



JURNAL DE EXPLORATOR

GHID DE BUNE PRACTICI

ELABORAT ÎN CADRUL PROIECTULUI EDUCAȚIONAL
ȘCOALA DE VARĂ "CORESIENII EXPLORATORI"

Domeniul: _____

Educație emoțională și educație pentru sănătate,
realizate prin activități de educație nonformală,
cu elemente de educație civică.

COORDONATORI:

prof. Adriana Magdalena MÂNICERU
prof. înv. primar Alina GOGESCU

2026





COORDONATORI:

prof. Adriana Magdalena MÂNICERU

prof. înv. primar Alina GOGESCU

JURNAL DE EXPLORATOR

GHID DE BUNE PRACTICI

ELABORAT ÎN CADRUL

PROIECTULUI EDUCAȚIONAL ȘCOALA DE VARĂ

„CORESIENII EXPLORATORI”

*Domeniul: Educație emoțională și educație pentru sănătate,
realizate prin activități de educație nonformală, cu elemente
de educație civică*

Târgoviște

2026

ISBN 978-973-0-45062-0



ECHIPA DE ELABORARE A GHIDULUI DE BUNE PRACTICI

prof. înv. primar Cristina COBIANU

prof. Anca IUGA

prof. înv. primar Alina ȘONTEA

prof. dr. Georgeta GOGEANU

prof. înv. primar Georgiana LUNGEANU

prof. dr. Mirela MIHĂESCU

prof. înv. primar Iulia-Maria ROȘOIU

prof. Sorina Ileana TOMA

prof. înv. primar Iuliana-Maria POPA

prof. Constantina Madiluța FOLEA

prof. înv. primar Carmen – Maria
MITRESCU

prof. Simona Maria MIHAI

prof. Daniela FLOROIU

prof. înv. primar Maria – Daniela
CHIVULESCU

prof. Elena Crenguța ALEXE

prof. Adriana Daniela BĂRĂSCU

prof. înv. primar Liliana VASILE

prof. Adriana Magdalena MÂNICERU

prof. înv. primar Florica OPREA

prof. Monica CONSTANTINESCU

prof. înv. primar Alina GOGESCU

prof. Oana Janina VIȘENICĂ

prof. Ancuța MIHĂILĂ

prof. Maria NEDELCU

prof. Teodora CATANĂ

prof. Mihaela BULGĂRE

prof. Sorina-Vanessa PÎRVU

prof. Alina-Elena BURHALĂ



CUVÂNT ÎNAINTE

Școala de Vară „Coresienii exploratori” s-a născut din dorința de a crea pentru copii un spațiu educațional diferit de cel al activităților școlare obișnuite – un spațiu al descoperirii, al creativității, al comunicării și al învățării prin experiență.

Proiectul pornește de la convingerea că educația nu se realizează doar prin transmiterea de informații, ci și prin experiențe care îi ajută pe copii să se cunoască, să își exprime emoțiile, să relaționeze, să colaboreze, să ia decizii și să descopere noi modalități de a învăța.

Metafora „exploratorului” a stat la baza întregului proiect. Copiii au fost încurajați să exploreze cunoașterea, creativitatea, natura, tehnologia, emoțiile, relațiile și prietenia, fiecare activitate devenind o nouă etapă a unei călătorii educaționale.

Activitățile au fost concepute în spiritul educației nonformale, punând accent pe participarea activă, cooperare, joc, experiment, creație și reflecție. Prin intermediul atelierelor artistice, activităților de lectură, jocurilor, activităților outdoor, activităților de educație emoțională, educație pentru sănătate și educație civică, copiii au avut posibilitatea de a învăța într-un mod firesc, atractiv și apropiat de interesele lor.

Prezentul ghid valorifică experiența acumulată în cadrul proiectului și oferă exemple de activități care pot fi adaptate și valorificate de cadre didactice în contexte educaționale similare. El nu își propune să ofere rețete fixe, ci să constituie o sursă de inspirație pentru profesorii care doresc să creeze experiențe de învățare dinamice, accesibile și relevante pentru copii.



I. PROIECTUL EDUCAȚIONAL „ȘCOALA DE VARĂ – CORESIENII EXPLORATORI”

Proiectul este inițiat și coordonat de Școala Gimnazială „Coresi” Târgoviște și urmărește dezvoltarea personală și socială a copiilor prin activități de educație nonformală, desfășurate într-un cadru educațional atractiv și stimulat.

Scopul proiectului

Scopul proiectului îl reprezintă crearea unui context educațional nonformal în care copiii să își dezvolte competențele emoționale, sociale și creative, să își valorifice interesele și aptitudinile și să dobândească experiențe de învățare prin participare activă, joc, explorare și cooperare.

Proiectul urmărește, de asemenea, stimularea unei atitudini pozitive față de învățare și dezvoltarea capacității copiilor de a se implica activ în situații educaționale variate.

Obiectivele proiectului

Proiectul urmărește:

- dezvoltarea competențelor emoționale și sociale ale copiilor;
- stimularea creativității, imaginației și exprimării personale;
- dezvoltarea capacității de comunicare și cooperare;
- cultivarea încrederii în sine și a unei imagini pozitive despre propria persoană;
- dezvoltarea unor comportamente responsabile și a spiritului de inițiativă;
- promovarea lecturii și a interesului pentru carte și povești;
- stimularea curiozității și a dorinței de explorare și descoperire;
- dezvoltarea unor atitudini și comportamente favorabile sănătății și stării de bine;
- dezvoltarea comportamentelor de respect, toleranță și acceptare a celorlalți;
- valorificarea educației nonformale ca modalitate de învățare activă și experiențială;
- crearea unor contexte în care copiii să învețe prin joc, experiment, creație și interacțiune.

Domeniul proiectului

Educație emoțională și educație pentru sănătate, realizate prin activități de educație nonformală, cu elemente de educație civică.



Domeniul proiectului se reflectă în activitățile propuse, care au urmărit atât dezvoltarea personală a copiilor, cât și formarea unor comportamente responsabile în relația cu propria persoană, cu ceilalți și cu mediul în care trăiesc.

Grupul țintă

Proiectul s-a adresat elevilor din învățământul primar și gimnazial, activitățile fiind adaptate particularităților de vârstă, nivelului de dezvoltare și intereselor participanților.

Principiile proiectului

Activitățile proiectului au fost organizate având la bază următoarele principii:

Principiul participării active – copilul este implicat direct în activitate, nu doar receptor al unor informații.

Principiul învățării prin experiență – experiența personală, experimentul, jocul și activitatea practică devin modalități de învățare.

Principiul accesibilității – activitățile sunt adaptate vârstei, nivelului de dezvoltare și particularităților participanților.

Principiul creativității – copiii sunt încurajați să își exprime ideile, emoțiile și propria perspectivă.

Principiul cooperării – activitățile favorizează comunicarea, lucrul în echipă, sprijinul reciproc și respectarea celorlalți.

Principiul stării de bine – activitatea educațională este asociată cu un climat pozitiv, sigur și stimulativ.

Principiul învățării fără teama de greșală – copiii sunt încurajați să încerce, să experimenteze și să descopere, valorizând procesul de învățare, nu doar rezultatul final.

Principiul diversității experiențelor de învățare – activitățile combină arta, lectura, jocul, mișcarea, explorarea, tehnologia și interacțiunea socială.

Perioada și organizarea proiectului

Ediția a II-a a Școlii de Vară „Coresienii exploratori” s-a desfășurat în luna **iulie 2026**, pe categorii de vârstă.

Programul a fost construit astfel încât fiecare zi să ofere participanților experiențe educaționale diverse, îmbinând activitățile creative și artistice cu lectura, jocul, activitățile de comunicare, explorarea, educația emoțională, educația pentru sănătate și activitățile cu elemente de educație civică.



Tipurile de activități

Programul Școlii de Vară a inclus activități variate, construite în jurul ideii de explorare și învățare prin experiență: activități artistice și creative, activități de lectură și dezvoltare a imaginației, activități ludice și de comunicare, activități de explorare și aventură, activități de tehnologie și educație pentru siguranță, activități de educație civică și prevenirea violenței, activități de reflecție și valorificare a experienței.

II. DESPRE GHID

Scopul ghidului

Prezentul ghid de bune practici valorifică experiența acumulată în cadrul Școlii de Vară „Coresienii exploratori” și își propune să ofere cadrelor didactice repere și exemple concrete pentru organizarea unor activități de educație nonformală atractive, accesibile și relevante pentru copii.

Ghidul pune în valoare activități care favorizează învățarea prin experiență, participarea activă, creativitatea, cooperarea, comunicarea și reflecția, precum și dezvoltarea competențelor emoționale și sociale.

Scopul ghidului este de a sprijini cadrele didactice în:

- planificarea și organizarea activităților nonformale;
- utilizarea unor metode și tehnici interactive;
- crearea unor contexte de învățare bazate pe joc, explorare și experiență;
- stimularea participării și implicării active a copiilor;
- dezvoltarea competențelor emoționale, sociale și creative;
- valorificarea experiențelor de învățare prin reflecție și feedback.

Cui se adresează ghidul

Ghidul se adresează, în principal, cadrelor didactice din învățământul primar și gimnazial care doresc să organizeze activități de educație nonformală în cadrul școlii, al programelor educaționale, al școlilor de vară, al atelierelor sau al altor contexte de învățare.

Exemplele prezentate pot constitui, de asemenea, o sursă de inspirație pentru cadre didactice care doresc să adapteze activitățile la specificul propriilor clase, la interesele elevilor și la resursele disponibile.



Cum poate fi utilizat ghidul

Ghidul nu propune rețete fixe de organizare a activităților, ci oferă exemple de practici care pot fi preluate, adaptate și dezvoltate în funcție de contextul educațional.

Fiecare activitate poate fi modificată în funcție de:

- vârsta și particularitățile copiilor;
- numărul participanților;
- timpul disponibil;
- spațiul în care se desfășoară activitatea;
- materialele și resursele disponibile;
- obiectivele urmărite.

Cadrele didactice sunt încurajate să adapteze activitățile și să valorifice creativ experiențele prezentate, păstrând în centrul demersului educațional copilul, participarea sa activă și starea sa de bine.

Ghidul poate fi utilizat atât pentru planificarea unor activități noi, cât și pentru îmbunătățirea unor activități deja desfășurate și pentru schimbul de idei și experiențe între cadre didactice.

III. REPERE METODICE PENTRU ACTIVITĂȚILE DE EDUCAȚIE NONFORMALĂ

Metode și tehnici utilizate

În cadrul Școlii de Vară „Coresienii exploratori”, activitățile au valorificat metode și tehnici specifice educației nonformale, adaptate vârstei și particularităților participanților:

- învățarea prin experiență;
- învățarea prin joc;
- învățarea prin cooperare;
- explorarea și experimentul;
- brainstormingul;
- conversația și reflecția;
- jocul de rol;
- activitățile practice și creative;



- activitățile senzoriale;
- activitățile outdoor;
- lucrul individual, în perechi și în echipă;
- metode și tehnici de exprimare și gestionare a emoțiilor.

Forme de organizare

Activitățile au fost organizate în forme variate, în funcție de obiectivele urmărite și de specificul fiecărei activități:

- activitate frontală;
- activitate individuală;
- activitate în perechi;
- activitate pe grupe/echipe;
- activitate în spații interioare și exterioare;
- activitate în contexte de învățare colaborativă.

Principii de organizare a activităților

Activitățile au urmărit:

- implicarea activă a copiilor;
- învățarea prin experiență;
- adaptarea sarcinilor la vârstă și particularitățile participanților;
- stimularea creativității și a inițiativei;
- cooperarea și comunicarea;
- crearea unui climat pozitiv și sigur;
- valorizarea fiecărui participant;
- reflecția asupra experienței de învățare.



IV. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Autorii își asumă responsabilitatea pentru originalitatea și conținutul materialelor publicate!



Curcubeul sunetelor – ritm, melodie, culoare

Nivel de învățământ: primar

Propunători: prof. înv. primar Alina ȘONTEA

prof. înv. primar Georgiana LUNGEANU

Context: Muzica este unul dintre cele mai naturale limbaje ale copilăriei — copiii răspund instinctiv la ritm, melodie și culoare, chiar înainte de a putea denumi o notă muzicală. Activitățile de educație muzicală au avantajul de a putea combina mișcarea, culoarea și sunetul într-un mod ludic. Boomwhackersurile oferă un instrument accesibil, fiecare notă are o culoare proprie, ceea ce permite elevilor să „vadă” muzica înainte de a o putea citi pe portativ. Combinate cu clopoței muzicali (clopoței diatonici, acordați pe gama Do Major), copiii pot experimenta atât ritmul prin lovire, cât și melodia prin sunete susținute, exersând coordonarea, auzul muzical și cooperarea în grup. Activitatea își propune să transforme gama Do Major într-o experiență corporală, vizuală și colectivă: copiii nu doar ascultă sau cântă, ci „devin” o notă muzicală prin culoarea instrumentului pe care îl mănuiesc, participând activ la construirea unei melodii comune. Legătura dintre culoare și sunet facilitează o formă de alfabetizare muzicală - recunoașterea notelor și a relațiilor dintre înălțimi de sunet.

Scopul activității: Dezvoltarea simțului ritmic, a auzului muzical și a capacității de cooperare a elevilor prin explorarea interactivă a gamei Do Major și interpretarea unor secvențe melodice scurte, folosind boomwhackers și clopoței muzicali colorați, într-o activitate de tip „orchestră colectivă”.

Obiective:

Elevii vor fi capabili:

- să discrimineze auditiv și vizual înălțimile sunetelor gamei Do Major prin asocierea cu culoarea corespunzătoare a boomwhackerului/clopoțelului muzical;
- să redea corect, la semnalul cadrului didactic, sunetele în ordinea cerută de o partitură color simplificată, sincronizându-se ritmic;
- să utilizeze clopoțeii muzicali, pentru a interpreta, individual sau în perechi, o secvență melodică scurtă;
- să verbalizeze stări emoționale asociate experienței muzicale.



Descrierea activității:

1. ÎNCĂLZIRE RITMICĂ

Pornind de la o melodie cu alternanțe de ritm lent și ritm rapid, elevii se grupează câte doi și mențin un balon în aer, mișcându-se în funcție de tempo.

2. EXPLORARE ȘI DISCRIMINARE SENZORIALĂ

Elevii descoperă instrumentele din sala de clasă și formulează predicții. După distribuirea seturilor de instrumente, elevii asociază sunetele cu culorile. Ei învață să identifice notele gamei Do Major prin intermediul culorii corespunzătoare instrumentului pe care îl mănuiesc (boomwhacker sau clopoțel muzical). Cadrul didactic demonstrează modul corect de utilizare a instrumentelor (pe palmă, pe genunchi, pe podea - pentru boomwhacker și prin apăsare cu degetele apropiate - pentru clopoțel). Elevii ascultă diferența dintre sunetele înalte și cele joase, observând relația dintre lungimea tubului/culoarea clopoțelului și înălțimea sunetului. Pentru exersare, cadrul didactic solicită interpretarea gamei în sens ascendent și descendent, apoi, ridică pe rând cartonașe colorate, iar elevii care dețin culoarea respectivă cântă nota corespunzătoare.

3. ORCHESTRA COLECTIVĂ

Se introduce o notație simplificată, realizată prin buline colorate, reprezentând o secvență muzicală. Elevii folosesc pe rând clopoțelii muzicali, apoi boomwhackersurile. Ei urmăresc culorile de pe fișă, le corelează cu culoarea instrumentului lor și reacționează la semnalul vizual sau auditiv al cadrului didactic, lovind instrumentul exact la momentul potrivit pentru a crea o succesiune melodică. Activitatea contribuie la consolidarea memoriei auditive și vizuale, coordonarea ochi – mână și motricitatea fină.

Elevii se coordonează ritmic, în perechi (unul folosind clopoțelul, celălalt, tubul), dar și colectiv, exersează o secvență scurtă, ghidați de aceeași partitură colorată, respectând ordinea și ritmul, experimentând conceptul de „armonie”. Ei observă continuitatea cromatică, observând că aceeași culoare reprezintă aceeași notă pe ambele tipuri de instrumente (DO, RE, MI, FA, SOL).

4. EDUCAȚIE CULTURALĂ

La final, elevii realizează audiții muzicale sub o formă interactivă. Se folosesc pentru percuție bețe de bambus, iar pentru ascultarea activă a muzicii, muzicograma, în care elementul auditiv – *The Sound of Music*, de Richard Rodgers – este completat de simboluri.



5. JURNALUL REFLEXIV

Individual, elevii reflectează asupra propriei experiențe muzicale (experiență – reflecție – conceptualizare – transfer):

A. „Ce am făcut și ce am auzit?”

1. Ce notă (culoare) ai avut tu? Cum suna instrumentul tău?
2. Care moment ți s-a părut cel mai distractiv?
3. A fost greu sau ușor să cânti exact atunci când trebuia? De ce?

