COLEGIUL ECONOMIC „ANGHEL RUGINĂ” VASLUI

Proiect de mobilități în domeniul Educației Școlare Erasmus+ KA1
2021-1-RO01-KA121-SCH-000005887

Cristina-Mihaela Burghelea *-coordonator*

INOVAȚIE IN EDUCAȚIE-COMPETENȚE DIGITALE PENTRU PROFESORI



MATERIAL DIDACTIC AUXILIAR
MODELE DE ACTIVITATI



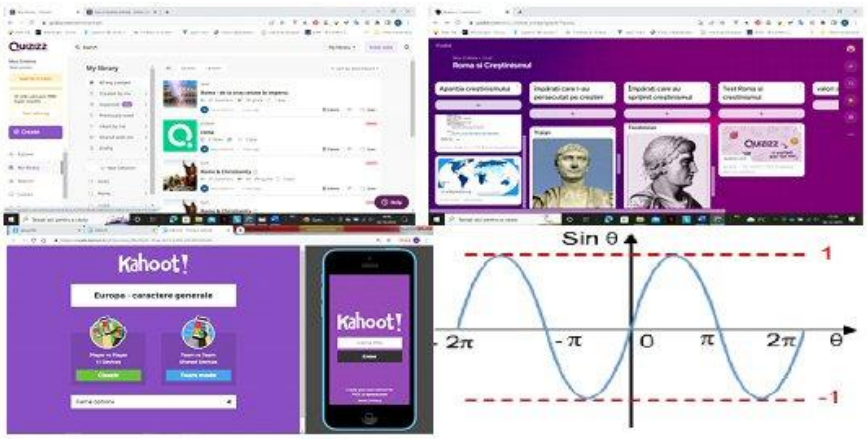
Editura MEDIA SIND
VASLUI – 2022

COLEGIUL ECONOMIC „ANGHEL RUGINĂ” VASLUI
Proiect de mobilități în domeniul Educației Școlare Erasmus+ KA1
2021-1-RO01-KA121-SCH-000005887,
01.09.2021 – 30.11.2022

Burghelea Cristina-Mihaela - *coordonator*

INOVAȚIE IN EDUCAȚIE-COMPETENȚE DIGITALE PENTRU PROFESORI

MATERIAL DIDACTIC AUXILIAR
MODELE DE ACTIVITĂȚI



Editura MEDIA SIND
VASLUI – 2022

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

COLEGIUL ECONOMIC „ANGHEL RUGINA” VASLUI
Proiect de mobilități în domeniul Educației Școlare Erasmus+ KA1
2021-1-RO01-KA121-SCH-000005887, 01.09.2021 – 30.11.2022
Grant aprobat 42 900 Euro

„INOVAȚIE IN EDUCAȚIE-COMPETENȚE DIGITALE PENTRU PROFESORI”

Echipa de Management

- **Prof. Burghelea Cristina-Mihaela - Coordonator Proiect**
- **Prof. Pracsiu Daniela - Responsabil IT**
- **Prof. Tanasă Alina - Responsabil Monitorizare**
- **Prof. Mardare Alina - Responsabil Evaluare**
- **Prof. Garabet Monica - Responsabil Diseminare**
- **Prof. Caragață Mihaela - Responsabil Financiar**
- **Prof. Chitic Emanuel -Responsabil Pregătire Lingvistică**
- **Prof. Arhire Simona -Responsabil Pregătire Culturală**
- **Prof. Botezatu Andreea -Responsabil Pregătire Pedagogică**
- **Prof. Ciobanu Isabela -Responsabil Pregătire Pedagogică**

ISBN 978-606-755-179-2

Echipa de Implementare Proiect

Participanți Mobilitate Flux 1 **21-25 martie 2022**	**Prof.Tanasă Alina** **Prof.Botezatu Andreea** **Prof.Litră Corina** **Prof. Onila Oana-Cătălina** **Prof. Păcuraru Cristina**
Participanți Mobilitate Flux 2 **12-23 septembrie 2022**	**Prof. Mustață Elena** **Prof. Volocariu Doina** **Prof. Nicu Cristina-Nuța**
Participanți Mobilitate Flux 3 **2- 13 mai 2022**	**Prof. Niță Mihaela** **Prof. Casandra Ana** **Prof. Casandra Olimpiu-Radu** **Prof. Sava Oana-Gina**
Participanți Mobilitate Flux 4 **6-10 iunie 2022**	**Prof. Bughiuș Gabriela** **Prof.Ponea Dragoș** **Prof.Ciobanu Isabela** **Prof.Paraschiv Mihaela** **Prof. Borțun Cristina-Anca**

Cuprins

ACREDITARE ERASMUS + ...4

PROIECT KA121 SCH "INNOVATION IN EDUCATION-TEACHER DIGITAL COMPETENCES" 6

Flux 1"How to Plan an Online Training" 9

DIGITALIZAREA, O PROVOCARE PENTRU FIECARE PROFESOR 9

WEEBLY.COM , CREEAREA GRATUITĂ A UNUI SITE 12

GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE JAMBOARD, GOOGLE DOCS 14

PROIECT DIDACTIC 18

FIŞĂ DE LUCRU- SOCRATIVE 24

TARSIA PUZZLE AND SPIDER WEB 26

UTILIZAREA RESURSELOR ON-LINE LA ORELE DE LIMBA ROMÂNĂ 29

Flux 2 "Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies" 33

PROIECT DE LECŢIE 33

ÎNVĂŢAREA BAZATA PE JOC 38

MODEL DE ACTIVITATE 47

MODEL DE ACTIVITATE 52

PÉRIPLE EN ROUMANIE 57

LE SI CONDITIONNEL II (LA DEUXIÈME RÈGLE) 63

Flux 3 "Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies" 66

MODEL DE ACTIVITATE 66

MODEL DE ACTIVITATE 69

MODEL DE ACTIVITATE 72

MODEL DE ACTIVITATE 74

MODELE DE ACTIVITATE 76

MODELE DE ACTIVITATE 81

Flux 4 "Interactive ICT-based, digital and web tools for an effective blended, flipped and cooperative learning" 86

INTRODUCERE ÎN FILOZOFIE 86

PROIECT DIDACTIC LA ECONOMIE 89

PROIECT DIDACTIC 93

MODELE DE ACTIVITĂȚI 98

CONNAISSONS LA FRANCE! 101

JOYEUSES FÊTES ! 104

MODELE DE ACTIVITĂȚI 106

Informații Proiect
ACREDITARE ERASMUS +
(2021-1-RO01-KA121-SCH-000005887)

MOBILITĂŢI ÎN DOMENIUL EDUCAŢIE ŞCOLARĂ

Prof. Burghelea Cristina-Mihaela
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui a obţinut aprobarea în vederea **Acreditării Erasmus + pentru mobilități în domeniul educație școlară** pentru perioada **2021 - 2027**.

Obiective Acreditare Erasmus + :

1. Îmbunătățirea competențelor digitale pentru 18 cadre didactice de diferite discipline de la Colegiul Economic "Anghel Rugină" Vaslui.
2. Creşterea abilitaților de comunicare pentru 20 cadre didactice de diferite discipline și personalul didactic auxiliar de la Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui.
3. Ameliorarea informațiilor despre educația interculturală pentru 18 profesori de diferite discipline de la Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui.

Perioada de desfășurare: 01.09.2021 – 30.11.2022

Obiectiv proiect: În perioada, prin participarea la 4 fluxuri de mobilități, se va implementa primul obiectiv din acreditarea Erasmus+:

- *Îmbunătățirea competențelor digitale pentru 18 cadrele didactice de diferite discipline de la Colegiul Economic "Anghel Rugină" Vaslui.*

Site proiect: https://erasmus-educatie-scolara-ka-121-sch-cearvs.webnode.ro/diseminare/
Blogproiect:
https://erasmuspluseducatiescolaracearvs.webnode.ro/informatiiproiect/?_ga=2.183432550.1594103315.1655730175-2036632832.1648392993

Etape mobilități:

- **Flux 1 (21 - 25 martie 2022) -"How to Plan an Online Training", organizat de Anatolia Eğitim ve Danışmanlık, în Paris,Franţa - 5 profesori:** *Tanasă Alina, Botezatu Andreea, Litră Corina, Onila Oana-Cătălina, Păcuraru Cristina*

https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/teacher_academy/catalogue/detail.cfm?id=158203&cbmid=33983663

- **Flux 2 (12-23 septembrie 2022) -"Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies", organizat de Europass Teacher Academy în Florența, Italia - 3 profesori:** *Mustață Elena, Volocariu Doina, Nicu Cristina-Nuța*
  https://www.schooleducationgateway.eu/hr/pub/teacher_academy/catalogue/detail.cfm?id=54250
- **Flux 3 (2- 13 mai 2022) -"Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies", organizat de Europass Teacher Academy , în Barcelona, Spania, 5 profesori:** *Niță Mihaela, Casandra Ana, Casandra Olimpiu-Radu, Sava Oana-Gina*
  https://www.schooleducationgateway.eu/hr/pub/teacher_academy/catalogue/detail.cfm?id=54250
- **Flux 4 (6-10 iunie 2022) -"Interactive ICT-based, digital and web tools for an effective blended, flipped and cooperative learning", organizat de Enjoy Italy, în Roma, Italia, 5 profesori:** *Bughiuș Gabriela,Ponea Dragoș,Ciobanu Isabela,Paraschiv Mihaela, Borțun Cristina-Anca*

Fiecare participant la mobilități pentru atingerea obiectivului de creștere a competențelor digitale pentru cadrele didactice de diferite discipline în perioada 01.09.2021-31.11.2022 a realiza următoarele activități:

- 1 activitate de informare,
- 2 activități de diseminare a informației,
- 1 activitate de mentorat,
- 1 lecție utilizând metode și tehnici învățate la curs,
- 2 modele de activități utilizând strategii și metode învățate la curs pentru a realiza un material didactic auxiliar cu modele de activități, care este publicat pe site-ul și blogul proiectului.

Produsele finale ca urmare a realizării acestui obiectiv au fost:

- material didactic auxiliar,
- site-ul si blogul proiectului care conține informații despre proiect și care au fost permanent actualizate

„PROIECT KA121 SCH "INNOVATION IN EDUCATION-TEACHER DIGITAL COMPETENCES"
2021-1-RO01-KA121-SCH-000005887

Prof. Burghelea Cristina-Mihaela
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

În ultimii ani, şcolile s-au schimbat în acelaşi ritm cu societatea. Motivaţia, atitudinile elevilor despre cât din procesul de predare-învăţare este responsabilitatea lor şi cât aparţine profesorilor, aşteptările lor privind stilul şi formatul în care primesc informaţia s-au schimbat şi ele.

Profesorii îşi asumă constant noi roluri şi metode noi de predare. Acest lucru înseamnă un proces îndelung de formare care presupune ca profesorii să se focalizeze pe schimbarea propriului stil de predare. Trebuie să testăm noi idei, să evaluăm efectele lor, să ne adaptăm strategiile şi abordările, şi să evaluăm din nou ca să includem toţi elevii în procesul educativ, indiferent de nivel, stil de învăţare şi să dăm un sens învăţării (cognitiv, social şi cultural).

Formarea noastră temeinică, repetată este aşadar imperativ necesară. Şi, dacă are loc şi în străinătate, este cu atât mai preţioasă, pentru că îţi oferă oportunitatea de a funcţiona şi a-ţi întări încrederea în cunoştinţele proprii în context european, îţi oferă perspective diverse ale oamenilor de diferite culturi şi te învaţă să accepţi şi să preţuieşti diversitatea, aducând uriaşe beneficii, atât personale, cât şi pentru elevi, instituţie, colegi şi întreaga comunitate.

Colegiul Economic „Anghel Rugină" din Vaslui a fost acreditat pentru a accesa proiecte cu finanțare europeană în cadrul Programului Erasmus+. Participarea la cursurile de perfecționare in vederea atingerii obiectivelor ***Acreditării Erasmus + pentru mobilități în domeniul educație școlară*** reprezintă pentru profesorii si personalul didactic auxiliar al liceului un prilej de a explora noi experiențe de învățare si perfecționare

În perioada 01.09.2021 – 30.11.2022, prin participarea la 4 fluxuri de mobilități, s-a implementat primul obiectiv din acreditarea Erasmus+, respectiv îmbunătățirea competențelor digitale pentru 18 cadrele didactice de diferite discipline de la Colegiul Economic "Anghel Rugină" Vaslui.

Pandemia de Coronavirus a schimbat educația pentru totdeauna, determinând o creștere distinctă a folosirii instrumentelor TIC și a platformelor digitale. Integrarea TIC în educație a fost accelerată și educația online sau hibridă a devenit o componentă integrantă a educației școlare clasice. În noul context mondial, profesorii au nevoie de cursuri de perfecționare pentru a-și îmbunătăți

competențele digitale pentru a fi capabili să treacă rapid de la educația clasică la cea hibrida sau la cea online. Stăpânirea competențelor digitale ar oferi o mai bună calitate actului educațional, fie el clasic, hibrid sau online.

Cele 4 fluxuri de mobilități au participat la cursuri de perfecţionare derulate în cadrul proiectului Erasmus+ pentru mobilități în domeniul Educație Școlară, cod acțiune KA121 SCH, număr de referință 2021-1-RO01-KA121-SCH-000005887.

În primul flux, cinci cadre didactice de la Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui, Litră Corina- profesor de matematică, Botezatu Andreea- profesor de discipline economice, Păcuraru Cristina-Diana- profesor de limba și literatura română, Tanasă Alina- profesor de discipline economice și Onilă Oana-Cătălina- profesor de limba engleză, au participat la cursul de formare ***„How to Plan an Online Training"***, organizat de Anatolia Eğitim ve Danışmanlık și desfășurat la Paris, Franța,în perioada 21-25 martie 2022. Cursul a oferit participanților oportunitatea de a interacționa cu profesori din Polonia, Grecia, Cehia și Portugalia și a fost un prilej de prezentare a sistemului de învățământ din fiecare țară, dar și de colaborare în cadrul activităților interactive propuse de formator. Profesorii au avut posibilitatea de a-și perfecționa abilitățile digitale, prin crearea unor jocuri educaționale cu ajutorul Nearpod, Kahoot, Quizlet, Wordwall sau Socrative, conștientizând faptul că utilizarea noilor tehnologii contribuie hotărâtor la stimularea interesului şi a curiozităţii elevilor, susținând dorința de cunoaștere a acestora.

În fluxul doi, trei cadre didactice de la Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui vor participa în perioada 12-23 septembrie 2022,la cursul de formare ***„ Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies"***, organizat de Europass Teacher Academy, în Florența, Italia. Cadrele didactice Mustaţă Elena, Volocariu Doina și Nicu Cristina Nuţa, vor obține experiență practică în domeniul TIC în educație și vor învăța cum să îmbunătățească atât abilitățile soft ale elevilor, cât și gândirea lor critică și creativă. Prin activități interactive și captivante, participanții vor învăța, de asemenea, cum să stimuleze motivația, să stabilească regulile de clasă, să ofere instrucțiuni clare, să monitorizeze, să dezvolte relații, să încorporeze munca în pereche și în grup, să evalueze abilitățile complexe.

În fluxul trei, patru cadre didactice de la Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui, au participat în perioada 2-13 mai 2022, la cursul de formare ***"Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies"***, organizat de Europass Teacher Academy, Barcelona, Spania. Participarea la curs a profesorilor Casandra Ana, Casandra Olimpiu-Radu, Nițică Mihaela și Sava Oana-Gina, a adus o schimbare majoră la nivelul instituției în modul de predare-învățare-evaluare adaptat la noile standarde educaționale pe plan european, în contextul dezvoltării accentuate a unui

învățământ digital. Prin activități interactive și captivante, participanții la curs au învățat cum să creeze și să gestioneze lecții Flipped Classroom. De asemenea, au învățat și cum să aplice noi strategii de predare-învățare, cum să stimuleze motivația, să dezvolte relații și cum să utilizeze instrumentele online (Kahoot, ePortfolios, Edpuzzle, Padlet, Trello, Socrative, Quizlet) potrivite pentru o varietate de activități educaționale, precum și cum să includă în activitatea educațională o serie de resurse vizuale în educație (VTS), conținuturi audiovizuale accesând platforme pentru învățământ (Google, Youtube, Wordclouds).

În perioada 6-10 iunie 2022, alte cinci cadre didactice (Borțun Cristina Anca, Bughiuș Gabriela, Ciobanu Isabela, Paraschiv Mihaela, Ponea Dragoș) de la aceeași instituție de învățământ au participat pentru fluxul patru la cursul de formare ***„Interactive ICT-based, web and digital tools for an effective blended, flipped and cooperative learning”***, organizat de Enjoy Italy, în Roma,Italia. Profesorii participanți au învățat cum să proiecteze lecții interactive prin utilizarea platformelor și aplicațiilor: Nearpod, Moodle, Blendspace, Quizizz, FlipGrid, Edpuzzle, Padlet, Story Jumper, Book Creator, Genially, Makebeliefscomix, Storyboarding, Simple Show, EdShelf. Noutatea acestor platforme constă în crearea unor lecții video interactive, povești video, cărți digitale, benzi desenate, jocuri video precum și editarea video a unor materiale deja existente și conectarea la clasele virtuale.

Scopul general al acestei instruiri a fost de a introduce instrumente digitale care să faciliteze educația online și să formeze profesorii despre cum să conceapă un curs de educație online eficient. Produsele finale ca urmare a realizării acestui obiectiv au fost reprezentate de realizarea unui material didactic auxiliar, respectiv site-ul si blog-ul proiectului care conține informații despre proiect și care au fost permanent actualizate.

Participarea la cele patru fluxuri de mobilități a deschis posibilitatea de a ne îmbogăți competențele digitale și va fi un prilej benefic de a ne documenta cu privire la metodele de funcționare din instituțiile de învățământ europene. Aceste cursuri de formare ne-au îmbogăţit spiritul, viziunea asupra a ceea ce înseamnă dimensiunea europeană a culturii şi a vieţii, în general şi totodată căile de relaţionare cu cei din jur.

Să fii european înseamnă să-ţi păstrezi identitatea, „să-ţi preţuieşti rădăcinile”, pentru că diferenţeleculturale înseamnă diversitate şi motive de sărbătoare; să înţelegi, să respecţi şi să convieţuieşti în pace.

Flux 1"How to Plan an Online Training"

DIGITALIZAREA, O PROVOCARE PENTRU FIECARE PROFESOR

Prof.Litră Corina,
Colegiul Economic "Anghel Rugină" Vaslui

Digitalizarea a fost și rămâne o provocare pentru fiecare profesor, indiferent de nivelul de învățământ la care predă. Perioada pandemiei a adus mari schimbări în sistemul de învățământ și noi, profesorii, a trebuit să ne adaptăm și să învățăm din zbor pentru a putea preda online. Mulți dintre noi ne-am simțit frustrați la început căci nu aveam gadget-urile necesare sau nu ne-am priceput prea bine. Au urmat apoi diverse cursuri și ore obositoare petrecute în fața ecranului pentru a asista la webinare și pentru a urmări tutoriale pentru a înțelege cum funcționează diverse aplicații. Apoi, încet, încet, am prins curaj și am trecut la partea creativă căci au început să apară jocuțe, fișe de lucru și teste create cu diverse aplicații, care au fost împărtășite și cu alți profesori servind ca mijloace de neprețuit în această perioadă.

Ce este un puzzle Tarsia?

Un puzzle Tarsia este un puzzle în care marginea fiecărei piese conţine un răspuns, o întrebare sau în cazul marginilor este lăsată goală.

Puzzle-urile Tarsia sunt o modalitate excelentă de a promova munca în grup și discuţiile pe o serie de subiecte matematice și de a oferi o alternativă la învăţarea bazată pe fișe de lucru.

Pentru a finaliza puzzle-ul, elevii trebuie să potrivească fiecare răspuns cu întrebarea corectă și să reconstruiască forma originală.

Elevii sunt foarte motivaţi să rezolve puzzle-ul, se promovează multe discuţii în perechi

Proprietățile funcției sin:

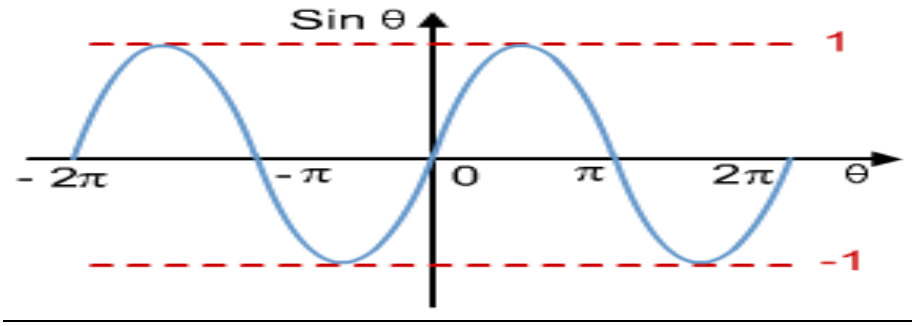
1. $\sin x \in [-1,1]$

2. Intersectia cu axa ox se face în punctele x=kπ (kϵZ). Intersectia cu axa Oy este punctul 0(0;0).

3. Funcția sinus este o funcție periodică de perioadă 2kπ unde kϵZ, sin (x+2kπ)=sin x, aşadar este suficient să reprezentăm graficul pe intervalul [0,2π], deoarece el se va repeta pe restul intervalelor.

4. Funcția sin este o <u>funcție impară</u> adică sin(-x)= -sin(x), deci funcția *sin* are graficul simetric față de originea sistemului

5. Graficul functiei sinus **(sinusoidă)**



<u>Proprietățile funcției cos:</u>

1. $-1 \le \cos x \le 1$;

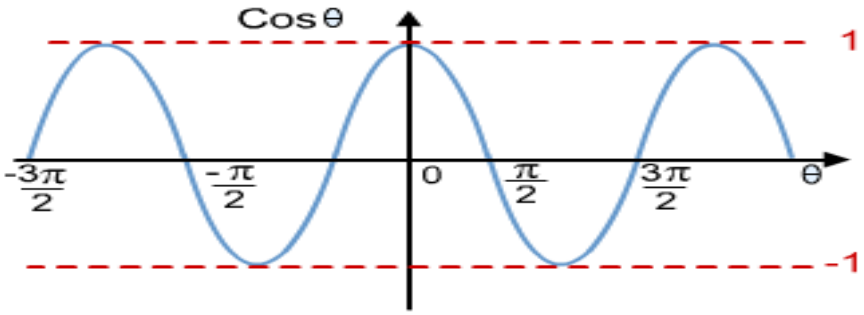
2. Intersectia graficului cu axa Ox se face în punctele $x=\pi/2+k\pi$, $k \in Z$. Intersectia cu axa Oy este punctul (0,1).

3. Functia cos este o funcție periodică de perioadă $2k\pi$ unde $k \in Z$, $\cos(x+2k\pi) = \cos x$, aşadar și aici este suficient să reprezentăm graficul pe intervalul $[0,2\pi]$, deoarece el se va repeta pe restul intervalelor.

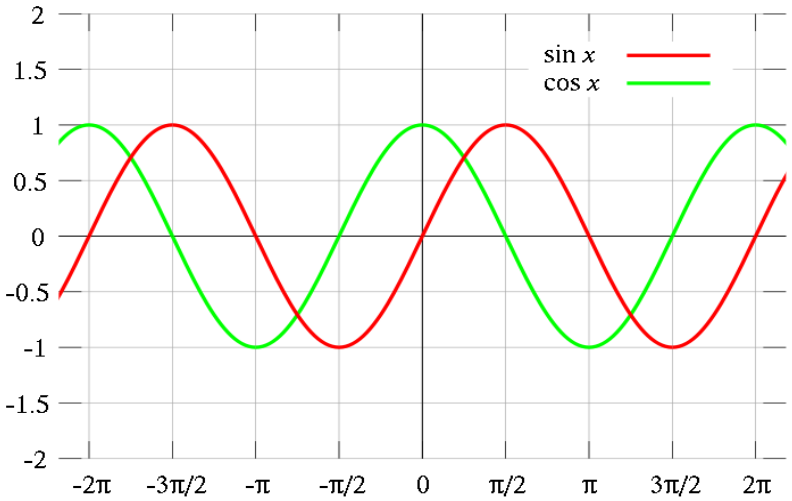
4. Functia cos este o funcție pară adică cos (-x)= cos(x), ceea ce înseamnă că graficul funcției este simetric în raport cu axa ordonatelor Oy.

5. Imaginea funcției cos este intervalul [-1,1] aşadar graficul funcției este mărginit de dreptele de ecuație y = -1 şi y =1

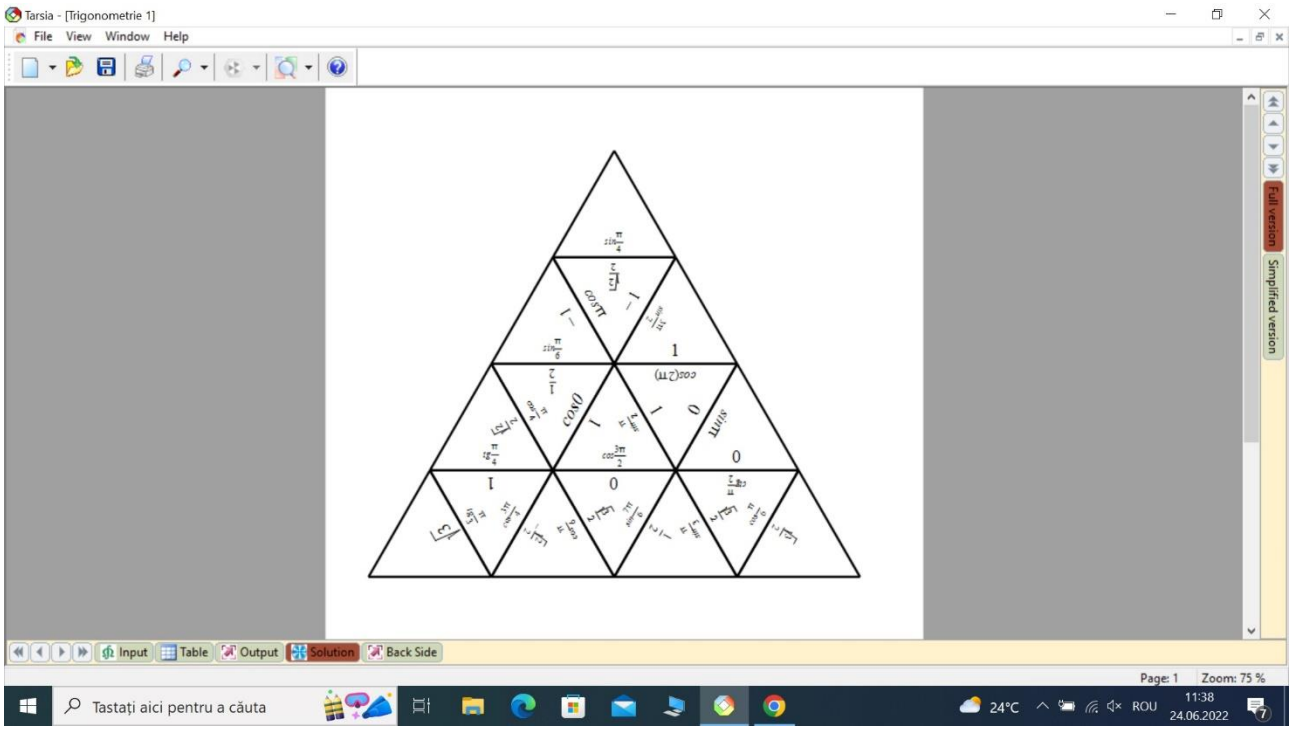
6. Graficul functiei cosinus **(sinusoidă)**



OBS: Există diferenţă între graficele funcţiilor sin şi cos, chiar dacă ambele sunt sinusoide și anume există un decalaj de $\frac{\pi}{2}$ între ele:



Anexa 1 (pe grupe)



WEEBLY.COM , CREEAREA GRATUITĂ A UNUI SITE

Prof.Litră Corina,
Colegiul Economic "Anghel Rugină" Vaslui

Weebly.com este o platformă pentru crearea gratuită a site-urilor. Cu ajutorul editorului special creat îți poți realiza un site personal, unul business, un magazin online sau un blog, majoritatea elementelor fiind gratuite. Creatorul de site îți pune la dispoziție funcția simplă drag&drop cu ajutorul căreia poți pune rapid în pagină elementele dorite. Ai la dispoziție 100 de teme profesionale și foarte multe caracteristici multimedia. Site-ul tău va fi perfect funcțional și poate fi publicat atât gratuit pe platforma weebly, cât și contra cost dacă deții deja un domeniu.

