaborarea și comunicarea interumană.

Prin acest proiect educațional extrașcolar promovăm competențele digitale, fiind o

rampă de lansare pentru elevii pasionați de tehnica de calcul.

Fiecare probă este proiectată să dezvolte creativitatea de la vârste foarte mici, copiii învățând să gândească sistematic, lucrând în echipă, creează și folosesc în mod practic computerul, învață concepte importante de prelucrare grafică, prezentare multimedia, Scratch, limbaj html, limbaj Python/C++.



Activitățile extrașcolare din palate și cluburi ale elevilor trebuie să răspundă permanent nevoilor societății, să se situeze cu un pas înaintea schimbărilor pe care progresul și dezvoltarea științei și tehnicii le vor produce inevitabil, să prevadă și să ajute noua generație, să se integreze ritmului de viață tot mai alert, să știe să relaționeze în cadrul societății. Aceste două aspecte sunt o prioritate la fel de importantă ca și pregătirea școlară.

Rezultatele proiectului contribuie la schimbări cantitative și calitative în ceea ce privește activitatea nonformală de la cercurile de informatică sau tehnico-aplicative și științifice, promovând activitatea desfășurată de elevi pe parcursul unui an școlar.

Obiectivele specifice ale proiectului;

Obiective ce vizează elevii

- stimularea preocupării elevilor pentru tehnica de calcul;
- promovarea elevilor cu rezultate deosebite din rândul participanților;
- popularizarea celor mai interesante lucrări pe secțiuni și categorii de vârstă.

Obiective ce vizează cadrele didactice

- promovarea parteneriatului educațional;
- popularizarea activității cadrelor didactice în domeniul informaticii;
- diseminarea rezultatelor cadrelor didactice și elevilor care creează resurse educaționale pentru învățarea tehnicii de calcul.

Obiective ce vizează părinții

- participarea la activități comune cu copiii;
- stimularea inițiativei în sprijinirea activității practice a elevilor;
- implicarea în promovarea activităților și etapelor de concurs.

ETAPE/PROBE: DE CONCURS

- PROBE PRACTICE PE CALCULATOR:

- Desene tematice cu programe la alegere,
- Felicitări,
- Pliant,
- Afiș.

- COMUNICĂRI ȘTIINȚIFICE:

- Prezentări Power Point cu tematică educativă,
- Pagini WEB cu tematică educativă,
- Fotografii prelucrate,
- Film, cu tematică educativă,
- Aplicații Scratch cu tematică educativă.

- SIMPOZION CADRE DIDACTICE



Dascălii din palatele și cluburile copiilor țin cont de potențialul și interesele fiecărui elev, acordându-le tuturor copiilor și tinerilor șanse egale, formându-le deprinderi de muncă intelectuală și ajutându-i să-și dezvolte abilitățile și potențialul creativ. Probele practice se desfășoară în laborator iar Comunicările științifice în sala de festivități unde elevii proiectează fiecare lucrare individual sau în echipă.

Prin acest proiect - concurs am reușit să dezvoltăm, să promovăm, să dăm aripi multor copii care aveau înclinații și pasiune pentru informatică dar nu aveau curajul de a-și expune cunoștințele și pasiunea pentru calculator.

Una din cerințele învățământului modern constă în formarea la elevi a deprinderilor de studiu individual, care să fructifice capacitatea de a gândi și acționa liber și creativ. Elevii trebuie să se familiarizeze cu logica investigației științifice, trebuie îndrumați să-și dezvolte strategiilor cognitive, concomitent cu însușirea

conceptelor științifice fundamentale.

Pentru ca învățarea să se producă eficient, este necesar să se determine și condițiile de realizare ale procesului educațional, ele sunt cele care mai întâi preced, iar apoi însoțesc învățarea.

Mediul educațional școlar poate fi analizat sub cele trei aspecte: managementul clasei de elevi, climatul educațional, spațiul fizic de învățare.



Memorarea nu este sinonimă cu înțelegerea, trebuie creat un mediu propice care să asigure profunzimea învățării, se pot crea punți de legătură printr-o evoluție colaborativă dacă sunt cunoscute stilurile de învățare, matricea de valori și eventualele șabloane de gândire ale elevilor noștri.