B. „Ce am observat despre mine și despre grup?”

4. Ce s-a întâmplat când toată gama a cântat împreună? Cum a sunat diferit față de o singură notă?
5. Ai observat vreo diferență între sunetul boomwhackerului și cel al clopoțelului pentru aceeași notă?

C. „Ce am învățat?”

6. De ce crezi că fiecare notă are propria culoare — cum te ajută asta să înveți muzica?
7. Ce înseamnă pentru tine cuvântul „armonie” după această activitate?

D. „Ce voi face cu ce am învățat?”

8. Dacă ai avea acasă clopoței muzicali sau boomwhackers, ce melodie ai vrea să încerci să cânti?
9. Cum te-ai simțit în timpul activității muzicale de astăzi— ce culoare ai alege pentru starea ta de acum?
10. Ai putea învăța un prieten să cânte gama Do Major? Cum i-ai explica?

Resurse:

- set boomwhackers acordat diatonic pe gama Do Major;
- seturi de clopoței muzicali diatonici (hand bells), acordați la gama Do Major;
- partituri color simplificate (fișă cu secvențe de buline colorate, reprezentând secvențe melodice scurte);
- jurnal reflexiv;
- carioci, baloane, bețe de bambus, tabla interactivă.



Elemente inovatoare:

- Partitura color — un sistem de notație simplificată, accesibil, care face trecerea de la ascultare intuitivă la o formă incipientă de „citire muzicală”, fără complexitatea portativului clasic;
- Gama „vie” — transformarea celor șapte note într-o experiență corporală colectivă, în care fiecare copil devine, temporar, o notă muzicală, întărind memorarea prin mișcare și poziție fizică în spațiu;
- Continuitate cromatică între boomwhackers și clopoței — aceeași culoare pentru aceeași notă pe ambele instrumente, consolidând asocierea multisenzorială sunet-culoare, pentru primele cinci note din gama Do Major.

Impact asupra elevilor:

Activitatea a favorizat participarea activă a elevilor și implicarea acestora atât în exercițiile de ritm și mișcare, cât și în interpretările realizate cu ajutorul clopoțelilor muzicali și al boomwhackersurilor. Asocierea culorilor cu notele muzicale a facilitat învățarea și a stimulat memoria vizuală și auditivă. Activitatea a constituit o modalitate captivantă și multisenzorială de învățare a muzicii. Prin asocierea fiecărei culori cu o notă muzicală, elevii și-au dezvoltat capacitatea de recunoaștere a înălțimii sunetelor, discriminarea auditivă și memoria muzicală, consolidând totodată coordonarea ochi-mână și motricitatea fină. În același timp, această activitate a contribuit la dezvoltarea atenției, concentrării, capacității de a urma instrucțiuni și a spiritului de colaborare, prin interpretarea în grup a melodiilor și modelelor ritmice. De asemenea, a favorizat încrederea în sine și expresivitatea muzicală, transformând procesul de învățare într-o experiență distractivă, motivantă și incluzivă.

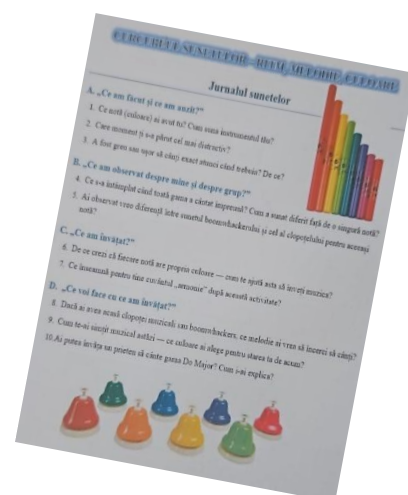
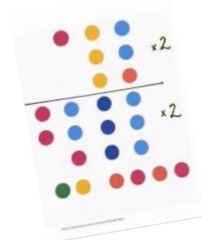
Anexe

<https://www.youtube.com/watch?v=Y3le0PZD00k>

<https://www.youtube.com/watch?v=-0jgvlnbBcg>

<https://vimeo.com/1049582053?fl=pl&fe=sh>

<https://www.facebook.com/reel/2960671330807740>





Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)



Plan and Blue Music - Game (Music Education/Music and Movement)





De la simbol la sens – lectura critică a textului literar

Domeniul: Limba și literatura română (abordare transdisciplinară: educație media, competențe digitale, dezvoltare personală).

Nivel de învățământ: gimnazial

Text suport: „Cai și bibilici” – Mircea Sântimbreanu

Propunători: prof. Anca IUGA – Inspector școlar, Limba și literatura română
prof. Adriana Magdalena MÂNICERU

Scop

Dezvoltarea gândirii critice și a competențelor de literație prin interpretarea simbolurilor, argumentarea opiniilor și evaluarea critică a conținuturilor generate cu ajutorul inteligenței artificiale.

Obiective

- formularea unor ipoteze privind evoluția acțiunii;
- interpretarea simbolurilor din text;
- compararea informațiilor provenite din surse diverse;
- analizarea critică a imaginilor generate de inteligența artificială;
- argumentarea propriilor interpretări folosind dovezi din text.

Descrierea activității

1. Anticiparea lecturii

Pornind de la mesajul personajului Biju: *Măine mă ascultă la istorie și sunt foarte speriat. Mă puteți ajuta?*, elevii discută strategiile pe care le-ar recomanda pentru depășirea emoțiilor înaintea unei evaluări și formulează ipoteze despre desfășurarea acțiunii.

2. Explorarea simbolurilor

În echipe, elevii consultă dicționare de simboluri și exemple de interpretări din cultura populară, discutând diferența dintre semnificațiile convenționale și simbolurile construite de autor în textul literar.

3. Lectura și validarea ipotezelor

Elevii citesc textul, verifică ipotezele formulate și argumentează, cu exemple din text, ce interpretări se confirmă și care trebuie revizuite.



4. Inteligența artificială în interpretarea textului

Fiecare echipă utilizează un instrument de inteligență artificială pentru a genera o copertă inspirată de text. Imaginile sunt analizate comparativ.

5. Dezbateri critică

Pornind de la imaginile generate, elevii discută:

- Ce elemente a selectat AI ca fiind importante?
- Ce informații lipsesc?
- Ce simboluri sunt exagerate?
- Ce stereotipuri sau preconcepții pot fi observate?
- Cum influențează formularea promptului rezultatul obținut?

6. Reflecție

Elevii formulează concluzii privind diferența dintre interpretarea personală, interpretarea literară și reprezentarea realizată de inteligența artificială.

7. Atelier de creație – Schimbă simbolurile

Pornind de la semnificațiile atribuite cailor și bibilicilor în text, elevii aleg alte două animale care ar putea transmite un mesaj asemănător sau unul diferit. Ei explică simbolurile alese și argumentează modul în care acestea modifică interpretarea textului.

Sarcină de lucru:

Dacă ai înlocui caii și bibilicile cu alte două animale, pe care le-ai alege? Ce ar simboliza ele? Argumentează alegerea.

8. Provocarea echipei – Kitul anti-panică pentru Biju

Pornind de la emoțiile personajului Biju înaintea evaluării, elevii sunt provocați să proiecteze un Kit anti-panică, care să îl ajute să depășească teama și să se pregătească eficient.

9. Semaforul deciziilor – Superstiții sau alegeri eficiente?

După prezentarea kiturilor, elevii primesc cartonașe cu diferite comportamente, obiecte sau atitudini și le clasifică în: alegeri bune, alegeri discutabile, alegeri nepotrivite.

Se argumentează fiecare alegere și se discută diferența dintre strategiile eficiente de învățare, sprijinul emoțional, superstiții, comportamente care reduc șansele de reușită.

10. Reflecție finală

Elevii răspund la următoarele provocări:

- Alegeți un cartonaș verde pe care îl considerați indispensabil pentru succesul lui Biju.
- Alegeți un cartonaș galben pe care l-ați transforma în verde. Explicați cum.



• Alegeți un cartonaș roșu și spuneți cu ce l-ați înlocui pentru ca Biju să aibă mai multe șanse de reușită.

În încheiere, completează enunțul: „Succesul nu apare din întâmplare. El se construiește prin...”

Resurse:

- fișe de lucru;
- cartonașe Semafor;
- markere și coli A3.

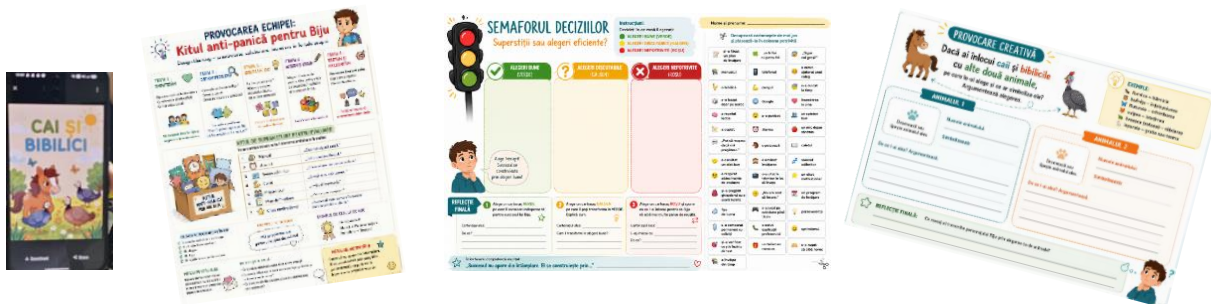
Elemente inovatoare

- integrarea lecturii literare cu educația media și utilizarea responsabilă a inteligenței artificiale;
- dezvoltarea competențelor de literație informațională prin compararea surselor;
- valorificarea investigației și colaborării în interpretarea textului;
- stimularea gândirii critice prin analiza produselor generate de AI;
- transferul învățării către situații autentice de gestionare a emoțiilor și luare a deciziilor.

Impact asupra elevilor

Activitatea a favorizat implicarea activă a elevilor în procesul de interpretare a textului literar, dezvoltând competențele de argumentare, colaborare și reflecție critică. Utilizarea inteligenței artificiale a constituit un context autentic pentru analiza limitelor și potențialului tehnologiilor digitale, elevii înțelegând necesitatea validării informațiilor și a raportării permanente la text și la surse credibile. Totodată, activitatea a contribuit la dezvoltarea strategiilor de gestionare a emoțiilor asociate evaluării și la conștientizarea faptului că succesul școlar se bazează pe pregătire, perseverență și încredere în propriile resurse.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





Aventura în ținutul jocurilor

Nivel de învățământ: primar

Propunător: prof. înv. primar Cristina COBIANU

prof. Teodora CATANĂ

prof. Adriana Daniela BĂRĂSCU

Scopul activității:

Stimularea dezvoltării competențelor de comunicare, a relațiilor interpersonale și a inteligenței emoționale ale elevilor prin desfășurarea unor activități nonformale, interactive și creative, menite să promoveze colaborarea, exprimarea liberă și implicarea activă.

Obiective:

- cunoașterea și memorarea numelor participanților, dezvoltarea atenției și a coeziunii grupului
- colaborarea eficientă cu membrii echipei în cadrul activităților desfășurate, respectând regulile și asumându-și roluri în rezolvarea sarcinilor propuse.
- manifestarea creativității și inițiativei în realizarea produselor și în găsirea de soluții practice în cadrul jocurilor și provocărilor.
- participarea activă la jocurile de mișcare, dezvoltându-și coordonarea motrică, spiritul de echipă și capacitatea de cooperare.
- stimularea creativității și a exprimării artistice.

Descrierea activității:

Jocul „Pânza prieteniei” – joc de cunoaștere a numelor

Materiale:

Un ghem de sfoară sau de ață mai groasă.

Desfășurare:

Copiii formează un cerc. Primul participant se prezintă spunându-și numele (și, opțional, un lucru care îi place). Apoi păstrează capătul sforii în mână și aruncă ghemul unui alt copil din cerc.

Copilul care primește ghemul spune mai întâi numele celui care i l-a aruncat, apoi își spune propriul nume. După aceea, ține sfoara și aruncă ghemul unui alt coleg, repetând același procedeu.



Jocul continuă până când fiecare copil a primit ghemul cel puțin o dată. Între participanți se formează o adevărată „pânză de păianjen”, care simbolizează legăturile create în cadrul grupului.

Variantă: La final, ghemul este desfăcut în ordine inversă. Fiecare copil aruncă ghemul înapoi persoanei de la care l-a primit, spunându-i numele. Astfel, copiii își exersează memoria și atenția.



Jocul „Oul săltăreț”

Materiale:

- câte un ou pentru fiecare echipă;
- frunze, paie, iarbă, crenguțe și alte materiale naturale;
- sfoară, bandă adezivă sau alte materiale de fixare (opțional);
- un loc sigur de unde ouăle pot fi lăsate să cadă.

Desfășurare:

Copiii sunt împărțiți în echipe și primesc câte un ou și materialele necesare. Fiecare echipă trebuie să construiască un înveliș protector pentru ou, folosind materialele puse la dispoziție, astfel încât acesta să reziste la impact.

După finalizarea construcțiilor, fiecare ou este lăsat să cadă de la aceeași înălțime. La final, se verifică starea fiecărui ou.

Reguli și stabilirea câștigătorului:

Câștigă echipa al cărei ou rămâne intact după cădere. Dacă mai multe ouă nu se sparg, pot fi declarate mai multe echipe câștigătoare sau se poate organiza o rundă suplimentară de la o înălțime mai mare.



Jocul „Cuvinte dansatoare”

Materiale:

- 1 marker pentru fiecare echipă;
- 4 sfori de aceeași lungime, legate de marker;
- coli mari de hârtie (flipchart sau carton);
- listă cu cuvinte (ex.: aventură, prietenie, distracție, bucurie, litoral, călătorie, amintiri);
- cronometru (opțional).

Desfășurare:

Copiii sunt împărțiți în echipe de câte patru participanți. Fiecare copil ține în mână un capăt al unei sfori legate de markerul aflat în mijloc. Fără să atingă markerul cu mâna, membrii echipei trebuie să își coordoneze mișcările, întinzând și slăbind sforile, pentru a controla markerul și a scrie împreună cuvintele propuse pe foaia de hârtie.

Echipa trebuie să comunice permanent și să colaboreze pentru a realiza scrisul cât mai clar și într-un timp stabilit. Activitatea poate fi desfășurată contra cronometru sau sub formă de concurs între echipe.

Reguli și stabilirea câștigătorului:

Câștigă echipa care reușește să scrie corect și cât mai lizibil cuvintele sau literele propuse în timpul alocat, respectând regula de a nu atinge markerul cu mâna.

Câștigă echipa care reușește să scrie cele mai multe cuvinte corecte sau care realizează scrisul cel mai lizibil în timpul alocat.



Jocul „Am trecut și eu pe aici... Școala de Vară- Coresienii exploratori ”

Materiale necesare:

- vopsea lavabilă non-toxică;
- pensule sau bureți pentru aplicarea vopselei;
- coală mare de hârtie (tip banner);
- șervețele umede și apă pentru curățare.

Desfășurare:

La începutul activității, pe coala de hârtie este scris mesajul „Am fost și eu la școala de vară”. Fiecărui copil i se aplică vopsea lavabilă pe talpa unui picior, după care acesta își imprimă amprenta pe coală, în jurul mesajului. Activitatea continuă până când toți copiii își lasă amprenta, rezultând o lucrare colectivă care simbolizează participarea și experiențele trăite în cadrul școlii de vară.

Variantă de joc:

Fiecare copil poate scrie lângă amprenta sa prenumele, un cuvânt care descrie experiența avută (de exemplu: bucurie, prietenie, aventură, distracție) sau poate desena un simbol reprezentativ. La final, copiii sunt invitați să prezinte pe scurt ce înseamnă pentru ei amprenta realizată și ce amintire păstrează din activitățile desfășurate.





Elemente inovatoare:

- Utilizarea învățării prin joc și a provocărilor practice pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale și a spiritului de echipă.
- Îmbinarea activităților de mișcare cu cele de creație artistică și rezolvare de probleme, oferind copiilor experiențe variate de învățare.
- Valorificarea materialelor naturale și a resurselor ușor accesibile în activități care stimulează creativitatea și gândirea practică.
- Promovarea învățării prin cooperare, prin jocuri în care succesul depinde de implicarea și colaborarea tuturor membrilor echipei.
- Crearea unui mediu de învățare nonformal, în care copiii învață prin explorare, experimentare și participare activă.
- Încurajarea exprimării emoțiilor și consolidarea relațiilor dintre copii prin activități interactive și experiențe comune.

Impact asupra elevilor:

Participarea la activitățile desfășurate în cadrul școlii de vară a contribuit la creșterea nivelului de implicare și a motivației elevilor pentru învățare prin experiență. Contextele nonformale au favorizat dezvoltarea autonomiei, a inițiativei și a încrederii în propriile capacități, oferind oportunități de învățare activă și de valorificare a potențialului individual și de grup.



