

**MINISTERUL EDUCAȚIEI, CULTURII ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA**

GHID

DE IMPLEMENTARE A CURRICULUMULUI PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Chișinău, 2018

Aprobat la Consiliul Național pentru Curriculum (Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1124 din 20 iulie 2018)

COORDONATORI NAȚIONALI:

- **Angela CUTASEVICI**, Secretar de Stat în domeniul educației, MECC
- **Valentin CRUDU**, șef Direcție Învățământ General, MECC
- **Mariana Goraș**, șef-adjunct Direcție Învățământ General, MECC
- **Valentina Gaiciuc**, consultant principal, MECC
- **Natalia Grîu**, consultant principal, MECC
- **Ala Nikitcenko**, consultant principal, MECC
- **Corina Lungu**, consultant principal, MECC
- **Daniela Cotovițaia**, consultant principal, MECC
- **Vasile Onică**, consultant principal, MECC
- **Angela Prisacaru**, consultant principal, MECC
- **Viorica Marț**, consultant principal, MECC

EXPERȚI-COORDONATORI NAȚIONALI:

- **Ludmila Ursu**, dr., prof. univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău
- **Vladimir Guțu**, dr. hab., prof. univ., USM
- **Anatol Gremalschi**, dr. hab., prof. univ., IPP

AUTORI:

• LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ:

Mariana Marin (coordonator), dr., conf. univ., IȘE

Viorica Goraș-Postică, dr. hab., conf. univ., USM

Viorica Popa, dr., conf. univ., USARB

Natalia Darii, grad did. superior, IPȘP „Grigore Vieru”, or. Ștefan Vodă

Viorica Mățilă-Parfenii, grad did. superior, IP LT „Mihai Eminescu”, mun. Bălți

Elena Popa, grad did. superior, IPLT „Ion Creangă”, mun. Chișinău

• MATEMATICĂ:

Lilia Cîrlan (coordonator), lector univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Lucia Cotorobai, grad did. unu, IPG „Cobusca Nouă”, r. Anenii Noi

• ȘTIINȚE:

Stela Gînju (coordonator), dr., conf. univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Angela Teleman, dr., conf. univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Zinaida Galben-Panciu, grad did. superior, IPLT „Gheorghe Asachi”, mun. Chișinău

• ISTORIA ROMÂNILOR ȘI UNIVERSALĂ:

Tamara Cerbușcă (coordonator), grad did. superior, LT „Orizont”, mun. Chișinău

• EDUCAȚIA MORAL-SPIRITUALĂ:

Angela Cara (coordonator), dr., conf. univ., IȘE

Natalia Popa, lector univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Ana Vartic, grad didactic unu, DGETS mun. Chișinău

- **EDUCAȚIA MUZICALĂ:**

Marina Morari, dr., conf. univ., USARB

- **EDUCAȚIA PLASTICĂ:**

Ala Vitcovschi (coordonator), dr., conf. univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău
Zinaida Ursu, grad did. superior, IPLT „Ginta Latină”, mun. Chișinău

- **EDUCAȚIA FIZICĂ:**

Nicolae Bragarenco (coordonator), dr., grad did. superior, USEFS din Chișinău

Ion Carp, dr., conf. univ., IȘE

Grigore Crăciun, dr., grad did. superior, IPLT „Vasile Vasilache”, mun. Chișinău

- **EDUCAȚIA TEHNOLOGICĂ:**

Ala Vitcovschi (coordonator), dr., conf. univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Lilia Prisăcaru, grad did. sup., IPLT „Ion și Doina Aldea-Teodorovici”, mun. Chișinău

EDUCAȚIE DIGITALĂ:

Sergiu Corlat (coordonator), grad did. superior, LT „Orizont”, mun. Chișinău

Dorina Cheptănar, grad. did. unu, DRÎTS or. Râșcani

Gheorghe Chistruga, grad did. superior, IPLT „Mihai Eminescu”, or. Drochia

Elena Erizanu-Pînzari, grad did. unu, IPLT „Alexandru Ioan Cuza”, mun. Chișinău

Arcadie Malearovici, grad did. superior, LT ORT „B. Z. Herzli”, mun. Chișinău

ROBOTICA:

Irina Ciobanu, grad did. superior, CTICE, mun. Chișinău

- **DEZVOLTAREA PERSONALĂ:**

Otilia Dandara (coordonator), dr. hab., prof. univ., USM

Svetlana Nastas, dr., IȘE

Silvia Cricovan, grad did. unu, IPLT „Alexandru Ioan Cuza”, mun. Chișinău

- **ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE:**

Tatiana Dubineanschi (coordonator), dr., conf. univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Daniela State, grad did. superior, LT „Columna”, mun. Chișinău

Cuprins

CUVÂNT ÎNAINTE	7
PROIECTAREA CURRICULARĂ LA DISCIPLINELE DE ÎNVĂȚĂMÂNT	
1. Orientări generale	8
2. Proiectarea de lungă durată	10
2.1. Proiectarea administrării disciplinei	11
2.2. Proiectarea unităților de învățare	12
3. Proiectarea de scurtă durată	13
3.1. Antetul proiectului de scurtă durată	13
3.2. Proiectarea demersului didactic al lecției	19
LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ	
1. Concepția didactică a disciplinei	20
2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat	23
3. Dezvoltarea competențelor specifice la disciplina Limba și literatura română în clasele I-IV	25
3.1. Dezvoltarea competenței de comunicare orală	25
3.1.1. Profilul elevului care receptează și produce mesaje orale	26
3.1.2. Tehnologii didactice specifice de receptare a mesajului oral în situații de comunicare	27
3.1.3. Tehnologii didactice specifice de producere a mesajului oral	29
3.2. Dezvoltarea competenței de receptare a textelor literare și nonliterare	32
3.2.1. Profilul elevului care receptează texte literare și nonliterare	32
3.2.2. Tehnologii didactice specifice de receptare a textului literar	33
3.2.3. Tehnologii didactice specifice de receptare a textului nonliterar	38
3.3. Dezvoltarea competenței de producere a mesajelor scrise în situații de comunicare	42
3.3.1. Profilul inițial al elevului care produce mesaje scrise	42
3.3.2. Finalități specifice de producere a mesajelor scrise în situații de comunicare	43
3.3.3. Tehnologii didactice specifice de dezvoltarea abilităților de scriere	45
3.4. Tehnologii specifice de aplicare a elementelor de construcție a comunicării în mesajele emise, manifestând conduită autonomă	47
3.4.1. Profilul elevului care aplică noțiunile gramaticale	48
3.4.2. Exerciții și activități specifice de aplicare a noțiunilor gramaticale	49
3.5. Dezvoltarea competenței de gestionare a experiențelor lectorale	51
3.5.1. Profilul elevului cititor	52
3.5.2. Exerciții și activități specifice de manifestare a interesului pentru lectură	53
3.5.3. Exerciții și activități specifice de antrenare și manifestare a preferințelor de lectură	54
3.5.4. Tipologia activităților lectorale în clasele primare	58
MATEMATICĂ	
1. Concepția didactică a disciplinei	62
2. Sugestii metodologice și de evaluare	64
2.1. Jocuri didactice matematice	64
2.2. Dictări matematice	67
2.3. Activități de explorare-investigare	72
2.4. Rezolvarea problemelor simple	74
2.5. Rezolvarea problemelor compuse	81

ȘTIINȚE

1. Concepția didactică a disciplinei	85
1.1. Cadrul conceptual	85
1.2. Cadrul teleologic	87
1.3. Cadrul conținutal	89
2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat	90
3. Cadrul metodologic al disciplinei	92
3.1. Activități comunicative	92
3.2. Activități de explorare/investigare	94
3.3. Activități creative și ludice	102
3.4. Activități de protecție a mediului	104
4. Sugestii de evaluare	106

ISTORIA ROMÂNILOR ȘI UNIVERSALĂ

1. Repere conceptuale ale disciplinei	109
2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat	110
3. Sugestii metodologice. Activități de învățare recomandate	111
3.1. Învățare experiențială	112
3.2. Învățarea bazată pe sarcini	113
3.3. Analiza activității personalității istorice	116
3.4. Jurnalul de călătorie/Fișa de călătorie	116
3.5. Specificul temelor pentru acasă	118
4. Sugestii de evaluare	119
4.1. Orientări generale	119
4.2. Proiectul și portofoliul istoric – metode alternative de evaluare	122

EDUCAȚIA MORAL-SPIRITUALĂ

1. Concepția didactică a disciplinei	125
2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat	126
3. Sugestii metodologice	126
3.1. Exemple de activități interactive transdisciplinare	127
3.2. Exemple de jocuri didactice	131
3.3. Exemple de mini-proiecte	134
4. Sugestii de evaluare	135

EDUCAȚIA MUZICALĂ

1. Concepția didactică a disciplinei	138
2. Elementele de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat	145
3. Sugestii metodologice. Activități de învățare recomandate	147
4. Sugestii de evaluare	149

EDUCAȚIA PLASTICĂ

1. Concepția didactică a disciplinei	151
2. Elementele de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat	154
3. Sugestii metodologice. Activități de învățare recomandate	156
3.1. Orientări generale	156
3.2. Perceperea în arta plastică	157
3.3. Aplicații practice	158
3.4. Însușirea terminologiei specifice disciplinei	160
3.2. Analiza și observarea operelor de artă plastică	162
4. Sugestii de evaluare	164

EDUCAȚIA FIZICĂ	
1. Concepția didactică a disciplinei	166
2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat	168
3. Sugestii metodologice. Activități de învățare recomandate	169
4. Jocurile de mișcare în lecția de educație fizică	178
5. Educația fizică în grupele medicale speciale (gms)	186
6. Sugestii de evaluare	186
EDUCAȚIA TEHNOLOGICĂ	
1. Concepția didactică a disciplinei	191
2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar reconceptualizat	193
3. Modulul <i>Modelarea artistică</i>	194
4. Modulul <i>Colaje și decorațiuni</i>	197
5. Modulul <i>Reciclarea creativă</i>	201
6. Modulul <i>Educația digitală</i>	204
6.1. Concepția didactică	204
6.2. Sugestii metodologice. Activități de învățare recomandate	205
6.3. Infrastructura digitală	213
6.4. Sugestii de evaluare	214
7. Modulul <i>Robotica</i>	215
7.1. Repere conceptuale	215
7.2. Sugestii pentru proiectarea didactică de lungă durată a modului <i>Robotică</i> , clasa a IV-a	218
7.3. Sugestii metodologice pentru proiectarea de scurtă durată la modulul <i>Robotică</i>	221
7.4. Sugestii pentru evaluare	225
DEZVOLTAREA PERSONALĂ	
Preliminarii	227
1. Repere conceptuale	228
2. Sugestii metodologice de predare-învățare	233
2.1. Orientări generale	233
2.2. Managementul timpului	234
2.3. Valorificarea unităților de conținut	235
2.4. Organizarea activităților de învățare	235
2.5. Proiectarea activității didactice	241
3. Repere privind evaluarea	244
ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE	
1. Delimitări conceptuale	245
2. Cadrul conceptual al abordării integrate a curriculumului pentru învățământul primar prin activități transdisciplinare	246
3. Sugestii metodologice	247
4. Sugestii de evaluare	251
5. Proiectarea didactică pentru zilele de activități transdisciplinare	251
5.1. Încadrarea zilelor de activități transdisciplinare în proiectul de lungă durată	251
5.2. Înregistrarea zilelor de activități transdisciplinare în catalogul clasei	253
5.3. Proiectarea de scurtă durată pentru zilele de activități transdisciplinare	253
BIBLIOSITOGRAFIE	265

Cuvânt înainte

Prezentul **Ghid** face parte din sistemul de produse ale **Curriculumului pentru învățământul primar** și reprezintă un document de reper în implementarea curriculumului în procesul educațional pe discipline în clasele primare.

În consensul dat, ghidul de față propune:

- orientări generale și reperi metodologice privind proiectarea curriculară la disciplinele școlare: proiectarea de lungă și de scurtă durată;
- concepția fiecărui curriculum disciplinar în contextul cadrului conceptual al curriculumului pentru învățământul primar;
- sugestii metodologice și de evaluare pentru disciplinele școlare;
- reperi metodologice și recomandări de proiectare și realizare a activităților transdisciplinare.

În elaborarea subiectelor prezentului ghid s-au avut în vedere:

- orientarea spre învățarea activă, spre a învăța să înveți, spre formarea de competențe, spre dezvoltarea creativității elevilor;
- asigurarea unui echilibru optim între abordările teoretice și cele aplicative;
- posibilitățile reale de aplicare la clasă.

Ghidul se adresează cadrelor didactice din învățământul primar și managerilor în educație.

Prin ghidul dat tindem să promovăm demersurile diversificate și personalizate ale cadrelor didactice în implementarea Curriculumului pentru învățământul primar.

Drept condiții pentru implementarea eficientă a curriculumului dezvoltat, evidențiem:

- promovarea unui management eficient al implementării curriculumului în învățământul primar;
- crearea unui climat psihologic și relațional favorabil;
- crearea mediului de învățare adecvat;
- crearea unui cadru motivațional pentru cadre didactice și elevi;
- acceptarea conștientă de către subiecții procesului educațional a schimbărilor în cadrul curricular;
- parteneriatul eficient cu părinții în cheia Strategiei intersectoriale de dezvoltare a abilităților și competențelor parentale pentru anii 2016-2022;
- parteneriatul eficient cu reprezentanții comunității.

Autorii

Proiectarea curriculară la disciplinele de învățământ

1. Orientări generale

În contextul Curriculumului pentru învățământul primar, conceptul central al proiectării curriculare la disciplină este **proiectarea didactică personalizată**.

Proiectarea didactică personalizată exprimă dreptul cadrului didactic de a lua decizii asupra modalităților pe care le consideră optime în asigurarea calității procesului educațional la clasă. Totodată, prin proiectarea didactică personalizată, învățătorul își asumă responsabilitatea de a asigura elevilor parcursuri școlare individualizate, în funcție de condiții și cerințe concrete.

Proiectarea didactică la o disciplină școlară solicită învățătorului gândirea în avans a derulării evenimentelor la clasă, o prefigurare a predării, învățării și evaluării, eșalonată pe două niveluri intercondiționate: de lungă și de scurtă durată.

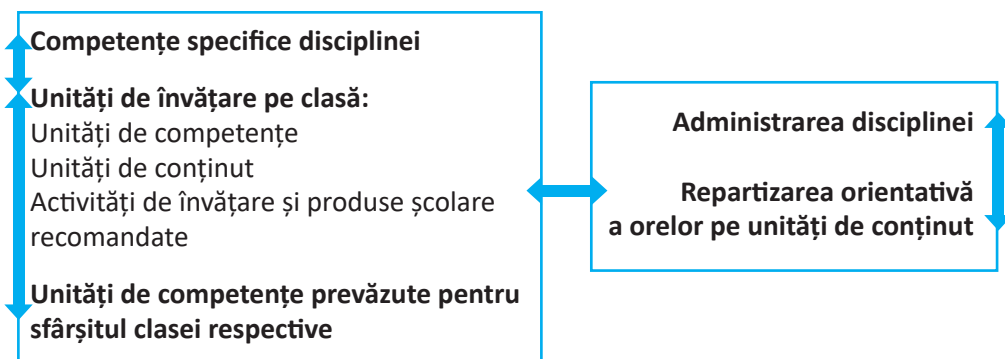
Documentele de proiectare didactică eșalonată, realizate de învățător și aprobate în cadrul instituției de învățământ, sunt următoarele:

- **la nivelul de lungă durată:** proiectul de administrare a disciplinei (anual, semestrial); proiectele unităților de învățare;
- **la nivelul de scurtă durată:** proiectele didactice (zilnice) pentru lecții sau alte forme de organizare, de exemplu, excursie.

Documentele de proiectare didactică eșalonată sunt documente administrative care transpun în mod personalizat curriculumul disciplinar (programa școlară) în condițiile concrete ale procesului educațional la clasă, în contextul alocării de resurse metodologice, temporale și materiale, considerate optime de către cadrul didactic pe parcursul vizat.

Astfel, curriculumul disciplinar constituie reperul principal, documentul reglator pentru proiectarea personalizată a activității didactice la clasă.

În acest sens, programa disciplinară pentru o clasă se lecturează urmărind interrelaționarea următoarelor elemente:



Competențele specifice, fiind proiectate pentru tot parcursul claselor primare, reperază **proiectarea de lungă durată** la disciplină.

Proiectarea didactică anuală a disciplinei se realizează conform datelor din **Administrarea disciplinei** și ținând cont de **Repartizarea orientativă a orelor pe unități de învățare**.

Sistemele de unități de competențe proiectate pentru o unitate de învățare sunt prevăzute integral pentru evaluarea de tip cumulativ la finele respectivei unități de învățare și selectiv – pentru evaluarea formativă pe parcurs. Aceste sisteme re-pererează **proiectarea didactică a unităților de învățare** și **proiectarea didactică de scurtă durată**.

Sistemele de unități de competențe sintetizate la finele fiecărei clase sunt prevăzute pentru evaluarea anuală. Aceste sisteme vor repera descrierea rezultatelor elevilor în **tabelul de performanță școlară** întocmit la finalizarea fiecăreia dintre clasele I-IV.

Unitățile de conținut constituie mijloace informaționale prin care se urmărește realizarea sistemelor de unități de competențe proiectate pentru unitatea de învățare dată. Respectiv, se vizează și realizarea competențelor specifice disciplinei, dar și a celor transversale/transdisciplinare.

Unitățile de conținut includ **liste de termeni specifici disciplinei**: cuvinte/sin-tagme care trebuie să intre în vocabularul activ al elevului pe parcursul respectivei unități de învățare.

Activitățile de învățare și produsele școlare recomandate prezintă liste deschise de contexte semnificative de manifestare a unităților de competențe proiectate pentru formare/dezvoltare și evaluare în cadrul unității respective de învățare. Cadrul didactic are libertatea și responsabilitatea să valorifice această listă în mod personalizat **la nivelul proiectării și realizării lecțiilor**, în concordanță cu **proiectele unităților de învățare**, dar și să o completeze în funcție de specificul clasei concrete de elevi, de resursele disponibile etc.

2. Proiectarea de lungă durată

Proiectul de lungă durată:

- este un **document administrativ** care se întocmește de către cadrul didactic la începutul anului școlar pentru fiecare disciplină de învățământ și admite operarea unor ajustări, dezvoltări pe parcursul anului, în funcție de dinamica reală a clasei de elevi;
- trebuie să constituie un **instrument funcțional** care să asigure un parcurs ritmic al conținuturilor și evaluărilor, punctat pe structura anului școlar și orientat spre realizarea finalităților curriculare de către elevii clasei;
- este oportun să poarte un **caracter personalizat**, realizând o confluență a normativității didactice cu creativitatea și competența profesională a pedagogului – benefică, întâi de toate, pentru elev; proiectările de lungă durată editate pot fi folosite doar ca repere pentru demersul personalizat.

Proiectul de lungă durată include:

- antetul;
- proiectul de administrare a disciplinei;
- proiectele unităților de învățare.

Cadrele didactice au dreptul să realizeze la începutul anului școlar doar proiectarea administrării disciplinei și a primei unități de învățare, iar proiectele celorlalte unități de învățare (module) să le realizeze pe parcurs, pe măsura finalizării implementării proiectului unității anterioare.

Antetul proiectului de lungă durată va include următoarele elemente obligatorii:

- **Disciplina** – se scrie denumirea disciplinei în conformitate cu Planul-cadru;
- **Competențele specifice disciplinei** – se transcriu din curriculumul disciplinar;
- **Bibliografie** – se listează produsele curriculare aferente disciplinei:
 - *produse curriculare principale*: curriculumul disciplinar, manualul școlar aprobat de MECC;
 - *produse curriculare auxiliare*: ghidul de implementare a curriculumului pentru învățământul primar, ghiduri metodice pentru cadrele didactice, instrucțiuni metodologice, caiete de activitate independenta pentru elevi, culegeri de teste, softuri educaționale etc.

2.1. Proiectarea administrării disciplinei

Proiectul de administrare a disciplinei va avea următoarea rubricare:

ADMINISTRAREA DISCIPLINEI:

Nr. de ore pe săptămână	Nr. de ore pe an

Unitățile de învățare	Nr. ore	Evaluări			Observații
		EI	EFE	ES	

Indicații pentru completarea rubricilor

- **Nr. de ore pe săptămână** – se scrie în conformitate cu Planul-cadru.
- **Nr. de ore pe an** – se calculează în funcție de structura anului școlar care este stabilită pentru fiecare an școlar în parte de către MECC al Republicii Moldova.
- **Unitățile de învățare** – pot fi eșalonate preluând denumirile unităților de conținut (modulelor) din curriculumul disciplinar sau denumirile capitolelor (modulelor) din manualul aprobat de MECC pentru anul în curs.
- **Nr. de ore pentru fiecare unitate de învățare** – se proiectează ținând cont de: recomandările din curriculumul disciplinar; conținuturile respective din manual; complexitatea conținuturilor; ritmul de învățare al elevilor etc.
- **Evaluări** – se proiectează numărul de evaluări inițiale (EI), evaluări formative în etape (EFE) și evaluări sumative (ES) în cursul fiecărei unități de învățare [1, p. 205].
- **Observații** – se înregistrează modificările care, eventual, vor surveni pe parcursul anului școlar.

Cadrul didactic are libertatea de a completa proiectul de administrare a disciplinei cu alte rubrici care îi pot facilita activitatea de proiectare. De exemplu: poate face o demarcație între semestre și totalizări la finele fiecărui semestru și la finele anului școlar; poate include rubrica *Săptămâna* destinată repartizării orientative pe săptămâni a orelor rezervate pentru parcurgerea modului (de ex., S_1 , S_2 ...etc. sau prin precizarea perioadelor calendaristice).

2.2. Proiectarea unităților de învățare

Proiectul unei unități de învățare va avea următoarea rubricare:

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE:

Nr. de ore alocate:

Unități de competențe	Detalii de conținut	Nr. ore	Data	Resurse	Evaluare	Observații

Indicații pentru completarea rubricilor

- **Unitatea de învățare** – se trece numărul de ordine și denumirea unității în conformitate cu eșalonarea din proiectul de administrare a disciplinei.
- **Nr. de ore alocate** – se trece numărul corespunzător din proiectul de administrare a disciplinei.
- **Unități de competențe** – în variantă schematică, se transcriu numerele de ordine ale tuturor unităților de competențe prevăzute pentru modulul dat în curriculumul disciplinar (de exemplu: 3.1; 3.2; 3.3 etc.); dacă se consideră necesar – se transcriu din curriculum.
- **Detalii de conținut** – se eșalonează subiectele tematice pentru secvențe de 1-3 ore, care pot fi preluate din manualul aprobat de MECC, din lista de conținuturi din curriculumul disciplinar; apoi, în funcție de specificul disciplinei, creativitatea pedagogului și alți factori, se explicitează parcursurile elevilor la fiecare lecție – mai succint sau mai desfășurat; înscrierile din această rubrică trebuie să evidențieze formulări esențializate care se vor trece în catalogul clasei la fiecare lecție.
- **Nr. ore** – se eșalonează câte o oră pentru fiecare detaliere de conținut corespunzătoare.
- **Data** – se trec datele calendaristice pentru fiecare oră, ținând cont de structura anului școlar și orarul clasei.
- **Resurse** – se indică paginile din manual și, eventual, din suporturi didactice auxiliare, pentru fiecare oră; la discreția învățătorului, pot fi notate și alte elemente (materiale didactice, forme de organizare a activităților ș.a.); la nivelul unității de învățare nu este obligatoriu de a proiecta metodele și formele activității didactice la lecții.
- **Evaluare** – se vor indica lecțiile în cadrul cărora se proiectează: evaluarea inițială (EI); evaluarea formativă în etape (EFE); evaluarea sumativă (ES) [2, 3, 4, 5].

Se recomandă a proiecta unitățile de competențe sau/și produsele selectate pentru fiecare EFE. Acestea pot fi indicate între paranteze (de exemplu: EFE (1.1., 1.2.)) sau, corespunzător, în rubrica *Observații* – la momentul proiectării sau pe parcursul realizării unității de învățare.

! Este important ca totalitatea unităților de competențe supuse evaluării formative pe parcursul modului să asigure o acoperire fidelă a unităților de competențe care vor fi vizate prin evaluarea sumativă la finele modului. !

3. Proiectarea de scurtă durată

Proiectul didactic de scurtă durată oferă o schemă rațională și **personalizată** a desfășurării lecției, pornind de la trei repere intercondiționate:

- ceea ce ne propunem să realizăm – **obiectivele lecției**;
- elementele necesare pentru a realiza ceea ce ne-am propus – **conținuturi și strategii didactice** (forme; metode, procedee și tehnici; mijloace);
- modul în care măsurăm eficiența învățării – **strategii de evaluare**.

Proiectul didactic de scurtă durată include:

- antetul;
- demersul didactic/scenariul didactic/desfășurarea lecției/activității.

3.1. Antetul proiectului de scurtă durată

Rubricarea antetului proiectului de lecție poate fi urmărită în exemplul de mai jos.

Clasa I

Disciplina: Matematică

Nr. lecției: 20 (4)

Subiectul lecției: Adunarea și scăderea până la 20

Tipul lecției: de formare a capacităților de aplicare a cunoștințelor

Unități de competențe: 4.1.; 4.2.; 4.3.

Obiectivele lecției:

La sfârșitul lecției, elevul va fi capabil:

- O_1 : să identifice legătura dintre adunare și scădere în contextul unor exerciții care conțin operații inverse;
- O_2 : să citească în mod coerent exerciții de adunare și scădere, cu ajutorul terminologiei matematice învățate: termeni, sumă, a mări cu...; descăzut, scăzător, diferență/rest, a micșora cu...;
- O_3 : să efectueze corect și fluent adunări și scăderi în concentrul 0-20 fără trecere peste ordin;
- O_4 : să rezolve probleme simple de mărire/micșorare a unui număr cu câteva unități, cu sprijin în: schemă; rezolvare prin exercițiu; răspuns;

O₅: să manifeste disponibilitate pentru a învăța de la alții și a-i ajuta pe ceilalți să învețe.

Strategii didactice:

- Forme de organizare: frontal, individual, în perechi.
- Metode și procedee: problematizarea; conversația euristică; jocul didactic; jocul de rol; exercițiul; demonstrația; explicația.
- Mijloace didactice: manual; fișe cu litere; fișe pentru activitate în perechi; fișe pentru lucru individual; planșă pentru autoverificare.

Strategii de evaluare: evaluare formativă punctuală (P2); autoevaluare; evaluare formativă interactivă.

Produsul evaluat P2:

Calcul oral în baza unui exercițiu dat

Criterii de succes:

1. Calculez în minte.
2. Scriu răspunsul.
3. Efectuez proba (la necesitate).

Bibliografie:

1. *Curriculum pentru învățământul primar*. Chișinău: MECC, 2018.
2. *Ghid de implementare a curriculumului pentru învățământul primar*. Chișinău: MECC, 2018.
3. *Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori, clasa I*. Chișinău: MECC, IȘE, 2017.
4. *Matematică, manual pentru clasa I*.

Indicații pentru completarea rubricilor

- **Nr. lecției** – se indică numărul de ordine al lecției în cadrul unității respective de învățare (modulului). De exemplu, pentru lecția a treia din modulul al doilea se va scrie: 3(2).
- **Subiectul lecției** – se transcrie din proiectul unității respective de învățare.
- **Tipul lecției** – se indică tipul corespunzător al lecției din perspectiva formării de competențe:
 - lecție de formare a capacităților de dobândire a cunoștințelor;
 - lecție de formare a capacităților de înțelegere a cunoștințelor;
 - lecție de formare a capacităților de aplicare a cunoștințelor;
 - lecție de formare a capacităților de analiză-sinteză a cunoștințelor;
 - lecție de formare a capacităților de evaluare a cunoștințelor;
 - lecție mixtă [1, p. 199-200].
- **Unități de competențe** – se indică unitățile de competență prioritare pentru lecția dată; în variantă schematică, se transcriu numerele de ordine din curriculumul disciplinar (de exemplu: 3.1; 3.2; 3.3); dacă se consideră necesar – se transcriu din curriculum.
- **Obiectivele lecției** – în funcție de situația concretă, se formulează 4-6 obiective deduse din unitățile de competențe selectate pentru lecția dată, reflectând în mod adecvat domeniile:

- cognitiv: asimilarea de cunoștințe, formarea de capacități intelectuale;
- afectiv: formarea convingerilor, sentimentelor, atitudinilor;
- psihomotor: operații manuale, formarea de conduite motrice, practice.

! În formularea obiectivelor vor fi valorificate atitudinile și valorile specifice predominante pentru disciplina respectivă (reliefate în competențele specifice ale disciplinei). !

Pentru formularea riguroasă a obiectivelor lecției, poate fi recomandată procedura de operaționalizare elaborată de R. F. Mager (1962), care presupune trei pași (acțiuni succesive):

- precizarea comportamentului final, observabil până la sfârșitul activității didactice (prin verbe de acțiune);
- descrierea condițiilor în care elevii vor demonstra că au dobândit performanța așteptată (de exemplu: în baza...; cu ajutorul...; pornind de la...; fără a utiliza...);
- indicarea nivelului (calitativ și/sau cantitativ) de realizare a performanței, necesar pentru ca să fie acceptat comportamentul dobândit.

În proiectele zilnice se acceptă formulări restrânse ale obiectivelor lecției, fără explicitare riguroasă a tuturor acestor cerințe.

În formularea obiectivelor lecției, se vor evita verbe ce conduc la formulări vagi care nu pot indica ce va ști să facă elevul la sfârșitul lecției.

„Alegerea verbului în definirea unui obiectiv este o problema de o importanță decisivă.”

R. Gagné

Verbe indezirabile:

a afla	a se convinge	a-și forma	a-și lărgi
a aprofunda	a cunoaște	a intui	a se obișnui
a asimila	a se deprinde	a-și îmbogăți	a percepe
a clarifica	a-și dezvolta	a însuși	a pricepe
a se concentra	a se edifica	a înțelege	a simți
a constata	a se emoționa	a învăța	a se strădui
a conștientiza	a se familiariza	a memora	a ști

Pentru alegerea verbelor de acțiune se recomandă: taxonomia Bloom-Anderson pentru domeniul cognitiv; taxonomia lui Krathwofl pentru domeniul afectiv; taxonomia lui Simpson pentru domeniul psihomotor. Propunem în continuare selecții respective.

 **Competențe cognitive: taxonomia Bloom-Anderson**

Reamintire	<ul style="list-style-type: none"> • declararea • definirea • descrierea • enumerarea 	<ul style="list-style-type: none"> • găsirea • identificarea • listarea • localizarea 	<ul style="list-style-type: none"> • numirea • potrivirea • raportarea • recunoașterea 	<ul style="list-style-type: none"> • remedierea • repetarea • repovestirea • specificarea
Înțelegere	<ul style="list-style-type: none"> • alegerea • distingerea • exemplificarea 	<ul style="list-style-type: none"> • explicarea • exprimarea • ilustrarea 	<ul style="list-style-type: none"> • localizarea • prezentarea • raportarea • relatarea 	<ul style="list-style-type: none"> • interpretarea • reproducerea • traducerea • transformarea
Aplicare	<ul style="list-style-type: none"> • alegerea • aplicarea • calcularea • demonstrarea • desfășurarea 	<ul style="list-style-type: none"> • estimarea • executarea • experimentarea • folosirea • ilustrarea 	<ul style="list-style-type: none"> • implementarea • îndeplinirea • modelarea • modificarea • operarea 	<ul style="list-style-type: none"> • practicarea • programarea • rezolvarea • schițarea • simularea
Analiză	<ul style="list-style-type: none"> • alegerea • analizarea • aprecierea • aranjarea • atribuirea • categorisirea • clasificarea • compararea 	<ul style="list-style-type: none"> • conectarea • contrastarea • deciderea • deformarea • detectarea • determinarea • diferențierea • discriminarea 	<ul style="list-style-type: none"> • distingerea • emiterea de ipoteze • examinarea • generalizarea • gruparea • inspectarea • inventarierea 	<ul style="list-style-type: none"> • ordonarea • organizarea • prezentarea • punerea de întrebări • rezumarea • schematizarea • separarea
Evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • apărarea • aprecierea • cântărirea • conchiderea 	<ul style="list-style-type: none"> • convingerea • criticarea • deducerea • disputarea 	<ul style="list-style-type: none"> • emiterea de ipoteze • evaluarea • formularea de judecăți • rânduirea 	<ul style="list-style-type: none"> • recomandarea • revizuirea • scrutarea • susținerea • verificarea
Creare	<ul style="list-style-type: none"> • compunerea • conceperea • construirea • pregătirea 	<ul style="list-style-type: none"> • crearea • dezvoltarea • formularea • integrarea 	<ul style="list-style-type: none"> • inventarea • înlocuirea • modificarea • inițierea • plănuirea 	<ul style="list-style-type: none"> • producerea • proiectarea • propunerea • rearanjarea • transformarea

Competențe afective: taxonomia lui Krathwohl

Receptarea	<ul style="list-style-type: none"> • acceptarea • alegerea 	<ul style="list-style-type: none"> • descrierea • identificarea 	<ul style="list-style-type: none"> • localizarea • recunoașterea 	
Reacția	<ul style="list-style-type: none"> • aderarea • aprobarea 	<ul style="list-style-type: none"> • completarea • conformarea 	<ul style="list-style-type: none"> • expunerea de opinii • oferirea de răspunsuri 	<ul style="list-style-type: none"> • participarea la discuții • raportarea
Valorizarea	<ul style="list-style-type: none"> • acceptarea • argumentarea • căutarea • completarea • dedicarea 	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrarea • descrierea • dezbateră • diferențierea 	<ul style="list-style-type: none"> • explicarea • încurajarea • justificarea • propunerea 	<ul style="list-style-type: none"> • renunțarea • selectarea • susținerea • urmarea
Organizarea	<ul style="list-style-type: none"> • abstractizarea • aranjarea • armonizarea • combinarea 	<ul style="list-style-type: none"> • compararea • dirijarea • estimarea • evaluarea • generalizarea 	<ul style="list-style-type: none"> • identificarea • integrarea • modificarea • organizarea 	<ul style="list-style-type: none"> • partiționarea • pregătirea • referirea • rezumarea • sintetizarea
Caracterizarea	<ul style="list-style-type: none"> • acționarea • aprecierea valorică • asumarea de sarcini • colaborarea 	<ul style="list-style-type: none"> • deservirea • dirijarea • discriminarea • estimarea 	<ul style="list-style-type: none"> • evaluarea • modificarea • practicarea • revizuirea 	<ul style="list-style-type: none"> • schimbarea • soluționarea • utilizarea • verificarea

Competențe funcțional-acționare: taxonomia lui Simpson

Perceperea	<ul style="list-style-type: none"> • alegerea • conectarea • descrierea 	<ul style="list-style-type: none"> • detectarea • diferențierea • discriminarea 	<ul style="list-style-type: none"> • distingerea • identificarea • izolarea 	<ul style="list-style-type: none"> • legarea • selectarea • separarea
Dispoziția	<ul style="list-style-type: none"> • declararea • demararea 	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrarea • explicarea 	<ul style="list-style-type: none"> • începerea • manifestarea 	<ul style="list-style-type: none"> • planificarea • pregătirea • reacționarea
Răspunsul: ghidat automatizat	<ul style="list-style-type: none"> • asamblarea • dezasamblarea 	<ul style="list-style-type: none"> • executarea • fixarea 	<ul style="list-style-type: none"> • măsurarea • manipularea 	<ul style="list-style-type: none"> • mixarea • schițarea

Răspunsul manifestat complex	<ul style="list-style-type: none"> asamblarea controlarea dezasamblarea 	<ul style="list-style-type: none"> fixarea manipularea măsurarea 	<ul style="list-style-type: none"> montarea mixarea operarea 	<ul style="list-style-type: none"> organizarea schitărea verificarea
Adaptarea	<ul style="list-style-type: none"> armonizarea conformarea 	<ul style="list-style-type: none"> coordonarea diversificarea modificarea 	<ul style="list-style-type: none"> racordarea rearanjarea reglarea 	<ul style="list-style-type: none"> reorganizarea revizuirea
Conceperea	<ul style="list-style-type: none"> aranjarea comasarea 	<ul style="list-style-type: none"> combinarea compunerea 	<ul style="list-style-type: none"> conceperea construirea 	<ul style="list-style-type: none"> crearea elaborarea proiectarea

- **Strategii didactice** – se listează în conformitate cu demersul lecției:

Formele de organizare: frontală, individuală, în grup – pledând pentru „o grupare flexibilă și mobilă a elevilor cu treceri de la activități cu grupuri mari, la acțiuni în grupuri mici, omogene și apoi la activități individuale” [8, p. 36].

Metodele, procedeele și tehnicile didactice – optând pentru îmbinarea armonioasă a metodelor și tehnicilor interactive moderne [1, p. 201] cu cele consacrate în învățământul primar:

Metode de comunicare	Explicația Descrierea Povestirea Instructajul Discuția dirijată	Conversația Problematizarea Lectura ghidată Lucrul cu manualul Instruirea prin tehnici audio/video
Metode de explorare	Observația Experimentul	Demonstrația Modelarea
Metode de acțiune	Exercițiul Lucrarea practică	Jocul didactic Simularea
Metode de raționalizare	Algoritmizarea	Instruirea asistată de calculator

Mijloacele didactice: demonstrative, individuale, distributive; mijloacele elaborate de cadrul didactic se anexează la proiect.

- **Strategii de evaluare** – se vor indica:
 - tipul evaluării în contextul ECD (EI, EFP, EFI, EFE, ES);
 - instrumentul de evaluare și produsul(ele) evaluat(e) (în cazul evaluării instrumentale) însoțit(e) de criteriile de succes;
 - procedeele de autoevaluare/evaluare reciprocă.

Astfel, se va ține cont de faptul că strategiile de evaluare pot fi:

- *instrumentale* – realizate în condiții special create ce presupun elaborarea și aplicarea unor instrumente de evaluare construite pe baza de produse (test însoțit de matrice de specificații și barem de corectare/verificare/apreciere; probă orală, scrisă, practică sau combinată etc.);

- *non-instrumentale* – realizate în circumstanțe obișnuite pe baza observării activității elevilor și a feed-backului imediat, fără folosirea instrumentelor de evaluare, fiind destinate sensibilizării partenerilor angajați în proces (cadrul didactic și elevii) la manifestările comportamentului performanțial al elevilor, în vederea prevenirii și combaterii dificultăților și eficientizării procesului didactic.

Corelarea dintre tipurile de evaluare formativă în contextul ECD și tipurile de lecții se configurează în modul următor:

- activitățile de EFI pot și trebuie să fie realizate la orice tip de lecție, vizând diferite aspecte, inclusiv cele metacognitive;
- EFP se pretează cel mai bine în lecțiile de aplicare, iar EFE – la lecțiile de analiză-sinteză; însă, în funcție de rezervele de timp și de alți factori, cadrul didactic poate alege o altă variantă dintre cele posibile.

3.2. Proiectarea demersului didactic al lecției

Proiectarea demersului didactic al lecției poate fi realizată atât în baza secvențelor instrucționale eșalonate în corespundere cu tipul lecției [1, p. 201], cât și în baza fazelor lecției cadru Evocare – Realizarea sensului – Reflecție – Extindere (ERRE).

Gradul de desfășurare a proiectului se va decide în funcție de gradul didactic al învățătorului, de comun acord cu managerul responsabil pentru clasele primare, ținând cont de performanțele cadrului didactic.

În funcție de modelul de proiectare și de gradul de desfășurare, pot fi adoptate diferite variante de organizare grafică a proiectului demersului didactic.

Organizare tabelară: SCENARIUL DIDACTIC AL LECȚIEI

O	ELEMENTE DE CONȚINUT		t'	STRATEGII DIDACTICE			STRATEGII DE EVALUARE
	ACTIVITATEA ÎNVĂȚĂTORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR		FORME	METODE	MIJLOACE	
<i>denumirea etapei I a lecției</i>							
<i>denumirea etapei a II-a a lecției</i>							

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

1. Concepția didactică a disciplinei

Disciplina cu numărul unu în Planul-cadru – *Limba și literatura română* – constituie disciplina de bază care asigură înainte de toate succesul școlar și oportunități/șanse de integrare socială a școlarului mic. Astfel, pornind de la potențialul de însușire a limbii și literaturii române de către copii și de la idealul de a educa o personalitate liberă și creativă, axându-ne pe interesele și nevoile acesteia, a fost elaborată concepția disciplinei integrate de limbă română în clasele I-IV. Prin aceasta, s-a fundamentat teoretic, din perspectivă aplicativă, structura disciplinei, cerințele principale față de elaborarea conținutului, principiile de eșalonare a acestuia etc.

Adaptarea noii variante de curriculum pentru *Limba și literatura română* la finalitățile curente ale educației se focalizează, în continuare, asupra extinderii aspectului functional-aplicativ și asupra necesității de a valorifica la maximum experiențele trăite de copil în varii contexte.

Modelul comunicativ-funcțional include, în mod prioritar, dezvoltarea multiaspectuală a celor patru deprinderi integratoare: *înțelegerea după auz, vorbirea, lectura și scrierea*. Doar astfel, educația lingvistică și literar-artistică va asigura însușirea corectă de către elevi a celor trei funcții stabilite de știința psiholingvistică:

- Conținutul (ce mesaj trebuie comunicat);
- Structurarea și competența lingvistică (modul în care se formulează din punct de vedere gramatical acest mesaj);
- Valoarea psihologică și motivația expunerii (starea emotivă, atitudinea vorbitorului față de ascultător și invers, față de cele comunicate etc.) [cf Cazacu S.].

Demersul practic al educației lingvistice și literare în clasele primare este reglementat de principii inter- și multidisciplinare, reperate de către disciplinele *Limba română (gramatica)*, *Citirea și dezvoltarea vorbirii coerente*, *Lectura particulară (tainele cărții)* precum și corelarea cu unele discipline precum *Științe*, *Educația morală spirituală*, *Educația artistico-plastică* etc., care, în ansamblu, formează un complex didactic-educativ unitar și multifuncțional, în care se împletesc organic conținuturile lingvistice (lexic, fonetică, gramatică), artistic-estetice (literatură, arte plastice) și procesele psiholingvistice ale învățării (limbajul și comunicarea).

Abordarea holistică a disciplinei școlare *Limba și literatura română* presupune interacțiunea și corelarea elementelor de construcție a comunicării (unități fonologice, lexicale și gramaticale), precum și echivalența proceselor ce definesc exprimarea orală (vorbirea) și a celor ce definesc exprimarea scrisă (redactarea), implicând în mod pregnant funcțiile *afectivă*, *motivațională și atitudinală* ale comunicării și ale comportamentului elevului, în general. Realizarea acestora se produce inclusiv în baza textului literar/nonliterar, care profilează și dezvoltă necesitatea și utilitatea de învățare a limbii române pe coordonatele lingvistică, comunicativă, literar-artistică.

În structura curriculară sunt prevăzute: *competențe specifice, unități de competențe, unități de conținut, activități de învățare și produse școlare recomandate.*

Componenta conceptuală constă în structurarea unui sistem de finalități concentrate în unități de competențe, care, la rândul său, se subordonează unor idei, concepte, criterii și principii pedagogice generale și specifice educației lingvistice și literare în clasele primare, din care se deduce *teleologia* Educației lingvistice și literar-artistice (EL/ELA)¹, se sistematizează/structurează *conținuturile* EL/ELA², se formulează *metodologiile specifice* EL/ELA, toate acestea fiind integrate într-un model teoretic-aplicativ unitar, cu deschideri maxime spre sporirea șanselor de reușită școlară și socială ale elevului. Structura paradigmei comunicativ-funcționale este reprezentată prin tabelul nr. 2. Conținutul detaliat poate fi găsit în lucrarea *Curriculum școlar: proiectare, implementare și dezvoltare* [6].

Atenționăm că aceste interveniri în programele I-IV de limbă română continuă dezvoltarea paradigmei comunicativ-funcționale a disciplinei și ca studiu integrat, inter- și multidisciplinar și ca premise de formare a competențelor specifice de comunicare, lectură și scriere prin încadrarea adecvată, cu responsabilitate și inițiativă, în diferite contexte sociale și culturale – naționale/universale, inclusiv de natură digitală/virtuală.

Competențele specifice ale educației lingvistice și literar-artistice în clasele primare profilează un sistem de competențe (cunoștințe, capacități, atitudini manifestate prin comportamente și direcționate spre rezolvarea unor probleme) de formare lingvistică și literar-artistică a elevilor la această vârstă, organizate pe trei fundamente ale disciplinei:

- limba cu **funcție denotativă și pragmatic-socială** (practica rațională și funcțională a limbii);
- limba cu **funcție conotativă** (reprezentări culturale și formarea unui univers afectiv și atitudinal);
- limba cu **funcție instrumentală** (însușirea instrumentarului necesar activității intelectuale, afective și psihomotorii).

Unitățile de competență concretizează competențele specifice în comportamente (cognitive, afective și psihomotorii), fiind ierarhizate pe clase și exprimate în termeni de capacități de personalitate și de unități de conținut, având toate caracter formativ. Acestea sunt organizate ierarhic în funcție de complexitate și de potențialul de cunoaștere al elevilor (apud Clausee și Minder).

Secvențele de conținut integrează unitățile de învățare, sunt semnificative pentru domeniul competenței specifice și permit subordonarea în evoluție (ierarhie și algoritm) a unităților de competență, ceea ce validează principiul distribuției gradate/pe niveluri a dificultăților.

¹ Crișan Al., Cincu G. O nouă perspectivă în elaborarea programei de limbă română//Revista de pedagogie, 1993, nr. 1-2.

² Pâslaru Vl. Concepția educației lingvistice și literare//Limba Română, 1995, nr. 5, p. 126-129.

Finalitățile educației lingvistice și literare în clasele primare determină *competențele specifice* la prim nivel de concretizare, vizând:

- dezvoltarea competenței comunicative orale și scrise;
- structurarea competenței de înțelegere și de interpretare a universului textual în general și al celui literar și nonliterar;
- consolidarea competențelor cognitive (mentale) și acționale în ansamblul lor.

La al doilea nivel de concretizare, competențele specifice vizează:

- formarea, structurarea și consolidarea competențelor cognitive generale, a modelelor și tehnicilor de acțiune individuală, independentă și creatoare;
- performarea rațională a limbii materne: stimularea reflecției (gândirii) active asupra limbii ca sistem și utilizarea corectă și nuanțată a acesteia în diverse situații de comunicare orală și scrisă;
- realizarea educației literare, ca temelie a educației artistic-estetice, precum și a formării culturii generale umaniste, inclusiv a universului afectiv.

Curriculumul actual reliefează, prin modulul **Tainele cărții** (Lectura particulară), cele trei *ipostaze didactice ale textului literar* – suport al lecturii, operă literară și obiect cultural, axându-se pe scopul educației literar-artistice de formare a cititorului cult, ulterior posesor valorizant al instrumentarului lectoral și urmărind dezideratele:

- transferul cunoștințelor, deprinderilor asimilate în clasă la activitățile de lectură particulară;
- utilizarea eficientă a tehnicilor de lucru cu cartea și presa periodică pentru copii;
- cunoașterea celor mai importante opere artistice și științifico-populare, precum și numele autorilor;
- exprimarea atitudinii personale față de lectură particulară, integrând valorile acesteia în axiologia literară și cea proprie;
- cultivarea conștientă a gustului estetic și a preferințelor literare;
- dezvoltarea interesului inițial și trecerea acestuia în interes durabil pentru lectura particulară.

*Forma de lucru cu cartea pentru copii în clasele I-IV este **lecția de lectură particulară**.*

Continuitatea la nivel de trepte de școlaritate este respectată în prezentul curriculum, ținându-se cont de principiile generale ale educației lingvistice și literar-artistice, începute ca premise în treapta preșcolară și consolidate în treapta gimnazială, din perspectiva principiului concentric/spiralat al achizițiilor de competențe specifice disciplinei, în funcție de particularitățile individuale de dezvoltare ale elevilor.

Textele literare selectate de autorii de manuale și de către învățători vor respecta următoarele valori:

- **Valori general-umane**, care sunt valorile fundamentale ale omenirii: *Viață, Adevăr, Frumos, Dreptate, Libertate, Sacru etc.*
- **Valori specifice naționale:** *țara, poporul, simbolică statutului (imn, stemă, drapel), limba națională, conștiința națională, istoria națională, cultura națională, credința, tradițiile, arta populară etc.*

- **Valori educaționale** stabilite pe dimensiunile educației: *intelectuale, morale, estetice, fizice, tehnologice* etc.
- **Valori colective:** ale clasei, ale grupului de elevi, ale grupurilor sociale/prosociale, ale familiei etc.
- **Valori individuale**, care sunt definatorii pentru orice ființă umană: *identitatea, familia, credința, prietenii, educația, preferințele, dragostea, cariera, timpul liber, integritatea, demnitatea, igiena personală, stilul individual, sănătatea, imaginea de sine, gândirea critică, autodisciplina* etc.

2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat

1. S-au modificat competențele specifice în vederea corelării la *Cadrul European-comun de Referință pentru Limbi* și acoperirii tuturor tipurilor de competențe lingvistice și literare. S-au sincronizat conținuturile curriculare după *principiul gradualității*, de la clasă la clasă.

COMPETENȚELE SPECIFICE ALE DISCIPLINEI INTEGRATE:

1. Receptarea mesajului oral în situații de comunicare, manifestând atitudine pozitivă, atenție și concentrare.
 2. Producerea mesajului oral, demonstrând o abordare eficientă în diferite contexte de comunicare.
 3. Receptarea textelor literare și nonliterare prin tehnici de lectură adecvate, dând dovadă de citire corectă, conștientă, cursivă și expresivă.
 4. Producerea de mesaje scrise în situații de comunicare, demonstrând tendințe de autocontrol și atitudine creativă.
 5. Aplicarea elementelor de construcție a comunicării în mesaje emise, manifestând tendințe de conduită autonomă.
 6. Gestionarea experiențelor lectorale în contexte educaționale, sociale, culturale, dând dovadă de interes și preferințe pentru lectură.
2. S-a acordat statutul de competență specifică *Receptării mesajului oral*, argumentul fiind asigurarea echilibrului dintre vorbitori și ascultători. Se propune în contextul acestei competențe dezvoltarea unei dimensiuni mai puțin abordate, cea de ascultare activă.
 3. Pentru competența specifică *Producerea mesajului oral, demonstrând abordare eficientă în diferite contexte de comunicare* s-au operat modificări prin care se acordă atenție mai sporită limbajului în funcțiune. Astfel, elevii vor avea posibilitatea de a utiliza instrumentarul lingvistic în prezentarea personală, a membrilor

familiei, a unui prieten: în formule de solicitare și de permisiune; în relatarea unor evenimente, informații din mass-media.

4. Secvența de conținut *Lectura* a devenit mai coerentă prin introducerea unităților de conținut: textul nonliterar informativ și funcțional. Elevii sunt puși în situația de a se informa din enciclopedii, de a găsi sinonimele, antonimele cuvintelor în dicționare. Prin urmare, este momentul să poată face distincții intuitive, fără a opera cu termenii de *text nonliterar informativ* și *text literar funcțional*, dar cunoscând produse, precum: felicitare, anunț, invitație, articol informativ, afiș, articol de ziar/revistă, articol din enciclopedie pentru copii, instrucțiune de joc, scrisoare, bilețel.
5. La clasa I, unitatea de conținut *Cuvintele ce denumesc obiecte, însușiri sau exprimă acțiuni* s-a transferat pentru clasa a II-a.
6. La clasa a III-a, s-au exclus din unitățile de conținut *comparația și personificarea*. Pentru clasa a III-a este suficient să opereze cu noțiuni de teorie literară, precum *mijloace plastice, imagini artistice*, iar identificarea acestora se face pe cale intuitivă, fără a preciza noțiunile propriu-zise.
7. La clasa a II-a, s-au exclus din unitățile de conținut: compuneri cu început dat, cu schimbarea unui sfârșit al textului citit; inventarea textelor scurte (3-4 enunțuri) cu elemente fantastice.
8. S-a precizat pentru clasa a IV-a că părțile secundare *atributul și complementul* se vor delimita ghidat.
9. La competența specifică 4. *Producerea de mesaje simple în situații de comunicare, demonstrând autocontrol și atitudine creativă*, s-au precizat pentru fiecare clasă tipurile de compuneri:

Clasa a II-a	Clasa a III-a	Clasa a IV-a
Compuneri după o ilustrație sau pe baza unor benzi de desene	Compuneri după o ilustrație sau un șir de ilustrații (legate de un subiect); Compuneri după un tablou artistic sau didactic cu un început dat; Scrieri imaginative (după un început dat; după un sfârșit dat; după cuvinte reper/expresii; după un plan de idei).	Compuneri-descriere a unui colț din natură (ghidat); după un plan dat sau alcătuit independent; cu început/sfârșit dat; cu titlu/temă dată; după un șir de ilustrații; după un șir de ilustrații și întrebări date; după o bandă desenată.

10. S-a accentuat în mod deosebit valoarea textului nonliterar informativ și de tip utilitar/funcțional. Astfel, este importantă precizarea tipurilor de texte utilizate la fiecare clasă.
11. Pentru competența specifică 6. *Gestionarea experiențelor lectorale în contexte educaționale, sociale, culturale, dând dovadă de interes și preferințe pentru lectură*, s-au operat următoarele modificări:
 - La clasa I, s-a completat cu un nou conținut: *Numerotarea paginilor și orientarea în pagină*.

- La clasa a 2-a, s-a adăugat în unitățile de conținut: *Cartea în viața noastră; Biblioteca școlară/comunitară; Presa periodică pentru copii; Dicționare școlare (pe suport de hârtie și electronic); Enciclopedii pentru copii; Cartea electronică*. S-a transferat din unitățile de conținut la activități de învățare *Organizarea unei expoziții de cărți tematice sau selectate pe specii literare*.
- La clasa a III-a, s-a adăugat în unitățile de conținut: *Cartea electronică; Presa periodică pentru copii; Dicționare școlare (pe suport hârtie și electronic); Enciclopedii pentru copii*.
- La clasa a IV-a, s-a completat cu următoarele conținuturi: *Cartea electronică, eBook-ul, Cartea în format audio – audiobook-ul*.
- Pentru toate clasele s-au completat activitățile de învățare: atelierul de lectură, atelierul de discuție, atelierul de creație.

3. Dezvoltarea competențelor specifice la disciplina Limba și literatura română în clasele I-IV

3.1. Dezvoltarea competenței de comunicare orală

În aria curriculară *Limbă și comunicare*, comunicarea orală este un domeniu de conținuturi, cu unități de competență și activități de învățare specifice, prin care se urmărește formarea și dezvoltarea capacității de comunicare orală a elevilor, cunoașterea, practicarea și îmbunătățirea unor forme variate de comunicare orală.

Lecțiile de comunicare orală au ca obiectiv fundamental formarea și dezvoltarea la elevi a capacității de receptare a mesajului oral și a capacității de exprimare orală.

Ca obiect de studiu, comunicarea orală contribuie la dezvoltarea capacității de exprimare orală și la formarea atitudinii comunicative, dezvoltă ascultarea activă, învățarea prin cooperare, gândirea critică a elevilor.

Competența de comunicare orală presupune capacitatea de a emite mesaje, de a fi un bun vorbitor, dar, în egală măsură, și calitatea de a fi un bun ascultător, deoarece jumătate din procesul de comunicare este ascultare. Competența specifică 1. *Receptarea mesajului oral în situații de comunicare, manifestând atitudine pozitivă, atenție și concentrare* vizează procesul de ascultare, înțelegerea mesajului la auz sau audierea, care este prima abilitate de comunicare folosită de copii de la naștere. Formarea și dezvoltarea abilității de vorbire, de a emite mesaje, se referă la Competența specifică 2. *Producerea mesajului oral, demonstrând o abordare eficientă în diferite contexte de comunicare*.

Audierea este un proces complex care presupune receptarea mesajelor orale, identificarea intenției vorbitorului, dar și o reacție la mesajele verbale și/sau nonverbale. Audierea este inclusă în ascultare, dar ea reprezintă doar o parte din procesul de ascultare.

Scopul audierii constă în formarea la elevi a competențelor de a înțelege despre ce se vorbește și de a reacționa adecvat la cele auzite. Ascultarea se exersează, iar problemele de ascultare trebuie identificate, apoi corectate. Dovada că un elev a înțeles ceea ce a ascultat nu poate fi decât indirectă, deoarece comprehensiunea este un proces intern, care are loc în mintea elevului.

Vorbirea este o formă de manifestare prin care se realizează comunicarea interpersonală. Această activitate este generată de conștientizarea necesității de comunicare în vederea satisfacerii cerințelor psihosociale. Pentru o comunicare interpersonală e nevoie de formarea deprinderilor de vorbire orală și de dezvoltare a fluidității (coerenței) verbale. Din acest considerent, actul vorbirii presupune stăpânirea limbajului la toate nivelurile limbii (fonologic, gramatical, lexical și sintactic), înlăturarea barierelor generale și a inhibițiilor involuntare.

3.1.1. Profilul elevului care receptează și produce mesaje orale

Elevul care receptează și produce mesaje orale:

Clasa I: identifică ce semnifică un mesaj scurt; rostește cu claritate, pe teme accesibile; recunoaște sensul cuvintelor; distinge informația dintr-un mesaj; stabilește cuvintele din propoziție, silabele, sunetele; pronunță clar și precis cuvinte, enunțuri; descrie ghidat obiecte; identifică dialogul în comunicare; se implică în dialog; respectă regulile de etichetă în dialog; combină elementele verbale cu cele nonverbale; formulează enunțuri logice; prezintă informații citite/desprinse din imagini.

Clasa a II-a: identifică ce semnifică mesajul oral în situații de comunicare cunoscute; explică sensul cuvântului; determină informații esențiale dintr-un mesaj; distinge la auz corectitudinea propozițiilor; exprimă interes pentru receptarea mesajelor orale; articulează clar și corect enunțurile; intonează corespunzător intenției de comunicare; descrie ghidat obiecte, personaje; utilizează eficient dialogul în situații de comunicare; aplică normele elementare de etichetă verbală, asociindu-le comportamentului nonverbal; redă prin cuvinte proprii un fragment de text; alcătuieste texte orale, scurte; își exprimă propria opinie.

Clasa a III-a: identifică ce semnifică mesajul oral în variate situații de comunicare; explică sensul cuvântului din contexte variate; determină informațiile esențiale dintr-un mesaj audiat; determină succesiunea logică a informațiilor dintr-un mesaj audiat; distinge la auz unitățile lexicale și corectitudinea lor; își exprimă interesul pentru receptarea mesajului oral; articulează mesajele respectând normele de pronunție și de intonație; descrie obiecte și personaje pe baza faptelor desprinse din context; utilizează eficient dialogul în situații variate de comunicare; aplică normele elementare de etichetă verbală și comportament nonverbal; prezintă succint informații culese; creează povestiri orale; își exprimă opinia în variate situații de comunicare.

Clasa a 4-a: identifică ce semnifică mesajul oral în situații noi de comunicare; deduce sensul cuvântului, raportându-l la mesajul audiat; determină informațiile principale și secundare dintr-un mesaj audiat; determină succesiunea logică a întâmplărilor dintr-un mesaj audiat; distinge la auz abaterile lingvistice; aplică reguli de ascultare activă; utilizează în exprimare elemente de construcție a comunicării; descrie obiecte și personaje literare; expune clar și corect ideile dintr-un dialog; aplică normele elementare de etichetă verbală asociate comportamentului nonverbal; prezintă informații selectate; creează povești orale; argumentează opiniile cu informațiile acumulate.

3.1.2. Tehnologii didactice specifice de receptare a mesajului oral în situații de comunicare

Receptarea mesajului oral semnifică formarea și dezvoltarea capacității de ascultare activă și contribuie la promovarea unui climat de înțelegere și de cooperare între interlocutori.

Ascultarea activă îmbunătățește comunicarea didactică și trebuie practică în egală măsură atât de învățător cât și de elev.

A asculta activ înseamnă:

din perspectiva învățătorului:

- a încuraja elevul – prin gest și mimică – atunci când este de acord cu cele afirmate de elev;
- a urmări elevul, fără a-l întrerupe, pentru ca acesta să nu-și uite ideea;
- a reformula sau a parafraza cele spuse de elev, pentru a verifica, dacă a înțeles bine și, totodată, pentru a-i oferi elevului un feedback asupra celor afirmate;
- a recapitula ideile exprimate de elev/elevi;
- a acorda credibilitate elevului/elevilor.

din perspectiva elevului:

- a urmări cu atenție explicațiile învățătorului, confirmând prin contact vizual, poziție în bancă, gestică și mimică, interesul manifestat față de cele prezentate;
- a formula întrebări clarificatoare, după ce, prin reformulare sau parafrazăre, a demonstrat ce a înțeles din comunicarea învățătorului;
- a recapitula ideile prezentate de învățător;
- a demonstra înțelegerea celor expuse, prin rezolvarea sarcinilor propuse de învățător;
- a valorifica informațiile primite, prin exprimarea unui punct de vedere personal asupra ideilor discutate.

• **Tehnici de ascultare activă TPR.** Elevii de vârstă școlară mică, 6-11 ani, învață cel mai bine acționând. În acest sens pentru formarea/dezvoltarea capacității de audiere, ascultare activă, ideală este tehnica *TPR (Total Physical Response)* bazată pe răspunsul *fizic* al elevilor, care exploatează abilitățile de receptare a mesajului oral.

În literatura de specialitate, o lecție consacrată dezvoltării abilităților de ascultare urmează câteva etape standard: pre-ascultarea, ascultarea propriu zisă și post-ascultarea.

Etapa înainte de ascultare (pre-ascultarea):	Etapa de ascultare propriu-zisă:	Etapa după ascultare (post-ascultarea, re-ascultarea):
<ul style="list-style-type: none"> • stabilirea contextului (situația, tema și genul textului care va fi ascultat); • crearea unei motivații pentru ascultare (de exemplu, învățătorul scrie pe tablă un titlu și le cere elevilor să anticipeze ceea ce vor auzi, astfel creându-se anumite așteptări); • predarea, în prealabil, a unor elemente de vocabular cruciale pentru înțelegerea mesajului. 	<ul style="list-style-type: none"> • elevii trebuie să aibă în față întrebări prestabilite pentru a ști spre ce să își îndrepte atenția atunci când ascultă textul; • se pot promova activități în care elevii trebuie să facă ceva cu informația extrasă din text, cum ar fi: etichetarea; selectarea; desenarea; completarea unor propoziții sau a unor tabele etc.; • aceste activități solicită elevilor răspunsuri individuale, însă este destul de dificil a stabili măsura în care elevii au înțeles mesajul, apelând doar la abilitățile de înțelegere după auz, fără a recurge la alte abilități. 	<ul style="list-style-type: none"> • analiza limbii utilizate în textul audiat; se pot promova activități prin care elevii ascultă și repetă anumite structuri, descoperă sensul unor cuvinte necunoscute, în funcție de contextul de apariția acestora; • se pot realiza activități care să valorifice reacția elevilor la mesajul audiat sau să îl relaționeze cu experiențele lor de viață.

O lecție dedicată dezvoltării abilităților de ascultare trebuie să cuprindă toate etapele enumerate anterior, fără a se acorda importanță exagerată doar procesului de ascultare în sine.

Modul în care o persoană ascultă depinde, în foarte mare măsură, de scopul ascultării.

• Dezvoltarea abilităților de ascultare prin intermediul poveștilor

A spune povești este o activitate orală, poveștile fiind concepute pentru a fi ascultate. Într-o poveste, evenimentele au loc la intervale de timp diferite și alcătuiesc o secvență temporală, iar, sub aspect tematic, există un factor central de interes (de obicei, rezolvarea unei probleme), care trece prin anumite schimbări de-a lungul poveștii. Limbajul poveștilor implică șablonul: *predictibilitate – surpriză* sau *repetiție – schimbare*, repetarea unor cuvinte sau structuri fiind foarte utilă pentru ca elevii să învețe noi elemente de limbă.

Cerințe față de selecția poveștilor: să aibă personaje interesante cu care copiii să empatizeze; personajele să participe la activități care să poată fi pe înțelesul copiilor; intriga să fie clară; povestea să aibă un final neașteptat.

Prin intermediul poveștilor dezvoltăm elevilor abilitatea de a reține sensul unei părți mai extinse de discurs vorbit. Ascultând o poveste, elevii practică ascultarea întru perceperea înțelesului global: ei pot fi ajutați să fie atenți la detalii, dacă ascultă povestea în mai multe rânduri. În cazul în care povestea este *însoțită de imagini* (pe care elevii le au în față), învățătorul o va citi, acordându-le suficient timp să privească imaginile.

3.1.3. Tehnologii didactice specifice de producere a mesajului oral

Comunicarea orală se caracterizează prin libertatea în exprimare, posibilitatea rectificărilor și reluărilor, folosirea codurilor nonverbale sau paraverbale, construcția spontană, subiectivismul evident al discursului (prezența mărcii emoționale), posibilitatea abaterii de la vorbirea corectă (limbaj uzual). În clasele I și a II-a, conținuturile producerii mesajului oral vizează, în mod aplicativ, fără teoretizări, formularea mesajului oral (cuvântul, enunțul, dialogul), preferându-se situații de comunicare concrete, actuale, pe baza unui suport vizual (se ține seama de gândirea concret-intuitivă a elevilor), construirea de dialoguri în situații concrete (în familie, la școală, la bibliotecă, în mijloacele de transport etc.), intonarea propozițiilor enunțiative, interogative și exclamative.

În clasele I și a II-a sunt recomandate următoarele schimburi verbale (acte de vorbire): inițierea, menținerea sau încheierea unui schimb verbal; identificarea unei persoane sau a unui obiect; formularea unor întrebări și a unor răspunsuri; oferirea unor informații despre identitatea proprie sau numele membrilor familiei/personajelor cunoscute; oferirea unor informații despre forma și despre utilitatea unor obiecte; povestirea unor fapte și întâmplări după benzi desenate sau după ilustrații; exprimarea propriei păreri în legătură cu un fapt.

În clasele a III-a și a IV-a: se fixează componentele comunicării dialogate – adaptarea la particularitățile interlocutorului, formularea ideilor principale, povestirea orală a unui fragment dintr-un text narativ, povestirea orală a unor texte sau mesaje audiate, factorii perturbatori ai comunicării; se construiesc dialoguri în situații concrete sau imaginare; se actualizează elementele de comunicare nonverbală (gesturi, mimică).

Pentru dobândirea progresivă a abilităților de a conversa, a povesti și a comenta este necesar un exercițiu permanent de îmbogățire și nuanțare a vocabularului, de structurare a mesajelor în discurs coerent, de promovare a comunicării orale. În clasele primare, prin orele de comunicare se urmărește formarea capacităților de comunicare prin dialog, observare, pronunțare, denumire, memorare, alcătuire de mesaje, ordonare, recunoaștere și completare, interpretare de rol, povestire.

Lectura după imagini pune un accent sporit pe analiza, descrierea și interpretarea datelor, a acțiunilor înfățișate în imagini. Activitatea dată are rolul de fixare și sistematizare a cunoștințelor elevilor, dobândite la alte activități didactice, fiind un mijloc eficient de a-i determina pe elevi să se exprime prin intermediul imaginilor dintr-un tablou sau dintr-un șir de tablouri.

Algoritm de lectură a imaginii

Clasele I – a II-a

- **Primele reacții, primele impresii.** Ce observi în imagine? Pe cine/Ce?
- **Situarea în spațiu.** Cum crezi, unde poate avea loc acțiunea din imagine? În ce loc? În ce țară? În ce oraș/sat?
- **Situarea în timp (cronologic, meteorologic).** În ce anotimp? După ce ți-ai dat seama? Ce schimbări în natură, ce fenomene ale naturii observi în imagine? Ce fenomene ale naturii recunoști în imagine?
- **Identificarea unui personaj din imagine.** Cum crezi că îl cheamă pe personaj? Cum ai vrea să-l cheme? De ce anume așa? Cum crezi, câți ani are personajul? Din ce țară este? Dacă e adult, ce profesie crezi că are? Descrie aspectul fizic, vestimentația. Ce evenimente importante crezi că au loc în viața personajului? Ce obiecte, de care este tare atașat, are personajul? Cum crezi, care este deviza vieții personajului? Numește o calitate și un defect ale personajului. Ce crezi că îl deosebește de alte personaje?
- **Motivele prezenței acestui personaj în acel loc.** Ce personaje mai observi în imagine? Cum crezi, ce relații există între personajele din imagine?
- **În afara câmpului vizual.** Ce se află la dreapta imaginii și nu se vede? Ce se află la stânga? În spate? Deasupra? Dedesubt?
- **Senzații.** Ce se aude? (muzică, zgomote, sunete, conversații etc.) Ce se simte? Ce se respiră? (parfumuri, mirosmi, esențe, emanații etc.)
- **Conținuturi.** Ce poate avea personajul în buzunare, în casă, în dulap?
- **Imaginarea textelor care nu se văd dar care sunt susceptibile de a fi prezente ici-colo.** Scrie în baza acestei imagini un bilețel părinților; o scrisoare bunicilor; un anunț.
- **În afara timpului.** Ce crezi că s-a întâmplat în același loc în urmă cu un minut/ o oră/un an/10 ani? Ce se va întâmpla în exact același loc într-un minut/o oră etc.?
- **Motivația fotografului.** Cum crezi, cine a realizat această imagine? De ce? Ce a dorit fotograful să arate sau să dovedească prin această fotografie? Cum crezi, ce atitudine are fotograful față de personajele/locurile din imagine? Întitulează imaginea. Prin ce impresionează imaginea dată?
- **Intertextualitate.** Ce învățătură desprinzi din imagine? Ce momente ale textului sunt ilustrate în imagine? Ce texte literare ai citit la tema imaginii?
- **Culori predominante.** Ce culori vezi în imagine?

- **Primele reacții, primele impresii.** Ce observi în imagine? Pe cine/Ce? Ce observi în prim-plan, în plan mai îndepărtat?
- **Situarea în spațiu.** Cum crezi, unde poate avea loc acțiunea din imagine? În ce loc? În ce țară? În ce oraș/sat? Unde a fost făcută fotografia?
- **Situarea în timp (cronologic, meteorologic).** Când a fost realizată imaginea? În ce secol? În ce an? În ce anotimp? În ce parte a zilei? De ce? Stabilește timpul probabil și momentul desfășurării acțiunii. Cum era vremea în momentul desfășurării acțiunii? Cât timp durează acțiunea din imagine? (câteva zile, luni, ani). Acțiunea se desfășoară în trecutul apropiat sau îndepărtat?
- **Identificarea unui personaj din imagine.** Ce vârstă crezi că are personajul? Cum crezi că îl cheamă? Din ce țară este personajul? Ce profesie are? Ce calități crezi că are? Prin ce se deosebește de alte personaje? Ce slogan îl reprezintă? Descrie portretul fizic/moral al personajului. Descrie vestimentația personajului. Numește două defecte ale personajului. Identifică emoțiile personajului din imagine. Cum crezi, ce moment important din viața personajului reprezintă imaginea dată? Ce alte evenimente importante crezi că au avut loc în viața personajului?
- **Motivele prezenței acestui personaj în acel loc.** Ce observi în planul secundar? Explică legătura dintre genericul modulului și imaginea dată; dintre spațiul, locul dat și personajul reprezentat în imagine. Ce personaje secundare vezi în imagine? Cum crezi, ce relații există între personajele din imagine? Argumentează.
- **În afara câmpului vizual.** Ce se află la dreapta imaginii și nu se vede? Dar la stânga? În spate? Deasupra? Dedesubt? Ce ți se pare neobișnuit în imagine?
- **Senzații.** Ce se aude? (muzică, zgomote, sunete, conversații etc.) Ce se simte? Ce se respiră? (parfumuri, mirosuri, esențe, emanații etc.)
- **Conținuturi.** Cum crezi, ce are personajul în buzunare, în poșetă? Enumeră obiecte din casa, dulapul, bucătăria personajului.
- **Imaginarea textelor care nu se văd dar care sunt susceptibile de a fi prezente ici-colo.** Imaginează-ți că te afli în locul reprezentat în imagine. Scrie: un bilețel în care să comunici locul unde te afli și timpul când vei reveni; o scrisoare în care să descrii acest loc; un mic anunț în care să cauți stăpânul unui obiect, reprezentat în imagine; un anunț de mică publicitate în care să faci reclamă locului acțiunii din imagine.
- **În afara timpului.** Ce crezi, că se întâmplă în acest loc în urmă cu un minut/ o oră/un an/10 ani? Ce se va întâmpla aici într-un minut/o oră?
- **Motivația fotografului.** Cum crezi, cine a realizat această imagine? Dece? Ce sentimente îți transmite această imagine? Ce putem învăța din imaginea dată, din situația prezentată în imagine? Ce informații desprindem din imaginea dată? Ce relație există între fotograf și locurile, personajele din imagine? Ce a dorit fotograful să arate sau să dovedească? Intitulează imaginea. Argumentează titlul.
- **Intertextualitate.** Ce mesaj transmite imaginea? Ce texte literare ai citit la tema imaginii studiate? Ce legătură există între textele citite și această imagine? Caută texte literare la tema imaginii. Citește informația despre această pictură. Comentează titlul dat de pictor. Intitulează altfel.
- **Culori predominante.** Care este semnificația culorilor din imagine?

3.2. Dezvoltarea competenței de receptare a textelor literare și nonliterare

Competența de **receptare a textelor literare și nonliterare** reprezintă principala condiție a reușitei elevilor în școală și aduce o contribuție esențială în formarea abilităților de a învăța: direcționează elevul către sensul textului citit, îl ajută să citească și să înțeleagă diferite tipuri de texte. Obiectivul acestei competențe nu este înțelegerea imediată a unui text, ci învățarea progresivă a strategiilor de lectură care, pe termen lung, trezesc copilului curiozitatea și dorința de a citi.

Formarea competenței de lectură trebuie concepută ca învățarea unui instrument, formarea abilităților de a mânui acest instrument, de care fiecare vorbitor urmează să se servească o viață întreagă. Elevii vor stăpâni, până spre sfârșitul clasei a II-a, metode care le vor permite, în timp, să se adapteze și să progreseze în situații autentice de înțelegere a unui text scris. Secvențele înțelegerii după lectură derulează sub forma unor activități realizate regulat, cu scopul de a le dezvolta elevilor abilități reflexive asupra celor citite, transferul informației receptate în situații noi, formularea unor opinii personale, raportarea celor examinate la viața reală.

Se recomandă utilizarea textelor literare sau nonliterare de întindere mică: în clasa I – circa 75 de cuvinte; în clasa a II-a – până la 120 de cuvinte; în clasele a III-a și a IV-a – până la 300 de cuvinte.

Citirea corectă presupune citirea fără silabisire, fără adăugiri, repetări sau inverșiuni de sunete sau cuvinte, pronunțarea corectă a cuvintelor, citirea propozițiilor cu intonație corespunzătoare, manifestarea independenței în citirea unui text (fără ajutor).

Citirea cursivă presupune ritm propriu, fără pauze nejustificate între cuvinte, fără întreruperi. La clasa a IV-a fluența trebuie să se exprime și față de un text la prima vedere, indiferent de stilul în care este redactat (literar, științific, publicistic).

Citirea conștientă înseamnă înțelegerea celor citite, a mesajului comunicat de text.

Citirea expresivă înseamnă modularea vocii în funcție de semnele de punctuație și exprimarea unor stări afective sugerate de mesajul textului. Această calitate a citirii presupune sesizarea nuanțelor sugerate de un text, înțelegerea subtilităților și, parțial, a intențiilor autorului textului. Înțelegerea expresivității nu se poate realiza fără a avea obișnuința de citire conștientă, fluentă, corectă.

3.2.1. Profilul elevului care receptează texte literare și nonliterare

Elevul care receptează textele literare și nonliterare:

Clasa I. Citește corect și conștient silabele, cuvintele și propozițiile, scrise cu litere de tipar sau de mână; citește corect, cursiv, fluent un text literar/nonliterar; raportează argumentat imaginile la textul citit; reproduce poeziile propuse și cele alese la dorință; reproduce ghidat un fragment din textul literar.

Clasa a II-a. Utilizează tehnici de lectură corectă, conștientă și fluidă; distinge informații esențiale dintr-un text citit; recită poezii propuse și cele selectate în mod independent; identifică trăsăturile fizice și morale ale personajelor principale dintr-un text literar citit; exprimă în cuvinte proprii ideile și atitudinile față de textul citit și față de personajele textului; povestește selectiv textele citite conform fragmentelor indicate sau ilustrate.

Clasa a III-a. Utilizează adecvat tehnici de lectură corectă, conștientă și fluidă; distinge informațiile esențiale și de detaliu dintr-un text citit; recunoaște modul de expunere utilizat într-un text literar; recunoaște speciile literare în baza celor mai simple trăsături de structură specifice; desprinde unele trăsături fizice și morale ale personajelor dintr-un text literar citit; își exprimă, gândurile, emoțiile și sentimentele față de mesajul textelor citite sau a unor secvențe textuale; povestește texte literare citite după un plan simplu de idei; utilizează vocabularul din textul literar/nonliterar (cuvinte, expresii) în exprimarea orală și scrisă; identifică în textul citit mijloacele artistice.

Clasa a IV-a. Utilizează eficient tehnici de lectură corectă, conștientă și fluidă; extrage informațiile esențiale și de detaliu dintr-un text citit; formulează ideile principale ale unui text narativ; recunoaște unele specii literare în baza celor mai simple trăsături de structură specifice; caracterizează personajele dintr-un text literar după algoritmul propus; povestește un text literar sau informativ după un plan simplu de idei.

3.2.2. Tehnologii didactice specifice de receptare a textului literar

Clasa I. Perioada alfabetică – prima întâlnire a elevului cu citirea.

Particularitățile psihologice ale școlarului mic, reflectate în limbajul său, precum și caracterul fonetic al limbii române, au determinat specificul metodei folosite în predarea-învățarea citit-scrisului: **metoda fonetică analitico-sintetică**, care este metoda de bază a însușirii citit-scrisului. Aceasta presupune că în perioada învățării citit-scrisului se folosește atât analiza (descompunerea cuvintelor în silabe, a silabelor în sunete), cât și sinteza (îmbinarea sunetelor sau literelor în silabe, a silabelor în cuvinte, urmată de citirea sau scrierea lor în întregime). Vom prezenta în continuare esența metodei, accentuând că toate sursele consacrate în ultimele decenii acestei probleme urmează îndeaproape aceiași pași pentru citire: *recunoașterea și extragerea propoziției din vorbire; împărțirea propoziției în cuvinte; separarea cuvântului care conține sunetul nou-învățat; împărțirea cuvântului respectiv în silabe; identificarea sunetului nou învățat în silabă; demonstrarea semnului grafic – a literei noi; recunoașterea literei noi în diverse surse.*

Până în acest moment a fost reprezentată **analiza**, după care urmează drumul invers, adică **sinteza**: *alcătuirea și citirea silabelor ce conțin sunetul/litera nouă; alcătuirea și citirea cuvintelor cu litera nouă; alcătuirea și citirea propozițiilor.*

Însușirea citit-scrisului se parcurge în clasa I în trei perioade: prealfabetică, alfabetică și postalfabetică. Metoda fonetică analitico-sintetică se folosește în perioada alfabetică.

Tot în această perioadă se folosește și **metoda fonomimică**, care a fost elaborată de profesorul francez A. Grasseling în a doua jumătate a secolului al XIX-lea. În 1996, autorii I. Gantea, V. Goraș-Postică, A. Crișan reactualizează și promovează această metodă, adaptând-o la noile cerințe lingvistice și psihopedagogice³.

Scopul acestei metode este orientat spre atingerea a două obiective: metoda fonomimică va trezi interesul și curiozitatea copiilor pentru învățarea citit-scrisului; va forma corect actul citirii, deoarece ea pune, de la bun început, baza corelației dintre auz, văz, aparatul fonator și vorbirea orală, naturală, adică creează o asociere corectă, expresivă între vorbirea orală și cuvântul scris; astfel, în activitatea învățării, se intercalează mereu cele două forme ale comunicării.⁴

Etaplele de implementare a metodei fonomimice sunt: separarea (dintr-un text, dialog, scenetă) a propoziției ce conține un cuvânt dintr-un singur sunet (*Oooo, ce frumusețe! Aaaa, iată unde erai! Uuuu! face trenul.*); intonarea expresivă a propoziției, folosind gestul și mimica (*Oooo, ce frumusețe!*); modelarea grafică a propoziției (L, _ _ _ !); evidențierea sunetului-cuvânt și rostirea lui cu intonația corespunzătoare (*Oooo!* exprimă o mirare; este sunet-vocală); prezentarea literei de tipar; identificarea sunetului-cuvânt cu litera corespunzătoare; exerciții de consolidare a sunetului și a literei noi (de pronunțare a cuvintelor cu acest sunet în diferite poziții; recunoașterea literei noi în cuvinte; alcătuirea și citirea cuvintelor din silabe etc.)

Această metodă poate fi aplicată, în special, la învățarea sunetelor-vocale și a consoanelor [ș, s, z, j, r], care se rostesc relativ mai ușor față de alte sunete. Folosirea acestei metode sporește interesul elevilor pentru învățarea citit-scrisului, contribuie la formarea deprinderii de citire cursivă și expresivă și imprimă varietate lecțiilor de învățare a citit-scrisului, fiind alternată cu metoda fonetică analitico-sintetică. Aceste metode sunt științifice, deoarece au la bază principiul fonetic al limbii române și corespund cerințelor lingvistice și psihopedagogice.

Predarea integrată a citirii și scrierii este o necesitate în practica didactică, deoarece urmărește formarea la elevi a unor deprinderi care se determină unele pe altele. Astfel, fără formarea auzului fonematic și fără o pronunție corectă a cuvintelor, nu se pot însuși citirea și scrierea. Dacă elevii nu citesc corect, nu scriu corect etc. Predarea integrată asigură o varietate de forme de organizare a lecțiilor care garantează participarea activă a elevilor, angajarea lor în procesul de predare-învățare-evaluare. Organizarea procesului de predare-învățare-evaluare presupune organizarea a două lecții care se completează una pe alta.

³ Gantea I. et.al. Ghidul învățătorului. Limba română, clasele I și II. Chișinău: Cartier, 1996. p.80-84.

⁴ ibidem, p.81

Etapele de parcurs

în prima lecție:	în lecția a doua:
<p>alegerea cuvântului din care se extrage sunetul; formarea propoziției în care se află cuvântul respectiv; analiza componentei propoziției; despărțirea în silabe a cuvântului ales inițial; analiza componentei sonore a cuvântului; descoperirea sunetului nou și exersarea pronunției acestuia; recunoașterea sunetului în diferite cuvinte; prezentarea literei de tipar; recunoașterea literei noi din diferite surse; intuirea ilustrației din manual; citirea cuvintelor scrise pe silabe; prezentarea literei de mână; scrierea demonstrativă a literei noi; exerciții pregătitoare pentru scriere; scrierea literei pe caiete; scrierea cuvintelor (analiza componentei cuvintelor, copierea, transcrierea, dictarea/auto-dictarea); exerciții de cultivare a limbii.</p>	<p>discuții pentru trezirea interesului față de conținutul textului; citirea în șoaptă a textului de către elevi; întrebări în legătură cu textul; citirea în lanț; citirea model a profesorului; citirea după model; citirea selectivă a textului; discuții despre text; scrierea propoziției (analiza componentei acesteia, copierea, transcrierea, dictarea); citirea cuvintelor și a propozițiilor de pe pagină, scrise cu litere de tipar și de mână; exerciții de cultivare a limbii.</p>

Perioada postalfabetară reprezintă o sinteză a activității de învățare a citit-scrisului, desprinderea de etapa alfabetizării și primul pas în lucrul cu textul.

În această perioadă încetează utilizarea metodei fonetice analitico-sintetice și a metodei fonomimice ca metode de bază a însușirii citit-scrisului. În această perioadă, cât și în clasele următoare, este frecvent utilizată **metoda lecturii explicative**, care este alcătuită din mai multe procedee și presupune parcurgerea următorilor pași: *trezirea interesului elevilor pentru citirea noului text/motivarea pentru citirea textului; citirea integrală a textului de către elevi; întrebări privind conținutul textului; formarea și consolidarea deprinderilor de citire; citirea textului pe fragmente; explicarea cuvintelor și a expresiilor noi, folosirea acestora în alte enunțuri; povestirea fiecărui fragment; stabilirea ideii principale a fiecărui fragment; întocmirea planului de idei; povestirea integrală a textului pe baza planului de idei; desprinderea mesajului; citirea model a textului de către învățător; citirea textului după model; folosirea metodei lecturii explicative permite antrenarea tuturor elevilor în actul cititului, în cadrul căreia se folosesc și diverse procedee de citire: citirea în lanț, citirea în eco, citirea în ștafetă, citirea în perechi, citirea întârziată, citirea transfigurată, citirea programată, citirea prin adunare, citirea prin scădere, citirea selectivă, citirea pe roluri etc.*

În predarea-învățarea cititului, ca și în orice proces de învățare, randamentul optim depinde de măsura în care elevii participă activ, depun un efort intelectual propriu în procesul respectiv. De aceea este necesar de a cultiva capacitatea de muncă independentă a fiecărui elev, astfel încât el să exerseze corect, prin efort propriu actul cititului până la transformarea acestuia în deprindere automată.

• Metode și procedee specifice de formare a deprinderii de citire cursivă

Pe parcursul anilor de școală primară se urmărește accelerarea ritmului de citire, dezvoltarea deprinderii de citire corectă. În acest sens propunem un set de procedee didactice care facilitează activitatea învățătorului la etapa *citirii multiple* și creează condiții de varietate în cadrul lecției.