Cultura școlii poate să influențeze major manifestarea unității școlare ca o comunitate de învățare și de reflecție, gradul de satisfacție al membrilor

organizației școlare, dar și rezultatele obținute.

Un **management eficient** trebuie să se realizeze printr-o proiectare în etape: *planificare, organizare, coordonare, control, evaluare și îmbunătățire.*

Calitatea de manager revine fiecărui educator angajat în realizarea obiectivelor procesului de învățământ, iar școala trebuie analizată ca un tip complex de organizație.

Educația digitală trebuie să fie o prioritate majoră în acest secol al digitalizării.

Proiectul concurs de informatică ”CALCULATORU-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE” se pliază pe ceea ce își doresc copiii, consolidând competențele digitale prin utilizarea instrumentelor de tip ”laborator” inteligent. Prin dezvoltarea unor competențe comune și specifice elevii se pot adapta și integra cu succes pe piața muncii și în viața socială, astfel se poate preveni și chiar reduce absenteismul și abandonul școlar.



Palatul Copiilor formează aripi pentru viitor copiilor prezenți la activitățile extrașcolare deoarece competențele, abilitățile sunt obținute prin aplicații și proiecte educative practice în funcție de ceea ce le face plăcere copiilor astfel încât să poată face față meseriilor viitorului. Aș putea încheia cu citatul lui Ziglar:

”Copiii merg acolo unde se întâmplă lucruri interesante, dar rămân acolo unde este dragoste.” Zig Ziglar

Bibliografie:

Iosifescu, Ș., Managementul educațional pentru instituțiile de învățământ, I.Ș.E., București, 2001



CULTURA INOVATIVĂ

*Secretar, Viorica TUDOR,
Palatul Copiilor Drobeta-Turnu Severin, Mehedinți*

Inovarea este aplicarea comercială cu succes a unei idei, prin procese care îmbunătățesc sau creează produse noi, servicii noi sau chiar industrii noi. În ziua de astăzi, inovarea este considerată activitatea necesară pentru ca o organizație să aibă succes.

Procesul de inovare este suma tuturor activităților necesare pentru aplicarea comercială a ideii menționate mai sus. Pe scurt, el începe identificarea unei probleme și crearea unei soluții care adresează o nevoie sau dorință a consumatorilor. Nu există un proces fix de inovare, el fiind diferit și adaptat de la caz la caz.

Este dificil să tratezi cu inovația. Este greu să o înțelegi. Este dificil să o pui în practică și chiar să o suportți. Inovația nu este un set de competențe, metodologii sau cunoștințe. Este un set de comportamente și obiceiuri care ne permit să „conectăm lucruri neconectate”. Majoritatea dintre noi nu suntem pregătiți pentru inovație ori pentru a fi lideri inovatori. Pentru a ne pregăti și a deveni liderii care avem nevoie să fim, există 6 tehnici aplicate pentru inovație.

Întărirea

Asta este ceea ce facem majoritatea dintre noi pentru a fi inovativi. Avem o listă în minte cu ceea ce trebuie să facem. Ne acordăm cincisprezece minute de gândire. Ne uităm la extrasele sau sfaturile din citatele despre leadership pe care le-am salvat undeva. Urmăm un training de leadership și inovație pentru a ne mări competența. Deși aceste metode sunt utile pentru a întări obiceiurile inovative, nu sunt cele mai bune în a ne construi această deschidere spre inovație.

Imaginea de ansamblu

Cel mai bun mod de a ne dezlipi și a deveni inovativi este de a face un pas în spate pentru a merge înainte. În loc să ne concentrăm asupra problemei curente, ne uităm la ceea ce se întâmplă și cum se integrează în planul de ansamblu. Acest plan de ansamblu poate fi o diagramă structurală a organizației, poate fi figurativ, ca o analogie sau o poveste ori o inspirație emoțională, ca o viziune sau o misiune.

