

TITLUL LECȚIEI	Monede și bancnote
Disciplina	Matematică și explorarea mediului
Informații despre elevi?	
Clasa	a II-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	8-9 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Elevii provin din medii diferite din punct de vedere social și economic.
Autor profesor	
Nume și prenume	MARICIUC DANA-LENUȚA
Școala	Școala Gimnazială "Ioanid Romanescu" Voinești, jud. Iași
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Monede și bancnote
Obiective operaționale	O1: să descopere cuvintele-cheie într-un tabel de litere dat ; O2: să identifice caracteristicile bancnotelor și monedelor românești și din UE; O3: să rezolve puzzle-ul dat pentru a descoperi imaginea; O4: Să pună în corespondență un obiect cu valoarea lui în monede și bancnote; O5: Să compare valoarea obiectelor;

	O5: Să completeze cu semnul sau numărul corespunzător; O6: Să așeze numerele în ordine crescătoare/descrescătoare; O7: să stabilească dacă pot/nu pot cumpăra un obiect/lucru cu o sumă dată; O8: să rezolve exerciții și probleme în centrul 0-100, cu monede și bancnote.	
Cuvinte cheie	Bani, monede, bancnote, leu, euro, cenți	
Metode	- explicația, conversația, demonstrația, observația, exercițiul, jocul didactic, cubul	
Descriere RED	https://studio.frameworkconsulting.com/activity/72220/shared https://im-a-puzzle.com/share/d480f79fdcae64c https://www.plickers.com/seteditor/67f27c2510e053609a6e18c4	
Descrierea resursei	Descriere narativă	În partea de Captare a atenției, elevii vor descoperi, cu ajutorul aplicației https://studio.frameworkconsulting.com/activity/72220/shared, cuvintele-cheie ale lecției. În cadrul lecției, cu ajutorul metodei Cubul, una dintre cerințe - Descoperă (bancnota de 100 lei), va fi realizată cu ajutorul aplicației https://im-a-puzzle.com/share/d480f79fdcae64c Cu ajutorul aplicației https://www.plickers.com/seteditor/67f27c2510e053609a6e18c4, în partea de Obținere a performanței, elevii vor avea de rezolvat câteva exerciții și probleme.
	Scopul și obiectivele resursei	Fixarea și consolidarea cunoștințelor privind unitățile de măsură pentru valoare -facilitează corectarea rapidă a răspunsurilor; -oferă feedback rapid pentru ajustarea lecțiilor; -urmărește performanțele elevilor , în timp real, prin rapoarte detaliate, -sporește implicarea elevilor în lecție;

		-familiarizează elevii și le consolidează noțiunile cu privire la unitățile de măsură pentru valoare.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	<i>Momentul organizatoric</i>	1 min.
	<i>Captarea atenției</i> – După ce elevii vor răspunde la câteva ghicitori, voi purta o scurtă discuție legată de utilitatea banilor, apoi îi voi solicita să descopere, cu ajutorul aplicației Curriki - https://studio.frameworkconsulting.com/activity/72220/shared , cuvintele-cheie din jocul "Găsește cuvintele".	6 min.
	<i>Anunțarea temei și expunerea obiectivelor</i> , pe înțelesul celor mici.	1 min.
	<i>Desfășurarea lecției</i> – Pentru a afla mai multe informații legate de subiectul lecției, elevii vor urmări un filmuleț educativ despre bani (https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20IIa/Matematica%20si%20explorarea%20mediului/RWR1IFNvZnQgTWfya2V0/), vor recunoaște monedele și bancnotele utilizate la noi în țară, dar și pe cele din UE, Fixarea noțiunilor se va realiza cu ajutorul metodei "Cubul". Clasa va fi împărțită în 6 grupe, fiecare având câte o sarcină de lucru . 1. Asociază Unește bancnotele cu valoarea potrivită scrisă în chenar. 2. Ordonează Ordonează crescător următoarele bancnote și monede. 3. Compară Compară cele două pușculițe. 4. Descoperă	30 min