- Citim în cor și batem din palme la sfârșitul fiecărui enunț.
- Citim în șoaptă și batem ușurel la fiecare cuvânt cu degetul pe masă.
- Citim un cuvânt în șoaptă și un alt cuvânt – cu voce.
- Citim din jos în sus, câte un enunț.
- *Citirea-spectacol*. Copilul care citește vine în fața clasei și citește cât poate de corect și cu intonație. La sfârșit face o plecăciune către „spectatori”, iar aceștia aplaudă.
- *Citirea în ștafetă*. Un elev citește până învățătorul îl oprește. Cel care a citit trebuie să numească cât mai repede un coleg care să citească mai departe.
- *Citirea în perechi*. Se citește în perechi: un elev care citește bine sau foarte bine cu unul care are un ritm mai lent sau care citește mai puțin bine. Se urmărește reglarea ritmului de citire, apropiind pe fiecare copil de ritmul clasei.
- *Citirea în lanț*. Fiecare elev va citi câte 1-2 propoziții în funcție de lungimea textului.
- *Ștafeta greșelilor*. Un elev citește până când face prima greșală, fiind oprit de ceilalți elevi. Continuă următorul, până când face prima greșală, și așa mai departe.
- *Citirea alternativă*. Se citește o propoziție cu voce tare, următoarea – În șoaptă și etc.
- *Citirea în ecou*. Un elev care citește bine va citi cu voce tare câte o propoziție, iar alt elev cu dificultăți la citit va citi aceeași propoziție în șoaptă. Se urmărește întărirea încrederii în forțele proprii, citirea curentă, corectă.
- *Citirea întârziată*. Un elev începe să citească, un alt elev începe să citească după el cu o întârziere de câteva cuvinte, până la o propoziție, căutând să-l ajungă.
- *Citirea selectivă*. Se cere elevilor să citească sau să nu citească anumite cuvinte sau propoziții.
- *Citirea creatoare*. Se cere elevilor să citească textul din manual, dar cu folosirea a cât mai multor cuvinte proprii. Prin această citire se urmărește antrenarea capacității de povestire, conștientizarea actului citirii, posibilitatea de adaptare la situații concrete.
- *Citirea pe roluri*. Se realizează atunci când textul o permite.
- *Citirea în cor*.
- *Citirea ortoepică*. Fiecare silabă se citește de două ori.
- *Citirea consecutivă*. Elevul cu citire rapidă citește după elevul cu citire lentă, iar acesta citește după cel cu citire cursivă.
- *Citirea prin excludere*. Se exclud anumite cuvinte.

- *Citirea în continuare.* Citește mai departe elevul care a descoperit unde a rămas.
 - *Citirea împreună.* Elevul citește împreună cu învățătorul.
 - *Citirea jocurilor de cuvinte.* Se citesc rar, mai repede/în cor și individual.
 - *Citirea în șoaptă.*
 - *Citirea în gând.*
- **Tehnici pentru realizarea lecturii interogativ-interpretative:** Scheletul de recenzie; Jurnalul cu dublă intrare; Anticiparea; Trecerea rapidă prin text; Termeni dați în avans; Organizatorul verbal; Știu/Vreau să știu/Am învățat; Mâna oarbă.

- **Tehnici pentru identificarea calităților personajului literar**

Harta personajelor. Aplicarea acestei tehnici presupune: formularea unei sarcini de lucru de tipul: „Desenați pe o coală personajele textului; așezați în centru personajele principale, iar pe margini personajele secundare; evidențiați prin săgeți legăturile dintre ele”; realizarea desenelor în mod individual sau pe grupe; discutarea desenelor.

Fișa de identitate a personajului

Nume – _____; Prenume – _____; Vârstă – _____; Familie – _____.		
Ce am aflat despre personaj?	În ce mod am aflat? (din cuvintele povestitorului, ale altor personaje, din fapte etc.)	Ce înseamnă acest lucru?

Fișa de caracterizare

Nume – _____; Prenume – _____; Vârstă – _____; Familie – _____.	
Cum este personajul?	Cum am aflat?
Portret fizic	
Portret moral	
Relații cu alte personaje	
Alte aspecte	
Ce semnificații are pentru mine personajul?	
Cum mă raportează eu la personaj?	

Caracterizarea personajului: numele personajului principal; două cuvinte ce descriu personajul; trei cuvinte ce descriu cadrul; patru cuvinte ce expun problema; cinci cuvinte ce descriu primul eveniment; șase cuvinte ce descriu al doilea eveniment; șapte cuvinte ce descriu al treilea eveniment; opt cuvinte ce conțin soluția.

3.2.3. Tehnologii didactice specifice de receptare a textului nonliterar

Curriculumul școlar la limba și literatura română propune studierea atât a textelor literare, cât și a textelor nonliterare. Motivul acestei largiri a noțiunii de text este legat de faptul că, în general, înainte de a fi cititori de literatură sau concomitent cu această postură, suntem cititori într-un sens mai larg. Aceasta înseamnă că școala se deschide spre nevoile diverse și pragmatice ale lecturii/ale receptării, incluzând în aria ei de preocupări și formarea de competențe pentru înțelegerea aceluia tip de texte cu care venim cel mai des în contact: articole din presă, texte de popularizare a științei, publicitate, anunț, bilețel, scrisoare etc.

Abordarea acestor texte este diferită. Învățătorul va îndruma elevii să citească și să înțeleagă conținutul textelor nonliterare cu care se întâlnesc în activitățile zilnice, îi va orienta în descoperirea mijloacelor folosite de autorii textelor pentru transmiterea mesajelor. Receptarea textelor nonliterare va implica cunoașterea vocabularului, interpretarea unor simboluri, semne, convenții, valorificarea tradițiilor, obiceiurilor, experiențelor de trai din comunitate.

Pentru înțelegerea textelor nonliterare, învățătorul va prezenta elevilor variante de texte din fiecare categorie, pe care le va comenta pentru a putea răspunde la următoarele întrebări: *Ce ne transmite autorul textului? Care este structura textului? Ce mijloace folosește autorul textului? În ce măsură ai înțeles ce transmite autorul?*

Întrucât elevul trebuie să înțeleagă, în primul rând, ceea ce există în jurul lui, învățătorul va aduce în discuție reclame și afișe întâlnite în localitate, precum și articole despre viața și activitatea elevilor, dacă este posibil, chiar a elevilor școlii.

Metoda lecturii explicative a textelor nonliterare are următoarele etape: *conversația pregătitoare* – conversație despre domeniul la care se referă textul, explicarea anticipată a cuvintelor care pot complica înțelegerea textului; *lectura integrală* sau *fragmentară* a textului, explicarea termenilor științifici, sesizarea ideilor principale; *conversație* asupra textului pentru înțelegerea corectă a lui și ordonarea gândirii elevilor; *recitirea* textului de către elevi și explicarea motivată (cauză-efect) a fenomenului prezentat.

În clasele primare sunt recomandate pentru analize, comentarii și elaborare selectivă, în funcție de potențialul lingvistic și intelectual al copiilor, următoarele tipuri de texte nonliterare:

Clasa	Texte nonliterar informative	Texte nonliterar funcționale
I	orarul lecțiilor, programul de lucru (magazin, biblioteca, punctul medical), adresele străzilor, orarul circulației transportului în localitate, prețul mărfurilor);	felicitatea orală scurtă, bilețelul de informare, scrisoarea cu text scurt și desen;
II	orarul lecțiilor, programul de lucru (magazin, biblioteca, punctul medical), adresele străzilor, orarul circulației transportului în localitate, prețul mărfurilor);	bilețelul de informare, biletul de mulțumire, bilețelul de solicitare, răspuns la bilețel, scurte mesaje scrise electronice (SMS), răspuns la mesaje, scrisoarea cu text scurt și desen;
III	știrile, articole din ziare, de pe internet, textele științifice din enciclopediile pentru copii, de pe site-uri, definițiile cuvintelor din dicționar;	anunțul, afișul, felicitarea orală scurtă, scurte mesaje scrise electronice (SMS), răspuns la mesaje, felicitarea scurtă;
IV	știrile, articole din ziare, de pe internet, textele științifice din enciclopediile pentru copii, de pe site-uri, definițiile cuvintelor din dicționar.	invitația, spotul publicitar, mesajul electronic (la telefon sau computer, după posibilități), solicitarea și oferirea (de informații; repetării unui mesaj; sprijinului; unui obiect), modul/instrucțiunile de folosire a unor aparate, cartea poștală, rețetele culinare, reclamele publicitare, afișul, fluturașul publicitar, programul unui spectacol, buletinul meteo, pagina de jurnal, anunțul de pe internet.

Bilețelul este un mesaj scris, adresat doar persoanelor apropiate, el nu se transmite prin poștă. Biletul poate exprima: scuze, mulțumiri, solicitări, informații. El cuprinde: data, formula de adresare, conținutul, semnătura.

12.05.2018	16.05.2018
Dragi părinți,	Irina,
Ne pare rău de comportamentul nostru. Vă rugăm să ne iertați. Promitem că nu se va mai repeta.	Îți mulțumesc că m-ai ajutat să rezolv problemele.
Sandu și Sanda	Marius

Propunem câteva sarcini didactice posibile.

- *Subliniați enunțurile corecte.* Biletul se poate adresa oricui. Biletul nu se trimite prin poștă. Biletul este o formă de comunicare orală. Biletul nu are semnătură. Data se scrie la mijlocul foii. După formula de adresare se scrie virgulă.
- *Studiați bilețelele propuse și completați tabelul.*

Data	Formula de adresare	Conținutul	Semnătura	Biletul exprimă:

Felicitarea este o ilustrată special imprimată prin care o persoană adresează altei persoane felicitări și urări. Poate fi transmisă cu ocazia unor realizări sau evenimente importante. Felicitarea are o formulă de adresare și încheiere, un text scurt, semnătură. Când se scrie o felicitare, se ține cont de persoana căreia i se adresează.

Persoana căreia i se scrie este:	Formularea de încheiere			Semnătură	
	Cu drag,	Cu stimă,	Cu respect,	Prenume	Nume, prenume
o persoană mai în vârstă		X	X		X
un prieten	X			X	
părinte, bunic	X			X	
învățător		X	X		X

În continuare, propunem câteva texte pentru modele de felicitări:

<p>Dragă prietene,</p> <p>Mă bucur pentru marea ta reușită. Felicitări pentru locul obținut. Succes în continuare.</p> <p>Cu drag, Andrian</p>	<p>Scumpa mea mămică,</p> <p>Acum, când natura se îmbracă de sărbătoare parcă pentru tine, mămica mea dragă, îți urez sănătate, fericire și viață lungă. La mulți ani!</p> <p>Cu drag, Mirela</p>
--	---

Invitația este un text prin care o persoană este îndemnată să participe la un eveniment (zi de naștere, serbare școlară, manifestare cultural-sportivă). Invitația se scrie îngrijit, de mână sau la computer, de regulă pe hârtie mai groasă. Textul invitației conține: cine face invitația, denumirea evenimentului, data și locul, programul evenimentului (opțional).

<p style="text-align: center;">INVITAȚIE</p> <p>Vă invit vineri, 15 ianuarie, ora 17, la un concert, la teatrul „Licurici”.</p>

Afișul este o înștiințare imprimată (scrisă) expusă public, prin care se invită la un spectacol, la un eveniment, la o sărbătoare, la o activitate etc. Comunicările din afiș trebuie să fie scurte, convingătoare, atractive. Pe afișe se folosesc desene și fotografii. Afișul conține: sloganul, imaginea, informații despre produs sau eveniment (locul, data, ora). Mesajul scris captează atenția prin: cuvinte colorate, care se repetă, care rimează, litere cu forme interesante, exclamații, întrebări, semne de punctuație cu forme interesante.

Cartea poștală este o ilustrație cu însemnări scrise sau tipărite folosită pentru corespondență. prin care transmiți celor dragi gânduri, salutări dintr-o stațiune, excursie. Textul cărții poștale este scurt, are formule de adresare, de încheiere și semnătură.

<p style="text-align: center;">Dragă mamă, dragă tată,</p> <p>Vă salut din tabăra de la Bușteni. Aici a nins foarte mult, totul este alb în jur. E foarte frumos! Vremea bună ne permite să facem drumeții, să ne jucăm în zăpadă, să schiem și să ne dăm cu sania.</p> <p style="text-align: center;">Vă sărut, mi-e dor de voi!</p> <p style="text-align: right;">Cu drag, al vostru Sebastian 20.12.2018</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px; margin: 0 auto 20px auto;"></div> <p>Destinatar _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---	--

Mesajul-text transmis prin intermediul telefonului trebuie să fie formulat corect, clar, scurt și adecvat destinatarului, pentru a fi ușor de citit și înțeles. Este indicat să se evite folosirea cuvintelor inventate pentru prescurtarea unor expresii și cuvinte (de exemplu: *cf* pentru *ce faci*).

E-mail-ul este un mesaj scris, transmis prin poșta electronică. Reprezintă o modalitate rapidă de transmitere a informațiilor, care eficientizează comunicarea. În redactarea unui mesaj ce va fi transmis prin e-mail trebuie să fie folosite formule de adresare potrivite, în funcție de persoana căreia i se scrie. Se încheie mesajul cu o formulă politicoasă, apoi se scrie numele și prenumele.

Salut, dragul meu prieten!

Voiam să-ți aduc aminte să-mi expediezi poza de la ziua ta de naștere. Încă o dată îți mulțumesc pentru sărbătoarea organizată. Și încă ceva... Torta a fost extraordinară. Abia aștept să ne revedem.

Al tău prieten, Liviu

3.3. Dezvoltarea competenței de producere a mesajelor scrise în situații de comunicare

3.3.1. Profilul inițial al elevului care produce mesaje scrise

Dezvoltarea competențelor de producere a mesajelor scrise în clasele primare este o unitate de competență foarte importantă, care se înscrie în primatul disciplinei Limba și literatura română și urmează a fi dezvoltată gradual, cu multă grijă și perseverență. Studiul limbii române la clasa I se desfășoară în trei etape: etapa prealfabetară/preabecedară, etapa alfabetară/abecedară și etapa postalfabetară/postabecedară.

La etapa inițială, dinaintea studierii alfabetului, elevul va fi pregătit, ajutat și pentru abordarea scrierii literelor și a cuvintelor. El va învăța să mănuiască instrumentul de scris și să folosească suportul pe care scrie. De asemenea, va scrie elementele componente ale literelor: linii, bastonate, cârlige etc. Prin aceste exerciții, elevii învață să respecte unele reguli care vizează scrierea: poziția corectă la scris, mănuierea creionului cu cele trei degete, mișcarea mâinilor din încheietură, nu cu întreg brațul, evitarea scrierii crispate prin strângerea exagerată a stiloului și mișcarea întregului corp. La sfârșitul etapei prealfabetare, învățătorii evaluează nivelul realizării a două obiective operaționale de bază: să folosească corect instrumentul și suportul de scris și să scrie semnele grafice care compun litere.

La etapa alfabetară, elevul învață să citească, să scrie litere, cuvinte și propoziții, utilizând în mod exclusiv metoda fonetică analitico-sintetică, metodă de familiarizare a elevilor cu citit-scrisul, care trebuie să țină seama, pe de o parte, de faptul că scrierea concordă, aproape exact, cu pronunțarea, deci metoda trebuie să fie fonetică, iar, pe de altă parte, că trebuie să se pornească de la desprinderea unei propoziții din vorbire, să se realizeze delimitarea cuvintelor în silabe și apoi fiecare silabă în sunete, după care să se parcurgă drumul invers, de la sunet la silabă, cuvânt și propoziție, ceea ce denotă că metoda trebuie să fie și analitico-sintetică. Stabilirea metodei folosite în scopul familiarizării elevilor cu cititul și scrisul nu se face în mod arbitrar. Alegerea metodei are la bază rațiuni desprinse, în primul rând, din particularitățile limbii române, precum și din particularitățile psihologice ale copiilor de 6-7 ani, în general din particularitățile psihologice ale începătorilor în ceea ce privește cititul și scrisul, prin aceasta dovedind superioritatea față de vechile metode de predare. Metoda fonetică, analitico-sintetică presupune o strânsă legătură între procesul însușirii citirii și cel al scrierii. Însușirea literelor de mână și formarea deprinderilor de scriere se face paralel cu însușirea literelor de tipar. Folosirea metodei fonetice, analitico-sintetice, în vederea familiarizării elevilor cu cititul și scrisul, permite învingerea unor dificultăți și prevenirea unor greșeli care constau fie în scriere legată a unor cuvinte, ca urmare a nediferențierii acestora, fie în omisiuni, inversiuni, substituiri sau adăugiri de litere ca urmare a nediferențierii în vorbire, a sunetelor respective. Separarea cuvintelor din vorbire reprezintă un element indispensabil citirii și scrierii.

Scrisul se realizează, ca orice deprindere, prin aplicarea în practică a unor cunoștințe care constau în reguli tehnice și grafice. Sursele de cunoștințe care urmează să fie aplicate în practica scrisului sunt oferite de modelele semnelor grafice respective, însoțite de explicațiile învățătorului. Etapele lecției de scriere pot fi: *intuirea literei de mână (stabilirea elementelor componente); scrierea model a literei pe tablă, cu explicarea fiecărei mișcări a mâinii; scrierea literei pe tablă de către elevi, cu explicarea fiecărei mișcări a mâinii; scrierea literei în aer, pe bancă (cu creion), pe podul palmei; exerciții pregătitoare pentru scriere; scrierea literei de trei ori; verificarea scrierii; elevii care au scris corect mai scriu trei litere, ceilalți exersează împreună cu învățătoarea; exerciții de scriere a literei un rând întreg, până la maxim 3 rânduri; scrierea cuvintelor: copierea cuvintelor după modelul scris pe tablă; transcrierea cu litere de mână a cuvintelor după un model scris cu litere de tipar; dictarea sau scrierea din memorie a cuvintelor; scrierea propozițiilor.*

Metodele cele mai frecvent folosite în procesul predării-învățării scrisului sunt cele ce se încadrează în grupa metodelor de comunicare. De exemplu, învățarea unei litere de mână implică, conversația, dar și demonstrația care este mult mai amplă. Se arată modelul literei realizat integral, pe tablă, pe mici planșe, demonstrația fiind însoțită de explicații verbale care constau în prezentarea în ansamblu a literei, apoi a fiecărui element grafic în parte cu precizarea tuturor regulilor grafice corespunzătoare. Metoda fonetică, analitico-sintetică presupune o strânsă legătură între procesul însușirii citirii și cel al scrierii. Însușirea literelor de mână și formarea deprinderilor de scriere se face paralel cu însușirea literelor de tipar.

3.3.2. Finalități specifice de producere a mesajelor scrise în situații de comunicare

La etapa actuală se face tot mai puțină caligrafie în școală, copiii fiind tot mai obișnuiți cu tastaturi și ecrane tactile. Caligrafia însă are multiple avantaje, antrenând concentrarea, răbdarea, sporind atenția la detalii. Atenționăm asupra efectelor benefice ale caligrafiei, dar subliniem că nu este de neglijat nici accentul pus de curriculumul actual, de o potrivă, și pe scrisul de tipar. Scrisul de tipar va fi alternat cu cel de mână, deoarece răspândirea celui din urmă și reclamarea abilităților de scriere de tipar, la diverse instanțe cotidiene, este tot mai evidentă. Producerea textelor scrise se prezintă în curriculumul actual prin îmbinarea elementelor inerente de dezvoltare a tehnicii scrisului cu cele de creare/producere a propozițiilor și textelor. Baza pe care o punem în clasele primare la tehnica scrisului, la ortografie, dar și la modul de a gândi creativ și de a fi responsabil în producerea mesajelor scrise formează „zestrea intelectuală” a vorbitorului cult de limba română și merită eforturi conjugate din partea învățătorului, elevilor și părinților. Tabelul următor ilustrează evoluția finalităților proiectate de curriculumul actual:

Elevul care produce mesaje scrise:

Clasa I	Clasa a II-a	Clasa a III-a	Clasa a IV-a
scrie corect, lizibil litere mari și mici, de mână și de tipar, cu păstrarea spațiului, înclinării și a aspectului îngrijit; ortografiază cuvinte cu grupuri de litere (în limita standardelor de conținut), cu majuscula la începutul propoziției, la prenume și nume de persoane; folosește norme de scriere în procesul copierii/transcrierii și a dictărilor (de silabe, cuvinte, propoziții și texte mici); scrie propoziții pe baza imaginilor și le prezintă grafic; folosește normele ortografice și de punctuație (punctul, semnul întrebării) la scrierea propozițiilor.	scrie corect, lizibil propoziții și texte mici, cu litere de mână și de tipar, respectând spațiul, înclinația și aspectul îngrijit; folosește reguli de ortografie și de punctuație în diverse contexte de realizare; compune texte proprii cu și fără repere, aplicând tehnicile de redactare învățate; creează texte cu destinație specială.	utilizează eficient scrisul lizibil cu păstrarea înclinației și aranjarea estetică în pagină; scrie corect după auz a cuvintelor ce conțin grupuri de litere, ortograme și a textelor, aplicând semnele de punctuație, inclusiv la dialog și enumerare; redactează texte proprii cu sau fără repere, aplicând tehnicile de redactare învățate.	scrie corect, lizibil propoziții și texte mici, cu litere de mână și de tipar, respectând spațiul, înclinația și aspectul îngrijit; folosește reguli de ortografie și de punctuație învățate în diverse contexte de realizare; produce texte proprii, cu și fără repere, aplicând tehnicile de redactare învățate; creează texte informative și funcționale; exprimă în scris opinii personale, emoții.

În curriculumul dezvoltat a fost sporită ponderea textelor nonliterare recomandate pentru a fi produse/elaborate/redactate, pornind de la argumentul că limba cotidiană, cu toate registrele ei funcționale, se învață în primul rând, în baza lor. Atragem atenția asupra sensului de bază al cuvântului:

Redactá, redactez, vb. I. Tranz. 1. A compune, a formula în scris, a scrie, a întocmi (un studiu, un act etc.). **2.** A asigura (la un ziar, la o editură etc.) finisarea, în conținut și formă, a unor manuscrise primite de la autori și destinate publicării. – Din fr. **rédi-ger**, lat. **Redigere** (după *redacție, redactor*). (sursa: DEX, 09 (2009)).

În această ordine de idei, așa cum, în mod tradițional, trecem de la alcătuirea unor propoziții la texte de mici proporții, care se măresc, ca volum, de la clasă la clasă, tot așa sporește și gradul de complexitate a tehnicilor de scriere aplicate, de la simple păienjenisuri – la ateliere de scriere care în clasele III-IV pot dura și o lecție.

3.3.3. Tehnologii didactice specifice de dezvoltare a abilităților de scriere

În categoria textelor nonliterare intră textele științifice din manuale, reclamele de tot felul, anunțurile, buletinele meteo, rețetele, prospectele de medicamente, instrucțiunile de utilizare a aparatelor etc. Dintre trăsăturile cheie, pe care le vom avea în vedere la învățarea elevilor pentru identificarea și producerea acestora, subliniem: textul nonliterar are caracter non-ficțional, căci reflectă realitatea, fiind rezultatul observării atente a acesteia; are ca scop informarea sau convingerea cititorului privind secvențele de realitate cotidiană; pentru a se evita ambiguitățile și pentru a se asigura accesibilitatea, cuvintele sunt folosite cu sensul lor propriu; limbajul este corect, precis și accesibil, în funcție de tipul de text nonliterar, utilizându-se termeni de specialitate; are caracter obiectiv. Deoarece în epoca informației, internetul și presa abundă în asemenea texte, autorii de manuale/învățătorul va oferi algoritmi clari de elaborare al fiecărui tip, insistând asupra respectării acestuia. Spre deosebire de alte tipuri de texte pe care le scriu școlarii mici, în textele nonliterare amprenta proprie se depistează doar indirect, caracterul obiectiv al informației prevalând.

Dictările, cu gama lor variată de tipuri, vor fi reabilitate de învățători, exploatându-se valențele lor formative afirmate de practica pedagogică: de la cele de litere și cuvinte/sintagme, la cele creative, acestea contribuind masiv la automatizarea deprinderilor de scriere, inclusiv prin formarea competenței ortografice, recomandată de Cadrul european comun de referință pentru limbi.

Alcătuirea/producerea textelor proprii în clasele 2-4 va începe cu un algoritm elementar, de tip *structural*: titlu, 3 alineate constituite din introducere, cuprins și încheiere, va continua cu insistarea pe *coerența de conținut* (legătura de sens, logică între propoziții/fraze la tema dată) și se va încheia cu *revenirea/verificarea celor scrise*, ca pas obligatoriu în finalizarea actului de scriere a unui text.

Compunerile/compozițiile vor respecta algoritmul de mai sus, fiind subliniat și transmis în mod repetat elevilor, iar caracterul subiectiv al textelor prin opiniile exprimate, caracterizate și de emoții, bineînțeles, se va reliefa în mod pregnant. Tipologia lor variată permite cadrului didactic să recurgă la strategii pedagogice diverse, adaptate, în mod creativ și funcțional, contextelor specifice de învățare și evaluare.

Corectitudinea și claritatea mesajelor electronice nu va lipsi din atenția cadrului didactic, iar exploatarea TIC la limba română va lucra pentru reliefa componentei lingvistice a competenței digitale, care se dezvoltă de timpuriu și care va ajuta elevul să devină un consumator cult al limbii române prin mijloacele digitale.

Dintre atitudinile importante, întrunite de această unitate de competență, mai enunțăm: manifestarea respectului și a interesului față de destinatarul textului scris; exprimarea argumentată a părerilor, recurgând la logică; pledarea motivată pentru

norma literară, utilizând-o conștient în circumstanțele cerute; tendința în mod constant spre o exprimare corectă, expresivă și originală; recurgerea în mod variat la diferite formule stilistice care conferă expresivitate și originalitate mesajului emis; manifestarea toleranței și/sau atitudinii critice față de ideile exprimate de interlocutori.

Dintre tehnicile de scriere, amintite la fiecare clasă în curriculum și în actualul Ghid, mai recomandăm *Scrierea în comun* (cu creta la tablă sau cu markerul pe poster), când, după ce s-a alcătuit o propoziție sau s-a învățat un vers în comun, insistăm să scriem pe rând câte o literă, apoi câte un cuvânt, fiecare copil cât și cum poate, foarte simplu de la început, cu sporirea treptată a gradului de complexitate, ca elevii care se blochează sau nu înțeleg încă semnificația scrisului să învețe fără jenă de la ceilalți. Pe lângă scrierea individuală, pe care o practicăm în mod frecvent, *Scrierea în comun* ajută la depășirea dificultății de producere a scriiturii. Așa cum *Scrierea liberă*, ca tehnică de declanșare a creativității și de depășire a blocajului în fața foii albe, stimulează elevul să pună pe hârtie orice idee îi vine în minte, fără a lua stiloul de pe foaie.

Deoarece toate acestea urmează a se manifesta plener în cadrul lecției, insistăm ca fiecare cadru didactic să echilibreze managementul timpului la lecție, pentru dezvoltarea optimă a celor 4 deprinderi integratoare (înțelegerea după auz, vorbirea, lectura și scrierea), astfel încât, din cele 45 de minute, în linii mari, să fie cât de cât clar că elevul dispune de minimum 15 minute pentru a vorbi și a asculta, de 10 minute – pentru a citi și alte 10 minute – pentru a scrie. Tot așa cele 3 componente de bază ale procesului de învățământ – predarea-învățarea-evaluarea, deși comportă și ele caracter integrator, urmează a li se distribui timp distinct și orientat în mod specific.

Cum se desfășoară un Atelier de scriere? În cadrul atelierelor are loc provocarea subiectului spre reconstruirea anumitor fenomene prezentate de ceva/cineva spre reflectarea împreună cu sine, colegii sau învățătorul. Cercetătoarea T. Cartaleanu observă că „un atelier de scriere, ca parte a strategiei de dezvoltare a gândirii critice, nu se axează pe reproducerea celor învățate, ci se realizează parcurgând calea de la scrierea personală spre scrierea publică, cu aplicarea tehnicilor adecvate de evocare, de realizare a sensului și de reflecție.”⁵

Algoritmul atelierului de scriere

Scrierea individuală. Generarea. Care este pretextul scrierii? O maximă, o idee, o imagine, o imagine artistică, un obiect, un vers, un fragment de text, o audiție etc. **Ce voi avea să scriu?** Un text, un vers, un enunț, o frază, o compunere etc. Ascult criteriile de apreciere a produsului scrierii.

Conceptualizarea. Construiesc o bază de date: adun gânduri, cuvinte, expresii. Lansez impresii generale, idei asociative. Construiesc un plan al scrierii. Construiesc enunțuri. Realizez un lanț asociativ de idei între aceste enunțuri. Apreciez cele scrise de mine, în conformitate cu criteriile anunțate.

⁵ Cartaleanu T. Atelierul de scriere: variațiuni – www.proeducation.md

Optimizarea. Realizez un feedback individual, revizuiesc cele scrise de mine. Mă consult cu colegul, ascult de sfaturile lui. Revizuiesc cele scrise, verific dacă produsul scrierii corespunde cerințelor de aranjare în spațiul propus. Apreciez cele scrise de mine, în conformitate cu criteriile anunțate.

Scrierea publică. Implementarea. Prezint cele scrise. Argumentez (dacă e cazul) unele idei. Discut cu colegii, cu învățătorul gândurile scrise de mine. Ascult scrierile colegilor și le confrunt cu sarcina propusă inițial. Apreciez cele scrise de mine, în conformitate cu criteriile anunțate. Transcriu produsul scrierii de pe ciornă – „pe curat”, cu anumite modificări realizate după discuțiile colective (după caz).

Definitivarea. Trag concluzii personale/de grup. Realizez reușita/nereușita scrierii. Apreciez produsul de scriere final, în conformitate cu criteriile anunțate.

Tehnici utilizate în cadrul atelierelor de scriere: Gândește-Perechi-Prezintă, Interogarea multiprocesuală, Scriere imaginativă, Pix în pahar, Argumente pe cartele, Asocieri libere, Eseu de 10 minute, Graffiti, Clustering/păienjeniș, Jurnalul reflexiv, Scrierea liberă, Cvintet/cinquain, Graficul T, Lanțuri asociative, Diagrama Wenn, 6 „De ce?”, Brainwriting, Diagrama cauzelor și a efectelor, FRISCO, Analiza SWOT etc.

3.4. Tehnologii specifice de aplicare a elementelor de construcție a comunicării în mesajele emise, manifestând conduită autonomă

Modelul comunicativ-funcțional, promovat de disciplina Limba și literatura română, facilitează această nouă perspectivă: cele patru deprinderi integratoare (ascultare, vorbire, lectură și scriere) nu se realizează teoretizat, ci prin exersarea comunicării, stimulând folosirea achizițiilor din domeniul limbii pentru a comunica mai bine, mai nuanțat, mai eficient și, respectiv, pentru a putea sesiza mai bine ce vor să comunice ceilalți.

În realizarea unei exprimări corecte, nuanțate, este hotărâtoare o bună cunoaștere a limbii române (la toate nivelurile ei: fonetică, lexicologie, morfologie, sintaxă).

Folosirea cunoștințelor gramaticale pentru dezvoltarea și nuanțarea exprimării orale și scrise formează, de fapt, comunicarea gramaticală. „Prin comunicarea gramaticală înțelegem formarea abilității de înțelegere a funcționării limbii, precum și utilizarea conștientă a sistemului de relații gramaticale în vederea deprinderii unei exprimări elaborate, atât în variantă normativă (standard), cât și în cea expresivă, afectivă, subiectivă. Acest fapt presupune o atitudine conștientă a celui ce exprimă în raport cu exercitarea normei corecte, dar și a abaterii de la normativ în comunicare.”⁶

⁶ Anton Ilica, *Metodica limbii române în învățământul primar*, Multimedia Arad, 1998, p. 117-118.

La baza studiului limbii, a însușirii noțiunilor gramaticale, stă **principiul concen-tric**, conform căruia elevii reiau, pe un plan superior, noțiuni învățate anterior. Împărțirea pe cicluri curriculare respectă stadializarea dezvoltării intelectuale (conform teoriei psihogenetice a lui Jean Piaget). Ciclului achizițiilor fundamentale îi corespunde **etapa pregramaticală**, etapă anterioară studiului sistematic al gramaticii, care se realizează în clasele I-II și are un caracter intuitiv. **Etapa gramaticală** începe în clasa a III-a, odată cu începutul ciclului de dezvoltare. De fapt, pe prim plan trebuie să stea nu învățarea regulilor gramaticale, ci utilizarea celor învățate în comunicare, în receptarea și producerea mesajelor orale și scrise.

Astfel, în ciclul de dezvoltare, în clasele a III-a – a VI-a, se pun bazele formării deprinderilor și capacităților de a utiliza elementele de construcție a comunicării în analiza și interpretarea textelor literare și nonliterare (obiectivul major al ciclului de dezvoltare fiind formarea capacităților de bază necesare pentru continuarea studiilor), tot ceea ce vor însuși ulterior elevii fiind doar îmbogățiri, nuanțări, detalieri ale unor noțiuni deja cunoscute.

Achizițiile din domeniul limbii sunt foarte importante în comunicarea curentă: elevii sunt obișnuiți, treptat, cu transferul cunoștințelor dobândite în comunicarea cotidiană. Pentru învățarea sistematică a funcționării limbii și a însușirii abilităților de comunicare normativă și intenționat nenormativă, demersul didactic inductiv urmează trei etape: etapa de observare, de descoperire și de exersare empirică a mecanismului limbii; etapa de învățare a noțiunilor și de formulare a definițiilor și regulilor; etapa de consolidare și de aplicare a cunoștințelor, priceperilor, deprinderilor în exprimarea orală și scrisă.

Numai prin studierea elementelor de construcție a comunicării „se poate influența pozitiv capacitatea de analiză a mesajelor receptate și de construire a propriilor mesaje”⁷

3.4.1. Profilul elevului care aplică noțiunile gramaticale

Elevul care aplică noțiunile gramaticale:

- **Clasa I.** Recunoaște consoanele, vocalele și silabele în cuvinte; realizează analize sonore în cuvintele ce nu conțin grupuri de litere; recunoaște cuvântul/cuvintele și propoziția/propozițiile, ca elemente de construcție a comunicării.
- **Clasa a II-a.** Distinge cuvintele noi și sensurile lor în diverse texte și enunțuri; Aplică regulile de despărțire a cuvintelor în silabe și la capăt de rând; Utilizează normele gramaticale și lexicale elementare.
- **Clasa a III-a.** Utilizează contextual cuvintele noi și cele mai elementare categorii gramaticale; aplică regulile învățate pentru despărțirea cuvintelor pe silabe și la capăt de rând; utilizează normele gramaticale și lexicale în contexte cunoscute; clasifică părțile de vorbire dintr-un șir de cuvinte; identifică părțile principale ale propoziției și pe cele secundare (fără terminologie).

⁷ Neacșu, Ioan, Nuță, Silvia, Sârbu, Melania Antoaneta, Didactica limbii și literaturii române în clasele primare, Craiova, Editura AiusPrintEd, 2008.

- **Clasa a IV-a.** Utilizează adecvat cuvintele noi și categoriile gramaticale învățate; utilizează normele gramaticale și lexicale în contexte variate; clasifică părțile de vorbire dintr-un șir de cuvinte sau dintr-un text; identifică părțile principale și secundare ale propoziției.

3.4.2. Exerciții și activități specifice de aplicare a noțiunilor gramaticale

Clasele I-II

Jocul **Scara cuvintelor**. Se propune elevilor să găsească și să plaseze într-o anumită ordine cuvinte formate dintr-un număr crescător de litere sau silabe. Elevii vor fi împărțiți în două echipe egale. Fiecare echipă va avea un coordonator care va stabili ordinea răspunsurilor. Învățătorul propune o literă și cere elevilor să găsească, pentru început, un cuvânt de două litere, care începe cu acea literă, apoi un cuvânt de trei litere, patru litere, cinci litere etc. Este obligatoriu ca toate cuvintele să înceapă cu aceeași literă. Jocul este început de un membru al primei echipe și, în cazul unui răspuns greșit, a doua echipă continuă. Când toate variantele au fost epuizate, învățătorul propune o altă literă.

Jocul **Săculețul fermecat**. Elevul legat la ochi caută în săculeț și prin atingere și pipăire recunoaște un obiect, o legumă sau un fruct din cele aflate în săculeț, apoi alcătuieste o propoziție sau, ajutat, reliefează câteva însușiri ale acestuia.

Tehnica **Cuvinte surori**. Clasa se împărțită pe grupe (echipe). Învățătorul spune elevilor un cuvânt – de exemplu, *pădure*. Un elev numit rostește sinonimul – *codru*, apoi echipa sa alcătuieste câte o propoziție cu fiecare dintre cele două cuvinte.

Jocul **Eu zic, tu dezmierzi**. Model: *băiat – băiețel, frunză – frunzuliță* etc.

Jocul **Eu zic una, tu – mai multe**. Model: *masă – mese, măr – mere* etc.

Tabelul magic. Se formează pluralul cu doi de „i”, apoi pluralul articulat al aceluiași substantiv, cu încă un „i”.

<i>un</i>	<i>niște</i>	<i>toți</i>
copil	copii	copiii
fiu	fii	fiii

Jocul **Ce e azi și ce va fi mâine?**

Azi	Mâine
plouă	va ploua

Clasele III-IV

Jocuri cu batista. Pot fi folosite pe parcursul întregului ciclu primar pentru formarea deprinderii de a acorda adjectivul cu substantivul, dar și pentru activizarea vocabularului elevilor. În acest joc, elevii stau în bănci și doar unul, numit de învățător,

trece în fața clasei. Acesta are în mână o batistă înnodată ca să poată arunca mai bine. El aruncă batista unui coleg, spunând un substantiv. Cel care a prins batista este obligat să spună cel puțin un cuvânt care arată însușiri ale cuvântului spus. Exemplu: *carte – mare, frumoasă, noua ...*

Dacă elevul vizat reușește să îndeplinească sarcina corect, trece în fața clasei și aruncă și el unui coleg batista spunând un alt substantiv. Este bine să se dirijeze jocul în așa fel încât fiecare elev să participe la joc.

Notă: Într-o fază mai avansată se poate cere și realizarea acordului în număr și gen.

Jocul ***Eu greșesc, tu corectezi***. Se împart elevilor jetoane care au desenate pe ele oameni practicându-și meseria. Învățătorul spune o propoziție, iar elevii care au jetoanele respective se ridică și spun varianta corectă. *Exemplu:*

<i>Eu spun:</i>	<i>Tu corectezi:</i>
Brutarul face scaune.	Nu! Tâmplarul face scaune și mese. Brutarul face pâine.
Zidarul vindecă bolnavi.	
Croitorul conduce vaporul.	
Șoferul vinde medicamente.	

Jocul ***Cum este corect?*** Sarcina de lucru: *Care formă este corectă?* Glonț – gloanțe; oaspete – oaspe, șoarece – șoarec, iie – ie etc.

Jocul ***Găsește răspunsul*** are ca scop activizarea vocabularului, dezvoltarea atenției și capacității de a utiliza cuvinte în propoziții. Se vor folosi următoarele materiale didactice: bilețele cu întrebări (pentru fiecare elev); bilețele cu un verb, un substantiv, un adjectiv (pentru fiecare elev). Învățătorul amestecă bilețelele și le plasează în două grămezi distincte: întrebări/cuvinte aparținând diverselor categorii gramaticale. Pe rând, elevii aleg un bilet din fiecare grămadă, citesc întrebarea cu voce tare și, în răspunsul pe care îl vor da, vor trebui să integreze substantivul (verbul, adjectivul etc.) de pe al doilea bilețel. Răspunsul trebuie să conțină cuvântul respectiv, deși – în aparență – nu are nimic de-a face cu întrebarea. Fiecărui răspuns îi sunt alocate 90 de secunde. 1 răspuns corect = 1 punct. 1 răspuns greșit = -1 punct. *Exemplu:*

<i>Bilet 1</i>	<i>Bilet 2</i>	<i>Răspuns</i>
Cine?	carte	Elevul citește o carte.
Ce face?	compunere	Eu scriu o compunere.

Jocul ***Vraja cuvintelor***. Învățătorul propune substantive pentru a schimba valoarea morfologică. Model: *aur – aurii – lac aurii*.

Jocul ***Cine urcă repede și corect scara?*** Elevii trebuie să încercuiască varianta corectă de pe fiecare treaptă a unei scări.

Jocul ***Eu încep, voi terminați.*** Model: *Eu scriu. Tu scrii. El (Ea) _____ . Noi _____ . Voi _____ . Ei (Ele) _____ .*

3.5. Dezvoltarea competenței de gestionare a experiențelor lectorale

În condițiile educației permanente, școlii îi revine misiunea de a le forma elevilor deprinderi temeinice de autoinstruire și autoperfecționare prin intermediul tuturor mijloacelor și, nu în ultimul rând, prin mijlocirea cărții. Lectura, îndeplinind simultan și succesiv funcțiile de informare și documentare sistematică, de stimulare a instruirii și autoinstruirii, de culturalizare, de educație permanentă, are un rol hotărâtor în formarea culturii comunicaționale și literare de bază a elevilor. La vârstă școlară mică, lectura, fie studiu, fie de plăcere, contribuie la îmbogățirea și dezvoltarea cunoștințelor, la formarea gustului pentru citit, la cultivarea și îmbogățirea limbajului prin formarea și dezvoltarea unui vocabular activ bogat, adecvat, la educarea sentimentelor morale și estetice.

Astăzi există destule motive să vorbim despre *Criza lecturii*. Puțini copii citesc din dorința de a descoperi lumea, de a găsi mai multe informații sau pentru cultivarea unor trăsături morale. Cei mai mulți citesc pentru că li se impune acest lucru, având temă săptămânală câte o lectură de studiat. Astfel, *Criza lecturii* devine un fenomen complex ce presupune răspunsuri la o serie de întrebări: *Ce trebuie să se citească în școală? Cât să se citească? Cum să se citească? Și, mai ales, cum să se valorifice lectura?*

Școlii îi revine rolul de susținere a acțiunilor de promovare a valorii lecturii și căutarea soluțiilor pentru activizarea lecturii. Cu cât trezim mai repede în sufletul copilului dorința de a citi și **altceva** decât manualul, cu atât mai importante sunt efectele lecturii asupra limbajului, comunicării, comportamentului, socializării și formării unei culturi generale, complexe și durabile. Or, lectura are un rol important de modelare nu numai a personalității, ci și a gândirii și a exprimării, determinând copilul să participe la viața eroilor astfel încât, cu ajutorul imaginilor, sentimentelor, modelelor descoperite, să își exprime stările de conștiință și să își însușească anumite trăsături pe care le analizează în paralel cu cele ale personajului ales drept model.

Orientarea elevilor spre cartea de citit trebuie făcută în funcție de vârstă, de particularitățile individuale ale fiecăruia și de nivelul la care și-au însușit cititul. Atunci când facem o recomandare de lectură, este important să respectăm anumite exigențe.

Exigențe pentru recomandarea lecturilor

Textul literar trebuie:

- să se potrivească gradului de dezvoltare din punctul de vedere al experienței de viață, al gândirii, al limbajului, al trăirilor psihice, al imaginației;
- să dețină valori estetice și etice;
- să se refere la universul de viață propriu copiilor sau la un univers inteligibil lor.

Recomandări pentru cadre didactice și bibliotecari

Învățătorul/bibliotecarul va recomanda cărți, mobilizând elevii spre o lectură plăcută și interesantă: unui elev de clasa I ar trebui să i se recomande cărți cu poezii pentru copii, cu literele asemănătoare ca mărime cu cele din abecedar, cu ilustrații adecvate care să îl ajute să înțeleagă mai bine textul; unui elev cu tendințe de nepăsare față de lumea vie i se vor recomanda lecturi cu personaje din lumea necuvântătoarelor, pentru a înțelege că orice ființă are trăiri, dureri, suferințe și de aceea merită ocrotită; unui elev care citește mai greu, nu conștientizează ceea ce a citit, i se vor recomanda lecturi scurte, care să-l mobilizeze să citească mai bine.

Cercetătorul P. Cornea⁸ consideră că orice activitate de lectură în cadrul procesului didactic trebuie să se desfășoare prin multiple lecturi: de înțelegere; receptare; analiză; decodificare; interpretare a textului scris. Deci, pentru înțelegerea și interpretarea adecvată a unui text literar, procesul de lectură trebuie să parcurgă 5 etape.

1. Percepția/receptarea textului. 2. Re-lectura pentru decodarea sensurilor textului. 3. Lectura pe unități a textului și înțelegerea detaliată a sensului. 4. Lectura interpretativă a unor secvențe de text. 5. Interpretarea estetică a textului.

În acest mod, în timpul lecturii elevul gândește fără întreruperi, își amintește ceea ce a învățat până atunci, compară vechile cunoștințe cu cele asimilate recent, sintetizează ceea ce citește, apreciază valoarea operei parcurse, ia o atitudine față de cartea pe care a citit-o.

3.5.1. Profilul elevului cititor

Pentru a se putea manifesta personalitatea fiecărui cititor al unei creații literare, este necesar ca acesta: să dispună de capacitatea de a se orienta într-un text citit, în funcție de ceea ce are specific acest text atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei; să înțeleagă ceea ce citește, să analizeze, să deosebească ceea ce este instructiv de ceea ce este educativ; să poată formula clar o opinie despre textul/cartea citită; să fie capabil să înțeleagă lumea din jurul său, să comunice și să interacționeze cu semenii, exprimându-și gânduri, stări, sentimente și opinii.

⁸ Cornea, P., Introducere în teoria lecturii, Iași, Editura Polirom, 1998.

Elevul care manifestă interes și preferințe de lectură

Clasa I	Clasa a II-a	Clasa a III-a	Clasa a IV-a
recunoaște componentele cărții; prezintă ghidat mesajele textelor și a cărților cunoscute; își expune opiniile față de cele citite; își exprimă interesul pentru diferite tipuri de cărți.	identifică elementele principale ale cărților citite și discutate în grupuri sau în colectivul clasei; determină conținutul unei cărți după titlu, autor și ilustrații; prezintă oral, pe baza unor repere, unele cărți citite independent; își exprimă interesul pentru lectura suplimentară a cărților.	identifică componentele obligatorii ale cărților, în scopul înțelegerii rolului lor; distinge tipurile de cărți după indicii propuși; folosește unele tehnici/strategii de lucru cu textul/cartea; prezintă oral, pe baza unor repere, unele cărți citite independent; își exprimă interesul pentru lectura suplimentară a cărților și a presei periodice pentru copii.	distinge tipurile de cărți după conținut și după indicii propuși; aplică adecvat unele tehnici/strategii de lucru cu textul/cartea; prezintă oral unele cărți citite independent; demonstrează interes și preferințe pentru lectura suplimentară a cărților și a presei periodice pentru copii.

3.5.2. Exerciții și activități specifice de manifestare a interesului pentru lectură

Activitățile, realizate pentru dezvoltarea interesului și a preferințelor de lectură, trebuie să se axeze în mare măsură pe nevoile elevilor în funcție de stilurile de învățare, de ritmurile de învățare și de nivelurile de competență ale acestora. În plus, în baza principiului centrării pe personalitatea celui educat, pe caracteristicile sale individuale și de vârstă, cadrele didactice au ocazia de a elabora/utiliza strategii didactice specifice, acordându-le elevilor o atenție individualizată. Prin motivarea, îndrumarea și sprijinirea continuă a tuturor elevilor, cadrele didactice îi pot ajuta să devină cititori activi, pasionați, devotați. Acest lucru necesită ca învățătorii să dezvolte o relație puternică și bazată pe încredere cu elevii și cu părinții acestora.

Ghicitorile literare constituie mijloace pasionante ce-i invită pe copii la lectură. Se citește un fragment și se propune elevilor să indice opera și autorul sau să recunoască lectura în care erou principal este Făt-Frumos etc.

Conversația problematizată presupune discuții în baza lecturilor recomandate. După citirea textelor, propunem elevilor să formuleze întrebări pe care să le adreseze colegilor; să folosească cuvintele noi și expresiile frumoase în contexte variate;

să redea prin cuvinte proprii conținutul textelor citite; să recunoască ilustrațiile care înfățișează personaje sau scene din poveștile citite; să aranjeze imaginile în ordinea desfășurării acțiunilor.

Recenzia prevede prezentarea lucrărilor recomandate, argumentând părerile proprii despre creațiile citite. Învățătorul va dirija cu atenție „comentariul” respectiv prin întrebări adecvate. Elevii pot fi solicitați să-și formuleze părerile asupra operei respective în scris, după un plan bine stabilit: 1) autorul, titlul cărții; 2) despre ce se povestește în cartea respectivă, redând conținutul succint; 3) ce episod sau fragment i-a atras atenția în mod deosebit și de ce.

În **Agenda de lectură** micul cititor își notează date despre cărțile citite, cele mai frumoase expresii sau pasaje, cuvinte noi, citate. Aceste notițe îi vor fi de mare ajutor și la scrierea unei compuneri sau la susținerea unui discurs.

În **Jurnalul de lectură personalizat** elevul își notează date biografice despre autor (pentru a face primul pas spre documentarea individuală, atât de necesară unui elev), titlul (atât al textului, cât și al cărții din care face parte), subiectul (sub forma unei povestiri extrem de scurte, asemănătoare unui plan dezvoltat de idei), portrete de personaje (succinte, privind calități, defecte și acțiuni caracteristice), expresii cu valoare artistică stilistică (pe care le pot folosi mai târziu în compuneri), desene cu scene din lectură.

Sondajul de opinie **Mandala literară** se adresează elevilor care vor decide cum va arăta povestea colorată a personajului, reprezentată prin linii și culori. Interdisciplinaritatea activității vizează îmbinarea literaturii cu matematica și artele (folosirea de figuri din geometrie și culori în realizarea unui desen mandalic care să spună povestea personajului), iar discuțiile despre principiile și valorile morale ale personajului implică folosirea unor noțiuni de cultură civică, dar și din materia nou apărută la clasă.

3.5.3. Exerciții și activități specifice de antrenare și manifestare a preferințelor de lectură

În cadrul orelor destinate acestui conținut, se recomandă organizarea Atelierelor de lectură, de discuție și de creație.

Cum se desfășoară un Atelier de Lectură? Într-o activitate bazată pe cunoașterea prin lectură, atelierul va avea determinativul „de lectură”. Una din condițiile atelierului de lectură este explorarea în demersul dat a suportului lectoral (textul literar, nonliterar) sub aspectul cunoașterii generale, prin achiziții de idei, sentimente, noțiuni, valori umane etc.

Algoritmul atelierului de lectură (perspectiva elevului)

Lectura individuală. Generarea. Aleg lectura (carte, text literar, fragment etc.). Aleg partenerul de lectură (după caz poate fi colegul de bancă, învățătorul, un alt coleg). Motivez alegerea lecturii date. Ascult sarcinile sau criteriile de apreciere pentru lectura dată.

Conceptualizarea. Realizez lectura în condițiile propuse (independent, în voce, în parteneriat). Lansez primele impresii, emoții. Le înregistrez în *Fișa de lectură*. Discut cu colegul/colegii/învățătorul despre primele impresii.

Optimizarea. Stabilesc tipul lecturii. Conștientizez lectura după anumite criterii: gen, specie. Clarific unele sensuri neclare cu ajutorul dicționarilor, a învățătorului, a partenerului de lectură. Construiesc o schemă a ierarhizării personajelor (după tipologie, statut social, vârstă, preocupări, interese etc.) Înregistrez (subliniez, extrag) expresii, idei, gânduri, sistemul de imagini artistice. Înregistrez ideile/mesajul în *Fișa de lectură*.

Lectura publică. Implementarea. Prezint cele citite: titlul, autorul, editura, anul apariției. Relatez impresiile generale. Prezint situațiile pe care le-am înregistrat drept fascinante. Propun spre discuție unele imprecizii, nedumeriri pe care le-am avut pe parcursul lecturii. Ascult ideile colegilor. Încerc să explic prin argumente din lectură. Ascult prezentările de lectură ale colegilor. Asociez lecturile colegilor cu cea realizată de mine. Stabilesc asemănări, deosebiri. Discut despre problemele apărute în timpul lecturii.

Definitivarea. Trag concluzii personale/de grup. Realizez reușita/nereușita încadrării mele în atelierul de lectură. Apreciez lectura la final, în conformitate cu cerințele înaintate la începutul atelierului de lectură.

Tehnici utilizate în cadrul atelierelor de lectură: Lectura predictivă, Lectura împotrivă, 5 idei importante, 3-2-1, Jurnalul dublul, Agenda cu notițe paralele, Agenda de lectură, Interviu în trei trepte, În căutarea autorului, Presupunerea prin termeni, Mâna oarbă etc.

- **Cum se desfășoară un Atelier de discuție?**

Algoritmul atelierului de discuție pe baza lecturilor (perspectiva elevului)

Dezbaterea în grupul mic

Generarea. Alegem sau ascult care este subiectul discuției. Accept repartizarea pe echipe (după caz). Aleg rolul meu în discuția dată (după caz: emițător de idei, atacant de idei, mediator al situațiilor dificile în dezbateri, optimistul, pesimistul etc.). Meditez independent, în timpul stabilit, despre subiectul discuției.

Conceptualizarea. Propun idei la nivel de grup. Ascult cu atenție propunerile colegilor. Înregistrez anumite gânduri care îmi apar, fără a întrerupe colegii.

Optimizarea. Analizez independent ideile emise de colegi și cer voie să mai propun și alte soluții. Nu exagerez cu multe idei sau cu oricare. Aleg ideile cele mai relevante. Aduc argumente pe baza lecturilor sau anumitor informații științifice. Compar ideile mele cu ale colegilor. Dezbaterea la nivel de clasă.

Implementarea. Prezintăm, pe rând, argumentele fiecărei echipe, în timpul propus de moderator. Discutăm la nivel de fiecare idee emisă de grup, după un algoritm anume: suntem de acord/contestăm, susținem/nu susținem, apreciem/nu apreciem etc. Ascultăm provocarea de către moderator cu unele idei, argumente. Susținem sau combatem anumite idei. Ne consultăm și realizăm intervenții aprobate de moderator. Ne consultăm și realizăm concluzii parțiale.

Definitivarea. Procesez informația colectată. Ader la o anumită părere. Argumentez. Realizăm concluziile finale. Realizez reușita/nereușita încadrării mele în procesul discuției. Apreciez necesitatea acestei discuții în formarea mea ca personalitate.

Tehnici utilizate în cadrul atelierelor de discuție: interogarea multiprocesuală, tehnica intra-actu, pix în pahar, comerțul cu o problemă, controversa academică, discuția ghidată, Brainstorming, Interogarea încrucișată, Linia valorii, Ceretarea împărțită, Unul stă, ceilalți circulă, Acvariul, Interviu în perechi, Interviu, Focus-grup, Panelul, R. A. I. etc.

Atelierul de creație

Atelierul de creație constituie un proces tehnologic clar, alcătuit dintr-o varietate de activități, care generează un produs finit bine proiectat – textul coerent scris de elevi. Demersul didactic însă nu trebuie să se axeze doar pe producerea textului, ci și pe lectură sau/și discuție, or, obiectivul principal al *Atelierului de creație* rămâne formarea/dezvoltarea la elevi a capacității de exprimare liberă a ideilor dorite, în scris, dar și oral, în situații de comunicare narative și dialogate.

Atelierul de creație include pașii necesari pentru **acumularea informației, organizarea textului propriu-zis, redactarea și perfectarea textului scris.**

În cadrul atelierelor de scriere/de creație, elevii își dezvoltă următoarele competențe: Utilizarea diverselor strategii de informare și documentare, în vederea abordării eficiente a comunicării scrise; Aranjarea în pagină a textului propriu; Corectitudinea lingvistică a comunicării scrise; Producerea actelor de comunicare scrisă.

Învățătorul selectează un text/câteva fragmente de text/lecturi, pe care elevii le vor citi și în care vor putea interveni ulterior. Se poate alege un text științific sau unul artistic, dar vom renunța la texte literare clasice, precum și la cele poetice.

Algoritmul atelierului de creație (perspectiva elevului)

Generarea. Ascult cu atenție întrebările învățătorului și răspunsurile colegilor. Îmi exprim punctul de vedere în baza subiectului propus (temă, proverb, aforism, citat, etc.)

Conceptualizarea. Realizez lectura textului propus de învățător. Consemnez impresiile în *Caietul de lecturi particulare/Agenda de lectură/Jurnalul de idei*. Îmi exprim, oral sau în scris, reacția, impresiile de lectură.

Optimizarea. Formulez diferite întrebări în baza textului (în conformitate cu tehnica *Interogarea multiprocesuală*, în echipe sau frontal). Formulez răspunsuri la întrebările colegilor. Fac notițe. Îmi exprim convingător, cu argumente impresiile post-lectură. Mă implic activ în activitățile grupului.

Implementarea. Scriu individual textul. Respect algoritmul piramidei narative. Formulez clar ideile. Fac conexiuni logice între idei. Scriu un text coerent. Mă exprim într-un limbaj adecvat, pozitiv. Folosesc cuvinte și expresii frumoase din textele citite. Îmi exprim atitudinile personale, formate în baza lecturilor.

Definitivarea. Prezint textul creat colegilor. Trag concluzii personale/de grup. Realizez reușita/nereușita încadrării mele în atelierul de scriere. Analizez, apreciez textul personal/al colegilor, evidențiind actualitatea textului, precum și creativitatea, imaginația, atitudinea micului *autor* față de realitatea înconjurătoare

Activități în cadrul Atelierele de creație:

Formulează un posibil final pentru povestea în imagini; Privește desenul și imaginează-ți ce s-ar întâmpla, dacă în povestea „Fata babei și fata moșneagului” s-ar amesteca și personajul Scufița-Roșie; Formulează adecvat un salut, o urare, o solicitare, o rugămintă, o mulțumire, scuze pe baza imaginilor sau lecturii; Citește banda desenată. Imaginează-ți dialogul celor doi copii. Improvizează o povestire. Compune un final al întâmplării, realizând diferite predicții. Scrie o scrisoare personajului din opera citită în care să-l consolezi pentru experiența trăită; Scrie o scrisoare personajului care ți-a plăcut/displăcut; Scrie un monolog din perspectiva personajului dat, având ca puncte de reper: *numele, vârsta, ocupația*. De exemplu, Ciprian Pădure, 25 ani, medic veterinar; Dragoș Dabija, 7 ani sau Dimitrie Ciocanu, 50 ani, avocat. Ce ar gândi și ce ar spune un personaj cu acest nume, de această vârstă și cu această ocupație? Care ar fi preocupările lui și ce cuvinte ar alege pentru a se exprima? Rescrie finalul textului; Imaginează-ți că ești reporter și îl interviezi pe eroul principal/secundar; Argumentează un punct de vedere în baza unui proverb, aforism, citat, făcând referință la experiența proprie de viață și la cea de cititor.

Ține cont de următoarele repere: formulează un punct de vedere (acord/dezaccord) în raport cu aserțiunea dată; propune 2 argumente întru susținerea punctului de vedere formulat; adu 2 exemple/referințe la texte literare și situații de viață, în sprijinul punctului de vedere formulat; respectă limitele/parametrii de spațiu și de timp.

Atitudinea elevului pentru opera literară trebuie stimulată permanent, iar comportamentul ce rezultă trebuie motivat într-o manieră deosebită, preferențial ludică, proprie vârstei copilului sau ținând cont de particularitățile individuale.

Tehnici utilizate în cadrul atelierelor de creație: brainstorming, scriere liberă, scriere liberă concentrată, scriere reflexivă, scriere creativă, povești în imagini, harta minții, *RAFT*, întrebările jurnalistului, jurnal de idei, ideea migratoare, labirintul lecturii, etc.

Ca să nu cădem în ispită stereotipului, *atelierul* ar putea fi privit ca o accepție netraditională.

Așadar, utilizarea acestora ar putea fi aplicată și după principiul rarității, or, tot ce este rar reprezintă o valoare. Un atelier ar putea fi așteptat, propus și organizat chiar de însăși elevii. Proiectarea atelierelor ca forme de organizare interactive din perspectivă acțional-axiologică obligă cadrul didactic la un demers creativ, astfel încât elevul să nu simtă oboseala și plictisul.⁹

⁹ Cornea, P., Introducere în teoria lecturii, Iași, Editura Polirom, 1998.

3.5.4. Tipologia activităților lectorale în clasele primare

Pentru realizarea demersului lectoral, în curriculum sunt stipulate o serie de activități specifice. În continuare redăm selectiv aceste activități.

Clasa I

- **Atelierul de lectură:** lectură cu voce; lectură în șoaptă; lectură în gând; lectură cu muzică; activități de prezentare a componentelor obligatorii de pe coperta inițială; exerciții de identificare a componentelor obligatorii de pe coperta finală; exerciții de deosebire a cărților scrise în proză, în versuri, cărți de povești și ghicitori; exerciții de orientare a preferințelor de lectură prin ceea ce i-a atras atenția sau pentru scopul urmărit; audierea poveștilor cu audiobook-ul; citirea unor reviste pentru copii; exerciții de a deosebi cărțile după forma lor; activități de selectare din cărțile citite câte 1-2 opere (povestioare, poezii, ghicitori, jocuri distractive) pentru a le prezenta la orele de limba română; ora cărții, ora poveștilor; exersarea în însușirea literelor mari și mici și sintetizarea concomitentă în silabe și cuvinte; exerciții pentru lărgirea câmpului vizual prin identificarea silabelor în structura cuvintelor și a cuvintelor în structura propoziției; exerciții de observare a cărții, de orientare în pagină, de respectare a direcțiilor de citire (de la stânga la dreapta, de sus în jos); exerciții de citire selectivă în comparație cu o imagine sau cu scopul indicat de învățător.
- **Atelierul de discuție:** Prezentarea unei cărți citite; dialoguri despre cărți, personaje din texte cunoscute, despre biblioteci, librării etc.; memorări de versuri, dramatizări; exerciții de prezentare a unor cărți citite în particular; exerciții de inițiere în citirea unor cărți pentru copii, adecvate vârstei; exerciții de demonstrare a înțelegerii celor ascultate prin răspunsuri la întrebări și comentarea unor ilustrații; exerciții de formulare de întrebări și răspunsuri cu referință la textul și imaginile care îl însoțesc; exerciții de lectură a imaginilor (primele reacții, situația în spațiu, situația în timp etc.); exerciții de apreciere a faptelor unor personaje din textele citite sau povestite; exerciții de identificare ghidată a tematicii textului literar; exerciții de explorare a emoțiilor și a sentimentelor redade de textul literar; discuții despre preferințe în textul literar.
- **Atelierul de creație:** formulează un posibil final pentru povestea în imagini; privește desenul și imaginează-ți ce s-ar întâmpla, dacă în povestea „Fata babei și fata moșneagului” s-ar amesteca și personajul Scufița-Roșie; formulează adecvat un salut, o urare, o solicitare, o rugămintă, o mulțumire, suze pe baza imaginilor sau lecturii; citește banda desenată; imaginează-ți dialogul celor două personaje.

Clasa a II-a

- **Atelierul de lectură:** lectură cu voce; lectură în șoaptă; lectură în gând; lectură cu muzică; activități de a deosebi diferite tipuri de cărți după conținut; exersări de a identifica autorul, ilustratorul, elementele paginii de gardă, a copertei inițiale și a celei finale; exersări de a învăța alegerea cărții necesare după sumar, după numele scriitorului; exerciții de a recunoaște și de a deosebi cărți scrise în proză, în

versuri, cărți de povești și ghicitori; activități în cooperare și individual de a selecta din cărțile citite câte 1-2 opere (povestioare, poezii, ghicitori, jocuri distractive pentru a le prezenta la orele de limbă și literatură română și la alte discipline); lectura alineatelor, a cuvintelor noi, a descrierilor etc.; exerciții de precizare a elementelor structurale: componentele textului literar; alineatele și rolul lor pentru cititor; exersări cu determinarea alineatelor și formularea ghidată a ideilor de bază, care indică și succesiunea faptelor descrise; activități de inițiere a elevilor în tehnicile cooperării în grup (a citi, a discuta împreună, a se corecta unul pe altul în exprimare sau în omiterea unor greșeli de conținut, a crea jocuri distractive etc.); recitaluri a poeziilor memorate; agenda de lectură; informații prezentate succint; prezentarea unei cărți citite; organizarea unei expoziții de cărți.

- **Atelierul de discuție:** exerciții de valorificare a mesajului etic al textului prin analiza opiniilor; exersări în formularea corectă a gândurilor pe baza celor citite; exersări în formarea procedeelelor corecte de povestire globală, în succesiune, după schema logică cu imitarea tonului, a intonației și timbrului vocii (fără folosirea terminologiei); exerciții de comparare a structurii poeziei cu structura textului în proză (delimitarea versurilor, identificarea rimelor, lectura expresivă a textelor și determinarea muzicalității versurilor).
- **Atelierul de creație:** exerciții de lectură a imaginilor aferente textului literar; exersări de imitare a rolului personajelor potrivit vocea, timbrul, poziția corpului etc., compararea lor cu alte personaje luate din cărțile citite suplimentar; ateliere de creație prin ilustrarea unor versuri; ateliere de prezentare a versurilor ilustrate, ateliere de scriere, de culegere a poeziilor etc.

Clasa a III-a

- **Atelierul de lectură:** lectură cu voce; lectură în șoaptă; lectură în gând; lectură cu muzică; lectură cu scriere; activități de comparare a copertelor diferitor cărți, analiza stilurilor diverse de ilustrare, de deosebire a cărților scrise în proză, în versuri, cărți de povești și ghicitori; cu autor și autor anonimi; exerciții de identificare a anului publicării cărților; analiza colecțiilor de cărți și constatarea caracteristicilor acestora: de ex: *Cărțile despre Guguță*, de Sp. Vangheli; cărți scrise despre mama, cărți despre peripețiile copiilor, despre lumea animalelor etc.; activități de selectare din cărțile citite a câte 1-2 opere (povestioare, poezii, ghicitori, jocuri distractive) pentru a le prezenta în cadrul altor discipline; activități de recunoaștere a speciilor literare pe baza trăsăturilor distinctive; exerciții practice de identificare a elementelor de versificație; jocuri de rimă, încercări de a scrie poezii de 4 versuri etc.
- **Atelierul de discuție:** exersări de completare și de organizare corectă a agendei de lectură după modelul propus de către învățător, în cooperare cu părinții, colegii; dialoguri despre cărți, personaje din texte cunoscute, despre biblioteci, librării etc.; exerciții de orientare a preferințelor de lectură prin ceea ce le-a atras atenția sau pentru scopul urmărit; exerciții de utilizare a diverselor tipuri de lectură (explicativă, selectivă) pentru formarea deprinderilor de a citi corect, conștient, fluid și expresiv; exerciții de citire selectivă (citire pe fragmente, pe roluri);

de stabilire a relațiilor dintre titlul, conținut și valoarea autorului în oglindirea acestei teme; exerciții de citire explicativă pentru desprinderea ideilor principale (în colectiv, apoi în grupuri mici și independent); exerciții de identificare a întâmplărilor într-o succesiune logică dintr-un text citit; exerciții de citire a textelor, respectând intonația impusă de conținut și semnele de punctuație; exerciții de identificare și de argumentare a folosirii secvențelor de dialog și a elementelor de descriere în textele narative; exerciții de explorare a emoțiilor și a sentimentelor rediate de textul literar; activități de precizare ghidată a stării postlectorale, utilizând lexeme-tip: m-a îngândurat, m-a impresionat, am admirat faptul; am rămas uimit; m-a încântat, am devenit trist; exerciții de povestire orală a unor secvențe din text în scopul folosirii adecvate a mijloacelor expresive; exerciții de identificare ghidată a tematicii textului literar; controversa academică; prezentarea unei cărți citite; dezbateri *Convinge-mă să citesc*.

- **Atelierul de creație.** exersări de constatare a ilustrării cărților prin diferite procedee artistice: desen, pictură, colaj, foto; participarea activă la diverse activități literare: întâlnire cu scriitorul, cercuri literare, decade ale lecturii, ora cărții, ora poveștilor, expoziții de cărți; exerciții de reflecție asupra valorilor; încercări de ilustrare grafică a fragmentelor de text, a personajelor, experimente imaginative; activități ludice: „Recunoaște personajul”; conferință de presă simulată; jocuri de rol; jurnal de călătorie; realizarea unor coperte ale cărților citite; organizarea unei expoziții de cărți; reclamă pentru cartea/textul citit; cercul de lectură altfel.

Clasa a IV-a

- **Atelierul de lectură:** lectură cu voce; lectură în șoaptă; lectură în gând; lectură cu muzică; lectură cu scriere; exerciții de comparare a copertelor diferitor cărți cu scopul de a analiza stilurile diverse de ilustrare; cercul de lectură altfel; e-biblioteca mea; carnet de lectură.
- **Atelierul de discuție:** exerciții de analiză a ilustrațiilor cărții prin diferite procedee artistice: desen, pictură, colaj, foto; identificarea anului publicării cărților și comparația diferitor ediții ale aceluiași cărți; analiza colecțiilor de cărți și constatarea caracteristicilor acestora; exerciții de citire explicativă și selectivă pentru desprinderea informațiilor esențiale și de detaliu dintr-un text citit independent; exersări în cadrul analizei textelor asupra corectitudinii calităților citirii și a nivelului de înțelegere a textului citit în gând; exerciții de identificare a temei, a titlului textului literar, a determinanților spațiali și temporali ai acțiunii; exerciții de delimitare a părților textului: introducere, cuprins, încheiere și în baza acestora – elaborarea planului de idei; exerciții de evidențiere a ideilor ce exprimă învățături/comportamente etice etc. și formularea acestora în cuvinte, gânduri proprii; exerciții de ordonare a întâmplărilor prezentate dezordonat; exerciții de selectare din text a trăsăturilor fizice și morale în scopul caracterizării personajelor; exerciții de discutare a textelor narative citite, în funcție de următorii parametri: *Cine?* (personajele), *Ce face?* (acțiunea), *Când?*, *Unde?* (plasarea acțiunii în timp și spațiu), *Cum?* (modul de desfășurare a acțiunii); jurnal de călătorie; controversa academică; prezentarea unei cărți citite; harta vocilor; dezbateri „Convinge-mă să citesc”; carnet de lectură.

- **Atelierul de creație:** recomandări de alcătuire a unor informații despre cartea citită pentru a fi prezentată în fața publicului din clasă; despre personaje și faptele lor, luând o anumită atitudine personală; activități de organizare și analiză a agendei de lectură după modelul propus în clasă; activități de participare activă la diferite experiențe literare – întâlniri cu scriitori, cercuri literare, recitaluri poetice, expoziții de cărți, organizarea bibliotecilor personale; organizarea unor expoziții de cărți; organizarea bibliotecilor personale; realizarea unor coperte ale cărților citite; carnet de lectură; reclamă pentru cartea/textul citit; carnet de lectură; proces judiciar simulat; răvașe didactice; expoziție de carte; licitația de idei; invitația la bal; jurnal de călătorie: călătorie în carte/cărți; călătorie în text; pe drumuri de poveste; personaje din povești; parada măștilor; carnavalul eroilor.

MATEMATICĂ

1. Concepția didactică a disciplinei

Învățarea matematicii este importantă în orice sistem educațional care urmărește pregătirea cetățenilor pentru o viață productivă în secolul XXI. O pregătire trainică în matematică este esențială pentru asigurarea unei forțe de muncă înalt calificate și bine educate, capabilă de a dezvolta o economie bazată pe inovare și tehnologie. Interesul pentru calitatea educației matematice este, actualmente, subliniat la nivel global prin atenția tot mai mare acordată acesteia în cadrul programelor de evaluare internațională TIMSS¹ și PISA².

La nivel individual, matematica stă la baza numeroaselor aspecte ale activităților de zi cu zi și susține formarea în multe domenii de studiu. Învățarea matematicii oferă, de asemenea, un mijloc excelent pentru a antrena mintea și a dezvolta gândirea logică, abstractă, critică și creativă – abilități importante pe care trebuie să le oferim elevilor pentru ca aceștia să devină persoane de succes, capabile pentru învățare pe tot parcursul vieții.

Scopul major al educației matematice la nivelul primar de învățământ, vizat prin prezentul curriculum, este: *dezvoltarea armonioasă a personalității copilului de vârstă școlară mică în vederea asigurării premiselor pentru integrarea școlară la nivelul gimnazial, cât și pentru incluziunea socială și inserția profesională de perspectivă*. Finalitățile educației matematice în clasele primare, exprimate în termeni de competență, se configurează la confluența:

- dobândirii conceptelor, elementelor de limbaj și abilităților matematice de bază necesare în activități cotidiene și de învățare;
- dezvoltării abilităților cognitive și metacognitive prin abordări matematice ale rezolvării de probleme și situații de problemă din domenii diverse;
- formării atitudinilor pozitive față de studierea matematicii ca domeniu relevant pentru viață.

COMPETENȚELE SPECIFICE DISCIPLINEI:

1. Identificarea și utilizarea conceptelor matematice și a limbajului matematic în situații de învățare și cotidiene, dând dovadă de corectitudine și coerență.
2. Aplicarea operațiilor aritmetice și a proprietăților acestora în contexte variate, manifestând atenție și interes pentru calcul corect, rațional, fluent.
3. Rezolvarea problemelor pe baza utilizării achizițiilor matematice, dând dovadă de gândire critică în adoptarea unui plan pertinent de rezolvare.
4. Realizarea demersurilor explorativ-investigative pentru soluționarea/formularea unor situații de problemă/ probleme, manifestând curiozitate și creativitate în integrarea achizițiilor matematice cu cele din alte domenii.

¹ TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) – Studiul internațional de monitorizare a calității educației școlare în matematică și științe, implementat de Asociația Internațională pentru Evaluarea Rezultatelor Educaționale (IEA).

² PISA (*Programme for International Student Assessment*) – Programul internațional de evaluare a performanțelor elevilor în domeniile lecturii, matematicii, științelor.

Curriculumul de matematică pentru clasele I-IV este fundamentat pe următoarele principii specifice pentru procesul educațional la matematică în învățământul preuniversitar.

- **Principiul constructiv (al structuralității)** vizează structurarea, restructurarea și corelarea sistematică a achizițiilor matematice ca un aspect esențial al predării-învățării-evaluării. În contextul acestui principiu, învățământul matematic primar se organizează modular-concentric în spirală. Modulele preconizate pentru clasele primare sunt determinate prin concentrele numerice: 0 – 10; 0 – 20; 0 – 100; 0 – 1000; 0 – 1 000 000. Organizarea spiralată permite extrapolarea, aprofundarea, dezvoltarea, sistematizarea și generalizarea achizițiilor matematice de la un centru la altul, pe toate domeniile de conținut: numere și operații cu numere; elemente intuitive de geometrie și măsurări; rezolvări de probleme. Totodată se asigură cadrul propice pentru respectarea specificului învățării la vârsta școlară mică: de la simplu – la compus, de la particular – la general, de la concret – la abstract.
- **Principiul formativ** relevă formarea personalității elevului în procesul educațional la matematică. Învățământul matematic primar se orientează spre un set de valori și atitudini circumscris de sistemul competențelor transversale și proiectat pe profilul absolventului ciclului primar. În acest aspect, sunt relevante valențele afective ale învățării matematicii la vârsta școlară mică, cum ar fi: curiozitatea și imaginația; atenția și concentrația; interesul pentru învățarea matematicii; convingerea în utilitatea matematicii; aprecierea frumuseții raționamentelor matematice; comportamentul performanțial în rezolvarea de probleme etc.

Atitudinile școlarii mici față de matematică se modelează în contextul experiențelor semnificative de învățare: de la activități concrete cu sprijin în obiecte și imagini – până la experimentare activă, de la activizarea pentru succesul personal – spre responsabilizarea pentru succesul de grup. Prezentul curriculum accentuează *abordările experiențiale* în cadrul strategiilor specifice predării-învățării matematicii la vârsta școlară mică (inductiv-deductive și analogice), al centrării pe elev, al valorificării metodelor active și diverselor forme de organizare (individuală, frontală, în grup).

În contextul dinamic al formării competențelor școlare, **un demers experiențial la matematică în clasele primare** se configurează în modul următor:

- explorarea unor modele particulare (obiectuale, grafice, simbolice) și elucidarea proprietăților esențiale ale noului;
- construirea modelului verbal al noului: generalizarea unei propoziții matematice (regulă, proprietate, descriere explicativă), formulată la nivel accesibil vârstei elevilor;
- concretizarea generalizării formulate: feedback pe baza unui sistem de sarcini care să asigure comprehensiunea, prevenirea eventualelor erori (tipice);
- integrarea achiziției matematice noi în structurile existente, prin transfer în situații diverse;
- valorificarea experimentării active prin activități transdisciplinare de grup.

În procesul revizuirii curriculare a disciplinei, au fost operate descongestionări. Din conținuturile la clasa a IV-a au fost excluse problemele-tip de aflare a două numere, rezolvabile în baza figurării prin segmente. Asemenea probleme-tip vor putea fi rezolvate în clasele mai mari prin metode algebrice, iar aplicarea metodei figurative la nivel primar rămâne oportună în context euristic, mai puțin în cel algoritmic. În schimb, se creează condiții pentru a amplifica învățarea experiențială în scopul consolidării transdisciplinare a tuturor achizițiilor matematice dobândite în ciclul primar.

Menționăm că dezvoltarea curriculară a avut în vedere mai mult decât aspectele specifice de conținut. Deși este nevoie să se revizuiască permanent ceea ce învață elevii, doar modificările conținuturilor nu pot constitui pârgia cheie pentru sporirea calității educației matematice. Este nevoie de mai multă atenție pentru procesul de învățare care devine mai important decât ceea ce trebuie învățat.

Caracteristicile principale ale dezvoltării curriculumului de Matematică au vizat:

- evidențierea valorilor și atitudinilor predominante în definirea competențelor specifice disciplinei, ceea ce profilează în mod explicit aspectul formativ al procesului educațional;
- precizarea unităților de competențe (a sub-competențelor) în contextul dinamic al formării competențelor specifice pe fiecare unitate de conținut;
- consolidarea structurii unităților de învățare prin listarea produselor școlare evaluabile;
- eșalonarea sistemelor de competențe preconizate pentru finele fiecăreia dintre clasele I-IV, care vor conduce progresiv elevii spre dobândirea competențelor specifice disciplinei Matematică la nivelul primar de învățământ.

2. Sugestii metodologice și de evaluare

2.1. Jocuri didactice matematice

Jocurile didactice reprezintă o filieră aparte în compartimentul strategiilor didactice specifice învățământului primar, îmbinând armonios dinamismul și valența ameliorativă înaltă cu realizarea unor obiective concrete ale lecției. Sinergia psihomotorului și cognitivului constituie unul dintre punctele forte esențiale ale acestei metode didactice. Un rol deosebit îl au jocurile didactice în predarea-învățarea matematicii în clasele primare, favorizând formarea capacităților matematice de natură abstractă și complexă în forma cea mai propice vârstei școlare mici.

CLASA I

JOC DIDACTIC „PODUL DE PIATRĂ”

Unitatea de învățare: 2. Numerele naturale 0-10

Unitatea de competență: 2.4. Explorarea modalităților de compunere, descompunere a numerelor naturale 0-10.

- **Sarcina didactică:** Formarea capacităților de compunere și descompunere a numărului 10.
- **Sarcina de joc:** Să refacă podul, formând perechi conform componenței numărului 10.
- **Regulile jocului** (activitatea se realizează în baza jocului cu același nume):
 - Învățătorul pregătește pe masă fișe cu numerele 0-10. Invită în fața clasei câte doi elevi și anunță numerele pe care aceștia trebuie să le aleagă. Elevii se aranjează în perechi în fața clasei, ridicând mâinile împreunate în sus. Perechile se aranjează una după alta, formând un pod imaginar. Se mai invită un elev, care ia fișa rămasă și se aranjează în fața podului.
 - Se interpretează prima strofă a cântecelului care a dat nume jocului³.
 - Elevul fără pereche începe jocul: intră sub pod, completând (în glas) numărul său până la 10 (de exemplu: 3 și încă 7), găsește elevul cu numărul-pereche (7), îl apucă de mână și trece la sfârșitul podului, formând o pereche nouă.
 - Elevul rămas fără pereche trece în față, intră sub pod și își alege o pereche nouă etc. Jocul continuă până când elevul cu numărul 5 rămâne fără pereche.
 - La final, se trec în revistă toate variantele de descompunere a numărului 10. Începe învățătorul: „Numărul 10 poate fi descompus ca...” Elevul cu numărul 5 continuă: „...5 și încă 5” – apoi trece la loc. Elevii din prima pereche continuă, de ex.: „... 2 și încă 8” – apoi trec la loc etc.
 - Jocul poate continua cu alți 11 elevi și o altă aranjare a fișelor în perechi.
 - Pot fi stabilite următoarele criterii pentru evaluarea jocului: corectitudinea alegerilor; rapiditatea acțiunilor; comportamentul adecvat.

Notă: Proiectând jocul, trebuie să se evite posibilitatea ca elevul cu numărul 5 să rămână fără pereche înainte de timp. În caz contrar, jocul se va opri și nu va putea fi finalizat. Deci, repartizarea fișelor în perechi trebuie gândită bine. *De exemplu:*

6	5
7	8
9	3
10	2
0	4
1	

3	5
7	8
1	6
10	2
0	4
9	

8	0
5	9
10	1
6	7
2	4
3	

8	3
6	9
10	1
5	0
2	4
7	

³ Podul de piatră s-a dărâmat / A venit apa și i-a luat / Vom face altul pe mal în jos / Altul mai trainic și mai frumos.

Alte variante de utilizare a jocului

- Jocul poate fi realizat în clasa I și pentru descompunerea altor numere, de exemplu:

9	8	7	6
6 4	6 4	6 4	6 4
7 8	7 8	5 3	5 2
0 3	0 3	0 2	0 3
5 2	5 2	1	1
1	1		

- Jocul poate fi realizat și în clasa a II-a în vederea formării capacităților de compunere/descompunere în unități a numerelor 11-13, de exemplu:

11	12	13
6 4	7 4	5 4
7 2	9 8	9 8
1 3	3 5	6 7
5 8	6	3
9		

- **Sarcina didactică:** Formarea capacităților de înmulțire și împărțire tabelară.
- **Sarcina de joc:** Să formeze perechi de exerciții cu același răspuns.
- **Regulile jocului:**

CLASA a II-a

JOC DIDACTIC „JOACĂ, JOACĂ, TÂNĂRĂ FETIȚĂ”

Unitatea de învățare: 2. Înmulțirea și împărțirea tabelară

Unitatea de competență: 2.1. Efectuarea înmulțirii prin adunare repetată și pe baza tablei înmulțirii, a împărțirii exacte prin scădere repetată și ca probă a înmulțirii.

- Învățătorul pregătește pe masă 10 fișe cu înmulțiri și împărțiri tabelare: fișele pentru fete pot fi, de exemplu, de culoare roz, iar fișele pentru băieți – de culoare bleu.
- În fața clasei ies 5 fete și 5 băieți, își aleg fișe și se aranjează în două rânduri: fetele vizavi de băieți. Se interpretează cântecelul care a dat nume jocului⁴.

⁴ Joacă, joacă, tânără fetiță / Ești frumoasă ca o garofiță / Jocul nostru este format / Dintr-o fată ș-un băiat.

- La semnalul învățătorului începe jocul fetelor: fiecare fată alege băiatul care are exercițiul cu același răspuns.
- Elevii care nu au participat la joc apreciază activitatea în baza criteriilor prestabilite de comun acord: corectitudinea alegerilor; rapiditatea acțiunii; comportamentul adecvat.
- Învățătorul pregătește un alt set de fișe, invită alți elevi și dă start jocului băieților⁵. *De exemplu:*

Jocul fetelor:

fișe pentru fete:

6×4	$42 : 6$	$72 : 9$	$45 : 5$	6×6
--------------	----------	----------	----------	--------------

fișe pentru băieți:

$40 : 5$	4×9	$54 : 6$	3×8	$56 : 8$
----------	--------------	----------	--------------	----------

Jocul băieților:

fișe pentru fete:

5×8	$63 : 7$	$28 : 7$	$48 : 8$	4×4
--------------	----------	----------	----------	--------------

fișe pentru băieți:

$24 : 6$	2×8	$30 : 5$	4×10	$36 : 4$
----------	--------------	----------	---------------	----------

2.2. Dictări matematice

Dictarea matematică este o metodă aplicată frecvent în cadrul evaluării inițiale și al evaluării formative, deoarece poate oferi informații pertinente despre performanțele elevilor.

Dictarea matematică se realizează pe bază unui sistem de exerciții și probleme conceput în conformitate cu finalitățile urmărite. Elaborarea dictării trebuie să fie reperată de principiile generale ale structurării sistemelor de exerciții și probleme de matematică: stereotipicitate, repetare continuă, contrapunere.

Pentru realizarea dictărilor matematice se recomandă respectarea următoarelor **cerințe metodologice**.

- Nivelul de dificultate al dictării trebuie să fie mediu, iar numărul de itemi trebuie să corespundă timpului în care majoritatea elevilor de vârsta respectivă sunt capabili să-și mențină atenția concentrată.
- Dictarea matematică va fi precedată de actualizarea orală frontală a cunoștințelor.
- Fiecare item se va citi de către învățător o singură dată, clar și răspicat, pentru a stimula atenția și concentrarea elevilor. Pentru facilitarea percepției, itemii pot fi proiectați cu ajutorul multimediei.
- Elevii vor efectua rezolvările mintal și vor scrie răspunsurile obținute în caiete.
- Se va conveni, în prealabil, asupra unui semn prin care elevii vor anunța învățătorul despre îndeplinirea sarcinii (poziția în bancă, ridicarea pixurilor în sus etc.).
- În timpul desfășurării dictării matematice, învățătorul nu se va deplasa prin sala de clasă, pentru a nu distra atenția elevilor.