Activități pentru mâini și minte

Învățăm cu mintea, dar învățăm și cu mâinile. Devenim inovativi atunci când le folosim pe amândouă în același timp. Devenim inovativi când desenăm metafore/povești pe tablă, când facem diagrame, asamblăm concepte de business folosind Lego (Serious Play) ori când adunăm foile de hârtie într-o prezentare. Toate acestea stârnesc în noi intuiția. Putem merge mai departe făcând lucruri pe care nu le facem de obicei, activități care ne trimit într-o perspectivă nouă.

Regulile de interacțiune

În loc să ne concentrăm pe training și procese, ne putem îngusta unghiul de concentrare pe un set de reguli simple și să folosim aceste reguli pentru a ne ghida spre rezultatele inovatoare. Exemple de asemenea reguli găsim în „gândirea paralelă”: la o întâlnire fiecare persoană prezintă partajează pe rând o idee concisă (regula nr. 1); ideea este înregistrată (regula nr. 2); grupul ascultă ideea fără a o contesta (regula nr. 3); apoi grupul discută unde se potrivește cel mai bine ideea, împreună cu celelalte idei expuse (regula nr. 4). Toate ideile sunt folosite pentru a construi rapid un concept creativ.

Procesul de inovare

Cel mai bun mod de a deveni inovatori și a stabili o cultură sustenabilă inovativă este prin intermediul obiceiurilor noastre. Cu procese repetitive succinte, care conectează lucruri neconectate, construim obiceiuri inovative. Instrumente de tipul brainstormingului cu tabla albă, TIPS și USIT sunt tehnici care folosesc scheme repetabile și creează diagrame de cauză și efect pentru a ne ajuta ca indivizi și grupuri să fim inovativi prin forța brută a repetiției. Cu destulă practică, inovația devine o a doua natură pentru fiecare dintre noi.

INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ, O NOUĂ OPORTUNITATE

Prof. Liliana COMANICIU
Clubul Copiilor Făgăraș, BV

Inteligența artificială este tot mai controversată. Pe de-o parte este amenințătoare și asta întrucât omul se vede înlocuit de tehnologia care știe să ia decizii și să lucreze conștiincios, responsabil și rapid, fără să obosească, dar pe de altă parte inteligența artificială poate ajuta în diverse domenii și acum mă refer la activitățile nonformale, dar și în cele formale.

Dar ce este inteligența artificială (IA)? Este capacitatea unei mașini de a imita funcții umane, cum ar fi raționamentul, învățarea, planificarea și creativitatea. Calculatorul primește datele (deja pregătite sau colectate prin intermediul propriilor senzori, cum ar fi o cameră video), le prelucrează și reacționează. Sistemele IA sunt capabile să își adapteze, într-o anumită măsură, comportamentul, analizând efectele acțiunilor anterioare, funcționând autonom.

În prezent se vorbește despre două tipuri de IA: de tip software: asistenți virtuali, programe informatice de analiză a imaginilor, motoare de căutare, sisteme de recunoaștere vocală și facial și IA încorporată: roboți, automobile autonome, drone, internetul obiectelor.

Iată și câteva funcții pe care le folosim zi de zi fără a ști întotdeauna că sunt aplicații ale IA: cumpărăturile și publicitatea online (IA este utilizată pentru a oferi internauților recomandări personalizate, pe baza căutărilor sau achizițiilor lor anterioare); căutarea pe internet (motoarele de căutare învață din volumul imens de date introduse de utilizatori pentru a oferi rezultate pertinente); asistenții personali digitali (telefoanele inteligente utilizează IA, asistenții virtuali care răspund la întrebări, oferă recomandări și contribuie la organizarea activităților zilnice); traducerea automată; securitatea cibernetică (sistemele IA ajută la identificarea și combaterea atacurilor cibernetice și a altor amenințări cibernetice bazate pe inputul continuu de date, recunoscând tiparele și trasând atacurile); combaterea dezinformării (unele aplicații de IA pot detecta știrile false și dezinformarea).

Inteligența artificială este prezentă și va transforma toate domeniile.