	Ce bancnotă se ascunde în puzzle? (cu ajutorul aplicației Im-a-puzzle - https://im-a-puzzle.com/share/d480f79fdcae64c.) 5. Argumentează De ce nu poate cumpăra Maria păpușa? 6. Aplică Încercuieți monedele și bancnotele EURO cu albastru, iar monedele și bancnotele ROMÂNEȘTI cu roșu .	
	Obținerea performanței - Cu ajutorul aplicației Plickers https://www.plickers.com/seteditor/67f27c2510e053609a6e18c4, elevii vor avea de rezolvat câteva exerciții și probleme.	6 min
	Incheierea activității	1 min
Metode de evaluare	- 1. Continuă (formativă) - 2. Observarea sistematică - 3. Aprecieria verbală	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Elevii cunosc din clasa I noțiunile de valoare, bani și leu.	
Spațiu și materiale	Sala de clasă; monede și bancnote, fișă de lucru, fișe de evaluare, cub, stimulente (abțibilduri ”bani”)	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20IIa/Matematica%20si%20explorarea%20mediului/RW1IFNvZnQgTWfya2V0/ www.twinkl.ro

	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Laptop, telefoane/tablete; video-proiector, ecran
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	-resurse fizice; -resurse digitale.	
Resurse de Timp / Spațiu	45 minute;	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: www.didactic.ro ,		

Alfabetizarea digitală – cheia integrării în societatea contemporană

Introducere

Într-o eră dominată de tehnologie, alfabetizarea digitală a devenit o componentă esențială a educației moderne. Nu mai este suficient ca o persoană să știe să scrie și să citească în sensul clasic al cuvântului. În prezent, este la fel de important să știm cum să navigăm internetul, să utilizăm aplicații digitale și să gestionăm informații online în mod responsabil. Astfel, alfabetizarea digitală nu mai este un lux, ci o necesitate.

Cuprins

Alfabetizarea digitală presupune capacitatea de a utiliza tehnologia pentru a accesa, evalua, crea și comunica informații. Aceasta include competențe precum utilizarea calculatorului, navigarea pe internet, cunoașterea pericolelor din mediul online (precum fake news, fraude sau cyberbullying), dar și abilitatea de a lucra cu instrumente digitale de bază, cum ar fi editoare de text sau platforme de comunicare.

Importanța alfabetizării digitale este evidentă în mai multe domenii ale vieții. În educație, elevii trebuie să fie capabili să caute informații relevante, să participe la lecții online și să folosească platforme educaționale. În câmpul muncii, angajații au nevoie de abilități digitale pentru a comunica eficient, pentru a analiza date sau pentru a lucra de la distanță. Chiar și în viața personală, alfabetizarea digitală ajută la menținerea legăturilor sociale, la gestionarea finanțelor sau la accesarea serviciilor publice.

Totuși, există și provocări. Mulți oameni din mediul rural sau din rândul vârstnicilor nu au acces la tehnologie sau nu au cunoștințele necesare pentru a o folosi. Această „fractură digitală” poate duce la excluziune socială și economică. Din acest motiv, este esențial ca statul și instituțiile educaționale să promoveze programe de formare și să faciliteze accesul egal la tehnologie.

Încheiere

În concluzie, alfabetizarea digitală este un pilon fundamental al participării active în societatea actuală. Este un proces continuu, care trebuie susținut de educație, politici publice și inițiative comunitare. Doar printr-o bună pregătire digitală putem asigura incluziunea tuturor și putem valorifica la maximum potențialul tehnologiei.

Alfabetizarea digitală – cheia integrării în societatea contemporană

Introducere

Într-o eră dominată de tehnologie, alfabetizarea digitală a devenit o componentă esențială a educației moderne. Nu mai este suficient ca o persoană să știe să scrie și să citească în sensul clasic al cuvântului. În prezent, este la fel de important să știm cum să navigăm internetul, să utilizăm aplicații digitale și să gestionăm informații online în mod responsabil. Astfel, alfabetizarea digitală nu mai este un lux, ci o necesitate.