⁵ Joacă, joacă, tânăr băiețel / Ești frumos ca un ghiocel / Jocul nostru este format / Dintr-o fată și-un băiat.

- La final, învățătorul poate reciti dictarea integral, pentru a oferi elevilor posibilitatea de autoverificare.
- Se admit diverse modalități de evaluare/autoevaluare a activității, în cadrul cărora fiecare elev confruntă răspunsurile obținute cu:
 - răspunsurile prezentate de un coleg care a realizat dictarea pe verso-ul tablei;
 - răspunsurile citite de elevii solicitați de către învățător;
 - răspunsurile corecte afișate sau proiectate de către învățător la tablă;
 - răspunsurile obținute de colegul de bancă, făcând schimb de caiete.
 Pentru fiecare răspuns confruntat, clasa își exprimă acordul sau dezacordul printr-un semn asupra căruia s-a convenit în prealabil (bat din palme, ridică mâna etc.). Dacă se constată divergențe de opinii, se realizează o analiză frontală. Se stabilește răspunsul corect și se realizează autocorectarea.
- Activitatea poate să fie finalizată printr-o activitate de postrezolvare, care presupune o sarcină referitoare la șirul răspunsurilor obținute.
- Învățătorul va face o analiză a greșelilor comise de elevi pentru a realiza corecții ale parcursului de predare-învățare. Greșelile comise de elevi vor constitui „materia primă” pentru formularea contraexemplurilor didactice.

Exemplificăm în continuare câteva varietăți de dictări matematice.

Dictare figurativă

Dictările figurative se realizează în clasa I, la etapa pregătitoare pentru formarea conceptului de număr natural. Itemii pot viza: orientarea în spațiu; numărarea până la 10 într-o ordine spațială dată; recunoașterea culorilor; desenarea figurilor geometrice; explorarea modalităților de formare, sortare, clasificare, comparare/egalizare cantitativă a unor grupuri de obiecte.

Exemplu (clasa I)

1. Găsiți rândul al treilea de sus, pătrățelul al treilea din dreapta. Începând de aici, desenați atâtea cercuri, câte ciuperci (imagini decupate) sunt afișate pe tablă (de exemplu, 5).
 2. Colorați cu roșu al treilea cerc din stânga.
 3. Dedesubt, peste 1 rând, desenați triunghiuri – cu 1 mai multe decât cercuri.
 4. Dedesubt, peste 1 rând, desenați 4 pătrate. Mai desenați în continuare câteva pătrate mai mici. În total trebuie să obțineți atâtea pătrate, câte triunghiuri ați desenat mai sus.
- Activitate de postrezolvare: Colorați șirul de triunghiuri alternând două culori preferate.

Dictare de numerație

Dictarea de numerație include itemi cu răspuns scurt sau cu alegere duală/multiplă, rezolvarea cărora nu solicită calcule aritmetice și poate viza: formarea, citirea, scrierea, compararea, ordonarea numerelor naturale; formarea, citirea, scrierea fracțiilor.

Exemplu (clasa I)

1. Scrieți numărul: doisprezece; douăzeci și unu; patru; patruzeci.
 2. Scrieți numărul format: din 3 zeci și 6 unități; din 3 unități și 6 zeci.
 3. Scrieți: predecesorul numărului 50; succesorul numărului 71.
 4. Scrieți: cel mai mare număr de două cifre; cel mai mic număr de o cifră.
 5. Voi citi două numere, iar voi îl veți scrie doar pe cel par: 38, 83.
 6. Acum scrieți doar numărul impar: 50, 25.
- Activitate de postrezolvare: Citiți numerele obținute în ordine descrescătoare.

Exemplu (clasa a IV-a)

1. Scrieți fracția: o cincime; trei optimi; doi supra nouă; patru pe șapte.
2. Scrieți fracția: cu numărătorul doi și numitorul șase; cu numitorul doi și numărătorul șase.
3. Scrieți sub formă de fracție: o jumătate; un sfert; trei sferturi; două treimi.

Dictare aritmetică

Dictarea aritmetică poate include itemi cu răspuns scurt, cu alegere duală/multiplă sau tip rezolvare de probleme, rezolvarea cărora solicită calcule aritmetice: exerciții cu una sau mai multe operații aritmetice, exerciții lacunare, probleme cu una sau două operații etc.

Exemplu (clasa a III-a)

1. Micșorați numărul 500: cu 5; de 5 ori.
 2. Scrieți numărul: cu 150 mai mare decât 850; cu 150 mai mic decât 850.
 3. Cu cât este mai mare numărul 100 decât 10? De câte ori este mai mic numărul 10 decât 100?
 4. Din suma numerelor 400 și 600 scădeți 100.
 5. Dublați diferența numerelor 90 și 84.
 6. Ce număr trebuie adunat cu 35 pentru a obține 305?
 7. Din ce număr trebuie să scădem 62 pentru a obține 162?
 8. Cât costă un pix, dacă 30 de pixuri costă 90 de lei?
 9. Câte mingi la prețul de 20 de lei costă în total 100 de lei?
- Activitate de postrezolvare: În șirul obținut, subliniați numerele formate din zeci întregi. Descompuneți (oral) aceste numere folosind operațiile aritmetice învățate.

Dictare terminologică

Dictarea terminologică vizează capacitățile de comunicare în limbaj matematic și se alcătuiește din itemi cu răspuns scurt: întrebări referitoare la semnificația unor termeni matematici; propoziții matematice incomplete; sarcini de identificare a unor termeni matematici în exerciții date.

Exemplu (clasa a III-a)

1. Cum se numește rezultatul operației de: adunare; înmulțire?
2. Cum se numesc numerele care: se adună; se înmulțesc?
3. Ascultați cu atenție: $18 - 5$. Cum se numește numărul 18?

4. $18 : 3$. Cum se numește numărul 3?
 5. Scrieți numărul care reprezintă scăzătorul: $30 - 5$.
 6. Scrieți numărul care reprezintă deîmpărțitul: $20 : 4$.
 7. Câtul este rezultatul operației de...
 8. Restul este rezultatul operației de...
 9. Pentru a mări un număr de câteva ori, efectuăm operația de...
 10. Pentru a mări un număr cu câteva unități, efectuăm operația de...
 11. Pentru a afla cu cât un număr este mai mic decât altul, efectuăm operația de...
- Activitate de postrezolvare: Se solicită elevilor să alcătuiască (oral) o propoziție matematică adevărată sau falsă cu unele dintre cuvintele scrise ca răspuns. Clasa va stabili valoarea de adevăr a fiecărei propoziții alcătuite.

Dictare geometrică

Acest tip de dictare presupune sarcini de construcție geometrică, de aceea elevii vor avea din timp pregătite pe bănci toate rechizitele necesare.

Exemplu (clasa a IV-a)

1. Construiți o dreaptă oblică.
 2. Marcați un punct pe dreaptă.
 3. Depuneți din acest punct, pe dreaptă, un segment cu lungimea de 2 cm.
 4. Construiți un pătrat care să aibă drept latură acest segment.
 5. Desenați un cerc în exteriorul pătratului obținut.
 6. Desenați un triunghi în interiorul pătratului obținut.
- Activitate de postrezolvare: Ce poligoane ați obținut?

Dictare cu determinarea valorii de adevăr

Asemenea dictări includ itemi cu alegere duală și se alcătuesc cu ajutorul contra-exemplelor didactice. Se propun elevilor propoziții matematice, ale căror valori de adevăr trebuie determinate. Dacă elevii vor considera propoziția adevărată, atunci vor scrie litera A (adevărat) sau cuvântul „da”, iar dacă o vor considera falsă, vor scrie litera F (fals) sau cuvântul „nu”.

Exemplu (clasa a II-a)

1. Produsul numerelor 9 și 8 este 72.
2. Dacă îl înmulțim pe 0 cu un număr, atunci obținem acest număr.
3. Dacă împărțim un număr la 0, obținem tot 0.
4. Dacă deîmpărțitul este 54 și împărțitorul 9, atunci câtul este 7.
5. Primul factor este 3, al doilea factor este 6, produsul este 18.
6. Numărul 24 este de 3 ori mai mare decât numărul 6.
7. Numărul 10 este cu 10 mai mic decât 100.
8. Dacă în curte sunt 12 băieți și 4 fete, înseamnă că sunt cu 3 mai mulți băieți decât fete.
9. Dacă într-un microbuz sunt 20 de locuri și jumătate sunt ocupate, înseamnă că sunt 10 locuri libere.
10. Dacă revista costă 9 lei, iar cartea – 36 lei, înseamnă că prețul cărții constituie un sfert din prețul revistei.

Dictare grafică

Se realizează de elevi pe rețeaua de pătrățele a caietului, fiind percepută auditiv (dictată de învățător) sau vizual (scrisă pe tablă sau pe o fișă). Pentru o aranjare optimală pe pagină se precizează punctul de plecare în realizarea dictării. După finalizarea dictării, se pot adresa elevilor sarcini creative de postrezolvare.

Exemplu (clasa a III-a): Foca

Punctul de plecare: rândul al 2-lea de sus; pătrățelelul a 2-lea din stânga; vârful de jos, din stânga.

1↗, 1→, 1↘, 2↓, 1↘, 2→, 1↘, 2↗, 2↓, 1↙, 5←, 1↖, 1↙, 1←, 1↗, 3↑, 1↖.

- Activități de postrezolvare: Desenați ochiul focii; Calculați în centimetri perimetrul poligonului obținut ca răspuns.

În cadrul dictărilor matematice nu doar se repetă și se consolidează achizițiile matematice dobândite de către elevi, dar și se dezvoltă procese psihice cognitive, în special memoria, atenția, judecata și rapiditatea gândirii. Dictarea matematică ajută la dezvoltarea limbajului matematic prin modele de citire a sarcinilor de către învățător. Astfel, dictarea matematică se profilează ca o metodă didactică cu valențe formative multiple, ceea ce argumentează necesitatea utilizării frecvente și creative la lecțiile de matematică.

Dictarea matematică constituie și un instrument de evaluare eficient pentru evaluarea inițială și evaluarea formativă. Propunem mai jos selecții de produse evaluabile prin dictări de tipuri diferite.

Tipuri de dictări matematice	Produse evaluabile
Dictare de numerație	<ul style="list-style-type: none">• Scrierea numerelor naturale• Scrierea fracțiilor• Formarea șirurilor de numere după o regulă dată• Completarea șirurilor de numere• Determinarea valorii de adevăr a unei propoziții matematice• Enunț lacunar (cu numere/cuvinte lipsă)
Dictare aritmetică	<ul style="list-style-type: none">• Calcul oral în baza înțelegerii terminologiei matematice• Formarea șirurilor de numere după o regulă dată• Completarea șirurilor de numere• Enunț lacunar (cu numere/cuvinte lipsă)• Transformări ale unităților de măsură• Calcul digital
Dictare terminologică	<ul style="list-style-type: none">• Enunț lacunar (cu numere/cuvinte lipsă)
Dictare cu determinarea valorii de adevăr	<ul style="list-style-type: none">• Determinarea valorii de adevăr a unei propoziții matematice

Dictare geometrică

- Rezolvarea problemelor simple/compuse (vizând calculul perimetrului unui pătrat/dreptunghi)
- Determinarea valorii de adevăr a unei propoziții matematice
- Enunț lacunar (cu numere/cuvinte lipsă)
- Recunoașterea formelor geometrice

2.3. Activități de explorare-investigare

Sarcinile de lucru în realizarea unei investigații, în general și inclusiv la matematică, pot varia ca nivel de complexitate a achizițiilor implicate și pot viza:

- descrierea caracteristicilor unor obiecte cunoscute sau a fenomenelor direct observate și comunicarea în diferite moduri a observațiilor înregistrate, a rezultatelor observării, prin intermediul desenelor, tabelelor;
- realizarea unor comparații între fenomene, între ceea ce a fost înregistrat direct și ceea ce a fost presupus că se va întâmpla (confirmarea sau infirmarea predicțiilor făcute);
- emiterea concluziilor pe baza înregistrării sistematice a observațiilor și a rezultatelor măsurătorilor;
- selectarea instrumentelor adecvate realizării sarcinii, efectuarea unor serii de măsurători, înregistrarea observațiilor specifice, prezentarea acestora în formă de concluzii, utilizând tabele sau alte tipuri de organizatori grafici.

EXEMPLUL 1. Clasa a III-a

Unitatea de conținut: 3. Înmulțirea și împărțirea în centrul 0 – 1 000.

Unități de competențe:

- 3.5.** Formularea de probleme, cu sprijin în: enunț incomplet; schemă; operații aritmetice; exercițiu; tematică.
- 3.6.** Explorarea unor modalități elementare de organizare și clasificare a datelor în scheme, tabele.
- 3.7.** Investigarea unor situații-problemă din cotidian, care solicită aplicarea operațiilor și metodelor învățate.

Strategii didactice:

- forma: individuală;
- metoda: proiect;
- materiale: bon de plată pentru cumpărături; fișă de lucru.

Produce evaluabile:

- rezolvarea de situații de problemă din cotidian, care solicită calcule;
- formularea problemelor;
- completarea tabelelor/schemelor.

Fișă de lucru

1) Observă bonul de plată pentru cumpărături.

Alege 4 produse alimentare cumpărate, apoi completează tabelul de mai jos.

Nr.	Produsul	Cantitatea	Prețul	Costul

2) Folosind date din tabel, alcătuieste o problemă compusă în care să se întrebă costul unor cumpărături. Rezolvarea trebuie să se efectueze printr-o operație de împărțire și una de înmulțire.

3) Sunt sănătoase produsele cumpărate? Argumentează.

EXEMPLUL 2. Clasa a IV-a

Unitatea de conținut: 5. Elemente de geometrie și măsurări

Unitate de competențe: 5.7. Investigarea unor situații-problemă din cotidian, care presupun efectuarea operațiilor aritmetice asupra rezultatelor unor măsurători.

Strategii didactice:

- forma: în echipe de 4-6 colegi;
- metode: problematizare, modelare;
- materiale: mulaje de cărămizi.

Produse evaluabile:

- rezolvarea de situații de problemă din cotidian, care solicită calcule;
- colaborarea în echipe.

Schița demersului didactic. Atelier de construcții

- Se prezintă (la tablă sau pe ecranul proiectorului) problema: „Un perete al unei clădiri trebuie să aibă 280 cm înălțime, 8 m lungime și 1 dm grosime. Peretele trebuie zidit din cărămizi cu lungimea de 20 cm, înălțimea și grosimea de 10 cm. Câte cărămizi sunt necesare?”
- Fiecare echipă primește mulajul unei cărămizi de dimensiunile date. Se solicită demonstrarea lungimii, lățimii și înălțimii cărămizii. Învățătorul arată pe mulajul demonstrativ.
- Se simulează frontal începerea construcției. Reprezentantii echipelor ies în fața clasei și aranjează cărămizile în rând.
 - Imaginați-vă rândul complet de cărămizi. Cu cât trebuie să fie egală suma lungimilor lor? (Cu lungimea peretelui: 8 m).
 - Imaginați-vă că vom clădi deasupra încă un rând, două rânduri etc., până vom ridica tot peretele. Cu cât trebuie să fie egală suma înălțimilor acestor cărămizi? (Cu înălțimea peretelui: 280 cm).
 - Cu ce este egală grosimea peretelui ridicat? (Cu grosimea unei cărămizi: 10 cm = 1 dm).
- Se solicită rezolvarea problemei în echipe.

2.4. Rezolvarea problemelor simple

În conformitate cu prevederile curriculare, în clasa I se studiază problemele simple de adunare și scădere. Toată varietatea acestor probleme se prezintă prin matricea problemelor simple de adunare și scădere:

Tipurile problemelor simple de adunare	Tipurile problemelor simple de scădere		Ciclul
de aflare a sumei	de aflare a unui termen		I
de aflare a scăzutului	de aflare a restului	de aflare a scăzătorului	II
de mărire a unui număr cu câteva unități	de micșorare a unui număr cu câteva unități	de comparare prin scădere	III

Matricea este formată din trei cicluri, iar fiecare ciclu include trei tipuri de probleme, două dintre care sunt inverse în raport de celălalt tip (în tabel – caseta colorată).

Etapele de rezolvare a problemelor simple în clasa I

Etapa 1. Citirea și înțelegerea enunțului problemei

- **Citirea enunțului, separarea condiției și a întrebării problemei.** Se acordă o atenție sporită problemelor în care întrebarea este intercalată în condiție.
- **Repovestirea enunțului în cuvinte proprii.** Învățătorul trebuie să creeze stuații didactice care să excludă posibilitatea unei repetări banale a enunțului, orientând eforturile elevilor spre înțelegere; de exemplu: „Imaginați-vă că sunteți personajul din problemă și povestiți evenimentele în ordinea reală a derulării acestora.”
- **Evidențierea cuvintelor-cheie.** Se realizează ghidat repovestirea restrânsă a enunțului în ordinea reală a derulării evenimentelor, excluzând neesențialul și accentuând (chiar și intonațional) cuvintele-cheie. În cazul în care cuvintele-cheie nu se întâlnesc nemijlocit în enunț, descoperirea lor necesită o activitate specială (de exemplu, în bază de conversație euristică) bine gândită și realizată cu măiestrie pedagogică.

La finalul acestei etape, cuvintele-cheie se notează pe tablă și în caiete, asigurând trecerea la următoarea etapă a activității de rezolvare a problemei.

Etapa 2. Organizarea enunțului în schemă

Completarea schemei în baza cuvintelor-cheie determinate anterior trebuie să asigure:

- **notarea datelor și a relațiilor cunoscute în problemă;**
- **notarea întrebării problemei cu ajutorul semnelui de întrebare.**

Schema obținută trebuie să prezinte clar și concis structura logică a problemei, datele și necunoscuta, relațiile matematice descrise în problemă. O schemă corectă va ajuta elevul la înțelegerea și la rezolvarea problemei.

Dacă este necesar, învățătorul poate solicita repovestirea problemei după schema realizată.

Etapa 3. Rezolvarea problemei

- **Rezolvarea problemei cu sprijin în obiecte sau desene;**
- **Scrierea rezolvării prin exercițiu;**
- **Formularea orală a răspunsului deplin și scrierea răspunsului scurt.**

Atunci când elevii ajung să-și dezvolte suficient priceperile de a rezolva probleme simple, se poate omite rezolvarea cu sprijin în obiecte sau desene. Dar la început este o activitate necesară, deoarece asigură comprehensiunea.

Scrierea rezolvării nu se face nici cu plan, nici cu justificări, ca în cazul problemelor compuse, deoarece problemele simple se rezolvă doar printr-o operație, deci nu pot avea plan de rezolvare. Se scrie operația aritmetică, iar după numărul obținut la răspuns se scrie între paranteze cuvântul generalizator. De exemplu, dacă în problemă se vorbește despre băieți și fete, atunci cuvântul generalizator poate fi „copii” sau „elevi”.

Etapa 4. Activitățile de postrezolvare

Această etapă vizează structurarea și restructurarea achizițiilor cognitive dobândite, este menită să cultive creativitatea, inteligența, imaginația elevilor, dar și să asigure reflecția asupra procesului de rezolvare. Activitățile postrezolutive pot viza:

- **dezvoltarea limbajului matematic** prin citirea exercițiului obținut folosind diverse elemente de limbaj matematic aferente operațiilor de adunare și scădere;
- **descoperirea/consolidarea unei reguli** de aflare a unei componente necunoscute a operației de adunare sau de scădere;
- **modificarea problemei rezolvate** respectând cerințe date, ceea ce conduce la aprofundarea înțelegerii relațiilor dintre mărimile întâlnite în problemă;
- **crearea unei probleme asemănătoare cu cea rezolvată**, ceea ce favorizează formarea competenței de formulare a problemelor.

Cele mai frecvente dificultăți cu care se confruntă elevii claselor I în rezolvarea problemelor simple sunt:

- separarea eronată a condiției de întrebare în cazul în care acestea sunt intercalate în enunțul problemei;
- identificarea greșită a cuvintelor-cheie;
- ordonarea cuvintelor-cheie altfel decât se derulează în realitate evenimentele descrise în problemă (în cazul problemelor din ciclul al II-lea);
- neglijarea întrebării în schema problemei;
- alegerea greșită a operației de rezolvare;
- formularea eronată a răspunsului.

În continuare, propunem un set de activități interactive în vederea combaterii și prevenirii acestor dificultăți.

- **Explicarea în cuvinte proprii a mersului rezolvării unei probleme**
Tehnica Puzzle

Puzzle este un joc-exercițiu care constă în reconstituirea întregului din părțile sale componente. Întregul poate fi o imagine, un cuvânt, o propoziție, un enunț etc. În cazul dat, întregul este reprezentat prin succesiunea etapelor de rezolvare a unei probleme (din perspectiva elevului).

1. Organizarea clasei

Se formează echipe de 4-6 colegi.

2. Distribuirea materialelor didactice

Fiecărei echipe i se distribuie: 5 fișe disparate, pe fiecare fiind scrisă denumirea uneia dintre etapele de rezolvare a unei probleme; benzi adezive (fig. 1).

3. Explicarea mersului activității

- Se solicită citirea cuvintelor scrise pe fișe, apoi se precizează cu ajutorul elevilor că acestea sunt etapele de rezolvare a unei probleme.
- Se anunță sarcina: să ordoneze succesiv etapele de rezolvare a unei probleme.
- Se prezintă etapele activității:
 - să colaboreze în echipe și să decidă asupra ordinii etapelor;
 - să aranjeze fișele în mod corespunzător una sub alta și să le fixeze cu benzi adezive;
 - să afișeze produsul activității la tablă (în ordinea localizării echipelor în sala de clasă);
 - să argumenteze răspunzând la întrebările învățătorului.

4. Negocierea criteriilor de evaluare a activității

De exemplu: corectitudinea; rapiditatea; acuratețea; logica și coerența răspunsurilor; comportamentul în echipă.

5. Activitatea propriu-zisă în echipe

6. (Auto)evaluarea rezultatelor

După afișarea la tablă a produselor activității în echipe, acestea se confruntă frontal, elucidând eventuale erori. Apoi învățătorul solicită argumentarea deciziilor luate în echipă. Pentru aceasta, realizează o conversație adresând câte o întrebare reprezentanților echipelor, de exemplu:

- Ce aflăm citind condiția problemei? (Citind condiția problemei, aflăm ce se cunoaște în problemă – datele problemei.)
- Ce aflăm citind întrebarea problemei? (Citind întrebarea problemei, aflăm ce trebuie să calculăm rezolvând problema.)
- Cum organizăm problema în schemă? (Scriem cuvintele-cheie în ordinea respectivă, notăm în mod corespunzător datele problemei și scriem semnul întrebării în dreptul cuvântului-cheie care reprezintă întrebarea problemei.)
- Cum scriem rezolvarea problemei? (Rezolvarea problemei se scrie printr-un exercițiu, iar în paranteze se scrie ce am aflat.)
- Cum procedăm pentru a formula răspunsul problemei? (Pentru a formula răspunsul problemei, recitim întrebarea problemei.)

La final se apreciază rezultatele activității în baza criteriilor prestabilite.

CONDIȚIA
ÎNTREBAREA
SCHEMA
REZOLVAREA
RĂSPUNSUL

Figura 1. Puzzle „Etapile rezolvării unei probleme”

- **Identificarea condiției și a întrebării unei probleme**
Joc didactic „Verde – Roșu”

1. Organizarea clasei

Activitatea se realizează în perechi.

2. Distribuirea materialelor didactice

Fiecărei perechi de elevi i se distribuie: o fișă cu enunțul unei probleme simple; cariocă verde; cariocă roșie.

3. Explicarea mersului activității

- Se reactualizează cunoștințele despre părțile componente ale unei probleme. (Care sunt părțile componente ale unei probleme? Ce aflăm citind condiția problemei? Ce aflăm citind întrebarea problemei?)
- Se anunță sarcina: să sublinieze condiția problemei cu verde, iar întrebarea – cu roșu.
- Se prezintă etapele activității:
 - să colaboreze în perechi și să identifice condiția problemei și întrebarea acesteia;
 - să le sublinieze în modul cerut;
 - să afișeze produsul activității la tablă (în coloane, corespunzător localizării perechilor de colegi în rândurile de bănci în sala de clasă).

4. Negocierea criteriilor de evaluare a activității

De exemplu: corectitudinea; rapiditatea; acuratețea; comportamentul în pereche.

5. Activitatea propriu-zisă în perechi

Se propun probleme care prezintă dificultăți de identificare a condiției și a întrebării (în exemplele de mai jos, condiția problemei este subliniată cu linii neîntrerupte, iar întrebarea problemei – cu linii întrerupte):

a) întrebarea problemei este formulată printr-o propoziție enunțiativă, dar nu interogativă; de exemplu:

1) Ana a mâncat 2 mere și i-au rămas 3 mere. Află câte mere a avut la început.

b) întrebarea problemei este intercalată în condiția acesteia, de exemplu:

2) Câte mere a mâncat Ana, dacă la început a avut 5 mere și i-au rămas 3?

3) Ana avea 5 mere. Câte mere a mâncat, dacă i-au rămas 3?

4) Câte mere din 5 i-au rămas Anei, după ce a mâncat 2 mere?

Perechilor de elevi li se pot propune enunțuri identice, dar și formulări diferite ale aceleiași probleme (ca în exemplele de mai sus).

6. Reformularea problemei

Se solicită reformularea problemei, astfel încât să dispară dificultățile de identificare a condiției și a întrebării acesteia. Astfel, pentru exemplul 1 se cere reformularea întrebării printr-o propoziție interogativă (Câte mere a mâncat Ana?),

iar pentru exemplele 2-4 se cere reformularea enunțului, astfel încât întrebarea problemei să se situeze după condiția acesteia (Ana avea 5 mere. I-au rămas 3. Câte mere a mâncat Ana?)

7. (Auto)evaluarea rezultatelor

La final se apreciază rezultatele activității în baza criteriilor prestabilite.

• Organizarea unei probleme în schemă

Contraexemple. Tehnica: Gândește – Grup – Prezintă

1. Organizarea clasei

Se formează echipe de 4-6 colegi.

2. Prezentarea problemei

- Se prezintă la tablă sau proiector, sau se citește din manual enunțul unei probleme care prezintă dificultăți de organizare în schemă. Se recomandă a alege o problemă simplă de adunare sau scădere din ciclul II (de aflare a restului; de aflare a scăzătorului; de aflare a descăzutului), în enunțul căreia nu se conțin în mod explicit cuvintele-cheie ale problemei și/sau acestea nu apar în ordinea reală a desfășurării evenimentelor. De exemplu: „Ce rest din 10 lei trebuie să primească Ion la cumpărarea unui pix de 4 lei?”
- Se asigură înțelegerea enunțului.

3. Distribuirea materialelor didactice

Fiecărei echipe i se distribuie un poster pe care este scrisă o schematizare eronată a unei probleme – rezultatul activității lui Nătăfleată. Se pot propune postere identice sau diferențiate, care să conțină diferite greșeli tipice în organizarea unei probleme în schemă, de exemplu:

a) Greșeala: Ordonarea incorectă a cuvintelor-cheie	<i>Rest ... ? lei</i> <i>Avea ... 10 lei</i> <i>A cheltuit ... 4 lei</i>
b) Greșeala: Identificarea incorectă a celui de al doilea cuvânt-cheie	<i>Avea ... 10 lei</i> <i>A cumpărat ... 4 lei</i> <i>Rest ... ? lei</i>
c) Greșeala: Identificarea incorectă a primelor două cuvinte-cheie	<i>Ion ... 10 lei</i> <i>Pix ... 4 lei</i> <i>Rest ... ? lei</i>
d) Greșeala: Abrevierea unităților monetare (lei)	<i>Avea ... 10 l.</i> <i>A cheltuit ... 4 l.</i> <i>Rest ... ? l.</i>

4. Explicarea mersului activității

- Se anunță sarcina: să identifice greșelile comise de Nătăfleață în organizarea problemei în schemă și să le corecteze.
- Se precizează regulile și timpul rezervat pentru fiecare etapă (se poate folosi un clopoțel):
 - întâi fiecare va medita independent asupra sarcinii;
 - apoi fiecare își va prezenta ideile în echipă și, prin colaborare, se va decide asupra soluției;
 - la final, se va afișa la tablă produsul activității în echipă (corespunzător localizării echipelor în sala de clasă) și se va argumenta răspunzând la întrebările învățătorului.

5. Negocierea criteriilor de evaluare a activității

De exemplu: corectitudinea identificării și corectării greșelilor comise de Nătăfleață; rapiditatea; acuratețea; logica și coerența argumentării; comportamentul în echipă.

6. Activitatea propriu-zisă în echipe

7. (Auto)evaluarea rezultatelor

După afișarea la tablă a produselor activității, învățătorul solicită prezentarea și argumentarea soluțiilor aprobate în echipă, asigurând comprehensiunea. De exemplu, în exemplul b) de mai sus va fi eficientă următoarea conversație:

- Ce se întreabă în problemă? (Ce rest trebuie să primească Ion?)
- În ce se exprimă restul? (În lei.)
- Deci, în problemă se vorbește despre lei și toate cuvintele-cheie trebuie să se refere la lei. Haideți să vedem dacă aceasta se respectă în schema lui Nătăfleață. (Al doilea cuvânt-cheie (A cumpărat) se referă la pix, dar nu la lei.) Într-adevăr, în problemă se spune că Ion *a cumpărat* un pix, dar, pentru a-l cumpăra, el *a cheltuit* lei.

Este importantă reflecția la finalul activității:

- Cum credeți, de ce Nătăfleață a comis greșeli în realizarea schemei?
- Cum să procedăm pentru a nu repeta greșelile lui Nătăfleață?

- **Citirea exercițiilor folosind elemente de limbaj matematic aferente operațiilor de adunare și scădere**

Metoda RAI

Activitatea se desfășoară în cadrul activităților de postrezolvare (ultima etapă în lucrul asupra unei probleme). Se poate folosi o minge (sau un balon).

Sarcina de postrezolvare: să citească în moduri diferite exercițiul de rezolvare a problemei.

Mersul activității:

- învățătorul (sau un elev) începe propoziția, apoi aruncă mingea unui elev (fie elevul A), care trebuie să continue; în cazul în care colegii (sau învățătorul) nu sunt de acord, atunci bat din palme și elevul A trebuie să se corecteze;
- elevul A aruncă mingea învățătorului (sau elevului B), care începe o altă propoziție;
- jocul continuă în mod asemănător.

Exemplu

Fie că rezolvarea problemei s-a efectuat prin exercițiul: $3 + 4 = 7$ (mere).

Modalități de citire a exercițiului (început de propoziție și continuare):

- primul termen este ... (... 3, al doilea termen este 4, suma este 7);
- am adunat 3 ... (... cu 4 și am obținut 7);
- am adunat 4 ... (... la 3 și am obținut 7);
- am mărit numărul ... (... 3 cu 4 unități și am obținut 7).

• Formularea unei probleme asemănătoare cu cea rezolvată

Metode didactice: Asaltul de idei; Gândește – Grup – Prezintă.

Activitatea se desfășoară în cadrul etapei de postrezolvare (ultima etapă în lucrul asupra unei probleme). Să considerăm, ca exemplu, problema rezolvată: „Ion a prins 7 pești, iar Dan – 3 pești. Câți pești au prins băieții la un loc?”

$$\left. \begin{array}{l} \text{Ion ... } 7 \text{ p.} \\ \text{Dan ... } 3 \text{ p.} \end{array} \right\} ? \text{ p.}$$

R-re: $7 + 3 = 10$ (p.)

R: 10 p.

- **Sarcina de postrezolvare:** Să alcătuiască o problemă asemănătoare.
- **Mijloace didactice:** postere pentru lucrul în echipă.
- **Scenariu didactic:**

Activitatea învățătorului	Activitatea elevilor
<p>Asaltul de idei</p> <ul style="list-style-type: none">• Propun clasei un exemplu orientativ, pentru a alege tematica problemei: „Mie îmi place să citesc, ca de altfel și tuturor copiilor mintioși. Putem alcătui o problemă despre aceea, câte pagini au citit într-o zi doi copii, de exemplu, Nicu și Ana.”• Solicit elevilor să propună, în mod analog, ocupații preferate, pe care le vor putea valorifica drept tematică pentru a alcătui probleme.• Notez la tablă ideile propuse de elevi: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: flex; align-items: center; gap: 5px;">Nicu... Ana...pagini</div><div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: flex; align-items: center; gap: 5px;">Dana... Ana...plante</div></div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin: 10px 0;"><div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: flex; align-items: center; gap: 5px;">Creioane... Carioci...rechizite</div></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: flex; align-items: center; gap: 5px;">Sănduța... Măriuța...rochițe</div><div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: flex; align-items: center; gap: 5px;">Roșii... Verzi...mașinuțe</div></div>	<p>Elevii propun idei pentru tematica problemei. De ex.:</p> <ul style="list-style-type: none">– Multor copii le place să deseneze. Putem alcătui o problemă despre creioane și carioci.– Unor copii le plac plantele de cameră. Putem alcătui o problemă despre aceea, câte plante au două fete, de ex., Dana și Ana.– Mie îmi place să confecționez hăinuțe pentru păpuși. Putem alcătui o problemă despre aceea, câte rochițe au două păpuși, de ex., Sănduța și Măriuța.– Mie îmi place să mă joc cu mașinuțele. Putem alcătui o problemă despre mașinuțe de două culori, de ex., roșii și verzi.

Gândește-Grup-Prezintă

- Explic modul de lucru în echipe: „Discutați în echipă, decideți asupra tematicii și scrieți schema problemei voastre, analog schemei problemei pe care am rezolvați-o.”
- Distribuie fiecărui grup un poster. Dozează timpul de lucru.
- După expirarea timpului, posterele se afișează la tablă.
- Invită la tablă un reprezentant din fiecare echipă, care va formula problema, conform schemei de pe poster. Corectez erorile eventuale, cu sprijinul clasei.
- Apreciez verbal rezultatele activității.

Elevii lucrează în echipe.

Exemplu de schemă scrisă pe poster:

Roșii ... 7 m.
Verzi ... 3 m. } ? m.

Exemplu de formulare:

Alex are 7 mașinuțe roșii și 3 mașinuțe verzi. Câte mașinuțe are în total?

2.5. Rezolvarea problemelor compuse

Etaple de lucru asupra unei probleme compuse

1. **Citirea și înțelegerea enunțului.** În cadrul acestei etape elevii separă condiția și întrebarea problemei și evidențiază cuvintele principale, care stau la baza înțelegerii structurii logice a problemei.
2. **Schematizarea enunțului** trebuie să prezinte structura logică a problemei, valorile cunoscute, cele necunoscute și relațiile dintre acestea. O schemă corectă va ajuta elevul să planifice rezolvarea problemei.
3. **Planificarea rezolvării problemei** poate fi organizată printr-un raționament sintetic, analitic sau unul analitico-sintetic. Fiecare dintre aceste raționamente urmărește descompunerea problemei date în probleme simple care, prin rezolvare succesivă, duc la găsirea soluției finale. Deosebirea dintre aceste raționamente constă în punctul de plecare. Sinteza pornește de la datele problemei spre întrebare, iar analiza pornește de la întrebarea problemei spre datele acesteia.

În practică, se constată că raționamentul sintetic este mai accesibil, dar nu solicită prea mult gândirea elevilor. Mai mult, există pericolul ca elevii să fie tentați să afle niște mărimi care nu sunt necesare în rezolvarea problemei.

Raționamentul analitic pare mai dificil, dar solicită mai mult gândirea și permite o privire de ansamblu asupra problemei, ținând permanent în atenție întrebarea.

Exemplu: 1 balon cu heliu costă 9 lei. Pentru împodobirea sălii s-au cumpărat 5 baloane roșii și 8 baloane albastre. Cât a costat cumpărătura?

1 balon 9 lei

? (5 și 8) baloane (?) lei

Raționament sintetic

- Ce putem afla direct din datele problemei? (Putem afla câte baloane au fost cumpărate în total.)
- Prin ce operație vom afla? (Prin adunare: $5 + 8$.)
- Când vom ști câte baloane au fost cumpărate în total, ce vom putea afla în continuare? (Vom putea răspunde la întrebarea problemei: să aflăm costul cumpărăturii.)
- Prin ce operație vom afla costul total? (Prin înmulțire: înmulțim numărul total de baloane cu prețul acestora.)

Raționament analitic

- Ce trebuie să cunoaștem pentru a răspunde la întrebarea problemei? Dați-mi 2 răspunsuri. (Numărul total de baloane cumpărate și prețul acestora.)
- Avem ambele aceste date în problemă? (Știm prețul, dar nu știm numărul total de baloane.)
- Ce trebuie să cunoaștem pentru a afla numărul total de baloane? Dați-mi 2 răspunsuri. (Numărul total de baloane roșii și de baloane albastre.)
- Avem ambele aceste date? (Da, 5 și 8.)
- Ce operație vom efectua? (Adunarea: $5 + 8$.)
- Ce operație vom efectua în continuare? (Vom înmulți această sumă cu prețul baloanelor.)

Raționament analitico – sintetic

- Putem răspunde direct la întrebarea problemei? (Nu putem.)
- De ce? (Fiindcă nu știm câte baloane au fost cumpărate în total.)
- Dar putem să aflăm direct din condiția problemei câte baloane s-au cumpărat în total? (Da.)
- Cum? (Adunând 5 cu 8.)
- Cum vom proceda în continuare? (Vom înmulți numărul total de baloane cu prețul acestora.)

4. Scrierea rezolvării se poate efectua:

- **cu plan:** formulările pașilor de rezolvare se scriu prin propoziții depline, enunțative sau interogative;
- **cu justificări,** când fiecare operație se însoțește printr-o scurtă explicație, în cele mai multe cazuri se scrie cuvântul cheie respectiv.
- **prin exercițiu:** sintetizând operațiile de rezolvare a problemei într-un exercițiu cu sau fără paranteze.

5. Verificarea rezolvării problemei se poate efectua prin:

- substituția soluției în condiția problemei;
- alcătuirea și rezolvarea unei probleme inverse (este aplicabilă doar în cazul unei probleme simple, în alt caz această metodă de verificare este prea solicitantă pentru școlarii mici);
- rezolvarea problemei printr-o altă metodă.

Verificarea rezolvării este o activitate complexă pentru elevii claselor primare, se efectuează în cazuri aparte, doar la solicitare.

6. **Scrierea răspunsului** poate fi realizată printr-o propoziție enunțiativă deplină sau prescurtată. Dacă ultima operație este însoțită de justificare sau rezolvarea s-a scris cu plan, atunci răspunsul se scrie prescurtat. Pentru a facilita scrierea răspunsului, vom reveni la întrebarea problemei.

7. În scopul cultivării creativității, a inteligenței, a imaginației elevilor, se organizează diverse **activități de postrezolvare**. Acestea, în primul rând, țin de formarea competențelor de formulare a problemelor și pot viza:

- compunerea de probleme având ca suport: tablou sau imagine; schemă; exercițiu; operații de rezolvare; tematica sau mărimile date;
- modificarea condiției sau întrebării problemei;
- crearea liberă de probleme.

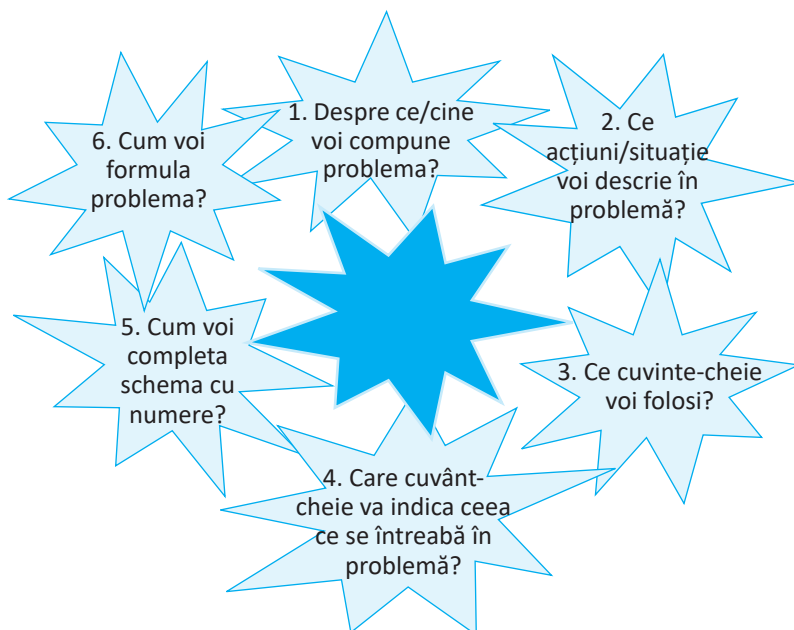
Activitățile de postrezolvare mai pot viza:

- rezolvarea problemei printr-o altă metodă;
- o altă modalitate de scriere a rezolvării (de exemplu, prin exercițiu);
- alcătuirea și rezolvarea de probleme inverse etc.

Este necesar ca în activitatea de compunere a problemelor învățătorul să contribuie la exprimarea corectă a copiilor, orală și în scris, atât din punct de vedere matematic, cât și respectând normele limbii române. Compunerea de probleme constituie o premisă reală pentru sporirea rolului formativ al instruirii matematice primare în strânsă conexiune cu celelalte discipline de învățământ.

Pentru formarea competențelor de formulare a problemelor de matematică sunt eficiente diverse tehnici de dezvoltare a gândirii critice.

EXEMPLUL 1. **Explozia stelară. Compunerea unei probleme pornind de la o tematică dată**



EXEMPLUL 2. Secvențe contradictorii. Gândește – Perechi – Prezintă: alcătuirea unei probleme pornind de la operațiile de rezolvare

Sarcina: Ordonezi fragmentele pentru a alcătui enunțul unei probleme care se rezolvă printr-o împărțire și o scădere.

Forma de organizare a clasei: în perechi.

Mijloace didactice: fișa de lucru, creion.

Bunicul a prins 12 pești, iar Dan a prins

Câți pești au prins la un loc?

Cu cât mai mulți pești a prins bunicul decât Dan?

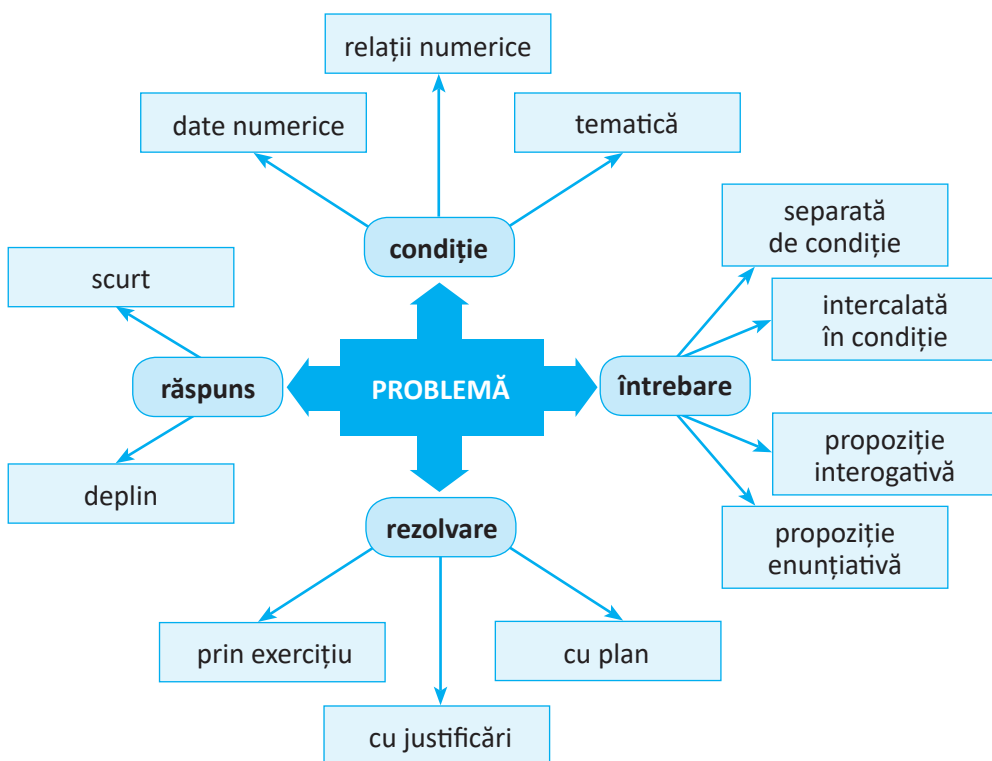
de 3 ori mai puțini pești.

cu 3 pești mai mult.

de 3 ori mai mulți pești.

cu 3 pești mai puțin.

EXEMPLUL 3. Clustering. Sistematizarea cunoștințelor despre problema de matematică



ȘTIINȚE

1. Concepția didactică a disciplinei

1.1. Cadrul conceptual

Disciplina *Științe* în clasele primare este o disciplină care se referă la formarea unei viziuni întregi despre mediul înconjurător, componentele, procesele și fenomenele caracteristice lui.

Studiul integrat al disciplinei *Științe* propune încorporarea diferitor domenii în context didactic pentru formarea și dezvoltarea competențelor, adaptabile și aplicabile realităților timpului: *biologie, geografie, fizică, ecologie și protecția mediului* ș.a. Acest proces presupune elucidarea valorilor implicite și analizarea condițiilor de valorificare a consecințelor aplicabilității pentru activități de cunoaștere.

Domeniul *Științe* (OCDE) implică folosirea informației în toate sferile activității umane, în cadrul căreia componentele esențiale ale unui proces de cogniție se bazează pe formulări de ipoteze ce urmează să fie validate practic. Această abordare determină implicațiile activității de investigare asupra mediului care, la nivel primar, vor viza aspecte precum: înțelegerea conceptelor, explicarea proceselor și abilitatea de a funcționa eficient și corect în situații variate, cunoscute sau necunoscute, similare celor ce pot fi frecvent întâlnite în viața reală, iar domeniile de bază la Științe se vor profila prin:

- *explicarea proceselor/relațiilor/fenomenelor naturii;*
- *aplicarea și evaluarea investigațiilor;*
- *interpretarea datelor și faptelor cu utilizarea terminologiei specifice.*

Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (OCDE) și cadrul de evaluare PISA evocă disponibilitățile domeniului Științe, concretizate în:

- *Educația pentru știință* – capacitatea de a utiliza cunoștințele achiziționate, de a identifica întrebări și de a formula concluzii bazate pe dovezi, în scopul de a înțelege și de a ajuta adoptarea deciziilor cu privire la lumea naturală și la schimbările făcute acesteia prin activitatea umană (OCDE, 2003).
- *Competența de bază în științe* se referă la stăpânirea, utilizarea și aplicarea cunoștințelor și a metodologiilor de explicare a lumii înconjurătoare, înțelegerea schimbărilor cauzate de activitatea umană și a responsabilității fiecărui individ în calitate de cetățean.

Competența de bază în științe și competențele specifice disciplinei se vor atinge prin îmbunătățirea modului de învățare, care se va realiza într-un demers generativ și succesiv, specific bazat pe:

- **învățarea prin investigare/cercetare** – procesul intenționat de diagnosticare de probleme, prin desfășurarea experimentelor și identificarea alternativelor, planificarea investigațiilor, emiterea de ipoteze de cercetare, căutarea de informații, construirea de modele, dezbateri cu colegii, și formarea de argumente coerente (Tamir, 1985);
 - **învățarea experiențială** – proces de asimilare a noilor cunoștințe în cursul unei experiențe trăite;
 - **învățarea-aventură** (de tip expediționar) – proces de învățare în afara sălii de clasă în contexte naturale autentice.
- Disciplina Științe este construită pe următoarele domenii (OCDE, PISA):

Domenii	Clasa a II-a	Clasa a III-a	Clasa a IV-a
Științele vieții	Plante și animale.	Diversitatea lumii vii.	Diversitatea naturii. Omul – ființă biologică.
Științele pământului	Lacul. Livezi și grădini. Podgorii. Pădurea.	Mediul de viață terestru-aerian. Mediul de viață subteran. Mediul de viață acvatic. Medii de viață ale omului. Zonele naturale. Republica Moldova.	Spațiul. Universul. Sistemul Solar. Planeta Pământ. Globul geografic. Mișcarea Pământului.
Științele fizicii	Fenomene ale naturii. Vremea. Starea vremii. Timpul. Calendarul. Planificarea timpului.	Proprietăți ale apei, aerului și solului. Stările de agregare. Circuitul apei în natură.	Proprietăți ale corpurilor (materiale naturale și prelucrate).

Conținuturile de învățare la *Științe* sunt raportate la principiile didacticilor disciplinelor incluse în *Științe*, abordând demersul inductiv de la simplu la complex, de la particular la general, inducând prin învățare caracterul integrat al realității după cele trei niveluri de studiere a naturii în clasele primare:

- *Obiectele naturii se studiază separat prin explorare.*
- *Obiectele naturii se studiază în interacțiune.*
- *Se studiază nu doar obiectele naturii, dar și procesele, relațiile ce au loc în natură.*

Dezvoltarea curriculumului la *Științe* s-a axat pe următoarele principii:

- *principiul științific*, care stă la bazele înțelegerii fenomenelor naturii, dezvăluie cele mai elementare și simple legături între anumite fenomene ale naturii;
- *principiul accesibilității*, care presupune expunerea cunoștințelor gradat, trecând de la fapte concrete la generalizări, de la generalizări mai simple la generalizări complexe;
- *principiul sistemic*, care presupune conectarea cunoștințelor noi cu cele anterioare, în vederea lărgirii și aprofundării continue a cunoștințelor;
- *principiul etnografiei regionale*, care orientează învățătorul la cunoașterea elevilor cu obiectele și fenomenele naturii din localitatea dată, apoi din cele mai îndepărtate;
- *principiul sezonier*, care permite studierea conținuturilor prin explorarea directă cu anotimpul respectiv;
- *principiul ecologic*, care presupune orientarea către un comportament eco-responsabil.

Disciplina *Științe* a fost construită pe următoarele dimensiuni specifice:

- **mediu înconjurător** – totalitate componentelor, vii și nevii, dintr-un anumit loc, cu care un organism se află în contact;
- **proces** – schimbarea stării unui sistem într-o perioadă de timp cauzată de anumiți factori; orice schimbare în timp;
- **fenomen al naturii** – manifestarea exterioară a esenței unui lucru, unui proces etc., accesibilă, perceptibilă în mod direct;
- **relații** – totalitatea legăturilor directe și indirecte care se stabilesc dintre două sau mai multe obiecte, organisme sau fenomene;
- **protecția mediului** – totalitatea acțiunilor întreprinse de om pentru păstrarea echilibrului ecologic local și global.

1.2. Cadru teleologic

Cadru teleologic al curriculumului disciplinei *Științe* cuprinde competențele specifice ale disciplinei, unitățile de competențe, sistemele sintetice de finalități educaționale pentru fiecare dintre clasele II-IV.

Competențele specifice ale disciplinei au o structură triadică, construindu-se din cunoștințe, capacități/abilități și atitudini/valori. În tabelul de mai jos prezentăm structura unei competențe specifice ale disciplinei *Științe*:

Abilități	Cunoștințe	Atitudini/Valori
Identificarea și descrierea	componentelor, fenomenelor, proceselor, relațiilor caracteristice mediului înconjurător	demonstrând corectitudine și coerență în utilizarea terminologiei specifice

Competențele specifice ale disciplinei *Științe* sunt elaborate în baza taxonomiei competențelor transdisciplinare, preluate din Cadrul de Referință al Curriculumului Național și atributelor generice ale absolvenților școlilor. În tabelul următor se prezintă corelarea dintre competențele specifice disciplinei *Științe*, categoriile de competențe și atributele generice ale absolventului.

Competențele specifice ale disciplinei <i>Științe</i>	Categoriile de competențe specifice disciplinei de studiu	Atribute generice Profilul absolventului
1. Identificarea și descrierea componentelor, fenomenelor, proceselor, relațiilor caracteristice mediului înconjurător, demonstrând corectitudine și coerență în utilizarea terminologiei specifice.	- Competența de receptare și interiorizare.	- Persoane active, proactive, productive, creative și inovatoare;
2. Explorarea-investigarea mediului înconjurător, manifestând curiozitate și interes în valorificarea metodelor și instrumentelor specifice de colectare și organizare a rezultatelor.	- Competența de prelucrare primară a datelor/informațiilor, observărilor; - Competența de modelare și algoritmizare.	- Persoane active, proactive, productive, creative și inovatoare; - Persoane deschise către învățarea pe parcursul întregii vieți.
3. Explicarea informațiilor/rezultatelor/concluziilor obținute în demersuri de cunoaștere a mediului înconjurător, dovedind atitudine critică și creativă.	- Competența de exprimare și argumentare; - Competența de prelucrare secundară a rezultatelor, datelor, observațiilor.	- Persoane active, proactive, productive, creative și inovatoare - Persoanele cu încredere în propriile forțe;
4. Rezolvarea unor situații de problemă pe baza integrării achizițiilor din diferite domenii, dovedind interes pentru promovarea activă a valorilor de mediu și a unui mod sănătos de viață.	- Competența de integrare.	- Persoane active, proactive, productive, creative și inovatoare; - Persoanele angajate civic și responsabile.

Unitățile de competențe ale disciplinei *Științe* sunt corelate cu competențele specifice și unitățile de conținut, urmărind gradualitatea, complexitatea, transferabilitatea, contextualitatea competențelor. Unitățile de competențe permit cadrului didactic să se orienteze către *ce?*, *cât?* și *cum?*, să organizeze procesul instructiv-educativ în cadrul disciplinei Științe.

Introducerea sistemelor sintetice de finalități educaționale pentru fiecare dintre clasele II-IV va clarifica și facilita înțelegerea de către învățători/părinți, ce trebuie să știe, ce să poată face și ce atitudini și valori trebuie să aibă copilul la finele fiecărei clase la disciplina Științe. Astfel, curriculumul devine un instrument util nu doar cadrelor didactice, dar și al altor actori interesați de procesul instructiv-educativ în cadrul disciplinei Științe.

1.3. Cadrul conținutal

Studiul disciplinei Științe începe de la componentele mediului înconjurător pe care elevii le pot vedea în mediul local apropiat, apoi până la cel îndepărtat. Selectarea conținuturilor pentru disciplina Științe s-a realizat conform:

- *diversității mediului înconjurător;*
- *unității mediului înconjurător;*
- *responsabilității și atitudinii pozitive față de mediul înconjurător.*

Conținuturile în clasa a II-a:

1. Sunt clasificate pe următoarele unități de învățare: *Vara, Toamna, Iarna, Primăvara*. Primul anotimp propus pentru studiu este *vara*. O astfel de configurare oferă posibilitatea copiilor să învețe cele trăite, cele văzute. De asemenea, anume această perindare ale unităților de conținuturi face posibilă respectarea principiului sezonier în realizarea planificării de lungă durată și desfășurarea lecțiilor în aer liber (învățarea-aventură), aplicarea activităților de explorare/investigare.
2. Fiecare dintre unitățile de conținut numite mai sus are o structură asemănătoare: fenomene ale naturii specifice anotimpurilor; plante și animale, dar și unități de conținut particulare: *Vremea. Starea vremii (Toamna); Timpul. Calendarul. Planificarea timpului (Iarna); Cicluri de viață: plante și animale (Primăvara)*.
3. Plantele propuse pentru studiu sunt selectate conform utilității lor: cultivate, decorative, fructe, legume, etc., iar animalele – după evoluție: insecte, pești, etc. Studiarea animalelor se va realiza fără utilizarea denumirii grupului taxonomic.

Conținuturile în clasa a III-a:

1. În clasa a III-a se face aprofundarea, complicarea și generalizarea unor conținuturi. Astfel, cunoașterea lumii nevăzute continuă în unitatea de conținut *Aerul, apa și solul*. Cunoștințele despre plante și animale concrete se generalizează în conținutul *Diversitatea lumii vii*, în care copiii vor studia plante lemnoase și ierboase, grupurile de animale: insecte, pești, amfibii, păsări, mamifere și mediile lor de viață, continuând mai apoi cu *Zonele naturale*. Pentru a respecta principiul continuității în unitatea de conținut menționată s-a propus studierea *Zonelor naturale din Republica Moldova*, în vederea trecerii la unitatea de conținut *Republica Moldova*, din care elevii vor cunoaște locul țării noastre pe hartă, apele, relieful Republicii Moldova. De asemenea, cadrele didactice vor discuta cu elevii despre clima țării noastre, dar fără a utiliza termenul de *climă*.

2. În cadrul unității de conținut *Medii de viață*, se propune studierea *omului* prin conținuturile *mediul de viață rural și urban al omului*, continuând în clasa a IV-a cu: *Omul – parte a naturii*; *Perceperea mediului înconjurător*; *Omul – ființă biologică*.

Conținuturile în clasa a IV-a:

1. Integrarea cunoștințelor despre componentele mediului înconjurător se realizează în clasa a IV-a la subiectul *Diversitatea naturii*, unde copii vor studia natura vie și nevie, materialele din care sunt făcute corpurile. Pentru a forma la elevi o viziune integră despre mediul înconjurător prin toate clasele se perindă teme ce țin de circuitul materiei: *Ciclul de viață a unei plante și a unui animal* (clasa a II-a); *Circuitul apei în natură* (clasa a III-a) și *Etapele de viață al omului* (clasa a IV-a).
2. Propunându-ne realizarea studiului disciplinei Științe de la simplu la complicat, de la concret la general, de la local la global, unitatea de conținut finală este *Pământul – parte a Universului*, în care copiii vor afla despre planete, Lună, spațiu, mișcările Pământului.

Un element important al concepției actuale a disciplinei Științe este formarea responsabilității copiilor față de mediul înconjurător. Educația pentru mediu nu poate fi realizată de la caz la caz, ea trebuie să fie continuă și permanentă, de aceea conținuturile cu referință la protecția mediului înconjurător sunt repartizate în fiecare clasă după cum urmează:

- Protecția mediului înconjurător: *plante și animale* (clasa a II-a);
- Protecția mediului înconjurător: *resurse naturale* (clasa a III-a);
- Protecția mediului înconjurător: *impactul activității omului* (clasa a IV-a).

Menționăm că discuții, activități practice de protecție a mediului pot fi realizate la orice subiect, proiectat în curriculumul disciplinei Științe.

2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat

În curriculumul dezvoltat la disciplina Științe s-au produs următoarele modificări:

- **Redefinirea competențelor specifice** disciplinei în conformitate cu categoriile de finalități specifice disciplinei:
 - o *identificarea, descrierea, explicarea, explorarea – investigarea proceselor și fenomenelor mediului înconjurător*;
 - o *adoptarea de comportament adecvat în raport cu mediul și sănătatea proprie*, cu specificarea abilităților și a componentelor atitudinale predominante.

- **Asigurarea numărului de ore necesar** pentru un parcurs eficient de predare-învățare-evaluare: dobândirea, înțelegerea, aplicarea, analiza-sinteza achizițiilor; realizarea strategiilor de evaluare în contextul ECD.
- **Reformularea unităților de competențe**, concretizându-le și corelându-le cu conținuturile și activitățile de învățare.
- **Eșalonarea elementelor de limbaj specific** disciplinei pe unități de învățare, pe clase.
- **Reorganizarea unităților de conținut** conform particularităților de vârstă, asigurării legăturii interdisciplinare, respectării principiilor generale și specifice disciplinei.
- **Descongestionări de conținuturi și anume:**
 - Mediile de viață ale omului (clasa a II-a);
 - Viziuni (științifică și religioasă) despre apariția Pământului; Învelișurile interne și externe ale Pământului (clasa a III-a);
 - Viziuni (științifică și religioasă) despre originea omului; Populația Pământului (rasele umane); Populația Republicii Moldova Omul – ființă rațională și socială (clasa a IV-a).
- **Transferări de conținuturi:**
 - din clasa a III-a în clasa a II-a:
 - o Flora spontană (plante de câmpie, plante acvatice, plante de pădure; plante decorative; plante de cultură: livada, via, grădina de legume, cerealele).
 - o Lumea animală din Republica Moldova (animale sălbatice și domestice).
 - o Oamenii. Ocupațiile oamenilor din țara noastră.
 - o Fenomene ale naturii.
 - din clasa II-a în clasa a IV-a:
 - o Modulul *Natura – lumea din jurul tău*: corpuri vii, corpuri nevii, artificiale, naturale, terestre, cerești;
 - o Modulul *Corpurile cerești*: Sistemul solar (Soarele, planetele, Pământul, Luna). Spațiul. Amplasarea corpurilor în spațiile: casă, clasă, școală, sat, oraș; terestru și cosmic. Mișcarea.
- **Dezintegrarea modulului Protecția mediului înconjurător** în clasa a III-a, repartizând conținuturile în fiecare clasă după domenii, având la bază principiile educației pentru dezvoltare durabilă.
- **Diversificarea activităților de învățare recomandate**, cu accent pe activități oportune de formare a abilităților de explorare-investigare și formarea atitudinii responsabile față de natură și sănătatea proprie.
- **Introducerea sistemelor sintetice de finalități educaționale** pentru fiecare dintre clasele II-IV.

3. Cadrul metodologic al disciplinei

Practica educațională demonstrează necesitatea unei schimbări a accentului de pe predarea și însușirea informațiilor, pe formarea și dezvoltarea gândirii școlarului mic, pe dezvoltarea capacităților lui de a opera cu această gândire în viața socială cotidiană. De aici, sarcina de bază a cadrelor didactice vizează actualmente abordarea întregului proces educațional la un alt nivel, în vederea obținerii unei noi calități a învățării. Proiectarea demersului didactic impune, în acest context, un nivel care să asigure o învățare de calitate. Metodologia de formare a competențelor școlare specifice disciplinei *Științe* presupune un demers bazat pe **constructivism** și **interactivitate**. Demersurile de predare-învățare-evaluare pentru disciplina *Științe* se vor focaliza, în acest context, pe funcțiile *instrumentală (operațională) și formativă* ale învățării. Pentru a realiza un demers calitativ și captivant, învățătorul trebuie să respecte exigențele învățării durabile:

- *Îmbogățirea și diversificarea metodologiei didactice prin promovarea metodelor activ-participative și tehnicilor de învățare moderne – strategia învățării prin cooperare și dezvoltarea gândirii critice;*
- *Relevarea situațiilor ce prezintă anumite probleme din viața cotidiană, manifestând comportamente și atitudini adecvate achizițiilor finale – **competențe**;*
- *Implicarea elevilor în activități multiple de observare, manipulare și experimentare, astfel valorificând experiența acestora și dezvoltându-le capacitatea de a integra informațiile noi în modele explicative proprii;*
- *Utilizarea TIC – Tehnologiei Informației și Comunicațiilor, a calculatorului direct în procesul de predare prin aplicarea pe larg a SEI – Sistemul Educațional Informatizat pentru a promova studiul activ, gândirea critică și creativă.*

Învățarea la disciplina *Științe* va fi abordată din perspectiva implicării directe a elevului în procesul de învățare, prin *realizarea diverselor activități direct în natură*. Dat fiind faptul că studiile recente (Richard Louv) atrag atenția tot mai mult asupra îndepărtării copiilor de natură, recomandăm ca mai multe lecții să fie desfășurate în natură – unul din mijloacele mai plăcute și mai eficiente, în același timp, pentru atingerea obiectivelor preconizate. Disciplina *Științe* oferă, în acest sens, un cadru propice de realizare, care este mai degrabă o necesitate decât o provocare.

În continuare, descriem o serie de activități concrete de învățare, recomandate de curriculumul disciplinar pentru lecțiile de *Științe* în clasele primare.

3.1. Activități comunicative

- **Lectura după imagine**

Algoritmul lecturii după imagine:

- *intuirea inițială, nedirijată, a imaginii* – elevii formulează enunțuri indicând ceea ce văd, fără a se urmări încă ordonarea logică a ideilor care favorizează emiterea unor păreri, ce vor trebui argumentate pe parcursul intuirii dirijate; învățătorul lasă elevii să formuleze enunțuri despre elementele intuite;

- *observarea dirijată a imaginii* – planul întâi, mai apropiat, apoi planul al doilea, al treilea etc. – învățătorul are rolul de a dirija moderat acțiunea de intuire a tabloului, elevii fiind dirijați în a observa elementele de detaliu ale fiecărui plan;
- *sinteza finală* – ordonarea, cu ajutorul învățătorului, a ideilor emise despre fiecare plan al tabloului, realizarea unei imagini globale, sintetizatoare, care să ajute elevii în formularea concluziilor;
- *formularea concluziilor* – învățătorul îndeamnă elevii să utilizeze formulări sugestive, care contribuie la activizarea vocabularului, la dezvoltarea gândirii abstracte a elevilor.

- **Descrierea unei plante-arbust: Liliacul**

Introducere: <i>recunoașterea plantei.</i>	<i>Liliacul este o plantă decorativă de grădină.</i>
Cuprins: - <i>prezentarea părților componente;</i> - <i>compararea cu alte plante.</i>	Liliacul are rădăcina puternică și tulpina lemnoasă. Ramurile sale lemnoase se ramifică din partea de jos a plantei, au grosime de 6-7cm, purtând ciorchini de floare bogați înconjurați de frunze în formă de inimă. Florile au 4 petale. Culoarea florilor poate fi albă, lila, mov sau roz și au un parfum deosebit. Liliacul înflorește în lunile aprilie-mai. Se plantează primăvara în grădină sau în curți.
Încheiere: - <i>utilitatea plantei;</i> - <i>aspectul ecologic.</i>	Liliacul este un arbust și o plantă decorativă, se utilizează în industria parfumurilor. Preferă spațiile semiumbroase.

- **Descrierea unui animal: Vulpea**

Textul-suport: *Despre vulpe s-a dus vestea în lumea toată că ar fi o mare șireată. Umblă cu vorbe mieroase, cu minciuni și prinsori ca să amăgească pe bieții puișori. Când pune gheara pe ei, îi înghite cu pene cu tot și se linge mulțumită pe botișor. Iarna, când e gerul prea abiaș, mai prinde și câte un iepuraș. Dacă ajunge cumva în poiată, sugrumă păsările toată. Asta oamenilor nu le prea place și-i iau blana drept plată pentru stricăciunile care le face. Mai ales toamna, când e sătulă și grasă, are o blană tare frumoasă. Vulpea e leneșă, nu-și sapă nici vizuină, tot gândind la un pui de găină. Pândește pe vecinul bursuc când pleacă de-acasă și se invită singură pe nepusă masă. Și-atâta curățenie face în jur și cu atâta iscusință că bursucul renunță la propria locuință. Asta e vulpea, hoată, șireată și rea, dar natura ar rămâne mai săracă fără ea.*

Introducere: <i>determinarea animalului.</i>	<i>Vulpea este un animal sălbatic, care trăiește în pădure.</i>
Cuprins: - <i>prezentarea părților componente;</i> - <i>compararea cu alte animale.</i>	Are capul și botul alungit, urechi scurte și ascuțite, picioare scurte și puternice, coadă lungă și stufoasă. Blana este moale. Vârful cozii este alb. Trăiește în vizuini cu două ieșiri sau o folosește pe cea a bursucului. Se hrănește cu șoareci, găini, iepurași, păsări, dar și vișine, prune, ghinde. Vulpea naște puișori, pe care îi hrănește cu lapte. Vulpea se aseamănă după mărime cu un câine.
Încheiere: - <i>importanța;</i> - <i>aspectul ecologic.</i>	Vulpea este un mamifer și reglează numărul de șoareci în natură. Blana sa este prețioasă.

- **Descrierea unor corpuri: sarea**

Introducere: <i>determinarea corpului.</i>	<i>Sarea este o resursă naturală, o rocă.</i>
Cuprins: - prezentarea caracteristicilor (formă, dimensiune, culoare, masă, flexibilitate, transparență, etc.); - compararea cu alte corpuri.	Ea se găsește în subsol, este de culoare albă-cenușie. Are gust sărat, se sparge ușor și se dizolvă în apă. Sarea este fără miros. Sarea absoarbe umezeala din aer. Este tare la pipăit. Sarea se aseamănă cu zahărul după proprietatea de a se dizolva în apă, se deosebesc după modul de obținere.
Încheiere: - importanța; - aspectul ecologic.	Întrebuințările sării sunt nenumărate. Ea este folosită în gospodărie și în industria medicamentelor, produselor chimice. Sarea este un corp neviu.

3.2. Activități de explorare/investigare

- **Observări dirijate: *Observația prin comparație a narcisei și a lalelei.***

Scopul observației: *cunoașterea deosebirilor și asemănărilor dintre cele două plante în ceea ce privește: structura, mediul de viață, utilitatea.*

Etape:

1. Motivarea observării plantelor.
2. Stabilirea aspectelor principale ale plantelor: forma tulpinii, frunzei, florii, precum și culorile posibile.
3. Stabilirea asemănărilor.
4. Stabilirea deosebirilor.

5. Sinteza celor observate:

- *asemănări*: Amândouă au tulpina subterană sub formă de bulb; Au frunze alungite; Sunt de înălțime medie; Florile sunt simple sau bătute; Ambele sunt flori de grădină; Înfloresc la începutul primăverii.
- *deosebiri*:
 - *Narcisa are frunza îngustă, iar lealeua are frunza lată;*
 - *Floare de narcisă poate avea culoarea albă și galbenă, iar lealeua o diversitate de culori.*

6. Discuții despre:

- rolul estetic al acestor plante;
- condițiile de viață ale lor;

7. Concluzii.

- **Modelări**: metodă ce asigură cercetarea originalului prin analogie, cu ajutorul modelelor, și constă în reprezentarea materială, ideală, logică și matematică a unor sisteme sau trăsături ale sistemelor urmărind surprinderea esențialului acestora.

• Modelarea filtrului pentru apă

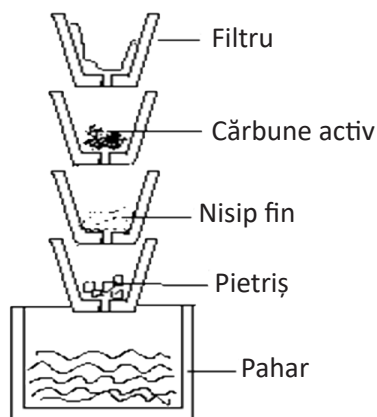
Resurse didactice: apă cu detergent, 4 pahare de plastic (de iaurt) cu găuri în partea inferioară, cărbune activ, nisip fin, pietriș, hârtie de filtru.

Informații utile: *Principalele surse de poluare a apelor sunt: lucrările destinate evacuării anumitor substanțe în mediul subteran, prezența în preajma apelor a unor obiective pentru stocarea diverselor materiale (depozite de deșeuri, depozite de materiale de construcții, etc.), spălarea limuzinelor pe malurile iazurilor, râurilor, activitățile nechibzuite ale oamenilor. Apa poluată poate duce la apariția a mai multor boli în rândurile populației.*

Sarcini de acțiune:

1. Introduceți corespunzător în paharele goale de plastic: I – pietriș, II – nisip, III – cărbune activ, IV – hârtie de filtru.
2. Instalați cele patru pahare unul în altul, cel cu filtrul să fie deasupra (vezi schema).
3. Montați filtrul într-un pahar.
4. Turnați apa murdară în filtru.

Rezultate și concluzii: Filtrele au reținut materialele reziduale din apă. Aparent apa este curată, limpede. Solicitați elevii să agite puțin paharul de sticlă și veți observa formarea spumei. Deci, apa se filtrează, dar detergentul totuși rămâne în apă.

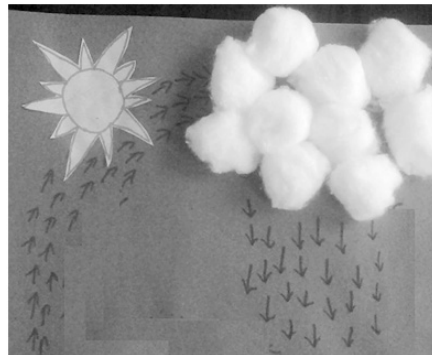


- **Modelarea: Cum se formează ploaia?**

Resurse didactice: o folie de polietilenă, apă colorată în albastru, cariocă.

Sarcini de acțiune:

1. Copiii toarnă atent în folie apă colorată în albastru și fixează de un geam însorit.
2. Copiii vor observa, cum pe pereții sacoșei, în curând, vor apărea picături de apă, care se vor scurge pe pereții sacoșei în jos.
3. Observând aceasta, copiii vor marca cu cariocă pe sacoșă săgeți în sus, în jos, soare și nori.
4. Modelarea pe foaie a circuitului apei în natură desenând și aplicând diverse materiale: norii – din bumbac, soarele poate fi aplicat din hârtie colorată, iar săgețile desenate.



- **Experimente**

- **Experimentul „Transpirația plantelor”**

Ce experimentăm?	Transpirația plantelor.
Cu ce materiale?	Plantă, pungă de plastic
Ce avem de făcut?	Acoperim frunzele unei plante de oadaie cu o pungă de plastic. Lăsăm planta la soare. Ce observați pe pereții pungii?
De ce?	Pe pereții pungii vor apărea picături de apă. Aceste picături s-au eliminat din plantă în urma transpirației acesteia. Picăturile de apă se elimină prin orificiile microscopice care se află pe frunze.

- **Experimentul „Cum respiră puișorii în ou?”**

Ce experimentăm?	Cum respiră puișorii în ou?
Cu ce materiale?	două ouă fierte, o linguriță, tuș, două păhăruțe mici.

Ce avem de făcut?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Luați două ouă fierte. 2. Spargeți un ou în partea ascuțită, iar celălalt în partea mai plată. 3. Scoateți cu ajutorul lingurițelor conținutul ouălor din ambele părți. 4. Instalați jumătățile de ou obținute în păhăruțe. 5. Turnați în ambele jumătăți de ou puțin tuș. 6. Ce veți observa?
De ce?	<p>Oul este propriu reptilelor și păsărilor. Gălbenușul conține toate substanțele hrănitoare necesare pentru dezvoltarea viitorului puișor. Albușul prezintă sursa principală de apă pentru viitorul puișor. De asemenea, albușul apără interiorul oului de lovituri mecanice. Partea exterioară a albușului este mai groasă și mai compactă. Ea separă conținutul lichid al oului de coajă, formând în partea rotunjită a oului o cameră cu aer. La exterior oul este acoperit cu coajă, care este înzestrată cu o mulțime de pori. Coaja oului este formată din calciu. Calciul servește pentru dezvoltarea scheletului viitorului puișor.</p>

• **Experimentul „Proprietățile aerului”**

Ce experimentăm?	Demonstrarea proprietății aerului de a se comprima.
Cu ce materiale?	Vas de sticlă sau masă plastică, pahar, apă, șervețel de hârtie, plastilină.
Ce avem de făcut?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Turnați în vasul pregătit o cantitate de apă. 2. Lipiți cu plastilină șervețelul de hârtie de interiorul paharului. 3. Întoarceți paharul cu gura în jos și introduceți-l atent în vasul cu apă. 4. Străduiți-vă să țineți paharul cât mai perpendicular pe suprafața apei, până la momentul când el se scufundă în întregime sub apă. 5. Scoateți paharul din apă, scuturați-l de apă. 6. Scoateți hârtia din interiorul paharului. 7. Ce observați?
De ce?	<p>Copiii observă că șervețelul de hârtie a rămas uscat, deoarece în pahar este aer. Apa, din cauza prezenței aerului în pahar nu poate pătrunde în interiorul lui. Dacă, însă, paharul se orientează puțin din poziția verticală, din el vor ieși bule de aer, iar apa va pătrunde în interior.</p>

• **Experimentul „Râmele – plugurile solului”**

Ce experimentăm?	De ce râmele sunt numite plugurile solului?
Cu ce materiale?	5-10 râme, un borcan de 3 litri, cernoziom, nisip, hrană pentru râme.
Ce avem de făcut?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduceți 2/3 de cernoziom în borcanul de 3 litri. 2. Introduceți în borcan 5-10 râme. 3. Introduceți de asupra cernoziomului un strat de 2-3 cm de nisip. 4. Udați permanent solul din borcan pentru a menține umiditatea. 5. Hrăniți râmele pe parcursul experienței cu cartof fiert, frunzulițe de ceai, morcov mărunțit. 6. Observați timp de 30 zile, cum se schimbă granița dintre stratul de cernoziom și nisip.
De ce?	Resturile de plante care sunt utilizate ca hrană se amestecă cu sol și alte substanțe organice și trec prin intestinul râmei. În procesul experienței se va observa cum se schimbă granița dintre cernoziom și nisip. În primele zile se va observa că în stratul de nisip vor apărea particule de cernoziom. Treptat, granița dintre cernoziom și nisip dispare și spre sfârșitul lunii componența solului din borcan va fi omogenă. Deci, râmele au afănat solul.



• **Experimentul „Cum pot supraviețui plantele în deșerturile calde?”**

Ce experimentăm?	Observarea adaptărilor plantelor la condițiile aride ale mediului.
Cu ce materiale?	Planta Cactus Opunția („limba-soacrei”), hârtie cerată, burete (de dimensiuni mici), pipetă, pahar cu apă, bisturiu (lamă, cuțitaș).
Ce avem de făcut?	<p>Sarcini de acțiune:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Picurați cu pipeta câteva picături de apă pe suprafața tulpinii plantei de cactus; • Picurați cu pipeta câteva picături de apă pe suprafața hârtiei cerate; • Comparați; • Secționați un fragment de plantă și studiați interiorul; • Presați ușor fragmentul secționat; • Scufundați buretele în paharul cu apă, apoi presați-l ușor, așa cum ați procedat cu fragmentul de cactus. • Comparați aspectul buretelui cu cel al secțiunii de cactus.

De ce?	<p>Apa picurată pe tulpina de cactus și pe hârtia cerată nu se absoarbe, ci alunecă pe suprafață.</p> <p>Tulpina de cactus, asemenea hârtiei cerate, este acoperită cu un strat de ceară. Acest strat de ceară asigură menținerea apei în interiorul plantei.</p> <p>Fragmentul secționat de tulpină se aseamănă după structură cu buretele.</p> <p>Tulpina de cactus, asemenea unui burete, absoarbe și menține apa în interiorul plantei.</p> <p><i>Informații utile:</i> Plantele, ca și toate organismele vii, au capacitatea de a se adapta la diverse condiții ale mediului ambiant. Plantele din deșerturi au următoarele adaptări:</p>																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Adaptarea</th> <th>Rolul adaptării</th> <th>Exemple de plante</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Transformarea frunzelor în spini</td> <td>Mișcorează evaporarea apei</td> <td>cactus, spinul cămillei</td> </tr> <tr> <td>Prezența tulpinilor, frunzelor suculente</td> <td>Servesc drept rezerve în condiții de lipsă îndelungate a apei.</td> <td>aloe, agava, cactus</td> </tr> <tr> <td>Prezența rădăcinilor lungi</td> <td>Facilitează absorbția apei din sol</td> <td>spinul cămillei</td> </tr> <tr> <td>Prezența stratului de ceară în structura frunzei</td> <td>Facilitează reținerea apei în interiorul plantei</td> <td>cactus, aloe</td> </tr> <tr> <td>Prezența unui strat de perișori albi pe suprafața frunzelor, tulpinilor</td> <td>Reflectă razele solare, evitând supraîncălzirea plantei</td> <td>unele specii de cactus</td> </tr> </tbody> </table>	Adaptarea	Rolul adaptării	Exemple de plante	Transformarea frunzelor în spini	Mișcorează evaporarea apei	cactus, spinul cămillei	Prezența tulpinilor, frunzelor suculente	Servesc drept rezerve în condiții de lipsă îndelungate a apei.	aloe, agava, cactus	Prezența rădăcinilor lungi	Facilitează absorbția apei din sol	spinul cămillei	Prezența stratului de ceară în structura frunzei	Facilitează reținerea apei în interiorul plantei	cactus, aloe	Prezența unui strat de perișori albi pe suprafața frunzelor, tulpinilor	Reflectă razele solare, evitând supraîncălzirea plantei	unele specii de cactus
Adaptarea	Rolul adaptării	Exemple de plante																	
Transformarea frunzelor în spini	Mișcorează evaporarea apei	cactus, spinul cămillei																	
Prezența tulpinilor, frunzelor suculente	Servesc drept rezerve în condiții de lipsă îndelungate a apei.	aloe, agava, cactus																	
Prezența rădăcinilor lungi	Facilitează absorbția apei din sol	spinul cămillei																	
Prezența stratului de ceară în structura frunzei	Facilitează reținerea apei în interiorul plantei	cactus, aloe																	
Prezența unui strat de perișori albi pe suprafața frunzelor, tulpinilor	Reflectă razele solare, evitând supraîncălzirea plantei	unele specii de cactus																	

• **Experimentul „Pana plutitoare”**

Ce experimentăm?	Acțiunea negativă a detergentilor asupra capacității de plutire a păsărilor acvatice.
Cu ce materiale?	Două pene albe și mari, un vas plat cu apă, două linguri cu detergent pentru vase, vopsea alimentară albastră, două tamponi de bumbac, pensetă, un șervețel de hârtie.
Ce avem de făcut?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Turnați apă în vasul cu apă. 2. Adăugați puțină vopsea alimentară de culoare albastră. 3. Introduceți foarte atent cu ajutorul pensetei pe suprafața apei prima pană. 4. Scoateți pana peste un minut. 5. Ștergeți atent pana cu ajutorul tamponului de bumbac. 6. Examinați tamponul. 7. Ce observați? 8. Puneți pana pe șervețelul de hârtie.

	<p>9. Adăugați în apă două linguri de detergent pentru vase.</p> <p>10. Agitați puțin apa, dar în așa fel ca să nu se formeze bule.</p> <p>11. Plasează atent pe apă până a doua. Scoateți până peste un minut.</p> <p>12. Ștergeți atent până cu ajutorul tamponul de bumbac.</p> <p>13. Examinați tamponul.</p> <p>14. Ce observați?</p>
De ce?	<p>Pana plasată în apa cu detergent va permite pătrunderea apei colorate. Aceasta vom observa-o în momentul când vom șterge până cu tamponul de bumbac. Detergentul dizolvă grăsimea cu care sunt acoperite penele păsărilor acvatice. Astfel, pasărea devine mai grea, se mișcă mai dificil și obosește foarte repede. De poluarea apelor cu detergenți suferă și mamiferele acvatice (vidra, nurca).</p>

• Experimentul „Ploaia acidă”

Ce experimentăm?	Demonstrarea efectelor nocive ale ploii acide
Cu ce materiale?	Oțet, apă, două bucăți de coajă de ou, două frunze mici, două clame de birou, două borcane cu capac.
Ce avem de făcut?	<p>Înainte de a începe experiența, învățătorul explică elevilor că oțetul pe care îl vor utiliza în experiență are aproximativ aceeași componență ca și ploaia acidă. Realizarea experienței poate fi începută la o lecție și reluată a doua zi.</p> <p>Sarcini de acțiune:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Turnați într-un borcan apă, iar în alt borcan oțet; 2. Introduceți în fiecare borcan câte o coajă de ou, câte o frunză și câte o clamă; 3. Acoperiți borcanele cu capac; 4. Lăsați cele două cutii peste noapte; 5. Peste 24 ore deschideți cutiile și observați schimbările produse.
De ce?	<p>În borcanul cu apă, materialele introduse nu vor înregistra schimbări esențiale. În borcanul cu oțet, însă coaja de ou va deveni moale, frunza va avea pete maronii, doar clama nu va suferit nici o schimbare.</p> <p>Deci, soluțiile acide, respectiv ploaia acidă are efecte dăunătoare.</p> <p><i>Informații utile:</i> Ploaia acidă este diferită de ploaia obișnuită și se formează în urma contactului dintre picăturile de apă cu diverse particule nocive din aerul poluat. Ploaia acidă poate dăuna pădurilor, recoltelor. Ea deteriorează monumentele, clădirile. De asemenea ploaia acidă acționează negativ asupra sănătății oamenilor.</p>

- **Înregistrări grafice:** fișe de observare, tabele, scheme.
 - Completarea fișei de observare

Fișă de observare	
Data:	
Denumirea:	
Aspect exterior general:	
Părțile principale și secundare ale corpului:	
Mediul de viață:	
Modul de hrănire:	
Modul de deplasare:	
Adăpostul:	
Importanța:	

Fișă de observare		
Plantele	Narcisa	Lalea
Rădăcină		
Tulpină		
Frunze		
Floare		
Fruct		
Condiții de viață		

- **Observarea unui corp neviu: Luna**

Data	Desenul Lunii	Faza Lunii

Sarcină de postobservare:

Scrie, câte zile a durat:

Luna nouă _____; Luna Plină _____; Semiluna _____.

- **Completarea tabelului, după modelul din primul rând**

Planta	Ierboasă	Lemnoasă	
		arbore	arbust
Lalea	+		
Tei			

3.3. Activități creative și ludice

- **Jocul didactic „Săculețul fermecat”**

Scopul: identificarea și denumirea corectă a unor obiecte, în absența vederii, prin pipăit.

Sarcina didactică: să identifice și să denumească corect obiectele aflate în săculeț, prin pipăit.

Resurse didactice: diverse obiecte (fructe, legume, pix, ceas, etc.), o basma sau un fular.

Desfășurarea jocului. Învățătorul va lega la ochi câte un elev și îi va cere să introducă mâna în săculeț, să pipăie un obiect, apoi să-l denumească. Dacă ghicește denumirea animalului, elevul va fi dezlegat de la ochi și va continua jocul un alt elev, dacă nu a ghicit mai are dreptul la două încercări după care este eliminat din joc.

Evaluarea jocului. Jocul se poate organiza și sub formă de concurs, pe grupe. La fiecare răspuns corect, grupa primește un punct, la fiecare răspuns incorect i se scade câte un punct. Câștigă grupa care totalizează mai multe puncte.

- **Jocul didactic „Cine merge, cine sare, cine zboară, cine înoată”**

Scopul: consolidarea cunoștințelor despre modul de deplasare a viețuitoarelor în funcție de mediul de viață.

