**Exemple de bună practică din cadrul proiectului de mobilitate în domeniul educației școlare "Grădinița noastră învață pas cu pas",**

**nr. 2017-1-RO01-KA101-036334, Acțiunea cheie 1, prin programul Erasmus +**

Prof. Maria Grigore - Grădinița cu program prelungir nr.13, Târgoviște

 Prof. Mariana-Iulia Pitiș - Grădinița cu program prelungir nr.13, Târgoviște

**Grădinița cu program prelungit Nr.13 din Târgoviște** îşi propune să asigure calitatea procesului instructiv-educativ în concordanţă cu noile cerinţe ale integrării învăţământului preuniversitar românesc în Spaţiul European. În acest sens, în unitatea noastră, în perioada 1 octombrie 2017 - 30 septembrie 2019, se derulează proiectul în domeniul educației școlare, Acţiunea Cheie 1, cu titlul ,,Grădiniţa noastră învaţă pas cu pas”, nr. 2017-1-RO01-KA101-036334, în cadrul Programului Erasmus+.

**Scopul acestui proiect este**: centrarea activității didactice pe copil folosind gândirea critică și mijloacele digitale.

 **Obiectivele pe care ni le propunem prin acest proiect sunt:**

 1. Imbunătățirea activității didactice prin utilizarea de soft-uri educaționale de către 4 cadre didactice de la grupe diferite, prin folosirea unor metode creative și inovatoare de către alte 4 cadre didactice în primul an de proiect.

 2. Eficientizarea procesului instructiv - educativ prin însușirea și punerea în aplicare a unor metode creative dobândite în urma stagiului de formare, pe parcursul proiectului.

**Ca urmare a aprobării acestui proiect:**

* 4 cadre didactice au participat la cursul: „Valorificarea in activitate a noilor tehnologii media și de socializare” (Making the most of new technologies and social media in the classroom - IFOM, via Marsala, 9, 40126, Bologna, Italia).
* 4 cadre didactice au participat la cursul: „Creativitate și inovație în predare și formare & Cum se folosește muzica, arta, TIC și sportul în educație?“ (Creativity in teaching and training & how to use music, art, ICT and outdoor activities in education - Quarter Mediation, Lessinglaan 52, 3533AX, the Netherlands).

Cursul "Creativity in teaching and training & how to use music, art, ICT and outdoor activities in education" a fost conceput de Quarter Mediation, furnizor de formare profesională olandez, cu filiale în 8 ţări europene (Portugalia, Cipru, România, Franţa, Grecia, Italia, Turcia, Malta), având ca formatori pe Cristina Stefan și Tim Stefan.

În perioada 04 -10.02.2018 două cadre didactice ale grădiniței, director, prof. Grigore Maria și prof. Pitiș Mariana-Iulia au participat la acest curs care s-a desfășurat la Assen, Olanda.

Cursul a însemnat un prilej de a face schimb de bune practici între participanţi, dar şi asimilarea de noi informaţii legate de dezvoltarea competenţelor prin experimente și metode de predare-învăţare utilizând muzica, arta, TIC și sport. Obiectivul central al lecţiilor interdisciplinare îl constituie dezvoltarea creativităţii. Profesorul are menirea să promoveze învăţarea eficientă, adică o învăţare activă, participativă, creativă.

În urma participării la curs, cadrele didactice și-au îmbunătățit următoarele competențe:

- digitale, lingvistice, de utilizare a metodelor noi în procesul de predare-învățare-evaluare, într-un context internațional;

- îmbunătățirea procesului de predare, formare și învățare, a calității educației;

- dezvoltarea capacității organizaționale în contextul cooperării europene și internaționale;

- metode de spargere a gheții, de formare a echipelor, de coeziune a grupurilor;

- îmbogățirea cunoștințelor participanților în aplicarea metodelor„learning by doing”, „hands-on”, a metodelor interactive în cadrul activităților out-door și in-door.

-îmbogățirea competențelor metodologice de a experimenta exemple de bună practică folosind muzica, arta, TIC-ul și sportul;

- dezvoltarea competențelor în domeniul organizării metodice a situațiilor de învățare, bazate pe rezolvarea de probleme;

- îmbogățirea competențelor lingvistice.