Cuprins

Alfabetizarea digitală presupune capacitatea de a utiliza tehnologia pentru a accesa, evalua, crea și comunica informații. Aceasta include competențe precum utilizarea calculatorului, navigarea pe internet, cunoașterea pericolelor din mediul online (precum fake news, fraude sau cyberbullying), dar și abilitatea de a lucra cu instrumente digitale de bază, cum ar fi editoare de text sau platforme de comunicare.

Importanța alfabetizării digitale este evidentă în mai multe domenii ale vieții. În educație, elevii trebuie să fie capabili să caute informații relevante, să participe la lecții online și să folosească platforme educaționale. În câmpul muncii, angajații au nevoie de abilități digitale pentru a comunica eficient, pentru a analiza date sau pentru a lucra de la distanță. Chiar și în viața personală, alfabetizarea digitală ajută la menținerea legăturilor sociale, la gestionarea finanțelor sau la accesarea serviciilor publice.

Totuși, există și provocări. Mulți oameni din mediul rural sau din rândul vârstnicilor nu au acces la tehnologie sau nu au cunoștințele necesare pentru a o folosi. Această „fractură digitală” poate duce la excluziune socială și economică. Din acest motiv, este esențial ca statul și instituțiile educaționale să promoveze programe de formare și să faciliteze accesul egal la tehnologie.

Încheiere

În concluzie, alfabetizarea digitală este un pilon fundamental al participării active în societatea actuală. Este un proces continuu, care trebuie susținut de educație, politici publice și inițiative comunitare. Doar printr-o bună pregătire digitală putem asigura incluziunea tuturor și putem valorifica la maximum potențialul tehnologiei.

Adaptarea unei Unități de Învățare din Limba și literatura română printr-un demers constructivist și utilizarea aplicațiilor digitale

1. Informații generale

- **Disciplina:** Limba și literatura română
- **Clasa:** a VII-a
- **Unitatea de învățare:** Valorile prieteniei în literatură
- **Perioada:** Mai – Iunie
- **Durata:** 3 săptămâni (aproximativ 6 ore de curs)
- **Competențe generale vizate:**
 - Receptarea mesajului oral și scris
 - Exprimarea și argumentarea opiniei în contexte de comunicare
 - Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în contexte diverse

2. Demers constructivist și integrarea aplicațiilor digitale

Adaptare propusă:

În locul unei abordări tradiționale (predare frontală, analiză dirijată a textului și exerciții în caiet), se va implementa o abordare constructivistă, centrată pe elev. Elevii vor lucra în echipe pentru a explora tematica prieteniei în diverse texte literare, folosind aplicații digitale precum **Padlet**, **Canva**, **Google Docs**, **Kahoot** și **Mentimeter**.

Etapele activității:

- **Etapă 1: Explorare și descoperire (Google Docs & Padlet)**
Elevii primesc un text literar (fragment din „*Amintiri din copilărie*” sau „*Singur pe lume*”) și sunt invitați să colaboreze în Google Docs pentru a identifica pasaje

relevante despre prietenie. Pe Padlet, vor adăuga opinii, întrebări, conexiuni cu experiențele personale.

- **Etapă 2: Construirea cunoașterii (Canva)**

Elevii lucrează în echipe și creează o prezentare digitală (poster, infografic sau colaj) în Canva care să ilustreze valorile prieteniei exprimate în textul analizat.

- **Etapă 3: Reflexie și argumentare (Mentimeter & Kahoot)**

La final, elevii participă la o dezbatere ghidată pe Mentimeter, exprimându-și punctul de vedere și reacționând la opiniile colegilor. Se finalizează cu un quiz interactiv Kahoot pentru consolidare.

3. Rezultate așteptate

Din perspectivă psihologică:

- Dezvoltarea gândirii critice și a creativității
- Creșterea motivației prin implicarea activă și libertatea de exprimare
- Formarea unei atitudini pozitive față de învățare, prin integrarea tehnologiei

Din perspectivă socială:

- Îmbunătățirea abilităților de lucru în echipă
- Dezvoltarea empatiei și capacității de ascultare activă
- Creșterea coeziunii grupului și a spiritului de colaborare

Din perspectivă pedagogică:

- Crearea unui context autentic de învățare prin rezolvarea de sarcini reale și relevante
- Valorificarea învățării prin descoperire și investigare
- Adaptarea procesului educațional la nevoile generației digitale

4. Concluzii

Această adaptare a unității de învățare aduce multiple beneficii în procesul de formare a elevilor. Aplicarea unui demers constructivist susținut de tehnologie transformă ora de limba română într-un spațiu interactiv, colaborativ și centrat pe dezvoltarea competențelor-cheie ale secolului XXI.