Sarcina didactică: identificarea și gruparea animalelor în funcție de modul de deplasare.

Resurse didactice: planșe cu siluete de animale din diferite medii de viață, fișe cu cuvintele-acțiuni.

Desfășurarea jocului. Învățătorul prezintă planșa și întreabă: *merge, sare, zboară, înoată?* Elevii recunosc animalul din planșă, imită mișcarea și lipesc planșa la tablă în dreptul acțiunii.

Evaluarea jocului. Câștigă elevii care au răspuns corect.

- **Jocul didactic „Cuvântul interzis”**

Scopul: consolidarea cunoștințelor despre anotimpuri.

Sarcina didactică: formularea propozițiilor fără utilizarea cuvântului stabilit.

Resurse didactice: fișe cu cuvintele interzise: primăvara, vara, toamna, iarna.

Desfășurarea jocului. Se cere ca la întrebările învățătoarei, copiii să răspundă în așa fel încât un anumit cuvânt stabilit anterior să nu fie folosit, ci să găsească alte formulări care să constituie totuși răspunsul la întrebarea pusă. Aceasta trebuie construită astfel, încât să ceară în răspuns folosirea cuvântului interzis. Pentru fiecare răspuns se pune la dispoziție un minut de gândire.

Cuvântul interzis „primăvara”:

– Când se întorc rândunelele?

– Când înfloresc ghiociei?

– Când înmuguresc copacii?

– Ce anotimp urmează după iarnă? etc.

Cuvântul interzis se poate schimba de mai multe ori în timpul jocului.

Evaluarea. La sfârșitul jocului vor fi evidențiați copiii care au formulat răspunsurile corecte.

• **Jocul discuției**

Jocul este simplu de creat, de explicat și de modificat, în funcție de subiect, nivelul clasei etc. Fiecare elev primește 4 carduri de diferite culori, pe care le utilizează pe parcursul discuției. Elevii trebuie să joace fiecare card o singură dată, dar pot juca cardul de întrebare de mai multe ori după ce au utilizat alte carduri.

- *Cardul albastru* = EU ȘTIU (fiecare elev va enunța o informație știută la subiectul pus în discuție);
 - *Cardul galben* = EU ÎNTREB (poate fi folosit de mai multe ori și se va răspunde la toate întrebările);
 - *Cardul verde* = EU SIMT (va spune ce emoții, sentimente are în legătură cu subiectul discutat);
 - *Cardul portocaliu* = EU CONECTEZ (cele știute/învățate cu sine, cu lumea, cu alt text/idee/subiect).
- **Activitate creativă. Jocurile de personificare** se realizează în baza unui monolog expresiv, menit să activeze imaginația copiilor, să le solicite „contopirea” cu obiectul naturii despre care merge vorba. Se cere elevilor să închidă ochii, să-și închipuie ca ei sunt obiectul naturii vizat, să se miște și să emită sunete corespunzător celor imaginate, așa cum simt. La finalul jocului, pedagogul cere copiilor să redevină elevi, pentru că au sarcini importante de realizat. Sentimentele empaticе cauzate de „trăirea” vieții unui arbore, unei picături de apă etc., vor conduce la o însușire mai bună a informațiilor științifice ulterioare despre obiectul vizat.

Arborele. *Sunt un arbore tânăr și cresc împreună cu alți frați ai mei într-o pădure, ca într-o casă părintească. Este sfârșit de iarnă și rădăcinile mele suferă de frig în solul rece. Crengile sunt dezgolate și tremură în suflarea vântului nemilos. Demult s-au scuturat frunzele care mă împodobeau toamna trecută cu o haină colorată. Însă în mugurașii ce se coc tainic pe ramurile mele se plămuește o nouă haină verde. Acum mugurașii sunt aproape nevăzuți, ascunzându-se de frigul năprasnic. Și iată, răbdarea mea se încununează cu o bucurie multășteptată – a venit primăvara! Simt pârâiașele zglobii ce îmi mângâie rădăcinile însetate. Întinde-mă bine, îndreaptă-mă, așa ca apa să ajungă din rădăcini la tulpină, la ramuri, cu veselie și împlinire. Iată și lăstărașe fragede ies curioase la soare, muguri se umflă și crapă, iar din ei, cu fața spre cerul senin, apar frunzulițe verzi. Razele soarelui își aduc iarăși alinare și bucurie sufletului meu.*

3.4. Activități de protecție a mediului

- **Activitatea „Înfiază un copac”**

Copiii trebuie să se facă responsabili de plantele și animalele din jurul nostru. Activitatea „Înfiază un copac” constă în selectarea împreună cu copiii a unui copac din zona școlii, pe care îl vom personaliza (desenăm ochi, gură, etc.; îi dăm un nume). „Înfiind” copacul, elevii trebuie să cunoască cât mai multe despre el. De aceea, propuneți copiilor să găsească cât mai multă informație despre copac. Toamna adunați frunzele căzute pe jos și presăți-le, studiați florile și fructele, primăvara și vara. În fiecare zi, copiii vor vizita acest copac și vor avea grijă de el. Elevii, sub îndrumarea învățătoarei pot să inițieze un calendar al copacului, în care pot nota înălțimea, perioada când înflorește, mirosul pe care îl răspândesc florile, forma fructelor etc. În final, o dată sau de două ori pe an faceți fotografii copilului împreună cu copacul „înfiat”.

- **Activitatea „Copacul care râde, copacul care plânge”**

Învățătoarea, împreună cu copiii alege doi copaci. Un copac „vesel” – adică înalt cu coroana deasă, cu frunzele verzi care strălucesc la soare; iar alt copac „trist” – cu crengile rupte, cu tulpina într-o parte putredă, cu frunzele gălbui. Pentru a spori interesul copiilor, putem plasa pe coaja copacului „fețe ale copacilor”. Copiii primesc mai multe tichete rotunde pe care notează ce folosește și ce dăunează copacilor, lipindu-le pe copacul corespunzător.

- **Activitatea „Câte firicele de iarbă strivește talpa noastră?”**

Activitatea poate fi executată în cadrul unei excursii sau plimbări de studiu. În prealabil, copiii vor decupa o talpă. Ieșind afară, solicităm copiilor să plaseze talpa pe iarbă sau într-un răzor cu plante decorative. Copiii vor număra câte plante încap sub talpă. Se constată că un picior distruge în medie 4-5 plante, dar cu ambele picioare 9-10 plante.

Copiii vor plasa toate tălpile decupate și vor observa că un anumit teritoriu devin alb. Așa se poate întâmpla, dacă am călca toți pe iarbă sau răzoarele cu plante. Ca să evităm distrugerea în masă a plantelor, trebuie să mergem pe trotuare, care sunt plasate special pentru deplasarea pietonilor.

- **Cărrușa ecologică** presupune un traseu bine determinat și organizat de către cadrele didactice pentru informarea copiilor și pentru realizarea activităților de observare, experimentare asupra corpurilor, fenomenelor și proceselor naturale. Cărrușa ecologică include elemente, numite **Stații**.

1. **Stația „Etaje vii”** – presupune analizarea și observarea de către copii a plantelor și animalelor care habitează în anumite etaje: arbori, cum ar fi stejarul, plopul fac parte din etajul I; arbuștii: – liliacul, cununița – etajul al II-lea; plantele ierboase – calendula, vâzdoagele – etajul al III-lea. Copiii pot observa de asemenea și licheni, mușchi care fac parte din etajul al IV-lea.

2. **Stația „Florăria”.** Această stație este destinată pentru a familiariza copiii cu frumusețea plantelor decorative de exterior. Plantele selectate pentru această stație vor înflori în anumite anotimpuri. De exemplu, pentru primăvară vom alege: ghiocel, viorea, lalea; pentru vară: cosmea, clarchie; pentru toamnă: gherghine, vâzdoage, cârciumărese, brumărele. Plantele mai înalte vor fi sădite în spate sau la mijloc, iar cele mai joase – în față. Se recomandă de a lăsa mici cărărușe între plante, pentru a oferi copiilor posibilitatea de a observa, îngriji plantele, colecta semințele.
3. **Stația „Farmacia verde”** se organizează cu scopul de a familiariza copiii cu plantele medicinale. Aici propunem să plantăm următoarele plante medicinale: calendula; mușețelul; podbalul; cicoarea, menta; traista ciobanului etc. Copiii pot colecta, usca plantele medicinale; poate fi preparat ceai de mușețel, mentă și propus copiilor pentru a gusta.
4. **Stația „Copacul înțelept”** poate fi concepută dacă avem pe teritoriul școlii un copac bătrân sau stația poate fi numită „Trunchiul înțelept”, dacă avem un trunchi pe terenul școlii. Copiii vor examina copacul, trunchiul. Vor număra inelele de pe trunchi și vor constata câți ani are copacul, vor identifica anii secetoși și invers.
5. **Stația „Mușuroiul”** este prevăzută pentru a da posibilitate copiilor să observe un mușuroi de furnici, activitatea lor, abilitatea de a transporta obiecte mai mari de câteva ori ca însăși furnica. Copiii vor analiza cu lupa galeriile formate de furnici. Învățătorul va explica normele de conduită în apropiere de mușuroi și importanța furnicilor.
6. **Stația „Păsările”** este amenajată cu hrănituri, cantine pentru păsări, graurnițe pentru a atrage păsările și oferirea posibilității copiilor să observe aspectul exterior cât și comportamentul păsărilor. Copiii pot duce observări cu lupele, cu binoclurile.
7. **Stația „Livada”.** În această stație copiii vor examina și vor cunoaște pomi fructiferi: mărul, părul, prunul, vișin, cireș. Copiii vor îngriji plantele, vor observa procesul de polenizare, procesul de înflorire a copacilor și formarea fructelor din flori. Harta cărărușei ecologice poate fi prezentată sub formă de imagine și plasată pe terenul școlii.

- **Activități de menținere a sănătății**

Efectuarea exercițiilor pentru menținerea sănătății organelor de simț.

Gimnastica pentru ochi:

- a. Închideți strâns ochii, ai apoi îi deschideți. Repetați de 5 ori
- b. Faceți mișcări rotative cu ochii. Repetați de 10 ori
- c. Întindeți mâna înainte. Urmăriți cu privirea unghia degetului mijlociu, apropiindu-l ușor de nas, apoi iarăși îndepărtați mâna. Repetați de 5 ori.

Exerciții de respirație:

- Picioarele depărtate cu brațele în formă de V:
 - Aplecare spre dreapta – inspirație;
 - Revenire – expirație;
 - Aplecare spre stânga – inspirație.

- Jocuri-exerciții:
 - ◊ *Stingem lumânarea;*
 - ◊ *Mirosul florilor;*
 - ◊ *Bule în pahar.*

4. Sugestii de evaluare

Evaluarea la *Științe* se va realiza în conformitate cu documentele reglatoare. Instrumentarul evaluării este flexibil, utilizând în funcție de obiectivele urmărite, scopul evaluării și caracteristicile situației evaluative *metode tradiționale și complementare*.

Propunem în continuare exemple care pot fi abordate în mod personalizat.

- **Adevărat sau fals**

Enunțul	A/F	Corectează enunțurile greșite	Cum am reușit?
1. Balta este un mediu de viață natural.			
2. În baltă întâlnim numai viețuitoare acvatice			
3. Pe malul bălții cresc plante iubitoare de umezeală.			
4. În stuful din jurul bălții trăiesc lupi, vulpi, iepuri.			
5. Balta este o apă curgătoare.			

- **Portofoliul**

Clasa: a II-a

Unitatea de învățare: Vara

Perioada de realizare: septembrie – octombrie.

Conținutul portofoliului:

- o Desen cu prezentarea caracteristicilor verii
- o Minialbum cu plante de câmpie ce au floare albastră
- o Schemă: *Clasificarea plantelor de câmpie: cultivate și necultivate*
- o Imagine cu indicarea părților unei plante
- o Imagine cu indicarea părților componente ale unui animal
- o Explicarea în cuvinte proprii a influenței plantelor și animalelor, a fenomenelor naturii asupra mediului înconjurător.

Criterii de evaluare:

- Completitudinea portofoliului: 6 sarcini realizate;
- Corectitudinea sarcinilor realizate;
- Acuratețea realizării portofoliului.

- **Proiectul**

Tema proiectului: *Anotimpul Toamna*

Clasa: a II-a

Forma de activitate: în grup.

Scopul proiectului: consolidarea, extinderea și evaluarea cunoștințelor la subiectul propus.

Locul de desfășurare: în clasă, la lecția de Științe, în mediul înconjurător, în timpul liber.

Perioada de realizare: o săptămână.

Etapa 1. Inițierea proiectului	Perioada de realizare															
<p>1. Determinarea temei proiectului: „Toamna” 2. Elaborarea hărții proiectului</p> <div data-bbox="224 797 866 1153" style="text-align: center;"> <pre> graph TD A([Vremea. Starea vremii]) <--> B([Toamna]) B <--> C([Păsările călătoare]) B <--> D([Culorile toamnei]) B <--> E([Livezi și grădini]) </pre> </div> <p>3. Stabilirea sarcinilor și produselor finale pentru fiecare grup. 4. Oferirea surselor de informare 5. Precizarea derulării în timp a proiectului Sarcini pentru grupuri: Echipa 1: Meteorologii Produsul: Fișă de observație Observați timp de o săptămână starea vremii și notați datele în Fișă de observații:</p> <table border="1" data-bbox="136 1452 950 1561"> <thead> <tr> <th>Data</th> <th>Cerul</th> <th>Precipitații</th> <th>Temperatura</th> <th>Vânt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Scrie, care a fost cea mai rece zi _____. Care a fost cea mai caldă zi _____.</p>	Data	Cerul	Precipitații	Temperatura	Vânt	...										
Data	Cerul	Precipitații	Temperatura	Vânt												
...																

Echipa 2: Pictorii toamnei **Produsul: Paleta culorilor; desene.**
 leșiți în natură. Colectați diverse obiecte pe care le găsiți afară (frunze, flori, bețișoare, pietricele). Lipiți obiectele găsite pe *Paleta de culori* oferită. Determinați culorile caracteristice Toamnei. Desenați Toamna.

Echipa 3: Pomicultorii **Produsul: album.**
 Găsiți informații (descrierea aspectului exterior, soiuri, îngrijire, importanță) despre fructele și legumele ce se coc toamna în livezile și grădinile Moldovei. Desenați sau lipiți imaginile fructelor și legumelor. Elaborați un album.

Echipa 4: Scriitorii **Produsul: poster.**
 Colectați informații, curiozități, ghicitori, legende despre păsările călătoare. Găsiți imaginile acestor păsări.













Etapa 2. Elaborarea proiectului

1. Colectarea datelor
2. Prelucrarea datelor
3. Consultarea și analiza

Etapa 3. Prezentarea proiectului

Etapa 4. Evaluarea proiectului

Produsul evaluat: Comunicarea observațiilor efectuate, informațiilor selectate/citite.

Criteria de succes:	Independent	Ghidat de învățător	Cu mai mult sprijin
1. Expun coerent și clar fiecare gând.			
2. Respect succesiunea logică.			
3. Prezintă informații referitoare la subiect.			
4. Utilizez limbaj specific disciplinei.			

Totodată, proiectul poate valorifica și alte produse:

- *Descrierea unor corpuri/relații/fenomene din natură;*
- *Comunicarea observațiilor efectuate, informațiilor selectate/citite;*
- *Colaborarea în echipă.*

ISTORIA ROMÂNILOR ȘI UNIVERSALĂ

1. Repere conceptuale ale disciplinei

Pentru clasa a IV-a, disciplina *Istoria românilor și universală* are caracter propedeutic și include aspecte esențiale cu referire la educația istorică: surse și limbaj istoric, spațiu istoric și cronologie.

Disciplina *Istoria românilor și universală* este orientată prioritar spre înțelegerea trecutului propriului popor și a diversității tradițiilor culturale și istorice ale popoarelor conlocuitoare și propune familiarizarea elevilor cu trecutul, prin utilizarea unor mijloace și contexte de învățare adecvate vârstei școlarului mic. Elevii vor face cunoștință cu trecutul pornind de la situații familiare (fapte, evenimente legate de trecutul familiei sau al localității natale) și continuând cu subiecte care se situează la mai mare distanță în timp și spațiu.

Astfel, studiul istoriei în clasa a IV-a are la bază următoarele principii:

- **principiul cronologic:** unitățile de conținut sunt structurate respectând succesiunea epocilor istorice;
- **principiul de la local spre național și universal:** istoria locală și națională nu trebuie separată de contextul său european și universal;
- **principiul multiperspectivității:** accentuarea învățării active pe baza unei varietăți de izvoare istorice și dezvoltarea elementelor de gândire critică;
- **principiul toleranței etnice și religioase:** istoria națională nu este sinonimă cu istoria naționalistă și nu ar trebui să încurajeze atitudini înguste, șovine, intolerante ori să conducă la sentimente de superioritate etnică, națională sau rasială.

Curriculumul dezvoltat (2018) include cadrul cronologic și spațial, diversitatea lumii din perspectivă culturală. Un rol important în valorificarea prezentului Curriculum revine surselor istorice, cu ajutorul cărora se formează și se dezvoltă un tablou mai complex al evoluției omului în timp. Conținuturile propuse evidențiază evoluția omului, a societății umane prin dimensiunile politice, economice, socio-culturale. Elevul va studia aceste dimensiuni și perspective, valorificând epocile istorice antică, medievală, modernă și contemporană.

2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat

- În comparație cu documentul curricular (2010), în Curriculumul dezvoltat (2018) a fost aplicată o nouă abordare a formulării competențelor specifice disciplinei, care ține cont de profilului absolventului ciclului primar. De asemenea a fost micșorat numărul competențelor specifice (de la 5 la 3), în contextul racordării la particularitățile de vârstă ale elevilor.

COMPETENȚELE SPECIFICE DISCIPLINEI:

1. Identificarea și utilizarea adecvată a limbajului istoric, manifestând interes și atitudine pozitivă pentru cunoașterea lumii și a sinelui prin istorie.
2. Descrierea în timp și spațiu a evenimentelor și personalităților istorice din mediul local, național și universal, exprimând deschidere pentru explorarea surselor istorice.
3. Aprecierea contribuției predecesorilor în perpetuarea istoriei, demonstrând respect față de tradițiile, obiceiurile, valorile neamului și ale popoarelor lumii.

- **Repartizarea orelor pe unități de conținut** este orientativă. Cadrul didactic poate modifica numărul de ore pentru fiecare unitate de învățare asigurând un parcurs eficient de predare-învățare-evaluare.

Rubrica **Nr. ore pe an** conține o detaliere care precizează că numărul de ore poate varia în funcție de structura anului școlar în curs și de datele calendaristice. Se propun 2 ore la discreția cadrului didactic: *excursii, vizite, întâlniri cu persoane resursă etc.* În cadrul acestor ore se vor realiza activități de învățare experiențială destinate integrării, transferului achizițiilor dobândite și vor avea aspect transdisciplinar.

- **Unitățile de competență** au fost reformulate. În temeiul acestor unități de competență, cadrul didactic va formula itemii de evaluare la sfârșitul unității de învățare.

- **Subcompetențele** au fost reformulate în **Unități de competență**. În temeiul acestora, cadrul didactic va formula sarcini de învățare, precum și itemi de evaluare la sfârșitul unității de învățare.

Unitățile de competență sunt corelate cu *Competențele specifice ale disciplinei*, iar complexitatea acestora e în raport direct de unitățile de conținut, activitățile de învățare și produsele care se propun pentru fiecare unitate de învățare.

În formularea unităților de competență s-a ținut cont și de nivelele taxonomice: a) cunoaștere și înțelegere; b) aplicare; c) integrare.

- Fiecare subiect din componenta **Unități de conținut** a fost completat cu detalieri, oferindu-i cadrului didactic posibilitatea de a evidenția la ore anumite aspecte ale conținuturilor studiate.
Au fost revăzute și reduse elementele noi de limbaj istoric pentru fiecare unitate de învățare/modul. Această componentă a fost reformulată în **Termeni noi**. Cadrul didactic va ține cont de acești termeni în formularea itemilor de evaluare.
- Componenta **Activități de învățare și produsele școlare recomandate** a fost elaborată astfel, încât să asigure formarea, dezvoltarea, valorificarea și evaluarea eficientă a competențelor specifice la disciplină. Au fost omise activitățile de sinteză cu tematică prestabilită, care pot fi proiectate de învățător la discreția sa. Se propun sugestii de activități de învățare, cadrul didactic având posibilitate să selecteze pe cele mai oportune contextului sau să propună altele. Activitățile de învățare se completează și cu produse școlare recomandate pentru fiecare unitate de învățare.

PRODUSE RECOMANDATE PENTRU FIECARE UNITATE DE ÎNVĂȚARE (la alegere)

1. Istoria ne învață	2. Fapte și personalități istorice	3. Valori și tradiții în istorie
- Axa cronologică (linia timpului)	- Comunicarea informației istorice	- Ghid turistic pentru vizitatori
- Albumul de familie/localității natale	- Portofoliul istoric	- Prezentarea unui obicei
- Arborele genealogic	- Proiectul	- Comunicarea informației istorice
- Sursele istorice	- Caracterizarea personalității istorice	- Portofoliul istoric
- Simbolul localității/blazonul familiei	- Harta istorică	- Proiectul
- Harta istorică	- Interviu	- Posterul
- Interviu		
- Pliantul		

3. Sugestii metodologice.

Activități de învățare recomandate

Specificul componentei metodologice constă în caracterul preponderent interactiv al strategiilor didactice. Acestea sunt orientate spre organizarea și desfășurarea unui învățământ formativ, spre trezirea interesului pentru istorie, precum și stimularea creativității elevilor. Metodologia este specifică particularităților de vârstă și individuale ale elevului în calitate de subiect al învățării având ca scop principal transformarea celui care învață în subiect activ al propriei deveniri.

În funcție de obiectivele activității și de conținutul învățării se vor utiliza atât **strategiile informative** (mini-prelegerea, explicația, povestirea, lucrul cu manualul și documentele istorice, comparația, demonstrația, conversația, victorine etc.), cât și cele **formative** (studii de caz, lectura ghidată, mozaic, jocul de rol, simulările, excursia (virtuală/reală), învățarea prin descoperire, asaltul de idei, dezbaterile etc.).

Procesul de învățare a istoriei în clasa a IV-a se focalizează atât pe asimilarea de cunoștințe și formarea abilităților specifice disciplinei, cât și pe dezvoltarea atitudinilor și a mecanismelor învățării personalizate, pe care elevii le vor aplica și în diferite situații din viață. Astfel, strategiile didactice utilizate eficient de învățători permit asimilarea de către elevi a unor pagini din trecutul istoric, prin analiza unor texte istorice, documente din familie, diverse materiale din comunitate etc. Acestea vor contribui la selectarea tehnicilor de predare care să permită trecerea reală de la axarea pe conținuturi la centrarea pe experiențe de învățare.

Educația tradițională este bazată pe învățarea conținuturilor, deseori considerate impuse, vagi și chiar inutile. În cadrul învățării moderne se propun mai multe alternative ca: *învățarea experiențială*, *învățarea prin sarcini de lucru*, *învățarea prin cooperare* care poartă un caracter activ și dinamic, ce permit elevilor să se implice în demersul propriei formări.

3.1. Învățare experiențială

Învățarea experiențială are loc ca rezultat al reflecției asupra a ceea ce se face, ceea ce se află în contradicție cu învățarea „pe de rost”, pune accentul pe procesul de învățare individual. Implicarea elevilor ca subiect în învățare este filosofia de baza a învățării experiențiale.

Experiența copilului este cel mai scurt drum spre învățarea eficientă. Apelând la experiența copilului creăm situație de încredere în forțele proprii. Învățarea experiențială poate avea loc fără profesor și are legătură doar cu procesul de obținere a cunoștințelor din experiența directă a individului. Deși acumularea de cunoștințe este un proces inerent, pentru învățarea autentică este necesar ca elevul să fie încurajat să se implice direct în experiență, apoi să reflecte asupra acesteia folosindu-și abilitățile analitice, astfel încât cunoștințele să fie înțelese mai bine și reținute pentru o perioadă mai lungă. De exemplu, vizita la muzeul din școlar/din localitate și învățarea prin observare permit elevului să descopere și aplice cunoștințele direct.

Exemplu. Simulăm situația în care Google Maps nu poate identifica localitatea. Elevii ar putea să contureze localitatea lor cu ajutorul unei funii, unui fir dintr-un ghem chiar pe podeaua sălii de clasă sau în hol, plasând diferite cutii sau alte obiecte care ar simboliza casele unor elevi, biserica, primăria, spitalul etc. Apoi, se compară localitatea de pe Google Maps cu rezultatul activității elevilor. La fel pot fi construite „hărți” ale Republicii Moldova, spațiului românesc etc. Astfel elevii mai ușor vor învăța noțiunea de spațiu, identificându-se ca parte componentă a acestuia.

Elevii pot aduce de acasă diverse obiecte care ar servi drept surse istorice. Astfel, ei nu vor comunica la general despre sursele istorice sau le vor observa din imaginile manualului, ci vor avea posibilitatea să recunoască, să exploreze, să descrie, să clasifice sursele aduse de ei, care sunt dovezi mult mai familiare experienței copilului.

Ce face elevul învățând prin experiență?

- Utilizează experiența de viață de a învăța.
- Se implică imediat.
- Evidențiază multiplele soluții ale problemei.
- Interacționează cu profesorul, considerându-l partener de dialog.
- Reflectează asupra propriei activități, dar și asupra implicării colegilor.
- Propriul exemplu contează.
- Experiențele personale și dezvoltarea personală sunt valorizate în sala de clasă, nu sunt lăsate ca temă pentru acasă.
- Elevii învață să aplice evaluarea, care este o experiență de învățare, pe ei înșiși.

Ce face cadrul didactic optând pentru învățarea experiențială?

- Se bazează pe experiențele elevului.
- Asigură o implicare activă a elevului.
- Relaționează exercițiile propuse în cadrul lecției la experiențele elevilor, trecute sau potențial-viitoare.
- Creează o atmosferă de rezolvare a problemelor.
- Asigură un dialog activ între elev și profesor.
- Implică reflecția activă (învățarea este eficientă după ce reflectăm asupra situației la care am participat).
- Situațiile/problemele sunt abordate din perspectiva elevului, nu a profesorului.
- Învățarea începe cu ideile și conceptele elevului (nu există un „profesor” care să predea din cărți).

3.2. Învățarea bazată pe sarcini

În cadrul **învățării bazate pe sarcini**, elevilor li se creează condiții de învățare care sprijină interactivitatea și dezvoltarea competențelor. Elevii devin activi și deschiși să interacționeze, iar cadrele didactice trebuie să le formuleze diverse sarcini de lucru oferindu-le timp suficient de realizare.

Sarcinile de lucru sunt un instrument al cadrului didactic pentru a sprijini învățarea activă. În proiectarea și adaptarea sarcinilor de învățare, cadrul didactic ia în considerare toate aspectele majore ale predării și învățării: structura conținuturilor și obiectivele învățării, nivelurile inițiale de instruire a elevilor, înțelegerea și abilitățile, oportunitățile de învățare, mediile și atmosfera de lucru din clasă.

Curriculumul disciplinar la istorie în rubrica *Activități de învățare și produse școlare recomandate* propune pentru fiecare unitate de conținut activități de învățare prin sarcini după cum urmează:

1. Istoria ne învață

- interviuri în familie, școală, localitate;
- descrierea jocurilor preferate ale părinților/bunicilor.

2. Fapte și personalități istorice

- dialog-simulare cu o personalitate istorică;
- interviu cu un elev din clasele mai mari.

3. Valori și tradiții în istorie

- studiu despre obiceiuri/sărbători din familie/localitate;
- discuții despre organizarea meselor festive în trecut și prezent.

Învățarea bazată pe sarcini de lucru are trei categorii de bază: **simularea realității, explorarea realității prin acțiuni concrete și rezultatul activității.**

Învățarea prin sarcini începe în clasă prin jocuri de rol/simulare, formulări de întrebări, repartizare de sarcini etc., continuă ca sarcină de extindere pentru acasă, oferindu-i elevului timp suficient pentru realizarea cu succes a acesteia.

Pe perioada realizării sarcinii de extindere, cadrul didactic ghidează și oferă răspunsuri la eventuale întrebări ale elevului.

Învățarea prin sarcini se încheie la fel în clasă, la lecție prin prezentări de produse, inclusiv prezentări PowerPoint, buclețe, pliante, postere, expoziții etc.

Se propune utilizarea următoarelor activități bazate pe sarcini de învățare:

A. Interviu

Pentru realizarea **interviului** urmăm pașii:

1. La lecțiile de istorie elevii vor formula întrebări ce vor fi adresate membrilor familiei, lucrătorilor din școală, elevilor mai mari, persoanelor din localitate, personalităților.
2. Sub îndrumarea cadrului didactic sau lucrând în grupuri se va urmări corectitudinea formulării întrebărilor, selectarea celor mai originale întrebări, ținând cont de scopul adresării lor și care pot fi propuse întregului grup.
3. Întrebările formulate (4-5 întrebări) se vor scrie pe o foaie aparte oferind spațiu pentru eventualele răspunsuri ale intervievatului. În cazul interviului oral, răspunsul la întrebări poate fi înregistrat cu ajutorul reportofonului.
4. Elevii vor avea ca sarcină de extindere să stabilească timpul potrivit pentru realizarea unui interviu cu succes.
5. Se va realiza interviul propriu-zis conform listei de întrebări.
6. Dacă interviul a fost înregistrat la reportofon, elevii vor completa spațiile rezervate pentru răspunsuri.
7. Fișa de interviu se prezintă în clasă, modalitățile de evaluare a acestui produs pot fi variate: în grup, târgul cu interviuri etc.
8. Fișa de interviu se păstrează în portofoliul elevului, fiind o parte componentă a acestuia.

Teme propuse pentru interviu și modele:

- **Interviu cu părinții**
 - Cum a luat naștere familia noastră?
 - Ce acte demonstrează acest fapt?
 - Cine și când v-a oferit actul de căsătorie?
 - Unde îl păstrați?
 - În ce momente aveți nevoie de acest document?
- **Interviu cu bunicii/străbunicii**
 - Care obiect al familiei îl considerați de mare valoare? Argumentați.
 - Cum a apărut în familie acest obiect?
 - Ce știți despre acest obiect?
 - Ce veți face cu obiectul acesta astfel încât viața lui să fie cât mai lungă?

- Unde credeți că va ajunge obiectul peste 100 de ani?
- **Interviu cu un localnic (oficial sau un alt reprezentant)**
- Care e anul înființării localității noastre?
- De unde a apărut denumirea localității? Care este legenda localității?
- Unde au fost construite primele locuințe ale satului/orașului?
- Cum arătau ele? Descrieți casele de pe acele timpuri.
- Ce evenimente importante au avut un impact considerabil asupra localității?
- Cum vedeți localitatea noastră peste 20 de ani?
- **Interviu cu un elev din clasele mai mari**
- Cei din Franța sunt francezi, din Albania-albanezi, dar noi, cei din Republica Moldova, cine suntem? Argumentează.
- Am auzit că unii se consideră români. E adevărat?
- Am aflat că daco-romanii sunt strămoșii îndepărtați ai neamului nostru. Povestește-mi mai detaliat cum a avut loc procesul de romanizare.
- De ce limba care o vorbim e româna? Cum a apărut ea?
- Cum crezi că am putea contribui noi, generația de azi, în promovarea limbii române?

B. Descrierea jocurilor preferate ale părinților/bunicilor.

1. La lecția de istorie elevul face un top al celor mai interesante jocuri practicate de el.
2. Apoi se va stabili modalitatea de realizare a unui pliant, criteriile și termenii pentru realizarea acestui produs.
3. Ca sarcină de extindere se propune elevilor să discute cu părinții, apoi cu bunicii și să afle care sunt jocurilor preferate ale copilăriei lor.
4. Elevii vor realiza în clasă sau acasă un bucllet/pliant ținând cont de criteriile stabilite din timp pentru acest produs.
5. Prezentarea pliantului se realizează la lecția de istorie, modalitățile de evaluare reciprocă și autoevaluare a acestui produs pot fi variate: turul galeriei, în grup etc.
6. Pliantul/bucletul se va păstra în portofoliul elevului, fiind parte componentă a acestuia.

De exemplu:

Foaie de titlu	Jocurile mele preferate	Jocurile preferate ale părinților	Jocurile preferate ale bunicilor	Descrierea unui joc care se propune colegilor
----------------	-------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	---

C. Excursii și vizite

Pentru excursii și vizite pot fi oferite următoarele sarcini:

- **Căutarea de indicii:** elevilor li se oferă o fișă cu imagini reprezentative din muzeu/galerie de artă, apoi li se cere să identifice obiectele din imagini și să afle mai multe detalii referitor la obiectul găsit: din ce an, secol datează, unde a fost găsit, la ce a folosit, care e valoarea obiectului pentru muzeu și pentru vizitatori, pentru ca apoi să discute despre ceea ce au aflat.

- **Completarea de fișe:** elevii trebuie să completeze fișe de lucru pe parcursul vizitei (de ex., o fișă cu interiorul unei locuințe medievale – colorarea pe fișă a pieselor identificate, precizarea pe o fișă de lucru a pieselor legate de o anumită localitate sau de un anumit personaj istoric sau familie, sau selectarea și organizarea unei informații conform cerințelor formulate în fișe).
- **Simularea unor evenimente istorice:** pornind de la exponatele prezente și de la informațiile dobândite în mediul formal (fapte, surse scrise și vizuale), elevii trebuie să realizeze o simulare a unor evenimente istorice de exemplu, Sfatul Țării și Unirea din 1918.
- **Realizarea de postere:** această ultimă categorie ține mai mult de prezentarea activității; elevilor li se poate solicita să realizeze în grup un poster cu ilustrații de piese și tablouri din muzeu.

3.3. Analiza activității personalității istorice

Pentru caracterizarea unei personalități istorice este necesar:

- **să selecteze** informații în manualele școlare, dicționare, lucrări cu caracter istoric științific etc. despre personalitatea care ne interesează;
- **să evidențieze** evenimentele principale din viața personalității date;
- **să plaseze** informațiile colectate în ordine cronologică pe linia timpului;
- **să enumere ideile** principale care vor servi drept ghid pentru reflecție;
- **să elaboreze planul** de idei a prezentării generale a personalității istorice etc.

Analiza generală a activității personalității istorice poate fi continuată cu determinarea impactului pe care l-a avut activitatea acesteia asupra evoluției evenimentelor, societății în ansamblu etc. Aceasta se poate realiza sub formă de discuții ghidate de învățător. Rolul unei personalități în istorie este echivalent cu sarcina care i-a revenit într-o acțiune și rezultatele pe care le-a demonstrat.

ALGORITM/FIȘĂ DE CARACTERIZARE A PERSONALITĂȚII ISTORICE

1. Cine a fost personalitatea istorică
2. Anii de domnie
3. Țara
4. Trăsături fizice și morale ale personalității istorice
5. Importanța istorică a personalității
6. Citate/expresii

3.4. Jurnalul de călătorie/Fișa de călătorie

Excursia este activitatea care reușește cel mai bine să trezească și să dezvolte interesul elevilor, îmbogățindu-le cunoștințele. Este o modalitate de învățare atractivă și mobilizatoare care oferă elevilor ocazia de a efectua observații directe asupra obiectelor și fenomenelor, asupra operelor de artă din muzee și case memoriale,

asupra unor monumente legate de trecutul istoric, de viața și activitatea unor personalități de seamă.

Excursia are menirea de a stimula activitatea de învățare, de a întregi și desăvârși ceea ce elevii au acumulat la școală, în cadrul lecțiilor. Ea permite o abordare interdisciplinară, făcând apel la aproape toate disciplinele de învățământ. Excursia este și o modalitate de învățare prin cooperare în care elevii pot lucra în echipă, pot primi informații și pot adresa întrebări profesorilor, ghizilor, șoferilor.

Excursia istorică este una dintre activitățile de învățare, folosită pentru cunoașterea trecutului local, național. Temeinic organizată și pregătită, creează o atmosferă deosebit de favorabilă formării complete a personalității elevului. Reușește cel mai bine să dezvolte interesul elevilor, îmbogățindu-le cunoștințele. Este o formă de activitate cu un caracter atractiv și mobilizator.

Lecțiile-excursii își propun dobândirea de cunoștințe, aprofundarea cunoștințelor, sistematizarea, recapitularea și evaluarea cunoștințelor, precum și unele abilități practice de observare, comunicare, analiză etc. Atunci când sunt propuse călătoriile, excursiile, vizitele e necesar să oferim elevilor repere pentru desfășurarea acestora, facilitând învățarea, dar totodată și evaluarea a ceea ce știu.

Explorarea localității natale prin vizite la muzeul școlii, localității, mănăstiri, cetăți etc. se efectuează în 3 etape: până la călătorie, în timpul călătoriei și după călătorie.

Ce le propunem elevilor?

• Înainte de călătorie:

- Localizează pe hartă locul/locurile ce urmează să fie vizitate.
- Stabilește itinerarul călătoriei, urmărind localitățile prin care vei trece.
- Informează-te (pe scurt) de la părinți sau de pe internet despre ce urmează să vizitezi.

• În timpul călătoriei:

- Notează 3-5 idei auzite de la ghid care ți-au atras atenția și ți-au părut interesante,
- Formulează 2-3 întrebări pentru a clarifica unele detalii despre cele auzite/văzute de tine în raport cu ceea ce știai sau referitor la ce te interesează.
- Cercetează cu atenție unele obiecte/surse despre care ai învățat la orele de istorie, stabilind ce fel de sursă este și ce informații îți oferă.

• După călătorie:

Describe impresiile tale în urma călătoriei în 5-7 enunțuri după următorul plan:

- Unde și cu ce ai călătorit?
- Cine te-a însoțit?
- Ce ai văzut/auzit?
- Ce te-a impresionat?
- Ce nu ți-a plăcut?
- Ce informații din călătorie le-ai împărtășit părinților, prietenilor?

• În caz că ați vizitat un muzeu:

- Care e denumirea muzeului?
- Unde se află?
- Anul fondării muzeului?

- Ce fel de expoziții sunt în muzeu?
- Ce fel de exponate sunt în muzeu?
- Ce obiecte ți-au atras atenția? Argumentează-ți răspunsul.
- Identifică cele mai vechi/noi exponate din muzeu.

3.5. Specificul temelor pentru acasă

Temele pentru acasă la istorie trebuie să fie formulate în conformitate cu cerințele stipulate în *Instrucțiunea privind managementul temelor pentru acasă în învățământul primar, gimnazial și liceal* (aprobată prin ordinul MECC nr. 1249 din 22.08.2018) și să se bazeze prioritar pe sarcini de extindere astfel evitând modelul clasic, care presupune, de cele mai multe ori, lectura, povestirea temei învățate la lecție și completarea paginii de caiet. Temele pentru acasă reprezintă o modalitate de exersare prin activitate individuală a deprinderilor dobândite în timpul activității în școală și trebuie formulate diferențiat și individualizat, pentru a trezi curiozitatea elevilor și a-i motiva spre noi performanțe de integrare în comunitate și interes pentru afirmarea desine.

În alcătuirea sarcinilor de extindere, sunt utile următoarele repere pentru cadrele didactice:

- corelarea subiectului cu obiectivele urmărite în lecție. Sarcinile trebuie să fie percepute ca o continuare a activității desfășurate în clasă, luând în considerare inteligențele copilului;
- pentru unele subiecte materia de bază să fie însușită în clasă, iar pentru extindere, se propun sarcini pentru dezvoltare generală și cu caracter inter- și transdisciplinar;
- este necesar de adaptat sarcina propusă nivelului cognitiv și interesului elevilor. Ar fi bine că atunci când elevii primesc sarcina pentru extindere, ar trebui să exclame: „E o provocare!” sau „E ușor!”, și nu „Aoleu!”
- ar trebui de utilizat sarcini cu caracter diferențiat, unde trebuie puse în valoare experiențele elevilor și de la alte discipline;
- este necesar de ținut cont de principiul: „ceea ce nu se verifică, nu se face!”, de aceea periodic e necesar de verificat sarcinile prin corectarea efectivă a acestora;
- nu se recomandă de propus teme pentru acasă în vacanțe, ci doar subiecte de reflecție sau un proiect realizate în comun cu membrii familiei/prietenii;
- sarcinile de extindere pot fi propuse pe o perioadă și mai lungă de timp, orientate spre formarea/dezvoltarea de competențe.

În conformitate cu *Instrucțiunea privind managementul temelor pentru acasă în învățământul primar, gimnazial și liceal* (aprobată prin ordinul MECC nr. 1249 din 22.08.2018) elevul nu este apreciat cu notă insuficientă și tema pentru acasă nu este folosită ca o pedeapsă.

4. Sugestii de evaluare

4.1. Orientări generale

Evaluarea în cadrul disciplinei *Istoria românilor și universală* este realizată în conformitate cu prevederile *Metodologiei de evaluare criterială prin descriptori pentru clasa a IV-a* (aprobată prin ordinul MECC nr.1124 din 20 iulie 2018) și poate fi non-instrumentală, dar și instrumentală – pe bază de instrumente de evaluare le se în funcție de contextul specific: probă scrisă, orală, sau practică, test etc. De asemenea în instrumentarea evaluării pot fi utile diverse tehnici interactive, de exemplu *Diagrama Venn*, *Știu – Vreau să știu – Am învățat* etc. Prioritar însă pentru lecțiile de istorie este evaluarea de tip reflexiv ce creează elevilor condiții de autoevaluare și autoreglare a învățării.

Pentru evaluare se recomandă fișe de lucru, fișa de observare a comportamentului elevului în cadrul activităților de grup, rezolvarea de rebusuri pe teme istorice, probe/teste care conțin itemi obiectivi și semiobiectivi, Tehnica 3-2-1, examinări orale.

PROIECTAREA EVALUĂRILOR (sugestie)

Semestrul I (15 ore)																			
Unități de învățare	Modulul 1. Istoria ne învăță							Modulul 2. Evenimente și personalități istorice											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
Evaluări	EI			EFE (pract.)			EFE (pract.)		EI			EFE		ES (orală)					
Semestrul II (19 ore)																			
Unități de învățare	Modulul 2. Evenimente și personalități istorice							Modulul 3. Valori și tradiții în istorie											
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
Evaluări	EI		EFE		EFE (pract.)			ES			EI			EFE				ES	

Punctul de plecare pentru elaborarea probei de evaluare sumativă (finală) în clasa a IV-a sunt domeniile expuse în tabelul de mai jos. Cadrele didactice vor urmări în elaborarea itemilor de evaluare indicatorii pentru cele trei niveluri taxonomice: *cunoaștere și înțelegere, aplicare și integrare.*

Domeniul	Cunoaștere și înțelegere	Aplicare	Integrare
Limbaaj istoric	Elevul va fi capabil să definească conținutul noțiunilor istorice de bază (7-10 noțiuni); Elevul va fi capabil să formuleze enunțuri corecte, utilizând 2-3 noțiuni istorice recomandate.	Elevul va fi capabil să structureze un discurs în limba maternă, utilizeze 3-5 noțiuni istorice recomandate; Elevul va fi capabil să descrie evenimentele istorice studiate, folosind limbaj de specialitate.	Elevul va fi capabil să utilizeze 3-4 noțiuni istorice în comunicarea cu colegii din școală, membrii familiei și/sau comunității; Elevul va fi capabil să elaboreze materiale pentru un portofoliu la disciplină, utilizând noțiunile recomandate.
Izvoare istorice	Elevul va fi capabil să identifice tipurile de izvoare (scrise, materiale, imateriale etc.)	Elevul va fi capabil să utilizeze cel puțin 2 surse istorice în elucidarea unui eveniment sau proces istoric.	Elevul va fi capabil să colecteze unele informații, de la 1-2 membri ai comunității, despre unele evenimente de istorie locală.
Timp și spațiu în istorie	Elevul va fi capabil să determine spațiului istoric universal, european, național și local pe hărțile murale; Elevul va fi capabil dateze cel puțin 3 evenimente sau procese istorice studiate.	Elevul va fi capabil să plaseze pe un segment de axă cronologică cel puțin 3 evenimente istorice studiate; Elevul va fi capabil să localizeze pe harta istorică murală cel puțin 3 evenimente istorice studiate; Elevul va fi capabil să citească legenda unei hărți istorice murale.	Elevul va fi capabil să localizeze pe hartă și să plaseze în timp evenimente de istorie locală.
Personalități istorice	Elevul va fi capabil să identifice 10 personalități istorice remarcabile din spațiul local și național.	Elevul va fi capabil să încadreze personalitățile istorice din spațiul național într-un eveniment istoric prin în 4-5 propoziții; Elevul va fi capabil să elaboreze arborele genealogic a familiei din care face parte.	Elevul va fi capabil să elaboreze o informație despre personalitatea istorică al cărei monument este ridicat în localitatea de baștină; Elevul va fi capabil să manifeste respect față de personalitățile notorii.

4.2. Proiectul și portofoliul istoric – metode alternative de evaluare

Obiective specifice portofoliului istoric sunt:

Portofoliul este definit în DEX al Limbii române ca „*dosar, mapă în care se păstrează acte, hârtii de valoare*”. Portofoliul reprezintă „*cartea de vizită*” a elevului, urmărindu-i progresul de la un semestru la altul, de la un an școlar la altul sau chiar de la un ciclu de învățământ la altul.

- creșterea interesului pentru cunoașterea trecutului istoric al țării;
- inițierea în realizarea unor itinerare istorice (reale sau imaginare), care să cuprindă și vizitarea unor muzee istorice;
- stimularea creativității prin selectarea materialelor și realizarea unor compuneri pe teme date;
- stimularea dorinței de a citi și de a afla noutăți prin intermediul lecturilor istorice.

În realizarea acestui gen de portofoliu se parcurg următorii pași:

1. Se stabilește subiectul și proiectul unui program de realizare și de evaluare (adică ce va conține portofoliul). Acest pas se realizează împreună cu elevii, stabilindu-se exact ce cuprinde.
2. În ce formă se realizează portofoliul (tip dosar sau plic, casetă, cutie).
3. Cine face selecția (elevul/grupul împreună cu cadrul didactic).
4. Unde se păstrează portofoliul.

Deosebit de importantă este stabilirea **listelor de criterii** în măsură să reflecte achizițiile școlare, reale și măsurabile, la nivelul vârstei și posibilităților copilului. O listă de criterii poate fi:

1. Respect cerințele unui portofoliu
2. Distribuie/aranjează materialele conform structurii
3. Elaborează materiale de calitate
4. Realizează materialele creativ și original.

Structura unui portofoliu va fi proiectată de către cadrul didactic, ținând cont de: scopul urmărit, sugestiile elevilor (pot alege teme sau tipuri de instrumente), libertatea elevilor de a-și adăuga materialele care cred că-i reprezintă mai bine.

De exemplu, un portofoliu al elevului din clasa a IV-a la istorie ar putea cuprinde:

- biografii ale unor personalități istorice;
- copii ale unor documente istorice găsite (studiate în bibliotecă, în cărți de specialitate, în muzee);
- fotografii însoțite de scurte comentarii ale unor monumente istorice realizate de elevi în timpul unor vizite;
- scurte comunicări privind opinia elevului despre un domnitor sau un anumit eveniment istoric;
- copii ale unor poezii sau lecturi cu conținut istoric;
- jocuri istorice tip puzzle (piesele refac o anumită hartă istorică sau portretul unui domnitor);

- expoziție de fotografii cu portul popular din diverse zone ale țării;
- interviuri luate de elevi unor persoane care au fost martore la un eveniment istoric;
- diferite materiale din ziare și reviste, care reflectă teme istorice;
- desene, cum ar fi: „Blazonul familiei”, trasee: „Satul bunicilor – localitatea mea natală”, Traseul „Localitatea natală – Cetatea Soroca”;
- comunicări pe diverse teme.

Portofoliul propus pe tema „Familia mea” va cuprinde:

- foaia de titlu, cu numele instituției, tema abordată, numele elevului, numele profesorului, anul;
- argumentul/motivația realizării demersului;
- arborele genealogic al familiei;
- lista cronologică a evenimentelor importante petrecute în familie;
- fișele biografice ale membrilor familiei, ordonate cronologic, după data nașterii;
- interviuri cu membri familiei, despre evenimentele din viața familiei/colectivității, la care au participat;
- povestiri transmise din generație în generație, despre faptele predecesorilor;
- copii ale unor acte din arhiva familiei: certificate de naștere, de căsătorie, de deces, diplome etc.;
- fișa autobiografică a elevului, cine am fost – cine sunt – cine voi fi.

Evaluarea se va face pentru fiecare element al portofoliului, separat, la momentul realizării produsului respectiv. Dacă portofoliul va fi evaluat global, atunci se vor stabili criterii clare, holistice de evaluare, care vor fi comunicate elevilor înainte ca aceștia să înceapă elaborarea portofoliului.

Criterii de evaluare a portofoliului clasei pot fi:

- **să fie complet** (cuprinde materiale din diferite domenii);
- **să fie clar** (portofoliul este bine organizat, este bine amenajat și structurat; corect din punct de vedere gramatical și cu o exprimare la nivel; punctele cele mai importante și argumentele sunt ușor de înțeles);
- **să includă informații de bază** (conținuturile sunt exacte și acoperă informația de bază, fapte și concepte importante; informația inclusă este importantă pentru a înțelege subiectul);
- **să fie prezentate argumentele și dovezile necesare** (sunt utilizate exemple pentru a explica sau a susține punctele de vedere, în special pe subiecte controversate; sunt prezente explicații corespunzătoare, surse sigure și variate, o listă a bibliografiei de documentare etc.);
- **să fie atașate grafice, desene și alte produse** (materialele prezentate corespund conținutului portofoliului; oferă informații relevante; sunt anexate grafice, o legendă sau un titlu; îi ajută pe ceilalți să înțeleagă mai bine expunerea portofoliului).

Proiectul începe în clasă, prin definirea și înțelegerea sarcinii de lucru, eventual și prin începerea rezolvării acesteia și se continuă acasă, pe parcursul a câtorva zile sau săptămâni. În acest timp elevii se consultă permanent cu învățătorul. Proiectul se încheie tot în clasă, prin prezentarea produsului realizat de către elev/grup de elevi.

Realizarea proiectelor/posterelor facilitează anunțarea unor criterii de apreciere, de la elementele de conținut la cele estetice. În același timp, este valorizată contribuția fiecăruia dintre membrii echipei la obținerea rezultatului, precum și aptitudinilor individuale ale fiecăruia.

De exemplu, un **poster** se poate evalua pe baza unor criterii, precum:

1. prezența elementelor de conținut istoric folosite adecvat;
2. contribuția individuală la realizarea posterului;
3. aspectul estetic.

EDUCAȚIA MORAL-SPIRITUALĂ

1. Concepția didactică a disciplinei

Prezentul curriculum constituie documentul normativ al disciplinei școlare **Educația moral-spirituală (EMS)** pentru clasele I-IV. Disciplina școlară EMS se axează pe toate valorile morale, spirituale, artistice, estetice, sociale etc., achiziționate la studierea celorlalte discipline școlare.

În cadrul orelor de Educație moral-spirituală se va urmări formarea unor comportamente relaționate de inițiere în valorile moral-spirituale, tradițiile naționale, de stabilire a relațiilor interpersonale pozitive. În cadrul orelor de EMS, accentul se va plasa pe dimensiunea afectivă, motivațională, atitudinală și cea socială a educației.

Administrarea disciplinei. Pentru clasele primare este prevăzută 1 oră pe săptămână în componenta invariabilă a planului de învățământ.

În cadrul orelor de EMS, cadrele didactice vor orienta demersul educațional al elevilor din perspectiva conștientizării conexiunilor între: *a ști, a ști să faci, a ști să fii*, în scopul sporirii motivației pentru învățare a elevilor, utilizării cunoștințelor și capacităților dobândite în viața reală.

Activitatea în baza curriculumului la EMS vizează proiectarea și desfășurarea procesului educațional, care are în vedere promovarea prin toate formele și dimensiunile educației a unui **referențial axiologic** ce include:

- Valori general-umane: adevăr, bine, frumos, sacru etc.
- Valori naționale: țară, popor, cultură națională, credință, tradiții etc.
- Valori curriculare stabilite pe discipline: competențe specifice, conținuturi, activități de învățare și produse școlare recomandate.
- Valori colective: ale clasei, ale grupului de elevi, ale grupurilor sociale, ale familiei etc.
- Valori individuale, care sunt definitorii pentru orice ființă umană: familie, credință, prieteni, preferințe etc.

Conștiința moral-spirituală a elevilor va fi demonstrată prin atitudini, comportamente/competențe și cunoștințe cu privire la semnificația unor concepte și norme din sfera valorilor umane.

Reușita implementării disciplinei Educația moral-spirituală s-ar traduce prin: **a fi conștient motivat și activ pentru promovarea valorilor general-umane: adevăr, bine, bunătate, pace, patriotism, credință, înțelepciune, spirit de cooperare, încredere în virtuți**. Implementarea acestor valori va contribui la stabilirea unei coerențe necesare între conținutul educației și mediul socio-cultural; cunoașterea/promovarea patrimoniului cultural al poporului; formarea și dezvoltarea unor comportamente adecvate, de incluziune și adaptare socială; formarea și dezvoltarea unei atitudini pozitive, autonome care să armonizeze relația cu sine și ceilalți, cu mediul înconjurător.

Disciplina Educația moral-spirituală va fi predată de învățătorii nivelului primar de învățământ.

2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat

- 1. Redefinirea competențelor specifice** în conformitate cu trei categorii de finalități specifice disciplinei: *valori moral-spirituale; norme din sfera moral-spirituală; virtuți (ca însușiri morale manifestate prin respectarea consecventă a valorilor, principiilor, normelor), cu specificarea abilităților și a componentelor atitudinale predominante.*
- 2. Reorganizarea unităților de conținut** conform principiului modular concentric pe parcursul temporal al anului școlar.
Definirea concentrelor în baza contextelor formării Eu-lui moral al copilului de vârstă școlară mică: școala, familia, comunitatea, sinele.
- 3. Reconfigurarea unităților de conținut:**
 - a)** în corespundere cu profilul de formare al absolventului ciclului primar de învățământ, prin valorificarea, în special, a componentelor ce vizează *competențe sociale, sensibilizare și exprimare culturală;*
 - b)** în raport cu sistemul de valori educaționale:
 - *valorile general-umane:* bunătatea, adevărul, sinceritatea, onestitatea, răbdarea, cumpătarea, respectul, solidaritatea, responsabilitatea, pacea, patriotismul, credința, înțelepciunea;
 - *valorile incluziunii:* acceptarea, sprijinul reciproc, respectul, cooperarea, grija, încrederea; comunicarea pozitivă;
 - *valori colective* ale clasei, ale grupului de elevi, ale grupurilor sociale, ale familiei.
- 4. Revizuirea unităților de competențe** prin corelare cu competențele specifice și unitățile de conținut, urmărind gradualitatea, complexitatea, transferabilitatea, contextualitatea competențelor.
- 5. Diversificarea activităților de învățare recomandate**, cu accent pe activități oportune pentru formarea de valori și atitudini la vârsta școlară mică.
- 6. Specificarea produselor școlare recomandate**, evaluabile în fiecare unitate de învățare.
- 7. Introducerea sistemelor sintetice de finalități educaționale** pentru fiecare dintre clasele I-IV.

3. Sugestii metodologice

În cadrul orelor de Educație moral-spirituală va fi promovată o pedagogie activă și participativă axată pe asigurarea șanselor egale fiecărui copil; crearea unui mediu școlar în care fiecare elev se simte în siguranță; promovarea unui învățământ diferențiat; inițierea elevilor în arta unei comunicări eficiente; acceptarea diversității caracterelor și a independenței de spirit, favorizând colaborarea dintre toți membrii colectivului școlar.

În cadrul orelor de Educație moral-spirituală se va urmări formarea unor comportamente legate de inițierea în valorile moral-spirituale, tradițiile naționale, stabilirea relațiilor interpersonale pozitive.

La disciplina Educația moral-spirituală se va încuraja dezvoltarea unei metodologii centrate pe elev; utilizarea unor strategii cooperative, socializante axate pe respect reciproc; atitudinea pozitivă, toleranța etc.

3.1. Exemple de activități interactive transdisciplinare

Exemplul 1

Clasa a II-a

Disciplina: Educația moral-spirituală

Unitatea de învățare 3: Eu și comunitatea

Subiectul lecției: O mână de ajutor

Unități de competențe: 3.1., 3.2.

Obiective:

La finele lecției, elevul va fi capabil:

O₁: să explice în cuvinte proprii noțiunea de ajutor în contexte familiare;

O₂: să exemplifice cum îi ajută pe cei din jur în situații cotidiene;

O₃: să aprecieze valoric comportamente în contextul ajutorului între oameni;

O₄: să solicite ajutor în caz de nevoie, alegând în mod adecvat persoane și exprimând coerent solicitarea;

O₅: să manifeste atitudine pozitivă și responsabilă față de sine și cei din jur în situații educaționale de cooperare.

Strategii didactice:

Forme: frontală, individuală, în perechi, în grup.

Metode: joc didactic, discuție dirijată, Gândește-Perechi-Prezintă, Pânza de păianjen, Asaltul de idei.

Mijloace: foi pentru desen, creioane/carioci/pixuri, bandă adezivă.

Strategii de evaluare: evaluare formativă interactivă; autoevaluare.

SCHIȚA DEMERSULUI DIDACTIC

Evocare

Joc didactic „Decodificare”. Elevii se împart în 6 echipe. Fiecare echipă primește câte un lanț de calcul scris pe o foaie A4. Elevii efectuează calculele prin rotația foii.

Apoi, foile se afișează la tablă în ordinea crescătoare a numerelor. După ce foile se întorc pe verso, se obține cuvântul AJUTOR.

Discuție dirijată: „Ce înseamnă ajutor/a ajuta? Ce faceți ca să vă ajutați unii pe alții în familie? Între prieteni? De ce au nevoie oamenii de ajutor?”

Realizarea sensului

Gândește-Perechi-Prezintă: „Ajutorul desenat”

- Se distribuie pe bănci câte o foaie și creioane/carioci/pixuri.
- Se cere să pună o mână/palmă pe hârtie și să-i traseze conturul. Se lucrează în perechi pentru a se ajuta reciproc să traseze conturul mâinii. Pe amprente, copiii vor scrie cuvinte/propoziții despre felul în care aceste mâini ajută alți oameni.
- Se afișează la tablă toate „mâinile de ajutor”. Se prezintă și se discută înscrierile realizate în perechi.
- Se realizează autoevaluarea activității în perechi.

Pânza de păianjen: Valorile umane care se manifestă în contexte de acordare a ajutorului.

Reflecție

Asaltul de idei privind diferite modalități prin care oamenii și comunitățile se ajută reciproc: Pe cine ajutați voi? Cum îi ajutați? Pe cine ați mai putea ajuta? (Gândiți-vă la persoanele/animalele/plantele din curtea, mahalaua, strada, satul, comunitatea voastră.) Ce este o comunitate? Cum se pot ajuta oamenii dintr-o comunitate unii pe alții? Cum se pot ajuta comunitățile între ele? Cum puteți cere ajutor din partea cuiva?

Extindere

Temă de proiect pentru o săptămână: Învățare prin sarcini.

Se propune echipelor de elevi să traseze conturul mâinii unor adulți (învățător, părinți, asistenți medicali, bucătari, personal de serviciu, șoferi, voluntari etc.) și să-i intervieveze cu privire la modul în care ajută copiii.

Exemplul 2

Clasa a IV-a

Unitatea de învățare 3. Eu și comunitatea

Subiectul lecției: Cupoanele voluntarului

Unități de competențe: 3.1., 3.2.

Obiective: La finele acestei activități, elevii vor fi capabili:

O1: să explice în cuvinte proprii ce este munca voluntară;

O2: să aprecieze necesitățile oamenilor asistați de voluntari;

O3: să manifeste angajament pentru a face lucruri bune în școală și în afara ei.

Produs evaluat: cupoanele voluntarilor.

Strategii didactice:

Forme: frontală, individuală, în perechi.

Metode: joc didactic, explorare, lucrare practică, asalt de idei.

Materiale: foi albe sau colorate, materiale de colorat, foarfece, perforator, dantelă.

Strategii de evaluare: evaluare formativă interactivă, autoapreciere.

SCHIȚA DEMERSULUI DIDACTIC

Evocare

Joc didactic „Decodificare”. Fiecare pereche de elevi primește o cartelă pe care se dă un exemplu de scriere corectă sau greșită a unor ortograme, iar pe verso – o literă. Trebuie să fie 8 exemple corecte. Perechile de elevi care au identificat scrierile corecte, afișează cartelele pe verso la tablă, apoi prin rearanjare formează cuvântul VOLUNTAR.

Explorare în perechi cu ajutorul dicționarelor explicative: sensul cuvântului „voluntar”.

După ce s-a clarificat noțiunea, se atenționează că oricine poate deveni voluntar, inclusiv copiii!

Realizarea sensului

Asalt de idei. Cine ar avea nevoie de o mână de ajutor în familia voastră, printre vecini sau la școală? Ce fel de asistență ar necesita fiecare dintre aceștia? Posibil, un vecin bătrân are nevoie să i se aducă produse alimentare. Altcuiva, care este bolnav sau singur, i-ar plăcea să i se facă o vizită. Ce lucruri bune ar putea face copiii acasă sau la școală?

Poate fi realizată o listă cu răspunsurile copiilor pe tablă sau pe o coală mare de hârtie.

Lucrare practică. Confecționarea „cupoanelor pentru fapte bune”.

Din hârtie colorată elevii decupează și decorează cupoane pentru fiecare persoană din lista lor. Apoi, copiii vor scrie pe aceste cupoane sarcinile. Când sunt gata, cupoanele pot fi perforate și prinse cu dantelă. Ele vor fi purtate la gât timp de o săptămână.

Învățătorul va încuraja copiii să realizeze sarcinile de pe cupoane. De asemenea va încuraja părinții, colegii și profesorii din școală să aprecieze elevii ce poartă cupoane. Ulterior, se pot confecționa și alte cupoane.

Reflecție:

- Prezentarea cupoanelor: Mesajul oral
- Autoapreciere

Extindere:

Temă pentru acasă, pentru o săptămână

Produsul evaluat: Implicarea în acțiuni comunitare.

În clasă se instalează „Sipețelul lucrurilor bune” pe care le-au făcut copiii pentru alții, unde vor fi adunate toate cupoanele cu sarcinile realizate. Peste o săptămână, la lecția următoare se organizează totalizarea/evaluarea printr-o activitate „Balul voluntarilor” cu invitarea unora dintre persoanele ajutate.

Exemplul 3

Clasa a IV-a

Unitatea de învățare 4. Învăț să fiu om

Subiect tematic: Pilda biblică „Cei doi vecini”

Unități de competențe: 4.1., 4.2.

Obiective: La finele lecției, elevii vor fi capabili:

O1: să identifice în baza textului citit faptele bune ale personajelor;

O2: să exemplifice norme de comportare civilizată în familie, școală, societate;

O3: să argumenteze necesitatea dirijării reacțiilor afective în diferite situații;

O4: să formuleze judecăți de valoare referitor la acțiuni și virtuți morale, manifestând atitudine critică și comunicare asertivă.

Produse evaluate: mesajul oral, agenda faptelor bune.

Strategii didactice:

Forme: frontală, individuală, în perechi.

Metode: explozia stelară, harta textului, joc de rol, citire model.

Materiale: mijloace audio-vizuale, film educativ (YouTube).

Strategii de evaluare: evaluare formativă interactivă, autoevaluare.

SCHIȚA DEMERSULUI DIDACTIC

Evocare

Vizionarea filmului educativ *Cei doi vecini*.

Explozia stelară: Elevii vor descoperi învățătura pildei biblice și vor scrie în caiete cuvintele-cheie.

Realizarea sensului

Citirea textului: Citirea pildei biblice: „*Cei doi vecini*” cu evidențierea cuvintelor noi, explicarea cuvintelor cheie. Formularea întrebărilor în baza textului.

Harta textului: Elevii vor primi sarcina să completeze tabelul, alegând din șirul cuvintelor propuse pe cele ce exprimă însușirile personajelor din parabolă: *generos, bun, răbdător, omenos, cinstit, răutăcios, dușmănos, orgolios*.

Joc de rol: Elevii vor improviza o dezbatere cu privire la finalul pildei biblice.

Reflecție:

Mesajul oral: Declar lumii întregi. Elevii primesc fișele pe care completează:

– Datorită acestui text...

– Am citit despre cuvântul bun și în...

– Aș recomanda...

– De azi voi...

Autoaprecierea.

Extindere:

Produse: Mesajul oral, Agenda faptelor bune.

Elevii primesc sarcina de a completa Agenda faptelor bune cu două fapte bune.

3.2. Exemple de jocuri didactice

Competența specifică 2: Aprecierea valorică a comportamentelor proprii și ale altor persoane în contextul normelor moral-spirituale, dând dovadă de atitudine critică și comunicare asertivă.

Săculețul lui... (*nume de personaj*)

Activitatea constă în caracterizarea personajelor pornind de la anumite trăsături ale acestora extrase la întâmplare dintr-un săculeț.

Etapele jocului:

- se stabilește personajul care urmează a fi caracterizat;
- se extrag pe rând bilețele pe care sunt notate diferite calități sau defecte umane;
- fiecare elev care extrage un astfel de bilet are la dispoziție două minute să justifice dacă trăsătura umană respectivă este valabilă în cazul personajului în cauză;
- la final, se completează un tabel sau organizator grafic în care se sintetizează portretul moral al personajului.

Cubul valorilor

Elevii sunt repartizați în 3-5 echipe egale numeric. În cadrul fiecărei echipe, un elev va fi desemnat raportor (va raporta în fața clasei produsul echipei sale), un altul va fi timer (va gestiona timpul alocat).

Învățătorul va avea pregătit un cub de carton sau de plastic, pe ale cărui fețe sunt scrise 6 trăsături morale ale eroului dintr-un text suport (de exemplu: generozitate; vitejie; spirit de sacrificiu; modestie; credință în Dumnezeu; istețime; curaj; hărnicie; tenacitate etc.).

Fiecare echipă va rostogoli cubul, pentru a primi o valoare pe care trebuie să o explice prin raportare la textul suport. Se precizează timpul alocat activității în echipă (5 minute) și se dă startul. Elevii vor dezbate în cadrul echipelor. Când timpul a expirat, se cere raportorilor să iasă în fața clasei și să prezinte, fiecare, oral, produsul echipei. Se apreciază produsul activității fiecărei echipe și se aduc completări sau, după caz, corectări.

Critică-I, laudă-I!

Clasa se împarte în echipe, acestea desemnându-și câte un raportor.

Echipele cu număr impar vor avea de criticat un aspect moral al personajului textului-suport, iar echipele cu număr par vor lăuda personajul, de asemenea pentru un singur aspect moral. La terminarea timpului alocat, raportorul va justifica în fața clasei alegerea făcută de echipa sa.

Panseluța

Se formează echipe și se repartizează fiecărei echipe câte o coală de hârtie pe care este desenată o floare cu patru petale mari. În centrul florii se scrie numele personajului dintr-un basm cunoscut.

Li se cere elevilor să noteze în cele patru petale cele mai importante/reprezentative patru trăsături morale ale personajului. Timp de lucru – 10 minute.

Apoi raportorii vor citi rezultatul obținut. Învățătorul va accentua faptul că unele trăsături apar pe foile mai multor echipe (curajul; vitejia; bunătatea etc.), ceea ce conduce la ideea că personajele basmelor se înscriu într-un tipar de calitate morale apreciate de popor.

Joc didactic de rol, în baza unor situații din cotidian care valorifică experiența de viață a copiilor

Varianta 1

- Sarcina didactică: a argumenta prin interpretarea rolurilor consecințele lipsei de modestie.
- Sarcina de joc: să interpreteze rolurile unor copii de seama lor în situația propusă de învățător.
- Regulile jocului:
 - 1) elevii primesc roluri pentru interpretare: colegi de clasă; sfătuitoari.
 - 2) elevilor li se va acorda un timp anumit pentru decizii asupra modului de interpretare a rolurilor;
 - 3) elevii interpretează rolurile în fața clasei;
 - 4) la final, ceilalți elevi comentează situația dramatizată, propunând idei proprii.

Evaluarea jocului se realizează imediat după finalizarea activității, în baza unor criterii prestabilite de comun acord cu elevii. În evaluarea jocului se antrenează toată clasa, dar poate fi delegată o echipă de elevi experți.

Varianta 2 cu aplicarea tehnicii „Așa DA, așa NU”

Regulile jocului:

- 1) elevii primesc roluri pentru interpretare: 2 copii – unul interpretează exemple pozitive de manifestare a comportamentului, altul – exemple negative;
- 2) elevilor li se va acorda un timp anumit pentru decizii asupra modului de interpretare a rolurilor;
- 3) elevii interpretează rolurile în fața clasei;
- 4) ceilalți elevi apreciază cu ajutorul semafoarelor *Da* sau *Nu*; în cazul unei situații negative, de dramatizează comportamentul opus – cel pozitiv;
- 5) la final, ceilalți elevi comentează situația dramatizată, propunând idei proprii.

Competența specifică 1: Recunoașterea valorilor moral-spirituale în diferite contexte de viață, demonstrând atitudine pozitivă și responsabilă față de sine și cei din jur.

Joc didactic de rol: Cum să comunicăm pentru a fi ascultați, auziți, acceptați?

Lucrul în grup. Exprimați-vă emoțiile fără cuvinte.

1. Formați două echipe: *actori și spectatori*.
2. Improvizați împreună cu colegii tăi următoarele situații:
 - Vă îndreptați undeva și la un moment dat înțelegeți că ați luat un lucru oarecare.
 - Doriți să întrebați ceva, dar nu puteți vorbi.
 - Doriți să telefonați, dar constăți că nu aveți minute la telefonul mobil.
 - Pe trotuar întâlniți o persoană cu dezabilitate de vedere, care dorește să treacă strada. Îi oferiți ajutorul vostru ca să o traverseze în siguranță.
3. A fost ușor sau greu de înscenat?
4. Enumerați dificultățile cu care v-ați confruntat.
5. Propune două schimbări ce pot fi făcute în clasă, școală, comunitate pentru a ușura viața copiilor/persoanelor cu dezabilități din școală/satul natal.

Exemple de descriere a situațiilor pentru jocul de rol

1) Modestia/Lipsa de modestie

Radu este un elev bun la învățătură și un bun coleg. Are însă un neajuns: îi place să se laude. Nu-i lasă pe ceilalți să-i aprecieze calitățile. De la un timp, a început să sufere, căci mulți colegi nu-l mai iau în seama. El a devenit plictisitor. Toți prietenii s-au săturat să-i mai asculte laudele de sine.

2) Ospitalitatea/Lipsa de ospitalitate

Ion a venit în vizită la Doru, cel mai bun prieten al său. Chiar de la intrare, Doru l-a întrebat:

– Ce dorești? Nu vezi cât de obosit sunt? Tocmai dormeam.

Doru uitase că l-a invitat chiar el pe Ion și se purta foarte ciudat. Îl ținea de vorbă la ușă, fără să-l invite în casă. După un timp Ion îl roagă:

– Ai putea să-mi dai și mie o cană cu apă?

Nici măcar atunci Doru n-a înțeles că Ion se aștepta la o primire mai frumoasă din partea prietenului său.

3) Solidaritatea

Mihaela, Cornel și Anca erau vecini de bloc. Într-o zi de primăvară, s-au hotărât să îngrijească spațiul verde din fata blocului lor. Și-au pregătit cele necesare și s-au apucat de treabă. Între timp, i-au văzut și alți copii din bloc care li s-au alăturat. Fiind mai mulți, au terminat mai repede și mulțumirea a fost mai mare că au reușit să înfrumusețeze locul.

4) Milostenia/Indiferența

Ana a iesit cu prietenele la joacă. Deodată, dintr-un tufiș s-a auzit glasul unei păsări care parcă cerea ajutor. Era o cioară rănită la o aripă. Prietenele ei au rămas indiferente, dar Anei i s-a făcut milă. A chemat în ajutor părinții și au dus împreună pasărea la medicul veterinar.

5) Incluziune

Din cauza bolii, Ana nu a fost niciodată la școală. Profesorii vin acasă la ea și o ajută să-și pregătească temele. Ea nu are prieteni și se simte singuratică. Părinții i-au dăruit o pisică, pe care Ana a îndrăgit-o foarte mult. Totuși, cel mai mult, Ana își dorește să se joace cu copiii.

6) Credință

Casa Domnului

Într-o seară de iarnă, o tânără familie, stătea în jurul mesei. Tatăl era trist și apăsător de griji, iar mama plângea, ținându-și fața în palme. Fetița lor cea mică, mirată de această nouă situație, se apropie încet și întreabă:

– Mamă, de ce plângi?

– Fata mea, sunt zile grele, nu mai avem bani și pentru a putea trăi am vândut și casa aceasta frumoasă. Măine va trebui să ne mutăm într-o casă mult mai mică. De aceea plâng, fiindcă ne este greu să plecăm din acest loc minunat, unde am trăit în liniște atâția ani și să ne mutăm într-o casă sărăcăcioasă și ca vai de ea...

– Dar, mamă, nu locuiește Dumnezeu și în casa cea săracă în care ne vom muta?

Mirați de credința copilei și de adevărul spus de aceasta, părinții au înțeles că, în viață, greutățile și necazurile de orice fel încolțesc sufletul omului, dar credința și speranța nu trebuie niciodată uitate, fiindcă doar cu ele în suflet drumul spinos al vieții e străbătut mai ușor. (*Pilde ortodoxe și povestiri cu tâlc. Suflet de copil. București, 2004*).

3.3. Exemple de mini-proiecte

Competența specifică 3: Transpunerea achizițiilor dobândite la disciplină în activități educaționale/comunitare/culturale, tinzând spre virtuți moral-spirituale.

Mini-proiect: *Cum marcăm Sărbătorile de Crăciun*

Profesorul va organiza, împreună cu elevii, un proiect al clasei pe tema modalităților de sărbătorire a Crăciunului în localitate.

1. Anunțarea obiectivelor și temei mini-proiectului la nivelul clasei.
2. Organizarea discuției: *Sărbătorirea Crăciunului în familie*.
3. Lectura textelor despre datinile și obiceiurile de Crăciun.
4. Organizarea unei vizite la biserica din localitate.
5. Confectionarea unei ilustrate de Crăciun pentru cei dragi.
6. Interpretarea colindelor învățate.
7. Organizarea jocului de rol: *Căluțul*.
8. Organizarea unei expoziții cu lucrările copiilor.

Mini-proiect: Cum sărbătorim Paștele

Profesorul va organiza, împreună cu elevii, un proiect al clasei pe tema modalităților de sărbătorire a Paștelui.

1. Anunțarea obiectivelor și temei mini-proiectului la nivelul clasei.
2. Cu o oră înainte, profesorul le poate solicita elevilor să aducă fotografii din albumul familiei despre sărbătoarea Nașterii Domnului în familie; elevii sunt invitați să le prezinte și să relateze o întâmplare în legătură cu această mare sărbătoare, în care au fost implicați membrii familiei lor.
3. Confectionarea unor felicitări sau desene, realizarea unor colaje din diferite materiale, încondeierea ouălor etc.
4. Organizarea unei expoziții cu produsele activității copiilor.

4. Sugestii de evaluare

În procesul evaluării finalităților EMS se va ține cont de următoarele produse recomandate:

- Mesaj oral.
 - ABC-ul incluziunii.
 - Agenda faptelor bune.
 - Târgul de Crăciun.
 - Expoziția pascală.
 - Cupoanele voluntarului.
 - Proiectul de grup.
 - Proiectul de acțiuni.
 - Alfabetul valorilor.
 - Implicarea în acțiuni comunitare.
 - Descrierea sărbătorilor calendaristice.
 - Enunțul lacunar.
 - Portretul moral al personajului.
 - Aprecieri prin simboluri.
- **ABC-ul incluziunii.** Elevii vor fi rugați să aranjeze în ordine alfabetică valorile/cuvintele pozitive pe care le cunosc. Aceste cuvinte pot fi identificate de către elevi pe baza unor discuții sau a unor imagini tematice.

Exemplu:

A	Acceptare	Nădejde	N
B	Bunătate	Onestitate	O
C	Calmitate	Prietenie	P
D	Diversitate	Respect	R
E	Evlavie	Solidaritate	S
F	Frumusețe		Ș
G	Grijă	Toleranță	T
H	Hărnicie		Ț

I	Integritate	Unicitate	U
Î	Încredere	Viață	V
J	Justețe		X
K			Y
L			Z
M	Milostenie		

- **Alfabetul Valorilor.** Elevii vor fi solicitați să completeze fișa de mai jos cu câte o valoare propusă de profesor (acceptarea, sprijinul reciproc, respectul, cooperarea, prietenia, bunătatea, adevărul, sinceritatea, încrederea, onestitatea, grija, bunăvoința, răbdarea, cumpătarea, angajamentul, comunicarea pozitivă cu colegii, coeziune, integritate etc.).

Exemplu: Alfabetul Valorilor

Numele, prenumele elevului

Ai la dispoziție două săptămâni pentru a realiza patru activități indicate în fișa de mai jos. Drept dovadă a realizării activităților din fișă, roagă pe cineva (membrii familiei, profesor, colegi de clasă, prieteni, oameni din comunitate) să semneze în dreptul fiecărui enunț acțiunile realizate de tine.

1. Îmi exprim Respectul față de mine însumi prin:
.....
2. Îmi exprim Respectul față de colegi prin:
.....
3. Îmi exprim Respectul față de colegii de clasă prin:
.....
4. Îmi exprim Respectul față de membrii familiei prin:
.....
5. Îmi exprim Respectul față de membrii comunității prin:
.....
6. Aș dori ca oamenii din jur să vadă în mine următoarele calități:
.....

- **Agenda faptelor bune.** Copiii pot învăța să facă fapte bune atât acasă, cât și la școală. Prezentăm o listă de fapte bune, pe care elevii nivelului primar de învățământ le pot face pentru profesorii și colegii săi: să ștergă tabla, să împrumute un pix; să îi explice unui coleg acolo, unde nu a înțeles; să nu facă gălăgie la ore; să își ajute profesorii când au nevoie; să își încurajeze colegii.

Elevii vor înregistra în tabel faptele bune realizate pe parcursul unei săptămâni:

Numele, prenumele elevului	
Data, ziua	
Fapta bună realizată	

- **Proiectul de acțiuni.** În planificarea și implementarea activităților din cadrul proiectului de acțiuni se poate folosi o grilă, cu câteva elemente specifice. Tabelul de mai jos este doar un exemplu, la care pot fi aduse completări, schimbări, în funcție de specificul activităților propuse.

1. Unitatea de învățare:
2. Titlul proiectului de acțiuni:
3. Obiective:
4. Activități:
 - Perioada de derulare:
 - Participanți (elevi, cadre didactice, părinți, reprezentanți ai comunității etc.):
 - Locul desfășurării:
 - Desfășurarea activității (scurtă descriere):
5. Rezultate:

EDUCAȚIA MUZICALĂ

1. Concepția didactică a disciplinei

Scopul artelor în sistemul de învățământ general este să ofere o cunoștință completă despre lume și despre sine prin mijloace artistice.

Noțiunea de *educație muzicală* este interpretată ca proces individual continuu de autodesăvârșire spirituală a personalității prin multiple forme de contactare cu arta muzicii. Educația, și nu instruirea profesională, este dezideratul principal al disciplinelor din aria curriculară *Arte*. Educația muzicală a elevilor poartă un caracter artistic și se întemeiază pe natura vie a comunicării *elev – artă* și raportul *artă – viață*.

Disciplina școlară *Educația muzicală* este studiată la fel ca alte fenomene – fizice, lingvistice, biologice etc., însă este important să înțelegem că muzica este artă și cunoașterea ei se deosebește de cunoașterea unei științe, chiar și atunci, când devine obiectul unei discipline școlare.

Cunoașterea muzicii este un proces complex de conștiință, care provoacă emoții, impresii, sentimente și idei în cadrul practicilor de audiere/interpretare/creație. **Accesul la esența muzicii** este înlesnit de convergența trăirii și înțelegerii, sensibilului și mentalului, desfătării și cugetului. Trăirea emoției reprezintă exigența unei educații muzicale, a unei educații în receptarea/interpretarea muzicii, este prezentă în toate momentele actului muzicii. Trăirea emoțională a muzicii reprezintă punctul de plecare al cunoașterii artistice, care mai apoi accede spre experiența mintală, punând în vibrație rațiunea. Astfel, în toate activitățile muzical-didactice din cadrul lecțiilor de educație muzicală descoperirea fenomenului sonor-artistice va solicita la inițial retrăirea emoțională, apoi – cunoașterea propriu-zisă, care neapărat se va raporta la valori. **Prin muzica interpretată, audiată, creată se va modela comunicarea elevului cu lumea, autocunoașterea și formarea viziunii pentru viață.**

Atât prin specificul și conținutul său, cât și prin posibilitățile sale formative, muzica solicită nu numai fondul intelectual, ci și la cel afectiv al elevului, cu implicații directe în declanșarea unor stări, a unor trăiri și sentimente, făcându-l sensibil în fața marilor probleme ale vieții, contribuind la creșterea unui suflet frumos, armonios, cu o aleasă educație pentru valorile spirituale, cu extinderi în ținuta etică individuală, morală, civică etc. Arta îl ajută pe elev să trăiască plenar, să simtă mai puternic și mai profund viața, îi deschide noi orizonturi pentru a se cunoaște și cultiva prin artă, pentru a cunoaște și a se integra în viață. Cunoscând/valorificând lumea prin potențialul artelor, elevul se cunoaște/se construiește pe sine ca ființă spirituală – nivelul suprem al oricărei educații.

Valorile educației muzicale în învățământul preuniversitar reunesc:

- Trăirea muzicală drept chintesență în activitățile muzicale.
- Principiul modular în traseul de realizare a curriculumului.

- Lecția de educație muzicală ca formă de activitate (creație) muzical-pedagogică, concepută în baza principiilor dramaturgiei artistice.
- Sistemul activităților muzical-didactice ale elevilor ca produs derivat din cele patru forme de activitate muzicală: *creație – interpretare – audiere – reflexie*.
- Cultura muzicală, care înglobează rolul, funcțiile și finalitățile culturii în general, în procesul căreia elevul, cunoscând/valorificând lumea, se cunoaște/se construiește pe sine ca ființă spirituală.
- Educația muzicală propriu-zisă ca muzicalizare a ființei umane prin cultivarea unor calități specifice: *sentimentul muzical* = simț deosebit al muzicii, *gândirea muzicală* = judecată în sonorități-trăiri, *conștiința muzicală* = capacitate de a auzi artistic-sonor lumea, *inteligența muzicală* = grad superior al culturii muzicale [9].
- Educația prin muzică, alături de cultivarea unor competențe specifice, urmărește devenirea spirituală a personalității.

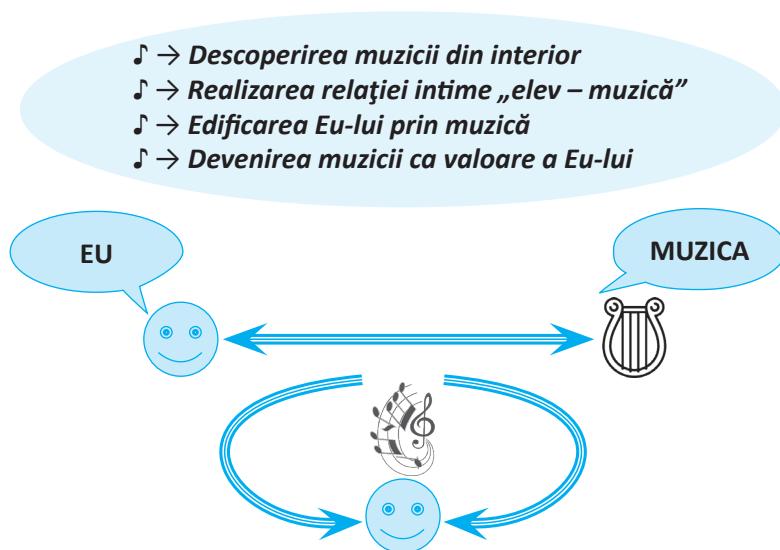


Figura 1. Relația „Eu (elevul) – Muzica” în procesul educațional [9].

Există două abordări în educația muzicală: (1) *Educația pentru muzică* – vizează pregătirea pentru interpretarea/receptarea, înțelegerea și asimilarea cât mai adecvată și profundă a mesajului artistic. (2) *Educația prin muzică* – vizează valorificarea potențialului educativ al operei de artă muzicală în vederea formării generale a personalității umane a elevului. În sistemul de învățământ general aceste două căi de educație se interpenetrează, dar prioritatea o deține educația prin muzică. În acest sens, cunoașterea muzicală permite realizarea premiselor pentru înțelegerea, receptarea și integrarea muzicii în viață.

Competența generală a disciplinei Educație muzicală reprezintă cultura muzicală a elevilor în calitatea ei de parte componentă a culturii spirituale. Acestei competențe i se subordonează competențele specifice educației muzicale. „Înșușită doar

ca fenomen artistic în sine, muzica rămâne o valoare exterioară elevului; percepută la nivel spiritual, ea devine parte a universului intim al elevului, transformându-l/ edificându-l” [12].

Competențele specifice pot fi formate doar prin disciplina școlară *Educație muzicală* și reprezintă „sisteme integrate de cunoștințe, abilități, valori și atitudini, create și dezvoltate pe întreaga perioadă de școlarizare” [4, p. 29]. În cadrul curriculumului școlar modern, competența reprezintă unitate de bază, dar și finalitatea de studii [idem, p. 14]. Competențele specifice disciplinei educație muzicală proiectează clar finalitățile procesului și contribuie la satisfacerea nevoilor personale și sociale ale ființei umane prin mijloacele artei muzicale.