Sănătate – prin noi descoperiri în medicină precum și îmbunătățirea diagnosticării pacienților. De asemenea, a fost creat un program de IA pentru a răspunde apelurilor de urgență, care să recunoască rapid un stop cardiac în timpul apelului.

Transportul – prin îmbunătățirea siguranței, viteza și eficiența traficului feroviar și permiterea conducerii autonome.

Producția - IA poate ajuta producătorii să devină mai eficienți prin utilizarea roboților, optimizarea vânzărilor și anticiparea din timp a întreținerii/întreruperilor în fabricile inteligente.

Alimentația și agricultura - IA poate asigura o alimentație mai sănătoasă, Roboții ar putea elimina plantele dăunătoare, reducând astfel utilizarea erbicidelor, În zootehnie, IA este deja folosită pentru a monitoriza mișcarea, temperatura și consumul de hrană pentru animale.

Administrația și serviciile publice - IA ar putea oferi avertizări timpurii privind dezastrele naturale, permițând o pregătire eficientă și atenuarea consecințelor.

Învățământ – oferă instrumente și resurse mai bune pentru predare, învățare și evaluare. Profesorii își pot organiza mai rapid și interesant lecțiile, fiindu-le un ajutor în documentarea științifică, iar elevii sunt mai atrași spre învățarea digitalizată.

Noua tehnologie ar putea face ca educația să evolueze și să aibă ca obiectiv deprinderea de a gândi: cum să găsim răspunsuri, cum să facem corelații, cum să ne susținem în mod creativ ideile.

Dacă până acum informațiile se adunau de pe diverse platforme acum tot mai mulți profesori, dar și elevi folosesc ChatGPT. Atenție, însă, nu toate informațiile sunt, corecte. În plus, instituțiile de învățământ se tem că utilizarea IA va încuraja plagiatul.

ChatGPT (Chat Generative Pre-trained Transformer) a fost lansat pe 30 noiembrie 2022, și face parte dintr-un set mai larg de tehnologii dezvoltate de OpenAI, un startup cu sediul în San Francisco, care are o relație strânsă cu Microsoft.

ChatGPT este o interfață de comunicare ce ajută indivizii/companiile să aibă conversații cu succes. Este un program de Inteligență Artificială (AI/IA) ce vorbește cu tine.

Ce putem, noi, ca profesori, să facem cu ChatGPT?

ChatGPT procesează texte, generează imagini, selectează idei dintr-un text de mare întindere, oferă informații, dialoghează cu tine.

Aplicația deține o bază largă de informații.

Putem să-i cerem:

- să scrie poezii – oferim câteva cuvinte și aplicația ne afișează versurile. Putem să solicităm, spre exemplu, ca poezia să aibă 3 strofe a câte 6 versuri;

- să scrie proză/eseuri – putem oferi numele personajelor și câteva caracteristici ale acestora. După ce ne va afișa textul avem posibilitatea de a cere îmbunătățirea lui;

- documentare - spre exemplu să ne pună la dispoziție informații despre oameni de știință, artiști, politicieni etc.

- să corecteze un text;

- să scrie invitații, felicitări, idei pentru prezentări etc:

- liste cu cele mai importante localități turistice dintr-o anumită regiune;

- să efectueze traduceri (este mai bun decât google translate);

- să învățăm și exersăm o limbă străină;

- să ne testeze cunoștințele prin întrebări și răspunsuri;

- să rezolve probleme (matematică, fizică, chimie);

În general, aplicația răspunde corect. Totuși, nu putem folosi textul oferit fără a-l citi. De asemenea, la matematică încă nu este performant. Aplicația oferă o rezolvare însă algoritmul de rezolvare trebuie urmărit pas cu pas.

Pentru conectarea la ChatGPT se accesează site-ul oficial (<https://chat.openai.com/auth/login>) unde se creează un cont. Pentru aceasta este nevoie doar de o adresă de e-mail și un număr de telefon mobil care să poată primi codul de verificare. Apoi, se urmează pașii indicate.