Artă senzorială, creativitate și zâmbete

Nivel de învățământ: primar

Propunător: prof. înv. primar Carmen -Maria MITRESCU

Scopul activității:

Stimularea interesului elevilor pentru arta senzorială prin organizarea unor activități recreative atractive și distractive. Activitatea a urmărit dezvoltarea creativității elevilor prin utilizarea simțului tactil, oferindu-le elevilor ocazia să reproducă desene folosind sare și spumă de ras.

Obiective:

- dezvoltarea deprinderilor și priceperilor motrice;
- îmbunătățirea coordonării mișcărilor mușchilor mici ai mâinilor;
- educarea simțului tactil în arta senzorială prin analiza directă a unor substanțe;
- dezvoltarea atenției și a capacității de a respecta reguli;
- stimularea creativității elevilor;
- cultivarea interesului pentru arta senzorială;
- crearea unei atmosfere de relaxare, veselie și socializare.

Descrierea activității:

Activitatea s-a desfășurat pe holul școlii.

În prealabil, s-au lipit pe hol trei bucăți mari de folie neagră din plastic. Pe suprafața uneia s-a presărat sare, pe alta făină și pe cea de-a treia s-a pus spumă de ras. Elevii au fost împărțiți în echipe, iar fiecare echipă a primit câte un zar pe care erau desenate diverse figuri geometrice, simboluri, linii. Un elev dădea cu zarul, iar ceilalți reproduceau pe folie acel desen de pe zar, trasând conturul pe folia acoperită cu sare, făină, spumă de ras. La semnalul sonor al unui clopoțel, echipele se roteau la aceste ateliere, astfel încât fiecare elev a participat, pe rând, la toate trei.

În final, elevii au împărtășit impresii despre ce au simțit când au lucrat cu fiecare substanță, cum s-au simțit acele substanțe în timp ce le atingeau cu degetele pentru a realiza desenele de pe zar.

Resurse:

- folie neagră din plastic;



- sare, făină, spray cu spumă de ras;
- scoci lat;
- zaruri din hârtie;
- pernițe;
- șervețele uscate și umede;

Elemente inovatoare:

Activitatea a îmbinat arta senzorială cu creativitatea și coordonarea mușchilor mici ai mâinilor.

Elementul inovator a fost reprezentat de realizarea unor desene folosind materiale ce au altă întrebuințare (sare, făină, spumă de ras) față de cele pe care elevii le foloseau în cadrul orelor de arte vizuale și abilități practice.

Spuma de ras le-a captat maxim atenția, deoarece a amplificat senzația pe care aceasta a lăsat-o în momentul în care elevii o atingeau și o nivelau ulterior.

Impact asupra elevilor:

Activitățile au avut un impact pozitiv, surprinzător asupra stării de spirit și a utilizării simțului tactil în realizarea desenelor. Au observat că arta senzorială îi determină să se conecteze intens cu simțurile lor, dezvoltându-le creativitatea. De asemenea, au constatat că pot folosi diverse materiale ce au întrebuințări gospodărești în arta senzorială.

Copiii au participat cu entuziasm, interes, veselie, participând activ în cadrul activității, ducând la crearea unei atmosfere relaxante ce a contribuit la dezvoltarea stării de bine a elevilor.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)







Ne mișcăm, ne jucăm, colaborăm!

Nivel de învățământ: primar

Propunători: prof. înv. primar Iulia-Maria ROȘOIU

prof. Sorina-Vanessa PÎRVU

prof. înv. primar Iuliana-Maria POPA

Scopul activității:

Stimularea interesului elevilor pentru mișcare și sport prin organizarea unor jocuri sportive și activități recreative atractive, desfășurate într-un cadru relaxat, de vacanță. Activitatea a urmărit dezvoltarea motricității, a spiritului de echipă, a coordonării și a fair-play-ului, oferindu-le copiilor oportunitatea de a se bucura de mișcare și de timpul petrecut împreună.

Obiective:

- dezvoltarea deprinderilor și priceperilor motrice;
- îmbunătățirea coordonării, echilibrului și vitezei de reacție;
- stimularea rezistenței și a mobilității;
- dezvoltarea spiritului de echipă și a capacității de cooperare;
- cultivarea fair-play-ului și a respectului față de colegi;
- dezvoltarea atenției și a capacității de a respecta reguli;
- stimularea competitivității pozitive;
- încurajarea participării active la activități fizice;
- crearea unei atmosfere de relaxare, veselie și socializare.

Descrierea activității:

Activitatea a cuprins o serie de jocuri sportive și recreative, adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare al elevilor. Jocurile au fost organizate individual, în perechi și pe echipe, astfel încât toți copiii să fie implicați activ.

Printre activitățile desfășurate s-au numărat:

Badminton- elevii au exersat lovirea fluturașului, deplasarea și coordonarea mâna-ochi, desfășurând apoi mici jocuri între colegi. Activitatea a contribuit la dezvoltarea preciziei, atenției și vitezei de reacție.



„Fotbal cu capul”- joc recreativ în care elevii au folosit lovitura cu capul pentru a menține sau transmite mingea, într-o variantă adaptată vârstei și desfășurată sub supravegherea cadrului didactic. Jocul a stimulat coordonarea, atenția și colaborarea.

Ștafeta cu pahare de apă- elevii, împărțiți în echipe, au avut sarcina de a transporta apă cu ajutorul paharelor, parcurgând un traseu stabilit și încercând să ajungă la final cu cât mai multă apă. Activitatea a îmbinat mișcarea cu îndemânarea, atenția și spiritul de echipă.

Bătaia cu apă- activitate recreativă desfășurată în aer liber, care a oferit copiilor un moment de relaxare, veselie și socializare. Jocul a fost organizat cu respectarea unor reguli clare privind siguranța și comportamentul față de ceilalți.

Ștafete sportive- elevii au parcurs trasee cu diferite sarcini motrice, individual sau în echipe. Ștafetele au solicitat viteza, îndemânarea, coordonarea și capacitatea de a respecta regulile jocului.

Activitățile au fost alternate astfel încât momentele de efort fizic să fie îmbinate cu jocuri recreative. Competiția a fost valorificată ca modalitate de motivare, accentul fiind pus însă pe participare, cooperare, respect și bucuria de a face mișcare împreună.

Resurse:

- mingi de fotbal;
- rachete și fluturași pentru badminton;
- pahare de plastic;
- recipiente cu apă;
- conuri și jaloane;
- materiale pentru delimitarea traseelor;
- spațiu exterior adecvat desfășurării activităților;
- cronometru, acolo unde a fost necesar.

Elemente inovatoare:

Activitatea a îmbinat jocul sportiv tradițional cu activități recreative specifice unei școli de vară, transformând mișcarea într-o experiență atractivă și memorabilă pentru copii.

Un element inovator a fost diversitatea probelor: de la badminton și ștafete la jocuri amuzante precum transportul apei cu paharele și bătaia cu apă. Astfel, elevii cu niveluri și preferințe sportive diferite au avut posibilitatea de a se implica și de a descoperi forme de mișcare care le plac.



Activitățile au urmărit nu doar performanța fizică, ci și cooperarea, comunicarea, respectarea regulilor și dezvoltarea relațiilor dintre copii.

Impact asupra elevilor:

Activitățile au avut un impact pozitiv asupra stării de spirit și a implicării elevilor. Copiii au participat cu entuziasm, au colaborat în cadrul echipelor și au experimentat bucuria mișcării într-un context relaxat și atractiv.

Jocurile au contribuit la dezvoltarea coordonării, îndemânării, vitezei de reacție și a rezistenței, dar și la formarea unor comportamente bazate pe cooperare, respect și fair-play.

Activitățile recreative au favorizat socializarea și apropierea dintre elevi, oferindu-le ocazia de a se cunoaște mai bine și de a construi amintiri plăcute împreună.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





Mă joc, învăț, creez, descopăr

Nivel de învățământ: primar

Propunător: prof. înv. primar Liliana VASILE

Scopul activității:

Creșterea participării elevilor în cadrul unor activități outdoor menite să contribuie la dezvoltarea personală a acestora;

Obiective:

- dezvoltarea abilităților logice, a deprinderilor de limbaj și de relaționare a elevilor;
- dezvoltarea capacităților expresive relaționale, de înțelegere și inovație socială;
- descoperirea pasiunilor și dezvoltarea abilităților;
- promovarea unui stil de viață sănătos (trăire și manifestare emoțională, stare de bine).

Descrierea activității:

În cadrul atelierului, au fost practicate jocuri de autocunoaștere și intercunoaștere prin folosirea diferitelor forme de comunicare. Au fost desfășurate exerciții artistice și creative, s-au lucrat fișe pentru identificarea asemănărilor și a deosebirilor dintre sine și ceilalți. S-au exersat jocuri de încredere și de cooperare. Copiii au descris emoțiile trăite în timpul jocurilor. Au prezentat experiențe de viață, au creat scurte povestiri sau scenete hazlii pe baza unor cuvinte cheie, au exersat jocuri de mimă pentru înțelegerea unor mesaje nonverbale, au verbalizat ideile, gândurile, emoțiile față de o situație dată. Au fost emise afirmații pozitive despre sine și despre ceilalți. În cadrul jocurilor de rol create de colegi, copiii au putut observa elemente specifice ascultării active.

Resurse:

- **materiale:** minge, coli, flipchart, markere, carioci, creioane colorate, fișe de lucru, sfoară, tablă, lipici, foarfecă.
- **procedurale:** animația socio-educativă, gândirea critică, jocul interactiv, dezbateră, povestirea, observarea dirijată, demonstrația, problematizarea, dramatizarea, exercițiul, investigația, descrierea
- **umane:** elevii și cadrele didactice implicate.



Elemente inovatoare:

- manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți;
- exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copiii și adulții cunoscuți;
- utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în contextul activităților outdoor;
- transmiterea unor mesaje verbale și nonverbale simple despre propriile experiențe de viață;
- explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți.

Impact asupra elevilor:

Activitatea a avut mai multe beneficii: copiii au putut să-și descopere latura creativă, hobby-uri, pasiuni, talente, și-au dezvoltat abilitățile potrivit pasiunilor exprimate, și-au putut exercita capacitățile de interacțiune, gândirea creativă. În cadrul jocurilor practicate, au găsit prilejul de a exercita spiritul de echipă, dar și încrederea în forțele proprii. Alte beneficii ale activității au fost reprezentate de promovarea non-discriminării în rândul copiilor și a interculturalității prin activități inovative în sistem outdoor.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





Vânătoare de comori – *Descoperă școala!*

Nivel de învățământ: gimnazial

Propunători: prof. Daniela FLOROIU

prof. dr. Georgeta GOGEANU – Inspector școlar, Managementul
resurselor umane

prof. Adriana Magdalena MÂNICERU

Scop

Crearea unui context de învățare nonformală care să faciliteze cunoașterea mediului școlar, dezvoltarea competențelor de colaborare și orientare, precum și utilizarea creativă a tehnologiei digitale.

Obiective:

- familiarizarea elevilor cu principalele spații și servicii ale unității de învățământ;
- dezvoltarea competențelor de comunicare și colaborare prin activități desfășurate în echipă;
- dezvoltarea spiritului de observație și a capacității de rezolvare a problemelor.
- formarea competențelor digitale prin utilizarea responsabilă a dispozitivelor mobile și a platformelor educaționale;
- stimularea participării active și a motivației pentru învățare în contexte nonformale.

Descrierea activității:

Activitatea a debutat prin organizarea elevilor în echipe și transmiterea unui **link de acces către colecția creată pe platforma Wakelet** (<https://wakelet.com/i/invite?code=9izt5t8f>), unde erau publicate, în ordine, ghicitorile care reprezentau indiciile traseului.

Pornind de la fiecare ghicitoare, echipele au descoperit spațiul vizat, s-au deplasat la locația respectivă și au realizat fotografia solicitată, utilizând dispozitive mobile. După finalizarea fiecărei provocări, au revenit în colecția Wakelet pentru a accesa următorul indiciu și a continua explorarea.

Pe parcursul activității, elevii au vizitat biblioteca, cabinetul de informatică, laboratorul de chimie, secretariatul, tribuna din curtea școlii, sala de sport, chioșcul cu produse



alimentare și colțul de relaxare, familiarizându-se cu rolul și importanța fiecărui spațiu în viața școlii.

Activitatea s-a încheiat după parcurgerea tuturor provocărilor din Wakelet, printr-o scurtă sesiune de reflecție și feedback, în cadrul căreia elevii au discutat despre experiența trăită și despre modul în care colaborarea, spiritul de observație și utilizarea responsabilă a tehnologiei au contribuit la rezolvarea sarcinilor.

Resurse:

- ghicitori și indicii digitale, publicate în platforma Wakelet;
- dispozitive mobile (telefon / tabletă);
- spațiile unității de învățământ (biblioteca, cabinetul de informatică, laboratorul de chimie, secretariatul, sala de sport, tribuna, chioșcul și zona de relaxare).

Elemente inovatoare:

- integrarea gamificării în procesul educațional pentru creșterea motivației elevilor;
- valorificarea tehnologiei digitale prin utilizarea platformei Wakelet pentru realizarea unui portofoliu colaborativ;
- îmbinarea învățării experiențiale cu explorarea spațiului școlar;
- dezvoltarea competențelor-cheie europene: competențe digitale, competențe personale, sociale și de a învăța să înveți, competențe civice și spirit de inițiativă.

Impact asupra elevilor:

Activitatea a contribuit la dezvoltarea competențelor de colaborare, comunicare, orientare și utilizare responsabilă a tehnologiei digitale. Caracterul ludic și experiențial al activității a favorizat învățarea activă, participarea responsabilă și dezvoltarea autonomiei în rezolvarea sarcinilor.



Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri a produse obținute etc.)

Ghicitoare 2

N-am creion și nici caiet,
Dar învățul e complet.
Taste multe am în față,
Iar un click îți dă povată.

Ghicitoare 3

Elementele sunt o suță,
Fiecare-i cunoscută.
Pe perete stau frumos,
Într-un tabel tolositor.

Ghicitoare 4

Cataloage și dosare,
Acte multe, fiecare.
Dacă ai nevoie-n școală,
Aici găsești mereu o vorbă bună.

Ghicitoare 5

Nu alerg și nici nu joc,
Dar privesc din al meu loc.
Sus mă utor ca să privești
Tot ce n curte înălținești.

Ghicitoare 6

Aici mingea sare sus,
Recorduri sunt mereu de spus.
Alegăm și ne mițecem voioși,
Ca să fim puternici și sănătoși.



Desenăm împreună ce ne-a plăcut azi!

Nivel de învățământ: primar

Propunător: prof. învă. primar Maria–Daniela CHIVULESCU

prof. Sorina Ileana TOMA – Inspector școlar, Management instituțional

prof. Constantina Madiluța FOLEA – Inspector școlar, Activități

extrașcolare

Scopul activității:

Stimularea coeziunii de grup, a inteligenței emoționale și a exprimării libere prin activități artistice și de exprimare emoțională, având rolul de a fixa și a valoriza experiențele pozitive din timpul zilei.

Obiective:

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să colaboreze eficient, negociind spațiul comun de pe foaie și materialele, fără a genera conflicte;
- să sintetizeze o experiență de câteva ore într-un singur desen sau într-o reprezentare vizuală;
- să identifice și să exprime momentele care le-au produs bucurie sau o stare de bine, concentrându-se pe momentele pozitive ale zilei;
- să utilizeze instrumentele de lucru variate (carioci, culori cerate), adaptându-se la spații mari și poziții non-standard (pe jos / pe perete);
- să exprime verbal și succint argumentele pentru care au ales momentul desenat;

Descrierea activității:

O activitate de tipul „Desenăm împreună ce ne-a plăcut azi!” este excelentă pentru finalul unei zile de școală de vară, fiind o activitate outdoor / indoor de relaxare și reflecție. Ea ajută copiii să își exprime emoțiile, să colaboreze și să fixeze cunoștințele acumulate.

Copiii se așază în cerc. Învățătorul / coordonatorul pornește un fundal sonor interactiv (ex: sunete din natură corelate cu tema zilei). Fiecare copil spune un singur cuvânt care descrie starea lui din acel moment.

Se prezintă materialul de lucru (pânza uriașă desfășurată pe jos/pe perete). Elevii vor desena în același timp pe aceeași foaie mare, doar lucruri care le-au adus bucurie în ziua



respectivă. Fiecare își alege un colț sau un spațiu și ilustrează momentul preferat (un joc, o gustare, o poveste). Învățătorul monitorizează interacțiunile și ajută la așezarea în spațiu. Copiii își pot negocia spațiul („Pot să desenez și eu un copac lângă soarele tău?”).

Se montează telefonul pentru filmarea time-lapse a procesului. Spre final, se oferă cariocile fluorescente pentru a adăuga „detalii magice”.