În clasele primare **competențele specifice Educației muzicale** sunt:

1. Receptarea muzicii în situații de învățare și cotidiene, manifestând interes pentru cunoașterea sinelui și a lumii prin arte.
2. Exprimarea prin muzică a unor sentimente și idei, dând dovadă de atitudine creativă în valorificarea elementelor de limbaj muzical.
3. Transpunerea achizițiilor obținute la disciplină în contexte educaționale și cultural-artistice, demonstrând respect pentru valorile culturii naționale și universale.

Unitățile de competență răspund la întrebarea: **Ce ar trebui să știe deja să facă elevul pentru a căpăta o nouă competență?** Pe parcursul unui an de învățământ, unitățile de competență, ca niște „pietre de temelie”, integrează cunoștințe, abilități și atitudini în raport cu unitățile de conținut (conținuturile învățării). În procesul de structurare a obiectivelor operaționale în cadrul unei unități de conținut, se va avea în vedere armonizarea activităților muzical-didactice și echilibrul dintre domeniile principale (audiție, interpretare, creație, reflexie). Prezentăm în tabelul 1 exemple de structurare a obiectivelor operaționale (posibile) la unitatea de conținut din primul modul din clasa a II-a.

Din totalitatea obiectivelor operaționale propuse în tabelul de mai sus, cadrul didactic alege doar acele variante care cel mai eficient contribuie la învățarea temei „Marșul în lumea muzicii”. Scopul acestui exemplu este dezvăluirea posibilităților de realizare practică a unităților de competență prin raportare la domeniile educației muzicale: audiție, interpretare, creație, reflexie.

Taboul 1. Unitatea de conținut I – *Cântecul, dansul și marșul în lumea muzicii*

Tema lecției – <i>Marșul în lumea muzicii</i>				
Obiective operaționale potrivit domeniilor de activitate				
Unități de competență	AUDIȚIE	INTERPRETARE	CREAȚIE	REFLEXIE
1.1. Identificarea după auz a celor trei sfere ale expresivității muzicale: cântecul, dansul, marșul.	Să deosebească după auz muzica de marș de celelalte tipuri Să determine tipul de marș (militar/sportiv/funebru/nupțial etc.) după dispoziție (vesel/trist/solemn etc.)	Să interpreteze expresiv (cadențat/în tempo potrivit/dicțiune clară etc.) cântecul (...) în caracter de marș	Să elaboreze formule ritmice ce potrivite caracterului de marș, cu ajutorul silabelor „Pas” și „lu-te” Să rotească în ritm de marș texte poetice (...)	Să determine prin ce toate marșurile se aseamănă și prin ce se deosebesc de cânte și dans Să numească momentele din viață în care sună muzica de marș
1.2. Distingerea trăsăturilor specifice caracterelor cantabil, dansant și de marș al muzicii audiate și interpretate.	Să selecteze cuvinte potrivite caracterului de marș al muzicii (cadențat, hotărât, curajos, ritmat, organizat etc.) Să reprezinte grafic pe caiet conturul melodiei în caracter de marș din piesa (...) Să identifice sonoritatea fanfarei din mai multe exemple audiate	Să execute desene ritmice (...) în caracter de marș/cântec și instrumente muzicale pentru copii/în variante de percuție corporală Să fredoneze melodia piesei (...) sub formă de dialog/ecou/lănișor sonor, respectând caracterul de marș Să exerseze succesiunea timpului accentuat și neaccentuat în ritmul muzicii de marș	Să execute melodia cântecului (...) în caracter cantabil/dansant/de marș Să improvizeze un eveniment sonor pe textul (...), modelând puterea și viteza interpretării Să imită cu degetele mișcarea cadențată a muzicii audiate (...) Să compună motive melodice pe sunetele <i>so/ și mi</i> în caracter de marș	Să aleagă tipul de muzică (cântec/dans/marș) potrivit pentru interpretarea cântecului (...) Să caracterizeze muzica de marș după expresivitatea limbajului (melodie, viteză, putere etc.) Să explice rolul muzicii de marș în viața oamenilor
1.3. Interpretarea expresivă a unor melodii simple în limita unei octave în caracter cantabil/dansant/de marș.	Să marcheze timpii accentuați în muzica marșului (...), cu mișcarea brațului în spațiu în timpul audției	Să cânte expresiv cântecul (...) cu acompaniament Să acompanieze interpretarea cântecului (...) la instrumente muzicale pentru copii (tobiță, trianțlu, clopoței...)	Să potrivească tipul muzicii după textul poetic din cântecul (...) Să imită timbrul instrumentelor fanfarei cu onomatopoee („tam-tam”, „pac-pac”, „tu-tu”, „ți-pa-ta” etc.) în interpretarea desenelor ritmice	Să observe care instrumente se potrivește pentru interpretarea muzicii de marș Să caracterizeze prin cuvinte stările sufletești exprimate în muzica diferitor marșuri

Obiectivele lecțiilor se vor referi la diverse domenii, prin intermediul cărora se va stabili relația dintre muzică și elev. Obiectivele din cadrul unei activități muzical-didactice pot ține de următoarele domenii de cunoaștere muzicologică: imaginea muzicii, elementele de limbaj muzical, forma/genul creației muzicale, istoria muzicii etc. Printre acestea pot fi incluse obiective relaționare, care stabilesc relația *muzică – viață* prin mijlocire cu alte domenii de referință: experiență personală a elevului, istorie, literatură, filosofie etc. Muzica și viața – un suprascop al educației muzicale.

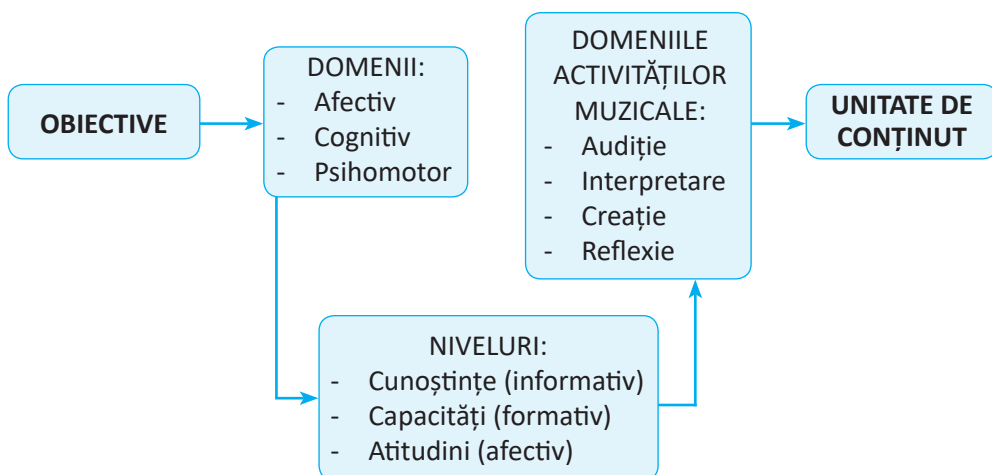


Figura 2. Traseul de formulare a obiectivelor pentru lecțiile de educație muzicală

Relația *muzică – viață* trebuie să treacă prin toate activitățile muzical-didactice a lecției, deoarece prin mesajul muzicii elevii studiază/descoperă înseși viața. Pentru atingerea funcției axiologice, obiectivele pot solicita domeniul atitudinal al elevului – aprecieri artistice/valorice, atitudini afective/comportamentale/cognitive, manifestări comportamentale etc. Cadrul didactic stabilește formula oportună a obiectivelor operaționale (prin raportare la domeniul/nivelul) potrivit situației didactice concrete.

În cadrul unei activități muzical-didactice succesiunea obiectivelor operaționale dezvăluie logica demersului de învățare. Formula simplă și clară permite înaintarea cu pași mici în lumea muzicii. Fiecare obiectiv trebuie să orienteze, direcționeze activitatea de învățare (descoperire, cercetare, cunoaștere) a elevului. Dacă elevii nu pot răspunde la obiectivele înaintate, profesorul imediat regândește lanțul acțiunilor în așa fel, ca noile obiective să regleze/asigure continuitatea procesului învățării. Aici este important de stabilit puntea dintre cele cunoscute, înțelese, percepute de elevii anterior cu situația nouă de învățare. Nerealizarea unor obiective (parțial sau total) declanșează reglarea prin mecanismele conexiunii inverse. În concluzie, reglarea derulării procesului de învățământ, pe baza obiectivelor, nu se realizează doar la începutul și sfârșitul procesului, ci are un caracter permanent, permițând o autoreglare a funcționalității sistemului.

Tematica generală a materiei pe care urmează cadrul didactic să o predea în contextul unor activități muzical-didactice este prezentată în unitățile de conținut. Materia educației muzicale este divizată pe module, unități de învățare, centrate pe conținuturile de bază („ideile-ancoră”), aplicabile în sensul instruirii diferențiate, individualizate prin obiective concrete, realizabile gradual [4, p. 55].

Componenta curriculumului „Unități de conținuturi” indică modalitatea concretă, mijlocul cu ajutorul căruia, prin predare-învățare, se pot realiza finalitățile curriculare [idem, p. 60]. Conținuturile reprezintă „substanța” asupra căreia și prin care se acționează prin strategii didactice, pentru atingerea unui nivel performant în realizarea finalităților proiectate.

Unitățile de conținut la educația muzicală reprezintă totalitatea sistemului de informații muzicale și despre muzică transformate în cunoștințe, capacități, atitudini, valori, competențe. Conținuturile educației muzicale reunesc legitățile muzicii și repertoriul muzical. În titlurile modulelor și a unităților de conținut sunt exprimate într-o variantă generalizatoare legile artei muzicale: Muzica – artă sonoră și temporală, Muzica – artă imagistică, Muzica – artă expresivă (are un limbaj muzical specific), Muzica este organizată ca structură în forme muzicale etc. Precum dezvoltarea personalității elevului este condiționată de anumite legități de ordin fiziologic, psihologic, socio-cultural și spiritual, tot astfel legitățile artei muzicale condiționează metodologia procesului de educație muzicală.

Cunoașterea legităților artei muzicale [8, p. 84]:

- Condiționează respectarea metodologiei specifice activităților muzicale;
- Contribuie la formarea/dezvoltarea consumatorului de artă;
- Facilitează formarea/dezvoltarea abilităților artistice;
- Asigură integrarea adecvată a artei în actul educativ în situații de învățare și cotidiene;
- Stimulează interesul și atitudinea pozitivă pentru artă.

Pentru crearea unui mediu prielnic formării și dezvoltării muzicalității copiilor, este notabil să cunoaștem logica fenomenului sonor-artistice. În linii mari, copiii descoperă acțiunea muzicii și explorează aceste legități la nivel intuitiv, în baza propriei sensibilități, în toate activitățile muzicale.

Pentru a înțelege mai accesibil „pașii” de înaintare în lumea artei muzicale, fiecare an de studii are un titlu generic: Clasa I – „Eu și Muzica”; Clasa a II-a – „Trei tipuri primare în muzică”; Clasa a III-a – „Limbajul muzical”; Clasa a IV-a – „Muzica poporului meu”. Dacă vom analiza succesiunea temelor propuse, vom descoperi un principiu de organizare modulară a unităților de învățare, care se manifestă pe orizontală și pe verticală. Spre exemplu, în clasa întâi se studiază tema generală „Eu și muzica”, care se dezvoltă prin temele semestriale: „Ce sentimente redă muzica?”, „Ce „povestește” muzica?”, „Cum „povestește” muzica?”, „De ce avem nevoie de muzică?”. În studiul acestor teme sunt ascunse cele mai importante legități ale artei muzicii:

- *muzica este o artă sonoră, intonațională*, care acționează asupra stării emoționale a receptorului/interpretului, iar trăirea mesajului muzicii este punctul inițial în traseului cunoașterii, fără de care cunoștințele achiziționate și aptitudinile formate/dezvoltate își pierd orice valoare;

- *muzica este o artă imagistică și temporală*, conținutul căreia se dezvoltă în timp, treptat, sunet cu sunet; imaginea creației muzicale se recrează de receptor în baza re-trăirii mesajului sonor-artistic;
- *muzica are un limbaj specific de expresie*, care poate fi explicat și descoperit prin cele patru însușiri ale sunetului muzical (înălțime, durată, intensitate, timbru);
- *mesajul creațiilor muzicale este inspirat din viață* (natură, viața societății, trăirile, viața unui om); prin mesajul său creațiile muzicale pot însoți/descrie/influența/schimba viața.

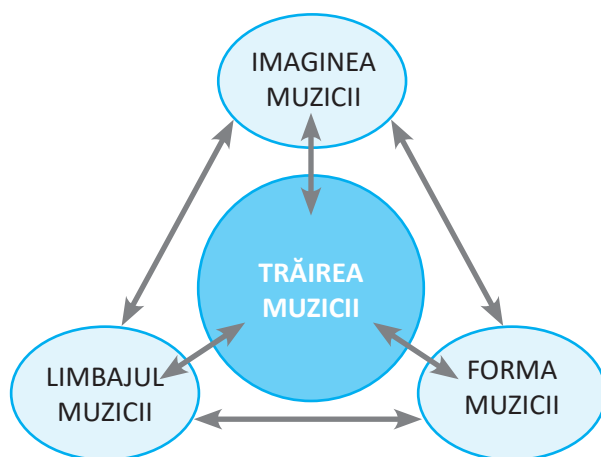


Figura 3. Axele de cunoaștere a unei creații muzicale

Este important să păstrăm succesiunea modulelor, care asigură o avansare în traseul de educație muzicală, pas cu pas. Achizițiile noi se întemeiază pe cele precedente și astfel, se asigură o continuitate și logică firească a procesului de învățare.

Studiul oricărei creații muzicale parcurge inevitabil câteva axe: imaginea muzicală, limbajul muzicii, forma/genul muzicii. Prin urmare, studiul conținutului mesajului sonor-artistic (al imaginii muzicale) presupune descoperirea mijloacelor de expresie muzicală (melodie, ritm, tempo, nuanțe dinamice, timbru etc.) și invers – cercetarea limbajului muzical înlesnește descoperirea imaginii muzicale dintr-o creație, cu condiția că trăirea emoției este prezentă în toate momentele actului muzicii: *audiție – interpretare – creație*.

Muzica exprimă și, totodată, determină cea mai vastă gamă a trăirilor umane. Nu pot fi educate capacitățile de a medita despre muzică fără a o audia; nu poate fi emisă o apreciere valorică unei creații fără activitatea de receptare a ei; nu putem percepe frumosul în opera de artă fără altoirea sensibilității, capacității de a trăi emoțional mesajul sonor.

Principiul modular stă la baza organizării unităților de conținut și se manifestă în trei perspective de abordare:

- **pe orizontală**, prin care se stabilește o legătură dintre temele curriculare din cadrul unui an de studii (spre exemplu: tema modulului 2 din clasa întâi –

„Ce povestește muzica” relaționează în primul rând cu tema precedentă – „Ce exprimă muzica?” și poate genera următoarele dezvoltări de conținut: ce povestește muzica veselă/tristă/solemnă/hazlie? Ce exprimă muzica despre viața mea/despre natură/viața poporului? Cum povestește muzica veselă/tristă/solemnă/hazlie?).

- **pe verticală**, prin care se stabilesc legături dintre temele modulelor din clase diferite (spre exemplu: tema modulului 2 din clasa a treia – „Melodia – principalul mijloc de expresie a limbajului muzical” se studiază prin raportare la tema modulului 2 din clasa a doua – „Expresivitatea și descriprivitatea muzicii” și poate genera următoarele aspecte: Ce poate exprima melodia? Ce poate descrie melodia? Cum melodia exprimă/descrie? Care sunt cele mai expresive melodii populare ale neamului nostru?);
- **pe diagonală**, prin care pot fi stabilite multiple legături dintre modulele și clase diferite.

Calitățile conținuturilor educației care conferă formare-dezvoltare permanentă elevilor sunt:

- caracterul obiectiv, istoric, dinamic, integral și deschis;
- amplificarea, diversificarea și specializarea;
- prelucrarea pedagogică.

La planificarea conținuturilor educației muzicale se va ține cont de păstrarea raportului dintre valorile culturii naționale și universale, includerea repertoriului muzical din diverse paliere ale muzicii (populare, religioase, academic, de divertisment), raportarea conținuturilor la diverse forme de inițiere muzicală (audiție, interpretare, creație, reflexie) și gradul de dezvoltare al culturii muzicale a elevilor.

2. Elementele de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat

Pe parcursul ultimilor ani, perspectivele de dezvoltare a curriculumului la disciplina *educația muzicală* s-au realizat prin piesele curriculare elaborate: manuale, ghiduri pentru cadre didactice, cercetări științifice etc.

Noutatea prezentului curriculum se remarcă pe mai multe poziții, după cum urmează:

→ **Redefinirea competențelor specifice** în conformitate cu:

- (a) **domeniile de activitate muzical-artistică** specifice pentru învățământul general: audiție, interpretare, creație muzicală elementară și reflexia (analiza-caracterizare a muzicii în raport cu propriile valori),
- (b) **nivelurile receptării unei creații muzicale** (auzire – la nivel fiziologic, ascultare – la nivel psihologic, percepție – la nivel spiritual),

- (c) **legătura a muzicii cu viața** în situații de învățare și cotidiene,
- (d) **scopul educației muzicale în învățământul general** (definit în *Concepția educației muzicale în învățământul preuniversitar*, aprobată la ședința Colegiului Ministerului Învățământului din 20.04.1995) – „formarea culturii muzicale a elevilor, ca parte integră a culturii spirituale”.
- **Reorganizarea unităților de conținut** conform principiului modular concentric pe parcursul temporal al anului școlar.
- Au fost dezvoltate** temele modulelor din clasa întâi, astfel încât elevii să descopere în relația „Eu și muzica” patru legități ale artei muzicale (Muzica – artă sonoră, imagistică, expresivă, organizată). Temele modulelor din clasa I sunt dezvoltate în clasele a II-a, a III-a, a IV-a.
- Au fost definite** temele anului pentru fiecare clasă: „Eu și muzica” – clasa I; „Tipurile muzicii” – clasa a II-a; „Limbajul muzical” – clasa a III-a; „Muzica poporului meu” – clasa a IV.
- Au fost revizuite** unitățile de conținut privind studiul teoriei elementare a muzicii, fiind omise unele conținuturi (scările muzicale în diferite tonalități, duratele notelor și pauzelor de șaisprezecimi etc.).
- Au fost reduse** unitățile de conținut din domeniul elementelor de citit-scris muzical (la limita studiului oral al treptelor din scărița muzicală *Do*, silabelor ritmice corespunzătoare duratelor de note și pauze de pătrime și optime („Pas”, „lu-te”, „Nu-i!”).
- Au fost eliminate** unele unități de conținut din clasa a IV-a (care erau prea complexe și dificile pentru elevii claselor primare: *Compozitori înaintași, Creatori de noi valori muzicale, Folclorul muzical în creația compozitorilor străini, Muzica nouă* etc.) și **incluse teme accesibile** – *Muzica poporului meu, Tezaurul folclorului muzical, Muzica academică, Muzica în viața mea*.
- **Revizuirea unităților de competențe** prin corelare cu competențele specifice și unitățile de conținut, urmărind gradualitatea, complexitatea, transferabilitatea, contextualitatea competențelor.
- **Diversificarea activităților de învățare recomandate**, cu accent pe: (a) echilibrul și armonizarea raportului dintre domeniile de *audiție – interpretare – creație muzicală* în cadrul unei lecții; (b) valorificarea achizițiilor din domeniul cunoașterii elementelor de limbaj muzical în activitățile muzicale; (c) transpunerea achizițiilor obținute la disciplină în contexte educaționale și cultural-artistice în mediul familiei/școlii/comunității; (d) cunoașterea sinelui și a lumii prin valorile muzicii naționale și universale.
- **Introducerea sistemelor sintetice de finalități educaționale** pentru fiecare clasă.

3. Sugestii metodologice.

Activități de învățare recomandate

Abilitățile muzicale fundamentale formulate în competențele specifice conturează clar ce va face elevul:

1. **Receptarea muzicii** – abilitate cultivată în diverse activități muzical-didactice: audiția muzicii, interpretarea muzicală, creația muzicală elementară. A recepta muzică înseamnă a primi/a sesiza/a recepționa pe calea senzațiilor auditive creația muzicală (a. în interpretarea cuiva sau interpretare personală; b. în interpretare vie sau înregistrată). Prin receptarea muzicii elevii își vor forma **cultura audiției** muzicii, prin parcurgerea traseului de la *auzire*–*ascultare* către *percepție*. Creațiile muzicale ca „povestiri sonore” trebuie „lecturate” atent cu auzul și cu sufletul, căutându-i un sens.

Audierea unei creații muzicale necesită mobilizarea întregii ființe a elevului: a atenției, voinței, imaginației, afectivității, gândirii, memoriei etc. Elementele culturii de audiție reunesc un șir de comportamente, deprinderi și capacități, care se formează treptat: stabilirea/păstrarea liniștii, concentrarea atenției, urmărirea discursului muzical de la început până la sfârșit, trăirea intensă a ceea ce se ascultă, confruntarea ideilor melodice din creație, cercetarea expresivității limbajului muzical, descoperirea imaginii muzicale etc. Prin receptarea muzicii are loc cunoașterea propriu-zisă a muzicii, care este intuitivă, iar descoperirea adevărului are loc nu prin raționare/explicare, dar prin trăire și înțelegere. Experiențele cunoașterii muzicii pot contribui la perceperea ei adevărată – temelia tuturor activităților muzicale. „Activitatea de percepție a muzicii este redefinită ca ansamblul acțiunilor de a auzi, a simți, a trăi, a înțelege, a imprima în sine (a interioriza), a atribui un sens muzicii” [12, p. 23].

2. **Exprimarea prin muzică** – expunerea propriilor sentimente, idei, impresii, atitudini etc., utilizând expresivitatea limbajului muzical. În educația elevilor se practică forme variate de exprimare prin muzică: de la executarea unui ritm, a mișcărilor plastice/muzical-ritmice, fredonarea unui motiv/unei melodii, până la interpretarea vocal-corală a unor creații, interpretarea la instrumente muzicale pentru copii/pseudoinstrumente etc.

Exprimarea prin muzică presupune inițierea elevilor în: (a) **activitățile de interpretare** (vocală/instrumentală) și (b) **creație muzicală elementară**. Devenind parte a propriei culturi (precum este lectura unei cărți, vizionarea unei spectacol etc.), activitățile muzicale exprimă interiorul uman și valorile personale prin dimensiunea sensibilității, creativității și interesului pentru frumosul artistic. Prin exersare, exprimarea prin muzică a elevilor devine mai expresivă cu referire la constituentele creației muzicale: imagine, limbaj și formă.

În rezultatul educației muzicale se formează **cultura de interpretare muzicală** a elevilor. Fiecare activitate muzicală se manifestă prin anumite elemente de cultură muzicală. Cântul, fiind cea mai accesibilă activitate muzicală din viața oamenilor, se bazează pe următoarele elemente de cultură vocală: poziția corpului, respirația, emisia sunetului, intonația și acordajul, dicțiunea, echilibrul sonor, expresivitatea etc.

A cânta solo, în ansamblu sau cor înseamnă a interpreta muzică „pe viu”, în mod activ și direct. „La baza acestor activități va sta percepția vie a muzicii cântate – trăirea, simțirea, înțelegerea ei, pătrunderea, prin cânt și cântec în muzică, însușirea, prin cânt și cântec, a legilor artei sonore” [12, p. 123].

Finalitatea activităților de exprimare prin muzică nu este o totalitate de cântece învățate, ci descoperirea muzicii în muzică, „intrarea și înaintarea în frumosul ei” [idem]. **Activitățile de creație muzicală elementară** pot fi efectuate atât cât și instrumental. Produsele creației muzicale pot fi exprimate în scris sau oral.

Există două abordări ale activităților de creație muzicală elementară: (1) **creație axată pe muzică**: mișcări muzical-ritmice, plastice, de dans, declamații pe fond muzical, scenete etc.; (2) **creație muzicală propriu-zisă**: *improviзації* (ritmice, melodice, timbrale...), *muziciere* la instrumente muzicale pentru copii, *percuție corporală*, *acompanierea* ritmică/ritmico-timbrală a cântecului la instrumente muzicale pentru copii/pseudo-instrumente, *compunere* de ritmuri/melodii/plan de interpretare a imaginii muzicale din cântec etc.

În construcția competențelor specifice sunt precizate abilitățile muzicale fundamentale (receptarea muzicii și exprimarea prin muzică), cunoștințele, domeniile de cunoaștere și contextele de învățare specifice educației muzicale. La lecțiile de educație muzicală se explorează dexteritățile muzicale ale elevilor pentru cunoașterea sinelui și a lumii, cunoașterea limbajului muzicii (ca mijloc de expresie/comunicare/creație), cunoașterea culturii naționale și universale (în general și a muzicii naționale și universale în particular).

Unitățile de competență sunt structurate pe domeniile principale ale Educației muzicale, acestea fiind reflectate în *Standardele educaționale*:

- audiția/receptarea muzicii;
- interpretarea muzicii (vocală/corală/instrumentală);
- creația muzicală elementară, inclusiv în sinteză cu alte arte;
- reflexia (caracterizarea muzicii, aprecierea artistică).

Este de menționat faptul, că în practica educației muzicale reflexia nu este un domeniu aparte, independent, ci se asociază celorlalte domenii. Prin urmare, audiția muzicii neapărat este urmată de reflexiune, interpretarea și creația muzicii se realizează integrat cu reflexia.

Reflexiunea artistică vine să întregească experiența artistică. Prin reflexiune se creează o stare de gândire asupra conținutului ideatic al muzicii, conținutului unor acțiuni și sentimente, idei și gânduri. Prin reflexiune are loc cunoașterea, generalizarea, valorizarea, aprecierea și autoaprecierea. Necesitatea reflexiunii în procesul de educație artistică are la bază supoziția, potrivit căreia, studiul operelor de artă poate fi extins dincolo de cadrul educației estetice. Prin artă pot fi formate și dezvoltate nu doar aptitudinile artistice. Potențialul operelor de artă ascunde posibilități nepuizabile în formarea și dezvoltarea unei personalități, care prin reflexiunea artistică pot să se cunoască pe sine însuși, să descopere valori, să-și formeze viziunea despre lume etc. Prin reflexiune elevii pot să se identifice cultural.

4. Sugestii de evaluare

Acțiunea de evaluare la educația muzicală capătă relevanță prin revendicarea explorării legilor și principiilor artei. Un suport pentru actul de evaluare sunt principiile didactice generale și specifice, care exprimă exigențele procesului educațional la educația muzicală:

- a) **Principiul integrării teoriei cu practica** preconizează că acțiunea de evaluare trebuie să-i pună pe elevi în situații faptice (interpretare – audiere – creație – reflectare), prin trăirea unor stări raportate la realitate, la aspectele practice ale vieții. Acest principiu pretinde la un dialog permanent între teoretic și practic, la realizarea unei complementarități între cunoașterea intuitivă și cea rațională, ca modalitate sigură de sporire a cunoașterii și experienței.
- b) **Principiul accesibilității** se concentrează pe dimensionarea acțiunii de evaluare în consens cu posibilitățile psihice de vârstă și individuale ale copiilor; prin solicitarea maximală a experienței și a competențelor muzicale ale elevilor, înscrise în limitele posibilului și necesarului.
- c) **Principiul sistematizării și continuității** procesului educațional presupune integrarea acțiunii de evaluare în procesul de predare-învățare; asigurarea eficacității procesului de educație muzicală prin stabilirea relației între logica evaluării și logica formării culturii muzicale.
- d) **Principiul intuiției** cere realizarea demersului evaluativ în cadrul contactului direct al elevului cu fenomenul artistic – muzica; doar pe cale intuitivă putem aprecia prezența/absența, gradul de intensitate, dinamica trăirii mesajului muzical.
- e) **Principiul participării active și conștiente** a elevului în activitatea de predare-învățare-evaluare solicită menținerea elevilor într-o stare de trezie spirituală, în care ei trăiesc sentimentul muzicii, gândesc, meditează, reflectează, merg pe calea edificării culturii muzicale personale (implicat, cointerestat, participativ).
- f) **Principiul corelării educației muzicale cu viața** asigură realizarea condiției fundamentale a existenței artei: legătura ei cu viața. Misiunea profesorului este de a demonstra în procesul de predare-învățare-evaluare că legile muzicii se suprapun legilor spiritului uman, care îi dă viață; iar legile acestuia se suprapun legilor vieții universale [12, p. 74].
- g) **Principiul unității educației, instruirii și dezvoltării muzicale** reclamă evaluarea acestora ca pe un rezultat integru, care întruchipează finalitatea acestui proces – cultura muzicală.

Precum calea didactică de însușire a muzicii trebuie să poarte amprenta specificului artei muzicale, astfel și tehnologiile de evaluare a rezultatelor școlare se raportează la acest specific. Experiența educației muzicale demonstrează că elevii pot studia ani în șir muzica, dar rămân până la urmă insensibili față de ea. Cauza acestui fenomen este realizarea demersului didactic doar la nivelul informativ-teoretic, lipsa experienței de receptare a creațiilor artistice, absența necesității sufletești de a contacta cu muzica.

Caracterul învățământului artistic impune o tratare specifică a metodelor de evaluare: sunt stabilite două **grupe de metode de evaluare la educația muzicală** – *metode directe și intuitiv-indirecte*. Astfel, pe lângă modalitățile de evaluare „obiectivă”, directă, care se aplică în mod special la aprecierea aspectului informativ-instructiv al procesului de învățare (cunoștințe, aptitudini muzicale etc.), se folosesc pe larg și metode indirecte, tangențiale, intuitive, care se aplică la determinarea aspectului formativ-educativ (atitudini, interese, cultura artistică etc.).

Procesul de pedare-învățare-evaluare a disciplinei Educația plastică la treapta primară de învățământ necesită revizuire în cheia *evaluării criteriale prin descriptori* (ECD) care este stipulată în Codul educației al Republicii Moldova.

Pentru a proiecta procesul evaluării și a elabora instrumente de evaluare, cadrul didactic trebuie să selecteze produsul(ele) relevante din lista celor recomandate (se admite și propunerea unui produs opțional) în corespundere cu unitățile de competența(e) supusă evaluării, prin corelare cu conținutul de învățare și activitățile de învățare și evaluare recomandate.

Pentru *Educația muzicală* sunt prevăzute următoarele produse:

- a) **în domeniul audiției:** cultura auditivă, partitura ascultătorului, fredonatul melodiei, caracterizarea verbală a muzicii etc.;
- b) **în domeniul interpretării muzicale:** cultura cântului, repertoriul de cântece, acompaniamentul ritmic pentru melodia unei piese etc.;
- c) **în domeniul creației muzicale elementare:** improvizații ritmice/melodice, mișcări de dans/plastice, imagini pictografice, melogestica etc.

La toate tipurile de evaluare utilizate în contextul ECD la Educația muzicală în clasele primare, se vor utiliza *criterii și descriptori, fără acordarea de calificative*.

EDUCAȚIA PLASTICĂ

1. Concepția didactică a disciplinei

Actualitatea este în continuă și dinamică mișcare, de aceea reformele în educație sunt binevenite și oportune. Artă astăzi este privită altfel, pentru că ea generează idei, transmite valori și evocă emoții. Copiii de astăzi vor constitui viitorul public al muzeelor, expozițiilor, spectacolelor, tot ei vor deveni maturii cu gustul artistic format și vor contribui la schimbarea, ameliorarea ambientului vieții. Rolul educației plastice în dezvoltarea tinerei generații nu poate fi supraevaluat; doar prin experiențe pozitive de învățare prin artă, micii elevi își dezvoltă competențele vizuale, care le vor permite **să observe** și **să perceapă** lumea înconjurătoare. Doar dacă vor fi instruiți vizual, elevii claselor primare vor fi capabili să observe, să înțeleagă sensul celor văzute, vor putea să comunice idei prin imagini și să creeze imagini, iar formarea gustului estetic urmează să devină o primă „busolă” în orientarea copiilor în domeniul valorilor estetice. Rezultat al îmbinării dispozițiilor native cu activitatea educativă, **gustul estetic** devine un criteriu de apreciere format prin influența fenomenelor sociale.

Educația gustului estetic presupune pregătirea școlarilor pentru a ști să reziste tentațiilor, prejudecăților, de a discerne între valori și nonvalori și a putea distinge o operă valoroasă. Determinarea copiilor să recepteze esteticul implică o bună cunoaștere nu numai a reacțiilor afective, ci și a factorilor multipli, a criteriilor după care se impune frumosul și mai ales a relațiilor complexe pe care le provoacă. Gustul sau bunul gust nu contrazice, cum s-ar putea crede reflecția, ci, dimpotrivă, o stimulează.

Gustul estetic conform noii concepții curriculare poate fi dezvoltat prin mediul natural, vital și cel al operelor de artă plastică.

Mediul natural, elementul cel mai general și care acționează de la început asupra „sensibilității”, asupra laturii afective a copilului, încă înainte de școală, dar și după aceea, îl constituie frumosul naturii, cadrul în care se mișcă elevul. Succesiunea anotimpurilor, răsăritul și apusul soarelui, o noapte înstelată, un câmp înflorit, întinderea nesfârșită a mării ori semeția creștelor muntoase, un lan unduindu-se în vânt, o pădure încărcată de promoroacă, un cer senin și o liniște odihnitoare, zborul unei păsări – toate pot deveni prilej de a atrage atenția copilului asupra acestui gen al frumosului, ajutându-l să-l perceapă, să reacționeze emoțional și să vibreze intens la contactul cu el.

Mediul de viață în care trăiește elevul: locuința, curtea, școala, sala de clasă, strada, orașul, îmbrăcămintea, moda, un gest ocrotitor, relațiile dintre membrii familiei, dintre colegi, siguranța unei prietenii – toate exercită o influență pozitivă sau negativă în acest sens, mai ales dacă atenția elevului este orientată în direcția percepției și aprecierii frumosului.

Mediul artistic, opera de artă plastică în care competențele, aptitudinile artistico-plastice, trăsăturile de caracter și comportamentele – speciale (artístico-plastice) și generale – constituie un factor de bază în dezvoltarea personalității elevului.

Conform concepției curriculumului disciplinar dezvoltat, disciplina *Educația plastică* își propune să fie realizată în cheia unei *Educații vizuale* și nu doar *plastice*, care va orienta spre perceperea și evaluarea mediului natural, mediului vital și cel al operelor de artă.

Domeniul artelor vizuale cuprinde: pictură, desen, grafică, artă decorativă (tapiiserie, scenografie, ceramică, vestimentație, design, arta bijuteriilor etc.), fotografie artistică, arta tiparului, sculptură, arhitectură, artă monumentală, artele spectacolului etc. Toate acestea sunt prezente în cotidian și omul contemporan se raportează la ele.

Abordarea doar a artelor plastice, separate de cele vizuale, ar limita sfera preocupărilor și intereselor copiilor. În secolul pe care îl traversăm, aceștia sunt expuși unei multitudini de informații și influențe, cele mai multe venind pe cale vizuală.

Finalitățile curriculare la Educația plastică în ciclul primar se vor realiza prin intermediul domeniilor: **receptare**, **exprimare**, **transfer**. Aceste domenii dezvoltă capacitatea de a recepta/observa/vedea, exprima/aprecia și vor asigura transferul de achiziții dobândite spre alte discipline, dar și spre următoarea etapă școlară.

- **Receptare** – elevii vor fi învățați să observe mediul natural/vital/de artă privind în jurul nostru, prin vizionarea operelor de artă, fotografiilor artistice, filmelor etc. Astfel, se va intensifica sensibilizarea elevului, trezind curiozitatea și încurajând imaginația.
- **Exprimare** – elevii vor genera idei prin ceea ce văd, vor explora diverse modalități artistice de exprimare, vor comunica prin diverse forme de artă, atât prin crearea de imagini, cât și oral/verbal. Exprimarea prin artă cultivă elevilor spiritul de experimentare/inovație.
- **Transfer** – elevii vor aprecia arta plastică, iar competențele dobândite de la crearea imaginii, de la percepere/analiza operelor de artă le vor transpune/transfera în alte domenii.

Actualul concept de educație plastică păstrează **ideea fundamentală a abordării imaginii artistico-plastice ca rezultat al actului de creație și concomitent, metodă de instruire**. Includerea actului de creație în procesul de instruire a elevilor este un mod eficient de optimizare a procesului de instruire și educație în domeniul artelor. Studiul limbajului plastic, al materialelor de artă și al tehnicilor de lucru care sunt mijloace de crearea imaginilor artistico-plastice, prin urmare, și mijloace de instruire. Valoarea incontestabilă a educației plastice constă în formarea atitudinii pozitive a copilului față de lumea înconjurătoare și față de oameni, cultivarea propriei viziuni artistice.

Familiarizarea cu limbajul artelor plastice sensibilizează elevii față de cultura plastică națională și universală și oferă o posibilitate eficientă de formare/dezvoltare a trăirilor estetice și a competențelor de percepere și exprimare a mesajului artistico-plastic.

Dezvoltarea creativității în cadrul activităților artistico-plastice include formarea competențelor de exprimare liberă a propriilor viziuni și preferințe în redarea temelor și subiectelor lucrărilor plastice.

Pentru realizarea cât mai eficientă a finalităților educației artistico-plastice la treapta primară se propune ca procesul predării-învățării să fie axat pe următoarele principii specifice educației artistico-plastice:

- **Principiul conexiunii teoriei cu practica** – asigură îmbinarea actului de însușire a cunoștințelor teoretice cu actul de formare a priceperilor și deprinderilor practice în baza cunoștințelor teoretice;
- **Principiul unității dintre senzorial și rațional** – exprimă necesitatea studierii operelor de artă plastică prin intermediul simțurilor, cunoașterea senzorială a imaginilor artistico-plastice; reper pentru facilitarea înțelegerii particularităților operei de artă plastică, a cunoașterii logice, raționale;
- **Principiul percepției globale, unitare a formei și conținutului operei de artă** – asigură perceperea operei de artă plastică în integritatea formei și a mesajului, formarea capacității de pătrundere în mesajul operei prin intermediul formei; indică asupra necesității conexiunii aspectelor formale și de conținut în receptarea operei de artă plastică;
- **Principiul educației artistice în baza valorilor autentice** – vizează utilizarea în activitățile de dezvoltare a percepției artistice a operelor valoroase cu o anumită tradiție culturală națională și universală (e necesar ca elevii să vadă, prin comparație, și opere false, kitsch-uri – pentru cultivarea unei atitudini corecte față de valorile artistice);
- **Principiul unității percepției și creației** – prevede predarea-învățarea fiecărei teme din curriculum prin conexiunea mai multor genuri de activitate: examinarea materialului didactic, audierea muzicii sau lectura corespunzătoare subiectului sau perioadei istorice studiate, verbalizarea ideii plastice, executarea lucrului practic, analiza colectivă și individuală a lucrărilor – toate grupate optim în fiecare caz aparte pentru formarea competențelor;
- **Principiul unității dintre autoexprimarea elevului și dezvoltarea creativității plastice** – reflectă exprimarea liberă a viziunilor, sentimentelor copilului, ceea ce dinamizează imaginația și stimulează activitatea de creare a noilor valori (formelor noi) și, de regulă, se desfășoară într-o atmosferă de colaborare dintre pedagog și elev.

Din punct de vedere funcțional, importantă este corelarea tuturor componentelor curriculumului.

Centrarea pe competențe stabilește o viziune nouă asupra abordării conținuturilor. Acestea devin mobile, flexibile și redau viziunea autorilor în realizarea obiectivelor propuse. În consecință, învățătorul decide care conținuturi urmează a fi realizate pe parcursul unui an de studii, reieșind din competențele profesionale, interesele grupului de elevi, specificul localității sau zonei geografice.

Conținuturile sunt informații care fundamentează teoretic formarea competențelor elevilor în procesul educațional. Conținuturile recomandate au fost structurate

În patru compartimente (module) dezvoltate de la clasă la clasă: *Frumosul în jurul nostru; Alfabetul artei plastice; Cum realizăm o lucrare plastică; De ce ne place arta plastică.*

Astfel, în concepția curriculumului dezvoltat, educația plastică în învățământul primar se abordează ca proces de formare a competențelor de receptare, observare a mediului natural/vital/de artă, de creare/exprimare a valorilor plastice, de comunicare artistică cu opere de artă valoroase și de transfer în alte domenii.

2. Elementele de noutate a curriculumului disciplinar

1. Revizuirea componentei **Concepția didactică a disciplinei** în cheia realizării unei *Educații vizuale* și nu doar *plastice*, orientând spre perceperea și evaluarea mediului natural, mediului vital și cel al operelor de artă.
2. Reformularea **Competențelor specifice** prin reliefarea componentei *valori și atitudini*; trecerea de la patru competențe specifice, la trei.

COMPETENȚELE SPECIFICE DISCIPLINEI:

1. Receptarea mesajelor vizuale și artistico-plastice în contexte variate, manifestând curiozitate și admirație pentru frumosul din viață și artă.
 2. Realizarea de creații artistico-plastice, demonstrând interes pentru creativitate și gust estetic în exprimarea sinelui.
 3. Transferarea achizițiilor artistico-plastice în contexte educaționale/sociale/culturale, demonstrând respect față de valorile naționale și cele ale altor culturi.
3. Reorganizarea **unităților de conținut** reieșind din trei domenii specifice disciplinei **percepere, exprimare și transfer**, în vederea achiziționării unei imagini coerente, unitare despre lumea reală.

Compartimente ale conținuturilor (2010):	Unități de conținut (2018):	Domeniile:
1. Materiale, instrumente și tehnici de artă	1. Frumosul în jurul nostru Perceperea în arta plastică	Percepere
2. Elemente de limbaj plastic	2. Alfabetul artei plastice Elemente de limbaj plastic	Exprimare
3. Inițiere în compoziție	3. Cum realizăm o lucrare plastică Inițiere în compoziție	
4. Inițiere în domeniul artelor plastice	4. De ce ne place arta plastică	Transfer

4. O noutate importantă în dezvoltarea curriculumului la Educația plastică o constituie **transferările rezonabile ale unor achiziții din educația formală spre educația nonformală**. Astfel, educația nonformală, prin oferta unor activități extrașcolare: cercuri de arte plastice, consultații individuale, cluburi, tabere de artă etc. vor fi utile pentru extinderea, aprofundarea, aplicarea în diverse contexte a cunoștințelor dobândite în instruirea formală. La nivelul practicii didactice, semnificativă este relația de complementaritate necesară între ceea ce învățătorul predă în clasă și ceea ce solicită elevilor pentru autoformare în afara clasei/instruire nonformală.

Au fost operate următoarele **modificări de conținut**:

- Compartimentul *Materiale, instrumente și tehnici de artă* a fost omis ca un conținut separat, fiind repartizat în toate patru unități de conținut noi.
 - Au fost revizuite conținuturile în vederea simplificării și desconggestionării, de exemplu:
 - au fost desconggestionate/simplificate conținuturile pentru clasa I, s-a întregit firul logic al conținutului prin studierea punctului – element de bază al limbajului plastic;
 - studierea culorii ca element de limbaj plastic s-a structurat gradual de la clasa I până în clasa a IV-a;
 - studierea nuanțelor, tonul culorii s-a deplasat de la clasele II-III în clasa a IV-a;
 - conținutul *Centrul de interes al compoziției* s-a trecut din clasa a III-a în clasa a IV-a;
 - studierea conținuturilor *Perspectiva liniară* s-a omis, fiind propusă pentru gimnaziu;
 - studiul formei abstracte și al formei realiste s-a deplasat de la clasa a III-a la clasa a IV-a;
 - studierea ramurilor și genurilor artelor plastice s-a simplificat și nu s-a propus ca noțiune, dar s-a propus studiul genului de peisaj și natură statică;
 - s-au exclus conținuturile ce vizau reprezentarea portretului și a figurii umane.
 - Au fost eşalonate elementele de limbaj specific disciplinei, termenii specifici care trebuie să intre în vocabularul activ al elevului la finele studierii unității respective de învățare.
5. A fost restructurată/completată componenta **Activități de învățare și produse școlare recomandate**:
- activitățile de învățare s-au structurat în baza următoarelor componente: *Conversații cu sprijin în observare și Aplicații practice*;
 - pentru fiecare unitate de învățare au fost propuse *produse școlare* evaluabile.
6. A fost realizată **eșalonarea sistemelor de finalități preconizate pentru sfârșitul fiecăreia dintre clasele I-IV**, care vor conduce progresiv elevii spre dobândirea competențelor specifice educației plastice la finele nivelului primar de învățământ.

3. Sugestii metodologice.

Activități de învățare recomandate

3.1. Orientări generale

Curriculumul dezvoltat la Educația plastică propune copilului experiența creației și a comunicării artistice în domeniul artelor plastice/vizuale și asigură formarea competențelor inițiale pentru însușirea sistematică a disciplinei de studiu în clasele gimnaziale. Procesul de instruire trebuie încadrat într-un context ludic, adică învățarea prin joc, experimente etc.

Implementarea eficientă a curriculumului impune respectarea coerenței componentelor lui, utilizarea flexibilă a conținuturilor și acordarea priorității metodelor interactive de predare și metodelor activ-participative de învățare, valorificarea creativității elevilor și învățătorilor în cadrul activităților didactice.

Formarea competențelor la Educația plastică necesită acumularea de către elevi a unui spectru de achiziții, pentru formarea cărora procesul de instruire trebuie organizat astfel încât elevii să aibă oportunități de a crea, a evolua, a discuta și a dobândi experiență artistică nu doar în clasă, ci și în afara orelor de curs: concursuri de artă plastică, excursii la muzee, vizite la expoziții etc. Astfel, elevii vor învăța să lucreze cu diferite simboluri vizuale și spațiale, să gândească în termeni de imagini: cum pot fi create, ce reprezintă, ce emoții provoacă diverse forme plastice, să compare lucrările lor cu alte lucrări pe care le văd și le studiază, să aplice variate modalități de expresie: pictură, grafică, sculptură, artă decorativă, fotografie etc.

În activitatea didactică, învățătorii vor apela la metode diverse și creative, stiluri variate de predare pentru a-i ajuta pe elevi să-și atingă scopurile puse în artă, să conștientizeze că orice problemă poate avea multiple soluții, să cunoască și să fie în stare să se orienteze în materia predată, aplicând deprinderile formate la orele de educație plastică în procesul de studiere a altor discipline.

Competențele specifice stabilite în curriculum se realizează prin **activități predominant practice**, precum utilizarea tehnicilor specifice picturii, graficii, modelajului, fotografie și film digital (dacă există astfel de resurse în școală). Strategiile activ-participative vor constitui baza instruirii, astfel se va pune accent pe lucrul individual, în echipă, proiecte tematice, jocul de rol etc.

De exemplu, **metoda sinectică**, deseori utilizată în cadrul activităților la educația plastică vizează dezvoltarea gândirii divergente. Învățătorul împarte sarcina în mai multe secțiuni pe care le comunică pe rând elevilor, apropiindu-se prin analogii, metafore de esența ei. Rezolvarea sarcinii este amânată până când se constată că elevii au găsit soluțiile eficiente, cu diferite efecte plastice expresive. Practic, aceasta presupune ghidarea elevilor, de exemplu: să acopere suportul cu culoarea lor preferată, să deseneze direct cu pensula pomi cu culori contraste, să completeze lucrarea cu alte elemente care sunt scrise într-o listă, precum: case prietenoase, dealuri

leneșe, soare vesel, nori călători, oameni grăbiți etc. toate împreună vor exprima ideea mișcării. La final, învățătorul anunță esența sarcinii: rolul culorilor dominante în compoziția plastică (compoziție plastică – felul în care sunt dispuse elementele imaginii).

De asemenea, este indicat în activitatea elevilor la educația plastică și tipurile de joc de rol:

- **jocul de reprezentare a structurilor** (de exemplu: organizarea unei încăperi poate fi reprodusă într-o sală de clasă/de dans prin distribuirea corespunzătoare a mobilierului);
- **jocul de decizie** – simularea unui organ de decizie, confruntarea cu situații decizionale etc.;
- **jocul de-a ghidul și vizitatorii** – simularea comportamentelor specifice vizitelor la muzeu, sală de expoziție, atelierul unui maestru în arte;

Lucrările plastice realizate individual și în grup și participarea la cât mai multe concursuri de artă și expoziții vor constitui elementul important al instruirii. Lucrările plastice pot fi păstrate în portofolii, pentru a monitoriza evoluția elevului pe parcursul anilor de studiu.

Învățarea prin cooperare poate fi realizată prin lucrări colective/grup. De exemplu: *Covoraș din frunze de toamnă* – lucrare colectivă de tipul puzzle, atunci când elevii unesc lucrările individuale, formând o compoziție mare, colectivă.

În cadrul activităților desfășurate în clase/ateliere se recomandă utilizarea tablei interactive (dacă există) sau a videoproietorului, internet/pentru accesarea site-urile muzeelor și galeriilor, prezentarea albumelor de artă națională și universală.

3.2. Perceperea în arta plastică

Deoarece **percepția** reprezintă un proces activ și creativ, care mai întâi se orientează după acțiunile din exterior asupra celui ce învață, și apoi începe a corela cu imaginile percepțiilor proprii, în experiența formativă este necesară aplicarea metodelor de antrenare a analizatorilor senzoriali, a aparatului verbal și a celui motric.

Potrivit mai multor autori, precum Todoran, D., Cerghit, I., Roman, I. o observare presupune parcurgerea câtorva **etape**:

- organizarea observării,
- observarea propriu-zisă,
- prelucrarea datelor culese,
- valorificarea observării.

În funcție de dinamica echilibrului dintre activitatea profesorului și cea a elevilor, putem stabili gradul de independență a observării. Inițial, pentru familiarizare, se poate folosi și observarea dirijată printr-un program stabilit de învățător, dar care trebuie să lase treptat loc autodirijării. Elevii sunt îndemnați **să observe, să schițeze** în blocul de desen diverse momente interesante din natură, care ulterior vor fi utilizate în redarea peisajului în culoare sau grafică. Fazele următoare sunt faze de

tranziție, în care elevii se desprind treptat de tutela învățătorului, începând cu etapa a doua (observarea propriu-zisă), continuând cu a treia, ca în final să ajungă la independență completă.

Procesul de **percepere a culorii** trebuie realizat, mai întâi, pe obiectele și fenomenele reale, și numai după aceasta – pe materialele didactice, ilustrative cu reprezentarea acestora, iar la cercetarea reproducerilor de artă sunt necesare întrebări orientative, ce ar ghida procesul de percepere a elementelor de limbaj plastic și ar permite analiza operei.

De asemenea, este important a forma elevilor **reprezentări senzoriale despre calitățile obiectelor** (culoare, poziție în spațiu, mărime, greutate, mișcare) care le vor permite să reprezinte imaginea unui anumit obiect. În procesul acestei cunoașteri percepția poate trece în observare.

Omul nu percepe tot din ceea ce-i apare în ochi, ci selectează ceea ce este mai important și mai interesant pentru el. Caracterul sistematic al percepției orientate este de a urmări fenomenul de dezvoltare, modificare a caracterului ei calitativ, cantitativ și periodic.

Percepția, atenția și vorbirea întregesc prin observare un proces unic al activității gândirii. Procesul observării începe cu formularea sarcinii, ea poate să se împartă într-un șir de obiective mai mici care se rezolvă treptat. Pe baza sarcinilor se alcătuieste planul detaliat al organizării observării, ceea ce permite a prevedea diferite laturi ale fenomenului, obiectului observat, a evita eventualitatea și spontaneitatea percepției. Dacă elevul se antrenează sistematic în observare, el își va perfecționa cultura observării, își va dezvolta spiritul de observație.

Spiritul de observație este abilitatea de a observa particularitățile caracteristice, dar puțin vizibile ale obiectelor și fenomenelor, el se elaborează în procesul observării sistematice și e legat îndeosebi cu munca preferată sau interesele profesionale.

Percepția și observarea se caracterizează atât prin legăturile generale, cât și prin particularitățile individuale. Particularitățile individuale depind de deosebirile în structura și funcționarea organelor de simț, determinând agerimea văzului, sensibilitatea auzului, finețea gustului, văzului, pipăitului, atribuie percepției fiecărui om o anumită nuanță, fac reflectarea individuală specifică.

Caracterul individual al percepțiilor și observărilor se manifestă în dinamica, precizia, profunzimea și gradul de generalizare, precum și în nuanțele emoționale.

La fel de important este și alegerea temelor și a subiectelor care trebuie să se realizeze în funcție de particularitățile individuale ale micilor școlari.

3.3. Aplicații practice

Componenta *Aplicații practice* valorifică partea aplicativă a activităților de învățare, bazate pe exersări, experimentări, explorări cu materiale, instrumente, tehnici și elemente de limbaj plastic.

Utilizarea diverselor **materiale de artă clasice** și **materiale netradiționale/moderne** (plante, fructe, aluat, nisip, sârmă, textile etc.), instrumente și tehnici mixte va ajuta elevii să însușească arta **comunicării ideilor și mesajelor vizuale**. În activitatea

didactică, învățătorii vor aplica diverse metode și stiluri variate de predare pentru a ajuta elevii să-și atingă scopurile puse.

Pentru partea practică a lecției sunt recomandate următoarele materiale și instrumente de artă:

pentru suport – hârtie de diferite grosimi și texturi diferite, carton, material textil;

materiale – creioane simple, creioane colorate, creioane cerate; acuarele, guașe, lut, pastă de modelaj etc.;

instrumente – pensule, burete, foarfece etc.

Se cunosc mai multe tehnici de lucru cu instrumente și materiale de artă plastică cu ajutorul cărora putem desena, picta sau modela diverse obiecte din lumea înconjurătoare. Grafica, pictura, sculptura, arta decorativă aplicată se realizează în tehnici specifice cu utilizarea corectă a materialelor și a instrumentelor. Propunem descrierea unor tehnici de artă ce sunt recomandate de curriculumul disciplinar.

Tehnici grafice: *Grafica* – domeniul al artei plastice bazat pe desen; principalele elemente ale limbajului plastic fiind: punctul, linia, hașura, tonalitățile. Lucrările grafice pot fi alb-negru/acromatice sau în culori.

Tehnica desenului în creion simplu. Imaginea plastică se efectuează pe suportul de hârtie cu ajutorul punctelor, liniilor trasate cu mâna liberă cu creionul simplu. Astfel, liniuțele scurte legate între ele se realizează printr-o mișcare neîntreruptă, obținând hașurile. Pentru a căpăta o linie subțire, o trasăm cu vârful ascuțit, ținând creionul perpendicular față de suport. Cu cât vom înclina creionul, cu atât linia va deveni mai groasă. Eventualele greșeli se șterg cu radiera, linia corectă se accentuează, apăsând pe conturul formei/imaginii dorite.

Tehnica desenului în creioane colorate. Această tehnică este recomandabilă pentru începători. Creioanele colorate trebuie bine ascuțite pentru a asigura aderența perfectă la hârtie. Pentru a colora o imagine, deplasăm ușor creionul colorat pe hârtie, obținând nuanțe de la deschis spre închis. Se va hașura într-o singură direcție, acoperind întreaga suprafață a imaginii. Un specific aparte îl au creioanele colorate tip acuarelă, care lasă pe hârtie urme mai pronunțate. Umezite cu pensula, acestea ne oferă posibilități nelimitate pentru creație.

Tehnica desenului în carioci. Carioca este un instrument de scris și desenat, care lasă pe hârtie urme clare și pronunțate. După ce am desenat atent cu creionul simplu, vom prelucra unele porțiuni din desen cu cariocile. Mina moale a cariocii permite să se facă acest lucru cu ușurință, trasând puncte, linii, dungi etc. Vom colora cu cariocile într-o singură direcție, sau pe conturul formei. Lucrările realizate în carioci capătă în final un aspect atrăgător și expresiv. Și în acest caz vom folosi drept suport plastic hârtia sau cartonul.

Tehnici picturale: *Pictura* – domeniul al artei plastice bazat pe culoare, drept suport poate servi hârtia, cartonul sau pânza.

Tehnica picturii cu acuarele. Tehnica acuarelei se poate realiza pe un suport uscat, cât și pe unul umed. De regulă, amestecul vopselelor se efectuează cu pensula pe paletă. Pe **hârtia uscată**, acuarela se așterne în straturi subțiri, diluându-se cu apă. Tehnica picturii cu acuarela pe **hârtie umedă** se va realiza în felul următor: mai

Întâi se umezește ușor foaia cu pensula, apoi, pe suprafața umedă, se așază pete de acuarelă. Se pictează cu îndrăzneală, lăsând culorile să fuzioneze între ele. În ambele cazuri, petele de culoare se aștern în strat subțire, astfel ca pictura să-și păstreze transparența.

Tehnica picturii cu guașe. Guașa se folosește în pictură și arta decorativă. În calitatea de suport pot servi cartonul, hârtia, pânza etc. Fiind mată, netransparentă, guașa are o capacitate mare de acoperire. Datorită acestei calități, putem aplica pete de culori deschise peste pete de culori închise și invers. Vopselele de guașe se vor utiliza îndeosebi la pictarea ornamentelor, formelor decorative, detaliilor mici. Guașele se aștern uniform, creând contururi clare.

Tehnici moderne de lucru cu guașele:

Ștampilarea presupune folosirea unor ștampile care se pot procura sau care pot fi confecționate din cauciuc, gumă de șters, dopuri de plută etc., din care se decupează diferite forme. Cu ajutorul lor, se pot realiza diverse figuri sau compoziții cu motive ornamentale.

Amprentarea cu palmele și cu degetele este cea mai accesibilă și mai îndrăgită tehnică la lecțiile de Educație plastică. Cu ajutorul degetelor și a palmei, putem reda diferite obiecte din natură, scene din povești, flori, pomi etc.

Imprimarea cu hârtie mototolită va produce elevilor o plăcere deosebită. Cu efort minim, puteți crea o *ștampilă* prin mototolirea unei foi de hârtie, a unui ziar. Acest procedeu se realizează prin înmuierea în guașă a unui ghemotoc de hârtie și aplicarea culorii pe suport în mod dirijat sau spontan (sub îndrumarea învățătorului). Pentru sporirea gradului de expresivitate, urmele lăsate pot fi conturate sau completate prin alte tehnici.

3.4. Însușirea terminologiei specifice disciplinei

În cadrul componentei *Unități de conținut* sunt indicați și termenii noi, care sunt prezentați ca *Elemente noi de limbaj specific disciplinei*:

Acești termeni derivă din conținuturi și vor îmbogăți vocabularul elevului cu termeni specifici artei plastice:

Clasa	1. Frumosul în jurul nostru <i>Perceperea în arta plastică</i>	2. Alfabetul artei plastice <i>Elemente de limbaj plastic</i>	3. Cum realizăm o lucrare plastică <i>Inițiere în compoziție</i>	4. De ce ne place arta plastică <i>Integrare și transfer</i>
I				pictură, grafică, sculptură, artist plastic.
II	pictor, grafician, sculptor; atelier de artist, muzeu.	pată, formă, culori binare, nonculori.		creație/operă de artă plastică, capodoperă.

III	peisaj.	spectrul de culori, culori calde/reci.	compoziție, cromatic.	
IV		forma plată/volumetrică; nuanță, dominantă cromatică.		

În clasele I-a și a II-a sunt propuși mai mulți termeni deoarece această perioadă este cea de achiziții. Clasele a III-a și a IV-a prezintă ciclul de dezvoltare și respectiv sunt propuși mai puțini termeni de limbaj specific.

Propunem un glosar de termeni specifici disciplinei pentru cadrele didactice:

Acromatic – lipsit de culoare.

Artizanat – confecționarea manuală a unor obiecte de uz casnic, totalitate de meșteșuguri artistice.

Artă populară – creația poporului.

Capodoperă – operă artistică de valoare excepțională.

Centru de interes – zonă din compoziție, spre care se îndreaptă în primul rând atenția privitorului.

Colorit – sistem/ansamblul de combinare a culorilor în pictură.

Colaj – procedeu artistic care constă în încorporarea unor materiale (hârtie, țesături, carton etc.) direct în lucrare.

Compoziție – închegarea elementelor de limbaj plastic într-un tot întreg, organizarea complexă a operei de artă plastică.

Computer/artă – crearea unor lucrări cu atribute artistice prin programe speciale la computere.

Culoare – element al limbajului plastic/mijloc de expresie utilizat la crearea unei picturi.

Culori calde – roșu, galben, oranj cu toate nuanțele lor, dau senzația de căldură, lumină solară.

Culori reci – albastru, verde, violet cu toate nuanțele lor, dau senzația de frig, apăsare, depărtare.

Culori primare/de bază – care nu pot fi obținute prin amestec: roșu, galben, albastru.

Desen – imagine obținută prin linii, contururi, hașuri cu ajutorul creionului simplu, pensulei, pixului etc.

Dominantă cromatică – o culoare care predomină într-o lucrare plastică.

Gamă cromatică – serie de culori, nuanțe dispusă într-o succesiune armonioasă.

Guășe – vopsea, al cărui pigment se amestecă cu clei și miere, se dizolvă în apă.

Forma – aspectul exterior al obiectului reprezentat plastic: desenat, pictat, modelat.

Hașură – rețea de linii paralele, trasate liber în același sens cu creionul, pensula etc.

Monotipie – procedeu prin care se obține o pictură într-un singur exemplar prin plierea hârtiei.

Nuanță – treceri line, treptate de la o culoare la alta.

Ornament – decor grafic, pictural, sculptural integrat într-un aranjament ritmic.

Paletă – suprafață de lemn, porțelan, hârtie (sau alt material) pe care se amestecă culorile.

Pigment – substanță colorată, fin măcinată și utilizată la prepararea vopselelor.

Schiță – creionare, care indică ideea unei compoziții (detaliu unei lucrări plastice).

Tehnică mixtă – îmbinarea a două sau trei materiale de artă.

3.2. Analiza și observarea operelor de artă plastică

Partea componentă a curriculumului *Activități de învățare și produse școlare recomandate* conține: conversații cu sprijin în observare, aplicații practice și produse pentru clasele I-IV.

În cadrul *conversațiilor cu sprijin în observare*, învățătorul va întreține conversații cu elevii în scopul evidențierii conținuturilor curriculare, formând competența de comunicare orală într-un limbaj specific artei plastice.

Pentru analiză și observare pot fi propuse următoarele opere de artă plastică:

Clasa I

Igor Vieru, <i>Noapte de iulie</i> ; Eleonora Romanescu, <i>Sărbătoare în sat</i> ; Vincent van Gogh, <i>Floarea soarelui</i> ; Aurel David, <i>Arborele Eminescu</i> ;	Mihai Greco, <i>Fetele de la Ceadâr-Lunga</i> , <i>Ospitalitate</i> ; Victor Macovei și Ruslan Tihonciuc, <i>Bustul lui Grigore Vieru/sculptură etc.</i>
--	---

Clasa a II-a

Filimon Hămuraru, <i>Primăvara la Pugăceni</i> ; Alexandru Plămădeală, <i>Monumentul lui Ștefan cel Mare și Sfânt</i> ; Ion Jumații, <i>Dimineața pe Nistru</i> ;	Ilie Bogdescu, <i>Codreanu/Gafică</i> ; Auguste Baillayre, <i>Natură statică cu pești</i> ; Nicolae Grigorescu, <i>Car cu boi</i> ; Ion Andreescu, <i>Stejarul etc.</i>
---	--

Clasa a III-a

Igor Vieru, <i>Primăvara, Miez de vară</i> ; Sergiu Cuciuc, <i>Sat nou moldovenesc</i> ; Ștefan Luchian, <i>Amenonii</i> ; Nicolae Tonitza, <i>Fetița pădurarului</i> ; Henri Matisse, <i>le românească</i> ;	Kazimir Malevici, <i>Pătratul negru</i> ; Rembrandt van Rijn, <i>Întoarcerea fiului risipitor</i> ; Valentina Rusu-Ciobanu, <i>Saltimbancul</i> , <i>Disc etc.</i>
---	---

Clasa IV-a

<p>Aurel David, <i>Amiază</i>; Mihai Petric, <i>Dimineața în Moldova</i>; Igor Vieru, <i>Sat natal</i>; Lazăr Dubinovschi, <i>Strâmbă-lemne/ sculptură</i>; Constantin Brâncuși <i>Ansamblul de la Târgu Jiu</i>; Valentina Rusu-Ciobanu, <i>La joc</i>;</p>	<p>Mihai Grecu, <i>Istoria unei vieți</i>; Leonardo da Vinci, <i>Gioconda</i>; Glebus Sainciuc, <i>Masa mare, Măști</i>; Imagini/covor național, vase din cultura Cucuteni; Pavel Șilingovschi, <i>Grafică</i>; Vasile Cojocar, <i>Compoziție 1</i> etc.</p>
---	---

Exemplu de analiză a unei opere



Autorul operei de artă Denumirea tabloului	Eleonora Romanescu <i>Seara pe deal</i>
Tema	Peisaj, redarea frumuseții plaiului natal
Materiale, instrumente și tehnica folosită	Tablou pictat cu pensule pe pânză, cu vopsele de ulei
Elementele de limbaj plastic utilizate	<p>Culoarea: culori calde, pământii, trecută printr-o gamă de nuanțe de cafeniu, ocru, roșu, oranj; culorile calde sunt într-o perfectă armonie cu culorile reci-azurii ale cerului, norilor;</p> <p>Forme realiste: arbori, case, dealuri;</p> <p>Linii: linii-dungi care indică parcele de pământ, linii scurte utilizate la pictarea crengilor;</p> <p>Puncte cromatice: arbuștii în depărtare.</p>
Mesajul artistic/plastic	Exprimă fidelitate și căldură față de mediul înconjurător printr-un peisaj rural frumos, promovând tradițiile și valorile artei naționale.

De asemenea, se recomandă organizarea activităților în afara școlii/educația nonformală, care completează demersul didactic, precum: vizite la Muzeul de Artă, la galerii de artă; la expoziții organizate cu diferite ocazii; la expoziții fotografice; participarea la master-class-uri (confeccionarea ramelor pentru propriile lucrări, pictură pe frunze, pietre, desene pe zăpadă etc.);

În clasele a III-a – a IV-a sunt binevenite întâlnirile cu artiștii plastici, meșterii populari, oamenii de cultură, participarea la concursuri școlare de artă plastică pentru elevi etc.

4. Sugestii de evaluare

Pentru a proiecta procesul evaluării și a elabora instrumente de evaluare la Educația plastică, cadrul didactic trebuie să selecteze produsul(ele) relevante din lista celor recomandate (se admite și propunerea unui produs opțional) în corespundere cu unitățile de competența(e) supusă evaluării, prin corelare cu conținutul de învățare și activitățile de învățare și evaluare recomandate.

Produsele școlare recomandate în curriculumul dezvoltat poartă un caracter generalizator, care permit realizarea unui spectru larg de lucrări plastice, compoziții individuale/colective, lucrări plane și volumetrice etc.

Astfel, sunt prevăzute următoarele produse:

- lucrări și compoziții plastice realizate prin utilizarea diverselor materiale, instrumente și tehnici de artă,
- lucrare plastică utilizând creioanele colorate,
- lucrare plastică utilizând acuarela/guașele,
- lucrare plastică utilizând culoarea ca element de limbaj plastic,
- lucrare plastică utilizând punctul/liniile,
- lucrare plastică utilizând forma ca element de limbaj plastic,
- compoziție plastică,
- compoziție în materiale naturale,
- colaborarea în echipă etc.

Lista produselor școlare are caracter deschis și poate fi completată continuu, dar este recomandabil de a identifica produsul adecvat, proiecția cea mai veridică pentru fiecare unitate de competență în contextul clasei concrete de elevi.

Tradițional, în funcție de momentul unui act evaluativ într-un parcurs de învățare, se disting: evaluarea inițială – predictivă; evaluarea formativă – continuă; evaluarea sumativă – finală.

Respectând semnificațiile acestor strategii de evaluare, se diferențiază trei tipuri de evaluare formativă: evaluarea formativă interactivă; evaluarea formativă punctuală; evaluarea formativă în etape.

Ținând cont de caracterul formativ al evaluării inițiale, se va ține cont de consecutivitatea și valoarea tipurilor de evaluare care stimulează elevul printr-un feed-back permanent din partea cadrului didactic.

Toate evaluările la educația plastică se realizează **pe bază de criterii și descriptori, fără calificative.**

În cadrul lecțiilor pot fi aplicate următoarele **tehnici reflexive de autoevaluare**:

1. Reflecția ca mijloc de formare a stimei de sine ale elevilor de vârsta școlară mică. Tipuri de reflecție: reflecția despre starea emoțională. Elevul anunță despre starea lui emoțională cu ajutorul nutrițelor cu desene stilizate;
2. Reflecția despre activitate. Pentru aprecierea activității poate fi utilizată scara succesului.
3. Reflecția despre conținut.

Există mai multe variante de **jurnale reflexive**: *Am învățat o idee nouă... Azi am descoperit... Acum am înțeles... Nu am înțeles... Un lucru pe care l-am învățat... Nu voi uita niciodată că... Mă voi strădui să... Sunt încrezut (ă) că pot să... Mi-a părut captivant să... Mai greu mi-a părut... Știu cu siguranță că... A fost mai greu să... Cel mai simplu s-a dovedit a fi... Nu mi-a fost clar la... Mi-a părut captivant să... Mai greu mi-a părut... Știu cu siguranță că... În această lucrare nu mi-a reușit să... Mi-a fost dificil să... M-am descurcat ușor la... A fost interesant să... Deja știu că... Nu voi greși niciodată la...*

Se recomandă ca metode de evaluare: urmărirea progresului personal, observarea sistematică, autoevaluarea, interevaluarea, realizarea de proiecte, alcătuirea portofoliilor, întreținerea mapelor de lucrări, a colecțiilor de reproduceri de artă etc.

Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor achiziționate de către elevi în mediul nonformal sau formal. Se recomandă evaluarea lucrărilor plastice pe baza unor criterii cunoscute de către elevi sau pe baza unor grile de evaluare care urmăresc procese de realizare a unui produs final pe o perioadă mai mare de timp.

EDUCAȚIA FIZICĂ

1. Concepția didactică a disciplinei

Educația fizică, parte componentă a sistemului educațional, posedă potențialul formării capacităților socio-psiho-motrice și a atitudinilor de autoafirmare și autoevaluare și de orientare valorică a personalității. Ea contribuie la dezvoltarea și perfecționarea copilului pe planul motricității, la stimularea activității intelectuale și a unor procese afective, la dezvoltarea unor relații de grup, la dinamizarea proceselor psihice, la formarea unor deprinderi și calități în procesul muncii, la perfecționarea funcțiilor organelor și sistemelor organismului, la perfecționarea unor note particulare care apar în activitatea unor organe, aparate, procese, ca efect al practicării exercițiului fizic.

Scopul prioritar al procesului educațional la educația fizică în învățământul primar este dezvoltarea armonioasă a organismului elevilor, creșterea capacității de muncă fizică și intelectuală, educarea sentimentelor de mândrie patriotică, perfecționarea capacităților de adaptare a organismului la solicitările crescânde, impuse de dezvoltarea rapidă a societății.

Conceptul și funcția de bază a curriculumului școlar de educație fizică la nivelul primar de învățământ constă în inițierea și ghidarea permanentă a elevilor în scopul formării unui sistem bine corelat de cunoștințe, motivații, priceperi și deprinderi de a utiliza sistematic, conștient, independent, mijloacele educației fizice, precum și de a avea un mod de viață sănătos atât în perioada școlarizării, cât și pe parcursul întregii vieți.

Interesul principal al didacticii educației fizice definește activitatea care valorifică sistematic ansamblul formelor de predare a exercițiilor fizice bazate pe principiile și conceptele metodologice de bază în dimensiunile strategiei pedagogice concrete de ordin cognitiv, psihomotor și afectiv la nivelul procesului de învățământ în cadrul diferitor sisteme educaționale, în scopul măririi potențialului biologic, fiziologic, psihologic, pedagogic și social al elevului. Ea include trasee specifice de organizare a procesului de învățământ în funcție de nivelul și ritmul propriu de dezvoltare intelectuală, fizică, morală, funcțională și biologică a elevului, orientare spre formarea și evaluarea cunoștințelor, a capacităților și atitudinilor.

Realizarea conținuturilor educaționale ale educației fizice solicită cadrelor didactice cunoașterea profundă a principiilor de instruire în baza cărora se va desfășura procesul de predare-învățare.

Principiul intuiției presupune stimularea a cât mai multor analizatori, pentru a se forma o imagine cât mai exactă despre ceea ce se învață;

Principiul participării active și conștiente constă în înțelegerea corectă și aprofundată a obiectivelor specifice procesului de practicare a exercițiilor fizice, înțelegerea corectă și memorarea actelor și acțiunilor motrice care se învață, manifestarea unei atitudini de responsabilitate a subiecților pentru însușirea materialului predat, formarea capacității subiecților de apreciere obiectivă a propriului randament;

Principiul accesibilității și individualizării subliniază necesitatea desfășurării activităților de practicare a exercițiilor fizice în funcție de particularitățile subiecților (vârstă, sex, nivel de pregătire);

Principiul sistematizării și continuității este principiul cu cea mai mare importanță, mai ales pentru elaborarea corectă și eficientă a documentelor necesare de planificare – programare și de evidență a activităților de educație fizică și sport;

Principiul corelării instruirii cu cerințele activității practice – deprinderile și priceperile motrice acumulate vor fi aplicate în diverse activități motrice extracurriculare și extrașcolare

Principiul însușirii temeinice – respectarea acestui principiu este condiționată de modul în care sunt respectate toate celelalte principii de instruire.

Finalitățile educației fizice în învățământul primar se referă la următoarele:

- o sănătate perfectă, ce ar permite o dezvoltare fizică corectă și armonioasă;
- cunoștințe și priceperi de ordin organizatoric, pe care să le folosească în activitatea de joc din timpul liber și în cadrul celorlalte forme de practicare a exercițiilor fizice;
- să înțeleagă și să conștientizeze necesitatea practicării sistematice a exercițiilor fizice;
- să aplice corect și cu eficiență crescută deprinderile motrice de bază și utilitar-aplicative (mers, alergare, săritură, aruncare, prindere, cățărare, târâre, transport de greutate);
- să stăpânească un sistem minim de mijloace (exerciții de dezvoltare fizică, jocuri);
- să demonstreze calități și capacități motrice de bază în conformitate cu standardele de eficiență a învățării ale ciclului primar;
- să demonstreze capacități comportamentale și de mediere a conflictelor în grup în timpul activităților motrice.

De asemenea, absolventului învățământului primar trebuie să-i fie formate cunoștințe și deprinderi de igienă elementară individuală și obișnuința de a le aplica în practicarea sistematică a exercițiilor fizice, ele trebuie să fie un participant activ la acțiunile sportive și turistice de masă și prin întreaga sa conduită, trebuie să dovedească interes și dragoste pentru activitatea motrice organizată.

2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar dezvoltat

Educația are ca finalitate principală formarea unui caracter integru și dezvoltarea unui sistem de competențe, care să includă cunoștințe, abilități, atitudini și valori, ce permit participarea activă a individului la viața socială și economică.

Dezvoltarea Curriculumului Național determină orientările și metodologia schimbării curriculare. Aceasta nu poate fi eficientă fără a ține cont de provocările lumii contemporane, de contextul național, de starea curriculumului actual.

Curriculumul Educației Fizice, pentru nivelul primar de învățământ, fiind elaborat în scopul asigurării calității și eficienței procesului educațional, a suportat modificări esențiale. Acestea sunt:

- a.** Redefinirea competențelor specifice în conformitate cu trei categorii de finalități specifice disciplinei: noțiuni specifice disciplinei; activități motrice individuale și colective; comportament în activități motrice (educaționale, competiționale și recreative), fiind specificate abilitățile și componentele atitudinale predominante.
- b.** Reorganizarea unităților de conținut conform principiilor consecutivității și accesibilității în dependență de vârsta și dezvoltarea elevului.
- c.** Reconfigurarea unităților de conținut pentru:
 - competența cognitivă – prin cunoașterea regulilor de securitate și a cerințelor sanitaro-igienice în practicarea activităților (individual și în grup), a noțiunilor elementare disciplinei (mișcări și deplasări), a dezvoltării propriului corp (ținută, calitate, călirea organismului);
 - competența practică – predominant pentru clasele I și a II-a, activități motrice de formare deprinderilor utilitar-aplicative; păstrarea ținutei corecte; armonie, ritm și echilibru în mișcări; pentru clasele a III și a IV-a dezvoltarea calităților motrice în corespundere cu profilul absolventului ciclului primar și formarea priceperilor și deprinderilor specifice disciplinelor sportive (gimnastică, atletism, jocuri sportive).
 - competența atitudinală în raport cu sistemul de valori educaționale: cunoașterea și respectarea regulilor de securitate în activitățile motrice; responsabilitate și grijă față de respectarea cerințelor sanitaro-igienice; interes față cunoașterea/dezvoltarea propriului organism; acceptarea practicării independente și colective a activităților motrice educaționale, competiționale și recreative; onestitate, respect, încurajare, sprijin reciproc, cooperare și comunicare pozitivă în activitățile de grup.
- d.** Reformularea unităților de competențe prin corelare cu competențele specifice și unitățile de conținut, urmărind gradualitatea, complexitatea, transferabilitatea, contextualitatea competențelor.
- e.** Diversificarea activităților de învățare și a produselor școlare recomandate, cu accent pe activități de joc pentru formarea deprinderilor motrice, a valorilor și atitudinilor specifice vârstei ciclului primar, evaluabile în fiecare unitate de învățare.
- f.** Introducerea sistemelor sintetice de finalități educaționale pentru fiecare dintre clasele I-a IV-a.

3. Sugestii metodologice.

Activități de învățare recomandate

Formarea cunoștințelor la lecția de educație fizică în ciclul primar. Prin definiție, formarea cunoștințelor presupune reflectarea în conștiința celor ce practică exerciții fizice – sub forma unor percepții, reprezentări, reguli, principii – a fenomenelor proprii activității de educație fizică și sport, precum și a interdependenței acestora. Aceste cunoștințe se formează, de regulă, simultan cu procesul de exersare a exercițiilor fizice.

Metode de transmitere a informației: expunerea, explicația, dialogul, povestirea. În aplicarea acestor metode trebuie să se țină cont de:

- categoriile de cunoștințe transmise (generale și speciale);
- particularitățile de vârstă și nivelul de înțelegere al elevilor cu care se lucrează;
- temele și obiectivele lecției.

În formarea cunoștințelor teoretice la elevii ciclului primar se disting următoarele cerințe:

- atenție deosebită utilizării unei terminologii adecvate;
- transmiterea unor indicații metodice, însoțite de argumente logice, care să ajute elevii să înțeleagă utilitatea anumitor exerciții în conformitate cu principiile didactice (al accesibilității, al individualizării, al sistematizării și al continuității);
- valorificarea optimă a timpului alocat lecției pentru transmiterea acestor cunoștințe.

Aceste cunoștințele de specialitate pot fi însușite și în afara lecției de educație fizică: dirijat, prin temele pentru acasă pe care le formulează profesorul și prin recomandări privind vizionarea sau participarea la anumite competiții sportive; spontan, ca urmare a practicării și mediatizării activității de educație fizică și sport.

Formații în activitatea motrice. Conținuturile din formații în activitatea motrice ca unitate de învățare specifică pentru clasele mici (clasa I și a II-a), reflectă momentul lecției de organizare a grupului de elevi. Aceste conținuturi se abordează la două – trei lecții pe semestru sub următorul conținut: formație de adunare, aliniere într-un rând pe o linie, deplasări într-o coloană, întoarceri, pornirea și oprirea în coloană. În celelalte clase aceste unități de conținut se vor realiza în partea pregătitoare a lecției de educație fizică, specifice elementelor din gimnastică, fără a se formula teme de învățare.

Exerciții utilitar-aplicative. Din acest compartiment se desprind două categorii: deprinderi motrice de bază (mers, alergare, săritură, aruncare și prindere) și deprinderi motrice utilitar-aplicative (echilibru, târâre, cățărare, coborâre, escaladare, tracțiune, împingere și transportarea obiectelor).

Deprinderile motrice de bază sunt frecvent solicitate în activitățile ființei umane, ele participă la formarea eficientă a unor deprinderi motrice specializate și utilitar-aplicative. În clasele I – a IV-a, pentru a pune bazele motricității, cadrul didactic trebuie să stabilească teme concrete pentru învățare și consolidare. Exemple de teme: săritura pe ambele picioare de pe loc/în deplasare; aruncarea mingii cu ambele mâini/cu o mână la distanță/la țintă; mers în echilibru pe suprafață îngustă etc.

Deprinderile motrice utilitar-aplicative au variante concrete de realizare, care vor permite să realizeze eficient, cu un consum energetic redus și în condiții de siguranță acțiunile și activitățile motrice frecvent întâlnite în viața cotidiană.

Pentru elevii ciclului primar este importantă însușirea corectă a mecanismelor de bază, devenind achiziții stabile pe durata întregii vieți, iar cele utilitar-aplicative vor spori capacitatea elevilor de a se adapta le mediul natural și social.

Dezvoltarea fizică armonioasă. Această unitate de conținut sau modul, în clasele I și a II-a are scopul de influențare asupra evoluției corecte și armonioase a organismului elevului și un obiectiv constant, asupra căruia se acționează în complex și sistematic. Pentru formarea ținutei *corpului* se proiectează teme de „intervenții” prin care se atenționează și se corectează abaterile de la atitudinea corporală corectă. Celelalte teme, precum sunt: *pozițiile de bază, dezvoltarea selectivă a grupelor de mușchi, pregătirea motrice*, sunt destinate influențării evoluției corecte și armonioase a corpului.

În clasele a III-a și a IV-a, mijloacele aplicate se vor planifica în partea pregătitoare a lecției de educație fizică și vor urmări următoarele obiective: formarea atitudinii corporale, dezvoltarea tonicității musculare, dezvoltarea supleței musculare și a mobilității articulare, prevenirea atitudinilor deficiente, orientarea spațio-temporală și dezvoltarea ritmicității, adaptarea actului respirator la efort fizic.

Deprinderile motrice sportive elementare. Conținutul acestor unități include deprinderi cu structuri motrice simple, aflate în strânsă legătură cu deprinderile motrice de bază, care aparțin unor probe și ramuri de sport accesibile elevilor din învățământul primar, asigurându-le o pregătire motrice multilaterală. Ele au ca scop de a iniția copiii în practicarea acestor sporturi, oferindu-le mijloace tehnice elementare și reguli principale cu care să poată participa la jocuri și întreceri sportive organizate în lecție și în afara acestora.

GIMNASTICĂ – corespunzător curriculumului, se constituie din gimnastica acrobatică, ritmică și dans – clasele I – a IV-a, aerobică – clasele a III-a – IV-a.

Temele conținutului **gimnasticii acrobatică** se definesc conform elementelor acrobatică predate-învățate, precum și compoziții de 2-4 elemente acrobatică îndeplinite consecutiv, la libera alegere. Astfel de teme pentru învățarea elementelor pot fi: podul din culcat, rostogolire înainte, semisfoara etc., precum și îmbinări de elemente acrobatică: rostogolire înainte – rulare înapoi și revenire; rulare înapoi și revenire – rostogolire înainte; rostogolire înainte – rulare înapoi – stând pe omoplați – podul etc.

- **rulare înapoi:** din poziția ghemuit, mâinile pe saltea, împingere din podea spre înapoi, păstrând poziția ghemuit, antebrațul pe genunchi, trunchiul ia contact cu solul treptat până la ceafă, și revenire inversă până în poziția ghemuit mâinile pe sol;
- **semisfoara:** din poziția pe genunchi, brațele lateral, ducerea unui picior înapoi până la contact cu solul pe partea anterioară a coapsei, vârful întins pe sol, trunchiul vertical, capul sus;
- **podul din culcat:** din poziția culcat dorsal, brațele la lățimea umerilor, mâinile pe sol în dreptul capului, picioarele se îndoaie din genunchi în sprijin cu toată talpa pe sol, împingerea bazinului în sus prin dezdoirea brațelor și picioarelor;
- **rostogolire înainte:** din poziția ghemuit mâinile pe sol, prin împingerea picioarelor se ridică bazinul, corpul se apleacă, bărbia la piept, contactul cu salteaua începe de pe ceafă, genunchii apropiați de piept, mâinile apucă genunchii pentru grupare, revenirea în poziția ghemuit mâinile pe sol;
- **stând pe omoplați:** din poziția șezând, corpul rulează pe spate, în timp ce bazinul și picioarele întinse se ridică în sus, mâinile pe șold, bărbia la piept, vârfurile întinse, coatele pe saltea pentru menținerea poziției verticale.

RITMICĂ, AEROBICĂ, ELEMENTE ȘI COMPOZIȚII DE DANS – sunt bazate pe exerciții de dezvoltare fizică generală și elemente ritmice care formează complexe și se execută cu acompaniament muzical. Temele aferente unităților de conținut pentru clasele mici (I și a II-a) exprimă învățarea mișcărilor de brațe și a pașilor de bază, executarea lor estetic și ritmic, cu și fără acompaniament. Odată cu învățarea/consolidarea componentelor de bază ale acestora, cunoștințele și deprinderile se vor uni în complexe simple integrate la 4 și 8 timpi (clasele a III-a – a IV-a).