Pentru crearea unui site trebuie parcurși câțiva pași.

Pasul 1. Folosind un browser de internet, se intră pe siteul http://www.weebly.com/ și se face autentificarea (cu adresa de e-mail).

Pasul 2. După autentificare, este necesar să introducem un nume pentru noul site pe care vrem să îl creăm cu Weebly.com și tipul site-ului.

Pasul 3. Pentru a continua crearea site-ului, este necesar să alegem **un subdomeniu gratuit pe weebly**. Alegem un nume .

Pasul 4. Se începe personalizarea site-ului. Se alege meniul **Design** și unul dintre șabloanele gratuite care sunt afișate.

Pasul 5. Pentru a modifica pagina Home,de exemplu, se alege meniul Pages și apoi se denumește așa cum dorim. Alegem unul dintre șabloanele pentru așezarea paginii. Dacă vrem să adăugăm o pagină nouă, apăsăm butonul **Add page**.

Pasul 6. Urmează să fie creată o nouă pagină. Alegem un nume pentru ea, un șablon sau apăsăm butonul **Edit page** pentru a modifica această pagină nouă. După ce am modificat datele, apăsăm butonul *Save Settings* pentru a salva noua pagină.

Pasul 7. Pentru a adăuga elemente noi pentru pagina dorită, alegem meniul **Elements** și apoi, de exemplu, *Picture pentru a adăuga o poză nouă paginii noastre*. Folosim funcția *Drag&drop* pentru a trage elementul dorit în pagina site-ului nostru Weebly.com.

Pasul 8. Pentru a alege poza pe care vrem să o afișăm pe site apăsăm butonul *Upload a photo from computer*.

Pasul 9. În cazul în care vrem să adăugăm elemente multimedia pe noul nostru site Weebly.com, alegem meniul *Multimedia* și apoi una dintre opțiunile galerie foto, fișier video, fișier audio etc. Se utilizează tot funcția drag&drap ca la pasul precedent și *Upload from computer*.

Pasul 10. În cazul în care vrem să adăugăm elemente de siguranță (parola), un mesaj în josul paginilor(footermessage) sau altele(setări pentru magazine online, setări de optimizare etc) este necesar să alegem meniul **Settings**. Acolo putem modifica elementele dorite și/sau necesare. După ce am făcut toate modificările, apăsăm butonul Save pentru a le salva.

Pasul 11. Pentru **a publica pe internet site-ul nostru**, alegem meniul **Publish** și notăm subdomeniul ales atunci când am creat site-ul, pentru că acesta este gratuit. Apăsăm butonul *Continue* pentru a publica site-ul pe internet.

Pasul 12. Site-ul nostru a fost publicat. Accesăm linkul afișat pentru a vedea site-ul nostru gratuit creat cu Weebly.com.

Pasul 13. Așa arată site-ul de test realizat. Folosim meniul Weebly.com pentru a-l personaliza după nevoile noastre.



GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE JAMBOARD, GOOGLE DOCS
BALANŢA DE VERIFICARE

Prof.Botezatu Andreea,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

SC "ALFA" SRL, având ca obiect de activitate construcţii de maşini, la data de 31 decembrie 2020 prezintă următoarele elemente :

Capital subscris varsat	10.000 lei
Echipamente tehnologice (maşini, utilaje şi instalaţii de lucru)	20.000 lei
Mobilier, aparatură birotică, echipamente de protecţie a valorilor umane şi materiale şi alte active corporale	5.000 lei
Rezerve din reevaluare	2.000 lei
Materii prime	10.000 lei
Credite bancare bancare pe termen lung	9.000 lei
Mărfuri	30.000 lei
Clienţi	15.000 lei
Creditori diverşi	30.000 lei
Casa în lei	1.000 lei
Conturi la bănci în lei	20.000 lei
Furnizori	30.000 lei
Furnizori de imobilizări	20.000 lei

În luna ianuarie au loc următoarele operaţii economico-financiare:

1. se încasează de la clienţi, conform chitanţei nr.205/4 ianuarie 2021 suma de 3.000 lei;
2. se vând mărfuri conform facturii fiscale nr.101/5 ianuarie 2021 în sumă de 7.000 lei+ TVA;

3. se descarcă gestiunea mărfurilor vândute la costul de achiziţie de 5.000 lei, conform NC nr.1 din 5 ianuarie 2021
4. se cumpără ambalaje conform facturii fiscale nr.19/5 ianuarie 2021 în sumă de 700lei+ TVA;
5. se cumpără materii prime conform facturii fiscale nr.156/ 7 ianuarie 2021 în sumă de 7.000 lei+ TVA si materiale consumabile in valoare de 5.000 lei +TVA;
6. se achită obligaţii faţă de furnizori, conform ordinului de plată nr.53/8 ianuarie 2021, în sumă de 15.000 lei;
7. se majorează capitalul social din rezervele din reevaluare în sumă de 1.000 conform Hotărârii Adunării Generale a Acționarilor nr. 1 / 10 ianuarie 2021
8. se inchid conturile de TVA, de venituri şi cheltuieli, conform Notei de contabilitate nr. 2/31 ianuarie 2021.

Se cere:

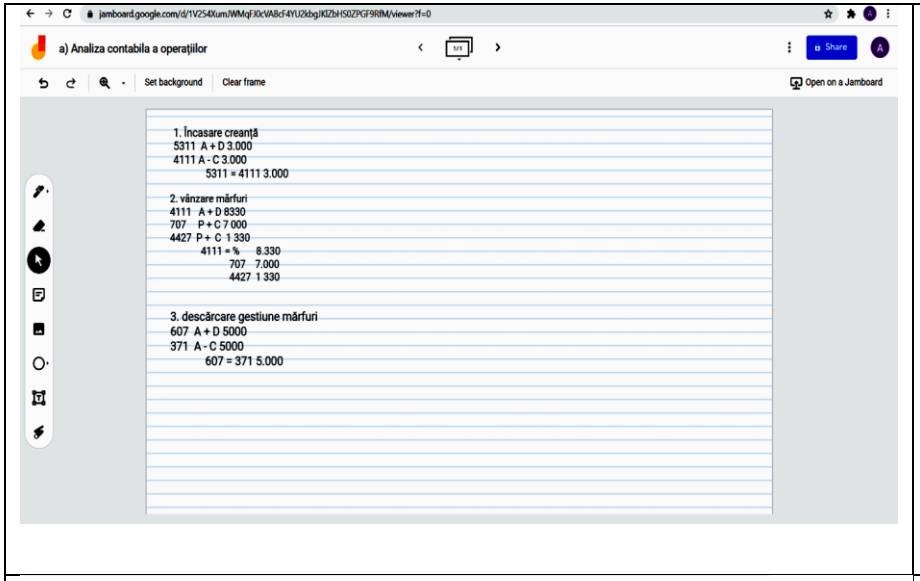
a) analiza contabilă a operaţiilor economico-financiare;

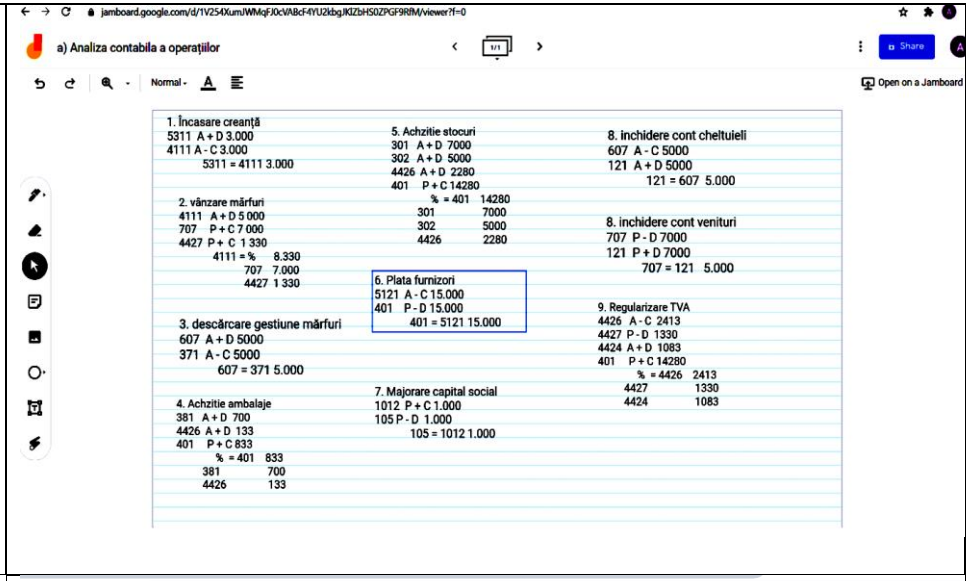
b) întocmirea registrului jurnal;

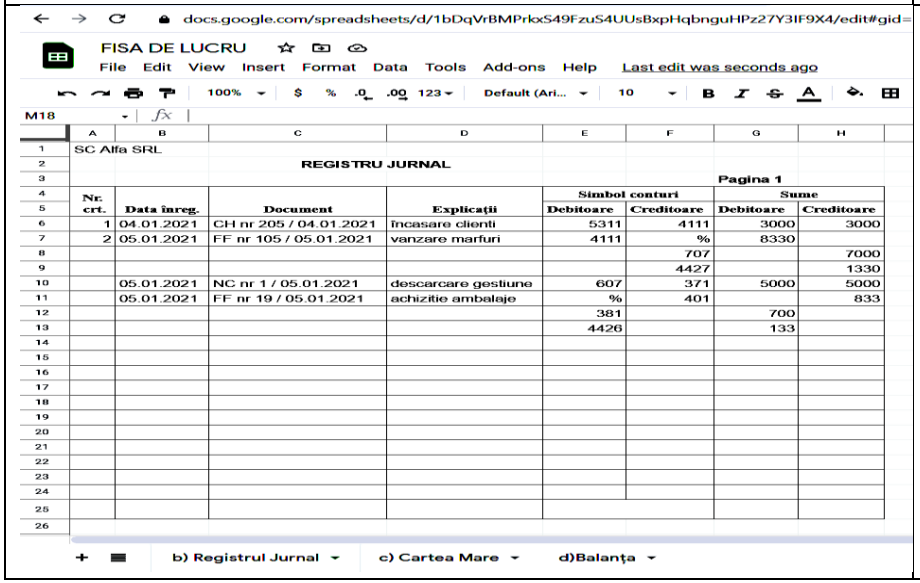
c) înregistrarea operaţiilor sistematic în conturi;

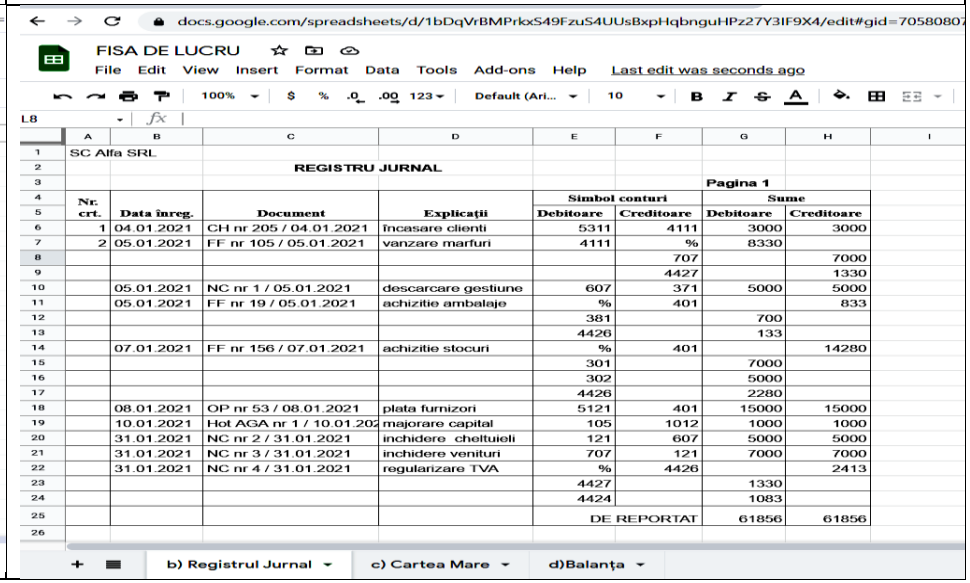
c) întocmirea balanţei cu patru serii de egalităţ

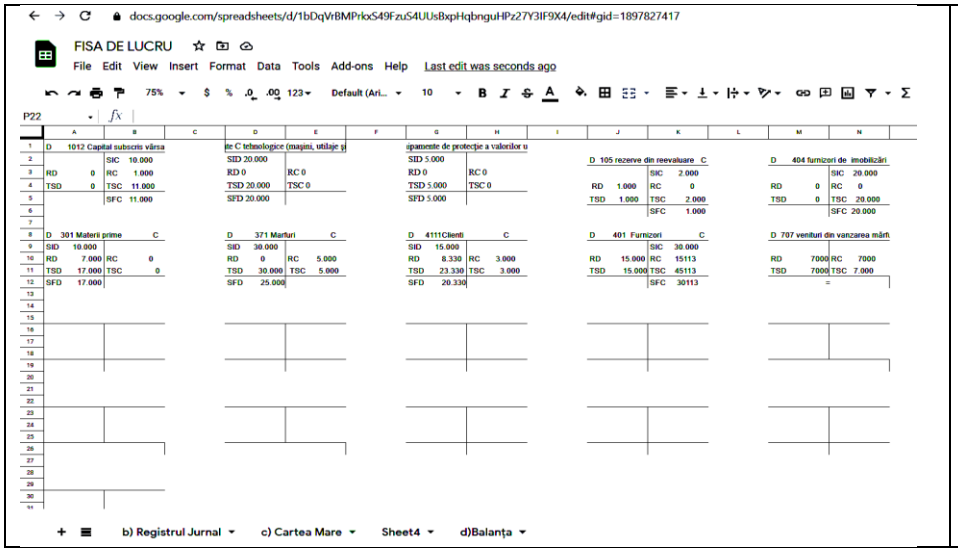
Anexa 1

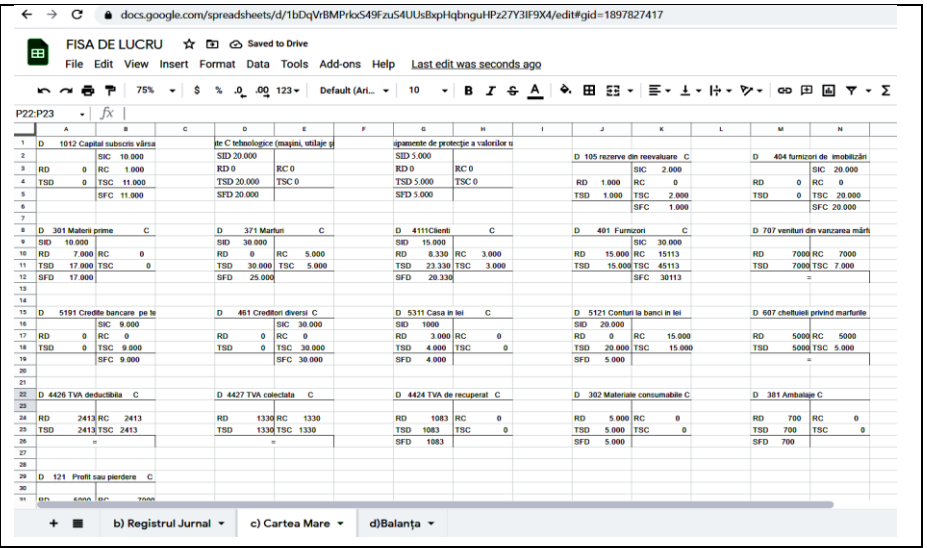

a) Analiza contabila a operațiilor
Set background
Clear frame
Open on a Jamboard
1. Încasare creanță
5311 A + D 3.000
4111 A - C 3.000
5311 = 4111 3.000
2. vânzare mărfuri
4111 A + D 8330
707 P + C 7 000
4427 P + C 1 330
4111 = % 8.330
707 7.000
4427 1 330
3. descărcare gestiune mărfuri
607 A + D 5000
371 A - C 5000
607 = 371 5.000

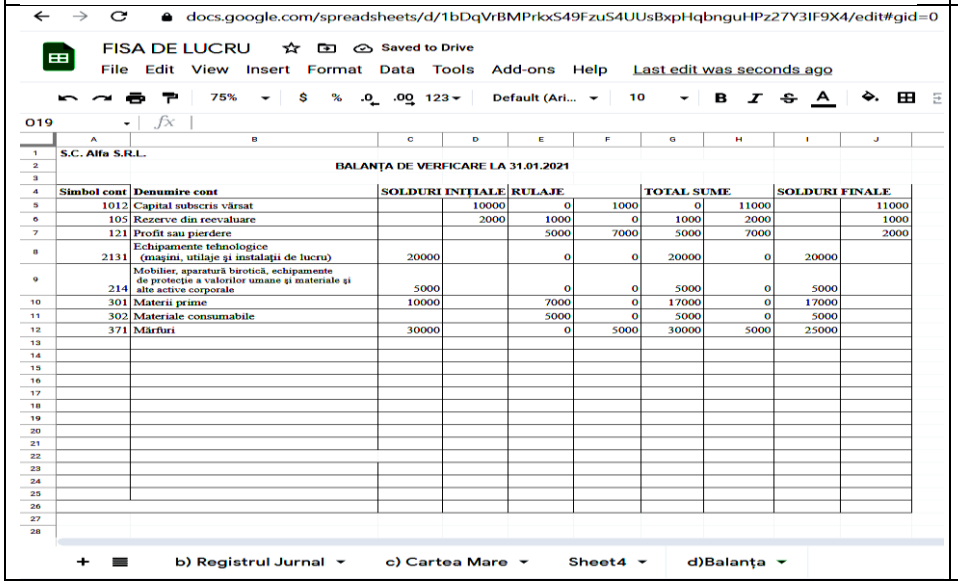

a) Analiza contabila a operațiilor
Share
Open on a Jamboard
1. Încasare creanță
5311 A + D 3.000
4111 A - C 3.000
5311 = 4111 3.000
2. vânzare mărfuri
4111 A + D 5 000
707 P + C 7 000
4427 P + C 1 330
4111 = % 8.330
707 7.000
4427 1 330
3. descărcare gestiune mărfuri
607 A + D 5000
371 A - C 5000
607 = 371 5.000
4. Achzitie ambalaje
381 A + D 700
4426 A + D 133
401 P + C 833
% = 401 833
381 700
4426 133
5. Achzitie stocuri
301 A + D 7000
302 A + D 5000
4426 A + D 2280
401 P + C 14280
% = 401 14280
301 7000
302 5000
4426 2280
6. Plata furnizori
5121 A - C 15.000
401 P - D 15.000
401 = 5121 15.000
7. Majorare capital social
1012 P + C 1.000
105 P - D 1.000
105 = 1012 1.000
8. inchidere cont cheltuieli
607 A - C 5000
121 A + D 5000
121 = 607 5.000
8. inchidere cont venituri
707 P - D 7000
121 P + D 7000
707 = 121 5.000
9. Regularizare TVA
4426 A - C 2413
4427 P - D 1330
4424 A + D 1083
401 P + C 14280
% = 4426 2413
4427 1330
4424 1083


docs.google.com/spreadsheets/d/1bDqVrBMPrkxS49FzuS4UUsBxpHqbnguHPz27Y3IF9X4/edit#gid=
FISA DE LUCRU
File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was seconds ago
M18
SC Alfa SRL
REGISTRU JURNAL
Pagina 1
Nr. crt. | Data înreg. | Document | Explicații | Simbol conturi Debitoare | Simbol conturi Creditoare | Sume Debitoare | Sume Creditoare
1 | 04.01.2021 | CH nr 205 / 04.01.2021 | încasare clienti | 5311 | 4111 | 3000 | 3000
2 | 05.01.2021 | FF nr 105 / 05.01.2021 | vanzare marfuri | 4111 | % | 8330 |
| | | | | 707 | | 7000
| | | | | 4427 | | 1330
| 05.01.2021 | NC nr 1 / 05.01.2021 | descarcare gestiune | 607 | 371 | 5000 | 5000
| 05.01.2021 | FF nr 19 / 05.01.2021 | achizitie ambalaje | % | 401 | | 833
| | | | 381 | | 700 |
| | | | 4426 | | 133 |
b) Registrul Jurnal
c) Cartea Mare
d)Balanța

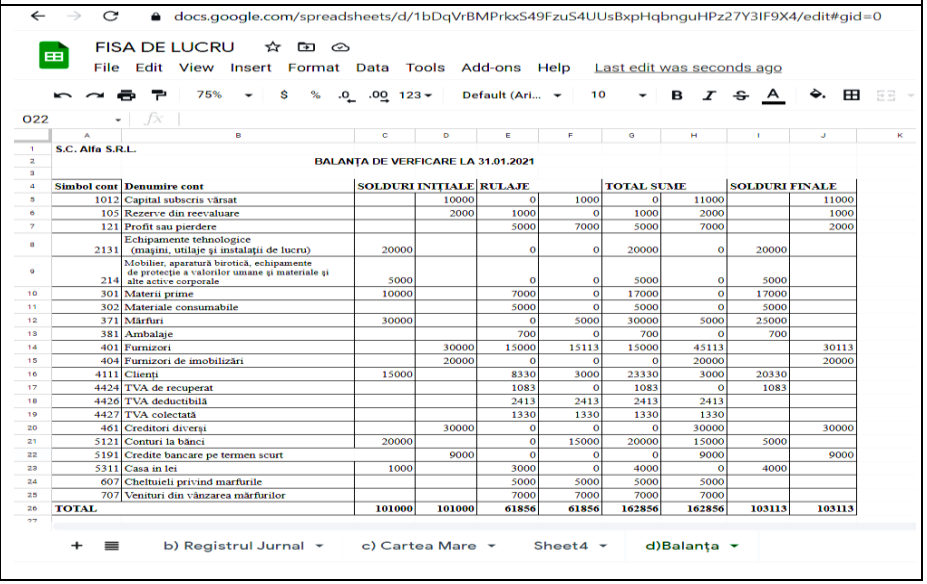

docs.google.com/spreadsheets/d/1bDqVrBMPrkxS49FzuS4UUsBxpHqbnguHPz27Y3IF9X4/edit#gid=70580807
FISA DE LUCRU
File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was seconds ago
L8
SC Alfa SRL
REGISTRU JURNAL
Pagina 1
Nr. crt. | Data înreg. | Document | Explicații | Simbol conturi Debitoare | Simbol conturi Creditoare | Sume Debitoare | Sume Creditoare
1 | 04.01.2021 | CH nr 205 / 04.01.2021 | încasare clienti | 5311 | 4111 | 3000 | 3000
2 | 05.01.2021 | FF nr 105 / 05.01.2021 | vanzare marfuri | 4111 | % | 8330 |
| | | | | 707 | | 7000
| | | | | 4427 | | 1330
| 05.01.2021 | NC nr 1 / 05.01.2021 | descarcare gestiune | 607 | 371 | 5000 | 5000
| 05.01.2021 | FF nr 19 / 05.01.2021 | achizitie ambalaje | % | 401 | | 833
| | | | 381 | | 700 |
| | | | 4426 | | 133 |
| 07.01.2021 | FF nr 156 / 07.01.2021 | achizitie stocuri | % | 401 | | 14280
			301		7000
			302		5000
			4426		2280
08.01.2021	OP nr 53 / 08.01.2021	plata furnizori	5121	401	15000	15000
10.01.2021	Hot AGA nr 1 / 10.01.202	majorare capital	105	1012	1000	1000
31.01.2021	NC nr 2 / 31.01.2021	inchidere cheltuieli	121	607	5000	5000
31.01.2021	NC nr 3 / 31.01.2021	inchidere venituri	707	121	7000	7000
31.01.2021	NC nr 4 / 31.01.2021	regularizare TVA	%	4426		2413
			4427		1330
			4424		1083
			DE REPORTAT		61856	61856
b) Registrul Jurnal
c) Cartea Mare
d)Balanța







Simbol cont	Denumire cont	SOLDURI INIȚIALE		RULAJE		TOTAL SUME		SOLDURI FINALE	
1012	Capital subscris vărsat		10000	0	1000	0	11000		11000
105	Rezerve din reevaluare		2000	1000	0	1000	2000		1000
121	Profit sau pierdere			5000	7000	5000	7000		2000
2131	Echipamente tehnologice (mașini, utilaje și instalații de lucru)	20000		0	0	20000	0	20000	
214	Mobilier, aparatură birotică, echipamente de protecție a valorilor umane și materiale și alte active corporale	5000		0	0	5000	0	5000	
301	Materii prime	10000		7000	0	17000	0	17000	
302	Materiale consumabile			5000	0	5000	0	5000	
371	Mărfuri	30000		0	5000	30000	5000	25000	



Simbol cont	Denumire cont	SOLDURI INIȚIALE		RULAJE		TOTAL SUME		SOLDURI FINALE	
1012	Capital subscris vărsat		10000	0	1000	0	11000		11000
105	Rezerve din reevaluare		2000	1000	0	1000	2000		1000
121	Profit sau pierdere			5000	7000	5000	7000		2000
2131	Echipamente tehnologice (mașini, utilaje și instalații de lucru)	20000		0	0	20000	0	20000	
214	Mobilier, aparatură birotică, echipamente de protecție a valorilor umane și materiale și alte active corporale	5000		0	0	5000	0	5000	
301	Materii prime	10000		7000	0	17000	0	17000	
302	Materiale consumabile			5000	0	5000	0	5000	
371	Mărfuri	30000		0	5000	30000	5000	25000	
381	Ambalaje			700	0	700	0	700	
401	Furnizori		30000	15000	15113	15000	45113		30113
404	Furnizori de imobilizări		20000	0	0	0	20000		20000
4111	Clienți	15000		8330	3000	23330	3000	20330	
4424	TVA de recuperat			1083	0	1083	0	1083	
4426	TVA deductibilă			2413	2413	2413	2413		
4427	TVA colectată			1330	1330	1330	1330		
461	Creditori diverși		30000	0	0	0	30000		30000
5121	Conturi la bănci	20000		0	15000	20000	15000	5000	
5191	Credite bancare pe termen scurt		9000	0	0	0	9000		9000
5311	Casa in lei	1000		3000	0	4000	0	4000	
607	Cheltuieli privind marfurile			5000	5000	5000	5000		
707	Venituri din vânzarea mărfurilor			7000	7000	7000	7000		
TOTAL		101000	101000	61856	61856	162856	162856	103113	103113

PROIECT DIDACTIC

Prof.Tanasă Alina,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

A. REPERE GENERALE

Data: 20.11.2022

Clasa: IX H– tehnician în turism

Profesor: Tanasă Alina

Modulul: Calitatea în turism și alimentație

Scopul fundamental: formarea de priceperi şi deprinderi privind etichetarea produselor

Unitatea de rezultate ale învățării: Aigurarea calității în turism și alimentație

Unitatea de învăţare: **Marcarea, etichetarea și ambalarea produselor**

Subiectul lecţiei: Etichetarea produselor

Tipul lecţiei: Lecţie de formare de priceperi şi deprinderi

Locul de desfășurare: Sala de clasă

Durata: 50 min.