În urma participării la cursul „Creativity in teaching and training & how to use music, art, ICT and outdoor activities in education", am dobândit noi cunoștinte prin învățarea unor metode inovative și creatoare:

-metode de spargere a gheții;

-metode de formare a echipelor;

-metode de învățare inovatoare (Stop-Motion);

-metoda „tresure hunting”;

-art terapia;

-muzicoterapia;

-metode de utilizare a sportului.

Prezentăm mai jos trei dintre metodele inovative însușite la acest curs:

**1. Treasure hunting - Vânătoarea de comori**

**Obiectivele principale:**

* predarea diferitelor discipline, cum ar fi tehnologia informației și comunicațiilor (TIC), limbile străine (de ex. engleza), biologie, istorie, geografie, arte, prin utilizarea metodelor non-formale de predare și învățare bazate pe arte plastice, natură, TIC și activități în aer liberarte ;
* motivarea elevilor să învețe și să aibă rezultate școlare mai bune;
* dezvoltarea abilităților de viață ale elevilor;
* să construim comunitatea și spiritul de echipă;
* să dezvolte creativitatea și spiritul aventurii;
* să dezvolte abilități observaționale, de comunicare și organizare;
* să dezvolte spiritul concurenței

**Grupuri țintă**:

* profesori, formatori, directori, inspectori școlari, factori de decizie în domeniul educației, consilieri școlari, coordonatori de proiecte, reprezentanți universitati, companii

**Numărul de participanți:**

• 3 până la 24 de persoane, împărțite în grupuri de câte 3 persoane

**Durata activității:**

• 1,5 până la 2 ore

**Metode:**

* învățare prin practică
* metoda hands-on
* metoda proiectului
* activități în aer liber / în interior
* orientare turistică
* atribuirea reală într-o situație reală
* lucru in echipa

**Materiale:**

* Harta zonei
* Desene reprezentând puncte de interes din zona aleasă
* Cameră foto
* Pix
* Calculator

**Conținutul detaliat al activității**

**Pasul 1:** identificarea unor locuri de interes cum ar fi: clădiri vechi, statui, parcuri, picturi, biserici etc.

**Pasul 2:** realizarea de reprezentări artistice (desene) ale locurilor de interesele identificate la etapa 1.

**Pasul 3:** adaptarea hărții zonei alese, marcând cel mai multlocuri interesante de vizitat.

**Pasul 4:** organizarea unei călătorii în aer liber pentru identificarea locurilor reprezentate în desene.

**Pasul 5:** organizarea unei activități de spargere a gheții pentru împărțirea participanților în grupuri.

**Pasul 6:** oferirea fiecărui grup a hartă a zonei și un set dedesene necesare pentru activitatea de vânătoare de comori.

**Pasul 7:** fiecare grup va identifica elementele din imagini cu imaginea reală, vor face fotografii ale obiectelor reale și le poziționează pe hartă.

**Pasul 8:** participanții se vor întoarce la sala de clasă / ședință /laboratorul de calculatoare și vor împărtăși experiența lor.

**Pasul 9:** Profesorii de TIC pot cere participanților să utilizeze un software / instrument prin găsirea unei modalități creative de a înlocui marcajele de pe harta cu fotografiile locurilor reale de interes identificate; ele se vor potrivi cu desenele cu fotografiile și le vor publica utilizând software-ul indicat de către profesor (de ex.Glogster, Prezi).

**2. Stop Motion – creativity, art, music and ICT**

**Stop-Motion** (de asemenea, cunoscut sub numele de "stop cadru") este o tehnică de animație care face ca obiectele statice din jurul nostru să pară că se mișcă și/sau se deplasează de unele singure. Obiectul este mutat cu pași mici între cadre, fotografiate individual, succesiunea rapidă a cadrelor dând impresia de animaţie și creând iluzia de mișcare atunci când sunt rulate ca și o secvență continuă.

Practic, faci o fotografie a obiectului, apoi îl miști puțin, mai faci o fotografie, îl mai miști puţin și așa mai departe, până ai obținut efectul dorit. Ingredientele necesare realizării unui film cu această tehnică sunt:

- **o scenă**, care poate fi un birou sau orice suprafață; vă puteți imagina, eventual cu un fundal alb. Este bine ca “platoul de filmare” să aibă o sursă de lumină constantă și destul de puternică și să avem grijă să nu existe mișcări în fundal sau umbre.