Pași de bază în gimnastica ritmică:

- pas de gimnastică – pas cu piciorul și vârful întins;
- pas ascuțit – p.i. dreptul întins înainte la o jumătate de talpă, schimbarea pozițiilor picioarelor;
- pas arcuit – p.i. pe vârfuri. 1. pas cu dreptul în semigenuflexiune, stângul înapoi îndoit din gleznă, 2. ridicare pe vârful dreptului, stângul înainte-jos întins;
- pas înalt – 1. pas cu dreptul, 2. ridicarea stângului îndoit la 90°.
- pas fandat – pas în fandare cu dreptul în semigenuflexiune, stângul înapoi întins;
- pas rulat – rulare de pe călcâi pe vârf;
- pas moale – pas de pe vârf pe călcâi;
- pas alăturat – 1. pas cu dreptul, 2. alăturare a stângului;
- pas alternativ – 1. pas cu dreptul „și” – alăturare a stângului, 2. pas cu dreptul;
- pas încrucișat – pas cu dreptul spre stânga;
- pas de fracție – 1. pas cu dreptul, 2. alăturarea stângului prin bătaie din podea;
- pas săltat – pas cu dreptul cu săritura următoare pe dreptul, coapsa stângului la 90°.

Pași de dans:

- pas cu caracter moldovenesc – „și” semigenuflexiune pe stângul, dreptul în-doit, 1. pas cu dreptul;
- pas de horă – 1. amortizând din genunchi, pas spre dreapta, ducerea stângului întins spre dreapta (balansul mic), 2. amortizând din genunchi, pas spre stânga, ducerea dreptului întins spre stânga, 3.-4. 2 pași căzuți cu dreptul;
- pas de polcă – „și” saltul mic cu stângul, 1. pas alternativ cu dreptul;
- pas de galop – pas alăturat cu faza de zbor;
- pas de vals – 1. pas cu dreptul în semigenuflexiune, 2.-3. doi pași mici pe vârful stângului.

Compoziții de dans:

- „Alunelul” – melodie populară – 2/4; pas de bază – pas cu caracter moldovenesc; aranjare – în cerc, apucat de mâini, coatele jos.

Fig. 1. Stând cu umărul stâng spre centru.

1-8 – 8 pași de dans contra acelor de ceasornic;

9-16 – aceeași în direcția opusă.

Fig. 2. Stând fața spre centru.

1-4 – 4 pași cu dreptul spre centru;

5-8 – 4 pași în afara cercului, brațele sus;

9-12 – aceeași ca 1-4;

13-16 – aceeași ca 5-8.

- „Hora” – melodie populară – 2/4; pas de bază – pas cu caracter moldovenesc; aranjare – în cerc, apucat de mâini, brațele îndoite cu coatele în jos;

Fig. 1.

1-4 – cu întoarcere la 45° spre dreapta cu 4 pași cu caracter moldovenesc cu dreptul, mișcându-se spre direcția dansului, treptat îngustând cercul. Brațele se mișcă în tact, accentuând fiecare pas, treptat se ridică în sus și se coboară în jos;

5-8 – cu întoarcere la 90° spre stânga și continuând deplasarea în cerc cu 4 pași cu caracter moldovenesc cu dreptul înapoi (cu spatelul în direcția dansului), desfășurând cercul, mișcări de brațe aceleași;

9-16 – a repeta 1-8, figura se încheie cu fața spre cerc.

Fig. 2.

1-8 – doi pași de horă cu dreptul;

9-16 – aceeași cu stângul.

- „Sârba” – melodie populară – 2/4; pas de bază - pas săltat. aranjare – în cerc, unul după altul; brațele îndoite, apucat de mâini, coatele jos.

Fig. 1.

1-8 – 8 pași sălțați în direcția dansului;

9-16 – aceeași în direcția opusă.

Fig. 2.

1-2 – 2 pași sălțați spre centru, brațele sus;

3-4 – pas triplu, aplicare înainte, brațele jos-înapoi;

1-8 – aceeași înapoi;

9-16 – 8 pași sălțați pe loc cu întoarcere spre dreapta, brațele jos-înapoi.

Pași aerobici la 2 timpi:

- march – mers pe loc sau cu deplasare
- jog – alergare pe loc sau cu deplasare
- knee up – ridicarea genunchiului înainte-sus, knee up – prin săritură
- kick – ridicarea piciorului prin balans înainte-sus și revenirea în p.i.
- jumping jack – p.i. – p.b. 1 – săritură în stând depărtat; 2 – revenirea în p.i.
- lunge – fândări cu dreptul/stângul înainte sau în lateral.

Pași aerobici la 4 timpi:

- basic step – p.i. – p.b. 1 – pas cu dreptul înainte; 2 – alăturarea stângului; 3 – pas cu dreptul înapoi; 4 – alăturarea stângului.
- v-step – pași în forma literei „v”; p.i. – p.b. 1 – pas cu dreptul înainte-lateral; 2 – pas cu stângul înainte-lateral; 3 – pas cu dreptul înapoi; 4 – p.i. Aceeași cu stângul.
- step-touch – pas alăturat: 1 – pas cu dreptul/stângul lateral (înainte, înapoi); 2 – alăturarea stângului/dreptului.

Pași aerobici la 8 timpi:

- grape wine – pas încrucișat înapoi. p.i. – p.b. 1 – pas cu dreptul lateral; 2 – pas cu stângul încrucișat înapoi spre dreapta; 3 – pas cu dreptul lateral; 4 – alăturarea stângului.
- pivot turn – întoarcerea trunchiului într-o direcție cu piciorul de sprijin (pivot – punctul de rotație). Se execută la 4 timpi: 1 – pas cu dreptul, greutatea corpului pe ambele picioare; 2 – întoarcere împrejur pe ambele; 3-4 – repetare a „1-2” în așa mod, ca stângul să rămână pe loc. este bine de combinat acest pas cu pas „mambo”.

ATLETISMUL dispune de o gamă largă de exerciții și procedee tehnice care poate influența asupra capacității de efort a elevilor, asigurându-le o pregătire motrice multilaterală.

Unități de conținut specifice probei de atletism sunt programate în clasele a III-a și a IV-a, cu teme de alergare de durată, viteză, startul de sus, săritura în lungime și aruncarea mingii mici. Pentru clasele I și a II-a, elementele din atletism se descoperă/învață ca *deprinderi motrice de bază* (mers, alergare, săritură, aruncare și prindere) axându-se pe însușirea corectă a mecanismelor de bază a elementelor:

- **tehnica alergării:** corpul ușor înclinat înainte, spatele și capul pe aceeași linie verticală, brațele îndoite din articulația cotului lucrează activ și alternativ, picioarele iau contact cu solul pe partea superioară a labei piciorului, împingerea puternică a piciorului posterior până la întinderea completă și ridicarea pronunțată a piciorului anterior;
- **startul de sus:** stând, piciorul stâng în față, ușor îndoit, trunchiul ușor aplecat înainte, brațul drept în față, stângul înapoi, privirea înainte;
- **săritura în lungime:** este recomandată învățarea fazelor săriturii: elan, desprindere, zbor, aterizare. După elan și bătaie, elevul zboară în lungime în poziția pasului

depărtat, pe final alătură piciorul de bătaie cu cel de balans, ridicând genunchii spre piept, către aterizare picioarele se îndreaptă spre înainte, brațele înainte-sus, la aterizare trunchiul este aplecat înainte, brațele înapoi-jos, aterizare pe călcâi în nisip;

- **aruncarea mingii mici:** poziția stând, piciorul stâng în față, ducerea brațului cu minge înapoi întins, umerii și bazinul se întorc ușor spre dreapta, mișcare de întoarcere a bazinului și umerilor spre înainte, brațul se îndoie din cot în sus și trecere în poziție de extensie a trunchiului, finalizarea cu dezdoire/biciuirea din cot către sus-înainte a brațului concomitent cu eliberarea mingii.

ELEMENTELE TEHNICE DIN JOCURI SPORTIVE

În procesul formării/învățării tehnicii jocurilor sportive se evidențiază câteva etape, care sunt în strânsă legătură și în timpul cărora, cu ajutorul mijloacelor și metodelor specifice, se realizează scopuri didactice concrete.

Familiarizarea cu procedeul

Scop: formarea imaginii clare despre elementul tehnic studiat.

Metodele învățării: verbale și intuitive.

Mijloacele învățării: comunicarea informației despre procedeu, despre locul și rolul în joc, demonstrarea tehnicii corecte de îndeplinire a procedeeului; demonstrarea posturilor, schemelor, a imaginilor foto și video.

Învățarea procedeelelor simplificate în condiții create special

Scop: formarea structurii de bază a procedeeului tehnic.

Metodele învățării: practice (exerciții integrale și descompuse).

Mijloacele învățării: exerciții însoțitoare care să asigure îndeplinirea procedeeului prin limitarea artificială a execuției și a amplitudinii mișcării; îndeplinirea procedeelelor cu controlul vitezei execuției.

Învățarea aprofundată a procedeeului tehnic

Scop: însușirea detaliilor îndeplinirii procedeelelor tehnice.

Metodele învățării: practice (exerciții integrale cu prelucrarea selectivă a detaliilor tehnice); de joc și competiționale.

Mijloacele învățării: îndeplinirea integrală a procedeelelor cu viteza competițională; exerciții în condiții dificile (fără control vizual, cu limitări spațio-temporale în condiții de simulare a anti acțiunii); îmbinarea procedeeului în combinație cu alte acțiuni de joc; competiții la viteză și precizia îndeplinirii.

Formarea integrală a deprinderilor motrice

Scop: realizare legăturii reciproce dintre perfecționarea tehnicii și dezvoltarea calităților fizice specifice necesare pentru realizarea efectivă a procedeelelor tehnice.

Metodele învățării: antrenamente în circuit, de joc.

Mijloacele învățării: exerciții de influență conjugată (exerciții îndeplinite în serii, transmiterea cu o mână de la umăr, cu mingi medicinale); combinare de exerciții

tehnice și dezvoltarea capacităților fizice (dribling pe loc cu elemente de jonglare în continuare – serii de accelerare și fără minge); teme cu caracter de joc, ștafete și jocuri dinamice, care presupun realizarea maximală a potențialului fizic și a calității îndeplinirii procedurii tehnice.

Învățarea ocazională a procedurilor tehnice

Scop: perfecționarea tehnicii în condiții apropiate de joc.

Metodele învățării: practice (exerciții integrale); modelarea situațiilor de joc cu rezistență.

Mijloacele învățării: exerciții cu îndeplinirea procedurii concrete în situații propuse sau variații de îndeplinire ca răspuns la situații schimbătoare (ocular, semnal auditiv); îndeplinirea procedurii în situații de rezistență mare, interacțiunea cu partenerul în condiții modelate de joc.

Învățarea procedurilor de joc

Scop: sporirea potențialului motrice în condițiile jocului bilateral.

Metodele învățării: de joc, competițional.

Mijloacele învățării: exerciții cu caracter competițional, jocuri mobile, pregătitoare și bilaterale cu reguli de joc simplificate; participarea la competiții, îndeplinirea exercițiilor care necesită viteză și calitate de îndeplinire a procedurilor în condiții de concurs sau contra acțiunilor apărute.

Demersul metodologic de învățare a tehnicii (exemplul transmiterii mingii în baschet):

1. explicare și demonstrare a procedurii tehnice;
2. imitarea procedurii de transmitere;
3. transmiterea mingii în perechi: din mână în mână jucătorilor plasați față în față, lateral, spate la spate, în diferite poziții inițiale;
4. transmiterea mingii în doi la distanțe mici: pe loc, prin pas înainte, după pivotări;
5. prinderea și transmiterea mingii în mers și în alergare, cu diferite procedee de deplasare;
6. transmiterea mingii în acționarea tactică între 2-3 jucători cu atacul coșului, cu 1-2 apărători pasivi, semipasivi și activi; în ștafete și jocuri dinamice, cum ar fi: „petișoarele sportive”, „goana mingii”, „număr de pase” etc.

Dezvoltarea calităților motrice. Calitățile motrice reprezintă însușiri ale organismului, concretizate în capacitatea de efectuare a acțiunilor de mișcare cu anumite indici de îndemănare, suplețe, viteză, rezistență, forță.

CAPACITĂȚILE COORDINATIVE (ÎNDEMÂNAREA) – un complex de calități preponderent psihomotrice, care presupune capacitatea de a învăța rapid mișcări noi, adaptarea rapidă și eficientă la condiții variate, specifice diferitor tipuri de activități, prin restructurarea fondului motrice existent.

Procedee metodice pentru dezvoltare/educare:

- folosirea unor poziții de plecare neobișnuite pentru efectuarea exercițiilor;
- efectuarea exercițiilor cu segmentul neîndemânatic (braț, picior etc.);
- schimbarea tempoului și a sistemului de execuție;
- limitarea spațiului în care se efectuează exercițiul;
- efectuarea procedeele tehnice și a înlănțuirilor acestora cu restricții;
- schimbarea procedeele de execuție;
- efectuarea exercițiilor prin creșterea complexității acestora (introducerea unor mișcări suplimentare);
- efectuarea exercițiilor în condiții variate de mediu, cu materiale diferite, la aparate, instalații și simulatoare.

Pentru dezvoltarea capacităților coordinative nu sunt metode și mijloace speciale. Orice exercițiu, indiferent de complexitatea sa, dezvoltă într-un grad mai mare sau mai mic îndemânarea.

SUPLEȚEA este capacitatea de a executa mișcări cu mare amplitudine, în una sau mai multe articulații prin ea însăși sau sub acțiunea unor forțe extreme.

Suplețea este determinată de un complex de factori: masa musculară, tonusul muscular, capacitatea de întindere musculară, capacitatea de întindere a tendoanelor și ligamentelor; vârsta (la copii, mobilitatea este cea mai mare, comparativ cu adulții și vârstnicii); sexul (persoanele de sex feminin prezintă o mobilitate mai mare decât cele de sex masculin); temperatura mediului ambiant (mobilitatea articulară și elasticitatea musculară au valori optime într-un mediu cald); oboseala; ritmul diurn (valori scăzute ale supleței, se înregistrează dimineața). În procesul de instruire destinat dezvoltării supleței se vor aplica următoarele mijloace: exerciții libere și cu sprijin; exerciții cu și fără îngreuiere; exerciții statice; exerciții cu partener, la aparate, pe aparate; elemente din gimnastica sportivă și ritmică; exerciții statice, utilizând greutatea corpului sau alte greutăți; - exerciții cu ajutorul partenerului; exerciții de relaxare.

Metodele de dezvoltare a supleței: metoda efortului repetat, metoda exercițiului cu caracter static și dinamic.

VITEZA reprezintă capacitatea organismului uman de a executa acte sau acțiuni motrice, cu întregul corp sau numai cu anumite segmente (parți) ale acestuia într-un timp cât mai scurt, cu rapiditate maximă, în funcție de condițiile existente. Forme de manifestare: viteza de reacție, viteza de execuție, viteza de repetiție (frecvența mișcărilor), viteza de deplasare, viteza în regimul altor calități motrice.

Procedee și orientări metodice pentru dezvoltarea vitezei: executarea unor acțiuni motrice: în tempouri maxime în condiții normale; cu intensitate supramaximală în condiții ușurate; cu intensitate submaximală în condiții îngreuiate; în tempouri alternative, submaximale și maxime, stabilite de factori externi.

Metodele dezvoltării vitezei: metoda alternării, metoda ștafetelor, de joc, de concurs, a handicapului, din mers și a repetărilor.

REZISTENȚA este capacitatea organismului uman de a depune eforturi cu o durată relativ mare și o intensitate relativ mare, menținând indici constanți de eficacitate optimă; este capacitatea umană de a depune eforturi fără apariția stării de oboseală sau prin învingerea acestui fenomen.

Procedee metodice de dezvoltare/educare:

- procedee metodice bazate pe variația volumului efortului fizic: procedeul eforturilor uniforme; intensitate constantă și creșterea volumului (exprimat prin durată, distanță, număr de repetări etc.) în aceeași activitate sau de la o lecție la alta; procedeul eforturilor repetate, intensitatea constantă, dar crește numărul de repetări în aceeași unitate de efort (fie în aceeași activitate, fie de la o activitate la alta);
- procedee metodice bazate pe variația intensității efortului fizic: procedeul eforturilor variabile, unitate de efort constantă, dar se modifică intensitatea, în sens de creștere și descreștere; procedeul eforturilor progresive, unitate de efort constantă, dar se modifică intensitatea, numai în sens de creștere (fie pe parcursul unității de efort, fie de la o unitate de efort la alta);
- procedeul metodic „cu intervale”, care se bazează atât pe variația volumului, cât și pe cea intensității efortului fizic.

Metodele dezvoltării rezistenței: metoda eforturilor de durată, metoda efortului continuu, metoda efortului alternativ, metoda efortului cu intervale, metoda efortului cu repetări.

Elevii ciclului primar au o capacitate de efort anaerob redusă, de aceea se vor folosi metode de instruire care să solicite capacitatea de efort aerob. La vârsta între 7 – 11 ani, se va viza dezvoltarea rezistenței generale, prin eforturi de lungă durată, în tempo uniform.

FORȚA este capacitatea organismului uman de a realiza eforturi de învingere, menținere sau cedare în raport cu o rezistență externă sau internă, prin contracția uneia sau mai multor grupe musculare. Formele de manifestare: forță generală, forță locală, forță izotonică (dinamică), forță izometrică (statică), combinate cu alte calități motrice.

Procedee metodice pentru dezvoltarea/educarea forței:

1. exerciții cu învingerea forțelor exterioare prin aruncare și împingere;
2. exerciții de învingerea greutății propriului corp – târări, cățărări, sărituri, atârări etc.

Metodele dezvoltării forței: metoda izotonică și izometrică, în circuit, efortului cu repetări.

În cadrul lecției de educație fizică, în clasele I și a II-a se vor folosi exerciții dinamice de dezvoltare a forței, evitându-se cele statice, pentru elevii claselor a III-a – a IV-a se pot utiliza exerciții în care încărcătura este propriul corp sau greutatea de circa 1-2 kg.

4. Jocurile de mișcare în lecția de educație fizică

O importanță majoră în educația fizică a elevilor din clasele primare le revine jocurilor de mișcare, care contribuie la formarea capacităților socio- psiho-motrice, a atitudinilor de autoafirmare, autoevaluare și a orientării valorice a personalității.

În funcție de obiectivul urmărit, jocul de mișcare poate fi folosit cu succes în toate momentele lecției. Locul și rolul jocurilor de mișcare în lecția de educație fizică sunt bine precizate și pot fi folosite astfel:

În partea pregătitoare a lecției – organizarea colectivului de elevi, se recomandă, atunci când este cazul, folosirea unor jocuri pentru captarea și dezvoltarea atenției.

Pentru pregătirea organismului pentru efort, este bine să se folosească jocuri de mișcare cunoscute, atractive și care oferă posibilitatea de a-i angrena frontal în exerciții pe toți elevii, de aceea nu se recomandă folosirea unor jocuri sub formă de ștafetă, trasee aplicative sau parcurhuri aplicative.

În partea de bază a lecției se pot folosi eficient jocurile de mișcare pentru realizarea următoarelor obiective de referință:

- dezvoltarea/educarea calităților motrice;
- consolidarea sau perfecționarea deprinderilor și/sau priceperilor motrice de bază și utilitar – aplicative.

În partea de încheiere a lecției, cu scopul de revenire a organismului după efort, se recomandă folosirea unor jocuri cu caracter liniștitor, adresat în special funcției respiratorii.

Pentru a asigura manifestarea deplină a influențelor benefice asupra elevilor și valorificarea procesului instructiv-educativ, jocurile de mișcare trebuie organizate corespunzător unor criterii riguroase:

- Selectarea jocului.** Alegerea jocurilor din cadrul unei lecții sau a unui ciclu de lecții se va face în concordanță cu: obiectivele urmărite; efectivul și structura pe sexe; locul de desfășurare (în aer liber, în sală); factorii de clima (sezonul); particularitățile morfo-funcționale și psiho-fizice ale participanților; durata și materialele necesare.
- Pregătirea spațiului de joc.** Se va avea în vedere alegerea, amenajarea și asigurarea terenului de joc, astfel încât acesta să îndeplinească standardele cerute în legătură cu igiena suprafeței și a materialelor folosite, dimensiuni, marcaje etc.
- Pregătirea materialelor necesare desfășurării jocului.** În alegerea și pregătirea materialelor folosite se va ține cont ca acestea să fie adecvate și accesibile (formă și dimensiune, greutate și înălțime) atractive și stimulative; iar numărul lor să fie corespunzător.
- Formarea echipelor și repartizarea sarcinilor de joc.** Se vor avea în vedere următoarele: numărul participanților; sexul; înălțimea și greutatea; nivelul de pregătire al componentilor; alegerea sau numirea căpitanilor de echipă.

- e. **Explicarea și demonstrarea jocului.** Explicația se va face succint, folosind o terminologie adecvată vârstei. Ea trebuie să fie foarte clară și să puncteze elementele esențiale și regulile de desfășurare a jocului. Se va efectua un joc „de probă” pentru a verifica dacă toți elevii au înțeles corect etapele jocului și regulamentul și pentru a permite o angrenare progresivă în efort. Acesta se desfășoară fără întrecere.
- f. **Arbitrajul.** Arbitrajul jocurilor vizează respectarea regulilor privind: începerea și terminarea jocului; desfășurarea jocului; modul de stabilire a rezultatelor; sancțiuni și recompense; durata jocului și dozarea efortului.
- g. **Indicații metodice.** Jocul creează o stare de emulație, dublată de un consum energetic mare, din acest considerent se impun unele reguli de care trebuie să se țină cont:
- la vârsta școlară mică (7-8 ani), jocurile de mișcare conțin acțiuni și reguli simple. Complexitatea acestora, ca și nivelul de solicitare crește, astfel încât în clasa a IV-a se pot practica jocuri pregătitoare pentru jocurile sportive;
 - regulamentul de joc trebuie să creeze probleme pe care copiii să le poată rezolva prin efort de imaginație, creativitate, dar și fizic;
 - elevii trebuie să învețe jocurile, pentru a le practica și independent;
 - limitele spațiului de joc și diferitele repere vor fi vizibile și se evidențiază prin diferite marcaje sau obiecte;
 - echipele vor fi egale ca număr și, de preferință, alcătuite pe sexe;
 - în joc vor fi angrenați toți copiii din clasă;
 - în calitate de conducător al jocului, învățătorul va asigura respectarea regulamentului de joc, a sportivității, stabilirea corectă a rezultatelor, explicând totodată cauza deciziilor sale;
 - învățătorul va conduce de așa manieră jocul, încât să asigure o atmosferă de emulație și de manifestare a bucuriei pentru reușitele elevilor;
 - învățătorul va încuraja și stimula echipele care nu înving, evitând sancțiunile care presupun eliminarea din joc;
 - se vor lua, în mod obligatoriu, toate măsurile pentru prevenirea accidentelor.

Dozarea și gradarea efortului în timpul jocului se poate realiza prin: mărirea sau micșorarea suprafeței de joc în funcție de numărul participanților, de vârsta și sexul acestora; mărirea duratei jocului; accelerarea ritmului de joc; mărirea numărului de repetări; mărirea numărului de obstacole; simplificarea sau complicarea regulilor de joc; schimbarea formației de lucru.

Jocuri de mișcare

JOCURI DE MIȘCARE ÎN FORMAȚII (de atenție, de cunoaștere, de imitare)

Jocuri pentru cunoaștere: „Capul, umerii, genunchii, degetele...”

Conținutul jocului: Elevii sunt aranjați într-un rând pe o linie. Profesorul numește părți ale corpului, elevii cu ambele mâini se ating de părțile corespunzătoare ale corpului lor (Capul, umerii, genunchii, degetele, genunchii, degetele, genunchii, degetele; Capul, umerii, genunchii, degetele, urechile, gura, ochii, nasul etc.)

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Cei care greșesc sau ezită vor face un pas înainte. Jocul se repetă de câteva ori mărinđ treptat tempoul. Jucătorii care greșesc frecvent pot deveni conducători de joc. Conducătorul poate și să demonstreze, iar copiii să îndeplinească comenzile verbale.

„Ghici, cine e?”

Conținutul jocului: Elevii se aranjează în cerc. Se alege un conducător, care intră în mijlocul cercului și închide sau își leagă ochii. La indicația învățătorului unul dintre cei care stau în cerc se apropie de conducător, îl atinge ușor cu mâna, rostește numele, schimbându-și vocea. După care jucătorul se întoarce la locul său. Conducătorul deschide ochii și trebuie să ghicească cine s-a apropiat de el.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Dacă conducătorul a ghicit, locul lui îl ocupă jucătorul care s-a apropiat de el, dacă n-a ghicit continuă să fie conducător, nu vor da indicii conducătorului.

Jocuri pentru formații

„Colțurile colorate”

Conținutul jocului: Fiecare colț al sălii sau terenului va primi denumirea unei culori. Elevii trebuie să țină minte și, atunci când învățătorul anunță o culoare, să se deplaseze la colțul respectiv aranjându-se în formația inițială.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Cei care greșesc sau ezită, vor fi penalizați. Pot fi strigate și alte culori în afara celor atribuite colțurilor. Pentru clasele I – a IV-a, colțurile pot primi denumiri de animale sau păsări.

„Comanda inversă”

Conținutul jocului: Elevilor aranjați în formație li se adresează diferite comenzi, iar ei trebuie să execute mișcarea inversă celei comandate. De exemplu: se comandă ridicarea brațului drept și toți copiii ridică brațul stâng sau se comandă pas alergător și elevii execută mersul.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Cei care greșesc vor trece la capătul formației. Elevii pot fi pe loc sau în deplasare.

„Mare – mic”

Conținutul jocului: Elevii se deplasează în coloană câte unul, profesorul începe o povestire în care introduce foarte frecvent cuvintele „mare” și „mic”, la auzul cuvântului „mare” elevii trebuie să se deplaseze pe vârfuri brațele sus, la comanda „mic” mers în semigenuflexiune.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Cei care greșesc vor trece la capătul formației. Se va supraveghea îndeplinirea corectă a acțiunii motrice. Elevii pot îndeplini anumite variante de mers, alergare sau sărituri, purtare/târâre a diferitor obiecte. Din aranjare în coloană câte 2 sau 3, elevii pot sa îndeplinească: o coloană comanda corectă, cealaltă comanda inversă.

Jocuri pentru atenție

„Mergi încet, ajungi departe”

Conținutul jocului: Aranjarea într-un rând pe o linie. Profesorul va da diferite comenzi, de exemplu: „Un pas înainte, la stânga, doi pași înainte, așezare, mâinile înainte, la dreapta, doi pași înainte”. Scopul este să ajungă primul la finish prin îndeplinirea comenzilor.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Profesorul va urmări ținuta corectă a elevilor (greșeli: capul în jos, umerii aplecați înainte, burta lăsată în jos etc.) Cei care greșesc vor face un pas înapoi. Se solicită **păstrarea ținutei**, atenție la comenzi, păstrarea echilibrului.

„Ce s-a schimbat?”

Conținutul jocului: Toți jucătorii stau în cerc, un conducător se așează pe o bancă de gimnastică (sau pe podea). Conducătorul stă cu spatele la distanța de 5-6 m de la jucători. El numără încet de la unu până la zece. Între timp jucătorii își iau o oarecare poziție: unul pune mâinile la spate, altul încrucișează picioarele, al treilea pune o mână pe genunchi etc. După ce a numărat până la zece, conducătorul se întoarce cu fața la jucători stăruindu-se să rețină în minte poziția jucătorilor. Apoi el se întoarce iar cu spatele la jucători și numără până la 5. În acest timp jucătorii își schimbă poziția. Conducătorul se întoarce din nou cu fața la jucători și **încearcă să ghicească** cine și-a schimbat poziția. Dacă conducătorul a ghicit, va fi înlocuit.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Dacă conducătorul nu poate ghici de 2-3 ori la rând, el se înlocuiește. Dacă sunt mulți jucători, ei pot fi împărțiți în 2-3 grupe.

Jocuri de mișcare în perechi

Conținutul jocurilor:

- Stând față în față la depărtarea brațului, brațele în față, palmele în sus: mișcări de brațe de sus în jos cu scopul de a atinge palmele partenerului;
- P. i. aceeași, palmele spre interior: mișcări către interior pentru a prinde mâna partenerului;
- P. i. aceeași, mâinile în fața pieptului, palmele spre partener: jocul „tăpușele” , sporind treptat viteza de execuție;
- P. i. aceeași: mișcări de brațe de împingere a mâinilor partenerului pentru a-l dezechilibra;
- P. i. stând față în față în poziția fundamentală a luptătorului: mișcări de brațe pentru a atinge cu palmele genunchii partenerului;
- P. i. stând față în față apucat de mâini: mișcări de picioare pentru a atinge cu părțile laterale ale labelor picioarelor partenerului;
- P. i. sprijin culcat, față în față: mișcări de mâini pentru a atinge mâinile partenerului;

- P. i. stând față în față, într-un picior: împingerea pentru a dezechilibra partenerul, „lupta cucoșilor”;
- P. i. stând față în față apucat de mâini: tragerea partenerului după linia din spate;
- P. i. stând față în față mâinile pe umerii partenerului: împingerea partenerului după linia din spate;
- P. i. stând spate la spate, apucat de antebraț: împingerea partenerului după linia din spate;
- P. i. aceeași: tragerea partenerului după linia din spate.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: se va constata numărul de puncte (atingeri, greșeli, pierderi) pentru fiecare joc și în total puncte acumulate. Un joc va dura aproximativ 30 sec., poate fi repetat mai multe ori. Se va păstra intervalul între participanți.

Jocuri pentru formarea deprinderilor și priceperilor motrice din gimnastica acrobatică

„Leagănul”

Locul desfășurării: sală special amenajată de gimnastică acrobatică

Conținutul jocului: Împărțire în echipe, se execută rulare înapoi pe spate din sprijin ghemuit în culcat cu genunchii îndoiți și revenire.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Se va constata numărul de execuții fără a pierde echilibrul. Se va respecta tehnica securității, numărul de execuții individual și în grup într-o unitate de timp. Variante – fixări de stând pe omoplați, rostogoliri înainte etc.

„Cocostârc într-un picior”

Conținutul jocului: în poziția stând într-un picior cu ducerea genunchiului la piept, apoi trecerea lui înapoi în apucat de gleznă, elevii încearcă să-și mențină echilibrul prin executarea mișcării cât mai mult timp, fără deplasarea piciorului de susținere.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: elevul care va atinge solul cu piciorul de balans va fi eliminat; se vor număra execuțiile, se va cronometra timpul.

Jocuri de mișcare pentru gimnastica ritmică și dans

„Găsește-ți locul”

Conținutul jocului: Jucătorii sunt aranjați în coloană. La auzul unei melodii de tonalitate înaltă, copii formează un cerc, medie – o diagonală, joasă – un pătrat.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: cei care întârzie la aranjare vor fi eliminați. Jocul poate fi desfășurat pe echipe, în acest caz echipa va fi penalizată. Aranjarea poate fi în pași de dans.

„Găsește obiectul”

Conținutul jocului: se alege conducătorul, ceilalți participanți sunt aranjați pe tot spațiul terenului. Conducătorul trebuie să găsească obiectul ascuns, pentru aceasta va ieși din sală, ceilalți vor ascunde obiectul. Când conducătorul va intra în sală muzica va suna încet. Odată cu apropierea de obiect, sunetul se va mări, la îndepărtare se va micșora.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Căutarea poate fi prin pași ritmici sau de dans. Se pot alege mai mulți conducători, echipe. Câștigă cel care va găsi mai repede.

„Serpentine muzicale”

Conținutul jocului: Toți jucătorii se împart în 3-4 echipe egale după număr și se aliniază paralel în coloane câte unul, într-o parte a sălii sau a terenului. Fiecărei serpentine i se propune o melodie sau un cântec cunoscut. De exemplu: pentru o serpentină se alege un cântec popular, pentru alta o polcă, pentru a treia – un vals, pentru a patra – un marș. Serpentina a cărei melodie se aude începe să se deplaseze în coloană în diferite direcții, dansând după conducătorul său. Când se schimbă brusc melodia și cântă marșul, serpentina – polcă se oprește unde a surprins-o melodia a doua, iar serpentina marș se deplasează, de asemenea, pe teren schimbând direcția.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Serpentinele se deplasează dor când răsună muzica. La repetarea jocului echipele schimbă melodiile. Dacă nu sunt instrumente muzicale, fiecare serpentină își va cânta cântecul său. La joc trebuie să participe cel puțin 3 serpentine.

Jocuri de mișcare pentru dezvoltarea calităților motrice

„Ursul din pădure”

Conținutul jocului: La un capăt al terenului se îngrădește un loc pentru viziua „ursului”. La celălalt capăt, în casă, „trăiesc” copiii (se trasează o linie, care reprezintă casa). Copiii merg în direcția viziunii ursului, se apropie de ea și spun cu un ton cântător (imitând culesul murelor și ciupercilor):

Îmblă vara prin pădure; *După flori și după mure;*

Ursul zice: „Mor, mor, mor. Nu cumva ești vânător?”

După cuvintele „Nu cumva ești vânător?”, ursul începe să prindă copiii, care se străduiesc să fugă în casa lor. Pe cei prinși el îi duce în vizuină și ei sunt eliminați din joc.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Ursul nu trebuie să prindă copiii după linia casei lor. Atenție la ceilalți copii în timpul mișcării. Când ursul prinde 4-5 copii, se alege un alt urs. Dacă ursul nu poate prinde mult timp niciun copil, se alege un alt urs. Variante: „Copii veseli”etc.

„Iepurii din grădină”

Conținutul jocului: Se trasează două cercuri concentrice la distanța de 3-4 m unul de altul. Cercul dinăuntrul/interior este „grădina”, în care se găsește „paznicul”. Cei-

lalți jucători – „iepurii” – se găesc între cercuri; ei sar ba în grădină, ba înapoi. Pe neașteptate paznicul începe să prindă iepurii. Când au fost prinși 3-4 iepuri, se alege un alt paznic.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Se respectă cerculețele atât la iepuri, cât și la grădină. Săriturile se execută fie pe ambele, fie pe un picior. Jucătorii pot fi puși să deseneze în cercul dinăuntru, în grădină morcovi, varză, sfeclă și alte legume. Variante: „Vrăbiuțele săltărețe”etc.

„Chemarea numerelor”

Conținutul jocului: Jucătorii sunt aranjați în două coloane. Fiecare coloană se numără în continuare. Jucătorii trebuie să țină minte numărul lor. Învățătorul numește un număr. Jucătorii al căror număr a fost numit aleargă înainte până la o linie convențională și se întorc înapoi. Jucătorul care a sosit primul **câștigă un punct**. **Apoi învățătorul** numește alte numere. Echipa care a obținut mai multe puncte învinge.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Elevii trebuie să asculte cu atenție când învățătorul rostește cifrele. Punctele se dau celor ce au reușit să execute exercițiul. Jucătorii pornesc și revin din coloană prin partea exterioară. Jucătorii pot atinge un obiect anumit (con, suport, pom etc.).

„Al doilea e de prisos”

Conținutul jocului: Jucătorii, în dependență de numărul lor formează un cerc sau două. În afara cercului sunt doi conducători. Unul dintre ei, se străduiește **să-1 prindă (să-1 atingă) pe** celălalt, care fuge de el. Dacă cel care fuge s-a așezat alături de un jucător, acesta trebuie să fugă de conducător.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Jucătorii n-au voie să alerge prin cerc. Dacă cel care urmărește nu poate prinde nicidecum, el este înlocuit. La atingere de către conducător, se efectuează schimbul de roluri. Variante: „Al treilea de prisos”.

„Conuri, ghinde și nuci”

Conținutul jocului: Jucătorii se aranjează câte trei („conul”, „ghinda”, „nuca”) din fiecare coloană **în cerc**. Unul dintre jucători este conducător. La comanda învățătorului, „conurile” („ghindele” sau „nucile”) **își schimba locurile**, iar conducătorul ocupă locul din grupa care se deplasează, primind denumirea celui care a părăsit-o („con”). Jucătorul rămas fără loc devine conducător.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Elevii trebuie să respecte reciproc și să fie atenți la semnal, să efectueze schimbul cât mai rapid, să fie atenți la grupul care se aliniază. Învățătorul trebuie să se convingă că toți jucătorii își țin bine minte numele.

Jocuri de mișcare pentru jocuri sportive

„Doboară mingea”

Conținutul jocului: Jucătorii se împart în două echipe și se aliniază în părțile opuse ale terenului.

Fiecare jucător are câte o minge mică (de tenis). În mijlocul sălii, pe un suport se găsește o minge de volei. La semnalul învățătorului toți jucătorii aruncă mingile lor în mingea mare, încercând s-o doboare spre „inamic”. Când mingea a căzut, jucătorii adună mingile lor și trec la loc. Apoi, după ce învățătorul dă un semnal, jocul lor continuă. Echipa care va deplasa mingea către adversar va învinge.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Aruncarea se va efectua direct pe mingea situată la mijlocul terenului de la linia indicată. Jucătorii se duc după mingi numai la indicația învățătorului. Dacă jucătorii nu nimeresc în minge, trebuie micșorată distanța de la jucători până la mingea mare.

„Goana mingii pe cerc”

Conținutul jocului: Toți jucătorii stau în cerc la distanța brațelor întinse și se numără la unu-doi. Numerele „1” formează o echipă, iar numerele „2” – alta. Doi jucători, care stau alături, se aleg căpitanii echipelor. La semnalul învățătorului, căpitanul unei echipe aruncă mingea la dreapta, altul la stânga în cerc jucătorilor apropiați, adică peste unul. Aceia, la rândul lor, aruncă mingea următorilor jucători din echipa lor. Mingile se transmit în cerc, până la căpitanii. Ei ridică mâinile cu mingea în sus și spun „este”. Învinge echipa care transmite mai repede mingea pe cerc.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Mingea se transmite peste un elev. Pasa trebuie să fie precisă și nu se pasează peste 3-4 copii. Dacă a fost scăpată mingea, se repune repede în joc. Dacă sunt mulți jucători, ei se împart în 2-3 cercuri. Dacă jucătorul a scăpat mingea, tot el trebuie s-o ridice. Variante: mingile se vor transmite în aceeași direcție, transmitere cu piciorul, joc în diferite poziții inițiale.

„Pețișoara cu dribling”

Conținutul jocului: Fiecare jucător are câte o minge, pe care o driblează, deplăsându-se în alergare pe toată suprafața terenului. Un elev este ales conducător. La semnalul profesorului, acesta, driblând mingea, aleargă după ceilalți elevi pentru a-i atinge. În momentul când un jucător este atins, acesta devine conducător și jocul continuă.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Dribling cu o mână. Atingerea nu trebuie să fie bruscă. Dribling pe suprafața indicată. Variante numai conducătorul cu minge, conducătorul fără minge, 2 mingi.

„Mingea cu apel”

Conținutul jocului: După ce toți jucătorii au format un cerc și, în prealabil, s-au numărat după ordine, unul trece în mijloc cu o minge și, aruncând-o vertical în sus, strigă în același timp un număr sau numele unui jucător. Cel strigat trebuie să prindă mingea în cădere. Dacă reușește, ia locul din centru, iar dacă nu – trece la loc.

Reguli, indicații metodice, variante de joc: Memorizarea numerelor. Cel strigat trebuie să fugă repede spre centru ca să prindă mingea.

5. Educația fizică în grupele medicale speciale (gms)

Formele de lecții cu elevii din GMS: cultura fizică de asanare; gimnastica de corecție; natație asanativă; gimnastica la тренажоре speciale.

Elevii cu/la indicația medicului pentru practicarea educației fizice în grupele medicale pot participa la lecții cu colegii de clasă cu următoarele condiții:

- elevii temporar scutiți de efort vor desfășura activități cu caracter cognitiv și ajutor al profesorului (descrierea unor activități competiționale, evenimente sportive la nivel național și internațional, ajutor de conducător și organizator al activităților motrice);
- elevii din grupa medicală specială, în baza cunoștințelor și aptitudinilor, vor organiza activități cu caracter de masă (etapa pregătitoare a lecției, exerciții cu caracter de asanare, activități de jocuri și competiții la nivel de clasă);
- elevii din grupa medicală pregătitoare, cu abateri/deficiențe neesențiale ale stării de sănătate, vor practica activități motrice evitând eforturile de intensitate maximală, ce solicită efort al sistemelor organismului nerecuperate sau recuperate parțial (vor fi lipsiți de eforturi care influențează direct asupra organelor/sistemelor afectate).

6. Sugestii de evaluare

Evaluarea reprezintă totalitatea proceselor care măsoară natura și nivelul performanțelor atinse de elevi în procesul de învățare, finalitățile educaționale, în vederea adoptării parcursului de viitor al procesului de instruire. Evaluarea este indispensabilă profesorilor, deoarece informațiile privind rezultatele elevilor constituie o sursă de îmbunătățire a activităților de instruire. Aceste rezultate vor fi comparate continuu cu finalitățile învățării, ceea ce va permite învățătorului să determine nivelul de pregătire al fiecărui elev, să-i repartizeze pe grupe valorice de pregătire, urmând să programeze în mod diferențiat obiective specifice de sporire a indicilor pregătirii de la o testare la alta.

Tipuri de evaluare pentru elevii nivelului primar la educația fizică:

- evaluarea capacităților/calităților motrice vizează atitudinile generale și specifice ale elevului, indiferent dacă la studierea anumitor conținuturi au fost parcurse sau nu;
- evaluarea criterială vizează rezultatele elevilor în raport cu criteriile de performanță anterior stabilite;
- evaluarea normativă – rezultatele elevului sunt evaluate în raport cu cele ale unui grup de referință;

- evaluarea formativă – constatarea periodică a progresului școlar pentru a oferi, în consecință, profesorului feedback-ul necesar;
- evaluarea sumativă se proiectează la sfârșitul unei perioade semnificative de instruire (semestru, an școlar, ciclul de învățământ);
- evaluarea inițială vizează performanțele care se înregistrează înaintea unui program de instruire.
- evaluarea finală stabilește nivelul de performanță evaluat la finalizarea programului de instruire.

Evaluarea nivelului de formare a deprinderilor motrice:

- exerciții de front și formație;
- eficiența în depășirea obstacolelor la parcursurile aplicative;
- îndeplinirea elementelor și îmbinărilor de elemente acrobatice;
- elemente și complexe din ritmică, aerobică și dans;
- elemente de posesie a mingii din jocurile sportive;
- nivelul pregătirii motrice.

În învățământul primar evaluarea criterială se realizează prin descriptori care vizează gradul de însușire a unităților de competențe în procesul realizării finalităților curriculare pe dimensiunea cumulativă (atribuirea calificativelor: foarte bine, bine, suficient) și formativă (stabilirea nivelului de performanță: independent, ghidat de învățător, cu mai mult sprijin), (vezi Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori, 2017)

Produse școlare recomandate și criteriile de succes la disciplina Educația Fizică

Produse recomandate	Criterii de succes
	<i>Clasele I – IV</i>
Jocul sportiv/jocul dinamic/ștafete	Respect regulile jocului/ștafetei. Execut tehnica elementelor jocului/ștafetei. Acționez în activitatea de învățare a elementelor tehnico-tactice din jocurile sportive. Manifest respect pentru adversar. Respect tehnica securității.

Insuficiența activității motrice și alimentația incorectă provoacă obezitatea la elevi. Copiii cu surplus de greutate sunt mai puțin activi și pot avea dereglări ale țintei corpului, boli cardiovasculare și abateri în dezvoltare. Cunoașterea raportului între greutate și înălțime (7-10 ani), are ca scop monitorizarea și motivarea copiilor pentru practicarea activităților motrice.

Masa corporală în dependență de vârstă și înălțime (după V. Cuznețov, 2003)

Vârsta (ani)	Înălțime medie-joasă (cm)	Masa corporală (kg)	Înălțime medie (cm)	Masa corporală (kg)	Înălțime medie-înaltă (cm)	Masa corporală (kg)
Băieți						
7	113-117	15,4-27,6	118-129	21,6-27,9	130-135	25,1-37,9
8	118-123	17,3-29,4	125-135	24,1-31,3	136-141	29,0-41,1
9	122-127	18,1-33,1	128-141	26,1-24,9	142-147	37,1-46,7
10	129-134	22,4-36,2	135-147	30,0-38,4	148-153	35,7-49,5
Fete						
7	113-117	16,0-26,6	118-129	21,5-27,5	130-135	25,2-36,3
8	118-123	16,8-30,3	124-134	24,2-30,8	135-146	28,1-41,5
9	122-127	18,0-34,0	128-140	26,6-35,6	141-146	32,2-48,3
10	128-133	21,3-29,2	134-147	30,2-38,7	148-153	34,5-52,4

Nivelul orientativ al calităților motrice la elevii ciclului primar (băieți)

	Clasa I			Clasa a II-a			Clasa a III-a			Clasa a IV-a		
	sat.	med.	bine	sat.	med.	bine	sat.	med.	bine	sat.	med.	bine
Teste motrice												
Alergare de viteză 30 m (s)	7,5	6,6	5,6	7,5	6,5	5,6	7,1	6,4	5,4	6,8	6,2	5,1
Alergare de rezistență – cros 500 m (min)	-	-	-	-	-	-	2,23	2,18	2,14	2,19	2,15	2,11
Săritură în lungime de pe loc (cm)	91- 126	127- 144	145	94- 124	125- 150	151	100- 132	133- 159	160	111- 140	141- 170	171
Aplecare înainte din așezat (cm)	2	4	6	2	4	7	3	5	9	3	6	10
Ridicarea trunchiului din culcat în 30 s (repetări)	8-12	13- 21	22	8-12	13-21	22	10-15	16-24	25	11-17	18-27	28
Din sprijin culcat, mâinile pe banca de gimnastică, flotări (repetări)	3- 9	10-16	17	6- 11	12-21	22	7- 13	14-25	26	8- 15	16-28	29

Nivelul orientativ al calităților motrice la elevii ciclului primar (fete)

Teste motrice	Clasa I			Clasa a II-a			Clasa a III-a			Clasa a IV-a		
	sat.	med.	bine	sat.	med.	bine	sat.	med.	bine	sat.	med.	bine
Alergare de viteză 30m (s)	7,6	7,0	6,0	7,6	7,0	5,8	7,3	6,7	5,6	7,0	6,3	5,3
Alergare de rezistență - cros 500m (min)	-	-	-	-	-	-	2,35	2,30	2,24	2,32	2,27	2,20
Săritură în lungime de pe loc (cm)	86- 113	114- 136	137	95- 116	117- 139	140	92- 120	121- 145	146	105- 127	128- 153	154
Aplecare înainte din așezat (cm)	2	7,5	12,5	2	6,5	11,5	2	7,5	13	3	8,5	14
Ridicarea trunchiului din culcat în 30s (repetări)	7- 11	12- 18	19	7- 11	12- 18	19	8- 13	14- 21	22	9- 14	15- 24	25
Din sprijin culcat, mănile pe banca de gimnastică, flotări (repetări)	3- 5	6- 9	10	4- 6	7- 11	12	4- 6	7- 13	14	4- 7	8- 14	15

EDUCAȚIA TEHNOLOGICĂ

1. Concepția didactică a disciplinei

Curriculumul reconceptualizat la *Educația tehnologică* prezintă o abordare modulară, care contribuie la realizarea profilului de formare al absolventului nivelului primar prin utilizarea mijloacelor specifice disciplinei.

Se propune expunerea copilului la o experiență concretă a realizării unor produse, care are drept consecință dezvoltarea sensibilității pentru frumos, sporirea îndemnării și încrederii în variate posibilități de exprimare a sinelui, promovând respectul pentru valori tradiționale de rând cu interesul pentru inovații.

Educația tehnologică are un caracter specific inter- și transdisciplinar, dar totodată și caracter dual: teoretico-practic, științific și tehnologic.

Pentru clasele primare, curriculumul disciplinar reconceptualizat propune experiența aplicativă de realizare manuală a unor produse care vor stimula dezvoltarea armonioasă de priceperi și deprinderi și a gustului estetic. Practicarea îndelungată a lucrărilor manuale, fapt dovedit, este o adevărată școală de cultură morală, de responsabilitate și inteligență.

Pentru dezvoltarea la elevi a spiritului estetic și practic se mai profilează două realități esențiale: utilitatea produsului realizat și valoarea estetică a lucrurilor utile.

Respectând principiile decentralizării, descongestionării și flexibilitatea parcurșului școlar, curriculumul disciplinar admite realizare variată în baza modulelor propuse, care permit valorificarea celor mai de preț însușiri ale copilăriei: imaginația, fantezia, căutările pasionate, invenția, aventura și cunoașterea.

Actuala abordare a Educației tehnologice reiese din coraportul omului modern cu tehnologia, care este considerată o componentă indispensabilă a culturii societății actuale. Curriculumul reconceptualizat propune studierea tehnologiilor informaționale în cadrul modulelor: *Educație digitală* și *Robotica*. Modulul *Robotica* are drept scop principal formarea și dezvoltarea creativității tehnice și gândirii algoritmice ale elevului. Studierea modulului *Educația digitală* presupune dezvoltarea capacităților de utilizare a instrumentelor și resurselor TIC, precum și aplicarea acestora pentru facilitarea formării de competente la celelalte discipline; dezvoltarea orizontului de cunoaștere și capacității de explorare a lumii, la dezvoltarea deprinderilor legate de accesarea, interpretarea și prezentarea informațiilor, de modelarea și controlul evenimentelor, de înțelegere a implicațiilor TIC în societate.

Modulele noi *Colaje și decorațiuni*, *Modelarea artistică*, *Reciclarea creativă* își propun să dezvolte creativitatea elevilor prin experimentări practice cu valoare aplicativă, explorând diverse materiale și tehnici de obținere a obiectelor utilitare/decorative. Totodată, se urmărește dezvoltarea aptitudinilor de a analiza resursele mediului fizic și a celui tehnologic.

În sens larg, prin intermediul disciplinei Educația tehnologică putem dezvolta creativitatea școlarului mic, ținând cont de anumite condiții:

- învățarea să fie centrată pe copil, valorificând nevoia lui de manifestare, de asimilare, integrare a cunoștințelor;
- informația primită să fie prelucrată și nu doar receptată, schimbând accentul de pe stocarea informației pe prelucrarea logică a acesteia pentru a putea fi aplicată;
- să se stimuleze creativitatea, imaginația și gândirea flexibilă pentru o structurare temeinică, sistematică a informației, a aptitudinilor, a capacităților;
- să fie urmărit transferul achizițiilor de la o arie curriculară la alta, structurarea, ierarhizarea acestora în funcție de necesitate și de contextele situaționale.

Vârsta școlară mică se deosebește prin orientare concretă a intereselor, diminuarea egocentrismului, sociabilitatea sporită, dar în instruirea diferențiată, tot acum se modifică substanțial regimul de muncă și de viață, iar situațiile predominante determină dezvoltarea creativității copilului.

Competențele specifice ale disciplinei derivă din competențele-cheie/transversale/transdisciplinare, reprezintă etape în achiziționarea acestora și se formează prin diverse module, pe parcursul nivelului primar de școlarizare. Studiul disciplinei *Educația tehnologică* urmărește dezvoltarea progresivă a competențelor specifice prin valorificarea experiențelor de învățare ale elevilor și prin accentuarea dimensiunilor afectiv-attitudinale și acționale ale formării personalității acestora.

Pentru formarea competențelor, curriculum-ul propune un șir de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului, integrând strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate. Exemplele de activități au valoare orientativă. În formarea competențelor, profesorul este cel care își alege și proiectează demersul didactic în funcție de: specificul disciplinei/modulului, particularitățile de vârstă ale elevilor, interesele individuale ale fiecărui elev și ale colectivului în general, mijloacele materiale pe care le are la dispoziție. Toate acestea presupun personalizarea demersului didactic prin implicarea activă și creativă a profesorului.

Activitățile de învățare propuse pentru fiecare modul ajută la dezvoltarea motricității fine ale mâinilor, având implicații importante în formarea deprinderilor corecte de scris și de executare a diverselor tehnici specifice modulelor.

Evaluarea în cadrul disciplinei *Educația tehnologică* necesită revizuire în cheia politicilor educaționale actuale care vizează implementarea evaluării criteriale prin descriptorii (ECD) care este stipulată în Codul educației al Republicii Moldova.

Pentru a proiecta procesul evaluării și a elabora instrumente de evaluare, cadrul didactic trebuie să selecteze produsul(ele) relevante din lista celor recomandate (se admite și propunerea unui produs opțional) în corespundere cu unitățile de competență(e) supusă evaluării, prin corelare cu conținutul de învățare și activitățile de învățare și evaluare recomandate.

Lista produselor școlare are caracter deschis și poate fi completată continuu, dar este recomandabil de a identifica produsul adecvat fiecărei competențe/unități de competență în contextul clasei concrete de elevi.

Sunt potrivite metode alternative de evaluare precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor, urmărind progresul personal, autoevaluarea, realizarea unor proiecte care să valorifice achizițiile copiilor și să stimuleze în același timp dezvoltarea de valori și atitudini, în contexte firești, sincretice, adaptate vârstei. Proce- sul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a com- petențelor dobândite de către copii în contexte nonformale sau informale. Evoluția copilului va fi înregistrată, comunicată și discutată cu părinții. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui copil.

Curriculumul disciplinar permite o abordare didactică flexibilă, care lasă loc adap- tării la particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor, din perspectiva opțiunilor metodologice ale fiecărui profesor. În abordarea integrată a acestei discipline, se recomandă utilizarea unor strategii didactice prin care se încurajează inițiativa și li- bertatea de exprimare prin limbaj specific tehnologiilor. La această vârstă este foarte important accentul pus pe elementul ludic, prin care se cultivă spontaneitatea con- structivă și creatoare a copiilor. Mediul educațional ar trebui să permită o explorare activă și interacțiuni variate cu resursele materiale, cu ceilalți copii și cu adulții.

Abordarea integrată permite cadrului didactic să propună teme și subiecte inte- resante, dorite de elevi la această vârstă, organizând cunoașterea ca un tot unitar, încheșat. Se recomandă realizarea de secvențe didactice în care copiii să-și poată manifesta libertatea de alegere atât în ceea ce privește instrumentele, cât și în ceea ce privește subiectele realizate.

2. Elemente de noutate a curriculumului disciplinar reconceptualizat

1. **Redefinirea competențelor specifice** în conformitate cu trei categorii de finalități specifice disciplinei: *cunoaștere și integrare; aplicare și operare; integrare și transfer* – cu specificarea valorilor și atitudinilor predominante:

COMPETENȚELE SPECIFICE DISCIPLINEI:

1. Utilizarea materialelor, ustensilelor și tehnicilor specifice în diverse activități tehnologice, manifestând curiozitate și interes pentru inovații.
2. Confectionarea unor obiecte simple utilitare și decorative, dând dovadă de motivație pentru creativitate și gust estetic.
3. Apelarea la instrumente și resurse digitale în situații de învățare, dând dovadă de corectitudine, adecvare și respect pentru etica mediilor virtuale.
4. Transpunerea achizițiilor tehnologice, digitale în contexte educaționale și cotidiene, demonstrând grijă pentru mediul natural și cei din jur.

2. **Reorganizarea/redimensionarea unităților de conținut** vizează păstrarea principiului modular de studiu al disciplinei pe parcursul temporal al anului școlar, dar eficientizarea unităților de conținut prin substituirea unor module (*Croșetarea, Tricotarea, Sărbători calendaristice*), ce creau dificultăți în practica educațională, cu alte module ce presupun activități captivante, specifice și accesibile vârstei școlare mici.

MODULELE PROPUSE:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Modelarea artistică | 5. Reciclarea creativă |
| 2. Colaje și decorațiuni | 6. Activități agricole |
| 3. Educația digitală | 7. Meșteșuguri populare (arta acului) |
| 4. Arta culinară și sănătatea | 8. Robotica |

3. **Reconfigurarea unităților de conținut** în corespundere cu profilul de formare al absolventului ciclului primar de învățământ, prin valorificarea, în special, a componentelor ce vizează *competențe tehnologice de sensibilizare și exprimare creativă*.
4. **Revizuirea unităților de competențe** prin corelare cu competențele specifice și unitățile de conținut, urmărind gradualitatea, complexitatea, transferabilitatea, contextualitatea competențelor.
5. **Diversificarea activităților de învățare recomandate**, cu accent pe activități oportune pentru formarea de valori și atitudini la vârsta școlară mică. Axarea pe activități specifice vârstei: dezvoltarea motricității fine prin intermediul activităților de modelare cu variate materiale maleabile, dezvoltarea abilităților elementare de realizare a unor operații tehnologice specifice (decupare, asamblare, decorare etc.), având implicații importante în formarea deprinderilor corecte de scris și de executare a diverselor tehnici specifice domeniului, cât și valorificarea sferei atitudinale prin activități ludice.
6. **Specificarea produselor școlare recomandate**, evaluabile în fiecare unitate de învățare.
7. **Introducerea sistemelor sintetice de finalități educaționale** pentru finele fiecăreia dintre clasele I-IV.

3. Modulul *Modelarea artistică*

Acest modul presupune activitatea ce oferă posibilități complexe de exprimare și stimulează creația la orice vârstă.

Prin modelaj, copiii percep realitatea, formele volumetrice și își dezvoltă mușchii fini ai mâinilor. În mod special învățătorii trebuie să urmărească aspectul dezvoltării motrice (mișcarea degetelor și a palmelor) pentru a realiza coordonarea mișcării mâinilor cu gândirea.

Subiectele propuse pot fi variate, selectate în concordanță cu vârsta elevilor. Aceasta stimulează creativitatea, solicită calitățile fizice și intelectuale și satisface

nevoia de mișcare a școlărilor mici. La fel, modelajul contribuie în cea mai mare măsură la formarea gândirii spațiale.

Modelarea artistică presupune familiarizarea elevilor cu tehnicile modelajului în diverse materiale: plastilină, ceară, aluat, lut, lut polimeric, nisip etc.

Primele activități din cadrul acestui modul se recomandă a fi rezervate **cunoașterii ustensilelor și materialelor** cu care se va lucra: lutul, plastilina, eboșoare, ciocănașe din lemn, rulouri etc. Se va testa și calitățile materialului maleabil (plastilinei, lutului, aluatului etc.), exersând cu elevii procedeele tehnice elementare precum: apăsarea, turtirea, rularea în palme sau pe planșetă. La realizarea unei forme plate se vor adăuga treptat bucăți de plastilină/lut/aluat, iar cu ajutorul ruloului, sau a unei scânduri/sârme, se va reteza plastilina/lutul/aluatul, creându-se o suprafață netedă.

În activitatea de modelare se poate utiliza drept material și **pasta făinoasă** numită și **aluatul sărat** este unul din materialele maleabile, accesibile și plăcute în prelucrare. Prepararea acestei mase este foarte simplă: se amesteca făină, sare fină în aceleași proporții cu puțină apă, se frământă bine, până se obține o masă omogenă – pasta făinoasă. Iar pentru ca pasta să aibă culoare, vom adăuga coloranți (infuzie de ceai, cafea etc.) astfel se va produce o varietate de paste de aluat colorate, care vor servi la modelarea detaliilor.

O mare atenție în procesul de modelare se acordă familiarizării elevilor cu etaloanele senzoriale: formă, mărime, volum etc. În procesul modelajului elevii claselor I – a II-a lucrează, de obicei, cu un obiect volumetric, forma căruia are la bază un corp geometric. La primele faze ale învățării pentru prelucrarea formelor ca: sfera, cilindrul, discul – putem folosi întinderea și răsucirea materialului maleabil în diferite direcții. Pentru obținerea formei sferice, rotunjim materialul de modelare în palme folosind mișcările circulare. Pentru crearea unui disc, forma sferică o aplatizăm cu palmele. Pentru obținerea formelor cilindrice se vor realiza mișcări translatorii.

La crearea formelor compuse din mai multe detalii (figura omului, animalelor, păsărilor etc.) se pot utiliza câteva procedee/metode:

- **constructiv** – obiectul se creează din câteva părți;
- **plastic** – modelarea dintr-o bucată întreagă, când toate părțile se întind dintr-o bucată de material;
- **combinat** – presupune combinarea a două procedee menționate.

• **Modelarea obiectului din câteva părți – metoda constructivă.**

Metoda cea mai simplă a modelării, atunci când obiectul este alcătuit din mai multe părți. Lucrul este început cu principala formă a obiectului – cea mai mare. De exemplu, la modelarea unui animal se modelează mai întâi corpul, apoi capul, se compară părțile după dimensiuni și se alipesc. Apoi se modelează membrele, iar părțile mărunte se modelează în ultimul rând.

• **Modelarea obiectului prin metoda plastică.**

Metoda presupune modelarea dintr-o bucată întreagă. Un procedeu mai complicat. El cere o mișcare mai precisă, o bună apreciere vizuală și percepția exactă a formei și proporțiile obiectului. Înainte de a începe modelarea trebuie de studiat și

analizat obiectul, apreciind forma, proporțiile și particularitățile de trecerea părților componente de la o parte la alta. Apoi materialului i se redă o anumită formă inițială. De exemplu, forma inițială pentru modelarea unui măr trebuie să fie o sferă, pentru modelarea corpului păsărilor – ovalul (forma oului), iar veverița e ușor de modelat dintr-un cilindru gros, în formă de arc. Modelând forma de bază a animalului, se trece la întinderea formelor ca: gâtul, capul, membrele și coada. Permanent se controlează și se precizează corectitudinea proporțiilor. După modelarea formelor inițiale se prelucrează părțile cele mai mici.

- **Metoda modelării combinate**

Metoda modelării combinate include în sine ambele metode sus numite. Din bucata întregă se modelează părțile care alcătuiesc partea de bază a obiectului, de exemplu: corpul și picioarele groase ale ursului; capul, corpul și coada vulpii. Capul ursului și picioarele vulpii e mai comod de modelat aparte, căci modelându-le din bucata întregă se schimbă forma de bază.

Procedeele tehnice care pot fi aplicate în lucrul cu elevii claselor primare sunt:

- **Realizarea formei prin apăsare și modificare** este una dintre cele mai accesibile și atractive tehnici de lucru pentru copii. Propunem elevilor lutul, aluatul sau plastilina și tot felul de ustensile/instrumente *inventate* – bucăți de lemn, crenguțe, frunze de diferite forme, capete de creioane, bucăți de pânză etc. Elementul de creație/surpriză va constitui **amprentarea** cu aceste instrumente, care vor fi variate atât ca dimensiune, cât și adâncime, formând adevărate compoziții decorative volumetrice.
- **Transformarea unui volum prin strangulare**/strângere este tehnica, în care materialului maleabil supus transformării i se conferă o formă nouă prin strangularea cu mâinile la diferite distanțe. Astfel, forma volumetrică capătă forme rapide, ciudate caracteristice vârstei și temperamentului elevului.
- **Plierea materialului maleabil** constă în desplicarea/tăierea cu eboșorul a unor forme/fășii și suprapuse într-o anumită ordine. Partea care se suprapune se va presa, fiind lipită, creându-se diverse ornamente sau pur și simplu forme potrivit viziunii personale a fiecărui elev.
- **Vibrarea suprafețelor formelor modelate din lut** se face prin diverse modalități: netezirea suprafeței de lut cu mâna umezită, presarea/apăsarea cu o bucată de sac, apăsarea cu ciocănașul din lemn etc. Astfel, prin vibrarea suprafețelor formei se conferă modelajului un aspect interesant, creativ.

Acestea, cât și alte procedee sunt recomandate la predarea modelajului în clasele primare. Se va ține cont de tema/subiectul propus, condițiile atelierului, materialele disponibile. Uneori lutul poate fi înlocuit cu plastilina, plastilina polimerică, aluatul sărat etc.

Procesul modelării cere o analiză și o sinteză minuțioasă a proprietăților de volum/formă ale obiectului. Analiza activă a obiectului înainte de modelaj constituie un procedeu metodic important, de organizare a experienței senzoriale a elevilor, mai cu seamă în clasa I. În acest sens putem distinge convențional 4 etape:

Prima etapă constituie organizarea percepției obiectului în mod integrat. Ea include mișcarea succesivă și continuă a degetelor și a ochilor de sus în jos, pe liniile caracteristice. Poziția obiectului totdeauna e fixă, mâna stângă ține obiectul, cea dreaptă îl examinează (sau invers în cazul celor stângaci). Obiectul poate sta pe masă.

Etapa a doua constituie examinarea obiectului cu implicarea analizei acestuia. Examinarea vizuală și tactilă a obiectului presupune analiza părților lui principale și determinarea particularităților formei, mărimii și a proporțiilor. La această etapă e foarte important studiul tactil al formei.

Etapa a treia prevede studiul detaliilor mici și a coraportului acestora cu formele principale. Determinarea formei, mărimii, poziției părților formelor mici față de cele mai mari, principale.

Etapa a patra presupune percepția repetată a obiectului/formei integral. Pentru sesizarea texturii examinarea poate fi îndreptată și asupra analizei tactile a suprafeței obiectului.

Pentru clasele a III-a și a IV-a se pot propune conținuturi mai complicate – modelarea cu subiect ce necesită competențe de redare a formei, expresivității, plasticității, spațiului. Aceste activități pot fi realizate în grup. Forma imaginii pentru reprezentarea subiectului poate fi realizată atât spațial cât și în relief. Prin astfel de activități elevii își dezvoltă concepția de reprezentare a subiectului, însușesc plasarea pe suprafața plană și în spațiu a elementelor compoziției, toate necesită un efort considerabil mai mare.

Subiecte recomandate: „Personajul îndrăgit”, „Sărbătoarea viețuitoarelor pădurii”, „În țara formelor reale”, „O lume fantastică” etc.

Se pot organiza variate jocuri didactice/exerciții-joc: jocul „Chim”, „Transformă forma”, „Boțisorul fermecat” etc.

4. Modulul Colaje și decorațiuni

Colajul – un procedeu simplu și accesibil de creare a lucrărilor decorative. Colajul reprezintă unul dintre cele mai vechi procedee de ornare a vestimentației, încălțăminte, obiectelor de uzcasnic, a locuințelor, utilizate la multe popoare până și în zilele noastre.

În unele surse bibliografice, colajul poate fi întâlnit sub denumirea de aplicație ce în fond este tot aceeași tehnică, deoarece în cazul dat de bază se ia proveniența latină *applicatio* – suprapunere; ce reprezintă procedeu de creare a imaginilor, ornamentelor, prin coasere, lipire pe țesătură, hârtie și alte materiale pe un fondal, a bucățelelor multicolore din țesătură, hârtie, blană, plante ș.a. de o altă culoare sau factură. Astfel colajul reprezintă un procedeu de creare a imaginilor de o reliefare deosebită. Aceasta oferă șansa de a utiliza colajul nu numai în scopuri decorative de creare a ornamentelor sau a unui decor, dar și în crearea lucrărilor decorative utilitare, suvenirelor, predestinate unor sărbători calendaristice, cât și a creării materialelor ilustrative, materialelor pentru jocuri didactice, posterelor etc.

Semnele caracteristice de bază ale colajului sunt: tratarea generalizată plană a formelor, cu caracter de siluetă, culoare uniformă locală a petelor. O altă caracteristică ce are la bază aspectele enumerate dar se dezvoltă în dependență de manifestare în spațiu, astfel evidențiem colaje plane, semiplane și volumetrice.

Varietatea lumii înconjurătoare propune un bogat material pentru realizarea colajului cu variate subiecte. Subiectele pot fi tratate în mod diferit în dependență de dorința autorului.

Colajele individuale sau colective pot avea variate conținuturi. În dependență de aceste conținuturi este primită clasificare a colajului, **după genuri**. Aici se includ:

- colajele obiectuale,
 - colajele tematice și cu subiect,
 - colajele decorative,
 - colajele șrift,
 - colajele abstracte.
- **În colajele obiectuale** elevii însușesc deprinderile de decupare a obiectelor și a detaliilor acestora din hârtie, stofă, materiale naturale (frunze) și aplicarea acestora pe un suport. Colajele obiectuale de obicei reprezintă obiecte în parte, care reieșind din specificul activității transmit imaginea obiectelor înconjurătoare într-o formă generalizată și simplificată. Elevii pot reprezenta obiecte diverse ca formă, construcție, combinații de culori, raporturi dimensionale (edificii arhitecturale de diverse tipuri, transport, plante, animale, pasări etc.).
 - **Colajele tematice** și cu subiect, sunt mai complicate ca cele obiectuale, presupun prezența abilităților de decupare și aplicare a diverselor forme și obiecte ce se află într-o legătură și corespund unei teme sau subiect (ex. „Crăciunul”, „Mărțișor”, „Toamna aurie” etc.).
În realizarea colajelor tematice trebuie respectate un șir de **etape**:
 - decuparea detaliilor, formelor, obiectelor respectând raporturile proporționale dintre acestea;
 - evidențierea obiectelor principale caracteristice sărbătorilor calendaristice, personajelor, reprezentarea anturajului unde se petrece acțiunea (ex.: florile cresc pe câmp etc.). Forma principală se evidențiază prin dimensiune, culoare, amplasare compozițională;
 - transmiterea particularităților caracteristice ale personajelor și acțiunilor acestora prin gesturi, poziție, vestimentație, culoare (ex.: Personajele întoarse față în față, mâinile ridicate în semn de salut etc.);
 - amplasarea formelor pe suprafață se realizează după următorul principiu: obiectele din prim plan – mai mari și mai viu colorate, se amplasează mai aproape de marginea de jos a foii, obiectele mai îndepărtate se plasează pe planul doi, se repartizează mai sus, culorile se selectează de nuanțe mai deschise;
 - selectarea și utilizarea culorilor trebuie să fie rațională și creativă, să reprezinte cât mai elocvent tematica propusă.

- **Colajul decorativ** reprezintă un gen de activitate decorativă, în procesul căreia se formează deprinderi de a decupa și combina diverse elemente de decor: forme geometrice, vegetale, forme stilizate de păsări și animale etc., organizate după anumite legitățile ritmului, simetriei, folosind contraste cromatice accentuate.

La lecțiile de educație tehnologică din ciclul primar elevii exersează obținerea unor ornamente, învață stilizarea și tratarea decorativă a obiectelor reale, generalizând construcția acestora, dându-le noi expresivități. Compozițiile colaj decorativ în ciclul primar pot avea diverse forme, dar de bază sunt ornamentele în formă de friză și cele simetrice înscrise în diverse forme.

În colajele decorative realizate în formă de friză elementele se repetă ritmic, alternează atât pe orizontală cât și pe verticală. În colaje acestea pot juca rol de element distinct, principal alcătuiind centrul compoziției, sau element secundar jucând rol de bordură sau margine. Decorul poate fi simplu, alcătuit dintr-un element și compus în care un anumit motiv se repetă peste două trei elemente.

Colajele simetrice se înscriu în forme pătrate, dreptunghiulare, rotunde etc., motivul ornamental poate să se dezvolte de la centru spre margine, uniform, echilibrat fiind în dependență de mărimea și destinația obiectului. Pentru realizarea diverselor genuri de ornament elevii ciclului primar își formează abilități de completare uniformă a unei suprafețe de fondal cu unele elemente în parte, subliniind cele principale.

Pentru a dezvolta la elevi așa calități precum atenția, acuitatea vizuală, capacitatea de a sesiza echilibrul compozițional, este oportun de a folosi pe larg, în cadrul lecțiilor de educație tehnologică, metode didactice intuitive. În cazul lecțiilor ce se bazează pe experiențe deja acumulate de către elevi, cum ar fi cunoașterea tehnicilor de decupare și lipire, sunt oportune metodele verbale ca explicația și instructajul.

După modul de confecționare a detaliilor se deosebesc **colaje realizate prin decupare** și **colaje prin rupere**.

Decuparea se efectuează cu foarfecele. Decuparea detaliilor colajului este un proces complicat, ce necesită timp îndelungat de antrenare și de formare a competențelor respective, fapt ce merită a fi luat în considerație la organizarea procesului de predare-învățare la nivelul primar.

După modul de decupare a detaliilor se deosebesc următoarele procedee:

- *decuparea pe linie dreaptă* (geometrică). Ex: decuparea pătratelor din fâșie, triunghiurilor din pătrate, pătratelor din dreptunghi etc.;
- *decupare pe linie curbă, ondulată*. Ex.: decuparea cercului din pătrat, ovalului din dreptunghi prin rotunjirea colțurilor etc. sau decuparea pe linia curbă realizată după clișeu;
- *decuparea simetrică* se realizează în cazurile când este necesară obținerea unei forme simetrice (vază, frunză, fluture etc.). Formele simple ce au simetrie bilaterală se decupează din foaia îndoită în două. Formele, detaliile, ce au simetrie radială se decupează din foaia împăturită de câteva ori (în 4, 6, 8). Împăturirea foi de hârtie poate fi realizată după axele orizontală, verticală cât și după diagonale.

Decuparea simetrică poate fi realizată și din foaia pliată în formă de evantai sau armonică. Ca rezultat se obțin forme simetrice aranjate ritmic, una după alta, la aceeași distanță, ce amintesc o friză.

Colajul prin rupere se mai numește aplicație *moale*. Acest procedeu de obținere a detaliilor este mai simplu. El se folosește în cazurile când trebuie de redat asemenea efecte cum ar fi: moale, pufos (blana animalelor, zăpada pufoasă, norii etc.) Formele detaliilor pot fi rupte pe contur, sau pe detalii mici la ochi.

Varietatea materialelor. Ustensile utilizate în tehnica colajului.

În fiecare clasă a nivelului primar, în dependență de cerințele curriculare și particularitățile de vârstă ale elevilor se pot utiliza anumite materiale și tehnici de lucru: hârtie, carton pentru detaliile aplicațiilor, carton pentru fundal, foarfece, lipici, pensulă, suport pentru pensulă, mușama pentru protejarea mesei, când se va aplica lipiciul pe detalii, cutioare din carton pentru hârtie și detalii, șervețele etc. Aceste materiale și ustensile vor fi necesare pentru fiecare elev la o lecție de educație tehnologică în cadrul căreia se va realiza o lucrare colaj.

Lucrând cu hârtia, cartonul, materiale naturale etc., cu diverse instrumente (foarfece, riglă, pensulă etc.), cu lipiciul ș.a. elevii obțin un șir de competențe tehnologice importante, legate de activitatea practică. Ei află că hârtia poate avea foarte multe nuanțe de culori și suprafața ei poate avea diverse texturi (ex: netedă, rugoasă, cretată, uniformă, mată, cu vors, subțire, groasă, poroasă, dură etc.). Descoperă legătura dintre unele calități ale hârtiei, de ex: hârtia poroasă este moale, ușoară, se rupe ușor cu degetele, poate fi ușor mototolită, absoarbe ușor apa. Acest fel de hârtie poate fi utilizată în colaje plane și volumetrice unde este necesar de a reda efectul de moale, pufos, cu contur neregulat. Așa pot fi realizate cărți poștale, variate imagini (veveriță, pușori, ursuleți, flori de pădărie, nouri etc.). Pentru astfel de lucrări se poate folosi hârtia moale și flexibilă a șervețelilor, hârtia gofrată, unele feluri de hârtie de ambalaj.

Tehnici de lucru cu hârtia:

- **Tehnica colaj-decolaj** constă în decuparea exactă a unor forme, sau a unor părți ale acestora din hârtie și amplasarea lor într-un anumit context. Formele decupate cu multă grijă (pentru a nu fi deteriorate) sunt scoase și combinate cu golul rămas (negativul formei). Formele decupate împreună cu negativul acestora se vor aplica pe carton color, hârtie, formând o compoziție decorativă.
- **Tehnica Tangram**, este un joc din șapte figuri geometrice, decupate dintr-un pătrat de hârtie colorată, după o anumită schemă. Figurile se vor aranja astfel, încât să sugereze o imagine inspirată din natură (păsări, animale, oameni etc.) sau să creeze o formă imaginară.
- **Tehnica origami** se realizează prin plierea hârtiei după anumite reguli. Prin plierea succesivă a pătratului/dreptunghiului, se va ajunge la crearea formelor volumetrice/geometrizate.

Sfaturi practice pentru executarea unui colaj

În vederea executării unui colaj, trebuie să se țină cont de câteva indicații utile:

- Se poate folosi orice tip de hârtie (albă sau colorată, argintată sau aurie, subțire sau groasă) rezistentă la rupere;
- Se îndoaie întotdeauna hârtia cu partea colorată spre interior;

- Se decupează din interior spre exterior, întâi părțile interioare mai fine, apoi cele intermediare și în ultimul rând cele exterioare;
- În timpul tăierii, hârtia se ține în mâna stângă, iar în mâna dreaptă se ține foarfeca, care în procesul de tăiere rămâne în aceeași poziție, se rotește doar foaia de hârtie.

Utilizarea diverselor materiale și tehnici atât tradiționale cât și netradiționale pentru realizarea colajului, contribuie la lărgirea experienței tehnologice, la promovarea noilor idei, la valorificarea capacităților individuale ale elevilor.

5. Modulul *Reciclarea creativă*

Modulul propune schimbarea felului în care privim materialele reciclabile. Solicită abilitatea de lucru manual, stimulează faptele bune, dar și creează un mediu în care micii elevi se simt bine făcând ceva util. Posibilitățile de a recicla în mod creativ sunt infinite, aproape orice obiect se poate transforma și poate avea o a doua viață. Materia primă precum reviste, sticle, plasticul, cutii de aluminiu, haine etc. pot fi găsite în casa oricui și utilizate pentru confecționarea unor obiecte.

Largi posibilități de dezvoltare a creativității tehnice o prezintă materialele de reciclaj. În procesul de lucru cu materialele netradiționale e necesar de a ține cont de următorii factori: proveniența și construcția materialului, structura și proprietățile acestuia (grosimea, structura, durabilitatea, flexibilitatea), capacitatea de a-și schimba forma sub acțiunea greutateii și revenirea la forma inițială, caracteristicile optice (culoarea, nuanța, gradul de transparentă), calitățile chimice (prelucrarea, vopsirea). Pentru fiecare material se prevede un plan individual de analiză a proprietăților acestuia. Folosind corect calitățile materialelor netradiționale se pot obține rezultate foarte interesante atât tehnice, cât și artistice. Materialele netradiționale se pot folosi efectiv la confecționarea variatelor obiecte și forme decorative, atât în volum cât și pe suprafața plană.

Utilizarea elementelor din materiale netradiționale necesită de a ține cont de următorii factori:

- corespunderea materialului cu posibilitățile tehnologice ale lui,
- corespunderea formei obiectelor ideii de confecționare a unui anumit produs,
- proporționalitatea și corelarea mărimii detaliilor,
- expresivitatea formei.

Analizând toate materialele reciclabile/netradiționale ce pot fi utilizate în activități de construire în școala primară putem realiza următoarea clasificare:

1. *Materiale reciclabile din hârtie și carton:*

- Hârtie tehnică, hârtie de șmirghel;
- Hârtie/carton cu 3 și 5 straturi;
- Hârtie pentru ambalaj (ex. a obiectelor de cofetărie; produselor industriale etc.);
- Carton ondulat;
- Carton (cutii, ambalaje, pahare etc.).

2. Materiale de proveniență diversă

- *Materiale naturale*: bucăți de lemn, semințe, sâmburi, crenguțe, flori, fructe, frunze, rumeguș, pene, piele, blană, lut, pietricele, scoici etc.
- *Materiale metalice*: sârmă, cutii din tablă, tinichea, tub de metal etc.
- *Materiale fibroase*: naturale (vată, tifon, sfoară, cânepă), sintetice (sintepon, burete, colanți etc.)
- *Materiale din plastic*: penopolisterol, masă plastică, piele artificială.

Pielea artificială este elastică și moale. Tehnologia de lucru este la fel ca și la hârtie. Se decupează și se încheie foarte ușor.

Penopolisterolul – un material ușor și plastic. Se prelucrează ușor cu diferite instrumente și poate fi colorat ușor. La confecționarea articolelor artistice se utilizează foi cu grosimea de 10 mm. Aici putem enumera: lucrări de siluetă, care se taie după conturul desenului, lucrări asamblate se decupează detaliile aparte care se unesc cu sârmă moale etc.

Buretele – un alt material plastic. Se prelucrează ușor și poate fi colorat cu diferiți coloranți. Foile cu grosimea de 5 mm se folosesc la confecționarea florilor artificiale.

Tot materialelor plastice se atribuie articolele care sunt folosite în viață cotidiană. Acestea pot fi: ambalajele de la bomboane, cafea, înghețată, iaurt, diverse flacoane de la șampon, cremă etc. Deseori nici nu se bănuiește că acestea prezintă un material de lucru foarte interesant.

În construirea artistică pot fi utilizate metalele sub formă de sârmă, foi de staniol sau tinichea, folosind diverse tipuri de prelucrare: răsucire, tăiere, îndoire sau împletire.

Confecțiile/construcțiile din sârmă pot fi clasificate în trei grupe:

- *lucrări plate*: de contur, mozaic din sârmă.
- *lucrări volumetrice*: de carcasă, lanțuri, confecții din spirale.
- împletirea sârmei.

Mozaicul din sârmă. Mozaic se numește imaginea realizată din bucățele mici de sticlă, hârtie, pietricele, masă plastică precum și sârmă. Bucățile de material se aranjează pe fondal și se pot fixa cu ceară, clei în dependență de calitatea lor. Mozaicul din sârmă se realizează din bucățele mici de sârmă colorată și se fixează pe un fondal de carton, acoperit cu un strat de plastilină.

Răsucirea sârmei. Firul de sârmă se îndoie în două după care se răsuțește, obținând o împletitură, care poate fi modelată după o schiță, realizând articole utilitare, accesorii, bijuterii etc.

Crearea prin reciclare a diverselor obiecte din role/rulouri din carton.

Cu ușurință rulourile din carton ne pot servi ca materie primă pentru a confecționa rame decorative pentru oglinzi, poze, imagini; ambalaje pentru mici cadouri; decorațiuni în formă de fulg pentru pomul de crăciun; flori pentru realizarea unui panou decorativ; vas decorativ; mici jucării etc.

Crearea unui clopoțel pentru vânt.

Pentru a înfrumuseța curtea, sau balconul, dar și pentru a auzi clinchetul unei adieri de vânt putem crea un mic sistem muzical.

Obiecte atractive pentru grădină sau balcon.

Ghivece/vase decorate prin tehnici de aplicare a culorilor/tehnica mozaicului cu fragmente de sticlă/ceramică de diverse culori/pietricile/nasturi/materiale textile etc.

Obiecte creative din recipiente de plastic/pet-uri.

Putem confecționa un ghiveci pentru flori, suport pentru creioane, ambalaje etc.

Din materiale textile putem face mici jucării/decorațiuni pentru pomul de Crăciun. Acestea pot fi volumetrice sau plane.

Revistele/ziazele pot fi folosite la confecționarea diferitor coșuri imitând tehnica împletirii din fibre vegetale. Pielele/elementele pentru împletit se obțin prin rularea filelor de revistă. Revistele datorită faptului că conțin imagini colorate oferă produselor un efect cromatic și o textură specială.

Materialele fibroase reprezintă ațe și fibre de calitate și proveniență diferită, ce ne captivează datorită culorilor și calităților acestora.

Există diverse tehnici de lucru cu aceste materiale în scopuri de realizare a obiectelor decorative.

Panou decorativ realizat în tehnica *Pictura din fibre*. Se realizează pe un fondal din hârtie catifelată. Imaginea se creează din fire de ață de lână lipite cu clei după desen. Pentru efecte deosebite, culorile firelor se aleg în contrast cu fondalul. Prin această tehnică la fel se pot decora diferite construcții volumetrice, cutii de ambalare cadourilor etc.

Papier-mache din ațe. Pentru aceasta e nevoie de: balon, ațe și clei.

Etapele de lucru.

1. Obținerea formei de bază (se umflă balonul de mărimea și forma necesară).
2. Străpungerea flaconului de clei și trecerea prin ele a acului cu firul de ață (ața trebuie să iasă din flacon tratată bine cu clei).
3. Înfășurarea balonului cu ața prelucrată cu clei.
4. Uscarea se petrece la temperatura camerei.
5. Înlăturarea balonului (se străpunge și se scoate atent).
6. Modelarea formei coconului (secționare, tăiere etc.).
7. Asamblarea, garnisirea construcțiilor (se realizează prin coasere cu ață, panglici sau sârmă).

Prin această tehnică se pot confecționa diverse articole: flori, vase, jucării pentru brad, măștișoare etc.

Aceste confecții prin procesul său impun aplicarea creativității, dezvoltă motricitatea fină, gustul estetic și oferă posibilitatea trăirii bucuriei prin actul facerii/creării lucrărilor inedite realizate manual.

Studierea modulului Reciclarea creativă la nivelul primar ar avea un impact semnificativ și pune amprenta pe comportamentul/atitudinea celor mici pentru tratarea deșeurilor pe care le generăm în mod curent.

6. Modulul *Educația digitală*

6.1. Concepția didactică

Paradigma modernă a educației poziționează problema interacțiunii pedagogului cu elevul drept una fundamentală, dar, în același timp, dinamică, având condiții inițiale în continuă schimbare. Dinamica problemei este generată de revoluția tehnologiilor digitale și penetrarea de către acestea a tuturor domeniilor activității umane.

În acest context apare evidentă necesitatea dezvoltării sistemului educațional centrat pe elev, adaptat flexibil la nivelul de dezvoltare a potențialului acestuia, aplicând tehnologii adecvate. Imperativul calității în educație obligă la o reconsiderare a demersului educațional al profesorului, astfel încât strategiile didactice elaborate să fie centrate pe învățare și, respectiv, pe cel care învață, acesta fiind un nativ digital, produs al societății informaționale.

Ultimele două decenii sunt marcate de transformări esențiale în modelul de comunicare interuman, prin apariția și dezvoltarea rapidă a unui nou actor – Tehnologiile Informaționale și de comunicație (TIC), care nu doar facilitează diverse forme de comunicare interpersonală, dar, prin capacitatea de a acumula și transmite diverse forme de informații au devenit o entitate funcțională a acestui model. Procesul de informatizare a societății noastre avansează vertiginos, iar familia, grădinița și școala – ca factori decisivi în educația membrilor societății – sunt nevoite să se adapteze la secolul tehnologiilor.

A trăi în era digitală, înseamnă a avea noi competențe, iar micii școlari trebuie să valorifice potențialul TIC-ului pentru a crește și a face față provocărilor vieții moderne. În acest context apare necesitatea formării și dezvoltării la copii a *competențelor digitale*.