B. **Unitatea de rezultate ale învățării /Rezultate ale învățării**

Cunoștințe: 4.1.6. prezentarea noțiunilor de marcare și etichetare a produselor

Abilități: 4.2.7. verificarea marcării, etichetării și ambalării produselor

Atitudini: 4.3.7. implicarea activă și responsabilă în verificarea marcării, etichetării și ambalării produselor

Competențe specifice/ obiective operaţionale :

La sfârşitul orei, elevii vor:

1. **Defini eticheta.**
2. **Identifica elementele componente ale unei etichete ale unui produs.**
3. **Exemplifica structura unei etichete a unui produs.**

METODE DIDACTICE (MD) ŞI PROCEDEE:

- observarea dirijată (Od);
- conversaţia (Cv);

- explicaţia (Exp);
- demonstraţia (Dm).

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT(MI):

- tablă (T);
- manual (M);
- videoproiector (Vp).

FORME DE ORGANIZARE A CLASEI (FOC):

- activitatea frontala (Af);
- activitate individuală (Ai).

D. MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

1. Mihai Ștefania și colab., Turism și alimentație, Manual pentru clasa a IX a, Editura CD Press , Bucureşti, 2019.
2. Brumar Constanța și colab., Manual pentru clasa a IX a, Editura CD Press, Bucureşti, 2018.

Secvenţa lecţiei	Competențe specifice	Desfășurarea lecţiei	Strategii didactice			Evaluarea rezultatelor
			Metode și procedeee	Mijloace de invăţământ	Forme de organizare	
1. Moment organizatoric		- organizarea clasei pentru lecţie; - stabilirea prezenţei şi a aspectelor de disciplină şcolară; - asigurarea condiţiilor didactico-materiale.	**Cv**		**Af**	
2. Verificarea cunoştinţelor anterioare	**C1** **C2** **C3**	- elevii primesc o fişă de lucru din lecţia de zi; - elevii răspund la cerinţe timp de 15 minute; sunt atenţi la răspunsurile date de colegii lor; se autocorectează sau se corectează reciproc acordând note.	**Cv** **Dm** **Exp**	- coli de hârtie imprimate cu fişa de lucru	**Af** **Ai**	fisa de lucrul (CADRANUL)
3. Dobîndirea priceperilor şi deprinderilor de completare a documentelor	**C3**	- pe videoproiector profesorul prezintă cele 2 fișe de lucru: una realizată în Word, cealaltă cu ajutorul platformei Wordwall - elevii sunt atenţi la explicaţiile date de profesor; - elevii răspund la cerinţele fişelor de lucru. -câte un elev rezolvă la tablă câte o cerinţă prezentată în fişa de lucru Word. - elevii completează răspunsurile incomplete şi le corectează pe cele greşite. - elevii răspund la fișa de lucru realizată cu ajutorul platformei educaționale Wordwall.	**Cv** **D** **Exp**	- videoproiector - fișă de lucru Word - fișă de lucru Platforma WORDWALL	**Af** **Ai**	- videoproiector
4. Obţinerea performanţei Asigurarea feed-back-ului	**C3**	- profesorul solicită întrebări din partea elevilor care nu au înţeles unele aspecte din lecţie; - se anunţă tema pentru acasă.	Cv	-	Af	
5. Evaluarea performanţei	**C3**	-notarea elevilor, conform modului de prezentare	Cv	-	-	

Anexa 1
Calitatea în turism și alimentație
Etichetarea produselor alimentare

Nume
Clasa a IX a

FIȘĂ DE LUCRU- CADRANUL

- Timp de lucru 10 minute
- Se acordă 2 puncte din oficiu.

Definiți eticheta. (2 puncte)	Precizaţi care sunt e**lementele de identificare a produsului**. (2 puncte)
Menționați care sunt e**lementele de informare a consumatorului** (2 puncte)	Analizați eticheta produsului Ciocolata bunicii atașată și identificați 5 elemente componente ale acesteia. (4puncte) 

Anexa 2
Calitatea în turism și alimentație
Eticheta unui produs alimentar

Nume
Clasa a IX a

FIȘĂ DE LUCRU

Analizați ambalajele produselor de mai jos și completați tabelul cu elementele corespunzătoare unei etichete:

1. denumirea produsului	
2. lista tuturor ingredientelor și a cantității acestora (în ordine descrescătoare);	
3. orice ingredient sau adjuvant tehnologic care provoacă alergii sau intoleranță (ex: laptele, mușstarul, cerealele ce conțin gluten, ouăle, peștele, arahidele etc.);	
4. cantitatea de anumite ingrediente/categorii de ingrediente;	
5. cantitatea netă de produs alimentar;	
6. data durabilității minimale sau data limită de consum;	
7. condițiile speciale de păstrare și/sau utilizare;	
8. denumirea și adresa producătorului, importatorului/ambalatorului sau vânzătorului	
9. țara de origine sau locul de proveniență	
10. declarație nutrițională	
11. instrucțiuni de utilizare;	

Anexa 3











Temă: Analizați ambalajul unui produs lactat, la alegere (de exemplu unt, iaurt, chefir, brânză telemea, etc), apoi identificați elementele etichetei produsului ales.

FIŞĂ DE LUCRU- SOCRATIVE
USTENSILE DE BUCĂTĂRIE

Prof.Tanasă Alina,
Colegiul Economic „Anghel Rugină” Vaslui

1. Ustensila de bucătărie ce se folosește pentru baterea cărnii în vederea preparării diferitelor preparate culinare este: .....

2. Merdeneaua se utilizează la prepararea unor preparate
(T) lichide.True
(F) False

3. Ustensila de bucătărie ce se folosește la măcinarea mirodeniilor, a condimentelor este:tocător
(A) piuliță
(B) răzăto
(C) are
(D) tel tip bucătar

4. Ustensila de bucătărie prezentată în imaginea alăturată este:
(A) mer
(B) dene
(C) a
(D) batș
nițel
spat
ulă
tel tip bucătar



5. Ustensila de bucătărie prezentată în imaginea alăturată este:
(A) mer
(B) dene
(C) a
(D) batș
nițel



spat
ulă
tel tip bucătar

6. Spatulele se folosesc la amestecarea preparatelor culinare, a sosurilor, întoarcerea șiscoaterea acestora.

(T) T
(F) r
u
e
F
a
l
s

7. Ustensila de bucătărie ce se folosește la strecurarea preparatelor culinare lichide este:.....

8. Ustensila de bucătărie ce se folosește la baterea albușurilor, amestecarea unor compoziții este:

(A) moțul
(B) merdeneaua
strecurătoarea
(C) tel tip bucătar
(D)

9 Răzătoarea universală se folosește la executarea operațiilor de tăiat julien, felii rotunde.

(T) True
(F) False

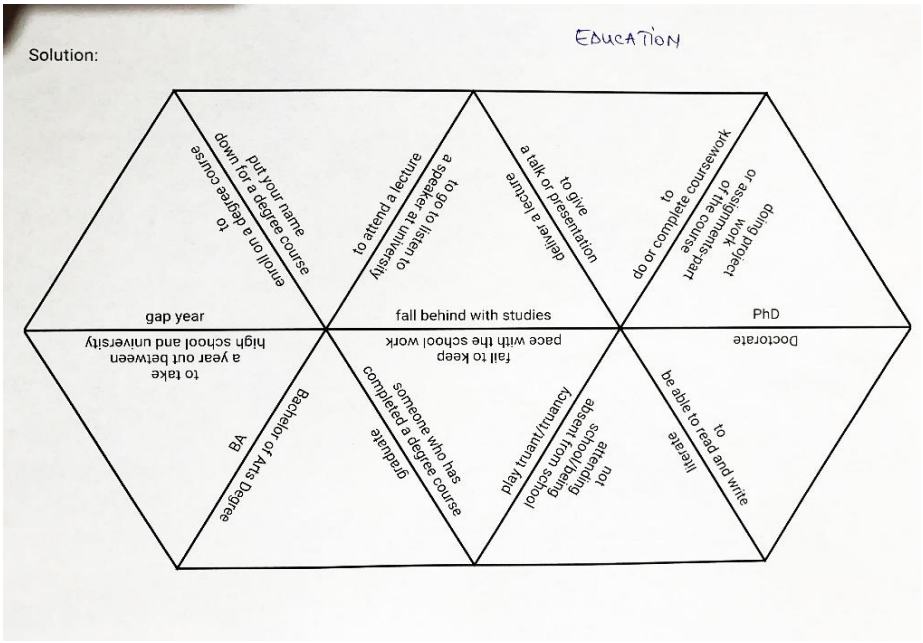
10. Pentru a asigura siguranța alimentelor, este obligatorie respectarea destinației tocătoarelor, astfel, tocătorul galben se folosește pentru:

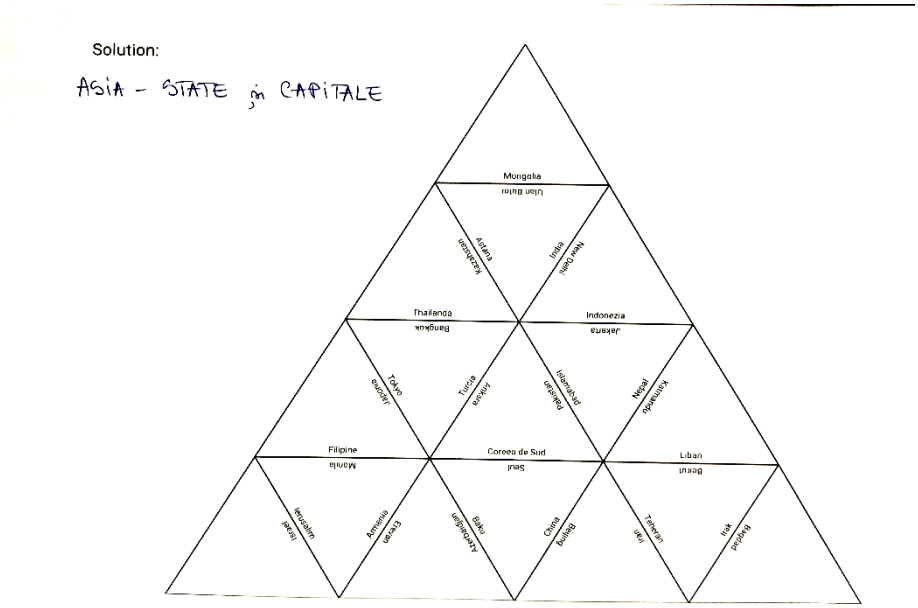
(A) pește crud
(B) carne crudă
(C) materiile prime vegetale
(D) carne gătit

TARSIA PUZZLE AND SPIDER WEB

Prof.Onilă Oana-Cătălina,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Această metodă folosind Tarsia Puzzle am învățat-o la curs și am aplicat-o atât la limba engleză, cât si la geografie, la toate clasele de liceu.





Game activity "Spider Web"

O altă activitate învățată la curs este jocul “Spider Web” (pânză de păianjen) în care elevii vor arunca un ghem de ață și vor spune anumite cuvinte/expresii pe diverse teme.

LESSON PLAN

Class: XI B (2 classes/week)

Students’ level: *L1*

School: Colegiul Economic “Anghel Rugină” Vaslui

Time of lesson: 50 min

Textbook: Upstream Advanced

Unit 6: ***A Job Well Done***

Skills: speaking, listening, reading, writing

Resources: textbook, leaflets, sewing thread

Types of activities: individual work, pair work, group work

Lesson Aims:

- ❖ creating interest in the topic of the lesson;
- ❖ promoting discussion and expressing opinions on professions, duties and skills;
- ❖ listening for specific information;
- ❖ reading to guess missing words;
- ❖ practising the new vocabulary;
- ❖ fostering fluency.

Activity 1. Homework check-up

Aim: T to check if Ss have done their homework correctly.

Procedure: T-Ss; 10 min

- ➢ Paraphrase the following quotations. Which do you agree and why? (page 119).

Activity 2. Warming up

Aim: increasing Ss’ interest in the topic.

Procedure: IW, PW; 12 min

- ➢ T writes the title on the blackboard - ***Jobs***

- Game activity – ***Spider Web***: T gives Ss a ball of thread and tells them that they have to throw it to a colleague and when they catch it, they have to say a word that characterizes them, starting with the first letter of their name.
- T helps them with any unknown vocabulary if necessary.

Activity 3. Reading and listening

Aim: developing reading & listening skills.

Procedure: IW, PW, GW; 15 min

- T asks Ss to complete the leaflet with the right words.
- T helps them with any unknown vocabulary if necessary.
- Ss listen and check their answers.

Activity 4. Speaking IW, PW; 10 min

Aim: developing speaking skills.

Procedure: Ss discuss further questions based on the activities from the leaflet

Activity 5. Homework

Aim: improving Ss' ability of writing a paragraph.

Procedure: T- Ss; 3 min

- T asks Ss to take a job interview to one of their collegues.

T's appreciation.

UTILIZAREA RESURSELOR ON-LINE LA ORELE DE LIMBA ROMÂNĂ

Prof. Păcuraru Cristina-Diana,
Colegiul Economic „Anghel Rugină“ Vaslui

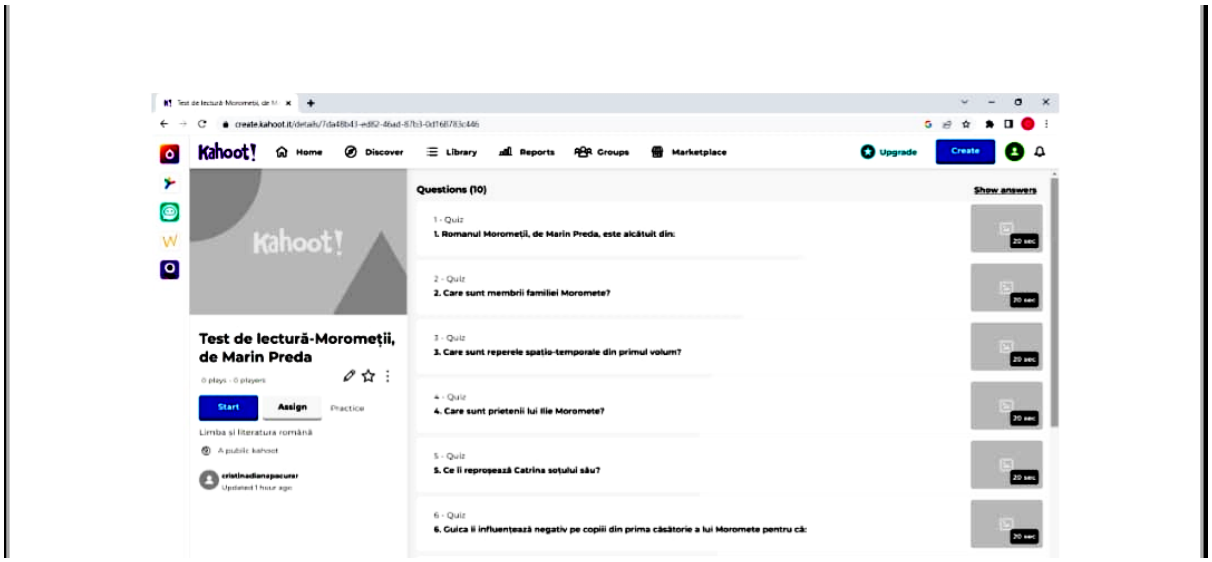
Într-o societate dinamică, aflată în permanentă schimbare, este necesar ca profesorul să fie deschis în ceea ce privește o nouă abordare a procesului de predare-învățare-evaluare, prin îmbunătățirea abilităților digitale și familiarizarea cu instrumentele oferite de Internet, astfel încât învățarea să se realizeze într-o manieră modernă.

Din această perspectivă, cursul *How to Plan an Online Training*, organizat de Anatolia Eğitim ve Danışmanlık și desfășurat de în perioada 21-25 martie 2022 la Paris, Franța a fost pentru mine extrem de valoros. Participarea la curs a favorizat colaborarea cu profesori din alte țări europene, perfecţionarea competenţelor lingvistice în limba engleză, lărgirea orizontului cultural, precum și familiarizarea cu noile metode şi tehnici de predare, care au efecte directe și benefice asupra elevilor şi, implicit, asupra şcolii şi a comunităţii.

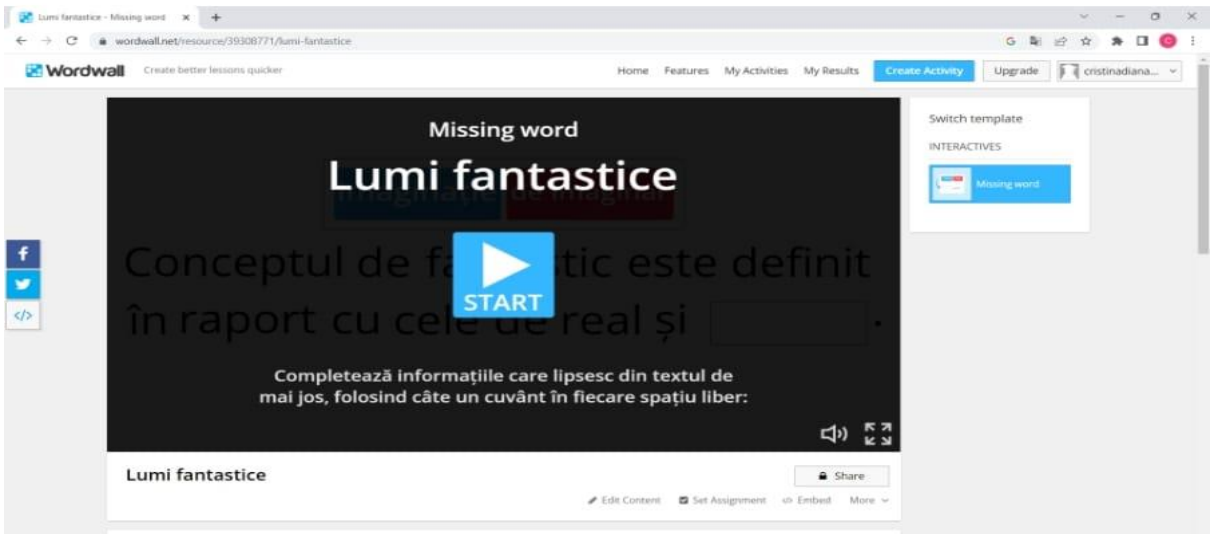
Metodele didactice, învățate la curs, mi-au oferit noi piste de exploatare a resurselor on-line şi mi-au deschis noi oportunităţi. Dintre acestea, mă voi opri asupra utilizării Kahoot!, care este o platformă gratuită de învățare, bazată pe joc și tehnologie. A câștigat rapid popularitate, datorită faptului că se poate accesa, folosind orice dispozitiv: PC, laptop sau telefon mobil.

La orele de limba și literatura română se poate verifica lectura elevilor, prin realizarea unui test cu variante de răspuns, care să fie încărcat, apoi, pe https://kahoot.it. Elevii se pot loga de pe propriile telefoane, în timpul orei, utilizând dispozitivele în scop educativ. Am aplicat această metodă la clasă şi am constatat că elevii au fost foarte încântaţi.

De exemplu, la clasa a IX-a, am utilizat aplicația în prima oră, din cele șase alocate studierii romanului *Morometii*, de Marin Preda. Astfel, actualizarea cunoștințelor, s- a făcut prin intermediul unui test de lectură, care a vizat: structura romanului, reperele spațio temporale ale acțiunii, personajele, secvențe semnificative pentru tematica romanului.



O altă aplicație pe care am utilizat-o cu succes este https://wordwall.net, o platformă care permite construirea de jocuri educaționale interactive în format digital, ce pot fi inserate în alte platforme de învățare sau distribuite prin link. Această resursă este ușor de creat și de utilizat și permite fragmentarea noțiunilor complexe. De exemplu, în lecția introductivă despre conceptual de fantastic, la clasa a IX-a, am utilizat aplicația la evaluarea formativă. Astfel, după discuții pornite de la un fragment din eseul *Introducere în literatura fantastică*, de Tzvetan Todorov, elevii au completat spațiile libere cu termenii care lipseau.



În concluzie, activităţile de formare prin intermediul proiectelor europene facilitează accesul profesorilor la resurse educaţionale diverse, pentru creşterea motivaţiei elevilor de a studia.

Anexa 1

Test de lectură-Moromeții, de Marin Preda

1. Romanul Moromeții, de Marin Preda, este alcătuit din:
   a) un volum
   b) două volume
   c) trei volume
2. Care sunt membrii familiei Moromete?
   a) Ilie ,Guica, Catinca,Tita,Ilinca, Achim, Nilă,Paraschiv,
   b) Ilie ,Catrina, Achim, Nilă,Paraschiv,Tita,Ilinca, Niculae
   c) Ilie ,Guica, Tita,Ilinca, Catrina, Niculae, Paraschiv
   d) Achim, Nilă,Paraschiv,Tita,Ilinca, Ilie ,Catrina
3. Care sunt reperele spațio-temporale din primul volum?
   a) de sâmbătă până duminică seara, Siliștea-Gumești
   b) înaintea celui de-al doilea război mondial, Siliștea-Gumești
   c) cu 10 ani înainte ca Ilie să se căsătorească cu Catrina, în Câmpia Dunării
4. Care sunt prietenii lui Ilie Moromete?
   a) Din Vasilescu, Cocoșel, Jupuitu, Tudor Bălosu
   b) Traian al lui Pisică, Aristide, Bălosu, Birică
   c) Iocan, Dumitru a lui Nae, Din Vasilescu, Cocoșilă
   d) Victor Bălosu, Parizianu, Iocan, Cocoșilă
5. Ce îi reproșează Catrina soțului său?
   a) tutunul și faptul că nu merge la biserică
   b) lipsa de comunicare cu copii și faptul că nu se ține de cuvânt
   c) egoismul, lipsa de sensibilitate
6. Guica îi influențează negativ pe copiii din prima căsătorie a lui Moromete pentru că:
   a) e invidioasă pentru că ea nu are familie
   b) nu mai are acces la moștenirea părintească
   c) ar fi vrut ca Ilie să nu se căsătorească, pentru a-i educa ea pe cei trei băieți și a stăpâni gospodăria fratelui
   d) este o fire sucită, ce distruge totul în jur
7. Care este motivul pentru care Ilie Moromete taie salcâmul:
   a) pentru că aude că vine Jupuitu cu strângerea dărilor

b) ca să strângă banii în sân

c) ca să râdă de naivitatea fiilor: „ca să se mire proștii″

d) ca să –l trimită pe Niculae la școală

8. Cine îi ia apărarea lui Niculae după ce este bătut:

a) Paraschiv

b) Nilă

c) Ilie

d) Achim

9. Câți copii are Tudor Bălosu?

a) trei, doi băieți și o fată

b) doi, pe Victor și Polina

c) nu avea copii

10. Polina se căsătorește cu Birică pentru că:

a) era bogat

b) e obligată de tată

c) din dragoste

d) era încăpățânată

Anexa 2

Citește fragmentul din eseul *Introducere în literatura fantastică, de* Tzvetan Todorov şi completează informaţiile care lipsesc din textul de mai jos, folosind câte un cuvânt în fiecare spaţiu liber:

a) Conceptul de fantastic este definit în raport cu cele de real şi de 1._____.

b) Definiţia fantasticului cere satisfacerea a 2._____condiţii.

c) Prima condiţie se referă la faptul că textul trebuie să-l oblige pe 3._____să considere lumea personajelor o lume a fiinţelor vii.

d) A treia condiţie cere cititorului să refuze atât 4._____, cât şi 5._____

e) A doua condiţie este 6._____.

Flux 2 ”Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies”

PROIECT DE LECŢIE

Prof.Mustaţă Elena,
Colegiul Economic „Anghel Rugină”, Vaslui

Subiectul: ***Morometii*** de Marin Preda: *Particularități de construcție a personajului Ilie Moromete*

TIPUL LECŢIEI: predare – învăţare – evaluare

CLASA: a XII-a

Competenţe generale:

- Utilizarea corectă şi nuanţată a limbii române în diferite situaţii de comunicare;
- Comprehensiunea și interpretarea textelor;
- Situarea în context a textelor studiate prin raportare la epocă sau la curente culturale/literare;
- Argumentarea orală sau în scris a unor opinii în diverse situaţii de comunicare.

Competenţe specifice:

– Compararea, pe baza unor criterii clar formulate, a unor viziuni despre lume, despre condiţia umană sau despre artă reflectate într-un text literar;

– Analiza relaţiilor dintre o operă studiată şi contextul cultural în care a apărut aceasta;

– Adecvarea tehnicilor și strategiilor argumentative la situații de comunicare diverse (scrise sau orale).

Obiective operaţionale:

– să determine conflictele romanului, motivele declanșării, natura lor și părțile implicat;

– să încadreze personajul într-o anumită categorie umană, pe baza trăsăturilor socio-psiho- morale ale acestuia, aşa cum reies din text;

– să prezinte patru elemente ale discursului epic, semnificative în construcţia personajului (de exemplu: titlu, temă, relaţii temporale /spaţiale, conflict, perspectivă narativă, construcţia subiectului, acţiune/secvenţă narativă, modalităţi de caracterizare, etc.);

– să motiveze evoluția personajului principal;

– să-și exprime un punct de vedere argumentat vizavi de protagonistul operei literare și de problemele cu care acesta se confruntă.

Strategii didactice:

Metode şi procedee: conversaţia, descoperirea, ***aplicația WORDWALL***, jurnalul reflexiv.
Forme de organizare: activitatea frontală și activitatea individuală și activitate pe grupe.

Mijloace de învăţământ: fişe de lucru, manualul, caietele elevilor, opera literară, tabla.

Bibliografia utilizată:

- Marin Preda, ***Moromeţii,*** vol. I şi vol. II, Editura Cartex Serv, București, 2006;
- George Călinescu, ***Istoria literaturii române***, Editura Minerva, Bucureşti, 1988;
- Constantin Parfene, ***Metodica studierii limbii şi literaturii române în şcoală***, Editura Polirom, Iaşi, 1999;
- V. Goia, ***Didactica limbii şi literaturii române pentru gimnaziu şi liceu***, Editura Dacia, Cluj – Napoca, 2002;
- C. Crăciun, ***Metodica predării limbii şi literaturii române în gimnaziu şi liceu***, Editura Emia, Deva, 2004;
- George Călinescu, ***Istoria literaturii române de la origini şi până în prezent***, Bucureşti, Editura Minerva, 1982;
- ***Limba şi literatura română***, *manual pentru clasa a XII-a*, Editura Corint, Bucureşti, 2007.