- **un aparat foto** digital bine fixat, de preferință pe un trepied. Se poate folosi orice dispozitiv cu aparat foto, inclusiv un smartphone. Bineînțeles, trebuie să asigurăm transferul fotografiilor 58 de pe aparatul foto pe un computer prin intermediul unui cablu sau altui dispozitiv portabil de stocare, stick sau card. Este de preferat ca setările aparatului foto să fie făcute manual, înainte de începerea fotografierii, altfel aparatul le va face automat înainte de fiecare fotografie și pot apărea diferențe între fotografii.

 - **un computer**, cu cât mai puternic cu atât mai bine (vorbim despre frecvența procesorului, cantitatea de memorie RAM, placă video cât mai performantă).

 - **Un software** adecvat, de exemplu: I Can Animate 2, iKITMovie sau Stop Motion Plus. Windows Movie Maker este o opțiune cu mai puține facilități, dar este gratuit, există deja instalat pe multe versiuni ale sistemului de operare Windows, sau poate fi descarcat de pe site-ul <http://windows.microsoft.com/ro-ro/windowslive/movie-maker>.

 Există aplicații și pentru alte sisteme de operare, dar aici ne vom referi doar la Windows Movie Maker. - un scenariu, ce poate fi limitat doar de lipsa de imaginație.

Această metodă poate fi folosită de profesori și elevi, stimulând imaginația și creativitatea, spiritul de echipă, comunicarea între elevi și între elevi și profesori și obișnuindu-i și pe unii și pe 59 ceilalţi să utilizeze tehnica de calcul. Practic la fiecare disciplină se poate folosi această metodă, depinde doar de timpul și imaginația profesorului și a elevilor: creșterea unei plante, detalierea unei mișcări specifice, Sistemul Solar, etc.

**3. Music, colors and creativity - Muzică, culori și creativitate**

Conceptul de creativitate, unul dintre cele mai fascinante concepte cu care a operat vreodată ştiinţa, este încă insuficient delimitat şi definit. Aceasta se explică prin complexitatea procesului creativ, ca şi prin diversitatea domeniilor în care se realizează creaţia.

 Metoda este una creativă și recreativă, menită să stimuleze potențialul creativ al copilului cu ajutorul muzicii și al picturii.

 Muzica are efecte benefice asupra organismului, influențează sistemul psihic uman prin:

- declanșarea unor dispoziții, emoții, sentimente;

- stimularea gândirii, memoriei, atenției, imaginației, creativității;

 - susținerea voinței, perseverenței și a tenacității.

 Muzica răspunde nevoilor copiilor de exprimare, de comunicare, de frumos, de integrare socială și definire a propriei identități.

**Avantajele metodei:**

* stimulează creativitatea în grup, spiritul competitiv;
* creează multe idei noi şi originale;
* permite reacţii în lanţ;
* are efecte psihologice remarcabile: sporeşte încrederea, creşte spiritul de echipă;
* stimulează participarea activă, spiritul competitiv;
* dezvoltă un climat pozitiv de lucru;
* oferă posibilitatea manifestării libere, spontane;
* creşte productivitatea creativităţii individuale;
* dezvoltă abilităţi pentru munca în grup.

**Material necesar:**

* foaie de hartie lungă (5-10 m);
* Pensule;
* Acuarele;
* Casetofon;
* CD cu muzică.

**Etape:**

1. Anunțarea temei picturii;

2. Fiecare participant își ocupă locul la masă, ia o pensulă și alege o culoare;

3. Fiecare participant realizează o pictură în dreptul său, cu tema indicată, pe fond muzical;

4. La schimbarea fiecărei secvenţe melodice, participanții fac câte un pas la dreapta și din când în când pot schimba culorile între ei;

5. Fiecare participant va continua desenul celuilalt, fără a-l strica**.**

Acest curs ne-a deschis noi orizonturi în activitatea didactică și intenţionăm să împărtășim și colegilor noștri din experienţa noastră. Activitățile însușite la acest curs pot fi adaptate cu succes la grupa de preșcolari. A fost un curs binevenit și adaptat cerințelor actuale ale educației, presupunând integrarea activităților interactive.  Această oportunitate nu a fost doar un câștig pentru activitatea noastră didactică ci și o experienţă de viaţă întrucât am intrat în contact cu spaţiul cultural-geografic olandez.