În ultimele 10 minute fiecare copil (sau grup) prezintă pe scurt ce a desenat și de ce a ales acel moment. Se apreciază originalitatea, perseverența, colaborarea și creativitatea.

Se strâng materialele. Copiilor li se amintește că lucrarea lor va fi expusă pentru părinți.

Indicatori de succes (evaluarea activității):

- *Acoperirea suprafeței de lucru:* Rola de hârtie este plină de culoare și nu există zone mari lăsate complet goale.

- *Interconectarea:* Desenele nu sunt doar „insule” izolate, ci comunică sau se îmbină armonios între ele.

- *Climatul de lucru:* Copiii comunică relaxat, își împrumută materialele și își apreciază reciproc ideile în timpul procesului.

Resurse: rolă mare de hârtie (sau foi de flipchart lipite între ele) întinsă pe podea sau pe un perete, carioci, culori cerate, creioane colorate, carioci / vopsele fluorescente (neon), lanternă cu lumină ultravioletă (UV / Blacklight), post-it-uri în formă de bule de text, telefon / tabletă pentru înregistrare audio și fotografii, trepied pentru time-lapse.

Elemente inovatoare:

- *Fundal sonor interactiv (soundscape):* Pune o muzică relaxantă, ambientală, în timp ce copiii desenează. Folosește o aplicație care generează sunete din natură (ploaie, pădure, valurile mării) sau sunete urbane, în funcție de ce au făcut copiii în acea zi. Copiii trebuie să își sincronizeze ritmul desenului cu „povestea sonoră”. Îi va ajuta să se concentreze și să se liniștească după o zi plină de energie.

- *„Glow in the Dark” (efectul magic):* Folosește câteva carioci sau vopsele fluorescente (neon). La finalul activității, trage jaluzelele, oprește lumina din clasă și aprinde o mică lanternă cu lumină ultravioletă (UV / Blacklight). Desenele lor vor „lumina”, creând un efect de WOW extrem de puternic.

- *Elemente 3D atașate (mixed media):* Pune la dispoziție o cutie cu materiale reciclabile sau din natură colectate în timpul zilei (frunze, crenguțe, nasturi, bucăți de material textil, fire



de lână). Copiii nu doar desenează, ci pot lipi aceste elemente direct pe pânză, transformând desenul plat într-o lucrare tridimensională și tactilă.

- *Tehnica „stop-motion” rapid*: Pune o cameră (sau telefonul pe un trepied) să facă o fotografie la fiecare 2 minute (Time-lapse). La final, le poți arăta copiilor un video de 15 secunde în care pânza albă prinde viață și se umple de culoare ca prin magie.

- *Turul galeriei cu „licitație de aprecieri”*: Fiecare copil primește 3 stickere în formă de inimioară sau stea. În loc de o prezentare clasică unde unii copii se pot plictisi ascultând, toți se plimbă prin clasă / curtea școlii și își lipesc „aprecierile” pe desenele colegilor (fără a-și acorda aprecieri propriei contribuții). Se discută apoi desenele care au atras cele mai multe reacții.

Impact asupra elevilor:

Implementarea acestor activități a avut un impact profund și multidimensional asupra elevilor. Acesta a depășit sfera simplului desen și a atins dezvoltarea lor emoțională, socială și cognitivă.

1. Impactul psihologic și emoțional (starea de bine)

Descărcare emoțională (catharsis): Desenul a funcționat ca un instrument de art-terapie. Copiii și-au exteriorizat oboseala, entuziasmul sau eventualele frustrări acumulate peste zi într-un mod sigur și creativ.

Creșterea stimei de sine: Tehnici precum „Glow in the dark”, codurile QR sau „Licitația de aprecieri” i-au făcut pe copii să-și vadă și să-și valorifice munca. Sentimentul că „ceea ce am făcut eu este special” le-a crescut încrederea în propriile forțe.

Ancorarea în pozitiv: Pornind de la cerința de a identifica ceea ce le-a plăcut, copiii și-au exersat capacitatea de a identifica și valorifica experiențele pozitive, contribuind la dezvoltarea rezilienței.

2. Impactul social și relațional (coeziunea grupului)

Reducerea bullying-ului și a rivalităților: Lucrând pe o pânză comună sau în echipe hibride, copiii au înțeles că spațiul celuilalt trebuie respectat. Ei au învățat să împartă resursele (culorile) și să negocieze („eu desenez aici, tu acolo”).

Validarea diversității: În timpul prezentărilor, copiii au observat că deși au trăit aceeași zi, fiecare a experimentat-o diferit (cuiva i-a plăcut o activitate, altuia un experiment). Acest lucru le-a dezvoltat empatia și toleranța.



Sentimentul de apartenență: Când pânza uriașă a fost completă, elevul a simțit: „*Eu fac parte din acest grup. Fără pătrățelul sau desenul meu, tabloul nu ar fi fost complet*”.

3. Impactul cognitiv și digital (competențe pentru viitor)

Dezvoltarea gândirii critice și de sinteză: Pentru pânza uriașă, fiecare copil a trebuit să selecteze dintr-un flux de 4 ore de activități doar momentele cheie. Această capacitate de a rezuma și a structura informația este o abilitate cognitivă superioară.

Digitalizare cu sens (smart screening): Utilizarea tabletei/ telefonului smart le-a arătat copiilor că tehnologia nu este doar pentru jocuri pasive, ci este un instrument puternic de creație și stocare a amintirilor.

Dezvoltarea inteligenței spațiale și motrice: Desenul pe suprafețe mari (pânza pe jos sau pe perete) a implicat mișcarea întregului corp, controlul forței și orientarea în spațiu, elemente esențiale mai ales pentru copiii de vârstă primară.

4. Impactul asupra tranziției către casă (relația cu părinții)

Eliminarea răspunsului „Nimic!”: La clasică întrebare a părinților „*Ce ai făcut azi la școală?*”, copilul nu va mai răspunde sec „Nimic!”. Având proaspăt în minte desenul realizat, el va povesti cu entuziasm și detalii tot ce a experimentat.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)

1. Produse obținute (dovezi materiale)

- **Pânza colectivă:** rola de hârtie uriașă, complet colorată, care poate fi expusă pe holul școlii sau la avizier sub titlul „*O zi din viața noastră la Școala de Vară*”.
- **Produse hibride (digitale):** videoclipul de tip *time-lapse* (accelerat) care arată transformarea pânzei de la alb la o explozie de culoare.



2. Fotografii (dovezi vizuale)



3. Mărturisiri ale elevilor (dovezi scrise/verbale)

- „Mi-a plăcut cel mai mult că David m-a lăsat să desenez racheta mea chiar lângă copacul lui.” (Andrei, 9 ani);
- „Nu știam că putem desena toți pe o singură foaie fără să ne certăm. A ieșit o poveste uriașă.”
- „Este prima dată când fetița mea mi-a povestit pas cu pas ce a făcut la școală.”



VIA în căutarea comorii – vânătoare de comori interdisciplinară

Nivel de învățământ: gimnazial

Propunători: prof. Adriana Magdalena MÂNICERU

prof. Monica CONSTANTINESCU

prof. Oana Janina VIȘENICĂ

Scop:

Dezvoltarea competențelor de comunicare, gândire critică, colaborare și rezolvare de probleme prin participarea la o activitate interdisciplinară de tip *treasure hunt*, desfășurată într-un cadru narativ inspirat din universul basmelor.

Obiective:

- stimularea interesului pentru învățare prin integrarea elementelor de joc și poveste;
- consolidarea cunoștințelor dobândite la diferite discipline prin rezolvarea unor provocări interdisciplinare;
- dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română și în limbi străine;
- dezvoltarea competențelor matematice și logice prin rezolvarea de sarcini și rebusuri;
- dezvoltarea spiritului de echipă și a capacității de luare a deciziilor;

Descrierea activității:

Activitatea s-a desfășurat sub forma unei povești interactive, în care elevii au devenit personaje principale ale unei aventuri desfășurate în regatul imaginar „Coresi”.

Firul narativ a urmărit aventura personajului VIA, care trebuia să demonstreze că este pregătit să pătrundă pe tărâmul Zmeului Gimnaziu și să descopere comoara ascunsă. Pentru a avansa în poveste, elevii au rezolvat provocări interdisciplinare: exerciții de vocabular și gramatică, identificarea adjectivelor, completarea unui text, rebusuri, exerciții de limba franceză, indicii logice și sarcini de orientare în spațiul școlii.

Fiecare răspuns corect conducea către următoarea etapă a traseului, elevii deplasându-se în diferite spații ale școlii pentru a descoperi noi indicii și noi provocări. Finalizarea tuturor etapelor le-a permis să ajungă la comoara simbolică și la mesajul final al poveștii, care evidențiază importanța cunoașterii, perseverenței și învățării continue.

Resurse:

- scenariul narativ al activității;



- fișe de lucru concepute sub forma unor scrisori și mesaje;
- plicuri cu indicii și provocări;
- rebusuri și exerciții interdisciplinare;
- materiale didactice specifice disciplinelor implicate;
- spațiile unității de învățământ utilizate ca puncte ale traseului.

Elemente inovatoare:

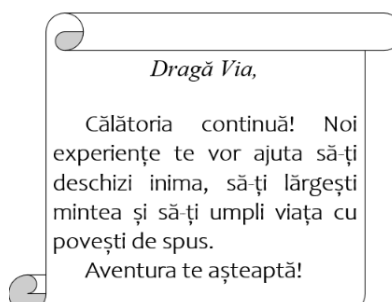
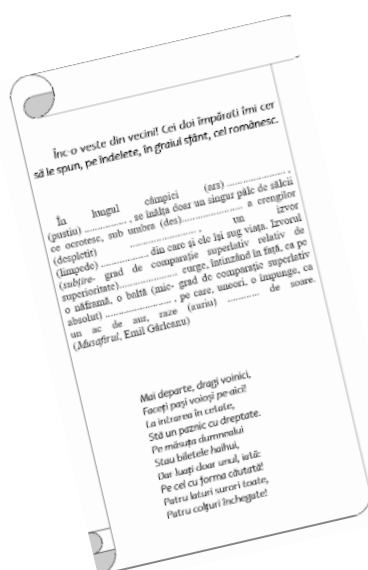
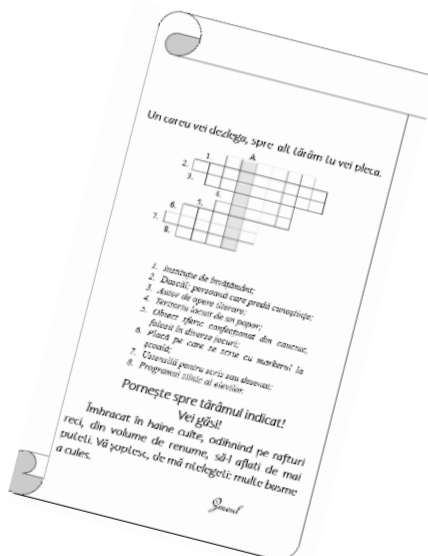
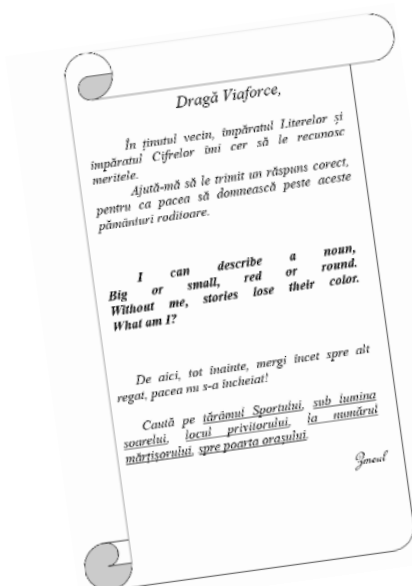
- integrarea storytelling-ului cu principiile gamificării;
- abordare transdisciplinară prin integrarea conținuturilor din mai multe discipline într-un singur scenariu de învățare;
- transformarea spațiului școlii într-un mediu de învățare experiențială;
- activitate ușor adaptabilă și replicabilă în alte contexte educaționale.

Impact asupra elevilor:

Activitatea a crescut motivația pentru învățare prin integrarea jocului și a poveștii în procesul educațional. Elevii și-au consolidat competențele de comunicare, rezolvare de probleme și colaborare, au valorificat cunoștințe din mai multe discipline și au dezvoltat autonomia în învățare. Caracterul narativ și experiențial al activității a favorizat implicarea activă și participarea responsabilă, contribuind la formarea unei atitudini pozitive față de învățare și față de activitățile interdisciplinare.



Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





Vânătoarea de ... comori

Nivel de învățământ: primar

Propunători: prof. Elena Crenguța ALEXE

prof. dr. Mirela MIHĂESCU

prof. înv. primar Alina GOGESCU

Scopul activității:

Scopul general al acestei activități este dezvoltarea competențelor practice de viață (life skills) prin responsabilizarea copiilor în calitate de consumatori, îmbinând elemente de matematică aplicată, orientare spațială, limba engleză și lucrul în echipă.

Obiective:

Obiective cognitive :

- să identifice corect termenul de valabilitate / garanție pe ambalajul diverselor produse (alimentare și nealimentare), descoperind semnificația literelor B.B.(best before) și/sau însemnul unei cutiute cu capacul deschis, de tipul 3M/ 6M/9M/12M/36M (PAO).
- să clasifice produsele în funcție de două criterii: valabilitatea (expirat/în termen) și condițiile corecte de păstrare.
- să asocieze numele lunilor calendaristice în limba română cu numărul corespunzător al lunii din an (ex: octombrie = luna a 10-a) (pot fi asociate cu denumirea acestora în limba engleză).
- să rezolve o problemă matematică de tipul „întreg-parte” (scădere/analiză de date) pornind de la numărul total de obiecte găsite de grupe.

Obiective psiho-motorii și de orientare:

- să exploreze activ spațiul exterior (curtea) sau interior (clasa) pentru a localiza indiciile (stegulețele în culoarea grupei);
- să coordoneze mișcările în echipă pentru a colecta exact cele 6 obiecte cerute în coșuleț;
- să exerseze motricitatea fină prin decuparea, potrivirea și lipirea elementelor (zi, lună, an) pe foaia de lucru.

Obiective socio-emoționale și financiare:

- să colaboreze activ în cadrul grupului, respectând regulile de comunicare, consultându-se și luând decizii prin consens;



- să gestioneze un buget dat (numărarea banilor primiți) și să argumenteze logic o alegere de cumpărare în funcție de utilitate, preț sau preferințe.

Descrierea activității:

Copiii sunt împărțiți în 4 grupe, fiecare grupă având un coșuleț, un steag de o anumită culoare, marker, o foaie (pe care se regăsește tabelul din sugestia pentru fișa de lucru în grup).

În funcție de condițiile meteorologice, două grupe vor desfășura căutarea în spațiul exterior, iar două în sala de clasă.

Pentru fiecare grupă se pregătește un set identic de 6 produse-simulare amplasate în locuri diferite. Cele 4 grupe vor identifica, astfel, 24 de produse în total.

În dreptul fiecărui steguleț este amplasat un produs alimentar sau nealimentar, aflat în termen, expirat sau cu alte informații relevante care trebuie identificate de elevi.

Vor aduce coșulețul plin cu cele șase obiecte la masa grupei.

Fiecare copil va căuta și va identifica termenul de garanție, citind informațiile de pe ambalaj.

Se va căuta numele lunii marcate în termen, se vor lipi pe foaie ziua (dacă este specificată), luna (și a câta lună din an este), anul.

Elevii vor identifica denumirea lunii în limba engleză și o vor scrie sau o vor lipi pe fișă.

Vor primi bancnote de diferite valori; numără banii primiți, se consultă între ei și vor cumpăra un obiect, justificând alegerea făcută. Fiecărui produs i se va atribui o valoare în lei.

Frontal se formulează o problemă de tipul: din cele.... obiecte găsite, ...nu aveau termen de garanție valabil sau nu aveau termen sau nu au fost ținute în condiții corespunzătoare.

Sugestii pentru produse sigure (simulate)

Pentru a evita riscurile de alergii, deteriorare sau mizerie în clasă, folosiți ambalaje goale sau jucării. Pe fiecare obiect lipiți o etichetă albă clară cu data expirării (scrisă mare) și un indiciu despre starea lui.