Personal, până în prezent, am folosit destul de puțin ChatGPT. Pentru început, l-am verificat cerându-i diverse informații. M-a uimit de la prima încercare. Am solicitat să-mi pună la dispoziție date privind realizarea unui afiș. Surpriza a fost că mi-a prezentat informații pe care, în mod obișnuit, eu le spuneam elevilor. Am zâmbit și am spus: „Hei, mă plagiezi?” Și pentru că am fost interesată să aflu mai multe despre cum am putea utiliza IA în activitățile nonformale, am participat la un webinar care mi-a deschis orizontul. Într-o primă etapă, am creat ușor prezentări multimedia. Când spun ușor mă refer la faptul că am obținut informația mult mai repede. Și pentru a obține imagini senzaționale, unice, tot cu ajutorul IA, se poate utiliza o altă platformă: Midjourney. Aceasta creează fotografii în baza unei simple descrieri textuale. Este uluitor! Mai mult, pentru aceste imagini ai drept de utilizare. Partea mai puțin la îndemână este faptul că pentru un cont Midjourney se plătește.

Acum nu pot decât să-mi continui explorarea IA și să experimentez atuu-rile platformelor în cadrul activităților nonformale.

Apropo, sunteți siguri că acest text nu este scris de ChatGPT?

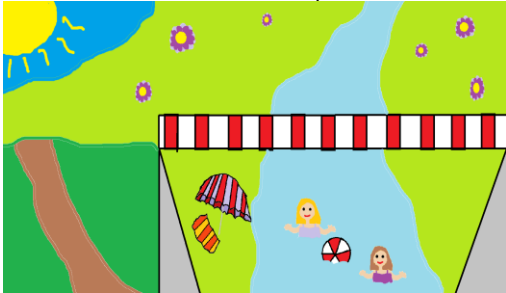
WEBO-GRAFIE:

- <https://www.europarl.europa.eu/news/ro/headlines/society/20200827STO85804/ce-este-inteligenta-artificiala-si-cum-este-utilizata>
- <https://ro.wikipedia.org/wiki/ChatGPT>
- <https://www.todaysoftmag.ro/article/2645/ce-este-un-chatbot>
- <https://scoala9.ro/partea-pozitiva-a-aplicatiei-chatgpt-profesorii-o-folosesc-deja-ca-unealta/1589/>
- https://aplicatiiandroid.com/ce-este-chat-gpt-cum-functioneaza-si-cum-se-foloseste/#Cum_poti_utiliza_ChatGPT_in_scopuri_profesionale

"Infononformal"