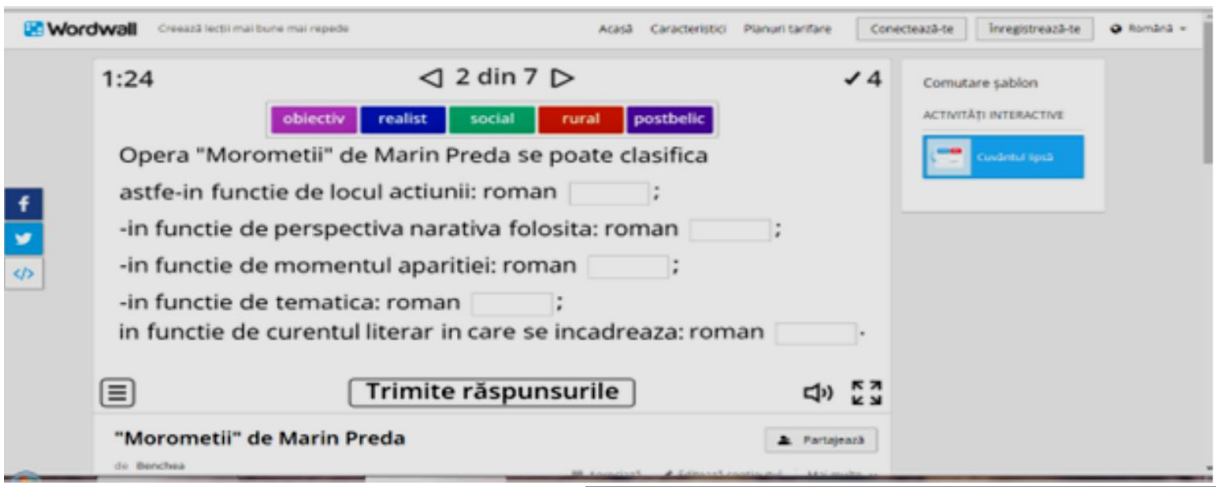
Durata: 50 de minute

SCENARIUL DIDACTIC

Nr Crt.	**Etapele lecţiei**	**Conţinutul învăţării**	**Strategia didactică**			**Evaluare**
			Metode şi procedee	***Mijloace de învăţământ***	***Forma de organizare***	
1.	Moment organizatoric (1 min.)	Se vor asigura condiţiile necesare unei defăşurări optime a activităţii: se asigură liniștea, se notează absenții și se pregătesc materialele didactice.	Conversaţia		Activitate frontală	Observarea sistematică
2.	Actualizarea cunoştinţelor (10 min.)	Se cere elevilor să încadreze romanul ***Moromeții*** de M. Preda într-o tipologie, să precizeze temele, conflictele, perspectiva narativă, structura şi compoziţia romanului (făcându-se referire la cele două	Conversaţia	Fişe de lectură	Activitate frontală	Chestionarea orală

		volume, la anumite secvenţe din opera literară și la scenele mai importante). De asemenea li se solicită elevilor să prezinte simetria romanului (referire la tema timpului).				
3.	Captarea atenţiei (5 min.)	Profesorul notează pe tablă sintagma ,,caracterizarea personajului” și le cere elevilor să își amintească elementele care contribuie la caracterizarea unui personaj. Profesorul va nota la tablă elementele de construcție a unui personaj și modalitățile de caracterizare a acestuia, pe măsură ce elevii le vor preciza.	Brainstor-mingul	Tabla Caietele elevilor	Activita-te frontală	Orală Analiza răspuns u-rilor
4.	Anunţare a titlului lecţiei şi a obiectivel or (1min.)	Profesorul anunţă elevilor titlul lecţiei și prezintă obiectivele urmărite pe înțelesul acestora.	Expunerea	Tabla, caietele elevilor	Activita-te frontală	Observa - rea sistemat i-că
5.	Dirijarea procesulu i de învăţare (25 min.)	Profesorul le prezintă elevilor afirmația conform căreia Ilie Moromete reprezintă un alt tip de ţăran decât ceea ce a ilustrat literatura predecesorilor lui Marin Preda, întrucât personajul aparţine lumii ţărăneşti din perioada interbelică și contrazice opinia lui Eugen Lovinescu, conform căreia ţăranul nu are complexitate sufletească și nu poate fi protagonist de roman și îi invită să reflecteze asupra acestei probleme. Elevii vor realiza caracterizarea personajului folosindu-se metoda pălăriilor gânditoare. Pe videoproiector profesorul prezintă cele 2 fișe de lucru: una realizată în Word, cealaltă cu ajutorul ***platformei Wordwall.*** Elevii vor încadra personajul în tipologia corespunzătoare, vor identifica trăsăturile fizice și morale, trăirile personajului, evoluția acestuia și relațiile cu celelalte personaje, menționând și	Conversaţia Problematiz a-rea Metoda Pălăriile gânditoar e	Fişe de lucru cu citate din critica literară Tabla	Activita-te frontală Activita-te pe grupe	Analiza răspuns u-rilor

		modalitățile de caracterizare. De asemenea vor indica scenele-cheie din roman și vor face o comparație între personajul lui M. Preda și un alt personaj dintr-o operă literară studiată. Colectivul de elevi va fi împărțit în șase grupe conform fiecărei pălării gânditoare. Fiecare grupă va primi câte o fișă de lucru, iar în urma rezolvării sarcinilor de lucru își va desemna un raportor care va prezenta în fața clasei produsul final. (Anexa 1)				
6.	Atingerea performanţei şi asigurarea feedback-ului (7 min.)	Elevii vor răspunde în scris, pe caiete, la următoarele întrebări: 1. Ce idee abordată ţi s-a părut interesantă? 2. Ce dificultăţi ai întâlnit pe traseu? 3. Dacă ai putea schimba un element al stilului de predare, care ar fi acela? Feedback-ul elevilor îi oferă profesorului posibilitatea de a-şi îmbunătăţi stilul de predare-învăţare-evaluare în viitor.	Munca independentă Jurnalul reflexiv	Caietele elevilor	Activita-te individu-ală și frontală	Aprecieri verbale
7.	Asigurarea retenţiei şi a transferului (1 min.)	Eseul structurat Tema pentru acasă: Redactați un eseu de 2-3 pagini în care să caracterizați personajul literar Ilie Moromete, utilizând informațiile identificate în cadrul orei.	Explicația Conversația		Activita-te individua-lă	




Wordwall
Acasă
Caracteristici
Planuri tarifare
Conectează-te
Înregistrează-te
0:03
1 din 7
Romanul este specie a
, de mare intindere,
cu
numeroase, cu
mai multe fire
, cu o
actiune complexa, care ofera
ampla asupra vietii.
personaje
genului epic
o imagine
narative
Trimite răspunsurile
"Morometii" de Marin Preda
Comutare șablon
ACTIVITĂȚI INTERACTIVE


Wordwall
Acasă
Caracteristici
Planuri tarifare
Conectează-te
Înregistrează-te
0:24
1 din 7
Romanul este specie a
genului epic
, de mare intindere,
cu
personaje
numeroase, cu
mai multe fire
narative
, cu o
actiune complexa, care ofera
o imagine
ampla asupra vietii.
Trimite răspunsurile
"Morometii" de Marin Preda
Comutare șablon
ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

ÎNVĂŢAREA BAZATA PE JOC
EXEMPLE DE BUNE PRACTICI-METODE FOLOSITE ÎN ÎNVAŢAREA NONFORMALĂ

Prof.Mustaţă Elena,
Colegiul Economic „Anghel Rugină”, Vaslui

Motto: „Realitatea și ficțiunea, oglindindu-se la nesfârșit într- un joc care dezvăluie la fel de mult pe cât ascunde.”
(„Frumoasa necunoscută. Literatura şi paradoxurile teoriei”, Carmen Mușat)

Jocul face parte din natura umană și este prima formă de discernământ cu care copilul se apropie de lumea înconjurătoare și construiește.

Învățarea bazată pe jocuri este o abordare în care elevul experimentează conținutul prin jocuri.

Mecanismele ludice permit elevilor să înțeleagă mai bine temele discutate, să perceapă pozitiv mediul școlar, care nu mai este un loc de constrângere.

Jocul în sine poate fi conceput pentru a introduce un subiect nou sau pentru activități de recapitulare și fixare, făcând procesul distractiv și provocator.

De asemenea, le permite elevilor să creeze legături profunde de cooperare și prietenie cu colegii lor de școală.

Grupul țintă: Elevii clasei a XI-a

Numărul de participanți: 25

Tipul de activitate: workshop în aer liber și în interior

Durata activității: 4 ore

Obiectiv: Fixarea trăsăturilor unui roman realist de tip balzacian

Locul de desfășurare: Vaslui

Metode și procedee: învățarea prin practică, metoda proiectului, activități în aer liber, orientare turistică, misiune reală.

Resurse materiale: harta, fotografii, camera foto, din telefon, ***aplicația GOOSECHASE***, stilou, romanul

„Enigma Otiliei” de George Călinescu

În cele ce urmează voi încerca, pe baza cunoștințelor acumulate în cadrul proiectului Erasmus+, proiect de mobilități în domeniul educației școlare cu titlul „Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies”, organizat de Europass Teachers Academy, Florența, Italia, derulat în cadrul proiectului Erasmus+ pentru Mobilități în domeniul Educației Școlare, cod Acțiune: KA121 SCH, număr referință proiect: 2021-1-RO01 KA121-SCH-000005887 la care am participat în perioada 12 - 23 septembrie 2022, să prezint un exemplu în care învățarea pe baza jocului (denumită în jargonul folosit în cadrul proiectului „Gamification”/„Gamificare”) poate fi de un real folos în îmbunătățirea metodelor de interacțiune elev-profesor, cu ajutorul tehnologiei, în scopul ca elevii să ia contact direct cu cadrul real în care s-a desfășurat acțiunea din romanul „Enigma Otiliei”, de George Călinescu, fixând, cu această ocazie, trăsăturile romanului realist studiate la disciplina limba și literatura română.

În cadrul proiectului Erasmus+, cu titlul, participanților le-au fost prezentate avantajele și modalitatea concretă prin care tehnologiile noi (aplicațiile mobile) pot fi utilizate în scopul îmbunătățirii activității didactice.

Consider că aplicația *GOOSECHASE*, prezentată participanților în cadrul proiectului menționat, poate fi folosită în învățare, mai ales pentru recapitularea, sistematizarea și fixarea cunoștințelor.

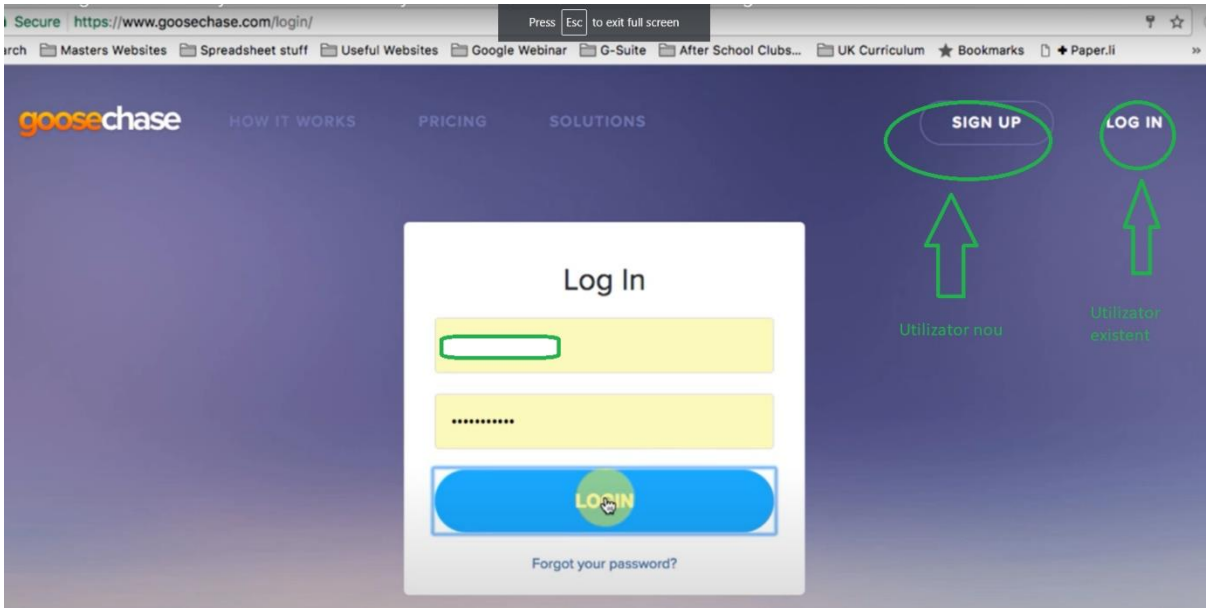
În exemplul prezentat mai jos, am arătat modalitatea prin care folosirea acestei aplicații, *GOOSECHASE*, poate să faciliteze:

- pentru elevi: sedimentarea informațiilor acumulate prin lectura romanului „*Enigma Otiliei*”;
- pentru profesori: creșterea atractivității procesului de învățare pentru elevi și implementarea unor modalități de învățare alternative, cu consecința diversificării procesului de predare.

FOLOSIREA APLICAȚIEI GOOSECHASE

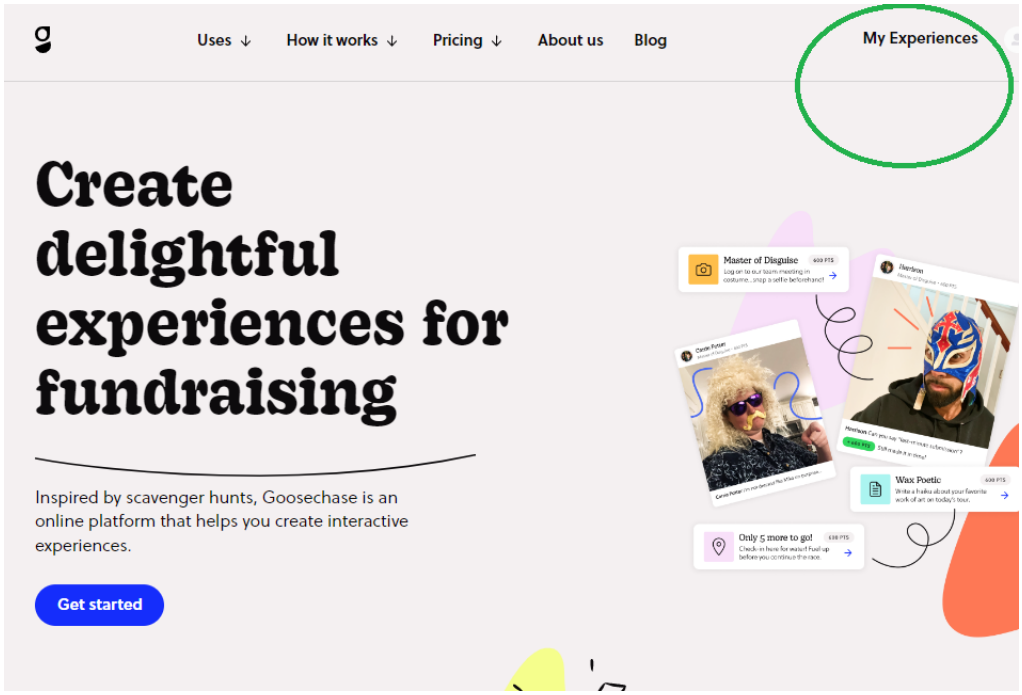
1. **Se accesează pagina www.goosechase.com/login ori se descarcă aplicația mobilă din magazinul de aplicații Android/Apple.**

Se accesează contul deja creat (butonul *Log In*) sau se creează un cont nou (butonul *Sign Up*)

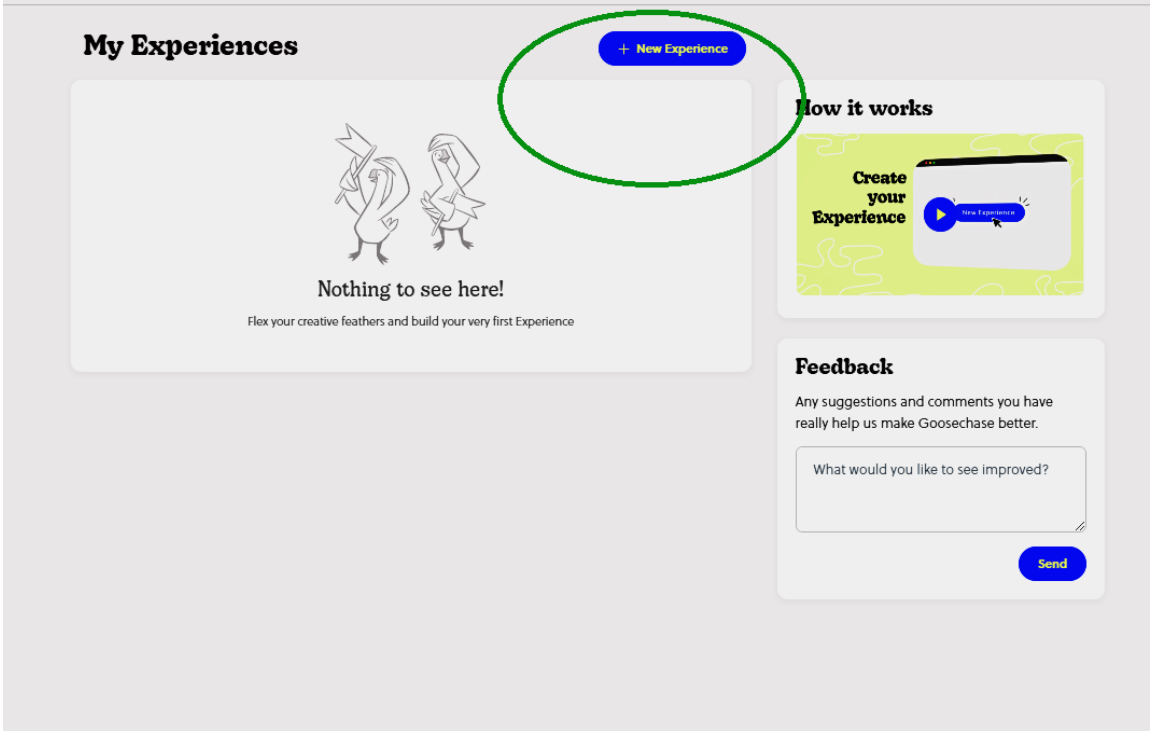


2. **După accesarea contului (crearea contului nou), profesorul poate iniția o nouă activitate (denumită în aplicație „experiență”: „*New experience*”), parcurgând următorii pași:**

Se selectează „*My experiences*”:

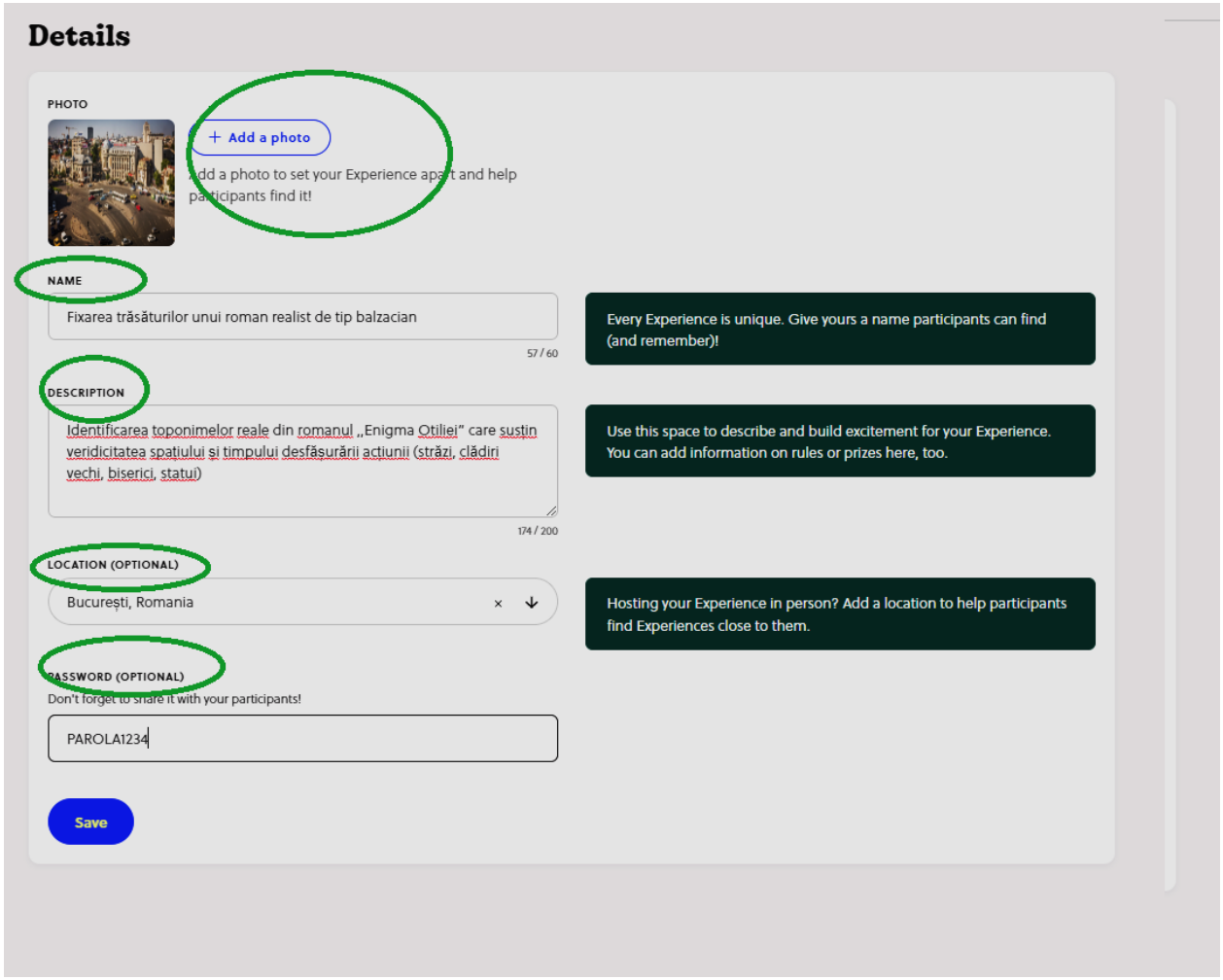


Se selectează „*New experience*”:

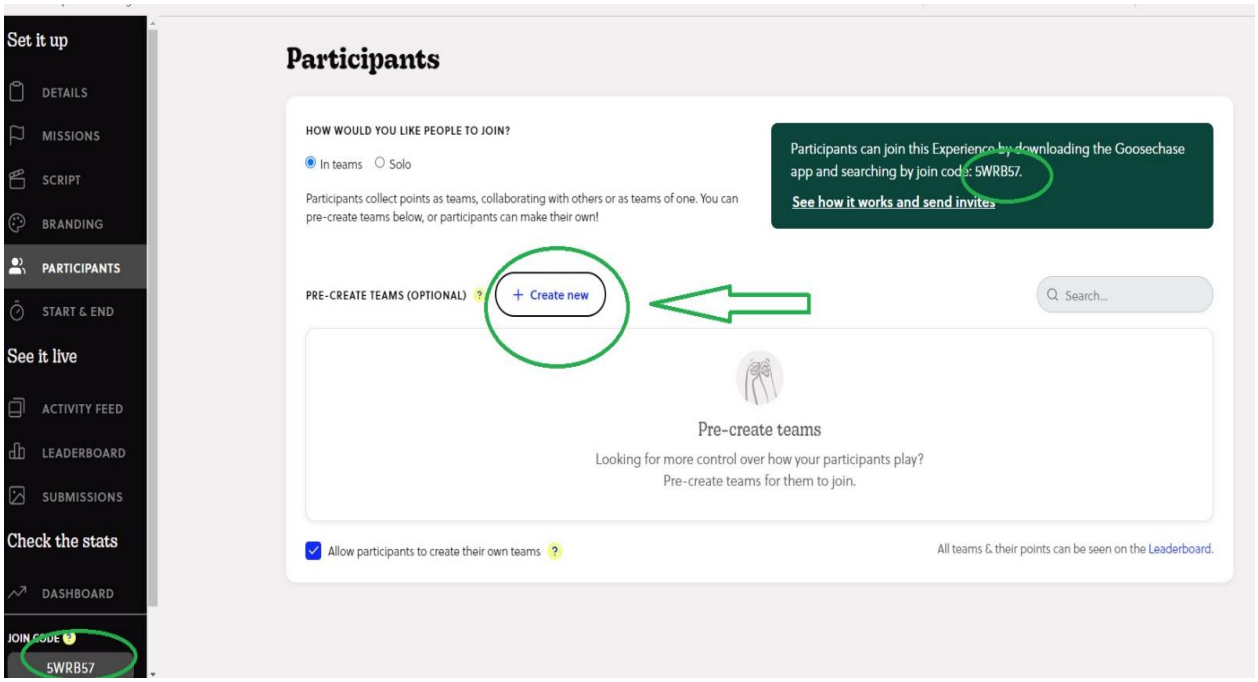


Activitatea („experiența”) poate fi personalizată prin:

- selectarea unei **poze** reprezentative care să o individualizeze;
- selectarea unui **nume** pentru activitate pentru ca participanții să o poată găsi;
- Adăugarea unei **descrieri** a activității, pentru a spori interesul elevilor de a participa la respectiva activitate (pot fi adăugate informații referitoare la reguli, eventuale premii sau recompense care se acordă etc.);
- În cazul în care activitatea se desfășoară „față în față”, se poate adăuga **locația** unde participanții se întâlnesc;
- **Parola** (opțională) poate fi activată în scopul ca accesul la activitate să fie posibil doar pentru elevii care sunt incluși în respectivul grup-țintă (clasă/clase, grupă de vârstă etc.):

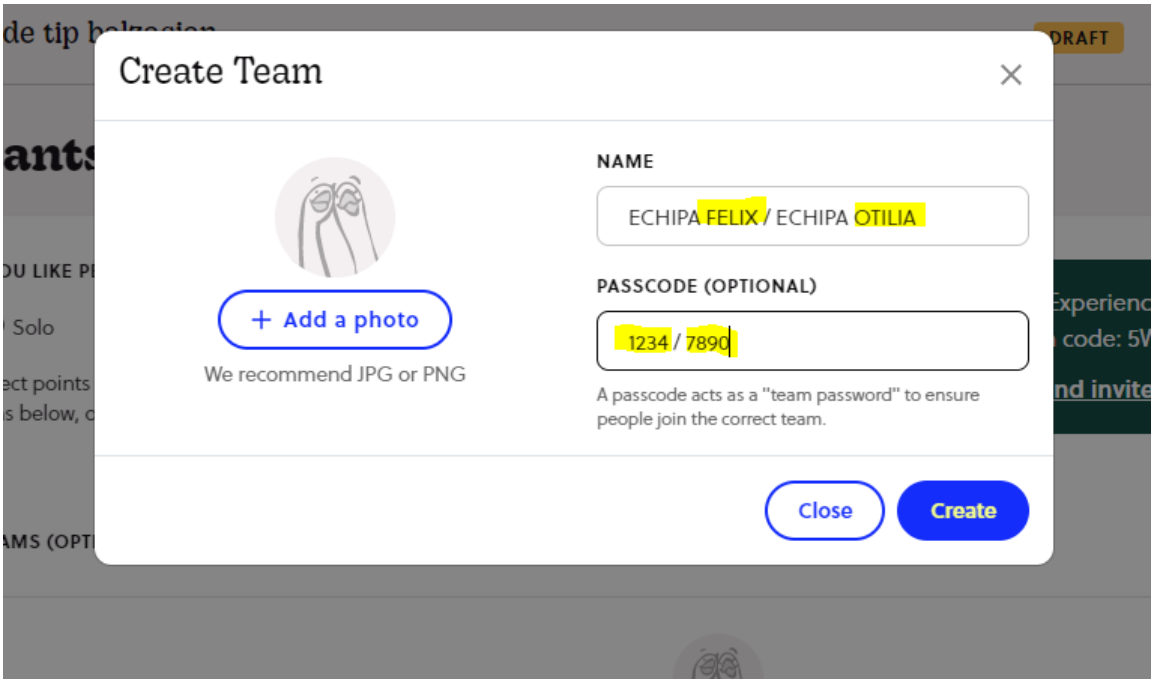


3. **După configurarea activității, profesorul poate crea echipele în care elevii participanți la activitate urmează să fie împărțiți:**



Pentru ca, la deschiderea aplicației GOOSECHASE, elevii să se alăture activității create de profesor, iar nu altei activități, aplicația generează un **cod („Join Code”)**. Prin căutarea acestui cod în aplicația *GOOSECHASE*, elevul este direcționat către activitatea creată de profesorul care, anterior, comunică acest cod elevilor.