- Produsul 1 (Alimentar - În termen, păstrat bine): O cutie goală de lapte/suc. *Etichetă: Expira la: 15.10.2026. Stare: Curată, ținută la frigider.*
- Produsul 2 (Alimentar - Expirat): O pungă goală de biscuiți sau paste. *Etichetă: Expira la: 01.02.2024. Stare: Ambalaj intact.*
- Produsul 3 (Alimentar - În termen, păstrat greșit): O cutie goală de înghețată sau iaurt. *Etichetă: Expira la: 30.11.2026. Stare: Lăsată la soare, topită și deformată.*



- Produsul 4 (Nealimentar - În termen, păstrat bine): Un tub gol de pastă de dinți sau o sticlă de șampon. *Etichetă: Valabil până la: 12.08.2028. Stare: Perfectă.*

- Produsul 5 (Nealimentar - Expirat): O cutie de plastilină sau o sticlă goală de săpun lichid. *Etichetă: Valabil 12 M pe cutiuța care are capacul ridicat. (PAO=Period After Opening) Data deschiderii: 01.05.2025. Stare: Prăfuită.*

- Produsul 6 (Produs surpriză / Fără termen vizibil): O jucărie de pluș sau o sticlă de apă fără nicio etichetă. *Copiii trebuie să observe singuri că lipsește termenul.*

Sugestie pentru o fișă de lucru pentru grupă

Puteți copia textul de mai jos într-un document, să îl printați în 4 exemplare (câte unul pentru fiecare grupă) și să le oferiți copiilor coli colorate cu lunile în engleză / cifre pe care să le decupeze și să le lipească în tabel.

NUMELE GRUPEI: _____ (Culoarea: _____)

Obiect	Este expirat? (DA / NU)	Condiții bune? (DA / NU)	Lipiți data din text (Zi / Lună / An)	A câta lună este? (Cifră)	Luna în limba engleză (Scrieți/ Lipiți)
1. Lapte/ Suc					
2. Biscuiți					
3. Înghețată					
4. Șampon					
5. Săpun					
6. Jucărie					

ZONA SHOPPING:

- Bani primii de grupă: _____ lei.
- Ce obiect ați cumpărat? _____
- De ce l-ați ales? _____

Formularea problemei matematice (Frontal)

„Detectivii Magazinului”

„Toate cele patru grupe de detectivi au adunat în total 24 de obiecte din curte și din clasă (4 grupe × 6 obiecte).

După o analiză atentă, copiii au descoperit că 5 produse erau deja expirate, iar 3 produse nu au fost ținute în condiții corespunzătoare (au fost lăsate la soare/ ținute în mediu umed/ erau umflate).



Întrebări pentru toată clasa:

1. Câte produse din totalul celor găsite aveau probleme (erau expirate sau stricate)?
2. Câte produse au rămas complet sigur, corespunzătoare pentru cumpărare?"

Rezolvare pe tablă alături de copii:

- Probleme descoperite: $5 + 3 = 8$ produse cu probleme.
- Produse sigure: $24 - 8 = 16$ produse bune.

Resurse:

- diferite obiecte descrise în lista de sugestii pentru produse

Elemente inovatoare:

- transformarea spațiului școlii într-un „magazin” investigat de elevi;
- integrarea interdisciplinară într-o singură situație autentică;
- învățarea prin investigație și joc de rol;
- utilizarea unor produse reale/ simulate;
- trecerea de la identificarea informației la luarea unei decizii de cumpărare;
- transferul imediat al învățării într-o situație reală.

Impact asupra elevilor:

Activitățile au avut un impact pozitiv asupra stării de spirit și a implicării elevilor. Copiii au participat cu entuziasm, au colaborat în cadrul echipelor și au experimentat bucuria descoperirii produselor (în căutare, dar și în termen de valabilitate).

La finalul activității elevii au primit produse dulci și de panificație și au fost încurajați să verifice mai întâi informațiile privind termenul de valabilitate, aplicând astfel, într-o situație reală, ceea ce au învățat.



Festivalul personajelor

Nivel de învățământ: gimnazial

Propunători: prof. Maria NEDELCU

prof. Mihaela BULGĂRE

prof. Simona Maria MIHAI – Inspector școlar, Monitorizarea

programelor pentru accesul la educație

Scopul activității:

Dezvoltarea interesului pentru lectură și formarea competențelor de receptare, interpretare și valorificare creativă a textului literar, prin explorarea universului personajelor din operele studiate/ citite și raportarea acestora la realitățile lumii contemporane.

Obiective:

- dezvoltarea competențelor de receptare, interpretare și valorificare a textului literar prin analiza și caracterizarea personajelor din operele studiate/citite;
- formarea capacității de argumentare și a gândirii critice prin exprimarea unor opinii asupra comportamentului, a valorilor și a semnificației personajelor literare;
- stimularea creativității și a imaginației prin reinterpretarea personajelor în contexte actuale și prin realizarea unor produse originale;
- dezvoltarea competențelor de comunicare orală și scrisă prin prezentarea, susținerea și argumentarea propriilor demersuri creative;
- dezvoltarea competențelor digitale prin utilizarea responsabilă și creativă a aplicațiilor și a instrumentelor digitale în realizarea produselor finale;
- dezvoltarea capacității de a realiza conexiuni între universul ficțional și realitatea contemporană, favorizând transferul valorilor și al experiențelor de învățare în contexte autentice.

Descrierea activității:

Festivalul personajelor este o activitate interdisciplinară, centrată pe elev, care valorifică lectura ca experiență de învățare activă și stimulează interpretarea creativă a textului literar.

Activitatea se desfășoară în mai multe etape. În prima etapă, elevii selectează un personaj din operele literare studiate și își argumentează alegerea. Ulterior, realizează



Pașaportul personajului, în care sintetizează informații despre operă, autor, trăsăturile de caracter, un obiect simbolic și un episod reprezentativ. În etapa următoare, redactează un text argumentativ prin care justifică participarea acestuia la *Festivalul personajelor*.

Dimensiunea creativă este valorificată prin secțiunile „Dincolo de lumea cărții- un nou coleg de bancă”, în care personajul este imaginat ca elev în școala contemporană, și „Personajul în anul 2026”, unde elevii îi construiesc un profil actual, stabilesc profesia, preocupările, aplicațiile utilizate și realizează un profil pe o rețea de socializare, însoțit de postări originale. Activitatea se încheie cu realizarea unei invitații sau a unui afiș pentru *Festivalul personajelor* și cu prezentarea produselor în cadrul unei expoziții tematice.

Prin acest demers, elevii dezvoltă competențe de receptare și interpretare a textului literar, argumentare, comunicare, creativitate și utilizare responsabilă a instrumentelor digitale, realizând conexiuni între universul ficțional și realitatea contemporană.

Resurse:

Resurse materiale: operele literare studiate, fișe de lucru, portofolii, materiale pentru realizarea afișelor și a produselor finale, echipamente multimedia.

Resurse digitale: platforme și aplicații educaționale (Canva, PowerPoint, Google Slides, Padlet, Genially), resurse online și instrumente de colaborare digitală.

Elemente inovatoare:

Caracterul inovator al activității constă în reinterpretarea personajelor literare prin raportarea acestora la realitatea contemporană și în integrarea tehnologiei digitale în procesul de învățare. Elevii proiectează personajele în societatea actuală, realizează profiluri pe rețele de socializare, creează postări, invitații și afișe digitale, transformând lectura într-o experiență captivantă.

Produsele sunt realizate cu ajutorul unor instrumente digitale (Canva, Padlet, Genially, Google Slides și PowerPoint) care stimulează creativitatea, colaborarea și gândirea critică.

Activitatea integrează metode activ-participative care stimulează implicarea elevilor și facilitează transferul valorilor literare în contexte autentice de învățare.

Impact asupra elevilor:

Activitatea a contribuit la creșterea interesului pentru lectură și la dezvoltarea competențelor de receptare și interpretare a textului literar. Elevii au realizat conexiuni între



valorile promovate de operele literare și realitatea contemporană, manifestând creativitate, spirit critic și autonomie în elaborarea produselor finale.

Totodată, activitatea a dezvoltat competențele de comunicare și colaborare, precum și competențele digitale, prin utilizarea aplicațiilor educaționale în realizarea unor produse inedite. Festivalul personajelor a transformat lectura într-o experiență interactivă și motivantă, consolidând rolul literaturii în formarea unor elevi implicați, reflexivi și creativi.

Dovezi ale activității: (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)

Mărturisiri ale elevilor:

P.A. – „Festivalul personajelor” m-a ajutat să înțeleg că fiecare personaj transmite un mesaj important. Nu am identificat doar trăsăturile acestuia, ci am încercat să îl cunosc și să îl aduc în prezent.

M.B. - Mi-a plăcut că am avut libertatea să fiu creativ. Am descoperit că literatura nu înseamnă doar citit și răspuns la întrebări, ci și imaginație, colaborare și posibilitatea de a vedea personajele dintr-o perspectivă nouă.

N.E. - Festivalul personajelor mi-a schimbat modul în care privesc lectura. Am realizat că personajele nu rămân în paginile cărților, ci pot deveni modele, surse de inspirație și repere pentru viața de zi cu zi. Mi-ar plăcea să particip și la alte activități în care lectura este îmbinată cu tehnologia și creativitatea.





Joacă, improvizează, creează!

Nivel de învățământ: primar

Propunători: prof. înv. primar Iulia-Maria ROȘOIU

prof. Sorina-Vanessa PÎRVU

prof. înv. primar Iuliana-Maria POPA

Scopul activității:

Dezvoltarea creativității, spontaneității, expresivității și abilităților de comunicare ale elevilor prin intermediul jocurilor teatrale și al exercițiilor de improvizație. Activitatea a urmărit crearea unui cadru relaxat și atractiv în care copiii să își exprime liber ideile și emoțiile, să își dezvolte încrederea în propriile capacități și să învețe să colaboreze cu ceilalți.

Obiective:

- dezvoltarea spontaneității și a imaginației;
- stimularea creativității și a gândirii rapide;
- dezvoltarea comunicării verbale și nonverbale;
- exersarea expresivității corporale și vocale;
- dezvoltarea capacității de a transmite emoții și intenții prin gest, mimică și voce;
- dezvoltarea atenției și a capacității de concentrare;
- cultivarea spiritului de echipă și a cooperării;
- creșterea încrederii în sine și diminuarea inhibițiilor;
- stimularea empatiei și a capacității de a înțelege perspectiva celuilalt;
- valorificarea jocului ca modalitate de învățare și dezvoltare personală.

Descrierea activității:

Activitatea s-a desfășurat sub forma unei serii de jocuri teatrale și exerciții de improvizație adaptate particularităților de vârstă ale elevilor din ciclul primar.

Copiii au fost implicați în situații de joc care le-au solicitat atenția, imaginația, spontaneitatea și capacitatea de a reacționa rapid. Activitățile au fost concepute astfel încât fiecare elev să poată participa, să își asume roluri și să se exprime într-un mediu sigur și lipsit de presiunea „răspunsului corect”.

Printre jocurile de improvizație desfășurate s-au numărat:



„**Telecomanda**” - elevii au interpretat diferite acțiuni și situații scenice, iar colegii au intervenit prin „comenzile” unei telecomenzi imaginare, modificând ritmul, modul de exprimare sau desfășurarea acțiunii. Jocul a dezvoltat atenția, reacția spontană și capacitatea de adaptare.

„**Ghicește meseria**” - un elev a reprezentat o anumită meserie prin gesturi, mimică și mișcare, fără să folosească verbal denumirea acesteia, iar ceilalți au încercat să o identifice. Activitatea a stimulat comunicarea nonverbală, observația și creativitatea.

„**Cuvânt-acțiune**” - pornind de la un cuvânt oferit de cadrul didactic sau de un coleg, elevii au trebuit să creeze rapid o acțiune, un gest, o situație sau o scurtă interpretare scenică. Jocul a urmărit dezvoltarea asocierilor creative și a spontaneității.

„**Spune replica și râzi**” - elevii au avut de rostit anumite replici în contexte de joc, încercând să își păstreze seriozitatea, în timp ce colegii încercau să îi facă să râdă. Activitatea a contribuit la dezvoltarea autocontrolului, concentrării și expresivității.

Jocurile au fost completate de exerciții de mimă, exprimare a emoțiilor prin gest și expresie facială, schimbare a intonației, interpretarea unor personaje și crearea unor scurte situații improvizate. Activitățile au fost realizate individual, în perechi și în grupuri, oferindu-le copiilor posibilitatea de a experimenta, atât rolul de actor, cât și pe cel de spectator. Accentul nu a fost pus pe performanța artistică, ci pe participare, exprimare liberă, creativitate și bucuria de a se juca împreună.

Resurse:

- spațiu liber, adecvat desfășurării jocurilor de mișcare și improvizație;
- obiecte și accesorii simple utilizate ca elemente de recuzită;
- cartonașe cu cuvinte, personaje, meserii sau situații;
- replici și situații scenice pregătite în prealabil;
- imaginația și creativitatea elevilor;
- resurse audio, acolo unde a fost necesar.

Elemente inovatoare:

Activitatea valorifică teatrul și improvizația ca instrumente educaționale, transformând jocul scenic într-un context de învățare experiențială. Elevii nu au primit roluri fixe și nu au trebuit să reproducă texte memorate, ci au fost încurajați să creeze pe loc, să reacționeze spontan și să își folosească propriile idei. Caracterul ludic al activităților a permis



integrarea unor competențe precum comunicarea, colaborarea, exprimarea emoțiilor, atenția și gândirea creativă într-o manieră atractivă și accesibilă copiilor.

Un element important al activității a fost faptul că greșeala a devenit parte firească a jocului. Elevii au fost încurajați să încerce, să improvizeze și să râdă împreună, fără teama de a greși.

Impact asupra elevilor:

Activitățile au contribuit la creșterea încrederii elevilor în propriile capacități de exprimare și la dezvoltarea spontaneității și creativității. Copiii au devenit mai deschiși în comunicarea cu ceilalți, mai dispuși să participe și să își asume roluri în fața grupului.

Jocurile teatrale au favorizat dezvoltarea atenției, a autocontrolului, a empatiei și a capacității de cooperare. De asemenea, activitățile au creat o atmosferă pozitivă, bazată pe veselie, acceptare și sprijin reciproc, contribuind la consolidarea relațiilor dintre elevi.

Pentru mulți dintre copii, activitățile de improvizație au reprezentat o oportunitate de a descoperi că pot fi creativi, spontani și expresivi chiar și atunci când nu au experiență anterioară în domeniul teatrului.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





Siguranța pe internet

Nivel de învățământ: gimnazial

Propunător: prof. Alina-Elena BURHALĂ (Liceul Tehnologic „I. H. Rădulescu”, Târgoviște)

Scopul activității a fost creșterea gradului de conștientizare în rândul elevilor cu privire la riscurile întâlnite în mediul online și promovarea unui comportament digital sigur, responsabil și informat. Activitatea a urmărit să îi ajute să recunoască situațiile periculoase și să știe cum să reacționeze și unde pot solicita ajutor.

Obiective:

- identificarea principalelor riscuri în mediul online;
- recunoașterea mesajelor și a situațiilor suspecte;
- cunoașterea modalităților de prevenire;
- adoptarea comportamentelor digitale responsabile;
- conștientizarea importanței raportării situațiilor de risc.

Descrierea activității:

Activitatea s-a desfășurat sub forma unei sesiuni interactive de educație nonformală, susținută de la elev la elev. Au fost prezentate principalele riscuri ale utilizării internetului, modalități de prevenire și soluții pentru situațiile problematice. Pentru a facilita înțelegerea, informațiile au fost completate prin discuții, exemple concrete și jocuri interactive bazate pe situații reale și mesaje simulate, prin care elevii au trebuit să identifice eventualele riscuri și să propună modalități de reacție.

Resurse:

Activitatea a beneficiat de resursele și cadrul educațional oferite de Organizația Salvați Copiii prin programul „Ora de Net”, dedicat promovării utilizării creative, responsabile și sigure a internetului. Au fost valorificate materiale și informații educaționale privind siguranța online, cyberbullyingul, protecția datelor și identificarea riscurilor digitale, precum și experiența și metodologia programului în desfășurarea activităților de informare cu elevii.

Elemente inovatoare:

Un element inovator a fost abordarea bazată pe învățarea experiențială și interactivă, nu doar pe transmiterea de informații. Elevii au analizat situații reale întâlnite de alte persoane și



au interacționat cu exemple de mesaje simulate, asemănătoare celor pe care le-ar putea primi în mediul online, identificând indicii care semnalează un posibil risc. Jocurile au încurajat participarea activă, gândirea critică și luarea unor decizii rapide în situații de risc.

Impact asupra elevilor:

Activitatea a contribuit la creșterea nivelului de conștientizare privind riscurile din mediul online și la dezvoltarea capacității elevilor de a le recunoaște. Prin exemple concrete și exerciții interactive, aceștia au avut ocazia să exerseze identificarea mesajelor și situațiilor suspecte și să discute modalități de prevenire și reacție. De asemenea, activitatea a încurajat o atitudine responsabilă față de propria siguranță și față de comportamentul celorlalți în mediul digital.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





Descoperim lumea lui Juliette prin lectură, emoții și creativitate - club de lectură

Nivel de învățământ: gimnazial

Text suport: „Cea mai timidă fată din clasă”, de Gally Lauteur

Propunători: prof. Monica CONSTANTINESCU

prof. Oana Janina VIȘENICĂ

prof. Adriana Magdalena MĂNICERU



Scopul activității:

Dezvoltarea competențelor de lectură, comunicare și exprimare creativă prin valorificarea textului literar „Cea mai timidă fată din clasă”, stimulând în același timp inteligența emoțională, cooperarea, empatia și capacitatea elevilor de a identifica și exprima emoții și trăiri personale.