Lucrări grafică – concursuri și expoziții

Grupe începători / avansați



Capistere Maria, V, PC Craiova



Dobre Marian, VIII, CC Horezu



Preda Sofia, III, PC SEVERIN



Lăutaru Florina, IV, CC Horezu



Manea Carolina, cls III, CC Făgăraș



Mateică Andreea, cls IV, CC Făgăraș



Șteanță Sebastian cls. a III-a PC SEVERIN

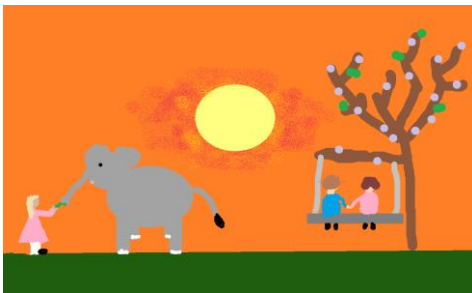


Ghenciu Briana cls. a VII-a PC SEVERIN

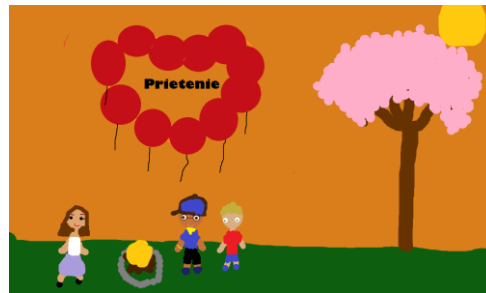


Mutu Ana cls. a VI-a

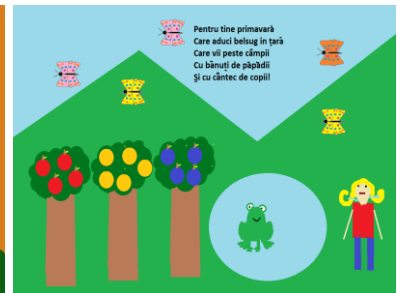
Probe practice - indirect



Moldovan Daria, Cls. III, CC Făgăraș



Prodan Sofia, cls III, CC Făgăraș



Rohat Antonia, cls III CC Făgăraș



Bica Ziana, cls III, CC Făgăraș

8 Martie
La mulți ani!
Ești cea mai bună
mamă din lume.
Cu drag
Ziana



Floricioiu Teodora, cls III, CCFăgăraș



Iancu Albert, cls III, CCFăgăraș

LUCRĂRI PREMIATE LA CONCURS



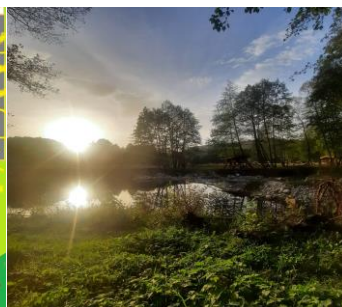
Pîrvu Maria, cls. a IX- a
P.C. CRAIOVA



Turbatu Antonia
P.C. Tg.JIU



Gavrilă Nora , a III-a
P.C. CRAIOVA

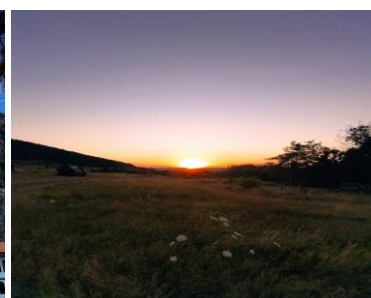


Trocan David
P.C. Tg. JIU

clasele I-IV / V-VIII/IX-XII – PALATUL COPIILOR TG. JIU – FOTOGRAFIE PRELUCRATĂ



Onica Vlad



Morman Emma



Ciopanoiu Matei



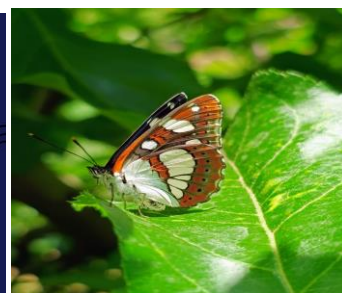
Alexandroaia Ștefania



Mateica Andreea, cls V-a
C.C. FĂGĂRAȘ



Sitea Cezara, cls a V-a
C.C. FĂGĂRAȘ



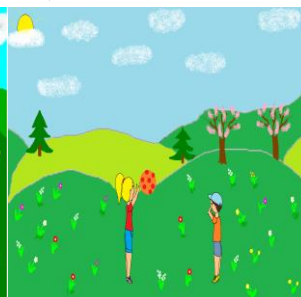
Ularu Raisa
PC Tg. Jiu



Agrici Ana, cls a IV -a
PC Târgoviște-Fil Moreni



Costache delia, cls a V-a
PC Târgoviște-Fil Moreni



Covrig Nicolas, cls.a IV-a
PC Târgoviște-Fil Moreni



Răvoianu Catrinel,cls a II-a
PC Târgoviște-Fil Moreni



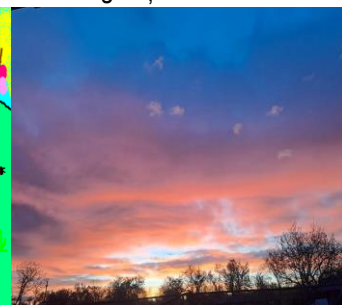
Suciu Luca, cls a IV-a
PC Târgoviște-Fil Moreni