De asemenea, pentru a se asigura că elevii se alătură echipei în care au fost alocați, profesorul poate crea pentru fiecare echipă și un cod de acces („passcode”), care să fie comunicat doar membrilor respectivei echipe.



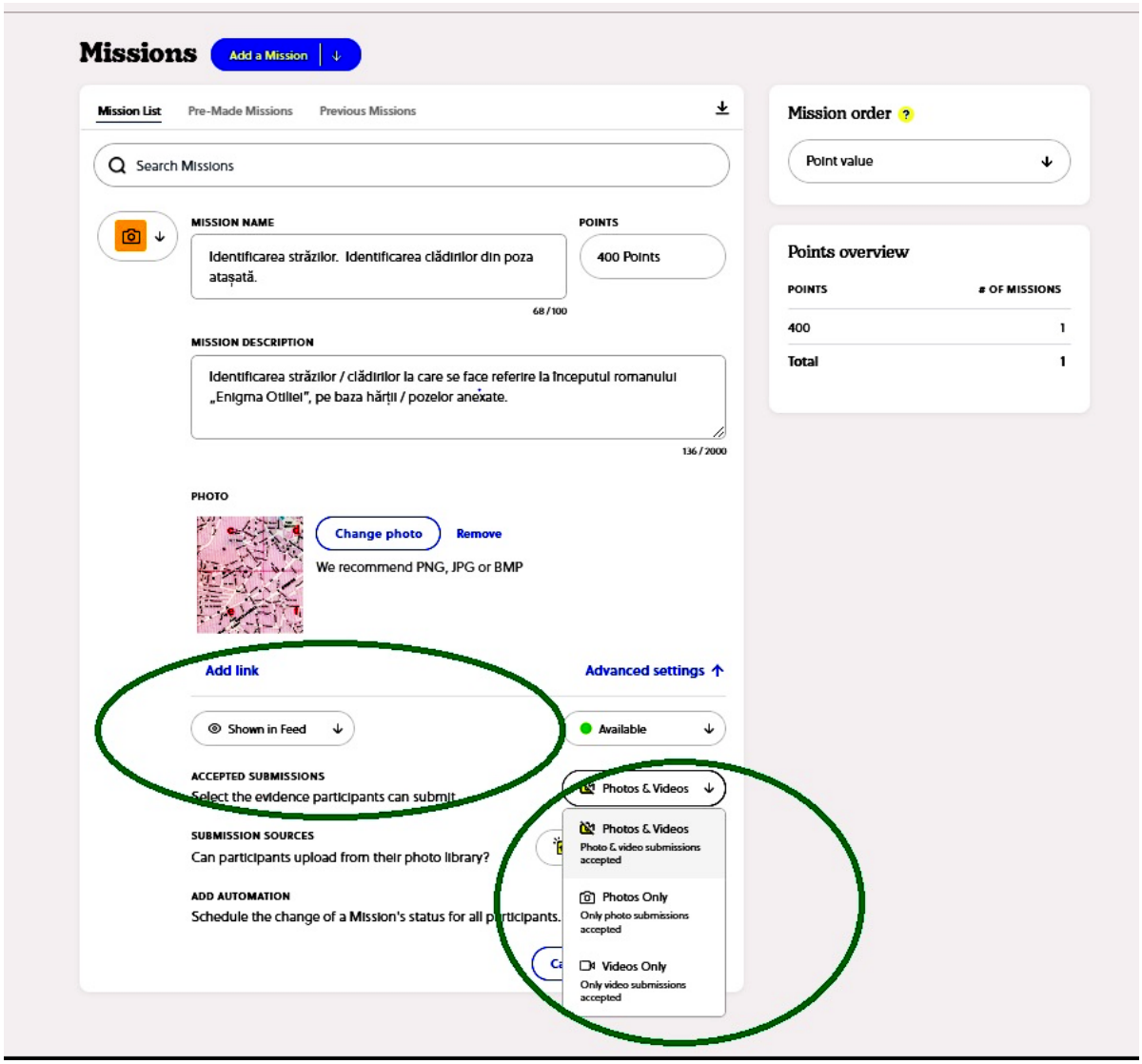
4. **Adăugarea pașilor intermediari pe care participanții trebuie să îi parcurgă (denumiți „misiuni” în aplicația GOOSECHASE)**

După configurarea activității, urmează adăugarea pașilor intermediari pe care participanții trebuie să îi parcurgă (denumiți „misiuni” în aplicația GOOSECHASE).

De exemplu, în cadrul unei activități având drept scop crearea contextului care să permită elevilor să ia contact nemijlocit cu locurile în care se desfășoară acțiunea romanului „Enigma Otiliei” și elevii pot fi invitați să descopere locurile în care personajele sunt „plasate” de către autorul romanului.

Astfel, se poate crea misiunea „*Identificarea străzilor. Identificarea clădirilor”* care sunt descrise în romanul „Enigma Otiliei”. Profesorul subliniază ideea că descrierile creează atmosfera în care se vor derula destinele personajelor, dar au și implicații caracterologice pentru personaje.

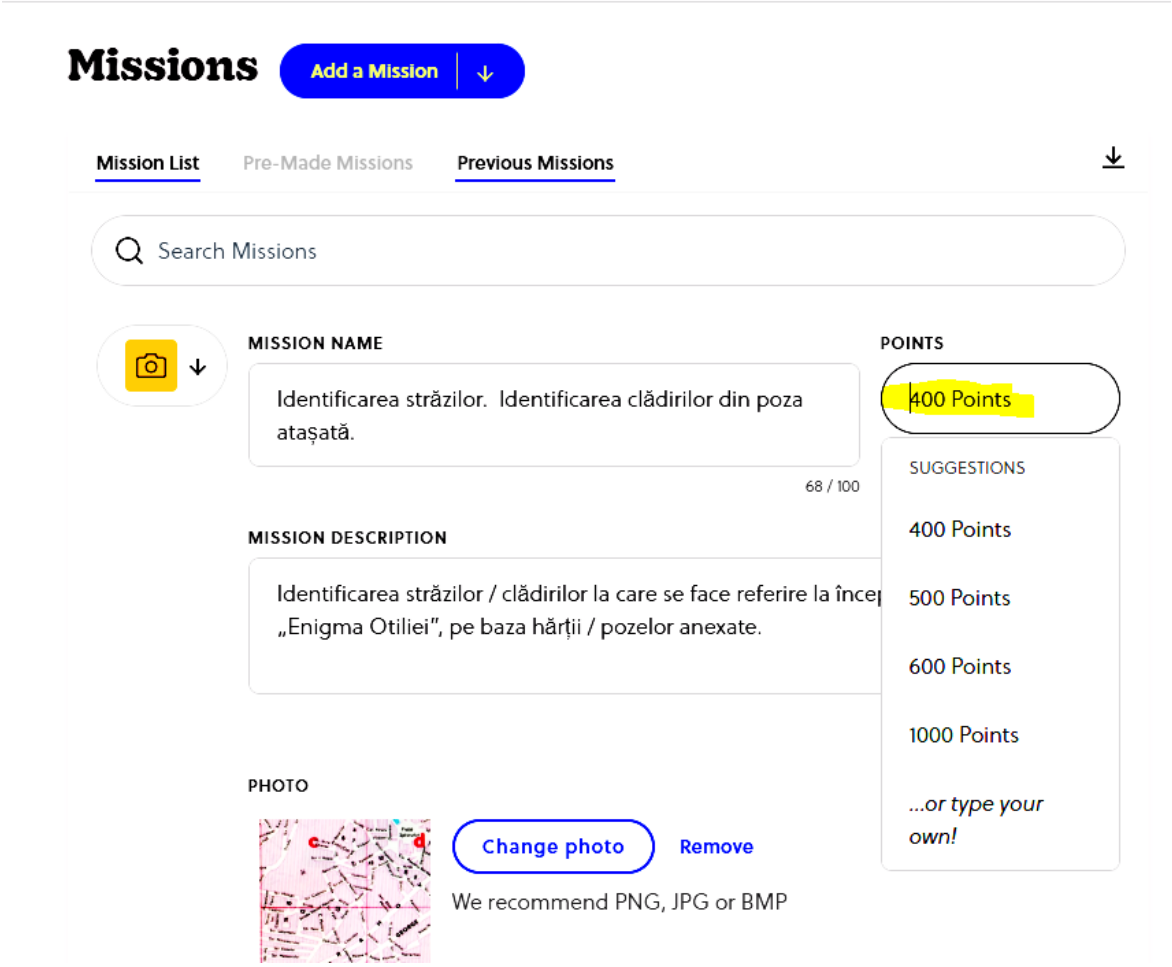
Profesorul poate încărca o fotografie cu harta străzilor la care elevii trebuie să ajungă pentru ca misiunea să fie considerată îndeplinită:



În cadrul misiunii, odată ce identifică elementele relevante pentru misiune (în exemplul prezentat mai sus, străzile la care se face referire în începutul romanului „Enigma Otiliei"), elevii încarcă fotografii sau videouri prin care arată îndeplinirea acestei misiuni.

De asemenea, profesorul poate selecta modalitatea în care elevii înregistrează în aplicație dovada îndeplinirii fiecăreia dintre misiuni („*Accepted submissions*"). De exemplu, dovada că elevii au identificat străzile la care se face referire în roman, clădirile, etc.), se poate face, în funcție de opțiunea selectată, prin încărcarea unei fotografii, unui video etc.

Pentru îndeplinirea fiecărei misiuni, profesorul poate aloca un anumit punctaj pe baza căruia, la finalul activității, poate fi desemnată echipa câștigătoare:



5. **În aplicația mobilă folosită în îndeplinirea misiunilor de către elevi, misiunile vor arăta astfel:**



Pentru dovedirea îndeplinirii misiunilor, participanții vor apăsa butonul „*Do this mission!*" (care va accesa camera telefonului / tabletei) și vor face o fotografie, care se atașează automat și devine disponibilă pentru profesor. Efectuarea fotografiei marchează misiunea ca îndeplinită.



6. **Ulterior completării misiunilor, participanții și profesorul se vor întâlni și vor discuta referitor la cele observate în cadrul îndeplinirii misiunilor**. Elevii vor identifica, din textul romanului „*Enigma Otiliei*”, pasajele în care sunt descrise locurile vizitate pentru îndeplinirea misiunilor, vor reține ideea că în roman se pornește de la toponime reale, intenția romanului realist fiind să creeze iluzia vieții, vor observa că toponimele vin să susțină atmosfera veridică și să ajute la crearea frescei bucureștene de la începutul secolului XX. Pentru că formula narativă a realismului are la bază predilecția pentru descrieri, pentru tehnica detaliului semnificativ (în arhitectură, interioare, dar și în surprinderea vestimentației, a fizionomiilor), li se poate solicita elevilor (punctul 4) să trimită în aplicație și dovezi sub formă de fotografii din interiorul unor clădiri menționate in roman (Palatul Universității, Ateneu etc.).

Consider că această activitate va facilita rezolvarea subiectului al III-lea al probei scrise de la examenul de bacalaureat.

De exemplu:

Redactează un eseu de minimum 400 de cuvinte, în care să prezinți particularități ale unui text narativ studiat, aparținând lui G. Călinescu.

În elaborarea eseului, vei avea în vedere următoarele repere:

– evidențierea a două trăsături care fac posibilă încadrarea textului narativ studiat într-o perioadă, într-un curent cultural/literar sau într-o orientare tematică;

– comentarea a două episoade/secvențe relevante pentru tema textului narativ studiat;

– analiza a două elemente de structură, de compoziție și/sau de limbaj, semnificative pentru textul narativ studiat (de exemplu: acțiune, conflict, relații temporale și spațiale, incipit, final, tehnici narative, instanțe ale comunicării narative, perspectivă narativă, registre stilistice, limbaj etc.).

Așadar, la finalul activității, elevii vor realiza o schemă care să cuprindă trăsăturile romanului realist și vor primi ca temă să realizeze eseul menționat.

MODEL DE ACTIVITATE

Prof. Nicu Cristina Nuța,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Tipul de activitate: Lecție de predare-evaluare

Durata: 1 oră

Tema: Iluminismul

Resurse umane: elevii claselor a X-a

Scop: De a transmite elevilor informații despre Epoca luminilor și impactul iluminismului asupra societăţii

Obiective:

- ✓ cunoașterea definiției Iluminismului;
- ✓ cunoașterea modurile în care au fost răspândite ideile iluministe;
- ✓ identificarea trăsăturile, ideile și valorile Iluminismului;
- ✓ cunoașterea reprezentanților Iluminismului;
- ✓ analizarea măsurile luate de despoții luminați;

Rezultate aşteptate: înțelegerea importanței iluminismului pentru transformările din societatea secolului XVIII

Indicatori de realizare: teste

Metode şi tehnici: lucrul individual, anchetă pe bază de text, analiză, etc.

Resurse materiale: teste de fixare și evaluare realizate cu aplicațiile TedEd și Quizlet.

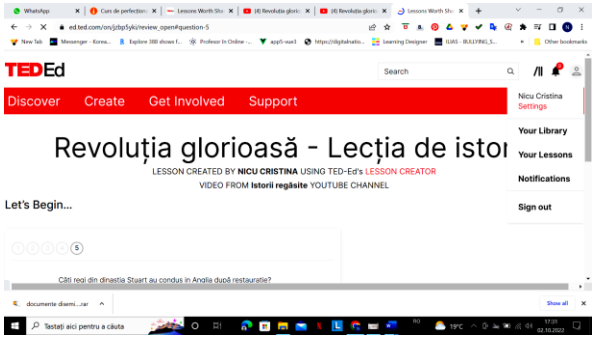
SCENARIU

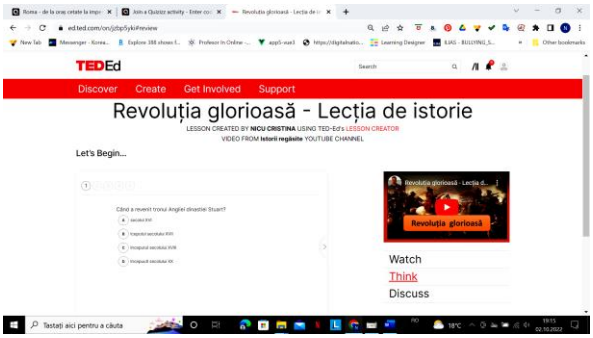
Activitatea este organizată pe mai multe momente, după cum urmează:

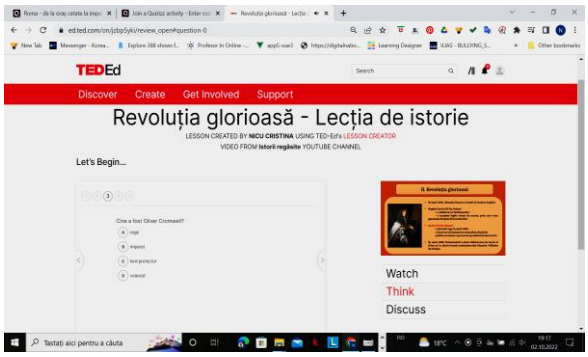
1. Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior cu ajutorul unui test realizat în aplicația ***TedEd***. https://ed.ted.com/on/jzbp5yki#review
2. Predarea lecției noi ***Epoca luminilor***
3. Fixarea informațiilor noi cu ajutorul unui test realizat cu aplicația ***Quizlet*** https://quizlet.com/730158840/live?type=classic

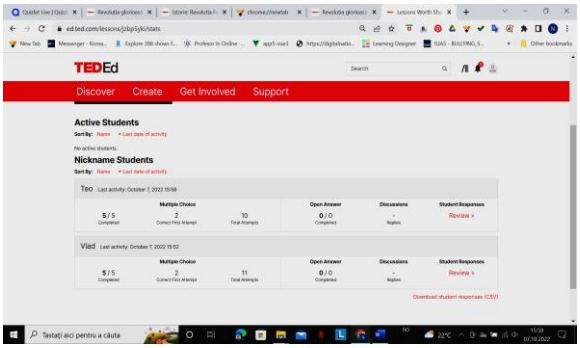
1. Profesorul evaluează cunoștințelor dobândite anterior prin aplicarea unui test intitulat **"Glorioasa revoluție"** realizat în programul ***TedEd***.

https://ed.ted.com/on/jzbp5yki#review









2. Profesorul predă lecția nouă ***Epoca luminilor***

a. Ce este Iluminismul?
b. Difuzarea ideilor iluministe
c. Principalele idei și valori ale Iluminismului
d. Reprezentanții Iluminismului
e. Absolutismul luminat

a. <u>Ce este Iluminismul?</u>

Iluminismul este un curent literar, filosofic, politic și ideologic care a apărut în Franța în secolul al XVIII–lea. Iluminismul reprezenta modul de gândire al burgheziei, clasă socială activă, aflată în curs de afirmare.

Denumirea de Iluminism a fost explicată prin aceea că reprezentanții acestui curent dovedeau încredere în rațiunea umană şi în capacitatea ei de a lumina lumea prin știință şi cultură.

Principalul factor care a dus la apariția Iluminismului a fost ***progresul științei*** realizat începând cu secolul al XVI-lea. Descoperirile științifice au dus la ideea unui Univers care poate fi înțeles cu ajutorul rațiunii.

Revoluția engleză şi-a manifestat importanța în perioada care a urmat; gândirea politică engleză, născută în mare parte din revoluție, apoi modelul politic britanic au oferit surse de inspirație și modele pentru gândirea politică a burgheziei europene.

b. <u>Difuzarea ideilor iluministe</u>

Din Franța, la sfârșitul secolului al XVIII-lea și începutul secolului al XIX-lea, ideile iluministe s-au răspândit în întreaga Europă și în America de Nord. Ideile iluministe s-au răspândit prin presă, broșuri, saloane de lectură, cărți, societăți științifice, literare și artistice.

Această răspândire a fost favorizată de faptul că intelectualii europeni și cei bogați foloseau limba franceză

c. <u>Trăsături, principii şi valori ale Iluminismului</u>

- Iluminismul a avut **caracter**
  - rațional;
  - antibisericesc (se critica atitudinea clerului catolic și atotputernicia Bisericii Catolice, se dorea slăbirea influenței Bisericii Catolice în societate);
  - antiabsolutist;

<u>În plan politic</u>

Iluminiștii propuneau un nou model al puterii caracterizat prin următoarele ***principii politice***:

- aplicarea ***principiului separarea puterilor în stat*** (Montesquieu);
- ***respectarea drepturilor naturale*** ale omului (viața, libertatea, egalitatea, proprietatea);
- ***contractul social*** (Rousseau);
- ***suveranitatea poporului*** (Rousseau);
- în ceea ce privește formele de guvernare, iluminiștii optau fie pentru ***monarhie constituțională*** (precum Montesquieu), fie pentru ***republică*** (Rousseau);
- conducătorii au datoria de a împinge societatea spre progres prin reforme economice, legislative, sociale etc. (absolutismul/ despotismul luminat);

<u>În plan economic</u> iluminiștii susțineau două ramuri economice:

- ***industria*** **(**iluminiștii englezi)**;**
- ***agricultura*** **(**iluminiștii francezi).

În plan religios iluminiștii susțineau următoarele idei:

- ***deismul*;**
- ***libertatea conștiinței şi toleranță religioasă*;** iluminiștii susțineau că religia este o problemă a conștiinței unui om.

d. Reprezentanții Iluminismului

- **Voltaire** („***Scrieri filosofice***"); Chiar dacă a criticat dur abuzurile regilor iar idealul său era monarhia constituțională, Voltaire a fost un susținător al despotismului luminat deoarece nu prea credea în capacitatea poporului de a participa la conducerea statului.
- **J. Jacques Rousseau** („*Discurs asupra inegalității între oameni*", „***Contractul social***" – „*Omul s-a născut liber dar peste tot este în lanțuri*"). Lucrarea care l-a făcut celebru în teoria științelor politice este „Contractul social".
- **Montesquieu** („***Despre spiritul legilor***" – separarea puterilor, „*Scrisori persane*"). În lucrarea „Despre spiritul legilor", Montesquieu a teoretizat principiul separării puterilor în stat; filosoful francez pornea de la modelul politic oferit de Anglia unde exista o monarhie constituțional-parlamentară în care puterile regelui erau limitate. După părerea lui Montesquieu, cele trei ramuri ale puterii politice (executivă, legislativă, judecătorească) trebuie să fie independente una de cealaltă.
- **Denis Diderot** – a condus activitatea de redacție pentru „***Enciclopedia***", cea mai importantă operă comună a iluminiștilor. Enciclopediștii au contribuit mult la dezvoltarea gândirii.

e. Absolutismul luminat

Unii monarhi au încercat, în spiritul ideilor iluministe, să aplice o serie de reforme economice, sociale, legislative, juridice, religioase. În general, introducerea „de sus în jos" a reformelor a fost determinată de preocuparea de a elimina decalajul de dezvoltare față de unele state din Occident.

Practic, reformele iluministe nu au avut rezultate consistente pe termen lung. Asemenea reforme au fost aplicate în Prusia, Austria, Rusia, Spania, Portugalia, Țările Române.

- **Reformele „despoților luminați" au vizat:**
  - modernizarea legislației prin elaborarea unor coduri de legi;
  - îmbunătățirea situației țăranilor;
  - dezvoltarea și modernizarea învățământului;
  - încurajarea dezvoltării economiei prin reducerea taxelor și investiții făcute de stat;

- reducerea privilegiilor şi a bogăţiilor bisericii oficiale şi garantarea toleranţei religioase;
- protejarea artelor și culturii;

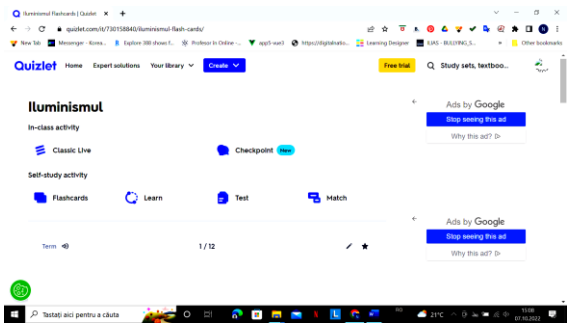
➢ **Despoți luminați:**

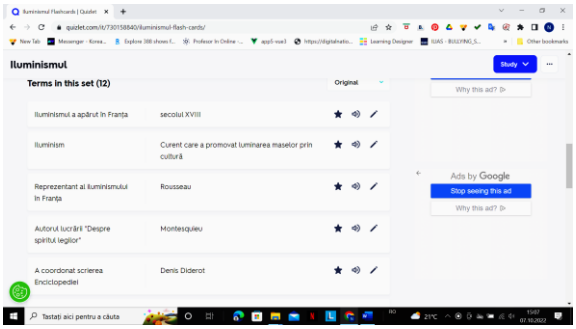
- Frederic al II-lea cel Mare (regele Prusiei),
- Ecaterina a II-a (împărăteasa Rusiei),
- Iosif al II-lea (împăratul Austria)
- Constantin Mavrocordat (a avut 10 domnii în Țările Române).

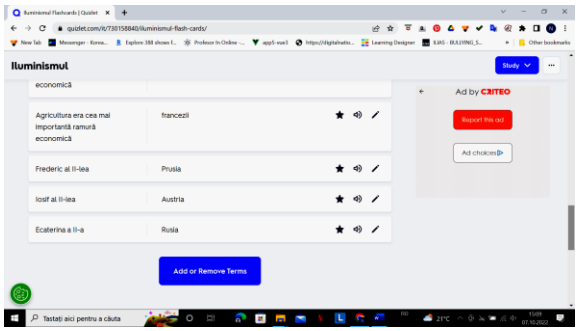
Politica de reforme nu a dat rezultate pe termen lung, deoarece inițiativele monarhilor luminați au avut de înfruntat rezistența Bisericii Catolice şi a nobililor, deși aceste reforme aveau rolul de a menține o societate în care nobilimea era privilegiată.

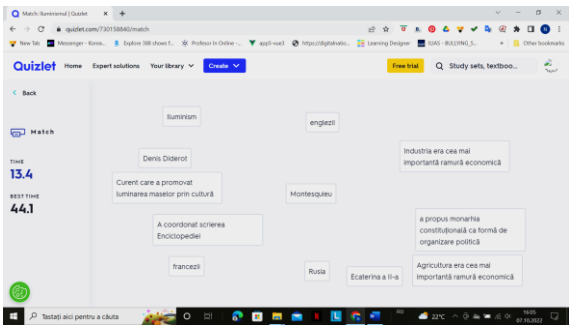
3. Fixarea informațiilor noi se va face cu ajutorul unui test realizat cu aplicația ***Quizlet***

https://quizlet.com/730158840/live?type=classic









Pe parcursul întregii activități profesorul căută să mențină o atmosferă cât mai echilibrată, astfel încât elevii să se simtă încrezători, să răspundă la întrebările din teste fără emoții, să manifeste interes față de informațiile din lecție.

La finalul lecției sunt notați elevii care s-au evidențiat.

MODEL DE ACTIVITATE

Prof.Nicu Cristina Nuța,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Tipul de activitate: Lecție de predare-evaluare

Durata: 1 oră

Tema: Marile religii. Creștinismul

Resurse umane: elevii claselor a IX-a

Scop: De a transmite elevilor informații despre apariția creștinismului, despre valorile și implicațiile asupra evoluției omenirii.

Obiective:

1. cunoașterea valorilor creștinismului;
2. identificarea Cărții de baza a creștinismului și părțile componente;
3. cunoașterea situației creștinilor în Imperiul Roman până în secolul IV;
4. identificarea împărații care au contribuit la oficializarea creștinismului;
5. identificarea etapelor creștinării popoarelor europene;
6. analizarea crizelor prin care a trecut Biserica Creștină.

Rezultate așteptate: înțelegerea importanței religiei în viaţa oamenilor de la începuturile erei creştine.

Indicatori de realizare: realizarea de teste, materiale suport.

Metode şi tehnici: lucrul individual, anchetă pe bază de text, analiză, etc.

Resurse materiale: test de fixare și evaluare realizate cu aplicațiile **Quizizz** și material suport realizat cu aplicația **Padlet.**

SCENARIU

Activitatea este organizată pe mai multe momente, după cum urmează:

1. Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior cu ajutorul unui test **Roma – de la oraș cetate la imperiu** realizat cu aplicația **QUIZIZZ**

https://quizizz.com/admin/quiz/6339ad7013a5fd001d3614fb/startV4?fromBrowserLoad=true

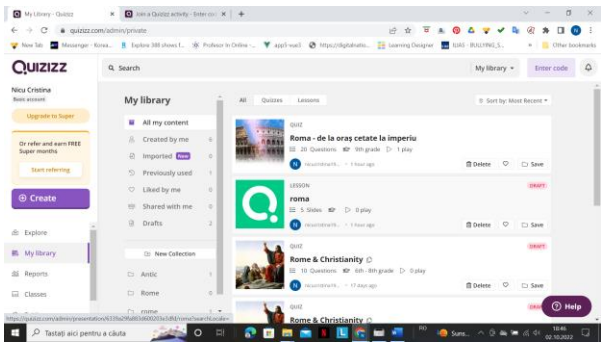
2. Predarea lecției noi **Marile religii. Creștinismul**

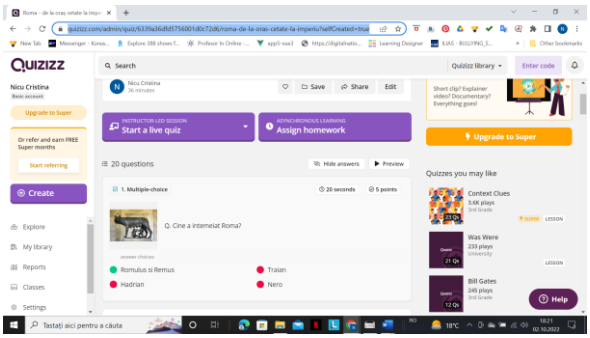
3. Fixarea informațiilor utilizând un ***Material suport - Roma și Creştinismul*** realizat cu aplicația **Padlet** care conține informaţii, imagini, teste, etc.