Obiective:

- dezvoltarea competențelor de lectură și înțelegere a textului prin identificarea personajelor, a evenimentelor și a informațiilor esențiale din text;
- dezvoltarea competențelor de comunicare și exprimare în limba română/ franceză/ engleză prin formularea de răspunsuri, opinii și descrieri referitoare la personaje, emoții și situații din text;
- identificarea și exprimarea emoțiilor și a trăirilor personajelor, dezvoltând empatia și capacitatea de raportare la propriile experiențe;
- participarea activă și creativă la activități individuale și de grup, cooperând cu ceilalți și valorificând lectura prin sarcini interdisciplinare în limba română, franceză și engleză.

Descrierea activității:

În cadrul Școlii de vară, elevii au participat la o activitate interdisciplinară desfășurată în Clubul de lectură, având ca scop dezvoltarea competențelor de citire, înțelegere și comunicare. Pornind de la un fragment de text selectat de profesor, elevii au rezolvat sarcini de lucru în limba română, limba franceză și limba engleză. Exercițiile au urmărit înțelegerea mesajului, identificarea informațiilor esențiale, îmbogățirea vocabularului și formularea unor răspunsuri argumentate. Activitatea a încurajat compararea elementelor lingvistice și culturale din cele trei limbi, stimulând gândirea critică și creativitatea. Lucrul individual și colaborativ a



favorizat implicarea activă a tuturor elevilor și dezvoltarea spiritului de echipă. Prin această abordare integrată, **lectura a devenit un instrument atractiv de învățare și de consolidare a competențelor de comunicare.** Activitatea a demonstrat că utilizarea textelor autentice și a exercițiilor interdisciplinare crește motivația pentru lectură și facilitează transferul cunoștințelor între discipline. Experiența poate fi adaptată cu ușurință pentru diferite niveluri de vârstă și de competență lingvistică, reprezentând un model eficient de bună practică educațională.

De asemenea, activitatea a contribuit la dezvoltarea autonomiei în învățare și a responsabilității elevilor în rezolvarea sarcinilor de lucru. Prin utilizarea strategiilor de lectură și a metodelor interactive, elevii și-au consolidat competențele de analiză, interpretare și exprimare în cele trei limbi de studiu. Feedbackul oferit pe parcursul activității a încurajat autoevaluarea și reflecția asupra propriului proces de învățare. Atmosfera colaborativă și caracterul interdisciplinar al activității au stimulat participarea activă, respectul pentru opiniile celorlalți și aprecierea diversității lingvistice și culturale. Rezultatele obținute au evidențiat faptul că lectura poate reprezenta un mijloc eficient de dezvoltare a competențelor-cheie și de formare a unor elevi activi, creativi și motivați pentru învățare pe tot parcursul vieții.

Activitatea Clubului de lectură este organizată în momente succesive, de la lectura și înțelegerea textului la explorarea emoțiilor și exprimarea creativă. Fiecare etapă valorifică experiențele lui Juliette și îi implică pe elevi în activități recreative, interactive și colaborative pe grupe.

1. PREZENTAREA CĂRȚII

Se citește și se discută evenimentele pentru familiarizarea elevilor cu acțiunea, personajele și tema.

Romanul urmărește povestea lui Juliette, o elevă timidă și foarte conștiincioasă, care suferă de anxietate atunci când trebuie să vorbească în fața colegilor. Într-o zi, ea descoperă în caietul de engleză un misterios mesaj: „Te iubesc”. Juliette nu știe cine l-a scris și începe să se întrebe dacă este o glumă pusă la cale de Sandra și prietenele ei sau dacă are într-adevăr un admirator secret. Deși învață foarte bine lecția de engleză, nu are curajul să răspundă în clasă. Când profesoara o ascultă, emoțiile o copleșesc, se bâlbâie și se înroșește, iar Ben, colegul care o tachinează încă din școala primară, îi spune din nou „Roșioara”, spre amuzamentul întregii clase. În aceeași zi au loc alegerile pentru reprezentanții clasei. Sandra, foarte populară, își face campanie electorală și pare favorită. Spre surprinderea tuturor, Ben o propune și pe Juliette



drept candidată. Deși aceasta nu își dorește deloc să participe, cea mai bună prietenă a ei, Émilie, o susține și îi convinge pe colegi că Juliette este sinceră, responsabilă și de încredere.

În urma votului, Juliette este aleasă reprezentanta clasei, iar partenerul ei devine chiar Ben. Deși vestea o sperie, mama ei încearcă să o încurajeze, explicându-i că vorbitul în fața colegilor o va ajuta să capete încredere în sine și îi oferă o formulă magică pe care să și-o amintească mereu: „Red is beautiful!”. În timpul unei ore de educație fizică, Juliette este lovită puternic cu mingea în față, iar Sandra și prietenele ei râd de ea. Spre surprinderea fetei, Ben se grăbește să o ajute și o însoțește la cabinetul medical. Cum asistenta lipsește, merge împreună cu ea la cantină, unde îi pune pe obraz o pungă înghețată cu fasole verde pentru a-i calma durerea. Deși continuă să glumească spunând că fasolea se potrivește unei „Roșioare”, Juliette observă pentru prima dată că Ben este atent, grijuliu și responsabil. Mai târziu își dă seama că a uitat să-i mulțumească pentru ajutorul oferit și începe să-l privească cu alți ochi. În același timp, Émilie îi rămâne mereu alături și o apără atunci când Sandra continuă să o ironizeze.

Pe măsură ce reprezentanții clasei colaborează, Juliette și Ben încep să se cunoască mai bine. Împreună cu Émilie și Michael realizează un proiect pentru ora de istorie, iar atmosfera dintre ei devine din ce în ce mai prietenoasă. Juliette observă că Ben nu o mai strigă „Roșioara” la fel de des și că încearcă să vorbească normal cu ea. Încetul cu încetul, timiditatea fetei începe să se diminueze, iar încrederea în sine crește.

Punctul culminant al poveștii este petrecerea de Halloween organizată de Ben. Încurajați de colegi, Juliette și Ben dansează împreună pentru prima dată. În timpul dansului, Ben îi spune că ea nu înțelege niciodată ce simte el și, pentru prima dată, îi rostește numele în locul poreclei „Roșioara”. În întinericul creat de stingerea luminilor, Juliette simte un sărut pe obraz, foarte aproape de buze, iar acest moment o face să înțeleagă că sentimentele ei încep să se schimbe. Mai târziu află că Michael o sărutase pe Émilie și că aceasta îi ascunsese adevărul pentru a nu o răni, deoarece știa că Juliette îl plăcea pe Michael. Tot atunci înțelege că mesajul „Te iubesc”, privirile lui Ben și toate gesturile lui de grijă aveau un sens.

La final, Ben îi ia cu blândețe mâna de pe obraz și îi șoptește: „Ești atât de frumoasă când te înroșești.” Juliette descoperă astfel că ceea ce considera cea mai mare slăbiciune a ei nu este un defect, ci o trăsătură care o face unică. Romanul transmite un mesaj puternic despre curaj, prietenie, empatie, încrederea în sine și acceptarea propriei personalități, arătând că adevărata frumusețe vine din sinceritate și autenticitate.



2. UTILIZAREA PLATFORMEI VOKI (Speaking characters for education)

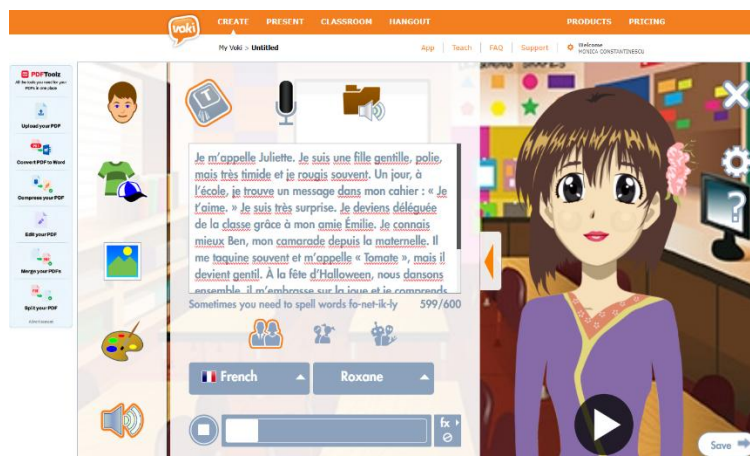
Platforma Voki este frecvent utilizată în cadrul activităților cu elevii pentru a transforma lectura într-o experiență interactivă și atractivă. Personajele virtuale care prezintă textul în diferite limbi străine îi ajută pe elevi să își îmbunătățească pronunția, înțelegerea mesajului oral și vocabularul. Ascultând prezentarea personajului, elevii își dezvoltă competențele de receptare și comunicare într-o limbă de circulație internațională, într-un mod plăcut și motivant.

De asemenea, platforma stimulează atenția, creativitatea și implicarea activă în activitățile de lectură. Integrarea Voki în Clubul de lectură contribuie la dezvoltarea competențelor digitale și lingvistice, făcând procesul de învățare mai dinamic și mai accesibil. Este o modalitate de a aduce personajul Juliette mai aproape de elevi și de a transforma lectura într-o experiență interactivă. Elevii pot asculta ceea ce relatează personajul și pot observa modul în care acesta își exprimă emoțiile și trăirile. Utilizarea avatarului virtual facilitează apropierea afectivă de personaj și stimulează curiozitatea elevilor. Aceștia sunt încurajați să urmărească mesajul, să identifice informațiile importante și să formuleze răspunsuri. Voki oferă, de asemenea, posibilitatea de a valorifica lectura în contexte bilingve sau multilingve. În același timp, caracterul ludic al platformei creează o atmosferă relaxată, specifică activităților recreative ale Clubului de lectură. Elevii devin participanți activi, nu doar receptori ai textului, fiind stimulați să observe, să interpreteze și să creeze.

Prin integrarea Voki în activitatea clubului de lectură devine o experiență atractivă, creativă și apropiată de universul digital al elevilor.

Se accesează platforma Voki, se urmărește prezentarea personajului în limba franceză:

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=20838686&chsm=82f0e3464a462455ed5cfb83d16aab78>





Trascription du document : *Je m'appelle Juliette. Je suis une fille gentille, polie, mais très timide et je rougis souvent. Un jour, à l'école, je trouve un message dans mon cahier : « Je t'aime. » Je suis très surprise. Je deviens déléguée de la classe grâce à mon amie Émilie. Je connais mieux Ben, mon camarade depuis la maternelle. Il me taquine souvent et m'appelle « Tomate », mais il devient gentil. À la fête d'Halloween, nous dansons ensemble, il m'embrasse sur la joue et je comprends qu'il m'aime. À la fin du livre, il me dit que je suis jolie quand je rougis. Cette histoire me donne beaucoup de confiance en moi.*

3. ÎNVĂȚAREA PRIN COLABORARE – Atelier de lucru în echipă

Se lucrează pe grupe și se rezolvă sarcinile în limba română, franceză și engleză potrivit cerințelor.

GRUPA 1 – FIȘĂ DE LUCRU

Pe caietul meu de engleză, trei cuvinte îmi dau peste cap întreaga zi. Cine a profitat de pauza dintre ore ca să scrie asta? Cine a avut timp să treacă pe la banca mea, în timp ce toată clasa era afară? Abia îndrăznesc să recitesc... Un „Te iubesc” se strecoară, scris cu pixul negru, printre cuvintele mele în engleză. Un „Te iubesc” tulbură listele mele de vocabular, atât de ordonate. Poate că este o farsă pusă la cale de Sandra și prietenele ei, care își bat joc de mine încă de la începutul anului școlar? Sună clopoțelul. Tresar. Ceilalți elevi se întorc în clasă în grup. Nimeni nu trebuie să vadă asta!

- J'espère que tout le monde a bien révisé le dialogue entre Peter et Kate : Fermez vos livres, je vais désigner quelqu'un. À moins, bien sûr, qu'il n'y ait des volontaires ? demande la prof, tandis que tout le monde s'assoit dans un bruit de chaises crissant* sur le parquet.

Je pose les mains sur mon cahier : Je cache ce gribouillis* sorti de nulle part. La prof attend que quelqu'un se dévoue. J'ai le cœur qui bat dans mes tempes, comme si j'étais au bord d'une falaise. J'ai tellement révisé cette leçon. Je connais tout par cœur. Pourtant je n'ose pas lever la main. Et ça, c'est impossible. Parce que je sais ce qui va m'arriver. Comme d'habitude, je vais devenir toute rouge et Ben-la Terreur va encore m'appeler « Tomate » : Sandra et ses copines vont rire de moi. Si je reste discrète, personne ne me manquera. Je ne bouge pas.

- Juliette, respire ! me chuchote-t-elle, tu la connais, ta leçon ! Lève la main !

Je fais non de la tête, mon cœur s'emballe, je n'y arriverai jamais. JAMAIS ! Parler devant ma classe : non, non, non.

- Sandra ? demande la prof.



My BFF* lets out a loud sigh and folds her arms. She can't stand Sandra and has even made little nicknames for her, like *Sandra the Pest* or *Sandra I'm-the-Prettiest-but-I-Deserve-a-Slap*. But her favorite nickname is still **"Popular Sandra."** Right then, Popular Sandra starts speaking and recites the dialogue flawlessly, while I—being the coward I am—let out a silent *phew* in my head. I regret it too, because I studied so hard. For the past week, I've been practicing this lesson on the bus ride from home to school, walking down the street, in the shower, and even lying in bed. I was convinced I'd be able to raise my hand, speak in a clear voice, and not shake. But I just can't do it. Being shy is awful. It's like a disease that isn't really a disease.

VOCABULAR:

* crisser = a scârțâi prin frecare

* BFF = best friend forever

* gribouillis = mâzgăleli

* soupirer = a suspina

CERINȚE:

- 1) Who probably wrote "Je t'aime"? Students act as detectives; they move to a corner and prepare three arguments. Each corner tries to convince the others.
- 2) Le tribunal de la timidité - Sujet : La timidité est-elle un défaut ou une qualité ? (Les élèves participent à un procès imaginaire sur le thème de la timidité ; chaque élève joue un rôle : l'avocat, le procureur, le juge, les témoins (Juliette, Émilie, Sandra, la professeure. Les arguments doivent être appuyés sur des exemples tirés de l'extrait en roumain.
- 3) Reprezentați fragmentul printr-un desen.
- 4) Cuvântul / Expresia preferat(ă) din limba franceză.
- 5) Fraza care m-a marcat.
- 6) Propuneți un titlu fragmentului dat.

GRUPA 2 – FIȘĂ DE LUCRU

(...) Sandra a fini, elle a parfaitement réussi l'exercice. C'est une sale peste* qui sait à quel point je suis gênée à l'oral. Elle et moi, c'est la guerre depuis le début de l'année. On se bat pour avoir les meilleures notes dans toutes les matières. Mais elle est meilleure que moi en sport et surtout pour prendre la parole. En plus, elle veut se faire élire déléguée. Moi, je ne pourrais jamais parler facilement avec tous les élèves. Et puis, avoir la responsabilité du cahier de textes* de la classe (...) Tout le monde aime Sandra-Populaire, tandis que moi, personne ne me remarque. Sauf si l'étrange « *je t'aime* » dans mon cahier n'est pas une blague. Je soupire*.



Le prof me regarde bizarrement. Est-ce que j'ai soupiré trop fort ? Est-ce que j'ai dit ça à haute voix ?

- Juliette, mon cours vous ennue ? demande la prof d'anglais qui a entendu mon soupire.

- Non, pas du tout.

Sandra and her friends giggle and everyone looks Juliette. She blushes, lowers her head, and feels very embarrassed. Ben and his friends grin, which makes her even more uncomfortable. The more she thinks about blushing, the redder she becomes.

"Red!" Ben calls out from the desk beside me.

"Quiet!" the teacher snaps. "Juliette, since you seem so bored, why don't you recite the lesson for us?"

Panic washes over me. Can't the teacher see how miserable I am? The words get all tangled up and come trembling from my lips.

"Peter... are you... are you... a..." I stammer, as sweat trickles down my forehead.

The boys burst into even louder laughter. All of them except Michael. Sitting next to Ben, he watches me with his serious green eyes. He's always very calm whenever I speak. He's the only one who never laughs at me. I'd like to talk to him, but I've never dared. In class, he always sits beside Ben. And I don't even want to go anywhere near Ben the Terror.