Competențele digitale se referă la formarea abilităților de *căutare, procesare, analiză și selectare, formarea gândirii logice și critice, abilități dezvoltate de comunicare*. Tehnologiile informaționale oferă un șir de oportunități de realizare a diferitor tipuri de învățare: prin intermediul *achiziției, discuției, investigației, practicii, colaborării și producerii*, care fiind combinate duc la cel mai bun mediu de învățare. Învățătorului îi revine un alt rol, cel de coordonator al fluxului de informație. Prin urmare, el trebuie să cunoască și să utilizeze metodologia contemporană și noile tehnologii informaționale, pentru ca să comunice în aceeași limbă cu copilul, să-l coordoneze, dirijeze și să-l ajute corect în ceea ce privește orientarea în mediu informațional.

Studierea bazelor *Educației digitale* în învățământul primar este organizată în forma unui modul, care se integrează în disciplina „Educație tehnologică” și care va conduce la dezvoltarea capacităților de utilizare a instrumentelor și resurselor TIC, precum și aplicarea acestora pentru facilitarea formării de competente la celelalte discipline; dezvoltarea orizontului de cunoaștere și capacității de explorare a lumii, la dezvoltarea deprinderilor legate de *accesarea, interpretarea și prezentarea* informațiilor, de *modelarea și controlul* evenimentelor, de înțelegere a implicațiilor TIC în societate.

Astfel, competențele formate în procesul studierii modulului Educație Digitală, în clasele I – a IV-a vor dezvolta capacitatea elevilor să identifice dispozitivele digitale și să le utilizeze eficient în scopuri didactice, să acceseze resurse pentru învățare din mediul on-line și să le reutilizeze ținând cont de normele și actele legale; să evite pericolele aferente utilizării dispozitivelor și conținuturilor digitale; să creeze propriile resurse digitale (text, imagini).

Un alt obiectiv al modulului este formarea la elevi a bazelor gândirii algoritmice, abilităților de rezolvare în medii digitale a diferitor probleme, indiferent de natura acestora: cotidiană, educațională, de comunicare etc.

La fel de importantă este dezvoltarea capacității elevilor de a folosi competențele formate în cadrul modulului pentru a crește performanța învățării la alte discipline școlare: matematică, științe, limba română.

Competențele și abilitățile formate urmează a fi consolidate prin formarea la elevi a unei atitudini active, creative și responsabile în contextul accesului la instrumente digitale universale, cu un potențial extins de modelare, scalabilitate și flexibilitate.

6.2. Sugestii metodologice. Activități de învățare recomandate

Pentru diversificarea modelelor de realizare practică a proceselor de predare-învățare se recomandă utilizarea unei game cât mai largi de strategii educaționale. Ținând cont de specificul vârstei elevilor, noutatea disciplinei și instrumentarul specific, pot fi aplicate:

Strategii	Conținut
Conversația	o serie de întrebări adresate de profesor sau elevi și răspunsurile lor pentru a verifica nivelul de înțelegere și se încurajează reflectarea informației din mai multe puncte de vedere;
Demonstrația	profesorul sau elevul prezintă o abilitate în timp ce ceilalți ascultă și examinează, instruirea practică pentru a prezenta elementele operațiunii, lucrul cu harta, schemele, diagramele etc.;
Discuții în grup	grupuri de 2-6 elevi care discută o problemă de studiu, pentru a încuraja elevii reticenți, a ușura feed-back-ul, a emite judecăți de valoare și a prezenta rezultatul la care au ajuns de comun acord;
Exercițiul	o activitate în care elevii trebuie să ducă la bun sfârșit o sarcină sau un proces, după ce au examinat o informație teoretică pentru a reîmprospăta cunoștințele și a exercisa abilitățile;
Simularea	imitarea unei situații reale ca problemă istorică complexă sau un joc în care elevii să aibă roluri diferite și schimbarea rolului de câteva ori, pentru a forma abilități de prezentare și spirit de echipă;
Mozaic	metodă de brainstorming neliniară, utilizată pentru a stimula gândirea înainte de a studia mai temeinic un anumit subiect, de asemenea ca mijloc de a rezuma ceea ce s-a studiat, ca modalitate de a construi asociații noi sau de a reprezenta noi sensuri, de a găsi căi de acces la propriile cunoștințe, înțelegeri și convingeri;

Strategiile educaționale vor fi aplicate selectiv, în funcție de activitățile de învățare selectate pentru realizarea obiectivelor aferente unităților de conținut concrete. O repartizare admisibilă a acestor strategii în dependență de activitățile planificate este prezentată în tabelul care urmează:

Unitățile de conținut	Activități de învățare și produse școlare recomandate
Clasa I	
Ce este lumea digitală?	<p>Conversații didactice și exemple în care se introduc noțiunile de <i>microprocesor</i> și de <i>dispozitiv digital</i> ca dispozitiv, dirijat de microprocesor.</p> <p>Exerciții de identificare a dispozitivelor digitale dintr-o mulțime de obiecte și ființe. Se recomandă utilizarea planșelor (în format digital sau tradițional), a suportului de curs digital (în măsura disponibilității), exerciții de selectare a dispozitivelor digitale dintr-o mulțime de obiecte reale (de exemplu, pot fi folosite un telefon mobil inteligent, un robot¹, ceas inteligent, calculator de buzunar sau modelele ele acestora, împreună cu obiecte și dispozitive mecanice sau electrice fără microprocesor)</p> <p>Conversații didactice și exemple pentru studierea calculatoarelor personale, a componentelor acestora și a destinației fiecărei componente. Se recomandă demonstrarea practică a unui calculator, preferabil a unui model destinat instruirii copiilor de vârstă mică (PiperPi sau echivalent), care permite vizualizarea componentelor interne ale calculatorului, asamblarea și dezasamblarea rapidă și sigură.</p> <p>Exerciții de identificare a calculatoarelor și dispozitivelor digitale similare, a componentelor acestora. Exerciții de stabilire a relațiilor între noțiuni (denumiri componente, tipuri de calculatoare) și imaginile, care le reprezintă.</p> <p>Conversații didactice și exemple din viața cotidiană pentru introducerea noțiunii de <i>instrucțiune</i>.</p> <p>Modelarea realizării unor activități simple în bază de instrucțiuni (deplasarea unui obiect, calcularea unei sume).</p> <p>Introducerea noțiunii de <i>program</i>.</p> <p>Conversații didactice și demonstrații practice a rolului dispozitivelor digitale în viața cotidiană (tableta cu manualul (suportul de curs) digital ca viitor instrument pentru învățare, telefonul inteligent – dispozitiv pentru comunicare etc.)</p>

¹ În instituțiile dotate cu seturi de robotică LEGO EV3 sau echivalente

Comunicăm digital	<p>Conversații didactice și demonstrații practice: pornirea și deconectarea corectă a dispozitivelor digitale pentru instruire (calculatorul de birou, laptopul, tableta) Deosebiri și asemănări în procesul de conectare/deconectare a dispozitivului</p> <p>Demonstrații practice de utilizare a dispozitivelor digitale pentru comunicare: apel video/conferință Skype, Viber, Messenger sau echivalente. Transmiterea către dispozitiv a instrucțiunilor cu ajutorul tastaturii (exemplu – butonul Windows), unității mouse (introducerea noțiunii de <i>click</i>, <i>click dublu</i>, tragere și eliberare (<i>drag anddrop</i>)) sau direct pe ecranul tactil (tabletă, telefon).</p> <p>Conversații didactice pentru introducerea noțiunii de rețea de calculatoare. Demonstrație practică a elementelor rețelei în laboratorul informatic sau altă locație adecvată.</p>
Ce e bine și ce e rău	<p>Conversații didactice și demonstrații practice: la ce ne ajută dispozitivele digitale: cum ne ajută să învățăm (demonstrarea unui abecedar digital/secvențe/imagini) primele reguli de utilizare a dispozitivelor digitale.</p> <p>De ce nu e bine să utilizăm mult timp un dispozitiv digital? Cum poziționăm corect dispozitivul? Consecințe – demonstra-re exemple (planșe digitale sau tradiționale, suport de curs/în măsura disponibilității)</p>
Gândim digital	<p>Conversații didactice: <i>programul</i> – set de instrucțiuni. Pentru introducerea noțiunii de program se vor folosi instrucțiuni de deplasare a unui personaj între două poziții în labirint.</p> <p>Exerciții de modelare a programului în sala de clasă – deplasarea după instrucțiuni de la un punct la altul. Joc didactic Robotul și Programatorul.</p> <p>Exerciții practice în clasa de calculatoare. Studiarea elementelor de control a ferestrei de curs în mediul code.org</p> <p>Exerciții practice de utilizare a unității mouse (calculator, laptop) sau a ecranului tactil (tabletă, telefon inteligent) pentru controlul obiectelor pe ecran</p> <p>Demonstrație practică în clasa de calculatoare: elementele de control ale ferestrei de lucru a aplicației code.org: deplasarea și poziționarea corectă a obiectelor, lansarea programului, modificarea vitezei de execuție, corectarea erorilor și repornirea programului.</p> <p>Exerciții practice de organizare lansare și depanare a programului în baza instrucțiunilor de deplasare în mediul vizual (code.org, curs 1, nivele 1 – 10)</p>

Clasa a II-a

Unități de informație	<p>Conversații: bitul – cea mai mică unitate de informație. Stările bitului. Mesaje trimise cu un bit. Exemple de mesaje care pot fi transmise prin un singur bit: semaforul pentru pietoni. Ce înseamnă byte? Ce înseamnă cod?</p> <p>Jocuri educaționale: codificarea cuvintelor – se propune o serie de coduri și litere asociate, apoi-un cuvânt codificat. Cine decodifică mai repede cuvântul? Resurse educaționale: planșe digitale sau tradiționale pentru modelarea jocului, suport de curs/în măsura disponibilității, aplicații de calculator.</p> <p>Conversații – cum să codificăm imagini, folosind biții? Exemplul de codificare – imaginea alb – negru.</p> <p>Exerciții de „digitalizare” a imaginilor –fișe reutilizabile sau pe hârtie pentru exersare.</p>
Scriem și desenăm digital (I)	<p>Demonstrații practice în clasa de calculatoare: studierea tastaturii, lansarea unei aplicații pentru editarea textelor și realizarea operațiilor simple de introducere a textului.</p> <p>Exerciții de utilizare a tastaturii. Poziționarea corectă a mâinilor, studierea tastelor speciale: Shift, Ctrl, Alt, (Command pentru calculatoarele Apple). Exerciții în clasa de calculatoare: scriere corectă, exerciții de scriere la viteză (pot fi demonstrații aplicații pentru antrenarea capacității de scriere corectă la viteză, pentru utilizare individuală acasă de exemplu https://www.typingstudy.com/ro/ cu interfață și conținuturi de învățare în limba română)/doar pentru utilizatorii calculatoarelor tradiționale de birou sau laptopurilor.</p> <p>Exerciții de scriere a cuvintelor, propozițiilor și textelor scurte în fereastra unui editor de texte. Se recomandă utilizarea editorului Word Pad pentru calculatoarele cu sistem de operare Windows, Pages – pentru dispozitivele cu sistem de operare iOS, Pico – pentru dispozitivele cu sistem de operare Linux.</p> <p>Exerciții de utilizare a literelor majuscule, minuscule, semnelor speciale, tastei Enter. Divizarea textului în paragrafe.</p> <p>Produs individual al elevului: un text digital scris cu ajutorul aplicației selectate.</p> <p>Demonstrații practice în clasa de calculatoare: lansarea unei aplicații pentru editarea imaginilor (crearea desenelor simple) și studierea componentelor ferestrei aplicației: pagina pentru desen, instrumentele pentru desen (creionul și pensula), radierra digitală, paleta de culori. Instrumente pentru crearea liniilor și formelor geometrice.</p> <p>Exerciții de desenare. Utilizarea corectă a tastelor împreună cu unitatea mouse și butoanele ei. Desenarea formelor geometrice.</p>

	<p>Aplicații recomandate: Paint 3D pentru utilizatorii Windows, replicile adaptate sau editoarele on-line pentru alte sisteme de operare.</p> <p>Produs individual al elevului: imaginea (exemplu) unui dispozitiv digital (calculator, tabletă, laptop) elaborată cu ajutorul aplicației selectate.</p>
Gândim digital	<p>Conversații: introducerea conceptului de repetare a acțiunilor (instrucțiunilor). Exemple de acțiuni repetitive din viața cotidiană. Exerciții de modelare a programului în sala de clasă – deplasarea de la un punct la altul. Joc didactic Robotul și Programatorul. Concurs: deplasarea de la un punct la altul, folosind un număr cât mai mic de instrucțiuni.</p> <p>Exerciții practice în clasa de calculatoare. Studiarea structurii instrucțiunilor repetitive în mediul code.org.</p> <p>Evocare: elementele de control ale ferestrei de lucru a aplicației code.org: deplasarea și poziționarea corectă a obiectelor, lansarea programului, modificarea vitezei de execuție, corectarea erorilor și repornirea programului.</p> <p>Exerciții practice de organizare, lansare și depanare a programului în baza instrucțiunilor de deplasare și a instrucțiunilor repetitive în mediul vizual (code.org, curs 1, nivele 12 – 18, la alegerea profesorului).</p>

Clasa a III-a

Resurse digitale	<p>Conversație: de ce accesul la informații în calculator este atât de rapid? Cum este ordonată informație? Cum este organizată păstrarea ei și accesul la ea? Introducerea noțiunii de <i>fișier</i>, <i>director</i>, <i>memorie</i>.</p> <p>Demonstrație practică în clasa de calculatoare, folosind dispozitive de proiecție sau planșe (digitale/pe dispozitiv local sau în format tradițional – pentru demonstrare colectivă).</p> <p>Exerciții de identificare a pictogramelor fișierelor și directoarelor (pe fișe digitale sau tradiționale).</p> <p>Conversație: tipuri de resurse digitale: manualul digital, (text), secvențe audio (se recomandă audierea secvențelor cunoscute de la orele de educație muzicală) secvențe video (ex. Țipova https://www.youtube.com/watch?v=lgr3MeyhK7Y)</p> <p>Exerciții de identificare a tipului de resurse după pictograma asociată fișierului.</p> <p>Exerciții practice în clasa de calculatoare – lansarea autonomă a fișierelor de resurse de diferite tipuri. Se recomandă echiparea prealabilă a dispozitivelor elevilor cu echipamente acustice individuale (căști).</p>
------------------	---

<p>Sciem și desenăm digital (II)</p>	<p>Evocare: structura tastaturii, rolul tastelor speciale: Shift, Ctrl, Alt, (Command pentru calculatoarele Apple).</p> <p>Exerciții în clasa de calculatoare: scriere corectă, exerciții de scriere corectă la viteză (pot fi demonstrate aplicații pentru antrenarea capacității de scriere corectă la viteză).</p> <p>Conversații: cum poate fi editat un text? Operații asupra textului: selectarea fragmentului de text. copiere, decupare, inserare, (lipire), mutare.</p> <p>Exerciții practice în clasa de calculatoare: scrierea textelor cu fragmente, care se repetă, formatarea primară a textului: aliniere (stânga, dreapta, mijloc), tabulare (pentru prima linie din paragraf) Salvarea fișierelor text. Localizarea fișierelor cu textele create.</p> <p>Produs individual al elevului: fișier, conținând un text scris de elev, cu elemente de formatare: aliniere, divizare în paragrafe, tabulare etc.</p> <p>Demonstrație în clasa de calculatoare: cum poate fi editată o imagine? Operații asupra imaginilor: selectarea fragmentului grafic. Modele de selectare: rectangulară, circulară, de formă liberă. Copierea, decuparea, inserarea, (lipirea), mutarea fragmentelor copiate.</p> <p>Exerciții practice în clasa de calculatoare: desenarea imaginilor cu obiecte care se repetă, transformări ale obiectelor copiate (redimensionare, rotire). Salvarea fișierelor grafice. Localizarea fișierelor cu imaginile create.</p> <p>Produs individual al elevului: fișier, conținând imagini desenate de către elev, cu obiecte identice multiple.</p>
<p>Lumea digitală în extindere – Rețele și Internet</p>	<p>Conversații: cum e posibil să obținem informația aflată la distanță? Cum ne ajută calculatoarele? Cum comunică dispozitivele digitale între ele?</p> <p>Demonstrație practică în clasa de calculatoare: cum arată o rețea de calculatoare, din ce componente este formată.</p> <p>Exerciții (pe planșe digitale sau pe suport tradițional): sunt prezentate câteva calculatoare, unele fiind izolate de celelalte. Elevii vor folosi diferite moduri de conectare, apoi vor explica de ce s-a folosit anume acel mod.</p> <p>Conversații: cum devine accesibilă informația în rețea? Cum găsim exact ceea de ce avem nevoie? Care sunt instrumentele ce ne pot ajuta? <i>Ce este o pagină web?</i></p> <p>Demonstrație: programul de navigare și componentele lui principale. Noțiuni de <i>pagină nouă, pagina de acasă, referințe și adrese web.</i></p> <p>Discuții: ce înseamnă date personale? Ce înseamnă furt al identității (exemple din poveștile naționale și europene: lupul în „Capra cu trei iezi”, tot el în „Scufița roșie”). Furtul identității în lumea digitală – care sunt pericolele.</p>

	<p>Exerciții practice în clasa de calculatoare: căutarea datelor despre localitatea în care locuiesc (învață) elevii, despre Republica Moldova sau anumite obiecte istorice, evenimente și fenomene care sunt studiate în cadrul orelor la alte discipline școlare.</p>
Gândim digital (III)	<p>Conversații: introducerea conceptului de selecție a acțiunilor (instrucțiunilor). Exemple de selecție în activități cotidiene, situații de învățare, natură etc. Exerciții de modelare a instrucțiunilor de selecție în sala de clasă – deplasarea după o traiectorie necunoscută apriori, selecția celei mai bune soluții, determinare de număr maximal, minimal. Concurs: determinarea celui mai mic (mare) dintre 4 numere, folosind cât mai puține instrucțiuni.</p> <p>Evocare: elementele de control ale ferestrei de lucru a aplicației code.org: deplasarea și poziționarea corectă a obiectelor, lansarea programului, modificarea vitezei de execuție, corectarea erorilor și repornirea programului.</p> <p>Exerciții practice în clasa de calculatoare. Studierea structurii instrucțiunilor de selecție în mediul code.org Se vor folosi resursele cursului 2, nivelul 13 sau alte resurse echivalente.</p> <p>Exerciții practice de organizare, lansare și depanare a programului în baza instrucțiunilor de deplasare și a instrucțiunilor de selecție în mediul vizual (code.org, sau altei platforme cu funcționalități similare).</p>
Clasa a IV-a	
În permanență căutare	<p>Conversație: ce înseamnă o <i>adresă web</i>? Cum ajungem la ea, cine ne ajută? Navigarea de la o adresă dată. Din nou – programul de navigare. Deplasarea între pagini. Memorarea locațiilor utile.</p> <p>Exerciții în clasa de calculatoare: vizualizarea și selectarea resurselor educaționale dintr-o locație web descrisă prin adresa sa (de exemplu: smartedu.md).</p> <p>Conversație: cum găsim un ac într-un stog cu fân? Ce înseamnă „<i>motor de căutare</i>”? Ce încă nu am știut despre programul de navigare.</p> <p>Exerciții în sala de calculatoare: căutarea și selectarea informației la o temă dată (la alegerea profesorului. Sugestii pentru resursele căutate: personalități notorii, fenomene ale naturii, tradiții și sărbători etc.).</p> <p>Discuție: Asistenții inteligenți: Siri, Alexa, ok Google. La ce ne pot ajuta?</p>

<p>Bune maniere și corectitudine digitală</p>	<p>Conversație: Cum să folosim corect informația din rețeaua Internet: Ce înseamnă „al meu” și „public” în lumea digitală? La ce ne ajută adresa web a paginii, de pe care preluăm informații (text, imagini, video).</p> <p>Discuție: Când se permite să copiem pe calculator resurse de pe pagini din rețeaua Internet?</p> <p>Exercițiu în clasa de calculatoare: accesarea dicționarelor limbii române pe dexionline.ro căutarea definiției unui cuvânt semnificativ pentru elevi, vizualizarea definițiilor. Selectarea unei definiții. Verificarea dreptului de copiere a definiției pe pagina „licența”.</p> <p>Discuție: Câteva reguli simple, care ne vor ajuta să ne simțim bine în lumea digitală: nu copia, indică adresa sursei, citește atent regulile de utilizare a informației, la necesitate – ia legătura cu autorul sau proprietarul! Mare atenție la simbolul ©!</p> <p>Conversație: Ce riscuri ne urmăresc în timpul navigării? – din nou despre virușii informatici. Fișierele descărcate – pot fi infectate! Care sunt consecințele? Cum ne protejăm?</p>
<p>Învățăm digital – dispozitive și aplicații digitale la lecții în fiecare zi</p>	<p>Conversații: Programe și resurse pentru învățare. Cum să le localizăm? Cum le instalăm? Ce înseamnă Google Play, AppStore, Microsoft Store?</p> <p>Exerciții în clasa de calculatoare: localizarea, accesarea și lectura textelor literare pe smartedu.md. Realizarea unui mini eseu la textul/fragmentul lecturat.</p> <p>Exerciții în clasa de calculatoare: localizarea, accesarea și secvențelor video pentru educație pe smartedu.md. (ex. resurse pentru disciplina Educația Digitală).</p> <p>Exerciții în clasa de calculatoare: localizarea aplicațiilor educaționale pentru disciplina Matematica.</p> <p>Exerciții de calculare conform recomandărilor pentru disciplina Matematica, efectuate cu ajutorul aplicației locale Calculator (pentru dispozitivele cu sistem de operare Windows).</p> <p>Exerciții în sala de calculatoare: localizarea imaginilor și secvențelor video care demonstrează varietatea florei și faunei Republicii Moldova (Științe).</p> <p>Explorare: conform recomandărilor pentru disciplina Științe, cu ajutorul aplicațiilor GoogleMaps, Google Earth sau similare.</p>

<p>Gândim digital (IV)</p>	<p>Conversații: Ce înseamnă algoritm? Care este importanța algoritmului? Care este legătura dintre algoritm și program? Cum poate fi descris un algoritm? De la algoritm – la program! Exerciții: formularea algoritmilor pentru rezolvarea problemelor și situațiilor cotidiene: traversarea corectă a străzii, pregătirea ghiozdanului pentru școală, pregătirea unei tartine, a ceaiului etc. Discuții: proprietățile algoritmului pe înțelesul tuturor: algoritm corect, rapid, universal. Discuție: diferența dintre algoritm și program: oamenii pot folosi algoritmi – dispozitivele digitale – folosesc programe. Exerciții în clasa de calculatoare: Descrierea soluției pentru rezolvarea unei probleme din mediul code.org în limbaj uman cu verificarea ei prin alcătuirea programului vizual, folosind instrucțiuni grafice. Prezentarea paralelă a codului program scris într-un limbaj de programare (folosind instrumentele de prezentare incorporate în code.org).</p>
----------------------------	---

6.3. Infrastructura digitală

Specificul modulului *Educație Digitală* impune dezvoltarea (iar în instituțiile în care lipsește – crearea) și menținerea infrastructurii digitale a Instituției de învățământ. Aceasta presupune prezența a trei componente digitale:

- Hardware (echipamente)
- Software (aplicații) educaționale și de sistem
- Comunicații

Componenta Hardware în dotare minimă presupune: clasă de calculatoare cu cel puțin un post de lucru (calculator) pentru fiecare doi elevi, echipamente pentru tipar (imprimantă), proiector multimedia sau tablă interactivă. O eficiență mai mare a orelor în sala de clasă se va obține dacă încăperea va fi dotată cu un calculator de birou, conectat la un proiector multimedia sau tablă interactivă.

Pentru clasele dotate cu echipamente digitale individuale (tablete) realizarea orelor în clasa de calculatoare (laboratorul de informatică) este opțională. De menționat că introducerea textului și crearea imaginilor pe tabletele cu ecran tactil se realizează într-un mod deosebit față de cel aplicat la calculatoarele cu tastatură clasică sau laptopuri.

Componenta Software presupune: prezența pe dispozitivele utilizate a unui sistem de operare oficial (Windows, Linux, iOS) în funcție de dispozitivele utilizate. Aplicațiile pentru scriere și desenare se recomandă a fi utilizate din suita de accesorii ale sistemului de operare instalat (de exemplu, pentru sistemul de operare Windows acestea vor fi Word Pad (text) și Paint/Paint 3D (imagini)). Aplicațiile pentru scriere rapidă pot fi folosite la discreția profesorului de clasă, dar se recomandă selectarea

unor aplicații gratuite, în distribuție liberă, cu interfață în limba română. Platforma de studiere a unităților de conținut „Gândim digital” – Code.org. Este o aplicație cu interfață inclusiv în limba română, care permite atât accesul anonim ale elevilor și profesorului, cât și înregistrarea acestora, la dorință. Pentru utilizatorii înregistrați sunt disponibile statistici și controlul de progres. Profesorii cu competențe digitale extinse pot utiliza platforma de instruire Scratch (scratch.mit.edu), cu aceleași proprietăți, dar cu o varietate extinsă de instrumente pentru rezolvarea problemelor și modelare. De asemenea se recomandă utilizarea programelor de navigare asociate sistemului de operare al dispozitivelor folosite: Internet Explorer/Microsoft Edge pentru calculatoarele și tabletele cu sistem de operare Windows, Safari pentru calculatoarele și tabletele Apple, Chrome – pentru calculatoarele cu sistem de operare Linux (tabletele cu sistem de operare Android).

Componenta Comunicare implică conectarea la rețeaua Internet a clasei de calculatoare și sălii de clasă în care se vor desfășura activitățile de predare – învățare. Capacitatea canalului de comunicare urmează să fie suficientă pentru a asigura conectarea concomitentă a până la 50 utilizatori. În cazul utilizării dispozitivelor individuale (tablete) va fi asigurată conectarea lor la rețea folosind tehnologii fără fir, cu limitare a accesului doar la locații a resurselor educaționale verificate.

6.4. Sugestii de evaluare

În contextul general al teoriilor educaționale moderne, orientate către elev, învățare creativă, și formarea unor modele de dezvoltare complexe care conțin și componente atitudinale, evaluarea devine *o apreciere, ca emitere de judecăți de valoare despre ceea ce a învățat și cum a învățat elevul, pe baza unor criterii precise, bine stabilite anterior.*

În clasele primare (I - IV) modulul Educație Digitală este parte a disciplinei școlare Educația Tehnologică, prin urmare se vor aplica modelele și formele de evaluare, acceptate pentru această disciplină. Totuși, specificul instrumentarului digital utilizat (platforme educaționale, aplicații software pentru instruire) permit extinderea varietății modelelor și formelor de evaluare utilizate prin adăugarea evaluării automate, asistate de calculator.

Ținând cont de specificul nivelului de școlarizare, aceste modele de evaluare sunt formative, orientează elevul către corectarea în timp real a erorilor și feed-back operativ, într-un limbaj adecvat vârstei și cunoștințelor acumulate anterior.

Activități distincte de evaluare pentru unitățile de conținut „Ce este lumea digitală”, „Comunicăm digital”, „Ce e bine și ce e rău” (Clasa I) nu vor fi planificate.

Evaluarea în cadrul unităților de conținut „Gândim digital” va fi realizată cu ajutorul instrumentelor de evaluare a platformei code.org Pentru fiecare unitate de conținut poate fi selectat un set de sarcini (misiuni), adecvate, rezolvarea cărora nu doar va identifica prezența și nivelul abilităților elevilor cu referire la unitatea dată, dar va permite și îmbunătățirea acestora nemijlocit în procesul de evaluare.

Recomandări: pentru activitățile de evaluare în clasele I – II se recomandă utilizarea Resurselor Cursului I (Începători). Clasa I: selecții de exerciții din nivelele 1 – 10

(în dependență de gradul de pregătire al elevilor); Clasa a II-a: selecții de exerciții din nivelele 12 – 18 (de asemenea în funcție de gradul de pregătire al elevilor). Pentru activitățile similare în clasele III – IV se recomandă utilizarea resurselor cursului 2 (nivelul 13) și a cursului 3 – nivelele 7, 8.

Evaluarea în cadrul unităților de conținut „Scriem și desenăm digital” (Clasele II - III) va fi realizată după modelele generale de evaluare recomandate în cadrul disciplinei „Educația Tehnologică”

Activități distincte de evaluare pentru unitățile de conținut „Unități de informație” (Clasa II), „Resurse digitale”, „Lumea digitală în extindere – Rețele și Internet” (Clasa III), „În permanentă căutare”, „Bune maniere și corectitudine digitală”, „Învățăm digital” (Clasa IV) nu vor fi planificate. Totuși, în procesul de predare-învățare vor fi incluse elemente de evaluare integrate în conversațiile didactice, probele practice și exercițiile propuse pentru rezolvare.

7. Modulul *Robotica*

7.1. Repere conceptuale

Curriculumul disciplinar la Educația tehnologică propune modulul *Robotica* ca modul opțional în clasa a IV-a.

Conceptele-cheie ale abordării curriculare a modului *Robotica* sunt:

- Procesul general de predare-învățare-evaluare este elaborat în contextul sistemului de competențe pentru învățământul primar.
- Conceptul învățării centrate pe elev. Curriculumul are în centrul atenției elevul cu particularitățile, nevoile și interesele sale.
- Conceptul adaptării la complexul de factori care determină reușita școlară.
- Conceptul de prezentare a elementelor componente într-o ordine logică, coerentă și ușor utilizabilă ca instrument pedagogic.

Finalitățile studierii Roboticii în clasa a IV-a sunt:

- Identificarea de noțiuni, fenomene, relații, procese specifice roboticii.
- Aplicarea operațiilor de prelucrare a datelor/informațiilor, observărilor/rezultatelor.
- Construirea roboților pe baza utilizării schemelor, modelelor, algoritmilor.
- Realizarea demersurilor de cercetare pentru soluționarea unor situații de problemă, manifestând curiozitate și creativitate în integrarea achizițiilor cu cele din alte domenii.
- Respectarea regulilor de securitate, ergonomice și etice în construirea modelelor de roboți, în conducerea și programarea acestora.

Robotica este o disciplină integratoare, transdisciplinară. Ea poate fi utilizată pentru a conecta subiectele științei cu cele ale tehnologiei. Modulul Robotica este

conceput ca o **provocare** pentru elevi, precum și pentru profesorii acestora, ca să exploreze lumea înconjurătoare prin intermediul roboticii. Elevii, implementând propriile idei în simularea mediilor de lucru ale roboților, în construirea și programarea roboților, înțeleg mai bine modul în care funcționează natura, dar și se conving de necesitatea studierii altor discipline școlare, necesare unui viitor inginer.

Cea mai mare parte a conținuturilor în cadrul modulului *Robotica* este dedicată activităților practice cu roboți. Din aceste considerente, acest modul poate fi ales doar în cazul în care elevilor li se oferă posibilitatea de a utiliza în timpul activităților practice seturi de roboți (LEGO WeDo, LEGO Mindstorms NXT/EV3, mBot, HomeLab etc.). În cazurile în care școala dispune de mai multe tipuri de roboți, alegerea platformei cu utilizarea căreia se va desfășura prezentul modul este la discreția școlii/cadrului didactic.

Modulul opțional *Robotica* trebuie să facă legătura între activitățile practice și înțelegerea abstractă, să integreze mai multe discipline școlare prin aceste activități și să captiveze participanții. Cea mai indicată formă de organizare a unor astfel de activități este lucrul în echipă, cu individualizarea explicită a sarcinilor puse în fața fiecărui membru al echipei. Elevii vor fi învățați că este acceptabil să comită erori, mai ales dacă acest fapt conduce la găsirea unor soluții mai bune.

Activitățile propuse elevilor de către cadrul didactic vor avea drept scop încurajarea elevilor să gândească creativ, să analizeze situații și să folosească gândirea critică pentru rezolvarea problemelor din lumea reală. Conceptele de bază pot fi exemplificate prin dispozitive prezente practic în fiecare casă sub formă de diferite aparate de uz casnic, telefoane și alte echipamente. Direcționarea corectă a discuțiilor de evocare/provocare dă posibilitatea de a suscita curiozitatea elevilor. Robotica ar trebui să devină o cale captivantă și distractivă în însușirea intuitivă și temeinică a mai multor achiziții din Matematică și Științe.

Lecțiile de robotică trebuie să fie organizate în așa mod, încât prezentarea teoriei aferente subiectului și realizarea sarcinilor practice să fie la o distanță de timp foarte scurtă. Dacă există o pauză mai îndelungată între prezentarea teoriei și sarcina practică, este diminuat beneficiul ambelor. În plus, configurarea și dezamblarea echipamentelor necesare pentru lecție ia destul de mult timp. Din aceste considerente, blocurile teoretice propuse elevilor trebuie să fie scurte, iar sarcinile practice – simple sau ghidate.

În cazurile în care elevii sunt ghidați în activitatea lor independentă cu ajutorul unor exemple de structuri, scheme de construire, exemple de algoritmi sau suporturi teoretice, este necesar de a le oferi posibilitatea de a reflecta asupra celor studiate, de a stabili de sine stătător relațiile de reciprocitate dintre noțiuni și de a crea exemple similare. Profesorul trebuie să realizeze faptul că înțelegerea mai bună a materialului învățat în mod independent necesită oferirea unui feedback pentru a evita fundamentarea unor concluzii eronate.

Prin activitățile propuse în cadrul cursului de robotică se dezvoltă următoarele tipuri de competențe caracteristice activităților unui savant și inginer:

1. Formularea întrebărilor și formularea problemelor. Această activitate se orientează la problemele simple și la întrebările bazate pe abilitatea de observare.

2. **Crearea și utilizarea modelelor.** Acest tip de activitate este orientat la experiența anterioară a elevului și la utilizarea unor fapte concrete în modelarea soluțiilor problemelor. Activitatea include etapa de îmbunătățire a modelelor, precum și formarea unor fapte noi despre problema reală și despre soluționarea acesteia.
3. **Planificarea și efectuarea cercetărilor.** Acest tip de activitate constă în realizarea instrucțiunilor referitoare la efectuarea experimentelor cu scopul de formulare posibilelor variante de rezolvare a problemelor.
4. **Analiza și interpretarea datelor.** Acest tip de activitate este orientat la însușirea metodelor de acumulare informațiilor bazate pe experiența personală, pe documentare și pe schimb de rezultate.
5. **Utilizarea matematicii și gândirii algoritmice.** Scopul acestei activități constă în conștientizarea rolului valorilor numerice în procesul de culegere a datelor. Elevii citesc și culeg datele experimentelor, construiesc grafice și diagrame pe baza acestor date. Ei utilizează aceste date pentru a trage concluzii. Elevii înțeleg sau chiar alcătuiesc algoritmi simpli.
6. **Construirea explicațiilor și soluțiilor în cadrul proiectului.** Acest tip de activitate este în legătură cu metodele de construire a explicațiilor sau de proiectare a variantelor de soluționare a problemelor.
7. **Utilizarea în cadrul discuțiilor a unor argumente care se bazează pe date obiective.** Schimbul constructiv cu informații privind rezultate obținute se bazează pe fapte și este foarte important în cercetările științifice și în inginerie. Acest tip de activitate constă în modul în care elevii învață să-și împărtășească ideile și rezultatele proprii cu colegii/membrii grupului.
8. **Căutarea, evaluarea și schimbul de informații.** Esența acestui tip de activitate constă în însușirea de către elevi a modurilor prin care savanții adevărați planifică și realizează cercetările, prin care obțin rezultate și prin care le documentează. Elevii se învață să utilizeze prezentări, portofolii, desene, discuții, notițe interactive, video.

Principiul didactic de bază în cadrul modulului *Robotica* constă în aceea că fiecare elev trebuie antrenat în aceste activități de-a lungul întregului modul. Nivelul de bază al dezvoltării competențelor specifice disciplinei poate fi atins doar în cazul în care în toate proiectele realizate la ore va fi prezent lanțul de etape:

**cercetare/explorare, proiectare → creare → testare,
prezentare/schimb de informații.**

În fiecare dintre aceste etape se formează și *competențele transversale*: de învățare, de comunicare, acțional-strategice, de autocunoaștere și autorealizare, interpersonale, competențe de bază în matematică, științe și tehnologie, competențe digitale.

În ansamblu, modulul *Robotica* contribuie la formarea și dezvoltarea generală a personalității, accentul instruirii fiind pus pe dezvoltarea *creativității tehnice, a gândirii logice și a gândirii algoritmice*, pe formarea și dezvoltarea competențelor de modelare, algoritmizare și programare a algoritmilor de conducere a roboților ce includ componente mecanice, electromecanice, electronice, optice, informatice.

7.2. Sugestii pentru proiectarea didactică de lungă durată a modului *Robotică*, clasa a IV-a

Unități de competențe	Unități de conținut Detalii de conținut	Nr. ore	Strategii didactice		Evaluare
			Metode	Mijloace	
<p>1.1. Identificarea de noțiuni, fenomene, procese, relații comune ființelor vii.</p> <p>1.2. Identificarea particularităților distinctive ale roboților.</p> <p>1.3. Identificarea domeniilor de utilizare a roboților.</p>	<p>1. Inițiere în robotică Evocare: caracteristice comune ființelor vii (<i>creierul, memoria, scheletul, sistem muscular, organe de simț</i>); comportamentul ființelor vii în funcție de mediul înconjurător (<i>fenomene, procese, relații</i>). Istoria roboticii: ce este un robot; primul robot; evoluția roboților; roboții în viața noastră. Tipuri de roboți: clasificarea roboților; la ce folosim roboții; misiuni ale roboților; roboții viitorului. Legile roboticii: relația robot – om; relația robot – robot; roboții și umanitatea.</p>	2	<p>Povestirea, explicarea, dialogul, conversația, demonstrația. Vizionarea filmelor instructive.</p>	<p>Tipuri de roboți asamblați. Planșe/prezentări electronice. Filmulețe/imagini cu tipuri de roboți.</p>	<p><i>Produce:</i> mesaj argumentativ; colaborare în echipă; completarea fișei de evaluare inițială: ȘVI.</p>
<p>1.4. Recunoașterea unităților funcționale și a componentelor fizice ale robotului.</p>	<p>2. Cum este construit un robot Schema funcțională a robotului: unitatea de comandă; unitatea de achiziție a informației; unitatea de extragere a informației; unitatea de acționare; unitatea de locomoție. Structura fizică a robotului: structuri de rezistență; sisteme de locomoție; sisteme de execuție; surse de alimentare; senzori; centre de comandă; elemente de conexiune.</p>	2	<p>Explicarea, demonstrarea, compararea.</p>	<p>Setul educațional de roboți. Planșe/prezentări electronice.</p>	<p><i>Produce:</i> schema funcțională a robotului desenată.</p>

Unități de competențe	Unități de conținut Detalii de conținut	Nr. ore	Strategii didactice		Evaluare
			Metode	Mijloace	
1.5. Asamblarea și dezasamblarea unităților funcționale ale robotului.	<p>Protecția mediului ambiant și munca în siguranță: regulile de protecție a mediului ambiant și de muncă în siguranță; organizarea ergonomică a locului de muncă.</p> <p>Structuri de rezistență: destinația structurilor de rezistență; piesele din componența modelelor de structuri de rezistență; metode de fixare a pieselor din componența modelelor de structuri de rezistență; proceduri de asamblare a modelor de structuri de rezistență; proceduri de dezasamblare a modelor de structuri de rezistență.</p> <p>Sisteme de locomoție: destinația sistemelor de locomoție; procedurile de asamblare a modelelor sistemelor de locomoție a roboților; procedurile de dezasamblare a modelelor sistemelor de locomoție a roboților.</p> <p>Sisteme de execuție: destinația sistemelor de execuție; controlul sistemelor de execuție.</p>	3	<p>Instructaj referitor la regulile de protecție a mediului ambiant și de muncă în siguranță.</p> <p>Lucrare practică ghidată.</p>	<p>Setul educațional de roboți.</p> <p>Scheme de asamblare a structurilor de rezistență.</p> <p>Scheme de asamblare a structurilor de locomoție.</p> <p>Scheme de asamblare a structurilor de execuție.</p>	<p>Produce:</p> <p>locul de muncă organizat conform regulilor;</p> <p>structuri de rezistență asamblate/dezasamblate;</p> <p>structuri de locomoție asamblate/dezasamblate;</p> <p>structuri de execuție asamblate/dezasamblate.</p>

Unități de competențe	Unități de conținut Detalii de conținut	Nr. ore	Strategii didactice		Evaluare
			Metode	Mijloace	
1.6. Instalarea și dezinstatele senzorilor modelelor de roboți.	Unitate de comandă: destinația unității de comandă; schimbul de informații între unitatea de comandă și componentele ale robotului; încorporare a unităților de comandă în modelele de roboți. Senzori: destinația senzorilor; senzori activi și senzori pasivi; proceduri de instalare și de dezinstatele a senzorilor.	3	Povestirea, explicarea, dialogul, conversația, demonstrația. Lucrare practică ghidată.	Setul educațional de roboți. Scheme de încorporare a unităților de comandă în modelele de roboți. Scheme de instalare a senzorilor	<i>Produce:</i> unitatea de comandă fixată pe modelul de robot; sistemul de locomoție conectat la unitate de comandă; senzorii ultrasonici, tactili, de luminozitate, de culori, de orientare în spațiu instalați/dezinstalați pe modelul de robot.
1.7. Crearea mediilor simulate de lucru ale roboților.	3. Conducem roboții Mediile de lucru ale roboților: modele de medii de lucru; modele de medii simulate; modele de obiecte, obstacole și denivelări. Mediile de lucru ale roboților: modele de medii de lucru; modele de medii simulate; modele de obiecte, obstacole și denivelări.	1	Povestirea, explicarea, conversația, demonstrația. Lucrare practică sub îndrumare	Modele de medii simulate; modele de obiecte, obstacole și denivelări.	<i>Activități de modelare:</i> crearea mediilor simulate de lucru de tip: parcare auto, drum cu obstacole.
1.8. Identificarea repertoriului de comenzi ale roboților. 1.9. Utilizarea metodelor de control ale roboților.	Sisteme de comenzi ale roboților: comenzi de deplasare; comenzi de introducere și de extragere a informației; comenzi de acțiune. Metode de control al roboților: Coordonarea execuției misiunilor de către modele de roboți; avantajele și dezavantajele metodelor de control ale roboților.	2	Povestirea, explicarea, conversația, demonstrația. Proiect. Joc didactic.	Setul educațional de roboți. Modele de medii simulate; modele de obiecte, obstacole și denivelări.	<i>Produce:</i> controlul manual, automat și manumatic al modelelor de roboți asamblați de către elevi.

7.3. Sugestii metodologice pentru proiectarea de scrută durată la modulul *Robotică*

Pentru proiectarea didactică a lecțiilor de robotică se recomandă cadrul metodologic Evocare – Realizarea sensului – Reflecție – Extindere (ERRE).

Propunem în continuare un exemplu orientativ.

Unitatea de învățare 2: Cum este construit robotul

Nr. lecției: 2.

Subiectul tematic: Sisteme de locomoție

Tipul lecției: de formare a capacităților de aplicare a cunoștințelor

Unități de competențe:

8.5. Asamblarea și dezasamblarea unităților funcționale ale robotului.

Obiectivele lecției: La finele lecției, elevul va fi capabil:

O₁: să explice destinația sistemelor de locomoție;

O₂: să aplice procedurile de asamblare și de dezasamblare a modelelor sistemelor de locomoție a roboților;

O₃: să prezinte în cuvinte proprii succesiunea etapelor de realizare a lucrării realizate (personale și ale colegilor);

O₄: să apeleze la instrumente și resurse digitale în situații de învățare, respectând regulile de securitate digitală;

O₅: să manifeste curiozitate și interes pentru inovații, disponibilitate de a învăța prin colaborare.

Strategii didactice:

forme: frontal, individual, în echipe;

metode, tehnici și procedee didactice: conversația euristică; problematizarea; experimentul;

mijloace didactice: setul educațional de roboți; calculatoare; sarcini de lucru în format electronic.

Strategii de evaluare: evaluare formativă punctuală (fișe de lucru (Anexa 1)).

Demersul didactic al lecției:





Activitatea cadrului didactic	Resurse, timpul acordat	Activitatea elevilor
<p><i>Momente de organizare</i></p> <p><i>Organizarea locului de lucru.</i> Profesorul formulează câteva întrebări referitor la regulile de muncă în siguranță, cere ca elevii să-și organizeze locul de muncă corespunzător, verifică respectarea regulilor de către toate echipele, împarte fișele care vor fi completate individual de fiecare elev.</p>	<p>5 min.</p> <p><i>Resursele:</i></p> <p>Setul educațional de roboți. Calculatoare. Fișe de lucru (<i>Anexa 1</i>)</p>	<p>Elevii lucrează în echipe (maximum a câte 4 elevi).</p> <p>Ei pregătesc spațiul de lucru, aranjează piesele din setul educațional de roboți, conectează calculatorul, semnează fișele în care vor fi înscrise rezultatele observărilor și concluziile.</p>
<p>Realizarea sensului</p> <p>25 min.</p> <p><i>Resursele:</i></p> <p>Exemple de sisteme de locomoție asamblate din piesele seturilor educaționale de roboți. Sarcinile de lucru în format electronic încărcate pe fiecare calculator. Seturi educaționale de roboți. Mediul simulat de lucru: panta – suprafața înclinată față de planul orizontal, unghiul de înclinare a căreia ușor se poate modifica.</p>	<p>Elevii participă activ la discuție, utilizând corect termenii specifici roboticii, analizează sistemele de locomoție propuse de cadru didacti, formulează întrebări, argumentează răspunsurile lor.</p> <p>Elevii asamblează sistemele propuse utilizând imagini/scheme de pe calculator, eventual, împărțind obligațiunile, experimentează sistemele asamblate în acțiune, observă efectele produse, discută în echipe cele observate, argumentează și fac concluzii.</p>	<p><i>Conversația euristică (5 min.)</i></p> <p>Profesorul inițiază o discuție despre destinația sistemelor de locomoție formulând câteva întrebări în jurul unor exemple de sisteme de locomoție asamblate prealabil și demonstrate elevilor: propulsia/transformarea mișcării cu ajutorul angrenajelor de roți dințate, cu ajutorul cureleii/elasticului, multiplicator/reductor, un sistem care transformă mișcarea de rotație într-o mișcare liniară etc.</p> <p><i>Problematizarea:</i> Profesorul explică sarcinile de lucru și ajută elevilor să găsească instrucțiunile în calculator. (3 min.)</p> <p><i>Experimentul:</i> Profesorul dă indicații referitor la efectuarea experimentelor cu sistemele asamblate. (2 min.)</p> <p>Profesorul monitorizează activitatea elevilor, intervine doar în situații în care elevii au dificultăți serioase în efectuarea lucrării.</p>

Reflecție	
<p><i>Evaluare formativă punctuală:</i> <i>Documentarea rezultatelor:</i> Profesorul atenționează că a venit momentul de documentare a rezultatelor obținute.. La final, profesorul apreciază prin cuvinte încurajatoare activitatea echipelor specificând faptul că rezultatele finale, în baza fișelor prezentate, vor fi anunțate la următoarea lecție. (1 min.)</p>	<p>10 min. <i>Resursele:</i> Fișe de lucru.</p>
Extindere	
<p><i>Tema pentru acasă:</i> Profesorul propune elevilor să se gândească acasă și să găsească 2 – 3 exemple de situații din viață, în care ar prinde bine ca robotul să conțină în structura sa sisteme de locomoție studiate la lecție. (1 min) Profesorul monitorizează procesul de dezasamblare și de aranjare corespunzătoare a pieselor utilizate.</p>	<p>5 min. Caiete, pixuri. Seturi educaționale de roboți.</p>
<p>Elevii înscriu pe fișe personale concluziile referitor la experimente efectuate cu sistemele de locomoție asamblate și le prezintă profesorului.</p>	
<p>Elevii fixează în caiete tema pentru acasă. Elevii dezasamblează sistemele asamblate, cu acuratețe aranjează piesele la locul lor, lasă locul de lucru în ordine.</p>	

Fișa de lucru

Sarcina 1. Realizați experimentele din imagini. Trageți concluzii pentru fiecare caz aparte.

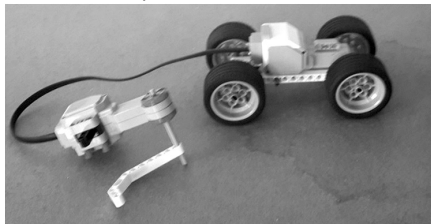
Am observat că în cazul transmisiei prin curea și având sistemul de locomoție alcătuit din ...

<p>Experimentul 1.</p> 	<p>... 2 roți (conducătoare și condusă) de același diametru, unite prin curea, viteza cu care se rotește roata condusă este _____,</p> <p>iar direcția de rotire este _____.</p>
<p>Experimentul 2.</p> 	<p>... 2 roți (conducătoare și condusă) cu același diametru, unite prin curea încrucișată, viteza cu care se rotește roata condusă este _____,</p> <p>iar direcția de rotire este _____.</p>
<p>Experimentul 3.</p> 	<p>... roata conducătoare cu un diametru mai mic decât la cea condusă, unite prin curea. Viteza cu care se rotește roata condusă este _____,</p> <p>iar direcția de rotire este _____.</p>
<p>Experimentul 4.</p> 	<p>... roata conducătoare cu un diametru mai mare decât la cea condusă, unite prin curea. Viteza cu care se rotește roata condusă este _____,</p> <p>iar direcția de rotire este _____.</p>

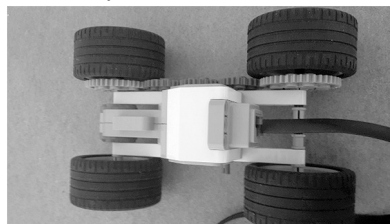
Sarcina 2.

1. Construiți carul cu tracțiune pe puntea din față
2. Experimentați puterea carului în procesul de urcare pe pantă
3. Construiți carul cu tracțiune pe toate roțile
4. Experimentați puterea carului în procesul de urcare pe pantă.
5. Trageți concluzii

Experimentul 1. Carul cu tracțiune pe puntea din față



Experimentul 2. Carul cu tracțiune pe puntea din spate



7.4. Sugestii pentru evaluare

Procesul de predare-învățare-evaluare axat pe competențe generează o structură continuă a evaluării, realizată prin evaluări formative și evaluări sumative (finale).

Activitățile de evaluare sporesc nivelul de motivație a elevilor și asigură obținerea unui feedback continuu, care permite corectarea operativă a procesului de învățare, stimularea autoevaluării și a evaluărilor reciproce, punerea în evidență a succeselor și insucceselor.

La fel ca și la celelalte discipline ale nivelului primar de învățământ, în cadrul modulului Robotica se implementează evaluarea criterială prin descriptori (ECD) și tipurile corespunzătoare de evaluare:

- evaluare inițială – la începutul modulului;
- evaluare formativă – pe parcursul studierii modulului:
 - evaluare formativă interactivă – la fiecare lecție;
 - evaluare formativă punctuală – la discreția cadrului didactic;
 - evaluare formativă în etape – la finele unităților de conținut;
- evaluare sumativă – la finele modulului.

Aprecierea rezultatelor elevilor se realizează în baza descriptorilor generali pentru învățământul primar, fără acordare de calificative, prin stabilirea nivelurilor de performanță: *independent, ghidat de învățător, cu mai mult sprijin*.

Fiecare set educațional de robotică este însoțit de un suport didactic care conține instrucțiuni pentru asamblarea modelelor de bază ale roboților, exemple de programe, dar și o serie de sarcini pentru lucrul individual. Îndeplinind aceste sarcini, elevii descoperă posibilitățile setului educațional, însușesc procedurile de asamblare ale elementelor de bază din structura roboților. Structura curriculumului propus permite combinarea sarcinilor de bază, prezentate în suporturile didactice incluse în seturile educaționale, cu sarcini/misiuni deschise/individuale, în care elevii singuri proiectează, construiesc și programează roboții. Îmbinarea sarcinilor ghidate cu sarcinile deschise/individuale permite diferențierea gradului de dificultate, introducerea elementelor de competitivitate și de joc, dezvoltarea creativității și creșterea nivelului de motivare al elevilor.

Evaluarea curentă/formativă se va realiza prin diverse modalități: observarea comportamentului elevului, analiza rezultatelor activității elevului, discuția/conversația, prezentarea proiectelor individuale de activitate. Prin evaluarea curen-

tă/formativă, cadrele didactice informează elevul despre nivelul de performanță și îl motivează să se implice în formarea și dezvoltarea competențelor.

În procesul evaluărilor continue trebuie să se țină cont de specificul cursului de robotică și anume de faptul că identificarea unei soluții care ar funcționa ideal nu întotdeauna este posibilă. Prin urmare, accentul trebuie pus pe procesul de lucru și pe analiza soluției finale propuse de elevi, adică ce s-a făcut bine, ce s-ar fi putut face mai bine, ce ar putea fi modificat pentru a îmbunătăți rezultatul. Atenție deosebită trebuie acordată programelor și explicațiilor date de elevi referitor la elaborarea acestor programe. Realizând feedbackul, se va da atât o apreciere obiectivă rezultatelor elevilor, a progreselor individuale, înregistrate de aceștia.

Evaluarea la finele fiecărei unități de învățare se va realiza în baza simulării în laboratoarele de robotică a unei situații de problemă din contexte simulate variate, care solicită elevului demonstrarea competențelor dobândite pe parcurs. Cadrele didactice vor elabora sarcini, preferabil, sub formă de proiecte, prin care vor orienta comportamentul elevului spre demonstrarea sistemului de cunoștințe, abilități și atitudini. În acest scop, vor fi clar stabilite criteriile de succes, indicatorii și descriptorii de performanță ai procesului și produsului realizat de către elev. Accentul se va pune pe integritatea soluției. Evaluarea trebuie să examineze diferite părți ale sistemului finalizat: mecanică, program, lucru în echipă, documentare și prezentare.

Proiectul trebuie evaluat cu **probe de evaluare a competențelor**, în baza situațiilor de problemă din laboratoarele de robotică:

- asamblarea și dezasamblarea structurilor de rezistență a modelelor de roboți;
- asamblarea și dezasamblarea sistemelor de locomoție a modelelor de roboți;
- asamblarea și dezasamblarea modelelor sistemelor de execuție a roboților;
- instalarea și deinstalarea surselor de alimentare a modelelor de roboți;
- instalarea și deinstalarea unităților de comandă a modelelor de roboți;
- instalarea și deinstalarea senzorilor modelelor de roboți;
- controlul manual al modelelor de roboți;
- controlul automat al modelelor de roboți;
- controlul manumatic al modelelor de roboți;
- algoritmizarea proceselor de comandă cu modelele de roboți;
- programarea în medii vizuale a modelelor de roboți.

În calitate de **produse evaluabile** se pot folosi, după caz:

- structuri de rezistență asamblate/dezasamblate;
- sisteme de locomoție asamblate/dezasamblate;
- sisteme de execuție asamblate/dezasamblate;
- surse de alimentare instalate/dezinstalate;
- unități de comandă instalate/dezinstalate;
- senzori instalați/dezinstalați;
- misiune a modelului de robot cu control manual îndeplinită;
- misiune a modelului de robot cu control automat îndeplinită;
- misiune a modelului de robot cu control manumatic îndeplinită;
- mediu simulat de lucru al modelului de robot propus creat;
- algoritm de comandă ce realizează misiunea propusă elaborat;
- program de comandă ce realizează algoritmul propus elaborat;
- model de robot ce realizează misiunea propusă elaborat și programat.

DEZVOLTAREA PERSONALĂ

Preliminarii

Curriculumul pentru disciplina *Dezvoltarea personală*, este un document normativ-reglator proiectat în baza Cadrului de referință al Curriculumului Național (2017) și reprezintă una dintre modalitățile de implementare a politicilor educaționale vizate de Codul Educației al Republicii Moldova (2014); se raportează la Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți; orientează absolvenții învățământului general obligatoriu spre formarea competențelor-cheie, incluse în curriculumul național, dar în special se referă la competența de *a învăța să înveți, competențe sociale și civice, acțional-strategice, de autocunoaștere și autorealizare, competențe antreprenoriale etc.*

Disciplina *Dezvoltarea personală*, face parte din aria curriculară *Consiliere și dezvoltare personală* și se implementează în învățământul primar, gimnazial și liceal. Acest curriculum este construit pe baza valorificării cercetărilor din domeniul educațional și a teoriei dezvoltării personalității. Conceptele și ideile ce se conțin în curriculum au rezultat din valorificarea bunelor practici ale specialiștilor din diverse domenii și din partea societății civile.

Dezvoltarea personală reprezintă o disciplină de studiu ce include activități și experiențe care au scopul să susțină elevii în procesul de autocunoaștere, relaționare corectă cu semenii, familia, mediul din care fac parte; să dezvolte abilitățile de comunicare eficientă și management eficient al emoțiilor; să îmbunătățească starea de conștientizare a propriului potențial; să dezvolte talentele, abilitățile personale și de valorificare a resurselor mediului de viață, orientate spre a îmbunătăți calitatea vieții prin aderarea la valorile societății contemporane, prin contribuirea la realizarea aspirațiilor și viselor personale într-un mediu de viață sănătos și sigur.

Disciplina proiectează ca țintă grupul formal – clasa de elevi, care spre deosebire de alte grupuri sociale, este un grup prin excelență educațional. Acest curriculum urmărește să răspundă nevoilor tuturor elevilor, în sensul că propune activități structurate de stimulare a dezvoltării în domeniul social, cognitiv, afectiv, și domeniile de carieră. Vizează formarea comportamentelor care permit elevului să-și exploreze trăsăturile de personalitate și abilitățile sale specifice, să-și asume responsabilitatea pentru comportamentul personal, pentru dezvoltarea atitudinii pozitive față de sine și a modului de interacțiune armonioasă cu ceilalți pe tot parcursul vieții.

Viziunea pedagogică promovată prin disciplina indicată, recomandată pentru nivelul primar, abordează variate subiecte în cadrul a cinci module, a căror complexitate crește de la o clasă la alta, astfel încât să răspundă așteptărilor membrilor societății, privind pregătirea generațiilor în creștere pentru viață și integrare în câmpul social.

Prezentul document se adresează cadrelor didactice care vor preda disciplina *Dezvoltarea personală*, fiind diriginte, cu posibilitatea de a avea alături, în calitate de parteneri educaționali, colegii de breaslă, psihologul școlar, părinții, comunitatea și alți actori educaționali (medicul, inspectorul de poliție, reprezentantul APL-ului, reprezentanții ONG-urilor etc.)

1. Repere conceptuale

Curriculumul la disciplina *Dezvoltare personală* stabilește cadrul operațional de realizare a prevederilor politicilor educaționale, reieșind din perspectiva de evoluție a statului Republica Moldova, fiind axat pe prioritățile de formare a cetățenilor, orientat spre atingerea unui nivel înalt al calității în educație. Este conceput pentru a ajuta elevii să dezvolte competențele de care au nevoie pentru a se cunoaște, a se accepta, a duce o viață sănătoasă, a fi independenți; pentru a deveni cetățeni informați, activi, integri, capabili de a utiliza rațional resursele proprii și ale mediului de viață; a relaționa cu alții într-un mediu sigur și ecologic; a fi responsabili în luarea deciziilor de carieră și dezvoltarea personală pe parcursul întregii vieți.

Implementarea curriculumului la *Dezvoltare personală* se bazează pe următoarele principii:

- Principiul axiologic;
- Principiul abordării sistemice și dezvoltării graduale a competențelor;
- Principiul învățării centrate pe elev în interacțiune cu mediul său de viață;
- Principiul valorificării responsabile și productive a parteneriatului profesor – elev – familie – comunitate;
- Principiul motivației optime și implicării active;
- Principiul creării unui mediu favorabil educației de calitate;
- Principiul respectării autonomiei și libertății individuale.

Se dorește ca disciplina respectivă să fie una prietenoasă copilului, să-l sprijine în cunoașterea și acceptarea de sine; să-i formeze respectul pentru sine și pentru ceilalți, responsabilitatea de a-și organiza viața personală și a se integra armonios în context socioprofesional. Această disciplină va fi una de suflet și utilitate imediată, în care copilul se descoperă pe sine, explorează și experimentează comportamente cunoscute și noi în contexte cu diferită intensitate valorică, învățând cum să se dezvolte independent, dar și împreună cu alții, să pună în valoare calitățile și să depășească dificultățile.

Disciplina *Dezvoltare personală* răspunde la necesitățile copilului de vârstă școlară mică. La nivelul primar, activitățile educaționale vor ține cont de particularitățile procesului de învățare la vârsta respectivă, de modul de a relaționa cu adulții, semenii; modul de relaționare cu mediul său de viață. Activitățile de învățare în clasele primare, vor avea la bază următoarele principii didactice:

- Organizarea parcursului educațional de la cunoscut spre necunoscut;
- Valorificarea gândirii concrete a elevului mic;
- Axarea procesului de învățare pe exemple și modele;

- Valorificarea mediului psihosocial (mediul în care trăiește: familia, clasa de elevi, cercul de prieteni și amici, comunitatea etc.) ca sursă de învățare;
- Predominarea metodelor de simulare și joc didactic și a atmosferei emoționale pozitive în procesul educațional.

Curriculum la disciplina *Dezvoltare personală* are ca scop formarea competențelor prin achiziții specifice disciplinei, dar și prin valorificarea inter- și transdisciplinară a achizițiilor dobândite în cadrul altor discipline, precum și din viața cotidiană.

Pe parcursul claselor I-IV vor fi formate următoarele **competențe specifice**:

1. Aprecierea identității personale și a celorlalți în contexte educaționale/familiale/comunitare, demonstrând încredere în forțele proprii și atitudine pozitivă.
2. Utilizarea rațională a resurselor personale, sociale și ale mediului, demonstrând integritate și responsabilitate.
3. Adoptarea modului de viață sănătos în contexte variate, demonstrând interes și implicare în activități de menținere a sănătății proprii și a celor din jur.
4. Proiectarea carierei din perspectiva potențialului individual și a intereselor profesionale, manifestând atitudine pozitivă față de dezvoltarea personală și învățare ca muncă de bază a elevului.
5. Adaptarea comportamentului privind securitatea personală și a celor din jur în situații cotidiene, demonstrând atenție și atitudine responsabilă față de sine și cei din jur.

Unitățile de competențe sunt deduse din competențele specifice disciplinei și exprimă diferite grade de complexitate ale rezultatelor învățării.

Competențele proiectate vor fi formate, prioritar, prin intermediul a **cinci module**:

1. Arta cunoașterii de sine și a celuilalt
2. Asigurarea calității vieții
3. Modul de viață sănătos
4. Proiectarea carierei profesionale și dezvoltarea spiritului antreprenorial
5. Securitatea personală

Abordarea modulară nu semnifică o delimitare strictă a problematicii abordate, ci insistă asupra unei intervenții educaționale cu un pronunțat caracterul integrator, specific dezvoltării competențelor. Demersul integrator este aplicat atât în cadrul fiecărui modul, între cele cinci module, cu utilizarea achizițiilor din cadrul altor discipline școlare, cât și prin valorificarea experienței din mediul de viață al elevului.

Modulele respective sunt integrate în disciplina *Dezvoltarea personală*, deoarece răspund cerințelor de dezvoltare personală a elevului din perspectiva dezvoltării potențialului individual în contextul tendințelor actuale de dezvoltare a societății.

Tabelul 1. Caracterul integrator al abordării modulare a disciplinei *Dezvoltare personală*

Repere conceptuale ale modulelor	Mesaj educațional	Rezultate ale învățării	Efecte ale interacțiunii dintre problematicile abordate
<p>Pune accent pe cunoașterea și acceptarea de sine; explorarea și autoevaluarea resurselor personale, stima de sine; familia ca valoare: responsabilități, roluri de gen, stereotipuri; comunicarea asertivă, non-conflictuală și non-violentă, relaționarea armonioasă cu cei din jur etc.</p>	<p>Unicitatea fiecăruia și diversitatea persoanelor; resursele personale; emoțiile; comunicarea; atitudinea față de sine; drepturi și obligații.</p>	<p>Exprimarea și controlul emoțiilor; recunoașterea unicității proprii; încredere în forțele proprii și a celorlalți; manifestarea responsabilității; stima și aprecierea de sine și a celorlalți; comunicarea asertivă; respectarea regulilor; recunoașterea și apărarea în situații de intimidare și abuz.</p>	<p>Cunoașterea, aprecierea, stima de sine, buna relaționare cu cei din jur îl vor determina pe elev să aibă grijă de sănătatea și securitatea personală; să utilizeze responsabil și grijuliu resursele; să demonstreze interes pentru învățare și activități profesionale.</p>
Arta cunoașterii de sine și a celuilalt			
Asigurarea calității vieții			
<p>Pune accent pe educația integrității persoanei și educația durabilă: gestionarea eficientă a resurselor proprii, naturale și sociale.</p>	<p>Comportament bazat pe corectitudine, demnitate și respect, bunele maniere; diferența dintre necesități, dorințe și posibilități; lucrurile personale și banii de buzunar; grija față de resurse: timp, apă, energie, mediul ambiant, consumabile; surse de învățare: cărți, persoane apropiate, persoane din comunitate, mass-media; consumul bunurilor și serviciilor în limita necesităților – comportament economic.</p>	<p>Valorificarea resurselor de învățare; demonstrarea unui comportament demn, respectuos, corect, adaptat la diverse situații din viață; identificarea și aprecierea calităților colegilor; gestionarea grijii la lucrurilor personale și respect față de bunurile celorlalți; respectarea regulilor în relațiile cu ceilalți; manifestarea atitudinii grijulii față de natură; demonstrarea relațiilor corecte cu colegii de ambele genuri; utilizarea grijii la resurselor (timp, resurse naturale, energie, consumabile etc.).</p>	<p>Comportamentul bazat pe demnitate, respect și corectitudine, atitudine grijulie față de resursele personale și cele ale mediului de viață, vor determina elevul spre un mod de viață sănătos și sigur și spre proiectarea carierei în concordanță cu potențialul propriu și diversitatea activităților profesionale.</p>

Modul de viață sănătos		
Îi ghidează pe elevi în aspecte care țin de sănătatea fizică, emoțională, igienă personală, alimentația sănătoasă, contracararea viciilor.	Sănătate; igienă personală; alimentația și regimul alimentar; particularitățile organismului în creștere; odihna activă; sportul și sănătatea; efortul fizic și mintal.	Respectarea regimului zilei și a celui alimentar; aplicarea regulilor de igienă personală; recunoașterea alimentelor folositoare și a celor dăunătoare sănătății; descrierea și acceptarea modificărilor corporale; aprecierea importanței dozării efortului fizic și mintal.
Cunoașterea condițiilor de protejare, fortificare a sănătății și atitudinea responsabilă față de sănătatea proprie îl va face pe elev receptiv la factorii de risc care amenință securitatea personală; va consolida stima de sine și tendința de relaționare constructivă cu cei din jur; va consolida convingerea despre necesitatea utilizării rezonabile a resurselor; îl va determina pe elev să facă o corelație dintre sănătatea proprie și profesia pe care o va îmbrățișa.		
Proiectarea carierei profesionale și dezvoltarea spiritului antreprenorial		
Pune accent pe cunoașterea potențialului individual, informarea despre lumea profesioanelor și modalitățile de exercitare a acestora; formarea unei atitudini pozitive și responsabile față de studii și muncă; formarea capacității de luare a deciziilor și dezvoltare a spiritului antreprenorial.	Studiile și munca ca valoare; diversitatea activităților; aprecierea oamenilor care muncesc; profesii practicate de către membrii familiei și persoanele din comunitate; abilități și interese; comportamentul în raport cu banii; importanța activității în echipă.	Estimarea resurselor proprii din perspectiva îmbrățișării profesiei dorite; identificarea punctelor forte și a lacunelor ce trebuie depășite pentru a îmbrățișa profesia dorită; aprecierea valorii muncii și studiilor; descrierea diverselor profesii; adoptarea deciziei privind viitorul traseu școlar.
Cunoașterea propriului potențial, descrierea diverselor activități profesionale și aprecierea pozitivă a studiilor și muncii, va consolida imaginea de sine a elevului; îl va determina să aibă o atitudine responsabilă față de resursele pe care le posedă sau le utilizează; să proiecteze cariera profesională în conformitate cu sănătatea proprie.		

Securitatea personală

Oferă elevilor contextul de formare a unui comportament orientat spre asigurarea securității proprii și a celorlalți.

Securitatea elevului acasă, la școală, în stradă, în comunitate și în natură; securitatea în comunicarea directă și on-line; reguli de circulație; aparatele electrice și de gaz; stările excepționale și incendiile.

Respectarea regulilor de comportament pentru prevenirea situațiilor de risc; respectarea regulilor de circulație; aprecierea recomandărilor privind securitatea personală acasă, la școală, în stradă, în natură, în comunitate.

Respectarea recomandărilor privind securitatea proprie, consolidarea grija pentru sănătatea proprie; asigură siguranța comunicării directe și mijloace cu ceilalți; determină elevul să utilizeze atent și econom resursele; să-și proiecteze carieră, luând în considerație securitatea personală.

Curriculumul propune o ofertă flexibilă. Reieșind din particularitățile grupului-țintă, posibilitățile de implicare a partenerilor educaționali, resursele educaționale ale mediului de viață, cadrul didactic poate să selecteze anumite unități de conținut (mesaj educațional) și să le completeze cu altele, relevante formării competențelor formulate. Disciplina oferă un grad sporit de flexibilitate formelor de organizare a procesului didactic: de la o oră organizată în cadrul clasei, până la activități formative organizate în comunitate, în instituții, în natură. În acest sens este încurajat parteneriatul educațional, cu implicarea pleneră a părinților, APL-lui și comunității, în crearea condițiilor necesare pentru realizarea finalităților propuse. Specifică este și evaluarea. Disciplina *Dezvoltarea personală*, pune accent pe monitorizarea procesului de dezvoltare a elevului, oferindu-i feedback constructiv și motivare pentru implicare activă.

2. Sugestii metodologice de predare-învățare

2.1. Orientări generale

În cadrul disciplinei *Dezvoltare personală*, învățătorul va proiecta și va derula procesul de predare-învățare-evaluare în conformitate cu specificul disciplinei, cu particularitățile de vârstă și specificul nevoilor fiecărui elev/fiecărei clase. Disciplina *Dezvoltare personală* se realizează în baza unor unități de învățare ce favorizează crearea unui context didactic integrativ în care se stabilește o relație de interdependență între: unitățile de competență, unitățile de conținut și activitățile de învățare. Unitățile de competență constituie elementul-cheie al acestei relații și determină conținutul, care la rândul-i se realizează prin activități de învățare (strategii). Logica realizării procesului educațional este reflectată grafic în figura de mai jos.

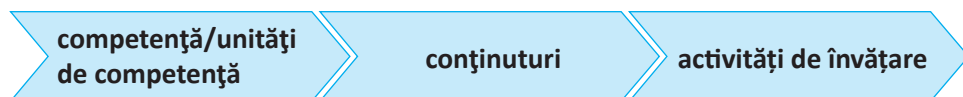


Fig. 1. Structura demersului educațional

Succesul procesului didactic depinde de buna gestionare a fiecărui element component: timpul, conținutul recomandat, organizarea activităților de învățare, evaluarea procesului de învățare și a produselor.

2.2. Managementul timpului

Un rol important are managementul timpului alocat disciplinei. Administrarea disciplinei în cadrul celor circa 33 de ore anuale (o oră pe săptămână) prezentate în curriculum și repartizate pe unități de învățare, are un caracter de recomandare. În procesul didactic timpul alocat poate fi utilizat conform sugestiilor specificate în tabelul 2.

Tabelul 2. Managementul timpului în cadrul proiectării didactice anuale

Unitatea de învățare (modulul)	Numărul de ore recomandat anual	
	Predare-învățare	Evaluare (prezentarea, autoevaluarea produselor, activități de postevaluare)
Arta cunoașterii de sine și a celuilalt	5 – 6	1 – 2
Asigurarea calității vieții	5 – 6	1 – 2
Modul de viață sănătos	5 – 6	1 – 2
Proiectarea carierei profesionale și dezvoltarea spiritului antreprenorial	5 – 6	1 – 2
Securitatea personală	5 – 6	1 – 2
Realizarea activităților la decizia școlii sau în baza unor directive ale MECC	3 – 4	

Recomandări:

- Învățătorul are libertate în gestionarea timpului alocat. Poate să aloce mai multe ore pentru o unitate de învățare și mai puține ore pentru altă unitate de învățare, în funcție de interesele și necesitățile elevilor, posibilitățile de colaborare cu familia și comunitatea, dar trebuie să realizeze toate unitățile de învățare;
- Învățătorul poate să schimbe ordinea de realizare a modulelor. Prezentarea acestora în curriculum într-o anumită consecutivitate nu presupune realizarea în stricta ordine a prezentării. Eșalonarea unităților de învățare în timp poate avea la bază anumite considerente de ordin funcțional. Important este ca învățătorul să realizeze integral unitatea de învățare, să susțină elevii în realizarea produsului recomandat în curriculum (sau a altui produs relevant), deoarece astfel va asigura formarea unităților de competență și, respectiv, a competențelor specifice.

2.3. Valorificarea unităților de conținut

Unitățile de conținut propuse în curriculum oferă un spațiu generos în care elevii sunt invitați să conștientizeze cine sunt, ce fel de emoții au, cum să se raporteze armonios la ceilalți, cum să fie motivați să învețe cu succes, ce meserii/profesii le-ar plăcea să practice, cum să-și formeze un mod sănătos de viață și să trăiască în siguranță. Fiecare dintre unitățile de conținut este elaborată și integrată în curriculum, având la bază repere conceptuale care contribuie la dezvoltarea personală a elevului și buna relaționare cu mediul său de viață. La începutul fiecărui an școlar, semestru sau, ori de câte ori este necesar, este important să fie inițiate conversații relevante cu elevii, cu părinții sau cu alte cadre didactice pentru identificarea aspectelor de interes din viața elevilor/școlii, care ar putea fi abordate la ora de *Dezvoltare personală*.

Recomandări:

- Învățătorul poate să propună elevilor atât conținuturile recomandate în curriculum, cât și alte teme ce prezintă interes pentru elevi și contribuie la realizarea unităților de competență, la formarea competențelor specifice.
- Învățătorul are libertate în abordarea problemelor propuse. Poate diversifica sau aprofunda conținutul, în funcție de interesele elevilor și specificul problemelor din comunitate.

2.4. Organizarea activităților de învățare

Realizarea eficientă a disciplinei *Dezvoltare personală* necesită respectarea principiilor învățării centrate pe elev în relaționarea activă cu mediul său de viață; aplicarea unui ansamblu de tehnologii educaționale care va include, preponderent, metode interactive, participativ-active, acestea fiind cele mai eficiente în vederea dezvoltării în mod integrat a cunoștințelor, deprinderilor, atitudinilor, valorilor de viață.

Disciplina are un caracter accentuat explorator și practic-aplicativ, ceea ce presupune implicarea activă și directă a elevilor. Specificul disciplinei *Dezvoltare personală* constă în faptul că alături de lista unităților de conținut enunțate în curriculum, cadrele didactice vor valorifica mai ales experiențele personale ale elevilor, în manieră integrată, printr-o raportare permanentă la ceea ce gândesc, simt și cum se comportă aceștia. Autenticitatea experiențelor de învățare ale elevilor va fi demonstrată atunci când aceștia vor aplica competențele explorate, descoperite și exersate la această disciplină în contexte de învățare diferite.

Un rol important revin metodelor art-creative ce presupun utilizarea unor modalități artistice de exprimare prin desen, mișcare, mimică, modelaj, piese de teatru, exerciții de energizare, care îl fac pe elevul de vârstă școlară mică să se simtă bine și să dorească să se implice în activitate.


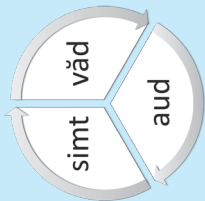
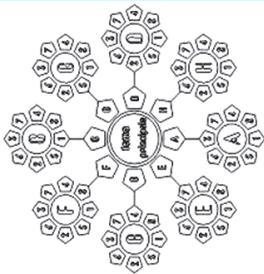
Spațiul desfășurării orei *Dezvoltare personală* va fi organizat într-o formă care facilitează munca în echipă, implicarea activă a tuturor elevilor, dar nu va fi neglijată

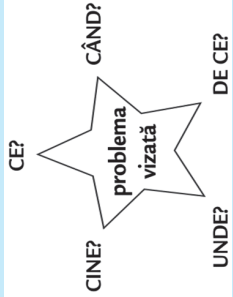

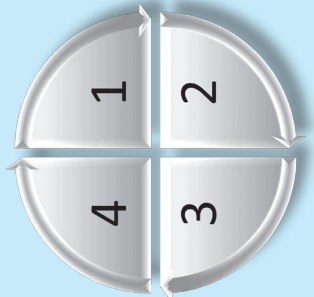
activitatea individuală și frontală. În funcție de temă, activitatea se poate desfășura și în curtea școlii, bibliotecă, muzeu, expoziții, la întreprinderi, instituții, comunitate ș.a.

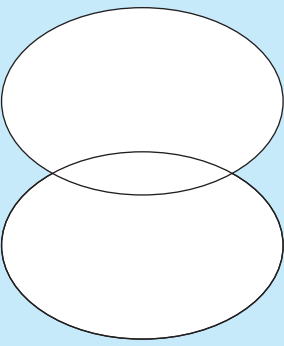
Sunt încurajate contextele non-formale de realizare a disciplinei: expoziții, vizite, spectacole, întâlniri cu persoane relevante conținutului, parteneriate cu alte clase (din școală, comunitate, la nivel local, național, internațional), filmulețe create, colaborarea cu ONG-uri, cu instituții de pe piața muncii.

Metodele și tehnicile sunt elementul cel mai flexibil al strategiei didactice. Profesorul are libertate deplină în selectarea și aplicarea acestora, doar că trebuie să insiste asupra realizării unităților de competență. Propunem utilizarea unor metode și tehnici relevante pentru diferite etape ale activității didactice în contextul modelului Evocare – Realizarea sensului – Reflecție – Extindere (ERRE).

Tabelul 3. Metode, tehnici interactive relevante pentru realizarea lecțiilor de Dezvoltare Personală

Metode și tehnici	Reprezentarea grafică	Etapa lecției	Avantaje
<p>Ciorchinele – tehnică de brainstorming neliniară, care stimulează găsirea conexiunilor dintre idei, construiește propria înțelegerea a unui conținut fie prin oferirea de noi sensuri ideilor anterioare, fie prin asociația de idei noi.</p>		<p><i>Evocare/Reflecție</i> – inventarierea achizițiilor</p>	<ul style="list-style-type: none"> 👍 încurajează elevii să gândească liber; 👍 stimulează conexiunile dintre idei; 👍 exclude critica; 👍 se încurajează participarea tuturor.
<p>Diagrama Y – tehnică de inițiere în subiect din perspectiva percepției individuale. Abordarea temei din perspectiva celor trei simțuri: văzul, auzul, simțul tactil.</p>		<p><i>Evocare</i> – abordarea temei din perspectiva propriilor senzații</p>	<ul style="list-style-type: none"> 👍 încurajează elevii să gândească liber, oferind acces în lumea sa; 👍 exclude critica 👍 se încurajează participarea tuturor (individual).
<p>Lotus (floarea de nufăr) – metodă de structurare ierarhică a ideilor. Punctul de plecare reprezintă problema sau tema generală/centrală, care determină 8 idei secundare. Complexitatea temei asigură ramificarea în 8 petale, similar florii de nufăr.</p>		<p><i>Realizarea sensului</i> – învățarea activă</p>	<ul style="list-style-type: none"> 👍 stimulează munca colaborativă în echipă; 👍 implică elevii într-un proces de creație, găsirea soluțiilor la o problemă 👍 activează toată clasa (toți cei implicați).

<p>Explozia stelară – tehnică de investigare prin ghidaj interogativ (5 întrebări): <i>Cine? Ce? Când? Unde? De ce?</i>, pornind de la un text scris (informativ), imagine, filmuleț, experiență personală, situație simulată etc.</p>		<p>Realizarea sensului – învățarea activă</p>	<p>☺ facilitează înțelegerea și stimulează demersul investigativ al elevului; ☺ se încurajează participarea fiecăruia.</p>
<p>Hexagonul – o tehnică de învățare, similară <i>Exploziei stelare</i> într-o variantă amplificată, presupune 6 întrebări: <i>Ce? Unde? Când? Care? Cum? De ce?</i></p>		<p>Realizarea sensului – învățarea activă</p>	<p>☺ valorifică învățarea activă; ☺ facilitează înțelegerea și stimulează demersul investigativ al elevului; ☺ se pretează oricărei forme de organizare a demersului didactic (frontal, grupuri mici/mari, perechi, individual).</p>
<p>Cadran de ceas – tehnică de relaționare a unor produse, acțiuni/faptelor/activități, obiecte etc. într-un ciclu temporal (4 cadrane):</p> <ul style="list-style-type: none"> - început, <i>continuare, urmare, sfârșit</i>; - <i>dimineaptea, amiaza, seara, noaptea</i> - <i>iarna, primăvara, vara, toamna</i> etc. 		<p>Poate fi aplicată la orice etapă a lecției în dependență de complexitatea sarcinii</p>	<p>☺ organizează învățarea din perspectivă evoluției în timp a faptelor/acțiunilor etc. ☺ încurajează exprimarea liberă, implicarea fiecărui elev. ☺ se pretează oricărei forme de organizare a demersului didactic (frontal, grupuri mici/mari, perechi, individual).</p>

<p>Graficul T – o tehnică de organizare a informației pe două extreme, un organizator grafic al relațiilor binare: pro/contra; da/nu; +/-; avantaje/dezavantaje, două fațete ale unei teme.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="131 1017 183 1190">da</td> <td data-bbox="183 1017 492 1190"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="131 844 183 1017"></td> <td data-bbox="183 844 492 1017">nu</td> </tr> </table>	da			nu	<p>Reflecție: facilitează formularea unei opinii, decizii prin analiză, comparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> 👉 organizarea propriilor idei; 👉 stimulează formularea unei decizii, opinii argumentate; 👉 se încurajează participarea tuturor.
da							
	nu						
<p>Diagrama Venn – un organizator cognitiv, care este format din două cercuri parțial suprapuse. În cele 3 cadrane se reprezintă specificul/deosebirile și asemănările între două: obiecte, întâmplări, evenimente, situații, idei, procese, fenomene etc.</p>		<p>Reflecție – sinteza prin comparare în vederea formulării unei păreri, opțiuni, decizii argumentate</p>	<ul style="list-style-type: none"> 👉 stimulează gândirea critică; 👉 favorizează cunoașterea realității prin comparare; 👉 se pretează oricărei forme de organizare a demersului didactic (frontal, grupuri mici/mari, perechi, individual). 				

Un loc aparte în strategiile didactice la disciplina *Dezvoltare personală* în învățământul primar revine jocurilor didactice, care au o deschidere mare de implementare. Indiferent de tipologie, **jocul didactic** are următoarea structură: scopul jocului, conținutul jocului, sarcina didactică, regulile jocului, elementele de joc.

Model: Securitate personală

Jocul didactic (simulare): Anunțul telefonic

Scopul: consolidarea cunoștințelor la unitatea de conținut **Securitatea personală**.

Tema: **Jocul cu focul – pericol**. *Prevenirea incendiilor în spații închise (apartament, casă, clasă etc.)*

Conținutul jocului: cunoștințe despre incendiu (descrierea succintă a incendiilor după imagine, filmuleț); deprinderi de comunicare orală, la telefon *Anunțul telefonic* la SPCSE.

Sarcina didactică: să simuleze anunțul telefonic la SPCSE despre un incendiu.

Mijloacele necesare: telefon (pentru simulare), imagini/filmulețe/descrieri a unor incendii.

Pașii de implementare:

1. Învățătorul informează elevii, oferind modelul general (la tablă sau pe fișe).

În caz de incendiu

Apelăm numărul de urgență 112 – Serviciul Protecției Civile și a Situațiilor Excepționale (SPCSE)

Prezentăm următoarea informație:

- ✍ *Adresa*: orașul/satul, strada, numărul casei, numărul scării, numărul apartamentului. (În cazul în care în sat nu sunt străzi denumite, se vor prezenta diferite puncte de reper: școală, biserică, primărie, magazin etc.)
- ✍ *Ce arde?* (casă/apartament, automobil, gunoi, magazin etc.)
- ✍ *Condiții*. *Cum arde?* (flacăra deschisă, fum) și dacă sunt persoane în interiorul casei/apartamentului

2. Învățătorul prezintă circumstanțele unui incendiu (fișă, filmuleț).

3. Elevii, pe rând, simulează apelul telefonic, conform datelor.

Regulile de joc:

1. Elevul analizează situația din imagine/filmuleț/prezentată de cadru didactic
2. Formează numărul la telefon.
3. Comunică la telefon informația conform modelului propus.

Feedbackul învățătorului: respectarea regulilor și executarea corectă este apreciată de cadru didactic prin culori. *Roșu* – mai încearcă, *Galben* – respectarea parțială a regulilor, informația este incompletă, *Verde* – respectarea regulilor.

Important:

Nu apelăm Serviciul Protecției Civile și a Situațiilor Excepționale fără nici o necesitate.

Serviciul Protecției Civile și a Situațiilor Excepționale funcționează 24/24 ore.

2.5. Proiectarea activității didactice

Proiectarea activităților didactice în cadrul disciplinei *Dezvoltare personală*, se subordonează cerințelor generale ale proiectării didactice la nivelul învățământului primar.