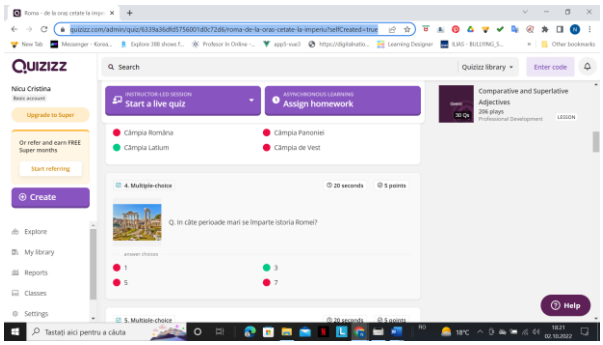
https://padlet.com/nicu_cristina_2/edgvqpqx417quoiu

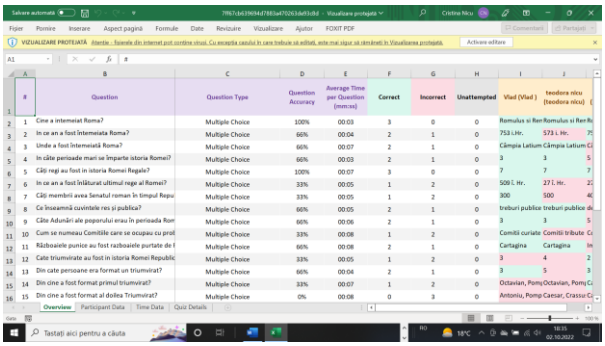
1. Profesorul evaluează cunoștințelor dobândite anterior prin aplicarea unui test de verificare intitulat **Roma – de la oraș cetate la imperiu realizat cu aplicația QUIZIZZ**

https://quizizz.com/admin/quiz/6339ad7013a5fd001d3614fb/startV4?fromBrowserLoad=true









2. Profesorul predă lecția nouă - **Marile religii. Creștinismul**

f. Apariția creștinismului

g. Creștinismul în Imperiul Roman

h. Creștinarea Europei în secolele I-X

i. Crize ale Bisericii Creștine

a. Apariția creștinismului

Creștinismul s-a născut în același spațiu ca și iudaismul. Întemeietorul creștinismului este Iisus Hristos. Ca și în iudaism, elementul central este „iubirea față de oameni”; alte valori care contează pentru creștini sunt căința, mila și spiritul de dreptate.

Iisus Hristos s-a născut la Bethleem, o mică localitate de lângă Ierusalim, pe când rege al Iudeii era Irod cel Mare. Cea mai mare parte a vieții a petrecut-o la Nazaret. În anul 30 sau 33 d.Hr., Iisus

a fost condamnat la moarte prin răstignire pe cruce de către procuratorul roman Pilat din Pont. După anul 49 s-a decis ca mesajul lui Iisus să fie împărtășit și neevreilor, creștinismul începând să fie răspândit repede prin intermediul apostolilor și apoi al misionarilor.

Caracteristicile religiei creștine:

- spirit mesianic;
- caracter sincretic;
- caracter universalist;
- caracter tolerant;

Evenimentele din care s-a născut religia creștină sunt reconstituite de cărțile care formează „Noul Testament”:

- Cele patru „Evanghelii” (Matei, Marcu, Luca, Ioan);
- „Faptele Apostolilor”;
- „Epistolele”;

b. <u>Creștinismul în Imperiul Roman</u>

Cât timp au rămas doar un grup restrâns, creștinii nu au atras atenția autorităților romane. Însă noua religie s-a răspândit cu repeziciune iar în a doua jumătate a secolului al III-lea, împărații romani, până atunci destul de toleranți, și-au schimbat atitudinea față de creștini.

Cele mai importante persecuții au avut loc în timpul împăraților Nero, Domitian, Diocletian.

Cauzele persecuțiilor:

- creștinismul declara egalitatea oamenilor;
- creștinii nu admiteau cultul imperial;

În anul **313**, prin ***Edictul de la Milano***, împăratul **Constantin cel Mare** a acordat libertate creștinismului. Principalele urmări ale acceptării creștinismului printre religiile Imperiului Roman: încetarea persecuțiilor împotriva creștinilor, extinderea religiei creștine, organizarea instituțională a creștinismului.

În anul **391**, împăratul **Teodosiu cel Mare** a scos în afara legii celelalte religii politeiste, creștinismul rămânând singura religie oficială în Imperiul Roman.

În secolul al V-lea, a început organizarea Biserica creștină, fiind constituite ***cinci patriarhate***:

- Roma

- Constantinopol
- Ierusalim
- Alexandria
- Antiohia.

Primatul îl deținea Patriarhatul de la Roma. Centrul creștinismului a devenit Roma, locul unde a predicat și a fost martirizat apostolul Petru, primul episcop al Romei.

Conciliile (sau sinodurile) ecumenice sunt adunări formate din preoți care decid asupra principalelor probleme ecleziastice (grec. ecclesia-biserică). Conciliul ecumenic de la Niceea (325) a pus bazele spirituale ale bisericii creștine.

Factori care au contribuit la răspândirea creștinismului:

- propovăduind egalitatea, creștinismul a devenit o religie a celor săraci și deznădăjduiți;
- sprijinindu-se pe marile virtuți omenești, mai ales iubirea aproapelui, creștinismul a devenit un spațiu de refugiu moral și spiritual;
- propunând un cult simplu și accesibil, creștinismul a creat o relație directă între om și divinitate;

c. Creștinarea Europei în secolele I-X

Etapele creștinării Europei:

- în secolele I-IV s-au creștinat popoarele din interiorul Imperiului Roman;
- în secolele IV-X a avut loc creștinarea populațiilor din afara Imperiului Roman:
  - într-o ***primă etapă*** (secolele IV-VI) au fost creștinate populațiile barbare (vandali, vizigoți, ostrogoți, gepizi, ostrogoți) care invadaseră Imperiul Roman. Aceste populații au primit creștinismul arian.
  - în a ***doua etapă*** a creștinării populațiilor neromane (secolele VII-VIII) a fost reprezentată de convertirea directă la catolicism sau ortodoxie sau de renunțarea la arianism (vizigoții, francii lui Clovis, saxonii);
  - în a ***treia etapă*** (secolele IX-X) s-au creștinat slavii (ortodoxie) și popoarele nord-germanice (catolicism);

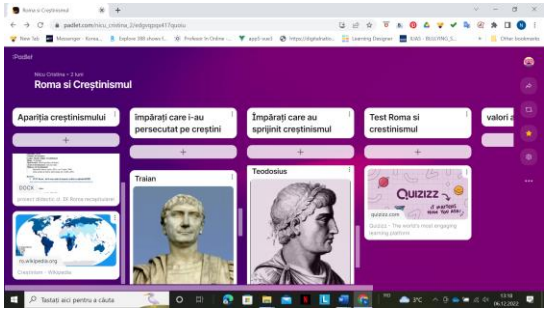
d. ***Crize ale Bisericii Creștine***

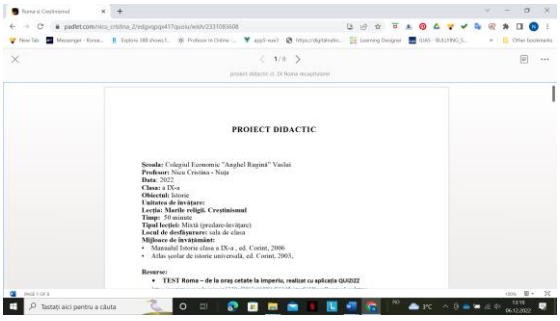
- ***Iconoclasmul*** = dispută religioasă din secolele VIII-IX în Imperiul Bizantin între iconoclaști (adversarii cultului icoanelor) și iconoduli (susținătorii cultului icoanelor);
- ***Marea Schismă a Bisericii Creștine*** din 1054 când s-au format:
  - Biserica Ortodoxă sub conducerea Patriarhului de la Constantinopol;
  - Biserica Catolică sub conducerea Papei de la Roma.

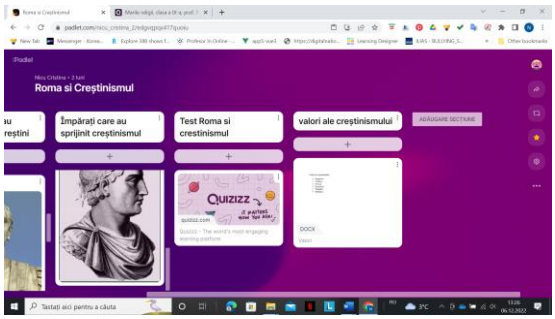
3. Fixarea informațiilor noi utilizând un ***Material suport - Roma și Creştinismul*** realizat cu aplicația **Padlet**, care conține informații, imagini , teste, etc.

https://padlet.com/nicu_cristina_2/edgvqpqx417quoiu









Pe parcursul întregii activități profesorul căută să mențină o atmosferă cât mai echilibrată, astfel încât elevii să se simtă încrezători, să răspundă la întrebările din test fără emoții, să manifeste interes față de informațiile din lecția nouă.

La finalul lecției sunt notați elevii care s-au evidențiat.

PÉRIPLE EN ROUMANIE

Prof. Volocariu Doina,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Professeur: Volocariu Doina

École: Colegiul Economic « Anghel Rugină » Vaslui
Niveau: A2

Classe: 10ème, 2h/semaine, L2

Type de leçon: la classe mixte

But: acquérir un vocabulaire spécifique pour parler de pays, villes, régions, objectifs touristiques et lieux publics

Durée: 50 minutes

Moyens utilisés: Padlet, Canva, le vidéoprojecteur, l'Internet.

Bibliographie: le manuel L2 *(Corint), Dictionnaire encyclopédique, Dictionnaire Larousse*, l'Internet.

Compétences visées:

- développer la compétence de compréhension orale.
- développer la compétence de compréhension écrite.
- développer la compétence d´expression orale.
- développer la compétence d´expression écrite.

Objectifs généraux:

- acquérir des nouvelles connaissances;
- sensibiliser les élèves aux phénomènes de culture et de civilisation;
- former la personnalité socioculturelle de l'élève;

Objectifs opérationnels:

- acquérir un vocabulaire spécifique pour parler de pays, villes, régions, objectifs touristiques et lieux publics et l'utiliser dans des exercices;
- enrichir le vocabulaire des élèves avec de mots, d'expressions et de tournures usuelles;
- savoir employer les mots dans des contextes différents;

Nr. crt.	*Les étapes de la leçon*	**Durée minutes**	**Objectifs opérationnels**	***Contenu informationnel***		**Stratégies didactiques**		
				L'activité du professeur	*L'activité des élèves*	*Méthodes*	*Moyens*	*Modalités d'organisation*
1	**L'organisation de la classe: date, absence**	2		Le professeur salue les élèves et enregistre les absents.	Les élèves répondent aux questions du professeur.	dialogue		Frontale collective
2	**Mise en route**	5		On utilise comme point de départ le message posté par une personne qui va venir en Roumanie et qui veut s'informer. https://www.tripadvisor.fr/ShowTopic-g294457-i2816-k4471683Tourisme_en_roumanie-Romania.html	Les élèves répondent aux questions du professeur.	dialogue		Frontale collective
3	**Le contrôle des devoirs et vérification des acquis précédents**	6		Le professeur demande aux élèves quel a été leur devoir et il corrige les fautes d'orthographe et de prononciation. Pour vérifier les acquis antérieurs on pose des questions et on travaille des exercices.	Les élèves ont travaillé par groupes de 3 - 4 personnes à la maison de films et de présentations en utilisant Canva et Padlet (premier groupe – Roumanie, deuxième groupe – Bucureşti, troisième groupe – Moldavie, quatrième groupe – Iaşi, cinquième groupe – Département de Vaslui, sixième groupe – Ville de Vaslui).	Conversation, explication	Le tableau-noir	Frontale collective

					Deux représentants de chaque groupe vont participer à la présentation de leurs travaux.			
4	**La communication des nouvelles connaissances**	18	O1 O4	On travaille des exercices pour former des habiletés et fixer le thème choisi: pays, villes, régions, objectifs touristiques et lieux publics (on distribue la fiche de travail à chaque élève)	Les élèves notent dans leurs cahiers. Les élèves répondent aux questions du professeur.	Explication	Le tableau-noir Le vidéoprojecteur L'Internet	Frontale
5	**La fixation des connaissances**	8	O2 O3	La fixation finale: chaque élève à la disposition 4 minutes pour penser à une région, une ville ou un objectif touristique de Roumanie qu'il aimerait visiter - l'exercice III de la fiche de travail.	Les élèves travaillent des exercices de la fiche de travail.	Conversation, explication	Le manuel Le tableau-noir	Frontale collective
6	**Évaluation**	8	O2 O3	Evaluation: on fait des appréciations sur l'activité et on accorde de notes aux élèves.	Les élèves écoutent les remarques faites par leur professeur.	Conversation	Le portable L'Internet	Individuelle
7	**Devoir à la maison**	3		Le devoir écrit (on explique en classe la consigne et les manières dont on peut le résoudre): l'exercice IV de la fiche de travail.	Les élèves notent leurs devoirs dans les cahiers.	Conversation, explication		Frontale collective

Anexa 1
Fiche de travail

I. Identifiez les images et dites ce qu'elles représentent:

1……



2……..



3……



4……..



5…….



6……..



7……

8…….



7……



8…….

a) Lisez le texte et répondez aux questions:

Le château de Peleș

Bâti au XIXe siècle, selon les indications *du premier roi* de la Roumanie, Carol Ier, le bâtiment témoigne de la sensibilité artistique du roi par l'harmonisation de la néo-renaissance allemande et italienne. Les liens de sang de la famille royale avec les membres de la maison royale britannique, avec le tzar de Russie et les maisons royales de l'Allemagne ou de Grèce, tout comme la vie culturelle intense promue ici par la reine Elisabeth de Roumanie, ont attiré au château de Peleș de grandes personnalités du XIXe et du XXe siècle.

Le château de Peleș a une surface de 3200 m carrés, avec 160 pièces, qui surprennent par leur beauté et leur raffinement. Il faut mentionner aussi la Bibliothèque royale, qui contient des manuscrits uniques, quelques-uns écrits aux lettres d'or. Par son architecture et par la valeur artistique des objets exposés, le château s'inscrit sur la liste des monuments uniques en Europe et au monde.

Le Roi Carol a insisté pour que le château de Peleș soit accueillant pour tous ceux qui voulaient l'admirer de près et profiter de son ambiance royale et d'une belle vue sur les montagnes. Par conséquent, le château est entouré de fleurs et de fontaines, des tourelles, des pavillons, des galeries et des balcons cachés par le lierre. Les passages souterrains et les escaliers qui se fondent dans les pentes abruptes de la montagne complètent l'ensemble majestueux. La cour intérieure, avec son air médiéval, porte le visiteur dans le temps. Un escalier monumental en marbre mène à la salle d'honneur, l'espace de réception officielle qui a vu la présence d'invités royaux de tout temps et de partout dans le monde, de l'empereur Franz Josef, il y a plus de cent ans, au prince héritier du Japon de nos jours.

http://www.rolandia.eu/fr/place/le-chateau-de-peles/

1. Quand a été construit le Château de Peleș?
2. Pour quelles raisons les grandes personnalités ont été attirées au Château de Peleș?
3. Qu'est-ce qu'on peut trouver dans la Bibliothèque du château?
4. Pourquoi le Château de Peleș est devenu accueillant pour tout le monde?

b) 1. Donnez le synonyme des mots: le bâtiment, roi.

2. Donnez deux mots de la famille du nom *accueil* et faites des propositions.

II. Pensez à une région, une ville ou un objectif touristique de Roumanie que vous voudriez visiter? Pourquoi?

IV. Quel pays aimeriez-vous visiter et pourquoi

LE SI CONDITIONNEL II (LA DEUXIÈME RÈGLE)

Prof. Volocariu Doina,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Niveau: A2

Classe: 9^{e}, 2h/semaine, L2

Sujet de la leçon: Le si conditionnel II (la deuxième règle)

Type de leçon: classe mixte

But: savoir utiliser la deuxième règle du si conditionnel dans des contextes différents

Durée: 50 minutes

Moyens utilisés: Canva, Socrative (https://b.socrative.com), le vidéoprojecteur, l'Internet, le manuel, le portable

Bibliographie: le manuel L2 (Corint); Larousse, *Difficultés grammaticales*; Jeanrenaud, Alfred, *Langue française contemporaine*; l'Internet.

Compétences visées:

- développer la compétence de compréhension orale.
- développer la compétence de compréhension écrite.
- développer la compétence d´expression orale.
- développer la compétence d´expression écrite.

Objectifs généraux:

- former les habitudes et les habiletés d'employer les structures grammaticales visées, dans la conversation et en écrit;
- développer les capacités productives;

Objectifs opérationnels:

- O1 - reconnaître la deuxième règle du si conditionnel;
- O2 - savoir utiliser la deuxième règle du si conditionnel dans le discours;
- O3 - employer les nouvelles connaissances dans des contextes différents;
- O4 - découvrir une chanson française;

Nr. crt.	*Les étapes de la leçon*	**Durée minutes**	**Objectifs opérationnels**	***Contenu informationnel***		**Stratégies didactiques**		
				L'activité du professeur	*L'activité des élèves*	*Méthodes*	*Moyens*	*Modalités d'organisation*
1	**Mise en train**	2		Le professeur salue les élèves et enregistre les absents.	Les élèves répondent aux questions du professeur.	dialogue		Frontale collective
2	**L'éveil de l'attention**	5		On éveille l'attention. On crée en classe une atmosphère propice au travail.	Les élèves répondent aux questions du professeur.	dialogue		Frontale collective
3	**Le contrôle des devoirs et vérification des acquis précédents**	6		Le professeur demande aux élèves quel a été leur devoir et il corrige les fautes d'orthographe et de prononciation.	Les élèves présentent leurs devoirs réalisés en Canva et ils sont attentifs aux indications du professeur.	Conversation, explication	Le vidéoprojecteur L'Internet	Frontale collective
4	**La communication des nouvelles connaissances**	18	O1 O4	Présentation en contexte et avec la participation des élèves: on utilise comme support pour faire la liaison avec la nouvelle leçon la chanson *Si j'étais président*. Paroles et Musique: Pierre Delanoé, Gérard Lenorman, 1980. Étapes: - on écoute la chanson; on demande aux élèves de noter dans les cahiers des exemples des verbes en précisant leur mode et leur temps; - on écoute encore une fois l'enregistrement et on demande aux élèves de noter dans les cahiers	Les élèves notent dans leurs cahiers. Les élèves répondent aux questions du professeur.	Explication	Le tableau-noir Le vidéoprojecteur L'Internet	Frontale

				ce que l'artiste ferait s'il était président (un exemple); - on organise la classe en groupes de deux personnes et on écrit sur le tableau noir la proposition *Si j'étais président…* et on leur demande de la compléter avec trois réponses en utilisant le conditionnel présent; - on écoute les réponses des élèves et on écrit trois réponses sur le tableau noir et ainsi on établit que c'est la deuxième règle du si conditionnel et on écrit le titre au tableau noir *Le si conditionnel II*.				
5	**La fixation des connaissances**	8	O2 O3	Le professeur demande aux élèves de remployer les connaissances dans de nouveaux contextes: des exercices du manuel.	Les élèves travaillent des exercices du manuel.	Conversation , explication	Le manuel Le tableau-noir	Frontale collective
6	**Évaluation**	8	O2 O3	Le professeur demande aux élèves de résoudre un court test sur https://b.socrative.com pour vérifier la compréhension de la nouvelle leçon. Il voit les rapports des tests soutenus par les élèves sur https://b.socrative.com, il fait des appréciations sur l'activité et il accorde de notes aux élèves.	Chaque élève se connecte à l'internet pour soutenir le test. Les élèves écoutent les remarques faites par leur professeur.	Conversation	Le portable L'Internet	Individuelle
7	**Devoir à la maison**	3		Le professeur annonce le devoir à la maison: un exercice du manuel.	Les élèves notent dans les cahiers.	Conversation , explication		Frontale collective

Flux 3 ”Creativity, Innovation, Motivation and New Teaching Methodologies”

MODEL DE ACTIVITATE

Prof. Casandra Olimpiu Radu,
Colegiul Economic „Anghel Rugină” Vaslui

Şcoala: Colegiul Economic „Anghel Rugină” Vaslui

Profesor: Casandra Olimpiu Radu

Tipul de activitate: Atelier cu elevii

Durata: 120 minute

Tema: Exerciții de mindfulness

Resurse umane: elevi

Scop: Elevii să înveţe să-şi cunoască corpul, să însuşească tehnici de autocontrol şi de echilibru.

Obiective:

- creșterea conştientizării şi a autonomiei personale, fundamentul echilibrului interior;
- focusarea pe ce se întâmplă în momentul prezent, aici şi acum;
- mai bună comunicare cu propriul corp.

Rezultate aşteptate:

Dezvoltarea unor relaţii armonioase în colectivele de elevi şi întelegerea „adolescentului din clasă”

Indicatori de realizare: îmbunătăţirea situaţiei şcolare, scăderea numărului de conflicte, frecvența elevilor la școală, media la purtare

Metode şi tehnici: dezbaterea, studiu de caz, brainstorming, exercițiul, problematizarea

Resurse materiale: laptop, videoproiector

Desfășurarea activității

1. Stabilirea regulilor pentru desfășurarea activităților în condiții optime.

2. Prezentare PPT –

a. Prezentarea tehnicii : ”Scanarea corpului”;

b. Metode de extindere a atenției conștiente;

c. Strategii optime de dirijare a atenției pentru reducerea stresului și creșterea echilibrului interior;

d. Integrarea practicii mindfulness în gesturi cotidiene: când mâncăm, când ne plimbăm, când ne trezim, înainte să adormim, concentrarea pe unul dintre simţuri;

e. Prezentarea tehnicii ”Respirația în 4 timpi”.

3. Diseminare

4. Evaluare

Exemplu: ”Scanarea corpului” - Body-scan

Retrage-te într-un loc liniștit și confortabil. Observă cu ochii închiși, timp de 5 sau 10 minute, senzațiile ce pot apărea în corp. Poți începe actul observației de la tălpi în sus sau din creștetul capului, în jos. Acordă din când în când atenție și respirației tale și revino apoi asupra corpului. Observă-ți și mintea. Dacă pleacă (și pleacă…), adu-o din nou, cu blândețe asupra corpului, fără a eticheta, fără a te critica.

Exemplu: ”Concentrarea atenției”

Se poate face pe un obiect: o frunză, lumânare, piatră sau cuvinte, sunete, imagine. De exemplu: se poate desena ceva la tablă, elevii sunt lăsaţi să se uite pentru un minut sau două, apoi sunt rugaţi să se gândească la ceea ce au văzut.

Exemplu ”Respirația în 4 timpi” - Respiraţia tactică

Aceasta presupune inspirarea pe nas în 4 timpi, ţinerea respiraţiei 4 timpi, expirarea pe gură în 4 timpi şi apoi încă o pauză în 4 timpi.

Exemplu “Mersul conștient”

Putem începe prin a spune elevilor: „Astăzi vom exersa să fim atenți la felul în care mergem”. Vom face o demonstrație a mersului lent și descriem felul în care greutatea corpului se mută de pe călcâi pe talpă și apoi pe degetele de la picior. Îi așezăm pe elevi în aceeași direcție și îi rugăm să meargă încet, în cerc. După câteva minute, îi oprim și îi întrebăm ce simt. Vor remarca că nu este atât de ușor să meargă încet.

Exemplu “Mâncatul conștient”

Mâncatul conștient se bazează pe conștientizare pentru a acorda mai multă atenție experiențelor noastre alimentare, poftelor și senzațiilor corpului nostru atunci când mâncăm.

Ce înseamna aceasta mai exact?

- *Mâncatul încet și fără distragerea atenției;*
- *Ascultarea indiciilor organismului cu privire la foame si mâncatul fără să ajungi să te simți plin;*
- *Distingerea între foamea reală și doar nevoia de a mânca ceva;*
- *Folosirea simțurilor pentru a observa culorile, texturile, mirosurile, sunetele și gusturile;*
- *Învățatul să faci față sentimentului de vinovație și anxietății provocate de alimentație;*
- *Mâncatul pentru a-ți menține o stare bună de sănătate generală și o starea de bine;*
- *Sesizarea efectelor pe care alimentația le are asupra sentimentelor și aspectului tău;*
- *Aprecierea mâncării, alimentelor.*

Mâncatul conștient este o practică mindfulness provenită din programul de reducere a stresului. Scopul exercițiului este să implice conștientizarea deplină în experiențele senzoriale ale actului de a mânca, precum și o mai mare conștientizare a ccea ce se mănâncă.

Vom avea nevoie de stafide – o cantitate suficientă pentru ca fiecare elev să primească câte o stafidă. Înainte de a începe trebuie să solicităm elevilor să se spele pe mâini. Împărțim stafidele și le spunem: „Astăzi vom face un exercțiu care ne va ajuta să ne concentrăm asupra simțului gustului, folosind o stafidă. Vă voi da câte un șervețel și o stafidă. Lăsați stafida pe șervețel până vă spun să o luați". Când toți elevii sunt pregătiți le spuneți: „Pentru început luați stafida și așezați-o în palmă. Doar țineți-o și uitați-vă la ea. Examinați-o cu atenție. Gândiți-vă cum ați descrie stafida. Ce culoare are? Cum i-ați descrie textura? Ce senzație vă produce în podul palmei? Luați stafida cu cealaltă mână. Cum o simțiți între degete? E lipicioasă? Aspră? 40 Netedetă? Moale? Tare? Strângeți-o ușor. Ce senzație aveți? Duceți stafida la nas și mirosiți-o. Ce miros are? Acum puneți stafida în gură, dar nu o mâncați. Cum îi simțiți textura? Ce gust are? Cum este gustul în comparție cu mirosul? Mișcați stafida în gură și observați fiecare aspect al ei.

Acum mușcați un pic din ea și observați ce gustați. Ce gust are acum stafida? Mestecați-o încet și înghițiți-o. Ce gust a avut? Descrieți experiența legată de stafidă".

După această activitate putem ruga elevii să scrie cîteva cuvinte despre experiența cu stafida folosindu-și creativitatea. Le putem să scrie o poezie despre stafidă sau să descrie experiența. Exercițiul poate fi făcut cu orice aliment. Putem aplica același tip de conștientizare deplină și altor activități, cum ar fi proiectele artistice sau explorarea mediului.

MODEL DE ACTIVITATE

Prof. Casandra Olimpiu Radu,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Şcoala: Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Profesor: Casandra Olimpiu Radu

Tipul de activitate: Evaluarea elevilor şi consolidarea cunoştinţelor

Durata: 50 minute

Tema: Vectori - evaluarea elevilor prin intermediul platformei Kahoot

Resurse umane: elevi

Indicatori de realizare: îmbunătăţirea situaţiei şcolare

Competenţe generale:

CG1 - Identificarea unor date şi relaţii matematice şi corelarea lor în funcţie de contextul în care au fost definite;

CG2 - Prelucrarea datelor de tip cantitativ, calitativ, structural sau contextual cuprinse în enunţuri matematice;

CG3 - Utilizarea algoritmilor şi a conceptelor matematice în rezolvarea de probleme;

CG4 - Analiza de situaţii-problemă în scopul descoperirii de strategii pentru optimizarea soluţiilor.