Damian Antonia, cls a IV-a
P.C. VASLUI



Nedelcea Paula cls. I- a
P.C. VASLUI



Tonca Andreea
PC Tg. Jiu

PREMII LA CONCURSURI DIN C.P.E.E.N.I./C.P.E.E.R.I. 2023-2024



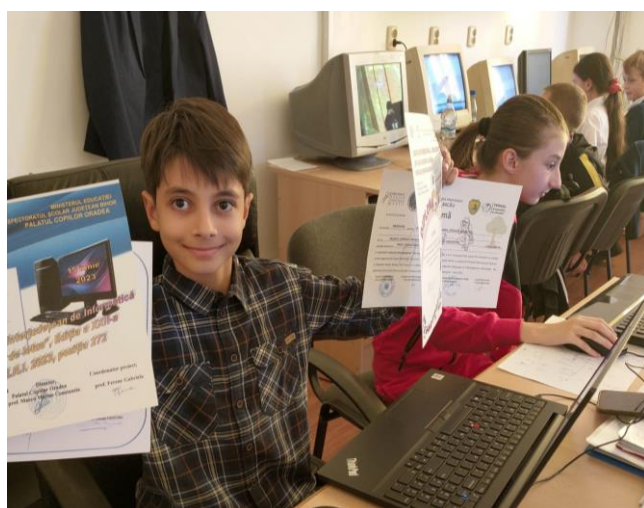
CÎRCIU VALENTIN



TURIȚĂ ȘTEFANIA



ALMICHICI ANISIA



ȘTEANȚĂ SEBASTIAN



NICOLI ARYANNA, GHENCIU BRIANA



ZĂVĂLAȘI FABIAN

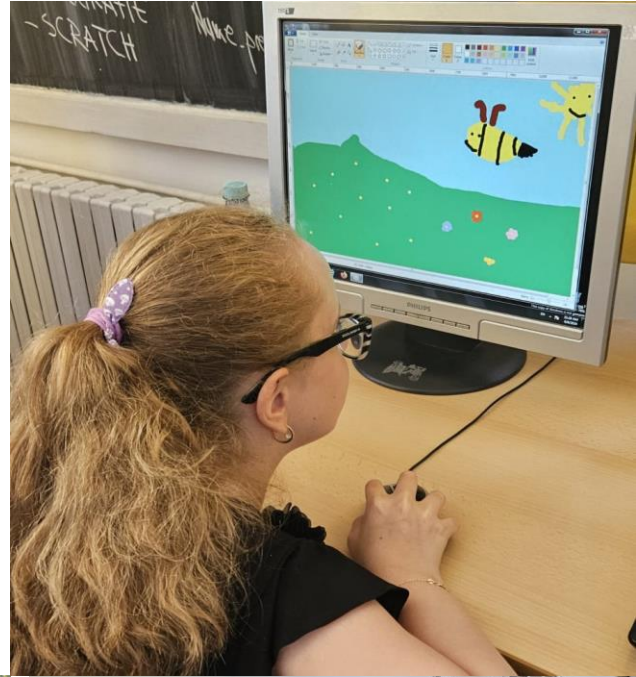
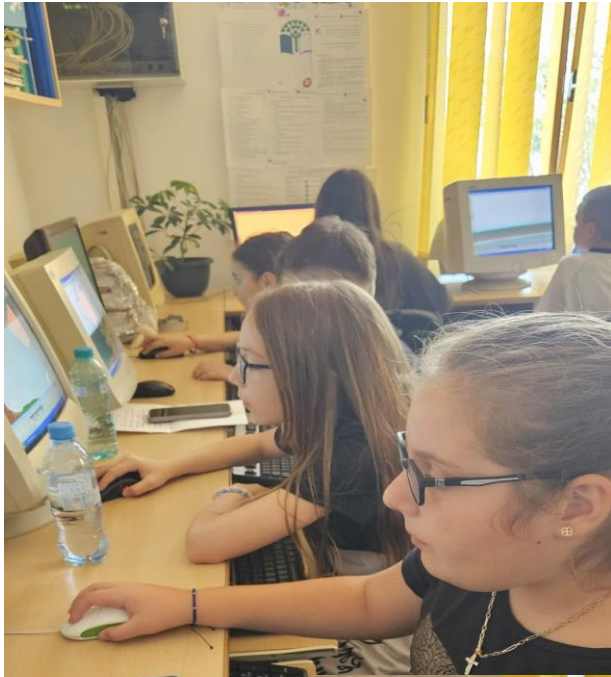