Recomandări:

- Învățătorul va proiecta unitatea de învățare în baza unităților de competență ale unui modul;
- Învățătorul va preconiza pentru fiecare unitate de învățare circa 5-7 ore în scopul realizării unităților de competență și o oră pentru prezentarea produsului și autoevaluarea ghidată de către învățător în baza criteriilor de succes;
- Învățătorul va proiecta unitățile de conținut și produsul, fie ținând cont de recomandările stipulate în curriculum, fie reieșind din interesele și prioritățile elevilor, dar și într-un caz și în altul, activitatea didactică este orientată spre realizarea unităților de competență și formarea competențelor specifice.

Propunem unele sugestii orientative pentru elaborarea personalizată a proiectului didactic de lungă durată.

Clasa I. Modulul *Securitatea personală*

Unități de competențe	Detalii de conținut	Nr. ore	Resurse	Evaluare
1.1. Relatarea, prin cuvinte proprii, despre regulile de securitate în școală. 1.2. Alegerea traseului sigur spre școală și a locului de joacă în baza recomandărilor 1.3. Aplicarea regulilor de siguranță în situații potențial periculoase. 1.4. Aprecierea riscului comunicării cu persoane necunoscute pentru securitatea personală.	1. Sunt un elev atent. Reguli de securitate în școală.*	1	Chestionar	EI EFE Produs: Activitate de simulare <i>Evacuarea din clasă</i>
	2. Focul – prieten și dușman. Prevenirea incendiilor în diverse spații: casă, clasă, școală.*	1	Planșa didactică „Regulile de securitate” Dialogul dirijat	
	3. Cu cine comunic în stradă. Comunicarea în stradă cu persoane necunoscute: circumstanțe, acțiuni.*	1	Asaltul de idei Exerciții de simulare a unei situații	
	4. Drumul către școală. Siguranța traseului.*	1	Întâlnite Descrierea	
	5. Securitatea în stradă și în transport. Sunt sigur de locul unde mă joc: curte, mahala, teren sportiv.	1	orală a traseului Povestea în cerc	
	6. <i>Auto/evaluare.</i> <i>Prezentarea produsului.</i>	1	Joc didactic	

* Managementul clasei. Abordări situaționale concrete.

Clasa a II-a. Modulul *Arta cunoașterii de sine și a celuilalt*

Unități de competențe	Detalii de conținut	Nr. ore	Resurse	Evaluare
<p>1.1. Identificarea asemănarilor și deosebirilor între sine și ceilalți în baza de criterii simple.</p> <p>1.2. Corelarea drepturilor și a responsabilităților elevilor în contexte școlare și cotidiene.</p> <p>1.3. Recunoașterea situațiilor potențial periculoase la sau lângă școală, în parc, la magazin, în stradă, acasă sau lângă casă.</p> <p>1.4. Solicitarea ajutorului în cazurile când sunt victime sau martori ai abuzului.</p>	<p>1. Persoana mea, persoana ta. Diferiți și asemănători (asemănări și deosebiri după criterii simple: aspect fizic, preferințe, aptitudini).*</p> <p>2. E dreptul meu, dar... sunt și responsabil.*</p> <p>3. Situații periculoase. Știu ce am de făcut, la cine să mă adresez.*</p> <p>4. Ascult și sunt auzit. Semnele verbale și nonverbale ale emoțiilor (mimică, gesturi, poziții ale corpului, reacții fizice).*</p> <p>5. Opinia mea contează..., însă respect și părerea celorlalți.</p> <p>6. <i>Auto/evaluare. Prezentarea produsului.</i></p>	1 1 1 1 1 1	<p>Brainstorming Ciorchine Diagrama-Venn Exerciții-joc de simulare Drepturi/ responsabilități. Exerciții de simulare a emoțiilor Joc de rol Discuții dirijate Dialog</p>	<p>EI</p> <p>EFE Produs: Proiect <i>Spațiul personal și al celorlalți</i></p>

Clasa a III-a. Modulul *Asigurarea calității vieții*

Unități de competențe	Detalii de conținut	Nr. ore	Resurse	Evaluare
<p>2.1. Identificarea posibilităților de depășire a greșelilor, prin apel la persoanele de încredere.</p>	<p>1. Programul zilnic de activitate (activități de învățare, de timp liber, de odihnă și relaxare).*</p>	1	<p>Tabel-planificator Joc de rol Dialog dirijat Exerciții de simulare a unei situații concrete</p>	EI

* Managementul clasei. Abordări situaționale concrete.

2.2. Utilizarea economă a resurselor în mediul școlar și casnic. 2.3. Estimarea posibilităților de învățare de la cei din jur și informare în baza modelelor din comunitate.	2. Mă informez din surse veridice. Comunicarea cu cei din jur, mass-media, biblioteca etc.*	1	Dramatizare „Ce și cum economisesc” Studiu de caz Discuții despre modele	EFE Produs: Proiect individual <i>Programul meu de activitate</i>
	3. A greși e omenește. Recunoașterea greșelilor. Solicitarea ajutorului.*	1		
	4. Știu să economisesc. Resurse care trebuie economisite. Beneficiile unei economisiri eficiente.*	1		
	5. Am de la cine învăța. Modele comunitare de la care putem învăța.	1		
	6. Auto/evaluare. Prezentarea produsului.	1		

Clasa a IV-a. Modulul **Proiectarea carierei profesionale și dezvoltarea spiritului antreprenorial**

Unități de competențe	Detalii de conținut	Nr. ore	Resurse	Evaluare
4.1. Descrierea responsabilităților tipice și abilităților necesare, profesiei preferate.	1. Învăț să-mi construiesc viitorul. Disciplinele de studiu preferate.*	1	Clustering Graficul T Brainstorming	
	2. Oameni și meserii. Profesii necunoscute/neexplorate. Cunoștințe, studii necesare.*	1		
4.2. Analiza disciplinelor de studii din perspectiva profesiilor preferate.	3. Profesia care mă inspiră. Valoarea profesiilor pentru societate.*	1	Discuția coerentă Texte-suport despre profesii Argumentarea Joc de rol Studiu de caz	EFE Produs: Proiect <i>Eu – elev în clasa a V-a</i>
4.3. Aprecierea beneficiilor muncii și voluntariatului în contextul dezvoltării personale.	4. A fi sau a nu fi voluntar. Esența voluntariatului. Beneficiile activității de voluntariat pentru dezvoltarea personală.*	1	Explicația Vizionarea unor filmulețe „Voluntariatul” Descrierea traseului	

* Managementul clasei. Abordări situaționale concrete.

	5. Plan de dezvoltare personală. Traseul școlar al elevului din clasa a V-a. Condiții noi și discipline noi.	1		
	6. Auto/evaluare. Prezentarea produsului.	1		

3. Repere privind evaluarea

La disciplina *Dezvoltarea personală*, ca și la alte discipline școlare la nivelul primar de învățământ, se implementează evaluarea criterială prin descriptorii, cu următoarele specificații.

- Se vor realiza **evaluări inițiale** (EI) la început de module, optând pentru variante noninstrumentale.
- Se vor realiza **evaluări formative**:
 - interactive (EFI) – la fiecare lecție;
 - evaluări formative punctuale (EFP) – la discreția cadrului didactic;
 - evaluări formative în etape (EFE) – la fine de module.

Pentru evaluarea formativă în etape la fine de modul, se va rezerva o lecție. Se va opta pentru instrumente de evaluare alternative/moderne în baza produselor propuse în curriculumul disciplinar, cu accent pe autoevaluare și evaluare reciprocă, pe reflexivitate. Aprecierea performanțelor elevilor în evaluările formative se va face pe baza cuvintelor încurajatoare.

Nu se va realiza completarea diagramei învățătorului la disciplina *Dezvoltarea personală*. Lucrările scrise/confecționate de elev în cadrul evaluărilor formative se vor cumula în portofoliul elevului.

- **Evaluări sumative** se vor realiza doar la fine de semestre. Metoda de evaluare sumativă va fi observarea sistematică a comportamentului elevului, fără a supune elevii unor probe speciale. Astfel, pentru a realiza evaluarea sumativă la disciplină la finele semestrului I și la finele anului școlar, cadrul didactic va completa pentru fiecare elev tabelul *Dezvoltarea personală* (Copilul la școală) preluat din *Tabelul de performanță școlară* pentru clasa respectivă.

La disciplina *Dezvoltarea personală* **nu se vor acorda calificative**, accentul fiind pus pe **evaluarea autentică și autoevaluare**. Din această perspectivă se va încuraja evaluarea formativă și oferirea de feedback constructiv din partea cadrului didactic și al colegilor.

Cadrelor didactice vor informa părinții la începutul anului școlar despre misiunea și obiectivele disciplinei *Dezvoltarea personală*, strategia de implementare și evaluare.

ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE

1. Delimitări conceptuale

Ce este trasdisciplinaritatea?

„Trasdisciplinaritatea privește – așa cum indică prefixul „trans” – ceea ce se află în același timp și între discipline, și înăuntrul diverselor discipline, și dincolo de orice disciplină. Finalitatea ei este înțelegerea lumii prezente, unul dintre imperatiivele ei fiind unitatea cunoașterii.” (Basarab Nicolescu „Trasdisciplinaritatea. Manifest”)

Ce nu este trasdisciplinaritatea?

- **O nouă disciplină** – o superdisciplină sau o altă disciplină de învățământ. Disciplinele dezvăluie elevilor anumite dimensiuni disparate ale realității, pe când trasdisciplinaritatea vine să dinamizeze coerența tuturor dimensiunilor.
- **Adisciplinaritate** (sau antidisciplinaritate) – negarea disciplinelor, studiul doar a ceea ce se află între și dincolo de discipline, ignorând ceea ce se află înăuntrul acestora. Disciplinaritatea și trasdisciplinaritatea sunt complementare, nu antagoniste. Abordarea trasdisciplinară pune disciplinele într-o lumină nouă, iar studiul disciplinar pune bazele saltului trasdisciplinar.
- **Enciclopeditism** (sau polimatie) – cunoaștere care cuprinde cunoștințe din mai multe domenii, o însumare a tuturor cunoștințelor acumulate. Trasdisciplinaritatea nu presupune o incursiune pe orizontală în informațiile provenite din toate disciplinele, ci caută punțile de legătură între discipline, care fac posibilă urcarea pe verticală spre unitatea cunoașterii realității.

Cum corelează cu inter- și pluridisciplinaritatea?

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Interdisciplinaritatea se realizează prin transferul metodelor de la o disciplină la alta, ca rezultat pot apare oportunități de a crea noi discipline. <p>Interdisciplinaritatea multiplică granițele disciplinare, pe când trasdisciplinaritatea le transgresează.</p> | <ul style="list-style-type: none">• Pluridisciplinaritatea (sau multidisciplinaritatea) presupune studiul obiectului unei discipline prin metode specifice mai multor discipline. <p>Pluridisciplinaritatea rămâne delimitată prin granițele disciplinare, iar trasdisciplinaritatea vizează și ceea ce se află între și dincolo de ele.</p> |
|---|---|

Transdisciplinaritatea se deosebește de interdisciplinaritate și pluridisciplinaritate prin finalitatea sa – înțelegerea lumii prezente – finalitate ce nu se poate înscrie în studiul disciplinar. Finalitatea interdisciplinarității și a pluridisciplinarității este întotdeauna cunoașterea disciplinară.

Totuși, ar fi periculos să fie absolutizată această deosebire, deoarece astfel transdisciplinaritatea ar rămâne golită de întregul său conținut, iar eficacitatea acțiunii sale ar fi anulată.

„Intra-, inter- și pluridisciplinaritatea sunt grade diferite ale aceluiași fenomen *transdisciplinaritatea*”.

Teză fundamentală a Concepției CIRET
(Centrul Internațional de Cercetări Transdisciplinare, Paris)

„Disciplinaritatea, pluridisciplinaritatea, interdisciplinaritatea și transdisciplinaritatea sunt cele patru săgeți ale unuia și aceluiași arc: cel al cunoașterii.”

Basarab Nicolescu.
Transdisciplinaritatea. Manifest

2. Cadrul conceptual al abordării integrate a curriculumului pentru învățământul primar prin activități transdisciplinare

Demersurile transdisciplinare promovate de Curriculumul pentru învățământul primar vin în articulare cu strategia „Educația 2020”:

- **direcția strategică:** „Asigurarea relevanței studiilor pentru viață, cetățenie activă și succes în carieră”;
- **acțiunea prioritară:** „Dezvoltarea de curricula pentru învățământul preuniversitar din perspectiva relevanței competențelor achiziționate pentru viață și a centrării pe elev”.

Totodată, se vizează formarea competențelor transversale care „traversează” câmpurile disciplinare, fiind prezente în fiecare dintre ele, dar nefiind nemijlocit specifice nici unuia.

Una dintre mizele activităților transdisciplinare, din perspectiva integrării curriculare, este de a capta interesul elevilor față de problemele lumii contemporane prin situații de învățare care valorifică achizițiile dobândite la disciplinele școlare, dar și propriile experiențe de învățare și de viață. Elevii sunt încadrați în situații de învățare prin probleme provocatoare, semnificative, adaptate nivelului lor cognitiv, fiind capabili să valorifice competențele în situații autentice, noi și complexe, pentru a favoriza transferul și a genera noi achiziții.

Curriculumul pentru învățământul primar promovează demersuri transdisciplinare:

- încadrate într-o zi de școală – 7 zile pe an;
- încadrate într-o lecție – în special, lecții de Educație moral-spirituală, Dezvoltare personală.

Genericul zilelor de activități transdisciplinare este: **Școala fără manuale: să înțelegem mai bine lumea din jur, să devenim mai buni**. Pentru zilele de activități transdisciplinare nu se prevăd teme pentru acasă. Copiii vin la școală fără manuale și fără caiete. La solicitarea învățătorului, aduc materialele necesare pentru desfășurarea activităților (eventual: pixuri, creioane, foarfece etc.).

Ca instrument pentru determinarea cadrului integrativ al zilelor de activități transdisciplinare, curriculumul propune o **matrice generativă** formată din șapte conținuturi generice cu subiecte tematice recomandate pentru fiecare clasă.

- **Conținuturile generice** determină cadrul formării transdisciplinare a valorilor și atitudinilor.
- **Subiectele tematice** transdisciplinare conturează contexte de legătură cu viața cotidiană a elevilor și fac posibilă comunicarea dintre fluxul de informație ce străbate lumea exterioară și fluxul de conștiință ce traversează universul interior al copilului.

În funcție de necesitățile și preferințele elevilor, de resursele deținute etc., cadrul didactic va alege conținutul generic pentru ziua respectivă (5-7 conținuturi pe an). Subiectul tematic poate fi ales dintre cele recomandate sau propus de către învățător/elevi/părinți.

3. Sugestii metodologice

Activitățile transdisciplinare trebuie să ofere copiilor bucuria și fascinația unor experiențe surprinzătoare și motivante. Pedagogii au, astfel, cel mai favorabil cadru de manifestare a creativității pentru a învăța elevii să știe a învăța, a face, a conviețui cu ceilalți, a fi fericiți.

În cele mai multe situații, activitățile transdisciplinare se desfășoară în grupuri mari sau mici, cultivând cooperarea și nu competiția. Strategiile didactice trebuie să asigure participarea activă a elevilor, fundamentată pe principiul învățării prin acțiune, cu finalitate reală, să valorifice tipul dominant de inteligență al fiecărui copil, experiența de viață a fiecăruia.

În demersul unitar al fiecărei zilele de activități transdisciplinare se pune accentul pe abordări flexibile care încurajează interacțiunea pozitivă, motivarea și implicarea elevilor în procesul propriei formări, valorificând în mod judicios elemente ale diferitor tipuri de învățare.

Învățarea aventură/de tip expediționar reprezintă acea modalitate de participare activă și interactivă a elevilor în procesul didactic care presupune crearea de grupe (de preferință din medii socio-culturale diferite) și „imersarea” acestora (pentru o anumită perioadă de timp) în zone cu potențial mare de explorare geografică, socială și culturală.

Scopurile majore ale aplicării metodei sunt: explorarea mediului natural și social, desfășurarea de investigații și microceretări, realizarea de reflecții personale și colective referitoare la problemele mediului, ale comunității locale și globale, în vederea dezvoltării personale cognitive, sociale și culturale.

Învățarea-aventură promovează colaborarea între elevi, abordarea integrată a dezvoltării individuale și a dezvoltării grupului. Metoda împrumută elemente ale învățării bazate pe probleme și ale învățării bazate pe proiect, precum și elemente de cercetare-acțiune [4, p. 351-352].

Învățarea experiențială este „procesul prin care cunoașterea se creează din experiența directă, în sensul bine cunoscutei expresii *a învăța din experiență*”. Este învățarea care are loc în urma reflecției asupra a ceea ce se face, este înrudită cu învățarea prin acțiune, prin aventură, prin liberul arbitru, prin cooperare și prin serviciu în folosul comunității. Accentul este pus pe procesul de învățare individual și intervine atunci când o persoană se angrenează într-o activitate, revizuieste această activitate în mod critic, trage concluzii utile și aplică rezultatele într-o situație practică.

Învățarea experiențială are trei componente: *cunoștințe* – concepte, fapte, informație și experiența anterioară; *activități* – cunoștințe aplicate la evenimentele curente, în desfășurare; *reflecție* – gândire axată pe analiză și evaluarea propriilor activități și a contribuției la propria creștere personală [8].

Fazele învățării experiențiale (modelul lui David Kolb: ELM – Experiential Learning Model):

1. Experiența concretă;
2. Explorarea, observarea și reflecția;
3. Generalizarea experienței;
4. Implicarea activă.

Învățarea prin colaborare „este o formă a învățării colaborative, o tehnică instrucțională în car elevii lucrează în grupuri pentru a atinge scopuri comune, fiecare dintre ei contribuind la aceasta în mod individual. Învățarea prin colaborare este „o metodă didactică bazată pe organizarea, în funcție de obiectivele operaționale bine stabilite, a unei munci colective fondate pe complementaritate și convergență teleologică, orientată spre asigurarea aspectului social al învățării și care vizează dezvoltarea deprinderilor de comunicare interpersonală, a interacțiunilor, competențelor și comportamentelor sociale, de tip interacționist și comunicative ale elevilor. Ea valorizează nevoia elevilor de a munci împreună ca o adevărată echipă, într-un climat colegial, de susținere, de a se corecta reciproc, de a-și activa, actualiza și revizui cunoștințele anterioare, de a-și exersa gândirea activă, logică, divergentă și creatoare” [4, p. 319].

Învățarea prin descoperire „reprezintă acea modalitate de participare activă și interactivă a elevilor în procesul didactic care constă în efectuarea de activități de investigații proprii, independente (individuale sau colective), orientate în direcția cercetării, reconstrucției și redescoperirii adevărurilor științifice și a metodelor de elaborare a acestora.

Un elev învață prin descoperire atunci când se află în fața unei probleme (pentru a cărei rezolvare nu cunoaște nici o metodă) percepute ca o structură, când o studiază profund, restructurându-i datele și analizând-i legăturile și constrângerile, când imaginează variante de rezolvare, când o găsește pe cea optimă, o aplică și găsește soluții (care reprezintă o nouă cunoștință, o corelație, o condiționare, o regulă, o legitate, o metodă de lucru, u procedeu, o tehnică etc.) prin actul de descoperire” [4, p. 308-309].

Învățarea prin cercetare implica participarea directă și activă a elevului împreună cu învățătorul la o activitate de cercetarea științifică, la refacerea procesului științific de constituire a cunoștințelor. Autoritatea didactică este înlocuită prin cooperarea științifică pentru demonstrarea experimentală a adevărurilor. Fiind o puternică sursă de motivație, aceasta ameliorează relația învățător-elev și dezvoltă capacitatea muncii independente, inventivitatea celui ce învață și cercetează pentru autorealizarea sa, pentru descoperirea și demonstrarea adevărurilor științifice [13, p. 38-39].

Învățarea bazată pe probleme „reprezintă acea modalitate de participare activă și interactivă a elevilor în procesul didactic, care constă în plasarea acestora în situații de învățare în care ei trebuie să rezolve o problemă contextualizată insuficient structurată, care reflectă aspecte, decupaje din lumea reală, prin experiențe nemijlocite, realizate prin efort propriu”. Ea dezvoltă simultan atât strategiile de rezolvare a problemelor, cât și implică achiziții proprii diferitelor discipline de studiu. Învățarea bazată pe probleme aduce elevii în situația de a identifica o problemă, de a defini problema cu exactitate, de a identifica informațiile de care este nevoie pentru a înțelege problema și resursele de care este nevoie pentru a colecta informația necesară, de a genera posibile soluții la problemă, de a prezenta soluțiile [4, p. 342].

Învățare bazată pe proiect este considerată acea strategie de învățare care implică elevii în învățarea conținuturilor și dezvoltarea abilităților prin intermediul unui proces extins, structurat în jurul unor întrebări sau probleme autentice și complexe, care are ca rezultat unul sau mai multe produse. Această strategie de învățare „presupune colectarea de informații prelucrarea și sistematizarea acestora, interpretarea și reflecția personală, cooperarea în realizarea sarcinilor” [idem, p. 216-217].

Etape în realizarea unui proiect:

1. Prezentarea/Alegerea temei;
2. Organizarea activității de proiect: alcătuirea echipelor; distribuirea de roluri (sarcini);

3. Explorarea și culegerea informațiilor;
4. Realizarea practică;
5. Implementarea (eventual);
6. Prezentarea, autoevaluarea.

Învățarea bazată pe sarcini de lucru „presupune explorarea și inițierea unor acțiuni în situații specifice vieții reale, care devin drept cadre de învățare. Acest tip de învățare îmbină următoarele elemente specifice: elevii se confruntă cu o sarcină care trebuie rezolvată (prezentată de profesor sau de un manual); elevii își planifică acțiunile și pun în aplicare planul de acțiune; elevii reflectează asupra procesului lor de învățare și își prezintă rezultatele” [15].

Fazele învățării bazate pe sarcini de lucru:

1. Simularea realității în clasă (jocuri de rol; jocuri de luare a deciziei; conferințe etc.);
2. Explorarea unor acțiuni în situații specifice vieții reale (interviewarea unui specialist; interviuri pe stradă; studii de caz etc.);
3. Rezultatul activității (prezentare; afiș; fluturaș; poster; buletin informativ; expoziție; portofoliu etc.).

Învățarea prin excursii presupune „organizarea activității în mijlocul naturii și al vieții sociale și confruntarea copiilor cu realitatea printr-o percepere activă, investigatoare, a unor zone geografice și locuri istorice, prin acțiuni directe asupra obiectelor, fenomenelor din mediul înconjurător. Copiii examinează cu atenție și curiozitate, răspund la solicitarea de a efectua analize și comparații pentru a determina caracteristicile esențiale ale lucrurilor cu care vin în contact, de a observa spontan unele fenomene ale naturii în mișcarea și dezvoltarea lor și, ajutați, sesizează unele cauze care le determină” [14].

Învățarea în muzee/educația muzeală își propune identificarea și validarea unor strategii care să conducă la maximizarea virtuților formative ale spațiului muzeal, stimularea interacțiunii pe linie educațională dintre muzeu și școală. Obiectivele de învățare sunt corelative și nu identice în raport cu cele promovate de școală. Sunt centrate preponderent pe axa formativă, se focalizează pe formarea unor atitudini și conduite evaluative, pe competențe culturale mai largi, de semnificare sau integrare a noi valori sau experiențe de învățare.

Activitățile de învățare, realizate în corelație cu muzeul, pot îmbrăca forme variate: vizite organizate, vizite tematice, cercuri organizate de muzeu, excursii muzeale, concursuri, simpozioane, mese rotunde, saloane științifice, serate muzicale, tabere muzeale. Fixarea experiențelor acumulate în muzee se va asigura prin alcătuirea unor portofolii, documentarea în vederea susținerii unor comunicări sau dezbateri. Învățarea în muzee, de obicei, este realizată individual sau în grupuri mici și se bazează, cu precădere, pe observație și cercetarea unui obiect [7, p. 8, 14-15].

4. Sugestii de evaluare

În cadrul zilelor de activități transdisciplinare, strategiile de evaluare pot fi de tip formativ: evaluare formativă interactivă, autoevaluare, evaluare reciprocă, precum și observarea sistematică a comportamentului elevilor în timpul activității didactice (cu accent pe componente relaționale, acționale de comportament).

Dar este posibilă și evaluarea formativă în etape sau cea sumativă (eventual, anuală) prin metode complementare la unele discipline (la care nu se acordă calificative). De exemplu: Științe, Educația plastică, Educația tehnologică, Educația moral-spirituală, Dezvoltarea personală. Într-un asemenea caz, învățătorul poate alege produsele de evaluat:

- din lista celor recomandate în curricula disciplinare pentru clasa respectivă;
- din lista celor propuse în curriculum pentru zilele de activități transdisciplinare;
- elaborând personal produsul.

În ultimele două situații, criteriile de succes se vor formula pe baza valorilor și atitudinilor specifice, implicate predominant.

5. Proiectarea didactică pentru zilele de activități transdisciplinare

5.1. Încadrarea zilelor de activități transdisciplinare în proiectul de lungă durată

Activitățile transdisciplinare nu constituie o disciplină de studiu, de aceea nu se realizează o proiectare separată de lungă durată pentru zilele respective. Consemnările se fac în mod identic în proiectele de lungă durată la disciplinele incluse în orarul zilei respective, la data corespunzătoare.

Fie, de exemplu, ziua de activități transdisciplinare proiectată pe data de 22 mai și în această zi în orar sunt 4 lecții: Matematică, Limba română, Științe, Educația plastică. Atunci, la fiecare dintre aceste discipline, în proiectul unității respective de învățare, la rubrica „Detalii de conținut” se scrie conținutul generic și subiectul tematic ales pentru ziua dată:

Unități de competențe	Detalii de conținut	Nr. ore	Data	Resurse	Evaluare	Observații
<i>coloană unitară pentru toată unitatea de învățare</i>	Zi de activități transdisciplinare: <ul style="list-style-type: none">• Conținutul generic: Educație pentru mediu• Subiectul tematic: „Câte unul, pe cărare mergem în pădurea mare”	1	22.05	<i>se completează opțional</i>	EFI Autoevaluare	Excursie didactică

Se admit și variante de proiectare eșalonată a zilelor transdisciplinare.

- Este posibilă consemnarea din timp doar a faptului că ora respectivă la disciplină se încadrează într-o zi de activități transdisciplinare, celelalte aspecte fiind proiectate pe parcurs. *De exemplu:*

Unități de competențe	Detalii de conținut	Nr. ore	Data	Resurse	Evaluare	Observații
	Zi de activități transdisciplinare	1	22.05			

- În cazul în care la momentul proiectării de lungă durată încă nu este definit orarul, este posibilă realizarea unei anexe la proiectul didactic de lungă durată, în care se fixează conținuturile generice și subiectele tematice alese și se notează perioada aproximativă a realizării fiecărei zile transdisciplinare. Pe parcursul anului, se vor completa în mod corespunzător proiectele unităților respective de învățare. *De exemplu:*

Anexă

Zilele de activități transdisciplinare
ȘCOALA FĂRĂ MANUALE:
SĂ ÎNȚELEM MAI BINE LUMEA DIN JUR, SĂ DEVENIM MAI BUNI

No	Conținuturile generice	Subiectele tematice	Perioada
1.	Educație ecologică	Un Crăciun ECO	O zi în săptămâna ce precede vacanța intersemestrială
2.	Educație pentru familie	Acasă de Paști	O zi în săptămâna ce precede vacanța de Paști
3.	Educație pentru sănătate	În fiecare anotimp sănătatea-i lucru sfânt	O zi în luna mai
4.	Educație patriotică	Învățăm din folclorul local	O zi în luna mai
5.	Educație pentru societate	Caleidoscopul profesiilor	O zi în luna mai
6.	Educație antreprenorială	Prețul pâinii	Două zile consecutive în luna mai

5.2. Înregistrarea zilelor de activități transdisciplinare în catalogul clasei

În ziua de activități transdisciplinare, la toate disciplinele din orarul zilei se fac înscrieri identice în catalogul clasei. Se scrie „Zi de activități transdisciplinare”, apoi subiectul tematic ales. De exemplu: „Zi de activități transdisciplinare. Căsuțe pentru prietenii înaripați.”

Învățătorul înregistrează absențele elevilor în catalog conform cerințelor, ca și în celelalte zile ale anului școlar.

5.3. Proiectarea de scurtă durată pentru zilele de activități transdisciplinare

Activitățile transdisciplinare din cadrul unei zile se realizează conform unui demers integrativ prezentat într-un **proiect didactic unitar** (unul pentru toată ziua) care va include:

1) foaia de antet; 2) schița demersului transdisciplinar.

Proiectul didactic al demersului transdisciplinar trebuie să reflecte caracterul integrat al abordărilor și conexiunile/interacțiunile dintre discipline (cele din orarul zilei), fără a evidenția aceste discipline ca etape/secvențe instructive.

Sucesiunea secvențelor instructive se stabilește la discreția cadrului didactic:

- într-o formă liberă, descriind concis activitățile înlănțuite;
- după modelul Evocare – Realizarea sensului – Reflecție – Extindere (ERRE);
- în baza etapelor de realizare a produsului comun al activității (lapbook, vernisaj etc.);
- conform etapelor/ fazelor specifice strategiei de învățare alese (proiect, investigație, excursie, învățare experiențială etc.).

EXEMPLE ORIENTATIVE PENTRU PROIECTAREA DE SCURTĂ DURATĂ A ZILELOR DE ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE

PROIECT DIDACTIC 1

ZI DE ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE

Școala fără manuale: Șă înțelegem mai bine lumea din jur, să devenim mai buni

- Clasa: a II-a
- Data: 22.05
- Orarul zilei: 1) Matematică; 2) Limba română; 3) Științe; 4) Educația plastică
- Conținutul generic: Educație pentru mediu
- Subiectul tematic: „Câte unul, pe cărare, mergem în pădurea mare”
- Produsul activităților: Expoziție de creații
- Unități de competențe:
 - Matematică: 3.1.; 3.2.

- Limba română: 2.1.; 2.2.; 2.3.
- Științe: 4.2.; 4.3.; 4.4.
- Educația plastică: 2.1.; 3.2.

- Obiectivele activității:

La finalul activității, elevul va demonstra că este capabil:

O₁: să identifice date, noțiuni, relații în mediul pădurii;

O₂: să interpreteze informația dobândită, valorificând conexiuni între cunoștințe;

O₃: să analizeze critic implicațiile etice ale opțiunilor acțiunii umane în mediul pădurii;

O₄: să exprime emoții, sentimente, atitudini, idei referitoare la experiența trăită în mediul pădurii, integrând în mod creativ achizițiile personale de ordin cognitiv, acțional, afectiv;

O₅: să manifeste curiozitate și respect față de orice formă de viață, respect pentru diversitatea naturală și umană.

- Strategii didactice:

- forme: frontală, individuală, în perechi; în echipe;

- metode, tehnici și procedee didactice: excursia didactică; discuția dirijată; observarea dirijată; explorarea; exercițiul; dictarea matematică; problematizarea; jocul didactic; lucrarea practică;

- mijloace: ecusoane; fișe de lucru în perechi; fișe de lucru în echipe; coli de desen; creioane colorate.

- Strategii de evaluare: evaluare formativă interactivă; autoevaluare.

- Durata totală a activității: 08:00 – 16:00

- Durata activității didactice: 4 × 45 min.

- Locația: pădurea din vecinătatea localității.

- Parteneri: ocolul silvic; părinții.

- Bibliografie:

- Curriculum național. Învățământul primar. Chișinău: Lyceum, 2018;

- Ghid de implementare a curriculumului pentru învățământul primar. Chișinău: Lyceum, 2018.

SCHIȚA DEMERSULUI TRANSDISCIPLINAR: Excursie didactică

1. Deplasarea la destinație. Interpretarea în cor a cântecului pentru copii „Câte unul, pe cărare mergem în pădurea mare”.

2. Comunicarea obiectivelor în limbaj accesibil elevilor.

3. Întâlnire cu reprezentantul ocolului silvic.

- Discuție dirijată privind rolul pădurii și necesitatea protejării.

- Joc didactic „Așa – da, așa – nu”: aprecierea și analiza critică a impactului acțiunilor umane în mediul pădurii.

Pauză 30 min. Gustare.

4. Colectarea informațiilor/datelor. Cercetarea la fața locului.

- Recunoașterea și observarea unor: arbori (stejar, tei, frasin, ulm, tei etc.); arbuști (măceș, păducel, porumbrel etc.); plante ierboase (clopoței, rocoțel etc.).
 - Numărarea – câte de fiecare fel au observat. Descrierea numerelor respective în limbaj matematic.
 - Joc didactic „Cine – încotro”. Elevii aranjați într-o linie se numără de la 1 la 6 și primesc ecusoane cu numerele respective. Apoi se realizează o dictare matematică cu 6 sarcini de calcul oral în baza receptării terminologiei matematice, având răspunsurile de la 1 la 6. După fiecare sarcină, învățătorul spune: „Elevii cu numărul obținut la răspuns – fuga la stejar/măceș etc.” La final, elevii demonstrează părțile componente ale arborilor, arbuștilor la care s-au repartizat.
- Pauză 15 min.*
- Explorarea în poiană, elevii formând perechi după numerele sale: cei cu numere pare colectează plante ierboase, fără a le rupe rădăcinile; cei cu numere impare recunosc insecte, păsări.

5. Valorificarea rezultatelor.

- Perechile de elevi cu numere pare descriu plantele ierboase colectate, demonstrând părțile componente; ceilalți repetă cuvintele folosite în descriere și explică ce denumesc/exprimă acestea (lucruri, ființe, însușiri, acțiuni). Perechile de elevi cu numere impare descriu insectele și păsările observate, numesc părțile componente; ceilalți repetă cuvintele folosite și explică ce denumesc/exprimă.
 - În continuare, elevii se regroupează în echipe, alcătuiesc și scriu pe fișe câte o propoziție enunțiativă despre: 1) un arbore observat; 2) un arbust observat; 3) o plantă ierboasă observată; 4) o insectă observată. Apoi se cere reformularea: în propoziții exclamative, interogative; în propoziții dezvoltate.
- Pauză 15 min.*
- Elevii se așază și observă elemente de limbaj plastic în mediul pădurii, apoi explică.
 - Se cere o meditare de câteva minute: ascultăm și admirăm pădurea. Apoi, se exprimă în cuvinte proprii emoțiile, sentimentele, ideile. Se formulează mesaje de recunoaștință pădurii.
 - Elevii realizează compoziții în creioane colorate pentru a exprima cele trăite. La final, se prezintă lucrările.

6. Autoaprecierea, reflecția.

Gustare. Activități recreative.

7. Încheierea excursiei. Lăsăm curat în pădure!

PROIECT DIDACTIC 2
ZI DE ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE

Școala fără manuale: Șă înțelegem mai bine lumea din jur, să devenim mai buni

- Clasa: a IV-a „A” (din școală cu predare în limba română)
a IV-a „C” (din școală cu predare în limba rusă)
 - Data: 14.05
 - Orarul zilei: 1) Matematică; 2) Limba română; 3) Științe; 4) Istoria
 - Conținutul generic: Educație interculturală
 - Subiectul tematic: „Expediție turistică: împreună prin Moldova noastră”
 - Produsul activităților: Jurnal de reflecții
 - Unități de competențe:
 - Matematică: 5.4.; 5.5.; 5.6.;
 - Științe: 4.3.; 4.6.;
 - Limba română: 2.2.; 2.3.; 2.7.; 3.2.;
 - Istoria: 2.2.; 2.4.; 3.1.; 3.2.
 - Obiectivele activității:

La finalul activității, elevul va demonstra că este capabil:

O₁: să valorifice informații noi, referitoare la viața și activitatea lui A. Donici, obținute din diverse surse puse la dispoziție fiecărui grup de elevi;

O₂: să exploreze diverse forme, dimensiuni, relații și poziții ale corpurilor vii și neviei din parc pentru a reprezenta schematic harta parcului, elaborând legenda;

O₃: să exprime emoții, sentimente, atitudini, idei referitoare la experiența trăită în activitatea de explorare a datelor biografice și a operei fabulistului A. Donici, integrând în mod creativ achizițiile personale de ordin cognitiv, acțional, afectiv;

O₄: să demonstreze disponibilitate de a învăța de la alții și a ajuta pe alții să învețe;

O₅: să manifeste respect față valorile culturii naționale și cele ale altor culturi, respect față de vorbitorii de altă limbă.
 - Strategii didactice:
 - forme: frontală, în perechi; în echipe;
 - metode, tehnici și procedee didactice: excursia didactică; conversația euristici-că; observarea dirijată; explorarea; exercițiul; problematizarea; jocul didactic; lucrarea practică;
 - mijloace: ecusoane; fișe de lucru în echipe; coli de desen; creioane colorate, coli de hârtie Vatman, postere.
 - Strategii de evaluare: evaluare formativă interactivă; autoevaluare.
 - Durata totală a activității: 08:00 – 15:00
 - Durata activității didactice: 4 × 45 min.
 - Locația: localitatea Donici, raionul Orhei, muzeul din localitate
 - Parteneri: ghidul muzeului; părinții.
-

SCHIȚA DEMERSULUI TRANSDISCIPLINAR: Învățarea-aventură/de tip expediționar

- 1. Deplasarea la destinație.** Observarea dirijată și realizarea discuțiilor cu referire la relieful, flora și fauna zonei prin care trece traseul.
- 2. Activități de spargere a gheții** (jocuri de prezentare și cunoaștere interpersonală, jocuri de cooperare și comunicare).
- 3. Organizarea activității de învățare.**
 - a) anunțarea obiectivelor în limbaj accesibil elevilor;
 - b) formarea grupurilor de lucru (8 grupuri mixte);
 - c) prezentarea sarcinilor de lucru (comune, dar și diferențiate);
 - d) anunțarea produsului activității.
- 4. Documentarea și cercetarea** prin implicarea activă și interactivă a tuturor elevilor în **colectarea și valorificarea informațiilor.**
 - a) Informația prezentată de ghid;
 - b) Informații plasate în muzeu (în limba română și limba rusă): manuscrise, secvențe din articole din reviste ziare, cărți, reflecții ale diferitor scriitori despre A. Donici, cărți scrise de A. Donici scrise în două limbi, cu un conținut diferit.
- 5. Dezbateri colective și creații:**
 - a) familiarizarea/discutarea sarcinilor de lucru în cadrul unei dezbateri colective;
 - b) stabilirea planului de lucru;
 - c) finalizarea sarcinilor de lucru în manieră creatoare;
 - d) alegerea modalității de prezentare a produselor intermediare;Grupurile vor avea de realizat următoarele sarcini de lucru:
 - **Interviu cu scriitorul.** Elevii, lucrând în grup, selectează din sursele de informare propuse cele mai interesante informații. În baza lor vor improviza un interviu cu scriitorul. Fiecare grup va delega o pereche pentru prezentarea interviului.

Gr. 1, 5: A. Donici în copilărie; **Gr. 2, 6:** A. Donici – elev, student;
Gr. 3, 7: A. Donici – fabulist; **Gr. 4, 8:** A. Donici – traducător.

 - **Restabilește fabula.** Fiecare grup va primi fișe ce conțin versurile unei fabule, diferite pentru fiecare grup, dar aceeași fabulă în două limbi. Elevii vor restabili fabula, ordonând versurile. Fiecare grup va citi expresiv fabula restabilită.
 - **Comunicăm cu personajele fabulelor.** După citirea fiecărei fabule, cadrele didactice vor realiza o conversație euristică în rezultatul căreia elevii vor: identifica personajele principale ale fabulei, vor stabili calitățile și/sau viciile omenești pe care personajele identificate le scot în evidență, vor propune modalități de comunicare și comportare în situații de colaborare/conviețuire cu asemenea persoane.

Pauză 30 min. Gustare.

- Explorăm parcul din preajma muzeului.

- a) Fiecare grup va trebui să realizeze planul parcului din preajma muzeului (schematic, prin desen, prin intermediul figurilor geometrice), reprezentând: copacii, băncile, bazinul cu apă, foisoarele, fântâna cu cumpănă și izvorul. Totodată, vor reprezenta legenda hărții.
- b) Vor stabili, prin măsurare, grosimea tulpinii și lungimea umbrei pentru 3 arbori, grosimea și înălțimea pentru 3 arbuști, lungimea și lățimea foisoarelor, a bazinului. Vor măsura, cu ajutorul recipientelor pe care le dețin, ce cantitate de apă curge timp de 1 minut din izvor.
- c) Vor realiza o succintă descriere (în scris) a parcului. Vor formula cel puțin 5 propuneri pentru amenajarea lui. Vor elabora și câteva reguli de comportare în parc, pe care le vor reprezenta/scrie cât mai original pe un poster.

Pauză 15 min.

6. Elaborarea și prezentarea produsului final. Analiza și evaluarea acestuia.

Elaborarea **jurnalului de reflecție**. Fiecare grup primește foi de format A4 ce conțin expresii lacunare. Membrii grupului vor discuta și vor completa jurnalul în manieră creativă, cu implicarea tuturor membrilor (îmbinând mesaje în 2 limbi), exprimând emoțiile, sentimentele, achizițiile acestei zile. Se prezintă jurnalele de reflecție ale tuturor grupurilor.

7. Autoaprecierea, reflecția. În această etapă, implicați într-o discuție dirijată, elevii, adițional, vor formula beneficiile și dificultățile colaborării în grupuri mixte. Gustare. Activități recreative.

8. Încheierea excursiei. Scrierea mesajelor adresate colaboratorilor muzeului, formularea mesajelor de încurajare și rămas bun pentru cealaltă clasă, parcurgerea drumului spre casă.

PROIECT DIDACTIC 3

ZI DE ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE

Școala fără manuale: Șă înțelegem mai bine lumea din jur, să devenim mai buni

- Clasa: I
- Data: 18.12
- Orarul zilei: 1) Matematică; 2) Limba română; 3) Educația tehnologică; 4) Educația fizică
- Conținutul generic: Educație ecologică
- Subiectul tematic: „Un Crăciun ECO”
- Produsul activităților: Expoziție de creații
- Unități de competențe:
 - Matematică: 5.1.; 5.3.; 5.4.
 - Limba română: 2.1.; 2.3.; 1.2.
 - Educația tehnologică: 2.1.; 2.2.; 2.3.
 - Educația fizică: 2.9.; 2.10.; 3.3.
- Obiectivele activității:

La finalul activității, elevul va demonstra că este capabil:

O₁: să formuleze 2-3 argumente pentru salvarea copacilor;

- O₂: să enumere 2-3 beneficii ale copacilor pentru sănătatea și viața oamenilor;
 - O₃: să interpreteze informația dobândită din mesajul video și din curiozitățile propuse de către învățător, valorificând conexiuni între cunoștințe;
 - O₄: să manifeste curiozitate și disponibilitate pentru confecționarea unui obiect decorativ din materiale reciclabile, refolosibile, conștientizând necesitatea acestei activități;
 - O₅: să exprime emoții, sentimente, atitudini, concluzii referitoare la experiența trăită în activitate, integrând în mod creativ achizițiile personale de ordin cognitiv, acțional, afectiv;
 - Strategii didactice:
 - forme: frontală; în perechi; în echipe;
 - metode, tehnici și procedee didactice: discuția dirijată; observarea dirijată; explorarea; exercițiul; studiul de caz; descoperirea; problematizarea; jocul didactic; lucrarea practică;
 - mijloace: fișe de lucru în echipe; materiale reciclabile, refolosibile, clei, foarfece, creioane colorate, carioci, hârtie, carton.
 - Strategii de evaluare: evaluare formativă interactivă; autoevaluare.
 - Durata totală a activității: 08:00 – 12:00
 - Durata activității didactice: 4 × 45 min.
 - Locația: sala de clasă, curtea școlii
 - Parteneri: părinții, bunici, profesorul de educație fizică.
-

SCHIȚA DEMERSULUI TRANSDISCIPLINAR: Învățare bazată pe sarcini de lucru

1. **Organizarea clasei.** Salutul clasei, prezentarea invitațiilor. Organizarea unui joc/ activități pentru formarea grupurilor.
2. **Comunicarea obiectivelor** în limbaj accesibil elevilor.
3. **Simularea realității în clasă** (jocuri de rol; jocuri de luare a deciziei):
 - se inițiază o discuție despre sărbătoarea din 19 decembrie (Sf. Nicolae);
 - grupați câte doi, elevii vor crea și prezenta dialoguri dintre Sfântul Nicolae și un copil ce-l așteaptă, evaluându-și comportamentul, prestația școlară (enumerarea succeselor, faptelor bune din cadrul clasei, în familie, în comunitate);
 - în grupuri, vor elabora o listă cu acțiuni/modalități de amenajare a camerelor, caselor, curților, a sălii de clasă pentru sărbătorile de iarnă;

Pauză 15 min. Micul dejun
4. **Explorarea unor acțiuni în situații specifice vieții reale** (interviul; studiu de caz):
 - audierea „Colindului gutuii din geam”;
 - fiecare grup va formula câteva întrebări referitoare la amenajarea spațiilor în trecut, după care, delegând un elev din fiecare grup, vor realiza un interviu cu 1-2 dintre invitații zilei (prioritar persoane vârstnice);
 - vizionarea unui film de scurt metraj despre viața, importanța unui copac (brad, pin);

- restabilirea (completând cu valorile numerice descoperite din sarcinile propuse) câteva informații, curiozități referitoare la costurile unui brad natural, costurile creșterii unui brad în pepenieră etc. (eventual, valorificând zona proximei dezvoltări);
- jocul didactic „Așa – da, așa – nu”: aprecierea și analiza critică a impactului acțiunilor umane în mediul natural în perioada iernii;
- formularea câtorva soluții pentru a soluționa „criza naturală și financiară” prezentată;

Pauză 30 min. Elevii, îmbrăcați, vor ieși în ograda școlii. Împreună cu dirigintele și profesorul de educație fizică vor organiza 2-3 jocuri specifice anotimpului iarna, apoi, lângă câțiva brăduți (sau alți copaci) vor face și decora câte un om de zăpadă ce va ține companie copacului pe parcursul zilelor geroase, și se va „ascunde” la rădăcina lui în zilele mai calde.

5. Realizarea produsului:

- Fiecare grup, ajutat de către un matur, va alege o modalitate de confecționare a unui brăduț Eco (din materiale reciclabile, refolosibile pe care le-au adus de acasă, fiind anunțați anticipat);
- Totodată, vor colora și vor împodobi brăduții Eco;
- Vor pregăti o prezentare în manieră creativă a produselor obținute, prin stipularea materialelor utilizate.

6. Rezultatul activității (prezentarea lucrărilor obținute, organizarea expoziției):

- se solicită exprimarea în cuvinte proprii a emoțiilor, sentimentelor, concluziilor referitoare la produsele realizate, precum și la activitatea din această zi;
- pentru a exprima cele trăite se propune utilizarea emoticoanelor.

7. Autoaprecierea, reflecția.

8. Încheierea activității. Interpretarea cântecului „O brad frumos”. Se încurajează elevii de a dansa în jurul brazilor confecționați. Pe foițe, elevii pot scrie mesaje către Moș Nicolae, plasându-le sub copacii confecționați.

PROIECT DIDACTIC 4

ZI DE ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE

Școala fără manuale: Șă înțelegem mai bine lumea din jur, să devenim mai buni

- Clasa: a III-a
- Data: 27.05
- Orarul zilei: 1) Matematică; 2) Limba română; 3) Educația tehnologică; 4) Educația fizică
- Conținutul generic: Educație pentru sănătate
- Subiectul tematic: „Sport, mișcare, sănătate”
- Produsul activităților: Mesaj colectiv
- Unități de competențe:
 - Matematică: 4.3.; 4.4.
 - Limba română: 4.3.; 4.5.; 5.1.

- Educația tehnologică: 4.1.
 - Educația fizică: 1.2.; 2.11.; 3.1.
 - **Obiectivele activității:**
La finalul activității, elevul va demonstra că este capabil:
 - O₁: să argumenteze necesitatea respectării unui mod sănătos de viață începând din fragedă copilărie;
 - O₂: să valorifice informația primită de la medic, invitatul zilei, precum și cunoștințe dobândite anterior în cadrul diverselor discipline, pentru realizarea unor sarcini privind adoptarea unui mod sănătos de viață;
 - O₃: să analizeze critic rezultatele unor măsurări, formulând ghidat concluzii și soluții;
 - O₄: să exprime emoții, sentimente, atitudini, idei referitoare la experiența trăită în activitatea organizată, integrând în mod creativ achizițiile personale de ordin cognitiv, acțional, afectiv;
 - O₅: să manifeste disponibilitate pentru activitățile în echipe, demonstrând respect față de colegi, susținându-i, încurajându-i.
 - **Strategii didactice:**
 - forme: frontală, individuală, în perechi; în echipe;
 - metode, tehnici și procedee didactice: convorbirea; observarea dirijată; explorarea; exercițiul; problematizarea; jocul didactic;
 - mijloace: ecusoane; foi A3; hârtie Vatman; creioane colorate; carioci, fișe cu sarcini de lucru pentru activitate în grup; inventar sportiv: bănci de gimnastică, corzi, cercuri sportive, mingi, popice ș.a.
 - **Strategii de evaluare:** evaluare formativă interactivă; autoevaluare.
 - **Durata totală a activității:** 08:00 – 12:00
 - **Durata activității didactice:** 4 × 45 min.
 - **Locația:** sala de clasă, terenul de sport.
 - **Parteneri:** profesorul de educația fizică; familia, medicul.
-

SCHIȚA DEMERSULUI TRANSDISCIPLINAR: Învățarea prin colaborare

1. **Gimnastica de dimineață (versuri cu mișcări)**
*Eu sunt mic, eu sunt mic, Dar voiesc să cresc voinic.
 Fie ger sau fie vară, Dimineața fug pe-afară.
 Unu, doi, unu, doi, Fac gimnastică apoi.
 Fuge somnul printre gene De gimnastică se teme.*
2. **Comunicarea obiectivelor în limbaj accesibil elevilor și formarea echipelor (4 echipe).**
3. **Discuție dirijată cu medicul privind modul sănătos de viață.**
4. **Activitate în grupuri:**
 - *I grup:* Elaborarea unui regim al zilei a unui elev;
 - *II grup:* Selectarea produselor alimentare sănătoase (imagini cu produse, produse);

- *III grup*: Enumerarea unor activități cu caracter sportiv practicate în familie: în comun, dar și de membrii familiei separat.
 - *IV grup*: Identificarea și înscrierea pe poster a activităților pentru valorificarea timpului liber.
- 5. Activitate practică de măsurare a masei și înălțimii fiecărui elev, cu înregistrarea datelor în tabel.** Împreună cu medicul, elevii vor formula concluzii referitoare la parametrii generali și individuali de creștere și dezvoltare a elevilor de vârstă școlară mică.
- Pauză. Jocul „Piticii și uriașii”*
- 6. Formarea grupurilor mixte din elevi și părinți** (pentru repartizare se vor utiliza cartonașe cu imagini: mingi, corzi, cercuri sportive).
- 7. Organizarea starturilor vesele:**
- a) Deplasarea spre terenul de sport împreună cu părinții.** (Pregătirea materialelor necesare.)
 - b) Prezentarea membrilor juriului și stabilirea regulilor în cadrul starturilor vesele.**
 - c) Alegerea căpitanului și a denumirii echipei, precum și a sloganului.**
 - d) Desfășurarea probelor**
 - *Proba 1. Prezentarea echipelor*
 - *Proba 2. Balonul buclucaș.* Elevii vor conduce un balon la piept în perechi, cu mâinile la spate până la popice. Înapoi elevii aleargă ținându-se de mână, transmitând balonul următoarei perechi.
 - *Proba a 3-a. Plantarea și recoltarea cartofilor.* Primul elev ia din cutie „cartofii” și îi „plantează” în cercuri alergând spre popice, îl înconjoară și transmite ștafeta. Următorul elev, va „recolta” cartofii alergând spre popice, iar când ajunge în dreptul cutiei îi lasă pentru a putea fi luați de următorul elev după ce-i va transmite ștafeta.
 - *Proba a 4-a. Hochei.* De la linia de start se va conduce „pucul” pe linie șerpuitoare printre conuri. După ultimul con elevul ridică în mână cubul și bastonul aleargă la linia de start, pune cubul jos, iar bastonul îl transmite următorului elev.
 - *Proba a 5-a. Ștafeta veselă: târârea pe bancă de gimnastică, trecerea prin sac.* După ieșirea din sac elevul aleargă spre scaun pentru a suna din clopoțel. Doar atunci când elevul sună din clopoțel următorul coechipier se pornește, iar cel care a sunat aleargă la echipa sa.
 - e) Totalizarea rezultatelor competițiilor sportive.**
 - f) Menționarea și premiarea echipelor.**
- 8. Autoaprecierea, reflecția.** Formularea mesajului colectiv: „Într-un corp sănătos – o minte sănătoasă!” Mesajul va fi scris într-un mod creativ de către participanți pe un poster.
- 9. Încheierea activității.**

PROIECT DIDACTIC 5
LECȚIE TRANSDISCIPLINARĂ

Școala fără manuale: Șă înțelegem mai bine lumea din jur, să devenim mai buni

- Clasa: a II-a
- Data: 12.04
- Disciplina: Educația moral-spirituală
- Subiectul lecției: „Sărbătorile calendaristice din comunitate”
- Produsul activităților: Buletin informativ
- Unități de competențe: 3.1, 3.2
- Obiectivele lecției:
La finalul activității, elevul va demonstra că este capabil:
 - O₁: să identifice date, evenimente, activități, tradiții și obiceiuri din sursele propuse;
 - O₂: să interpreteze informațiile dobândite, valorificând experiența de învățare și cea de viață;
 - O₃: să descrie în cuvinte proprii specificul sărbătorii de Paști în localitatea natală;
 - O₄: să demonstreze interes și atitudine responsabilă pentru cunoașterea specificului sărbătorilor din localitatea natală;
 - O₅: să manifeste disponibilitate și atitudine pozitivă pentru colaborare în activități.
- Strategii didactice:
 - forme: frontală; în echipe;
 - metode, tehnici și procedee didactice: convorbirea; observarea dirijată; explorarea; exercițiul; problematizarea; jocul didactic;
 - mijloace: prezentare PPT/video/foto, imagini pe tablă, poster; fâșii de hârtie.
- Strategii de evaluare: evaluare formativă interactivă; autoevaluare, evaluare reciprocă.
- Durata activității didactice: 45 min.
- Locația: sala de clasă.

SCHIȚA DEMERSULUI TRANSDISCIPLINAR: Învățarea experiențială
Evocare

- 1. Organizarea clasei.**
- 2. Comunicarea obiectivelor** în limbaj accesibil elevilor.
- 3. Prezentarea experienței concrete.**
 - se inițiază o convorbire referitoare la sărbătoarea care urmează să o sărbătorească creștin-ortodocșii;
 - printr-un asalt de idei, se evocă informațiile pe care le dețin elevii cu referire la sărbătoarea Paștelui;

- se propun spre vizionare imprimări video, care prezintă modul în care se pregătesc și sărbătoresc creștinii acest eveniment semnificativ pentru religia predominantă a țării noastre (aceste imprimări se realizează anticipat, protagoniști fiind localnicii din comunitatea natală, din regiune). Poate fi realizată o prezentare PPT ce va conține fotografiile care vor reflecta aceeași situație prezentată mai sus, fără a face comentarii, povestiri, descrieri.

4. Explorarea informațiilor prezentate, observarea și reflecția. Elevii, grupați în echipe a câte 4-5, vor privi repetat prezentarea, vor analiza și vor scrie/reprezenta concluziile formulate (acestea pot fi scrise pe fâșii de hârtie mici).

Reflecție

5. Generalizarea experienței. Informațiile și activitățile/acțiunile formulate vor fi grupate și regrupate pe 2 coloane, având de fiecare dată criterii diferite: cunoscute/necunoscute; în care s-au implicat/nu s-au implicat; practicate în familie/practicate doar în comunitate; specifice doar copiilor/specifice doar maturilor/specifice tuturor.

6. Implicarea activă. „Buletin informativ”

Lucrând în grupuri, utilizând informațiile prezentate în imagini sau în materialul video, elevii vor pregăti un *Buletin informativ*. Li se propune să prezinte produsul realizat elevilor claselor I-II.

7. Valorificarea rezultatelor.

- Elevilor li se propune să exerseze împletirea pâinii de ritual specifice sărbătorilor pascale (din lut, plastilină, fire groase de ață).
- Totodată se face transfer pentru ora de educație tehnologică în care vor restabili și discuta rețetele bucatelor tradiționale specifice localității și pentru ora de educație plastică la care se vor încondeia/vopsi ouă.

8. Autoaprecierea, reflecția.

BIBLIOSITOGRAFIE

1. *Curriculum pentru învățământul primar*. Chișinău: Lyceum, 2018.
2. *Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori, clasa I*. Chișinău: MECC, IȘE, 2017.
3. *Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori, clasa a II-a*. Chișinău: MECC, IȘE, 2017.
4. *Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori, clasa a III-a*. Chișinău: MECC, IȘE, 2017.
5. *Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori, clasa a IV-a*. Chișinău: MECC, IȘE, 2018.
6. Bocoș, M. *Instruirea interactivă*. Iași: Polirom, 2013.
7. Cartaleanu, T.; Cosovan, O. [et. al.] *Formarea de competențe prin strategii didactice interactive*. Chișinău: C. E. Pro didactica, 2008.
8. Cerghit, I. *Metode de învățământ*. Iași: Polirom, 2005.
9. Cristea, S. *Dicționar de pedagogie*. Chișinău-București: Litera, 2000.
10. Gagné, R. (1985). *The Conditions of Learning and the Theory of Instruction*, (4th ed.). New York: Holt, Rinehart, Winston.
11. Guțu, Vl. (coord.), Chicu, V., Dandara, O. [et. al.] *Psihopedagogia centrată pe copil*. Chișinău: CEP USM, 2008.
12. Mândruț, O. (coord.). *Curriculum și didactică – elemente inovative actuale*. Arad: „Vasile Goldiș” University Press, 2013.
13. Mândruț, O., Catană, L., Mândruț, M. *Instruirea centrată pe competențe*. Universitatea de Vest „Vasile Goldiș” din Arad. Centrul de Didactică și Educație Permanentă. Arad, 2012.
14. O’Neill, G., Murphy, F. *Guide to Taxonomies of Learning*. University College Dublin. Ireland’s Global University. Dublin, 2010.

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

1. Bocoș, Mușata-Dacia. *Instruirea interactivă: repere axiologice și metodologice*. Iași: POLIROM, 2013.
2. Cartaleanu T., Cosovan, O. *O oră pentru lectură*. Ghid pentru învățători și părinți, CE PRO DIDACTICA, Chișinău. 2006.
3. Cartaleanu T., Goraș-Postică, V., Handrabura L., *Depășirea dificultăților la lectura și scriere*, Chișinău, 2007.
4. Cartaleanu, T. *Dictarea în școală: formarea și evaluarea competențelor*. Chișinău: ARC, 2014.
5. Cartaleanu, T., Cosovan, O. *Atelierul de lectură în demersul educațional. Strategii de dezvoltare a gândirii critice*. Chișinău: CE PRO DIDACTICA, 2004.
6. Cartaleanu, T., Cosovan, O., Goraș-Postică, V., Lîsenco, S., Sclifos, L. *Formare de competențe prin strategii didactice interactive*. Chișinău: CE PRO DIDACTICA, 2016.
7. Duțu, O. *Didactica limbii române și comunicării în ciclul primar*, Editura Europolis Constanța, 2002.
8. Goraș-Postică, V. (coord.) *Competența interculturală*, CE PRO DIDACTICA, Chișinău, 2015.
9. Hobjilă, A. *Elemente de didactică a literaturii române pentru ciclul primar*, Ed. Junimea, Iași, 2006.
10. Ilie, E. *Didactica literaturii române: fundamente teoretico-aplicative*. Iași: Polirom, 2008.
11. Iordăchescu, Iu. *Captarea atenției și actualizarea cunoștințelor. Tehnici de lucru pentru profesorii de limba și literatura română*, Ed. ARC, Chișinău, 2011.
12. Marin, M. *Didactica lecturii*, Chișinău, 2013.
13. Marin, Mariana. *Școala fără profesor, Învățătorul modern*, Chișinău, 2016.
14. Marin, Mariana, *Eu și cartea, Caiet de lectură și creație*, Univers Pedagogic, Chișinău, 2006.

15. Molan, Vasile, Bizdună, Maria, Didactica limbii și literaturii române, 2006//tinread.usarb.md:8888/tinread/fulltext/morari/didactica_limbii.pdf.
16. Neațsu, Ioan, Nuță, Silvia, sârbu, Melania Antoaneta, Didactica limbii și literaturii române în clasele primare, Craiova, Editura Aius PrintEd, 2008.
17. Norel, Mariana, Metodica predării limbii și literaturii române în învățământul primar, Brașov, 2010//file:///C:/Downloads/77997067_Metodica_Predari_Lb_Si_Lit_Romane.pdf.
18. Oprea, Crenguța Lăcrămioara. Strategii didactice interactive. Ed. a 2-a. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2007.
19. Pamfil, Alina, Limba și literatura română în școala primară. Perspective complementare, București, editura Aramis, 2000.
20. Solomon, Violeta, Jocuri didactice pentru învățarea limbilor străine, Sibiu, SC Copy Center SRL, 2011.
21. Vâlceanu Adelina-Lavinia, Rolul jocului didactic în dezvoltarea vorbirii, Drobeta-Turnu-Severin, Editura Stef, 2011.
22. Vâneată Luxița-Gabriela, Metode moderne de predare, Craiova, Editura Legis, 2012.
23. <http://prodidactica.md/biblioteca-pro-didactica-on-line/>
24. http://www.edu.gov.md/sites/default/files/standarde_cadre_didactice.pdf.

MATEMATICĂ

1. Temple Ch., Steele J. L., Meredith K. S. *Aplicarea tehnicilor de dezvoltare a gândirii critice. Ghidul IV*. Supliment al Revistei „Didactica Pro...”, nr. 2(8), 2003.
2. Ursu, L. *Jocuri didactice pentru lecțiile de matematică în clasele 1-4*. In: Didactica Pro... 2015, nr. 5-6(93-94), pp. 88-93.
3. Ursu, L. *Activități interactive în formarea competenței de rezolvare a problemelor simple în clasa I*. In: Didactica Pro... 2016, nr. 3(97), pp. 25-29.
4. Ursu, L., Cecoi, V. *Metodica predării matematicii și științelor în clasele primare. Sinteze*. Chișinău: UPSC, 2003.
5. Ursu, L., Cîrlan, L. *Strategii interactive în învățământul matematic primar*. Chișinău, 2016.
6. Ursu, L., Rusuleac, T. *Formarea diferențiată a competențelor de rezolvare a problemelor la elevii claselor primare*. Chișinău: Garomond, 2017.

ȘTIINȚE

1. Ciolan L. *Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*. Iași: Ed. Polirom, 2008, 280 p.
2. Crocnan D., Hutanu E. *Să descoperim natura prin aplicații și experimente*. București: E.D.P., 2002, 48 p.
3. EACEA; Eurydice *Educația în domeniul științelor în Europa: Politici naționale, practici și cercetare* Brussels: Eurydice 2011, 162 p.
4. Fătu S., *Didactica disciplinei Științe ale naturii pentru învățători*. București: Corint, 2005, 158 p.
5. Galben-Panciu Z., Diaconu S. *Științe. Ghid pentru învățători și părinți, clasa a III-a*. Chișinău: Prut Internațional, 2008, 162 p.
6. Gînju S. *Activități experiențiale la Științe, clasa II-IV*. Chișinău: Goromond-Studio, 2009, 108 p.
7. Ilinca N. *Didactica geografiei*. București: E.D.P., 2008, 176 p.
8. Louv R. *Last child in the woods*. USA: Published by Algonquin Books, 2008, 390 p.
9. Ștefan M. *Lexicon pedagogic*. București: Ed. Aramis Print, 2006, 384 p.
10. Teleman A. *Formarea competenței de explorare/investigare a proceselor ecologice la elevii de vârstă școlară mică*. Ch.:s.n., 2012, 174 p.

11. Ursu L.(coord.), Saranciuc-Gordea L., Rusuleac T., Gînju S., Teleman A. Sinteze Eco Educaționale: Retrospectivă, actualitate și perspectivă a Educației Ecologice. Aplicații metodologice inter/transdisciplinare. Ch.: Garamond-Studio SRL, 2010, 210 p.
12. OECD. (2016). PISA 2015 Assessment and Analytical Framework. Science, Reading, Mathematic and Financial Literacy. Paris: Publicație OECD, Download de pe www.pisa.oecd.org. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264255425-en>
13. Educația outdoor. <http://www.tribunainvatamantului.ro/educatia-outdoor-o-necesitate-sau-o-provocare-pentru-actualul-sistem-de-invatamant/>.

ISTORIA ROMÂNILOR ȘI UNIVERSALĂ

1. Cerbușca, P.; *Ghidul învățătorului Istorie*, Chișinău, 2010.
2. Cerbușca, P.; *Ghid metodologic de implementare a Curriculum-ului modernizat la Istorie*, Chișinău, 2010.
3. Gollob, R., Krapf, P., Weidinger W.; *Educație pentru democrație*. Volumul I., Consiliul European, 2010. <http://www.living-democracy.com/ro/textbooks/>
4. Gruber, G.; *Didactica istoriei și formarea de competențe*, Editura Cetatea de Scaun, 2016.
5. Marin, M.; „Școala fără profesor?”, *Învățătorul modern*, Chișinău, 2016.
6. Mihăescu, M.; Dulman, A.; Mihai, C. *Activități transdisciplinare*. Ghid pentru învățători. Editura Radical, București, 2004.
7. Musteață, S.: *Predarea istoriei. Îndrumar metodic pentru profesori*, Ed. Pontos, Chișinău 2010.
8. Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. p. 21.
9. *Instrucțiunea privind managementul temelor pentru acasă în învățământul primar, gimnazial și liceal* (aprobată prin ordinul Ministrului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1249 din 22.08.2018).
10. *Metodologia evaluării critereale prin descriptori pentru clasa a IV-a* (aprobată prin ordinul Ministrului Educației, Culturii și Cercetării nr.1124 din 20 iulie 2018).

EDUCAȚIA MUZICALĂ

1. BĂBII, V., *Studiu de organologie*. – Bălți: Presa universitară bălțeană, 2012.
2. BĂLAN, G., *Cum să ascultăm muzica*, București, Humanitas, 1998.
3. BULARGA, T. *Psihopedagogia interesului pentru muzică*. – Chișinău, 2008.
4. *Cadrul de referință al curriculumului național*./aut. : Vladimir Guțu, Nicolae Bucun, Adrian Ghicov [et. al] ; coord. : Lilia Pogolșa, Valentin Crudu; MECC. – Chișinău : Lyceum, 2017.
5. COSUMOV, M., GAGIM, I. *Educația muzicală permanentă*. Studiu monografic. Univ. de Stat „Alec Russo” din Bălți. – Chișinău: Pontos, 2016.
6. CRIȘCIUC, V., GAGIM I. *Teoria și metodologia predării cunoștințelor muzicale*. Studiu monografic. Univ. de Stat „Alec Russo” din Bălți. – Chișinău: Pontos, 2016 (Tipogr. „Print-Caro”). 218 p. ISBN 978-9975-51-780-5.
7. *Educație artistică în preșcolaritate*: Ghid teoretico-metodologic./M. Morari, V. Pâslaru, L. Alekseeva [et al.]; coord.: Marina Morari, Vladimir Pâslaru; Univ. de Stat „Alec Russo” din Bălți. – Chișinău: Pontos, 2016 (Tipogr. „Print-Caro”), 248 p. ISMN 979-0-3480-0285-9; ISBN 978-9975-51-787-4.
8. *Educație muzicală*. Ghid de implementare a curriculumului modernizat pentru învățământul primar și gimnazial. Chișinău: Lyceum, 2011.
9. GAGIM, I. *Dicționar de muzică*. – Chișinău: Știința, 2008.
10. GAGIM, I. *Studii de muzicologie*. Tipografia: Indigou Color, Bălți, 2017.
11. GAGIM, I., *Știința și Arta educației muzicale*, Editura ARC, Chișinău, 2006.

12. GAGIM, I., *Dimensiunea psihologică a muzicii*. Iași, 2003.
13. GAGIM, I. Despre scopul educației muzicale. În: *Univers Pedagogic*. Nr. 2, 2004, p. 38-44.
14. GAGIM, I. Dezvoltarea spirituală a elevilor prin muzică. În: *Univers Pedagogic*. Nr.1, 2004, p. 41-46.
15. GAGIM, I. Spirituality of music as a factor of (self) instruction and of (self) education of personality. În: *Review of artistic education*, „George Enescu” University of Arts Iași, Romania: Artes publishing house, Iași, România, no. 11-12, 2016, 7-14.
16. KABALEVSKII, D., *Cultivarea sufletului și cugetului*, Editura Lumina, Chișinău, 1987.
17. *Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori*, IȘE, MECC. – Chișinău, 2017.
18. MORARI, M. Criterii de evaluare a rezultatelor educației muzicale. În: *Evaluarea în sistemul educațional: deziderate actuale*. Materialele Conferinței Științifice Internaționale, 9-10 noiembrie 2017, Institutul de Științe ale Educației, Chișinău, 2017. pp. 186-189.
19. MORARI, M. *Dicționar de forme și genuri muzicale*. – Chișinău: Epigraf, 1998.
20. MORARI, M. *Problema evaluării rezultatelor școlare la educația muzicală*. În: *Artă și Educație artistică*. Revistă de cultură, Știință și Practică educațională. № 1, 2006. Bălți. pag. 54-62.
21. MORARI, M., BORȘ A. *Educație muzicală: Manual pentru cl. a 3-a*. Min. Educației al Rep. Moldova. – Chișinău: Î.E.P. Știința, 2016, 96 p. ISBN 978-9975-85-026-1.
22. MORARI, M., BORȘ, A., COROI, E. *Educație muzicală: Manual pentru cl. a 2-a*. Min. Educației al Rep. Moldova. – Chișinău: Î.E.P. Știința, 2018.
23. MORARI, M., COTOVITSCHI, D., *Repere metodologice privind organizarea procesului educațional la disciplina educația muzicală în anul de studii 2017 – 2018*. Anexă la Ordinul ME nr. 253 din 26 aprilie 2017. – Chișinău, 2017.
24. MORARI, M., GAGIM, I., *Educație muzicală*. Clasa I. Ghidul profesorului. – Chișinău: Știința, 2014.
25. MORARI, M., GAGIM, I., *Educație muzicală*. Manual pentru clasa I. – Chișinău: Știința, 2014.
26. MORARI, M., *Teoria muzicii: Elemente de limbaj muzical*. Curs universitar. – Bălți: Presa universitară bălțeană, 2008.
27. МОРАРЬ, М., БОРШ, А. Музыкальное воспитание: Учебник для 3 класса. Min. Educației al Rep. Moldova. – Chișinău: Î.E.P. Știința, 2016, 96 p. ISBN 978- 9975-85-038.
28. МОРАРЬ, М., БОРШ, А., КОРОЙ, Е. Музыкальное воспитание: Учебник для 2-го класса. Min. Educației al Rep. Moldova. – Chișinău: Î.E.P. Știința, 2018.

EDUCAȚIA PLASTICĂ

1. Ailincăi C. Introducere în gramatica limbajului vizual. Cluj Napoca: Dacia, 1982.
2. Bârlogeanu L. Psihopedagogia artei, editura Polirom, Iași, 2001.
3. Canțîru I. Manual Educație plastică, clasele a III-IV-a, Editura Arc, Chișinău, 2016.
4. Cristea S. Formele de organizare a instruirii/procesului de învățământ. Didactica Publishing House, 2017.
5. Cioca V. Jocul de-a arta. Cluj-Napoca, Editura. Limes, 2007.
6. Crotti E. Desenele copilului tău – interpretări psihologice. București: Litera Internațional, 2010.
7. Daghii I. Compoziția decorativă frontală, Editura Prim, Chișinău 2010.
8. Dragomir M. Arte vizuale și abilități practice, București, 2014.
9. Iliaie M. Metodica predării desenului în clasele primare, Editura didactică și pedagogică, București, 1981.
10. Fiona Watt. Artă și imaginație, grup editorial RAO, București, 2008.
11. Fiona Watt. Artă și îndemănare, grup editorial RAO, București, 2008.
12. Incursiune în lumea artei, Editura Aquila, 2002.

13. Hubenco T. Arta plastică în clasele primare. Ghid metodologic, Prut Internațional, Chișinău, 2000.
14. La Rousse, Lumea artelor, Enciclopedia pentru tineri Rao, București, 1999.
15. Stăvilă T. Arta plastică modernă din Basarabia. Chișinău: Editura Știința, 2000.
16. Samburic E., Prisăcaru L. Manual Educația plastică clasa a II-a, Editura Arc, Chișinău, 2015.
17. Starmer A. Ghidul culorilor. București: Litera Internațional, 2009.
18. Șușală I., Bărbulescu O. Dicționar de artă, Editura Sigma, București, 2000.
19. Șușală I. Curs de desen, culoare, modelaj, compoziție și metodică, Editura fundației România Mare, București, 2000.

EDUCAȚIA FIZICĂ

1. Craijdan Olga. Aerobica în cadrul orelor de educație fizică. Ghid met. Chișinău: Valinex, 2016.
2. Crăciun Grigore, Berlinschii Iurie și alții, Jocuri de mișcare pentru activități în masă. Chișinău: Reclama, 2016.
3. Bragarenco Nicolae, Influența jocurilor dinamice cu elemente din baschet asupra dezvoltării calităților motrice ale elevilor din clasa a IV-a. În: Teoria și Arta Educației Fizice în școală. Chișinău: USEFS, 2015.
4. Grimalschi Teodor, Educația fizică. Ghid de implementare a curriculumului modernizat pentru treapta primară și gimnazială. Chișinău: Lyceum, 2011.
5. Boian Ion, Voinițchi Vitalie, Hîncu Leonid, Educația fizică în grupele medicale speciale. Chișinău: Grafema Libris, 2009.
6. Grimalschi Teodor, Carp Ion și alții. Ghid metodologic pentru profesori. Educația fizică pentru clasele I-IV. Chișinău: Univers Pedagogic, 2006.
7. Stan Lucian, Oancea Iustin și alții. Educația fizică. Ghid metodologic privind pro- iectarea activităților de predare-învățare-evaluare. Clasele I-IV. București: Aramis Print, 2005.
8. Dragomir Petrică, Scarlat Eugeniu, Educația fizică școlară. Repere noi – mutații necesare. București: Didactică și pedagogică, 2004.
9. Кирченко Н. А. Развитие основных физических качеств и координационных способностей детей. Мозырь: Белый Ветер, 2011.
10. Болоннов Г. П. Физкультура в начальной школе. Москва: ТЦ Сфера, 2005.

EDUCAȚIA TEHNOLOGICĂ

1. Enciclopedie practică a copiilor. București, 1981.
2. Ghiorghe, D.; Mastan, B. Ghid de bune practici, Tehnici creative, București: Editura Vane-monde, 2005.
3. Livșiț M. „Sculptura populară”, Chisinau, 1994.
4. Madaras K. Modelarea plastilinei. Casa, București, 2011.
5. Peto A. Figurine și ornamente din aluat. Casa, București 2010.
6. Radics M. Decorarea bradului de Crăciun. Casa, București 2011.
7. Struțu, M. Animale din hârtie. Didactica, 2010. № 13.
8. Toszegi J. Bijuterii din materiale reciclabile, Casa, București 2013.
9. Wegener A. Figurine din carton ondulat. Casa, București 2013.
10. Wettower R. „Sculptura: Procedee si principii”, București, 1989.
11. Астраханцева, С.В. Методические основы преподавания декоративно-прикладного творчества: Учебно-методическое пособие. Ростов-на-Дону: Феникс, 2006.
12. Гусакова, М.А. Апликация. Москва: Просвещение, 1987.
13. Doronova T. „Obucenie detei risovaniiu, lepchi, aplicatii v igre”, Moscova, 1992.
14. Курочкина, Л.В. Бумажные выкрутасы//Дошкольная педагогика 2008 № 4.

15. Лыкова, И. «Муха-Цокотуха», гармония природы и симметричная аппликация// Дошкольное воспитание 2007 №9.
16. Рогатова, М. Рисуем, лепим, клеим//Семья и школа 2009 №11.

EDUCAȚIE DIGITALĂ

17. Corlat S., *Totul despre calculatoare pentru cei mici, părinți și bunici*, Prut, Chișinău, 1997.
18. Ilie M., Jugureanu R., ș.a. *Manual de instruire a profesorilor pentru utilizarea platformelor de eLearning*. Litera Internațional, 2008.
19. Matei R., Mateiaș D. *Informatică pentru ciclul primar. clasele 1–2*, Paralela 45, București, 2011.
20. Matei R., Mateiaș D. *Informatică pentru ciclul primar. clasa 3*, Paralela 45, București, 2011.
21. Matei R., *Informatică pentru ciclul primar. Clasa4*, Paralela 45, București, 2011.
22. Vorderman C., *Computer coding for kids*, Kindersley Limited, London; Penguin Company, 2014.

ROBOTICA

23. Rollins, M. *Beginning LEGO Mindstorms EV3*. Apress, 253 pag.
24. Ferrari, M.; Ferrary, G.; Hempel, R. *Building Robots with LEGO Mindstorms*. – Syngress Publishing Inc., 2002.
25. Benedettelli, D. *The LEGO Mindstorms EV3 Laboratory*. – Printed in USA, 2014.
26. Trobaugh, J. J.; Winning, M. L. *LEGO Mindstorms Programming*. – Apress.
27. Филиппов С. А. Робототехника для детей и родителей. – СПб.: Наука, 2013.
28. <http://mindstorms.lego.com/en-us/News/ReadMore/Default.aspx?id=351333>
29. <https://le-www-live-s.legocdn.com/wedo/pdfs/teacherguide/teacherguide-ru-ru-v1.pdf>
30. <https://drive.google.com/file/d/0B5EhUwWhP9smSDNobnhzTGtWRIE/view>
31. <https://drive.google.com/file/d/0B5EhUwWhP9smajlnT2NDemR3RW8/view>
32. <https://drive.google.com/file/d/0B5EhUwWhP9smZVV2MFNiMVF4dIE/view>
33. <https://drive.google.com/file/d/0B5EhUwWhP9smM1I3ZGVhbDVqVlk/view>

DEZVOLTAREA PERSONALĂ

1. Bocoș M. Instruirea interactivă. Iași: POLIROM, 2013.
2. Curriculumul Securitatea Traficului Rutier, Chișinău 2006. (Ordinul ministrului educației nr.69 din 25.07.2006).
3. Ghidul didactic pentru învățătorii claselor primare „Securitatea circulației rutiere”, Centrul de Comerț, Reclamă și Editare „Presa”, 2007.
4. Dumitrașcu D. (coord), T. Turchină (2006): Învăț să fiu, ghid pentru psihologi școlari, diriginți, profesori. Chișinău: Centrul Educațional Pro Didactica.
5. Goleman, D. *Inteligența emoțională*, București, Editura Curtea Veche, 2002.
6. Gremalschi A. (coord.) *Educația pentru o societate a cunoașterii: Cadrul de referință al Curriculumului național*. Chișinău, 2017.
7. Hattie J. Învățarea vizibilă. Ghid pentru profesori. București: Ed. Trei, 2014.
8. Henry J., Cormier V. *Qu'est-ce qu'une compétence?* In: Les archives de DISCAS, 2006.
9. „Istории adevărate despre ce au făcut elevii în comunitate”, experiențe ale grupurilor care au elaborat și realizat proiecte comunitare, CIDDC, Chișinău, 2013.
10. Jigău, M. Consilierea carierei. Compendiu de metode și tehnici. Editura SIGMA, București, 2007.
11. John C. Maxwell. *Dezvoltă liderii din jurul tău*. Editura Amaltea.
12. Kincher Jonni. Psihologia pentru copii. București: Erc Press, 2008.
13. Legea „Cu privire la protecția civilă” nr.271-XIII din 09.11.1994.

14. Lemeni G., Miclea M. *Consiliere si orientare: Ghid de educație pentru cariera*. Cluj-Napoca: editura ASCR, 2004.
15. Maneș Sabina. 83 de jocuri psihologice pentru animarea grupurilor. Iași: Polirom, 2008.
16. Minder M. *Didactica funcțională*. Chișinău: Editura Cartier Educațional, 2003.
17. Moldovanu I., Coadă C., Tomșa S., ș. a. *855 de Jocuri și Activități. Ghidul animatorului*. Chișinău: UNICEF.
18. Neacșu I. Introducere în psihologia educației și a dezvoltării. Iași: POLIROM, 2010.
19. Neacșu I. Metode și tehnici de învățare eficientă. Iași: Polirom 2015, 316p.
20. Negreț-Dobridor I., Pânișoară I.O. Știința învățării: de la teorie la practică. Iași: Polirom. 2008.
21. Neculau A., *Cunoaște-I pe celălalt/*, Editura Polirom, Iași, 2003.
22. Pînzaru Iurie, Volcovschi Olga. *Educație pentru sănătate. Ghid practic pentru profesori, elevi, părinți*. Chișinău, 2007.
23. Pânișoară Georgeta, Pânișoară Ion-Ovidiu. *Motivarea eficientă. Ghid practic*, Iași: Polirom, 2005.
24. Popescu O. *Sănătatea. Drepturi. Responsabilități*. București, Casa Editorială „Calistrat Hogaș”, 2001.
25. Pogolșa, L.; Crudu, V.; Achiri, I.; Goraș, M.; Lungu, C.; Gaiciuc, V.; Ceapă, V.; Cotovițaia, D. ș. a. Cadrul de referință al Curriculumului Național, 2017 (Ordinul Ministrului Educației nr. 432 din 29 mai 2017).
26. Programul de instruire la Protecția Civilă și apărării împotriva incendiilor pentru învățământul primar, gimnazial și liceal, aprobat prin ordinul comun al Ministerului Educației și Ministerului Afacerilor Interne nr. 669/136 din 21.08.2009.
27. Regulamentul Circulației Rutiere aprobat prin Hotărârea Guvernului Republicii Moldova nr. 357 din 13.05.2009.
28. Regulamentul privind instruirea în domeniul protecției civile aprobat prin Hotărârea Guvernului Republicii Moldova nr. 282 din 14 martie 2005.
29. Robbins, A. *Descoperă forța din tine*, București, Editura Curtea Veche, 2002.
30. Salomia, E., Marcinschi, M., Cîrlea, S., ș.a *Ghidul carierei mele*. Ediția a 2-a, Centrul Educația 2000+, Humanitas Educațional, 2003.
31. Sclifos, L., Goraș-Postică, V. ș.a., O competență-cheie: a învăța să înveți. Ghid metodologic, Chișinău, C. E. PRO DIDACTICA, 2010.
32. Temple Ch.; Steele, J.L.; Meredith, K.S., Aplicarea tehnicilor de dezvoltare a gândirii critice. Centrul Educațional PRO DIDACTICA, Chișinău, 2003.
33. Terzi-Barbaroșie, D., *Parentaj conștient sensibil la gen*, Suport de curs, Chișinău, 2016.
34. Tunyagi, O., *Managementul furiei. Psihologie practică pentru adulți și adolescenți*, Ed. Vladimed-Rovimed, Bacău, 2014.
35. Turchină, T., Broșură „Familii fără hotare: 20 Întrebări și Răspunsuri despre copii, pentru părinții care pleacă peste hotare”, Chișinău: Reprezentanța din RM a Fundației „Terre des hommes”, 2016.
36. Turchină, T., Broșură „Familii fără hotare: Copii rămași acasă? Părinți plecați în străinătate? Răspunsuri pentru profesioniști”, Chișinău: Reprezentanța din RM a Fundației „Terre des hommes”, 2017.
37. <http://www.dse.md>, Link: Supraviețuire (Adulți, Copii); materiale video.

ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE

1. *Curriculum național. Învățământ primar*. Chișinău: Lyceum, 2018.
2. Nicolescu, B., *Transdisciplinaritatea: Manifest*. Editura Junimea, Iași, 2007.
3. *Centre International de Recherches et études Transdisciplinaires* <http://cirettransdisciplinarity.org/>

4. Bocoș, D. M., *Instruirea interactivă*. Editura Polirom, Iași, 2013.
5. Ciolan, L., *Dincolo de discipline. Ghid pentru învățarea integrată/crosscurriculară*. Editura Humanitas Educațional, București, 2003.
6. Ciolan, L., *Învățarea integrată*. Editura Polirom, Iași, 2008.
7. Cucuș, C., *Pedagogia muzeală: finalități, problematică, perspective*. În: Revista de Pedagogie, anul LXII, Nr. 1, 2014.
8. Kolb, D., *Experiential Learning as the Science of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.
9. Mihăescu, M.; Dulman, A.; Mihal, C. *Activități transdisciplinare. Ghid pentru învățători*. Editura Radical, 2004.
10. Petrescu, P.; Pop, V. *Transdisciplinaritatea, o nouă abordare a situațiilor de învățare. Ghid pentru cadre didactice*. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007.
11. Soos, L., Năstase-Kovacs, M., *Excursia – o experiență fundamentală de cunoaștere*. Cluj-Napoca, 1998.
12. Ulrith, C. *Învățarea prin proiecte. Ghid pentru profesori*. București: Polyrom, 2016.
13. *Abilitarea curriculară a cadrelor didactice din învățământul primar pentru clasa pregătitoare. Suport de curs pentru cadrele didactice din învățământul primar*. <http://www.isjolt.ro/wp-content/uploads/2016/09/SUPPORT-CURS-C.P.-28.08.2014.pdf>
14. Alexandrache, C. *Excursia didactică* <https://ru.scribd.com/document/141219182/EXCURSIA-DIDACTIC%C4%82>
15. *Metoda poartă mesajul: învățare bazată pe sarcini de lucru* <http://www.living-democracy.ro/textbooks/volume-1/part-1/unit-3/chapter-7/>