Uneori îl privesc pe ascuns pe Michael când scrie. Îmi place când profesorul de matematică îl cheamă la tablă. Când scrie, nu apasă niciodată creta pe tablă și face niște cifre rotunde foarte frumoase. E cam caraghios să-ți placă un băiat pentru felul în care scrie cifrele (rotund și îngrijit). Acesta este secretul meu. (Îl privesc părul castaniu, ochii verzi) Mă gândesc din nou ... dacă acel „Te iubesc” ar fi fost scris de Michael? Pare Imposibil... dar ar fi minunat. Gândul îmi trece fulgerător prin minte și mă face să zâmbesc.

— Juliette, din moment ce nu vă știți lecția, o veți repeta și ne-o veți recita la ora următoare. Este deja destul de târziu, spune profesoara. Acum vom organiza alegerea reprezentanților clasei...

VOCABULAR:

- * une sale peste = o nenorocită
- * le cahier de textes = agenda clasei
- * soupirer = a suspina

CERINȚE:

- 1) Les deux visages de Juliette – *Ce que je montre / Ce que je ressens*



Sur une feuille A3, les élèves dessinent la silhouette de Juliette. À l'extérieur - ce que les autres voient (elle rougit, baisse la tête, transpire, ne parle pas). À l'intérieur - ce que Juliette ressent (peur, honte, colère, tristesse, admiration pour Michaël). (Les élèves utilisent des symboles, des couleurs et des mots en français.

2) Stop Bullying! - Starting from the insult "Red!", students imagine three different scenarios: what happens in the book; how a confident person would have reacted; how a classmate could step in to stop the situation. (Students present their ideas through short role-plays).

3) Portretul lui Michael - Pornind de la descrierea din text, elevii îl desenează pe Michael, adăugând în jurul desenului toate detaliile observate de Juliette: ochii verzi, părul castaniu, scrisul rotund și îngrijit, matematica - punctul lui forte. La final, elevii compară portretele realizate.

4) Cuvântul / Expresia preferat(ă) din limba franceză.

5) Fraza care m-a marcat.

6) Propuneți un titlu fragmentului dat.

GRUPA 3 – FIȘĂ DE LUCRU

- (...) Now we're going to hold the election for the class representatives."

The whole class bursts into excitement. The class representative election is the event of the week—a real popularity contest. During recess, some students even ask each other who they're going to vote for. Sandra hasn't missed the chance to campaign for herself. I have no idea what she promised, but she handed out lots of candy to the other students.

"We need at least four candidates: two boys and two girls."

The silence in the classroom is broken by the sound of paper being torn. Everyone takes out a pen, ready to put democracy into practice.

— Hei, Roșioară! Cu cine ai de gând să votezi? râde Ben din banca lui.

„Încetează să-mi mai spui așa!” Asta ar fi trebuit să-i răspund. Orice fată normală i-ar fi spus-o. În loc de asta, mă încrunt și îi întorc spatele. Ben și cu mine ne cunoaștem încă din clasa pregătitoare. Și, de când eram mici, nu pierde nicio ocazie să mă necăjească.

— Ai putea să mă votezi pe mine. Sau, dacă nu, pe Michael! spune el.

— Și de ce am face asta? intervine Émilie. Este singura care mă apără mereu în fața lui și mi se pare cea mai grozavă fată din lume. Émilie este eroina mea.

— Michael ar fi un reprezentant de clasă perfect! insistă Ben.

— Așa este! spun cu voce tare, fără să-mi dau seama. Émilie și Ben încremenesc.



— Ei, uite! Roșioara chiar a vorbit! exclamă Ben.

Mă înroșesc din nou. Din reflex, arunc o privire spre Michael ... iar acum constat că mă privește drept în ochi.

— Eu îi propun pe Ben și pe Michael pentru băieți, spune Sandra. (...) Cine este împotrivă?

(Sandra me regarde avec un sourire méchant, je ne bouge pas.) Alors, Juliette, tu ne donnes pas ton avis ?

- Je vote blanc.

Ça fait sourire Michaël, mais pas Ben. Il me lance un regard accusateur et se lève brusquement. Il va clairement me faire payer cet affront, je le sens. Soudain, il annonce :

- Pour les filles, je propose Sandra et ... Juliette !

Quoi ? J'ai un moment de surdité*. Comment ça, moi ? (...) me mettre en compétition avec Miss Popularité, c'est un coup bas (...) Je le déteeeeeeeeeeste !

VOCABULAR

* j'ai un moment de surdité = auzul îmi joacă feste

CERINȚE:

1) Organisez une campagne électorale ! Les élèves préparent la campagne électorale d'un candidat : Juliette, Sandra, Ben ou Michaël.

Réalisez : un slogan (en français) ; une affiche électorale ; trois promesses pour la classe ; un discours d'une minute. Exemples : *Votez pour Juliette !*

2) Debate: "*Should a good class representative be popular or responsible?*" Students take part in a class debate. Each student supports their opinion with arguments from the text.

3) Conferință de presă (Un elev este candidat, restul sunt jurnaliști).

Exemple de întrebări: De ce doriți funcția de șef al clasei? Care sunt calitățile care vă recomandă? Ce propuneri aveți? Etc.

4) Zidul candidaților (Fiecare echipă realizează un panou electoral pentru unul dintre personaje). Panoul conține: portretul candidatului; sloganul ; 5 calități; 3 promisiuni; un simbol creat de echipă; semnătura candidatului.

5) Fraza care m-a marcat.

6) Propuneți un titlu fragmentului dat.





GRUPA 4 – FIȘĂ DE LUCRU

— Cine este de acord cu Sandra și Juliette? Émilie, cea mai bună prietenă a mea, ridică brațul.

— Dar ce faci? Ai înnebunit? Cea mai bună prietenă a mea nu poate să mă trădeze așa! Este imposibil. Eu nici nu vreau rolul acesta de reprezentantă a clasei!

— Ascultă, îmi șoptește ea. „Oricine, numai Sandra nu”, eu votez pentru tine!

(...) Privesc cu panică mâinile care se ridică una după alta. Michael îmi scrie numele pe tablă (...) cu frumosul lui scris rotund.

— Foarte bine, să trecem la vot!

— Înainte de asta, candidații trebuie să își prezinte atuurile pentru această funcție, anunță profesorul.

Je me fige*, gelée en pleine banquise. C'est quoi cette règle ? Moi, je ne fais pas la campagne, je refuse de faire un discours ! Je n'ai pas d'atouts. Je n'ai RIEN DU TOUT ! Ça tourne au cauchemar !

- Je propose, dit Émilie, que les candidats soient présentés par leurs meilleures amies (...)

- Très bonne idée, dit le professeur, c'est original. (...)

- Votez pour Sandra, c'est la meilleure ! Vous ne le regrettez pas !

[Quant à moi], Émilie raconte comme je suis timide et insiste sur mon côté honnête et sur le fait que je suis sérieuse. Il y a tellement de compliments et de gentillesse que j'en suis gênée.

- Si vous voulez une déléguée à qui vous pouvez faire entièrement confiance : votez Juliette !

(...) Chaque élève dépose son bulletin de vote avec le nom d'une fille et d'un garçon. (...) Chez les garçons, Ben gagne haut la main avec vingt voix contre treize pour Michaël. La future déléguée devra donc être en duo avec Ben-la-Terreur. Mon sang se glace au moment où le professeur clame :

- La nouvelle déléguée, avec dix-neuf voix contre quatorze est ... Juliette.

I ended up being the one who has to work with Ben the Terror. The boy who has been calling me "Red" ever since elementary school has become my partner.

"I seriously can't believe you became a class representative. How are you going to manage with your terrible shyness?" Mounia, my second BFF, blurts out during recess. (...)



"What did you write here?" Émilie asks, concentrating as she copies my English homework for next week. "... Heeeeeeey! What's this 'I love you' in your notebook?"

"I don't know," I reply with a shrug.

"Oh!" Mounia exclaims. "This is SUPER, mega-romantic! A secret admirer! That's amazing!"

"You're getting way too carried away. This isn't a TV series," I comment.

VOCABULAR

* je me fige = înțepenesc

CERINȚE:

1) Campaign Speech - Students write and present the speech that Juliette did not have the courage to deliver.

Tasks: 5–6 sentences in French; include at least three personal qualities; end with a campaign slogan.

Examples: I am a very serious person, etc.

2) La fleur des qualités - Le prénom *Juliette* figure au centre d'une fleur. Sur les pétales, les élèves écrivent les qualités découvertes dans l'extrait, en français et en roumain). Exemples : honnête / cinstită ; sérieuse / serioasă ; discrète / discretă ; digne de confiance / de încredere

3) Afișul : « Votați Juliette ! » Elevii realizează un afiș electoral pe care Émilie l-ar fi putut pregăti pentru Juliette. Trebuie să conțină: portret; slogan; calități ; simbol; un mesaj motivațional.



4) Cuvântul/Expresia preferat(ă) din limba franceză.

5) Fraza care m-a marcat.

6) Propuneți un titlu fragmentului dat.

GRUPA 5 – FIȘĂ DE LUCRU

- (...) Alors, cette leçon d'anglais ? demande maman. Comment ça s'est passé ?
- Bof. (...) Dis, maman ... Tu connais des gens qui rougissent quand ils doivent parler en public ?
- Oh, oui ! Moi, ça m'arrivait tout le temps !
- Ça se guérit* alors ?
- Ça passe en grandissant.
- Donc ce n'est pas à vie ? Mais toi, ça s'est arrêté quand ?



- Vers trente ans.
- TRENTE ans ? Je suis dépitée*.
- Juliette, ce n'est pas grave. On n'en meurt pas (...)
- C'est vraiment dur pour moi. En plus... je suis la déléguée de la classe maintenant.
- Déléguée ? Ma fille, déléguée ? Oh, félicitations ! Je suis fière de toi !
- Ça ne résout pas mon problème !
- "That doesn't solve my problem!"

"On the contrary. Speaking up often in front of your classmates will help you gain self-confidence. Little by little, you'll blush less and less. (...) Do you want the magic formula? (...) 'Red is beautiful!' Since you like English, it's perfect for you! (...) '«Rouge c'est magnifique !' Don't make a mountain out of it. Don't worry so much!"

Renunț la luptă. Oftez: puterile mă părăsesc în fața atâta nepăsare. Va trebui să mă descurc singură. [Renunț la luptă. Oftez: puterile mă părăsesc în fața atâta nepăsare. Va trebui să mă descurc singură].

VOCABULAR :

- * guérir = a se vindeca
- * je suis dépitée = sunt distrusă, terminată

CERINȚE:

1) Le bocal des phrases magiques / Borcanul cu formule magice

Elevii propun 5–10 mesaje de încurajare pentru Juliette. Ex.: *Tu peux le faire !*

Bilețelele sunt puse într-un borcan din care fiecare extrage unul la final.

2) Două generații, două soluții

Elevii analizează conversația dintre Juliette și mama ei, apoi răspund la întrebări: *Are o relație apropiată cu mama? Cum ar reacționa un părinte prea sever? Dar unul prea protector? Care reacție ar ajuta-o cel mai mult pe Juliette?* Se compară efectele.

3) Creative Workshop: "Red is Beautiful!" – Motivational Poster

Inspired by the mother's words, students create a bilingual poster. The poster should include: the slogan "Red is Beautiful!"; its Romanian translation; drawings or symbols representing courage and self-confidence; inspirational message created by the team; a digital poster using Canva.

4) Les couleurs des emotions - Les élèves choisissent des couleurs pour représenter les émotions de Juliette. Ils discutent sur la couleur rouge que la mère lui propose et qui transforme



le symbole de honte en un symbole positif. Ils peuvent également réaliser un collage à partir de papiers de couleur.

5) Fraza care m-a marcat - Escalader la montagne

Pornind de la expresia: 'Don't make a mountain out of it' (în limba engleză), respectiv "Il ne faut pas en faire toute une montagne" (în limba franceză), echipa desenează un munte. La baza muntelui scriu fricile Juliettei, pe traseu - pașii prin care poate deveni mai curajoasă, în vârf - obiectivul ("Je parle devant la classe avec confiance.")



6) Propuneți un titlu fragmentului dat.

GRUPA 6 – FIȘĂ DE LUCRU

(...) Jeudi : dès le matin, c'est cours de sport. Une matière atroce pour une maladroite* comme moi. J'ai peur de la balle, j'ai horreur des jeux de groupe et en plus je suis nulle en endurance. (...) Soudain, un coup sur ma joue. C'est si violent que j'en tombe à genoux. J'essaie de me relever. J'entends les rires de Sandra-Populaire et ses copines. Le ballon vient d'elles, c'est évident ! Une grosse larme* tombe sur ma basket blanche. Ma joue brûle, j'ai vraiment mal.

Ben se précipite vers moi. Je le vois entre mes larmes. Il se penche, l'air inquiète.

- Fais voir ! Je t'accompagne à l'infirmerie. Il faut mettre de la glace, avant que ça gonfle.

Suddenly, he stops in front of the nurse's office, but there's a sticky note on the door that reads: ***I'll be back minutes in five!*** "Let's find some ice while we wait. Let's go to the cafeteria."

We wait in silence. Standing side by side, leaning against the counter, we're so close that our arms brush against each other. I feel uncomfortable. I don't know what to say. Ben isn't much of a talker

The cafeteria worker comes back with a frozen bag of green beans. Ben takes it and gently presses it against my cheek. His face is a little too close to mine. He has tiny freckles.

(...) If I weren't feeling so emotionally miserable, I might even think he was cute.

"You're going to look awful with that black eye, you know."

"I can hold the bag myself," I reply, offended.

"Green beans... for a tomato!" he teases (...)

"Don't you have anything else to say to me?"

His eyes stay fixed on mine. I don't understand what he's expecting.



"Yes! Stop calling me 'Red'!"

(...) Când ne întoarcem în sala de sport, profesorul pare foarte mâhnit când îmi vede ochiul roșu-vinețiu. (...) Îl felicită pe Ben pentru că s-a gândit să-mi pună gheață pe obraz. Îmi dau seama că nici măcar nu i-am spus „Mulțumesc”. Poate asta aștepta de la mine în cantină.. În adâncul sufletului sunt o adevărată îngâmfată. Dar acum este prea târziu și ar fi ciudat să mai vorbesc cu el.

Mă grăbesc spre vestiar. Când ajung, celelalte fete mă privesc îngrozite.

— Ben nu ți-a făcut nimic? mă întreabă îngrijorată Émilie.

Deodată apare Sandra-Populara.

— Se pare că urșii panda sunt la modă! Dacă am avea o reprezentantă a clasei panda, ar fi super!

Émilie se interpune între mine și Sandra. Mai are puțin și îi trage o palmă.

VOCABULAR:

* maladroite = neîndemânatică

* larme = lacrimă

CERINȚE:

1) Avant / Après : Le portrait de Ben

Les élèves réalisent deux portraits de Ben.

Premier portrait : Ben vu à travers les yeux de Juliette au début du roman.

Deuxième portrait : Ben après l'épisode de l'infirmerie.

Autour de chaque portrait, ils notent ses qualités, ses défauts, ses comportements.

À la fin, ils comparent les deux portraits et discutent de la question suivante : *Un personnage peut-il évoluer au cours d'une histoire ?*

2) Harta empatiei:

În centrul planșei elevii vor scrie numele Juliettei. În jurul numelui, elevii completează: Ce vede? Ce aude? Ce simte? De ce are nevoie? Cine o sprijină? Este un exercițiu excelent de dezvoltare socio-emoțională la care elevii sunt invitați să lucreze în echipă.

3) Comic Strip

Students transform the scene into a comic strip (6–8 panels). They should illustrate: the accident, the walk to the nurse's office, the frozen peas scene, Ben's joke, Sandra's reaction, Émilie's intervention. They may complete the dialogue in English.

4) Urmele gesturilor mici



Pornind de la ideea că un gest aparent simplu (a însoți pe cineva la infirmerie, a aduce gheață, a spune „mulțumesc”, a interveni pentru un coleg) poate schimba o relație, elevii creează un panou colectiv. Fiecare elev decupează urme de pași sau palme din carton și scrie pe ele: un gest frumos, efectul lui asupra unei persoane, o ilustrație sau un simbol.



5) Fraza care m-a marcat

6) Propuneți un titlu fragmentului dat.

GRUPA 7 – FIȘĂ DE LUCRU

(...) *Juliette, get yourself a brain!*" the French teacher threatens, pointing the tips of her red-painted fingernails at me.

This week, I forgot my homework planner in the schoolyard twice. The whole class laughs about it. I've become "the absent-minded class representative." My little lapses of memory make me smile too

I still blush whenever someone talks to me, but Émilie swears it happens less and less. The hardest moments for me are still when I have to talk to Ben (...). When it's just the two of us, I struggle to find things to talk about. [Their childish, humorous conversations gradually lead Juliette to see Ben as a completely different person.]

"It's been several days since he last called you 'Tomato,'" Émilie remarks during the break between classes. "He doesn't tease you anymore?"