Competenţe specifice:

CS1 - Identificarea unor elemente de geometrie vectorială în diferite contexte;

CS2 - Aplicarea regulilor de calcul pentru determinarea caracteristicilor unor segmente orientate pe configuraţii date ;

CS3 - Utilizarea operaţiilor cu vectori pentru a descrie configuraţii geometrice date;

CS4 - Identificarea condiţiilor necesare pentru ca o configuraţie geometrică să verifice cerinţe date;

CS5 - Aplicarea calculului vectorial în rezolvarea unor probleme din domenii conexe.

Obiective operaţionale:

- **Cognitive**

OC1 - Să identifice elemente de geometrie vectorială în diferite contexte;

OC2 - Să aplice regulile de calcul pentru determinarea caracteristicilor unor segmente orientate pe configuraţii date;

OC3 - Să utilizeze operaţiile cu vectori pentru a descrie configuraţii geometrice date;

OC4 - Să identifice condiţiile necesare pentru ca o configuraţie geometrică să verifice cerinţe date ;

OC5 - Să aplice calculul vectorial în rezolvarea unor probleme din domenii conexe.

- **Afective**

OA1 - Să dovedească interes pentru informaţiile prezentate, prin participarea activă;

OA2 - Să-şi dezvolte spiritului de observaţie şi concentrarea în rezolvare;

OA3 - Să-şi stimuleze curiozitatea şi să-şi dezvolte simtului critic.

- **Psiho-motorii**

OP1 - Să păstreze ordinea, disciplina şi liniştea în clasă pentru buna desfăşurare a lecţiei;

OP2 - Să scrie corect, frumos și îngrijit.

STRATEGII DIDACTICE:

- **Metode şi procedee**:
  - aplicaţia Kahoot
  - conversaţia euristică
  - exerciţiul
  - explicaţia

- **Mijloace de învăţământ:**
  - calculator
  - telefon
  - video-proiector

- **Forme de organizare a activităţii**:
  - activitate individuală
  - activitate frontală

- **Procedee de evaluare :**
  - observarea curentă;
  - analiza argumentării modului de lucru;
  - aprecierea verbală.

Desfasurarea lectiei:

1. Moment organizatoric

- Se face prezenţa, se asigură cadrul optim de desfăşurare a lecţiei şi se pornesc calculatoarele şi video-proiectorul.

2. Anunţarea temei şi a obiectivelor

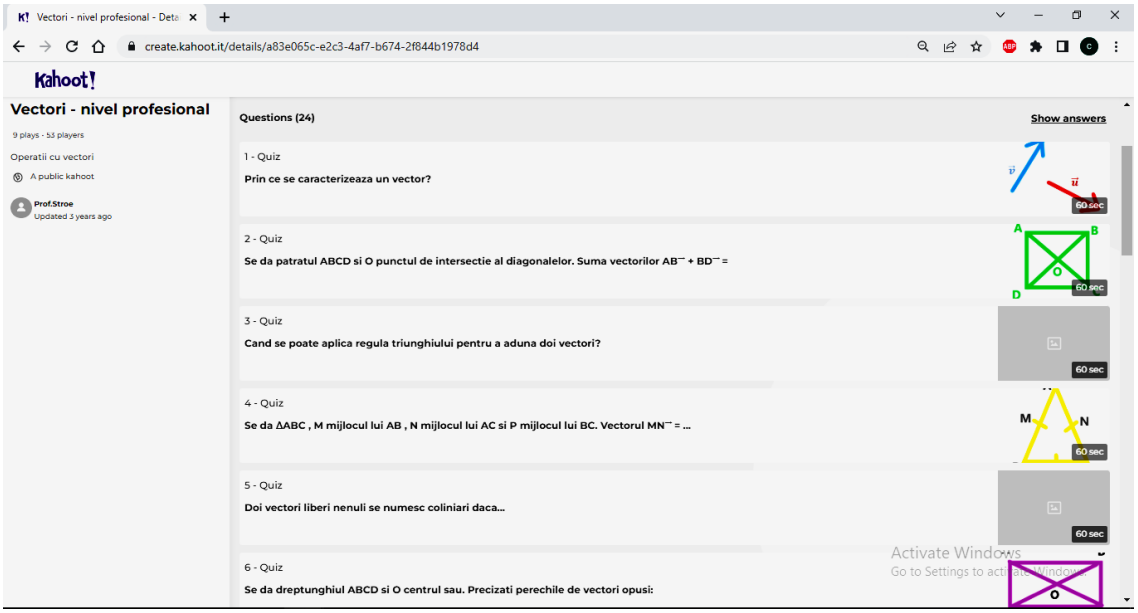
- Se capteaza atenţia clasei prin anunţarea temei şi a obiectivelor: astăzi ne propunem să recapitulăm noţiunea de vectori cu ajutorul aplicaţiei Kahoot

3. Recapitularea, sistematizarea şi consolidarea cunoştinţelor

- Elevii vor intra pe aplicaţia kahoot (https://kahoot.it/), vor intra în conturile lor, urmând ca toţi să intre în jocul creat special pentru a recapitula U.I. Vectori, şi anume vor accesa jocul „Vectori ” (https://create.kahoot.it/details/c3bac5b4-6558-4b21-a8c4-e51de79ddec9)

4. Analiza rezultatelor activităţii şi elaborarea concluziilor

   Se trag concluzii legate de activitatea de pe aplicaţia Kahoot şi se stabileşte dacă elevii sunt suficient de pregătiţi pentru a merge mai departe cu materia.



MODEL DE ACTIVITATE

Prof. Casandra Ana,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Şcoala: Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Profesor: Casandra Ana

Tipul de activitate: Team-building

Durata: 50 minute

Tema: Realizarea unui turn din spaghetti

Resurse umane: elevi

Scop: elevii să înveţe să lucreze în echipă și să caute soluții împreună, îmbunătățirea comunicării.

Obiective:

- Dezvoltarea spiritului de echipă și a creativității,
- Încurajarea gândirii critice

Rezultate aşteptate:

creșterea gradului de cooperare între elevi, încurajarea gândirii critice, creșterea gradului de reziliență în fața provocărilor și frustrărilor.

Indicatori de realizare: creșterea gradului de apartenență la un grup, scăderea numărului de conflicte

Metode şi tehnici: dezbaterea, brainstorming, exercițiul

Resurse materiale: laptop, 20 buc spaghetti, 1 m sfoară, 1 m scotch, foarfece, 1 baton plastilină.

Desfășurarea activității

1. Stabilirea regulilor pentru desfășurarea activităților în condiții optime.

2. Prezentarea conceptului de turn din spaghetti și a regulilor ce trebuie respectate:

   a. Fiecare echipă primește aceleași resurse
   b. Elevii trebuie să folosească resursele pentru a construi un turn din spaghetti ce trebuie să se susțină singur.
   c. Elevii pot tăia materialele primite sau pot folosi doar o parte din materiale, dar nu mai pot primi alte materiale în plus.

d. Câștigă echipa care face cel mai înalt turn din spaghetti care se ține singur în picoare fără a fi sprijinit.
e. Timpul de lucru este stabilit de dinainte. Acesta poate varia în funcție de clasă, nivelul de vârstă, considerentele profesorului, etc. între 18-30 minute.

3. Formarea echipelor.

4. Setarea unei alarme pentru 20 de minute.

5. Când timpul a expirat, măsurăm cel mai înalt turn și stabilim echipa câștigătoare.

6. Diseminare.

Dacă echipele au terminat de realizat turnul într-un timp foarte scurt, putem reface jocul, dar cu sarcini suplimentare: de exemplu în vârful turnului să fie montat un pufulete sau un marschmallow (bezea), să folosească în loc de scotch și ață doar bezele, etc.

7. Discuții finale.

MODEL DE ACTIVITATE

Prof. Casandra Ana,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Şcoala: Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Profesor: Casandra Ana

Tipul de activitate: Evaluare

Tema: Pânza de păianjen

Resurse umane: elevi

Scop: consolidarea și recapitularea cunoștințelor

Obiective:

- Dezvoltarea spiritului de echipă
- Dezvoltarea atenției și a memoriei

Rezultate aşteptate:

Creșterea gradului de empatie între elevi, încurajarea acordării atenției mesajelor transmise de ceilalți, dezvoltarea memoriei.

Indicatori de realizare: creșterea gradului de apartenență la un grup, îmbunătățirea situației școlare.

Resurse materiale: sala de clasă, sfoară suficient de lungă (de ex. 2 ghemuri)

Desfășurarea activității

1. Elevii pot fi aranjați într-un cerc daca permite spațiul, sau rămân în bănci.

2. Prezentarea conceptului de pânză de păianjen și a regulilor ce trebuie respectate:

f. Unul dintre elevi ia ghemul, răspunde la întrebarea profesorului (de ex. Ce aspect al temei discutate ai apreciat cel mai mult/te-a impresionat/etc.?), ține capătul de ață în mână și aruncă ghemul la un alt elev.

g. Al doilea elev prinde ghemul, reține răspunsul oferit de elevul care i-a aruncat ghemul, răspunde la întrebarea profesorului (poate fi aceeași întrebare sau i se adresează altă întrebare), ține firul de ață și aruncă ghemul mai departe.

h. Continuăm cu aruncatul ghemului, până când fiecare elev are un fir de ață în mână. La final, aspectul ației prinde forma de pânză de păianjen.

i. Ultimul elev, după ce a răspuns la întrebarea profesorului, prezintă și răspunsul oferit de elevul de la care a primit ghemul de ață și apoi îl aruncă înapoi persoanei de la care l-a primit.

j. Astfel se strange ghemul la loc: fiecare persoană care primește ghemul înapoi, rulează ața și spune răspunsul oferit de elevul care i-a aruncat prima dată ața. Situația se repetă până când ghemul ajunge la primul elev. În acest fel, se consolidează cunoștințele obținute, combinând jocul cu exercițiul de recapitulare.

3. Desfășurarea propriu zisă a pânzei de păianjen.

4. Diseminare.

Acest exercițiu poate fi folosit în diverse situații:

- la consiliere și orientare (de ex.: cunoașterea celorlalți – fiecare prezinta ceva despre el).
- la team-building
- evalări, etc.

7. Discuții finale.

MODELE DE ACTIVITATE

Prof. Niţică Mihaela,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

1. realizarea de teste pentru evaluarea cunoștinţelor elevilor utilizând platforme on-line:

- https://create.kahoot.it
- https://hotpot.uvic.ca/ (Hot Potatoes - J Cross)

2. realizarea unei mandala de peisaj (reprezentare grafică utilizând diverse obiecte din natură)

Clasa: a XII-a G

Obiectul: Geografie

Profesor: Niţică Mihaela

Unitatea de învățare: Europa şi România – elemente geografice de bază

Timp: 50 minute

Subiectul lecţiei: Europa şi România – caractere generale

Tipul lecției: Evaluare finală

Locul de desfășurare: sală de clasă dotată cu videoproiector şi conectată la o reţea de internet

Scopul: evaluarea şi fixarea cunoștinţelor elevilor prin rezolvarea unor întrebări cu alegere multiplă şi cu răspuns scurt, utilizând programele on-line Kahoot şi Hot Potatoes, precum şi realizarea de către elevii clasei a unei mandala reprezentând conturul şi formele majore de relief ale României.

Resurse materiale:

- videoproiector
- calculator, internet, smartphone
- **https://create.kahoot.it** - Test "Europa caractere generale" realizat de prof. Niţică Mihaela
- **test –rebus** realizat în programul **Hot Potatoes - J Cross**, de prof. Niţică Mihaela
- diverse materiale adunate de elevi din curtea liceului pentru realizarea în comun a unei **mandala,** o reprezentare grafică a conturului şi a unităţilor majore de relief din România

Strategie didactică:

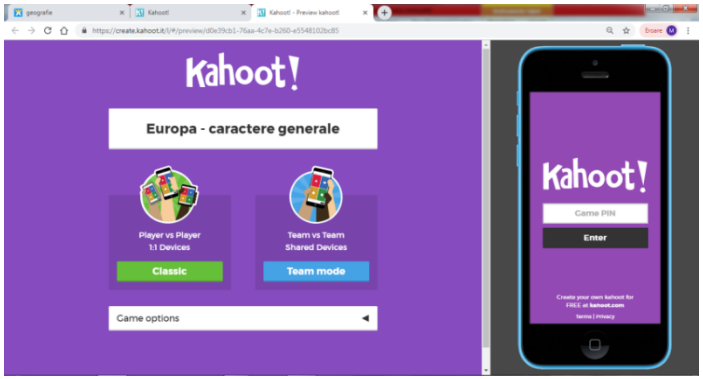
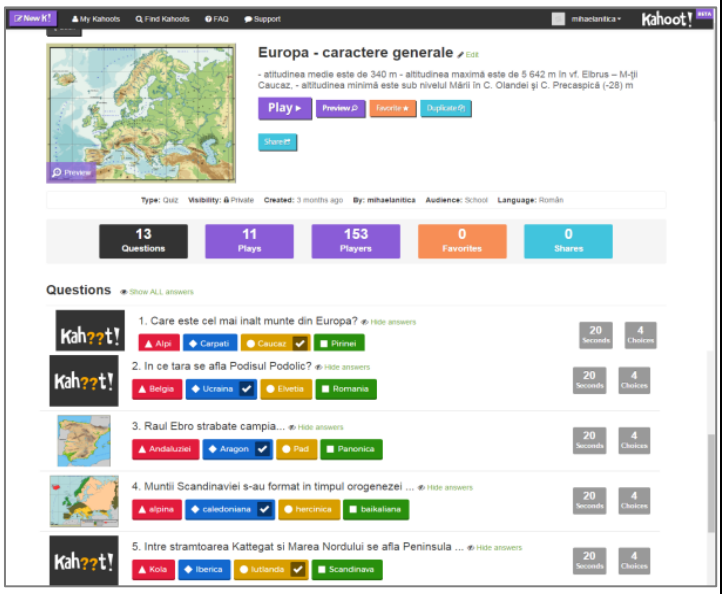
1. **Metode și procedee didactice:** conversația euristică, descoperirea,
2. **Forme de organizare a activității**: activitate frontală, activitate individuală

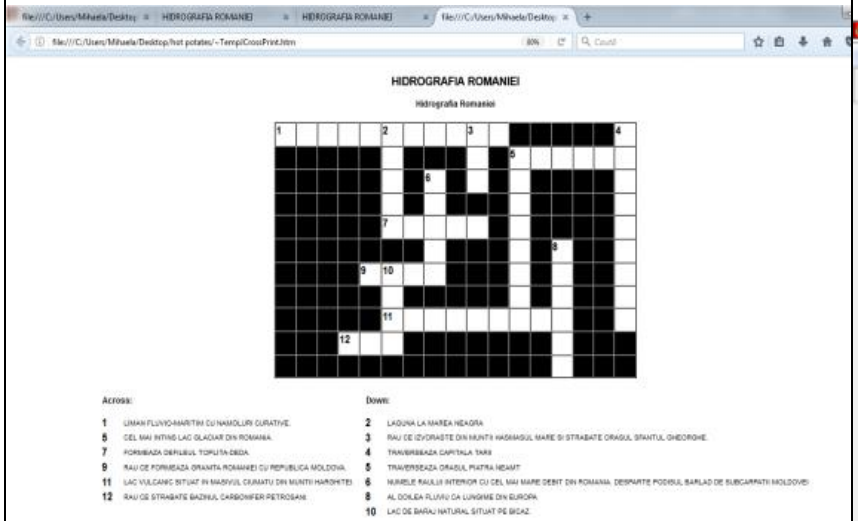
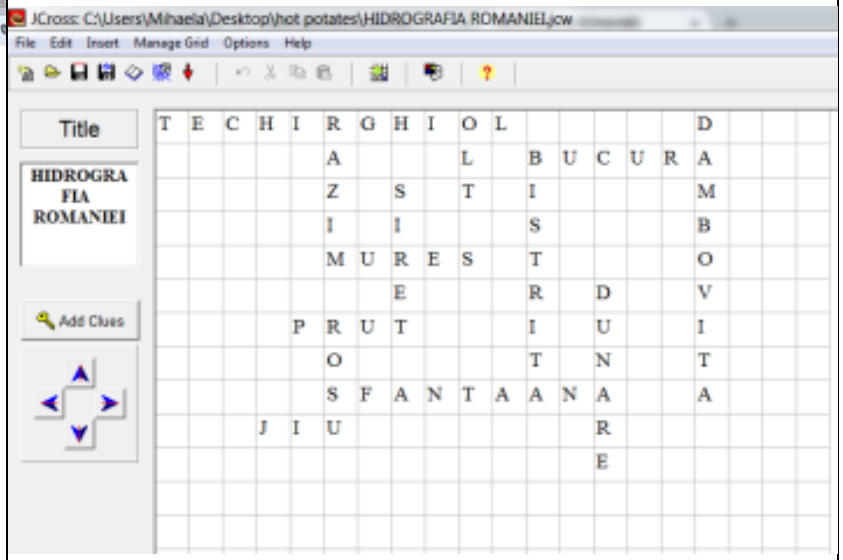
Obiectivul general: verificarea cunoștințelor dobândite de elevi referitoare unităţii de învăţare: Europa şi România – elemente geografice de bază.

Obiective operaționale: la sfârșitul activității didactice elevii vor fi capabili să:

7. cunoască principalele caracteristici geografice ale Europei şi ale României;
8. să identifice pe hartă unităţi de relief, oraşe, râuri din Europa şi România;

DESFĂŞURAREA ACTIVITAŢII

Momentele activităţii	Activitatea profesorului	Activitatea elevului
Moment organizatoric	Pregătește mijloacele de învățământ: laptop, videoproiector, realizează conexiunea la internet.	Elevii se conectează la Internet
Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior (25 min)	Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior se va face prin aplicarea unor ***teste de verificare*** realizate folosind programele: - ***Kahoot și Hot Potatoes J Cross***. **TEST KAHOOT "*Europa caractere generale*"** *Profesorul se loghează pe adresa https://getkahoot.com* *Elevilor li se explică procedura de evaluare. Vor aştepta conectarea printr-un cod numeric şi apoi vor răspunde la întrebările testului.*  1. Care este cel mai înalt munte din Europa? 2. În ce ţară se află Podişul Podolic? 3. Râul Ebro străbate câmpia... 4. Munţii Scandinaviei s-au format în timpul orogenezei ... 5. Între strâmtoarea Kattegat şi Marea Nordului se află Peninsula …	Elevii răspund la întrebări utilizând telefoanele mobile şi accesând adresa: https://kahoot.it  Elevii au feed-back imediat putând să observe erorile/ corectitudinea răspunsurilor şi poziţia în clasament;

	6. Insulele Feroe reprezintă un teritoriu dependent al statului... 7. Cum se numeşte fluviul care se varsă în Marea Azov? 8. Pe teritoriul cărui stat se află Podişul Doneţk? 9. Pe teritoriul cărui stat sunt situaţi Munţii Pindului? 10. Pe teritoriul cărui stat se află Câmpia Traciei Superioare? *Profesorul are acces imediat la rezultatele testului, putând compara rezultatele, observa erorile, le poate corecta în timp util;*	
Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior	HOT POTATOES - JCrossword REBUS Hidrografia României Across 1: Liman fluvio-maritim cu nămoluri curative. Across 5: Cel mai întins lac glaciar din România.  Across 7: Formează Defileul Topliţa-Deda. Across 9: Râu ce formează graniţa României cu Republica Moldova. Across 11: Lac vulcanic situat în Masivul Ciomatu din Munţii Harghitei.	Elevii răspund la întrebări folosind indiciile din rebus 

Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior (timp estimat 20 minute)	Across 12: Râu ce străbate Bazinul carbonifer Petroşani. Down 2: Laguna la Marea Neagră Down 3: Râu ce izvorăşte din Munţii Hăşmaşul Mare şi străbate oraşul Sfântul Gheorghe. Down 4: Traversează capitala ţării. Down 5: Traversează oraşul Piatra Neamţ. Down 6: Numele râului interior cu cel mai mare debit din Romania. Down 8: Al doilea fluviu ca lungime din Europa. Down 10: Lac de baraj natural situat pe Bicaz.	Elevii răspund pe calculator la întrebări folosind indiciile din rebus
Activitate practică	Profesorul explică elevilor cum se realizează o mandala(reprezentând conturul hărţii fizice a României) din diverse obiecte găsite în curtea liceului. O mandala, este o configurație geometrică de simboluri, ce servește scopului creativ de a lucra în echipă, de a da expresie și formă a ceva care încă nu există, ceva nou și unic. 	Elevii, explorează curtea liceului pentru a găsi diverse obiecte pentru a crea împreună reprezentarea grafică a hărții României.  
Notarea elevilor	Sunt notați toţi elevii pe baza raportului on –line, întocmit în urma desfăşurării testelor şi a participări la activitatea practică.	

MODELE DE ACTIVITATE

Prof. Sava Oana-Gina,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

3. Realizarea de exerciții de gestionarea a emoțiilor înaintea unor teste sau evaluari **mindful breathing 4-7-8count**
4. realizarea de teste pentru evaluarea cunoștințelor elevilor utilizând platforme on-line:
   - https://support.google.com Create a quiz assignment - Classroom Help - Google Support
   - https://puzzle.telegnom.org Jigsaw puzzle
5. realizarea unei mandala de peisaj (reprezentare grafică utilizând diverse obiecte din natură)

Clasa: a IX-a B

Obiectul: Biologie

Profesor: Sava Oana-Gina

Unitatea de învățare: Diversitatea Lumii vii

Timp: 50 minute

Subiectul lecţiei: Regnul Plantae

Tipul lecției: Evaluare finală

Locul de desfășurare: sală de clasă dotată cu videoproiector şi conectată la o rețea de internet

Scopul: evaluarea şi fixarea cunoştinţelor elevilor prin rezolvarea unor întrebări cu alegere multiplă şi cu răspuns scurt, **utilizând programele on-line Google Classroom** şi **Jigsaw Puzzle** , precum şi realizarea de către elevii clasei a unei mandala cu materiale biologice aparținând Regnului Plantae.

Resurse materiale:

- videoproiector
- calculator, internet, smartphone
- **QUIZE Google Forms -** Test "Regnul Plantae caractere generale" realizat de prof. Sava Oana- Gina
- **test –puzzle** realizat în programul **Jigsaw Puzzle**, de prof. Sava Oana-Gina
- diverse materiale adunate de elevi din Situl Arheologic Curtea Domnească Vaslui pentru realizarea în comun a unei **mandala.**

Strategie didactică:

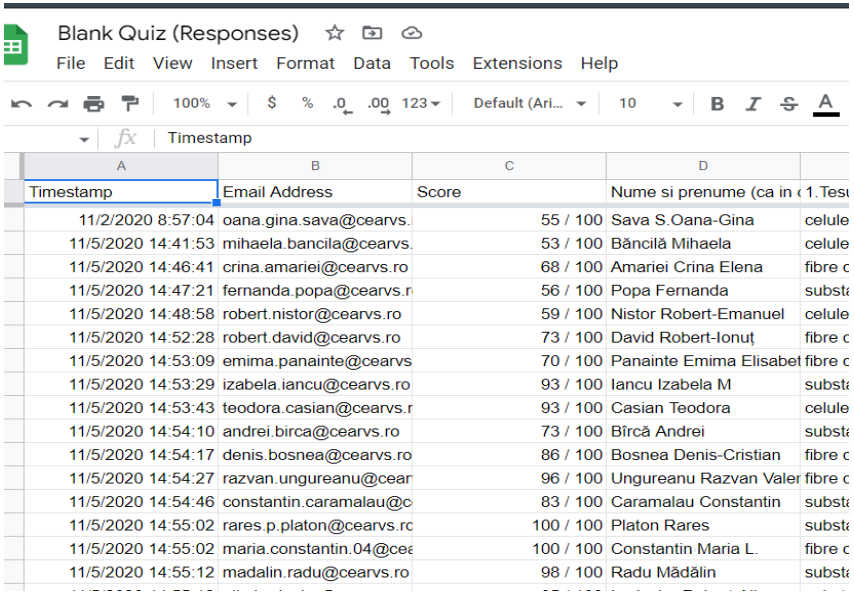
3. **Metode și procedee didactice:** conversația euristică, descoperirea,
4. **Forme de organizare a activității**: activitate frontală, activitate individuală

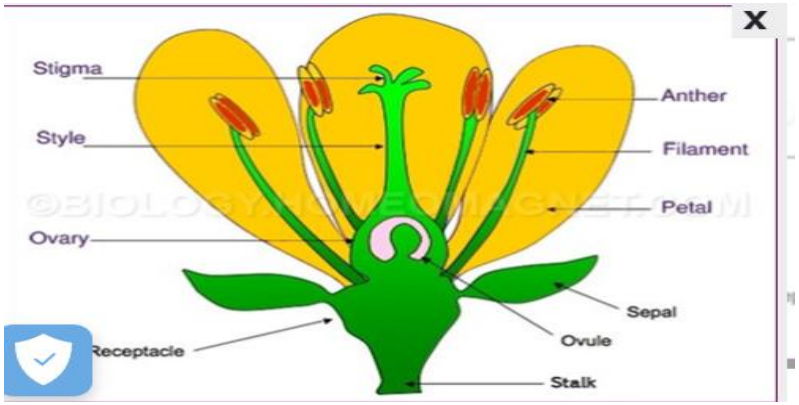
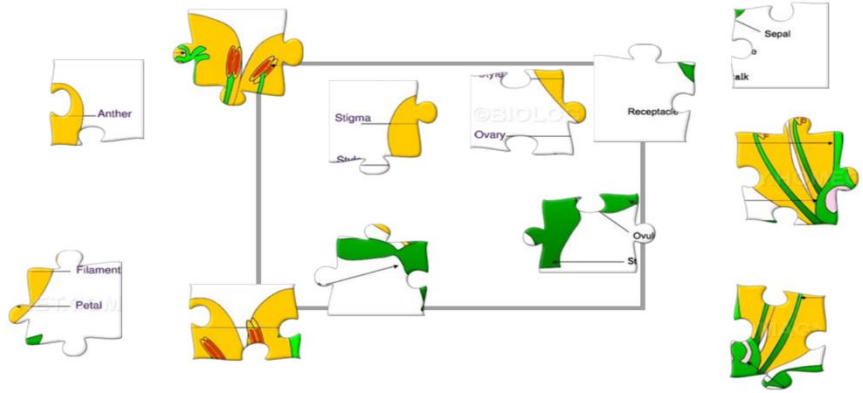
Obiectivul general: verificarea cunoștințelor dobândite de elevi referitoare unităţii de învăţare: Regnul Plantae.