Perfect, alegem o unitate de învățare pentru învățământul **primar**. Îți propun următoarea variantă pentru **clasa a III-a**, disciplina **Matematică și explorarea mediului**, cu integrarea unui demers constructivist și aplicații digitale.

Iată un rezumat al documentului Word pe care ți-l pot crea:

Titlu:

Adaptarea unei Unități de Învățare la Matematică și explorarea mediului (clasa a III-a) printr-un demers constructivist cu utilizarea aplicațiilor digitale

1. Informații generale

- **Disciplina:** Matematică și explorarea mediului
- **Clasa:** a III-a
- **Unitatea de învățare:** Măsurarea timpului
- **Perioada:** Mai – Iunie
- **Durata:** 2 săptămâni (aproximativ 4-5 ore de curs)
- **Competențe generale vizate:**
 - Identificarea și utilizarea unităților de măsură pentru timp
 - Aplicarea cunoștințelor în contexte practice și cotidiene
 - Dezvoltarea autonomiei în învățare

2. Demers constructivist și integrarea aplicațiilor digitale

Adaptare propusă:

În locul lecțiilor tradiționale cu predare frontală și exerciții de rutină, unitatea va fi transformată într-un proiect colaborativ și interactiv, centrat pe elev, folosind aplicații precum **ClassDojo**, **Clockify Kids**, **Canva**, **Kahoot** și **QuiverVision** (realitate augmentată).

Etapele activității:

- **Etapa 1: Explorare (Clockify Kids & QuiverVision)**

Elevii folosesc aplicația Clockify Kids pentru a observa cum funcționează ceasurile (analog și digital). Cu ajutorul QuiverVision, colorează și scanează fișe AR cu ceasuri care prind viață, făcând învățarea atractivă și intuitivă.

- ****Etapa 2: Construirea cunoștințelor (Canva & Google Slides)****

Pe grupe, elevii realizează o prezentare în Canva despre „O zi din viața mea” în care vor marca momente-cheie ale zilei folosind noțiunile de oră fixă, jumătate de oră, sferă etc.

- ****Etapa 3: Consolidare și evaluare interactivă (Kahoot & ClassDojo)****

Se organizează un concurs pe Kahoot cu întrebări legate de măsurarea timpului. Progresul elevilor este urmărit și încurajat prin ClassDojo, oferind puncte pentru implicare, cooperare și creativitate.

****3. Rezultate așteptate****

****Din perspectivă psihologică:****

- Stimularea curiozității și a dorinței de a explora
- Creșterea încrederii în sine prin activități creative și interactive
- Învățare activă prin joacă și aplicații vizual-auditive

****Din perspectivă socială:****

- Dezvoltarea cooperării și comunicării între colegi
- Crearea unei atmosfere pozitive în clasă
- Îmbunătățirea relațiilor prin lucrul în echipă

****Din perspectivă pedagogică:****

- Valorificarea învățării prin descoperire și prin sarcini autentice
- Dezvoltarea competențelor digitale de bază
- Adaptarea procesului didactic la nevoile reale ale elevilor de azi

****4. Concluzii****

Această adaptare demonstrează că un demers constructivist, susținut de instrumente digitale, poate transforma o unitate aparent simplă într-un proces de învățare captivant și relevant. Elevii nu doar învață, ci își formează deprinderi utile pentru viața de zi cu zi, într-un mod prietenos și motivant.

■ ****Vrei să îți creez acum fișierul Word cu această structură completă, gata de descărcare și folosit în portofoliu/proiect?**** Pot să îl formatez frumos și să ți-l trimit.