CARANFIL GABRIEL



TOMA NICOLE

Concursul "CALCULATORUL VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE" 2024



PROBE PRACTICE/COMUNICĂRI ȘTIINȚIFICE-”CALCULATOR 2024”



Emoții 😊 ... veseli, în echipă, pregătiți pentru comunicare, pasionați, gata pentru probe



Activități – proiecte extrașcolare realizate în echipă sau individual



CUPRINS

<i>Cuvânt de început</i>	1
<i>Concurs județean de utilizare a calculatorului "8 Martie-Ziua mamei"</i>	2
<i>Lucrările cadrelor didactice-sectiunea comunicări științifice "Inovare didactică în predare și evaluare", concurs informatică "CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE"</i>	4
<i>Contribuția matematicii la dezvoltarea creativității</i>	4
Prof. Eugenia PASCU – Palatul Copiilor Craiova, DJ	
<i>Jocul didactic</i>	6
Prof. Maria Lorena BÂRCU – Palatul Copiilor Craiova, DJ	
<i>Tema și evaluarea elevilor folosind Classroom</i>	8
Prof. Valentina EPURAN - Școala Gimnazială "Petre Sergescu", MH	
<i>Educația nonformală – o altfel de educație</i>	10
Prof. Adriana GAVRILĂ – Palatul Copiilor Craiova, DJ	
<i>"Gândirea critică" și gândirea critică</i>	15
Prof. Cristian ISOP - Drobeta-Turnu Severin, MH	
<i>Predarea poveștilor prin metode moderne</i>	16
Prof. Claudia RĂDULESCU - Palatul Copiilor Craiova, DJ	
<i>Filmul – o metodă de învățare</i>	18
Prof. Mihaela-Eugenia ROMAN - C.N. "Gheorghe Țițeica", MH	
<i>Dezvoltarea personalității copiilor prin artă, în cadru non-formal</i>	19
Prof. Dan-Virgil SURTU - Palatul Copiilor Drobeta-Turnu Severin-Filiala Orșova, MH	
<i>E frumos să dăruiești</i>	20
Prof. Iuliana-Luci SANDA - Palatul Copiilor Craiova, DJ	
<i>"Peer learning"</i>	22
Prof. Daniela TOPORAN – Liceul de Industrie Alimentară, Craiova, DJ	
<i>Calculatorul-Virtuozitate și pasiune</i>	24
Prof. Mileva CHIRCU – Palatul Copiilor Drobeta-Turnu Severin, MH	
<i>Cultură inovativă</i>	27
Secretar, Viorica TUDOR - Palatul Copiilor Drobeta-Turnu Severin, MH	
<i>Inteligența artificială, o nouă oportunitate</i>	28
Prof. Liliana COMANICIU – Clubul Copiilor Făgăraș, BV	
<i>Lucrări grafică elevi, imagini de la activități și proiecte educaționale</i>	30

INFONONFORMAL

Anul X, Nr. 8, decembrie 2024

Revistă de cultură și educație nonformală
editată de coordonatorul cercului de informatică

prof. Mileva CHIRCU



Ingineri IT (elevi ai cercului):

**Mihai ZORILĂ, Claudiu TÎRÎȘI, Ileana POPESCU, Grigore POPESCU, Răzvan NUICĂ,
Veronica BOȚOACĂ, Andrei ZGÎRDAN, Gabriel MOGOȘANU, Andrei MUCIONIU,
Cristian STĂNCIULESCU, Robert IACOBESCU, Alexandru TĂNASIE,
Gabriel RĂCIANU, Eduard RĂCIANU ...**



Lucrare realizată de eleva Noajbă Lavinia în pandemie ...

**Responsabilitatea corectitudinii și originalității informațiilor prezentate revine autorilor.
Bibliografia selectată se află la autorii de text.**

PALATUL COPIILOR DROBETA TURNU SEVERIN
CERCUL DE INFORMATICĂ

C
U
R
S
U
R
I

G
R
A
T
U
I
T
E



P
R
O
G
R
A
M

F
L
E
X
I
B
I
L