"No, not really."

"Good," she announces. "In that case, you know that history presentation due next week?"

"The research project on Ancient Rome? Do you have an idea?"

"Yes. We could team up with Ben and Michaël, couldn't we?"

[Les deux filles ont finalement décidé de faire équipe avec les deux garçons pour leur exposé d'histoire. Peu à peu, une relation se développe entre les deux collègues, Ben et Juliette, qui évoquent avec amusement des souvenirs de la maternelle et de l'école primaire, tandis qu'Émilie et Michaël semblent, en apparence, entièrement concentrés sur la réalisation du projet.]

Soudain, Ben me demande : „Tu viendras dans deux semaines ? Je ne comprends pas ce qu'il me dit et je reste muette à le fixer.”



- Bien sûr, annonce Émilie, on ne va pas manquer ton anniversaire !

Ziua de naștere a lui Ben este aproape o tradiție încă din vremea școlii primare. Chiar înainte de vacanța de Toamnă (Toussaint), Ben își organizează petrecerea aniversară cu tema „*Monștrii de Halloween*”. Își invită întotdeauna toată clasa.

Împreună cu Mounia și Émilie ne distram de fiecare dată pe cinste. Mounia nu va veni anul acesta, pentru că este într-o altă clasă, dar i-a promis lui Émilie că ne va ajuta cu machiajul, ca să arătăm cu adevărat ca niște monștri. În fiecare an, Émilie se ocupă de costume. Mama ei vitregă, Jane, are un cufăr întreg plin cu haine extraordinare.

La petrecerea lui Ben, noi suntem întotdeauna cele mai amuzante.

CERINȚE

1) Halloween Invitation

Students create Ben's official Halloween party invitation. The invitation must include: the date, location, theme, recommended costume, and illustrations. The invitation is written in English.



2) Le puzzle de l'amitié

Chaque équipe reçoit une grande pièce de puzzle. Sur cette pièce, les élèves écrivent :

- une qualité importante dans une amitié ;
- un exemple tiré de l'extrait ;
- un dessin.

À la fin, toutes les pièces sont assemblées pour former un puzzle commun.

3) Reprezentați fragmentul printr-un desen sau machetă: Podul prieteniei

Fiecare elev construiește, din bețe de lemn, carton sau hârtie, un pod simbolic. Pe fiecare element al podului scrie câte un cuvânt care apropie oamenii: confiance; respect; écoute; humour; pardon; coopération; patience, înțelegere, dialog, honesty, mutual help, etc. La final, toate podurile sunt reunite într-o instalație comună.

4) Cuvântul / Expresia preferat(ă) din text.

5) Fraza care m-a marcat.

6) Propuneți un titlu fragmentului dat.

GRUPA 8 – FIȘĂ DE LUCRU

(...) The big day has finally arrived, and the girls carefully put on their Halloween makeup, trying to look both adorable and scary. Émilie transforms into Morticia, the mother from *The*



Addams Family, while Juliette dresses up as Wednesday. The music is so loud that we can hear it all the way from the elevator. The party is in full swing, and I can't wait to have fun. Suddenly, Sandra—I'm-the-center-of-the-universe announces:

"It's Ben's birthday. I think every girl in the class should dance with him at least once." Her friends applaud. I nearly choke on my soda in the corner. What a ridiculous idea! I start coughing so loudly that everyone turns to look at me, and I instantly go tomato red.

"Oh, look! We already have our first volunteer!" Michael says with a smile. He gently pushes Ben toward me.

- Juliette ! Ju-liet-te ! Ju-liet-te ! se mettent à scander les invités pour m'encourager (...)

Il me regarde en silence alors qu'une musique douce se fait entendre. Un slow ... avec Ben. Je veux mourir ! Si on m'avait dit un jour que je me retrouverais à danser joue contre joue avec l'horrible Ben-la-Terreur, je serais partie en courant*. Mais voilà, c'est fait. Est-ce que cette chanson a une fin ? Est-ce qu'il va en profiter pour me pincer ? Ou pire : est-ce qu'il a trouvé des vers de terre et qu'il garde ça pour le dessert, en souvenir de la belle époque ? Est-ce qu'il y a un piège ? Pourquoi j'ai accepté ça ?

[Juliette était préoccupée par mille pensées, mais au fond d'elle-même, elle se réjouissait de danser avec Ben plutôt que de le voir danser avec Sandra, qui était amoureuse de lui. Elle lui reprocha d'ailleurs qu'il aurait mieux fait d'inviter Sandra à danser. Ben lui répondit :]

— Juliette, tu nu înțelegei niciodată nimic...

(...) Este pentru prima dată când îmi spune pe nume, nu „Roșioară”. (...) Simt un fior și îmi este foarte cald. Deodată, luminile se sting. Simt două buze calde pe obrazul meu drept, foarte aproape de gură. Aproape am avut primul meu sărut. Ben mă privește. Simt un nod în stomac și fug pe hol. O zăresc pe Émilie pe un balcon.

— Hai să plecăm!

După petrecere, circulă un zvon despre un sărut. Juliette crede că este vorba despre ea și Ben, dar află că Michael a sărutat-o pe Émilie. Prietena ei îi mărturisește că nu i-a spus nimic, fiindcă știa că Juliette îl plăcea pe Michael și că Ben era îndrăgostit de ea. O mulțime de imagini îi revin în minte: aproape primul ei sărut de la petrecere, punga înghețată cu fasole verde lipită de obraz, alegerea reprezentanților clasei, mesajul „Te iubesc” din caietul meu (...), privirea lui Ben.

- Ești atât de frumoasă când te înroșești!



CERINȚE:

1) Povestea spusă din altă perspectivă

Fiecare echipă rescrie scena pe diferite post-it-uri din perspectiva unui personaj: Ben, Émilie, Michaël, Sandra. Cum au trăit ei petrecerea?

2) Juliette's Portrait

On a sheet of paper divided into two sections: BEFORE / AFTER, students illustrate Juliette's transformation by focusing on her attitude, self-confidence, relationships, and emotions.

3) L'exposition „Le voyage de Juliette”

Chaque équipe réalise une création inspirée d'un symbole de l'histoire : la tomate, « Je t'aime », l'urne de vote, le sachet de haricots verts surgelés. Halloween, etc. à l'aide du dictionnaire. Les élèves y ajoutent une citation préférée (en français), un message personnel (en roumain), une émotion représentée par une couleur. À la fin, toutes les créations sont exposées dans une galerie et chaque équipe présente son travail.

4) Final reinventat

- Cum s-ar fi terminat cartea dacă :
- Ben nu ar fi sărutat-o pe obraz?
- Michaël ar fi fost autorul mesajului?
- Sandra și-ar fi cerut scuze?
- Juliette ar fi rămas foarte timidă?

Fiecare elev joacă propriul rol.



5) Fraza care m-a marcat.

6) Propuneți un titlu fragmentului dat.

Resurse:

- Cartea „Cea mai timidă fată” și fragmente adaptate nivelului elevilor;
- fișe de lucru și materiale suport;
- laptop/calculator, videoproiector și conexiune la internet;
- platforma Voki pentru prezentarea personajului și a mesajelor;
- resurse digitale interactive și materiale multimedia;
- materiale pentru activități creative: coli, markere, post-it-uri, imagini.

Elemente inovatoare:

- transformarea lecturii într-o experiență interactivă și recreativă;
- utilizarea personajelor virtuale prin platforma Voki;



- abordarea interdisciplinară prin utilizarea limbilor română, franceză și engleză;
- îmbinarea lecturii cu activități de exprimare emoțională, creativă și colaborativă;
- utilizarea tehnologiei digitale pentru creșterea motivației și implicării elevilor.

Impact asupra elevilor:

- creșterea interesului și a motivației pentru lectură;
- dezvoltarea competențelor de comunicare și exprimare în limba franceză;
- îmbunătățirea înțelegerii și interpretării textului;
- dezvoltarea empatiei și a capacității de exprimare a emoțiilor;
- stimularea creativității, cooperării și încrederii în propriile idei;
- dezvoltarea competențelor digitale și a participării active.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





Ștafeta veseliei

Nivel de învățământ: primar

Propunător: prof. înv. primar Florica OPREA

Scopul activității:

Promovarea unui stil de viață activ, dezvoltarea aptitudinilor psiho-motorii și stimularea spiritului de echipă, a cooperării prin intermediul jocurilor dinamice și distractive;

Obiective:

- dezvoltarea coordonării motrice generale, a echilibrului și a agilității;
- dezvoltarea capacităților expresive relaționale, de înțajutorare și inovație socială;
- descoperirea pasiunilor și dezvoltarea abilităților;
- promovarea unui stil de viață sănătos ;
- gestionarea emoțiilor pozitive (bucurie, entuziasm) și a celor legate de competiție (acceptarea eșecului de moment).

Descrierea activității:

Atelierul „Ștafeta Veseliei” a reprezentat un spațiu vibrant de joc, conectare și învățare prin mișcare. Copiii au părăsit rutina zilnică, consumându-și energia într-un mod constructiv și învățând că mișcarea poate fi extrem de distractivă. Fiecare activitate a reprezentat o lecție vie despre încredere și cooperare. Și-au testat limitele de concentrare și echilibru, descoperind autocontrolul și perseverența. Încurajările și aplauzele le-au oferit tuturor sentimentul de siguranță și acceptare. Nimeni nu a rămas pe margine, iar bucuria reușitei a fost împărțită la egalitate.

Atelierul a transformat o zi de școală într-o amintire memorabilă, în care râsetele au fost motorul jocului, iar lecția prieteniei s-a învățat cu pași repezi, din alergare.

Resurse:

- materiale: pahare din plastic, mingi mici, jaloane, șarfe/benzi din material textil, găleți, recipiente gradate/bidoane mari transparente, apă, mingi gonflabile colorate, fluier, cronometru, stație audio portabilă (pentru muzică de fundal ritmată).
- procedurale: animația socio-educativă, gândirea critică, jocul interactiv, observarea dirijată, demonstrația, problematizarea, exercițiul.
- umane: elevii și cadrele didactice implicate.



Elemente inovatoare:

- Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în contextul activităților outdoor;
- Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți.
- Jurnalul Vizual de Cursă: La finalul fiecărui joc, echipele primesc un „strop de energie” (amprenta piciorului). Scopul final nu este ca o echipă să învingă, ci ca prin contribuția tuturor echipelor să se umple „Bateria Veseliei” pe rola de hârtie.
- Proba Inovatoare – „Salvarea Terrei” Apa strânsă la jocul „Pompierii și apa” nu se aruncă, ci este folosită pentru îngrijirea spațiului verde din curtea școlii. Astfel, copiii înțeleg într-un mod practic valoarea fiecărei picături de apă colectate prin efort comun.

Impact asupra elevilor:

Activitatea a avut mai multe beneficii: copiii au putut să-și descopere hobby-uri, pasiuni, talente, și-au dezvoltat abilitățile potrivit pasiunilor exprimate, și-au putut exersa capacitățile de interacțiune. În cadrul jocurilor practicate, au găsit prilejul de a exersa spiritul de echipă, dar și încrederea în forțele proprii. Alte beneficii ale activității au fost reprezentate de creșterea stimei de sine, dezvoltarea rezilienței și stimularea emoțiilor pozitive prin activități inovatoare în sistem outdoor.

Dovezi ale activității (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





Micii campioni

Nivel de învățământ: gimnazial

Propunător: prof. Ileana - Ancuța MIHĂILĂ

Scopul activității:

Dezvoltarea spiritului de echipă, a comunicării și a relaționării prin activități educaționale de grup, în aer liber.

Obiective:

- să participe activ la activitățile de grup propuse;
- să dezvolte abilități de organizare și creativitate;
- să găsească cel mai potrivit demers pentru rezolvarea sarcinilor propuse.

Descrierea activității:

1. PIATRĂ - FOARFECĂ – HÂRTIE

Două echipe se confruntă pe un traseu marcat. Scopul fiecărui jucător este să parcurgă traseul prin sărituri și să își elimine adversarul prin dueluri de ”piatră – foarfecă – hârtie”.

Se formează un traseu șerpuit din 15-20 de cercuri.

Elevii sunt împărțiți în două echipe egale numeric, fiecare echipă se așază la un capăt al traseului. La fluier, primul jucător din fiecare echipă începe să sară, într-un picior, din cerc în cerc, pornind de la capetele opuse ale traseului, unul spre celălalt. În momentul în care cei doi jucători se întâlnesc față în față pe traseu, se opresc și spun : „Piatră, foarfecă, hârtie!”, arătând simbolul ales. Simbolurile se arată în același timp. Jucătorul eliminat părăsește jocul, câștigătorul se întoarce la grupa sa. Câștigă echipa care elimină prima toți adversarii.

2. CAREUL MINUNE

Terenul se trasează cu cretă, se desenează un careu mare de 6x6 pătrate, asemănător cu un tabel. Dimensiunea fiecărui pătrat trebuie să fie suficient de mare încât un elev să poată sări confortabil în el cu un picior.

Elevii sunt așezați la rând, unul în spatele celuilalt. Ei avansează în careu urmând structura muzicală. Melodia are un ritm extrem de clar și repetitiv (“Minune, minune, simte ritmul, simte ritmul”...).

Jucătorul începe din afara careului mare, în fața rândului de pătrate. Pe fiecare bătaie a muzicii, el execută o săritură, astfel:



- Săritura 1 (înainte)- sare cu ambele picioare în primele două pătrate din stânga (pătratele 1 și 2).
- Săritura 2 (lateral)- sare lateral spre dreapta, ocupând pătratele 3 și 4.
- Săritura 3 (lateral)- sare lateral spre dreapta, ocupând pătratele 4 și 5.
- Săritura 4 (lateral)- sare lateral spre dreapta, ocupând pătratele 5 și 6.
- Săritura 5 (înainte)- sare pe rândul următor, înaintând cu o căsuță.
- Săriturile 6,7,8 (înapoi spre stânga), deplasându-se din pătrat în pătrat, până ajunge la capătul rândului 2.
- Săritura 9 (înainte)-sare pe rândul 3.

Se continuă cu săriturile până când elevul reușește să parcurgă toate pătratele și să iasă din careu.

În momentul în care primul elev a avansat pe rândul al doilea, următorul elev intră imediat pe primul rând. Când primul ajunge pe rândul trei, al doilea este pe rândul doi, iar al treilea elev intră pe rândul întâi. Se continuă așa până când intră ultimul copil.

Toată echipa trebuie să sară exact în același timp (în ritmul melodiei). Dacă cineva greșește ritmul, se lovește de coechipierul din față sau calcă pe linii.

3. X și 0

Se formează un pătrat, folosind nouă cercuri.

Elevii sunt împărțiți în două echipe. Fiecare echipă are la dispoziție mingi de o anumită culoare. Pe rând, câte un elev de la fiecare echipă se deplasează în alergare și așază o minge într-un cerc.

Câștigă un punct echipa care a reușit să așeze 3 mingi de aceeași culoare pe linie (orizontal, vertical sau oblic).

Resurse: mingi, jaloane, cretă colorată, baloane, cercuri, rachete, fluturași

Elemente inovatoare: stimularea imaginației, formarea personalității, dezvoltarea relațiilor interpersonale, formarea de atitudini și convingeri

Impact asupra elevilor: dezvoltare fizică armonioasă, postură corectă, creșterea încrederii în forțele proprii, dezvoltarea spiritului de echipă, a fair-play-ului, creșterea nivelului de concentrare, dezvoltarea abilităților de socializare.



Dovezi (fotografii, mărturisiri ale elevilor, produse obținute etc.)





CUPRINS

ECHIPA DE ELABORARE A GHIDULUI DE BUNE PRACTICI	3
CUVÂNT ÎNAINTE.....	4
I. PROIECTUL EDUCAȚIONAL „ȘCOALA DE VARĂ – CORESIENII EXPLORATORI” .	5
II. DESPRE GHID.....	7
III. REPERE METODICE PENTRU ACTIVITĂȚILE DE EDUCAȚIE NONFORMALĂ	8
IV. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI	10
Curcubeul sunetelor – ritm, melodie, culoare.....	11
De la simbol la sens – lectura critică a textului literar.....	16
Aventura în ținutul jocurilor.....	19
Artă senzorială, creativitate și zâmbete	24
Ne mișcăm, ne jucăm, colaborăm!	27
Mă joc, învăț, creez, descopăr	30
Vânătoare de comori – <i>Descoperă școala!</i>	32
Desenăm împreună ce ne-a plăcut azi!.....	35
<i>VIA</i> în căutarea comorii – vânătoare de comori interdisciplinară	40
Vânătoarea de ... comori.....	43
Festivalul personajelor	47
Joacă, improvizează, creează!	50
Siguranța pe internet.....	53
Descoperim lumea lui Juliette prin lectură, emoții și creativitate - club de lectură.....	55
Ștafeta veseliei.....	74
Micii campioni	76