- Proiectarea și dezvoltarea unei **resurse educaționale deschise (RED)**.

eseu care conține descrierea teoretico-metodologică a relevanței, utilității, valorii adăugate, modalităților efective de integrare a aplicației CurrikiStudio în activități de învățare, predare și/sau evaluare

Eseu: Integrarea aplicației CurrikiStudio în activitățile educaționale – relevanță, utilitate și valoare adăugată

Într-o societate digitalizată în continuă transformare, integrarea tehnologiei în procesul educațional devine nu doar oportună, ci și necesară. Una dintre soluțiile inovatoare care sprijină digitalizarea educației este platforma **CurrikiStudio**, o aplicație open-source dedicată creării de conținut educațional interactiv. Acest eseu își propune să ofere o descriere teoretico-metodologică a **relevanței, utilității, valorii adăugate**, precum și a **modalităților efective de integrare** a aplicației CurrikiStudio în activitățile de învățare, predare și evaluare.

1. Relevanța aplicației CurrikiStudio în context educațional

CurrikiStudio este o platformă modernă care răspunde nevoii de digitalizare a educației prin oferirea unor instrumente ce permit **crearea, organizarea și distribuirea de lecții interactive**. Relevanța sa este evidențiată prin alinierea la paradigma învățării centrate pe elev, promovând interactivitatea, personalizarea conținutului și implicarea activă a cursanților în procesul de învățare. De asemenea, este compatibilă cu standardele educaționale actuale (de exemplu, abordările STEM și STEAM), ceea ce o face potrivită pentru diverse contexte curriculare.

2. Utilitatea aplicației în procesul didactic

Utilitatea CurrikiStudio este demonstrată de multiplele sale funcționalități. Profesorii pot crea resurse interactive precum: videoclipuri cu întrebări integrate, exerciții de tip drag-and-drop, teste de autoevaluare, hărți interactive, simulări și prezentări dinamice. Acestea pot fi folosite atât în învățarea sincronă, cât și asincronă. În plus, platforma permite reutilizarea și adaptarea materialelor, ceea ce reduce timpul de pregătire al lecțiilor și încurajează colaborarea între cadrele didactice.

3. Valoarea adăugată a aplicației

Valoarea adăugată a CurrikiStudio constă în capacitatea sa de a **transforma pasivitatea elevilor în participare activă**. Prin oferirea unui mediu de învățare stimulativ, elevii devin mai motivați și mai implicați. În plus, platforma oferă oportunități de dezvoltare a competențelor digitale, de gândire critică și de rezolvare de probleme. Pentru profesori, CurrikiStudio oferă o abordare modernă a actului didactic, facilitând trecerea de la lecții tradiționale la învățarea digitală interactivă.

4. Modalități efective de integrare în activități educaționale

a) În învățare:

Elevii pot parcurge lecțiile interactive create pe platformă în ritmul propriu, ceea ce sprijină învățarea personalizată și diferențiată. De asemenea, pot reveni asupra conținutului pentru aprofundare sau remediere.

b) În predare:

Cadrele didactice pot integra CurrikiStudio în desfășurarea lecțiilor frontale, folosind resursele interactive ca punct de pornire pentru dezbateri, aplicații practice sau proiecte. Platforma poate fi folosită și pentru predarea hibridă sau la distanță, asigurând coerența conținutului și accesibilitatea acestuia.

c) În evaluare:

Aplicația permite includerea de elemente de **autoevaluare și evaluare formativă**, precum teste, chestionare sau activități interactive, oferind feedback instant și date despre progresul elevilor. Astfel, profesorii pot ajusta strategiile didactice în funcție de nevoile identificate.

Concluzie

CurrikiStudio reprezintă o soluție educațională inovatoare care răspunde cerințelor învățământului modern, oferind un cadru versatil pentru crearea de conținut interactiv, stimulativ și eficient. Relevanța sa didactică, utilitatea în practica educațională, valoarea adăugată în ceea ce privește implicarea elevilor și diversitatea modalităților de integrare o transformă într-un instrument indispensabil pentru profesorii secolului XXI. Prin utilizarea acestei platforme, educația devine mai atractivă, mai adaptată realităților digitale și mai eficientă în atingerea competențelor-cheie.