Obiective operaționale: la sfârșitul activității didactice elevii vor fi capabili să:

9. cunoască principalele caracteristici ale mușchilor ,ferigi ,gimnosperme și angiosperme ;
10. să identifice pe imagini si materiale biologice diferitele specii de plante;

DESFĂŞURAREA ACTIVITAŢII

Momentele activităţii	**Activitatea profesorului**	**Activitatea elevului**
Moment organizatoric	Pregătește mijloacele de învățământ: laptop, videoproiector, realizează conexiunea la internet. Inainte de începerea testului elevii realizeaza împreuna cu profesorul un exercițiu de gestionarea al emoțiilor.	Elevii realizează **mindful breathing 4-7-8count .** Elevii se conectează la Internet
Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior (25 min)	Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior se va face prin aplicarea unor ***teste de verificare*** realizate folosind programele: - ***Google Forms și Un Puzzle*** **TEST Google Forms "*Regnul Plantae caractere generale*"** *Profesorul se loghează pe adresa* *https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeYEOpkoTRflVSxOeVMewM0a4F9Osfpome77b8khPrkrgUKZA/viewform?usp=sf_link* *Elevilor li se explică procedura de evaluare. Vor aştepta conectarea şi apoi vor răspunde la întrebările testului.*  TEST Google Forms "Regnul Plantae caractere generale" Prof.Savo Oana -Gina Rezolvați cu atenție cele 10 grile.Timp de lucru 15 minute 1.Organsmele din Regnul Plantae se hrănesc: heterotrof saprofit prin fotosinteză deoarece nu au clorofilă 11. Organsmele din Regnul Plantae se hrănesc: 12. O ferigă nu este alcătuită din: 13. Din grupa Angiospermelor nu fac parte:	Elevii răspund la întrebări utilizând telefoanele mobile şi accesând platforma Google Classroom Elevii au feed-back imediat putând să observe erorile/ corectitudinea răspunsurilor şi poziţia în clasament;  Blank Quiz (Responses) File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help Timestamp A B C D Timestamp | Email Address | Score | Nume si prenume (ca in c | 1.Tes 11/2/2020 8:57:04 | oana.gina.sava@cearvs. | 55 / 100 | Sava S.Oana-Gina | celule 11/5/2020 14:41:53 | mihaela.bancila@cearvs. | 53 / 100 | Băncilă Mihaela | celule 11/5/2020 14:46:41 | crina.amariei@cearvs.ro | 68 / 100 | Amariei Crina Elena | fibre c 11/5/2020 14:47:21 | fernanda.popa@cearvs.r | 56 / 100 | Popa Fernanda | substa 11/5/2020 14:48:58 | robert.nistor@cearvs.ro | 59 / 100 | Nistor Robert-Emanuel | celule 11/5/2020 14:52:28 | robert.david@cearvs.ro | 73 / 100 | David Robert-Ionuț | fibre c 11/5/2020 14:53:09 | emima.panainte@cearvs | 70 / 100 | Panainte Emima Elisabet | fibre c 11/5/2020 14:53:29 | izabela.iancu@cearvs.ro | 93 / 100 | Iancu Izabela M | substa 11/5/2020 14:53:43 | teodora.casian@cearvs.r | 93 / 100 | Casian Teodora | celule 11/5/2020 14:54:10 | andrei.birca@cearvs.ro | 73 / 100 | Bîrcă Andrei | substa 11/5/2020 14:54:17 | denis.bosnea@cearvs.ro | 86 / 100 | Bosnea Denis-Cristian | fibre c 11/5/2020 14:54:27 | razvan.ungureanu@cear | 96 / 100 | Ungureanu Razvan Vale | fibre c 11/5/2020 14:54:46 | constantin.caramalau@c | 83 / 100 | Caramalau Constantin | substa 11/5/2020 14:55:02 | rares.p.platon@cearvs.ro | 100 / 100 | Platon Rares | substa 11/5/2020 14:55:02 | maria.constantin.04@cea | 100 / 100 | Constantin Maria L. | fibre c 11/5/2020 14:55:12 | madalin.radu@cearvs.ro | 98 / 100 | Radu Mădălin | substa

	14. Forile angiospermelor dicotiledonate sunt: 15. O trasatura importantă a frunzelor de la angiosperme monocotiledonate este: 16. O caracteristică importantă a gimnospermelor(conifere)este urmatoarea: 17. Din Regnul Plantae nu face parte urmatoarea grupa: 18. Protonema ferigilor se formează: 19. Conul bărbătesc: 20. Talofitele sunt plante *Profesorul are acces imediat la rezultatele testului, putând compara rezultatele, observa erorile, le poate corecta în timp util;*	
Evaluarea cunoștințelor dobândite anterior timp estimat 20 minute)	După finalizarea Testului Google Forms ,elevii sunt antrenati de profesor a accesa linkul de realizare unul puzzle cu imaginea la angiosperme. 	Elevii se logheaza https://im-a-puzzle.com/share/e527736914168e3 Elevii descopera imagnea din puzzle si indica carei grupe de plante apartine. 

Activitate practică	Profesorul explică elevilor cum se realizează o mandala realizată din obiecte vegetale găsite în Situl Arheologic Curtea Domnească Vaslui.  O mandala, este o configurație geometrică de simboluri, ce servește scopului creativ de a lucra în echipă, de a da expresie și formă a ceva care încă nu există, ceva nou și unic.	Elevii, explorează Situl Arheologic Curtea Domnească Vaslui. pentru a găsi diverse materiale biologice (conuri ,frunze flori cazute)in vederea recunoasterii lor . 
Notarea elevilor	Sunt notați toţi elevii pe baza raportului on –line, întocmit în urma desfăşurării testelor şi a participări la activitatea practică.	

Flux 4 ”Interactive ICT-based, digital and web tools for an effective blended, flipped and cooperative learning”

INTRODUCERE ÎN FILOZOFIE

Prof.Ponea Dragoș,
Colegiul Economic ”Anghel Rugină”, Vaslui

Activitatea propusă poate fi utilizată atât ca plan de lecție în cadrul orelor de filozofie, cât și ca material în cadrul unor seminarii, ore de dirigenție, unde componenta vizată ar fi autocunoașterea sau dezvoltarea personală.

Ca introducere se folosește ca material o povestire de origine hasidică :

” **O poveste hasidică**

Într-o noapte, lui Rabbi Isaac i s-a spus în vis să meargă până în îndepărtata Praga, unde va găsi ascunsă o comoară sub podul care face legătura cu palatul regal. La început, rabinul nu a luat visul în serios, dar după ce l-a mai visat de câteva ori s-a decis să pornească în căutarea comorii.

Când a ajuns la podul cu pricina, el a descoperit cu regret că acesta este păzit zi şi noapte de gărzile regelui. Tot ce putea face era să privească podul de la distanţă. Văzând că revine în fiecare zi să privească podul, căpitanul gărzilor l-a întrebat de ce face acest lucru. Deşi se simţea cam stânjenit să recunoască faptul că s-a deplasat o cale atât de lungă în urma unui vis, lui Rabbi Isaac nu i-a mai rămas altceva de făcut decât să recunoască adevărul, cu atât mai mult cu cât îi plăcea natura deschisă a acestui creştin. Căpitanul a râs cu gura până la urechi şi i-a răspuns:

– Doamne, Dumnezeule! Eşti rabin şi încă mai iei în serios visele? Ei bine, află că dacă eram atât de nebun să mă iau după visele mele, ar fi trebuit să rătăcesc astăzi prin Polonia. În ultimele nopţi am visat de nu ştiu câte ori că o voce îmi spune să mă duc în Cracovia şi să sap în grădina unui

anume Isaac, fiul lui Ezechiel, pentru a găsi acolo o comoară! Ce prostie, să mă duc până la Cracovia ca să caut un evreu pe nume Isaac, fiul lui Ezechiel, în condiţiile în care jumătate din populaţia Cracoviei poartă aceste nume…

Rabinul a rămas cu gura căscată. El i-a mulţumit căpitanului pentru sfat, după care s-a grăbit să se întoarcă acasă. S-a dus imediat în grădină, a săpat o groapă în locul indicat şi a găsit acolo o comoară care i-a permis să ducă un trai îmbelşugat până la sfârşitul zilelor sale.

Căutarea spirituală este o călătorie în care distanţa nu contează. Aspirantul călătoreşte din locul în care se află în prezent către locul în care a existat dintotdeauna. Este o călătorie de la ignoranţă către recunoaştere, în urma căreia el ajunge să vadă pentru prima oară realitatea pe care a privit-o întotdeauna. Cine a mai auzit de o cale care te duce către tine însuţi sau de o metodă care te transformă în cel care ai fost dintotdeauna? La urma urmelor, spiritualitatea nu este altceva decât o cale de a te transforma în cel care eşti cu adevărat"

Plecând de la această povestire, interlocutorii, elevii, vor trebui să parcurgă două nivele ale interpretării: prima presupune repovestirea ei, cu propriile cuvinte. În acest sens vor folosi platforma online Storytelling în care pot edita textul povestirii(repovestirii) la care vor fi adăugate evenimente, personaje, stări, imagini și sunete, lucruri pe care platforma le poate genera automat sau la alegerea fiecăruia. Aplicația este plină de povești din ce în ce mai creative și interactive. Al doilea nivel presupune exprimarea înțelesului, înțelegerea tâlcului, aflarea "moralei" povestirii.

După sinteza răspunsurilor se dă ca exemplu filosoful și personajul Socrate, cel despre care oracolul din Delfi spunea că este cel mai înțelept dintre greci, deoarece se cunoaște pe el însuși. În acest sens se va expune un proiect lucrat în aplicația Canva, ca de exemplu :Socrate (canva.com). https://www.canva.com/design/DAFUWebYmfE/LK-2VEmwlb9braao_89TVg/edit?utm_content=DAFUWebYmfE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton.

În a doua parte, se propune un demers în istoria filosofiei ca încercare a cunoașterii și stăpânirii de sine. Citând pe filosoful german Karl Jaspers, se reliefează trei surse al dorinței de autocunoaștere, de filosofare în ansamblu. Se poate lucra pe aplicația Canva, urmărind proiectul

https://www.canva.com/design/DAFUYRWUAGY/Ue1ppQ6N1bJJ3w4uyDmVMA/view?utm_content=DAFUYRWUAGY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink sau, urmând pașii următori:

1. Uimirea sau mirarea filosofică. De fapt , prin mirare ieșim din noi înșine și avem șansa să călătorim în afara noastră.(rabinul Isaac nu a găsit comoara din casa lui decât prin efortul de a-și părăsi ”zona de confort”, călătorind din Cracovia la Praga. Pentru o prezentate cât mai plastică a ieșirii din comoditatea sinelui, se propune cântecul artistului Nicu Alifantis pe versurile lui Nichita Stănescu, sursa youtube: https://www.youtube.com/watch?v=JwolqH0EDhs . (iubirea este calea de descoperirie a celuilalt, de realizare a alterității, o ieșire din tine însuți)
2. Îndoiala . (Să avem încredere în vise? Cum disting între adevăr și fals? Cum mă pot descotorosi de prejudecăți) Fie recurgem la o „îndoială metodică” ca în cazul lui Rene Descartes(https://www.youtube.com/watch?v=5a4eF_eqFR8), prin care căutăm adevăruri axiomatice, certitudini, fie trebuie să apreciem valoarea îndoielii ca gândire critică prin care ne putem elibera de prejudecăți, ca în cazul lui Bertrand Russell(https://www.youtube.com/watch?v=AUodLPJ93Ok)
3. Cutremurarea. Ceea ce înseamnă confruntarea cu situațiile limită în fața cărora omul se decoperă ca ființă finită, muritoare, neputincioasă.(printre miturile omenirii, celebre sunt cele despre căutarea nemuririi, a fericirii, a mântuirii. În acest sens putem aminti epopeea lui Ghilgameș (https://www.youtube.com/watch?v=4ak-pDUWFN8), povestea „Tinerețe fără bătrânețe și viață fără de moarte”(https://www.youtube.com/watch?v=D3EYs8haWiI). Mai putem oferi spre dezbatere și poezia lui Eminescu, „Odă în metru antic” (https://www.youtube.com/watch?v=l9C1K6Zx7Qo).

Această activitate propusă poate fi îmbogățită cu alte exemple, dar mai ales cu răspunsurile și comentariile interlocutorilor, elevilor, celorlalți participanți. Este nevoie de o resursă de timp mai mare, cam 2 ore, iar în cazul în care elevii nu cunosc o parte din referințe sau nu le-au cercetat acasă, trebuie făcută o sinteză a lor de către propunător.

PROIECT DIDACTIC LA ECONOMIE

Prof.Ponea Dragoș,
Colegiul Economic "Anghel Rugină", Vaslui

Ponea Dragoș, profesor al Colegiului Economic" Anghel Rugină", Vaslui

Data: 20.11.2022

Disciplina : economie

Clasa : a XI-a, profil stiinte sociale, 2 ore/s

Tema : profitul

Tipul lectiei: de aprofundare

Obiectivele instruirii:

a) Competenţe generale:

- Utilizarea conceptelor specifice ştiinţelor sociale pt. explicarea unor fapte, evenimente, procese din viaţa reală.
- Aplicarea cunoştinţelor în rezolvarea unor situaţii problemă, precum şi în analizarea posibilităţilor personale de dezvoltare.
- Cooperarea cu ceilalţi în rezolvarea unor probleme teoretice şi practice.
- Manifestarea unui comportament social activ şi responsabil, adecvat unei lumi în schimbare.
- Participarea la luarea deciziilor şi la rezolvarea problemelor comunităţii.

b) Competenţe specifice:

- Utilizarea corectă a conceptelor specifice economiei.
- Operarea corectă cu conceptele însuşite în contexte noi.
- Definirea profitului şi prezentarea formulei.
- Explicarea noţiunii de profit.
- Enumerarea accepţiunilor termenului profit.
- Definirea cifrei de afaceri şi prezentarea formulei

- Calcularea masei si ratei profitului.

Strategia didactică

a) **Metode şi procedee didactice:** expunerea, explicaţia, conversaţia euristică, problematizarea, exerciţiul, studiul de caz.
b) **Mijloace de învăţământ:** manual, culegeri, platforma educațională Kahoot, platforma educațională Canva, internet, PC, videoproiector.
c) **Moduri de instruire:** organizare frontală şi grupală, în grupuri eterogene

Bibliografia

-Economie manual cls. a XI-a , I. Gavrilă, P.Tănase Ghiţă, D. Niţescu, C-tin Popescu, Ed. Editura Economică.

-Culegere Economie, Teste de economie, Mariana Voicu, Ed. Humanitas

-Programa şcolară pt. cls a XI-a

2. Desfaşurarea lecţiei

a) Moment organizatoric- 2-3min, verificarea prezenţei, a materialului didactic, a curăţeniei clasei, a atitudinii elevilor.

b) Se prezintă proiectele în platforma Canva a grupelor de elevi stabilite în orele anterioare, în care se face o evaluare aproximativă a costurilor și profitului unor întreprinderi ipotetice 20 min.**:**

https://www.canva.com/design/DAFURWePwHM/27dXYXdG5aLYpZ8qyvrB-A/view?utm_content=DAFURWePwHM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

https://www.canva.com/design/DAFUWw__z0k/saWlE8YFButGHOsDr1hJzA/view?utm_content=DAFUWw__z0k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

c) Aplicarea unui test grilă cu 10 itemi, cu privire la profit, utilizând platforma Kahoot. – 20 min.

https://create.kahoot.it/details/10f45eb3-e336-46a4-b1ed-d7c64692706c sau o alta varianta cu 15 itemi:

https://create.kahoot.it/details/4c2045d7-893b-48e0-9fc6-64e29d1192ef

Elevii au nevoie de telefoane cu conexiune la internet, astfel încât să se poată înregistra pe platforma Kahoot şi să intre în joc. Vor primi o evaluare imediată, iar la final se va afişa un clasament al elevilor în funcţie de corectitudinea şi rapiditatea răspunsurilor.

Itemii sunt :

1. Profitul este: a) venitul posesorului forţei de muncă;
   b) diferenţa dintre venituri şi cheltuieli de producţie;
   c) diferenţa dintre venituri şi cheltuieli salariale;
   d) excedentul costurilor de producţie faţă de încasări.

2. Gradul de profitabilitate a firmei se exprimă cu ajutorul :
   a) Ratei amortizării;
   b) Productivităţii muncii;
   c) Masei profitului;
   d) Ratei profitului.

3. Rata profitului, calculată la costul de producţie faţă de rata profitului calculată la cifra de afaceri, este :
   a) Într-o relaţie inversă;
   b) Mai mică;
   c) Mai mare;
   d) Egală.

4. O firmă se situează la pragul de rentabilitate a activităţii, atunci când :
   a) Producţia realizată generează supraprofit;
   b) Încasări ‹ cheltuieli;
   c) Încasări › cheltuieli;
   d) Venitul total = costul total.

5. Profitul legitim se obţine datorită:
   a) Creşterii costurilor;
   b) Perfecţionării tehnicii şi tehnologiilor de producţie;
   c) Inflaţiei;
   d) Eliminării unor cheltuieli destinate protecţiei mediului.

6. Dacă o bâtă de baseball împreună cu o minge de baseball costă 10 dolari şi 10 cenţi, iar bâta este mai scumpă decât mingea cu 10 dolari, cât valorează o minge de baseball:
   a) 10 dolari;
   b) 10 cenţi;
   c) 5 cenţi;
   d) 1 dolar.

7. Dacă preţul unitar este de 10 um., iar costul mediu este de 8 um., ce producţie trebuie realizată pentru a ajunge la un profit total de 150 um. :
   a) 100 bucăţi;
   b) 150 bucăţi;

c) 75 bucăţi;
d) 35 bucăţi.

8. Dacă firma A înregistrează o cifră de afaceri de 100 mil., la un cost total de 85 mil., iar firma B înregistrează o cifră de afaceri de 10 mil., la un cost de 8,5 mil., este mai rentabilă:
   a) Firma A, deoarece are un profit mai mare;
   b) Cele două firme sunt la fel de rentabile;
   c) Firma B, deoarece are costuri mai mici;
   d) Firma A, deoarece are o cifră de afaceri mai mare.

9. La o rată a profitului, calculată la costuri, de 25%, o cifră de afaceri de 100 de milioane um. asigură firmei un profit de:
   a) 25 mil.;
   b) 80 mil.;
   c) 20 mil.;
   d) 30 mil.

10. Un cumpărător necinstit sustrage din casa de bani a unui gestionar, pe când acesta era întors cu spatele, o bancnotă de 100 lei. Apoi, clientul necinstit cumpără cu bancnota respectivă bunuri în valoare de 70 de lei şi primeşte şi un rest de 30 de lei. Cu cât a ieşit în pierdere gestionarul:
    a) Cu 100 lei;
    b) Cu 130 lei;
    c) Cu 170 lei;
    d) Cu 200 lei.

d) se fac aprecieri cu privire la nivelul de cunoştinţe, se corectează răspunsurile eronate.(5 minute)

PROIECT DIDACTIC

Prof. Bughiuș Gabriela,
Colegiul Economic „Anghel Rugină” Vaslui

Unitatea de învăţământ: Colegiul Economic „Anghel Rugină” Vaslui

Data: 24.06 2022

Clasa: a X-a D

Profesor: Bughiuș Gabriela

Unitatea de învăţare: STRUCTURA ȘI DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII

Subiectul lecţiei: RECAPITULARE PERSONALITATEA

Tipul lecţiei: recapitulare și sistematizare de cunoștințe

Obiective fundamentale:

1. sistematizarea cunoștințelor referitoare la laturile personalității
2. însușirea și utilizarea corectă a limbajului psihologic

Obiective operaționale:

Elevul să fie capabil să :

1. să utilizeze corect conceptele de bază ale laturilor personalității;
2. să precizeze principalele caracteristici ale laturilor personalității;
3. să recunoască în exemple trăsături ale laturilor personalității;
4. să stabilească corelații între laturile personalității;
5. să realizeze profilul temperamental, aptitudinal și caracterial al unei persoane;
6. să argumenteze importanța cunoștințelor de psihologie în actul cunoașterii umane.

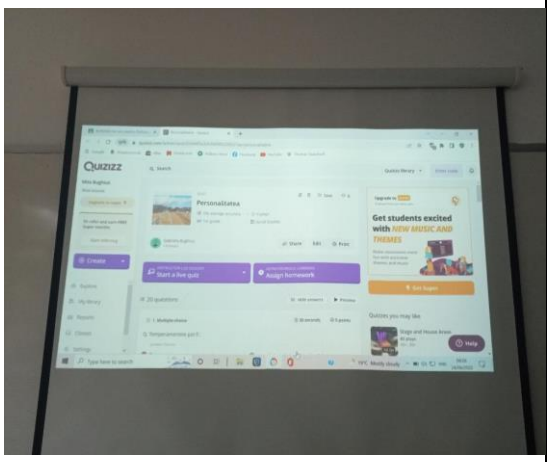
Metode şi procedee: conversaţia euristică, exerciţiul, explicaţia didactică, expunerea, problematizarea, https://quizizz.com/join/quiz/62b485a3a6300900208027ae/start.

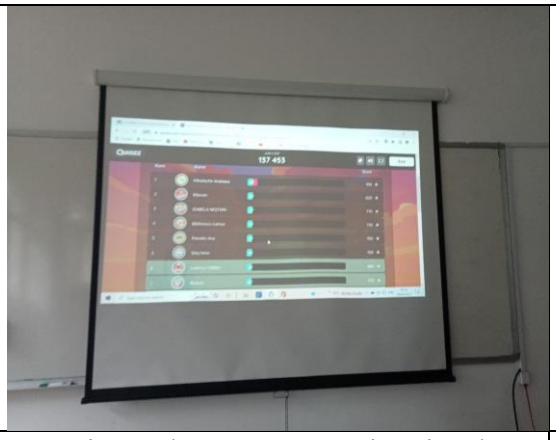
Material didactic: fişe de lucru, post-it-uri, flipchart, secvență din filmul „Nick Vujicic / Motivație, perseverență și acțiune”, markere, videoproiector.

Material bibliografic:

- Sălăvăstru, D. (2006), Didactica psihologiei. Perspective teoretice și metodice. Ediția a II-a, Editura Polirom, Iaşi;
- Lupșa, E., Bratu, V. (2005), Psihologie: manual pentru clasa a X-a , Editura Corvin, Deva;
- http://www.youtube.com/watch?v=7cWt46ZsHoc

Nr. Crt.	Secvenţele lecţiei	Ob.	Conţinutul instructiv-educativ	Metode şi procedee	Evaluare
1.	**Moment organiza-toric (1 ')**		Pregatirea materialelor necesare lecţiei; Asigurarea atmosferei necesare desfăşurării lecţiei		
2.	**Captarea atenţiei (4')**	O1 O2	Se prezintă elevilor următorul citat: *„Personalitatea este pentru om ceea ce parfumul este pentru o floare”* (Charles Michael Schab). Cum interpretaţi acest citat? Cu ajutorul elevilor, profesorul evidențiază următoarea idee: *Așa cum parfumul florilor diferă de la o floare la alta, așa și personalitatea diferă de la o persoană la alta, fiind **unică și originală.***	Conversați a euristică	Aprecieri verbale individua-le și frontale
3.	**Recapitula-rea și sistemati-zarea cunoștințe-lor** **(3')** **(23')**	O1 O2 O3	Profesorul reamintește elevilor subiectul lecției de recapitulare, ***Recapitulare – Personalitatea***, expune obiectivele și prezintă la flipchart structura planului de recapitulare pe care elevii l-au primit într-o oră anterioară. Structura planului de recapitulare: **Laturile personalității:** *1. Temperamentul* - Definiție și caracterizare; - Tipologii temperamentale; - Locul temperamentului în structura personalității. *2.Aptitudinile* - Definiție și caracterizare; - Inteligența ca aptitudine generală; - Teorii ale inteligenței. *3.Caracterul* - Definiție și caracterizare; - Analiza structurală a carcacterului; *4.Personalitatea* Definiție și caracterizare; Modelul trăsăturilor. Profesorul prezintă elevilor o secvență video „Nick Vujicic / Motivație, perseverență și acțiune”. Elevii sunt	Expunerea	

	(15')	O4 O5 O4 O6	solicitați să fie atenți la persoana din film, astfel încât, după vizionarea filmului să îl poată descrie pe Nick din punct de vedere psihologic cât mai bine. După vizionarea secvenței video, elevii sunt împărțiți în 5 grupe și li se distribuie următoarele sarcini de lucru: **Grupul 1:** descrierea lui Nick după tipologia lui Hippocrate și Galenus; **Grupul 2:** descrierea lui Nick după tipologia lui I.P.Pavlov; **Grupul 3:** descrierea lui Nick după tipologia lui Jung și Eysenck; **Grupul 4:** descrierea lui Nick pe baza trăsăturilor caracteriale / piramida caracterială (Gordon Allport); **Grupul 5**: descrierea lui Nick din punct de vedere aptitudinal (tipuri de aptitudini, tipuri de inteligență). Pentru a antrena grupul clasă în consolidarea si sistematizarea cunoștintelor acumulate elevii vor rezolva întrebările din: https://quizizz.com/join/quiz/62b485a3a6300900208027ae/start. 	Exercițiul Explicația didactică QUIZIZZ	Aprecieri verbale individua-le și frontale Apreciere prin note.

					
4.	**Concluzii (4′)**	O4 O6	Atunci când suntem în situația de a descrie o persoană pe care o cunoaștem, ce tip de descriere este indicat să folosim? Descrierea temperamentului, aptitunilor sau caracterului? Răspunsurile elevilor se direcționează către evidențierea interrelaționării laturilor personalității. Profesorul reprezintă grafic relația dintre dimensiunile personalității. Se fac aprecieri de final de activitate și se enunța tema pentru acasă - aplicația 1/pag 75 din manual.	Problemati-zarea Explicația didactică	Aprecieri verbale individu-ale și frontale

Anexa 1

Fișa de lucru - Recapitulare procese cognitive

Disciplina : Psihologie

I. Asociați corespunzător denumirea operației gândirii din coloană A cu descrierea ei din coloana B.

Coloana A	**Coloana B**
1. comparația	**a.** extinderea la o întreagă categorie de obiecte a unei relații stabilite între 2 obiecte sau fenomene;
2. analiza	**b.** reorganizarea părților după o nouă schemă sau stabilirea unor legături între obiecte;
3. sinteza	**c.** alăturarea pe plan mental a 2 obiecte sau fenomene în vederea sesizării asemănărilor și diferențelor dintre acestea;
4. abstractizarea	**d.** separarea pe plan mental a obiectelor în elementele lor componente;

5. generalizarea	**e.** izolarea pe plan mental a unor aspecte esențiale ale obiectelor și fenomenelor.

II. Citiți cu atenție enunțurile următoare și identificati răspunsurile corecte:

https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=68fb8ede-0fdc-40e3-acd5-779d9b51c7d7

III. Definiți procedeul imaginativ și daţi un exemplu care să reflecte unul dintre ele.

IV. Apreciați corectitudinea următoarelor enunțuri și notaţi în dreptul ei litera **A**, dacă apreciaţi că enunţul este adevărat, sau **F,** dacă apreciaţi că enunţul este fals.

1. Imaginația creatoare constă în construirea mentală a imaginii unor locuri, fenomene, persoane, obiecte ce nu pot fi percepute direct.
2. Imaginația reproductivă constă în proiectarea mentală a drumului propriu de dezvoltare.
3. Reveria apare atunci când suntem într-o stare de relaxare.
4. Visul de perspectivă are un rol major în motivarea activității umane.
5. Conceptele sunt organizate ierarhic.
6. Problemele bine definite urmăresc strategii euristice.
7. A treia etapă a rezolvării de probleme este avansarea ipotezelor.
8. Memoria senzorială are rolul de realiza o serie de operații mentale.

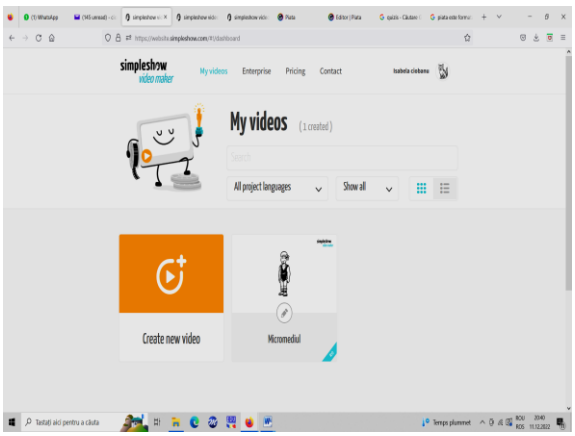
V. Urmăriți materialul următor: https://app.simpleshow.com/edit/LsWjOb3xMA/visualize și răspundeți la întrebarea: Care este volumul memoriei?

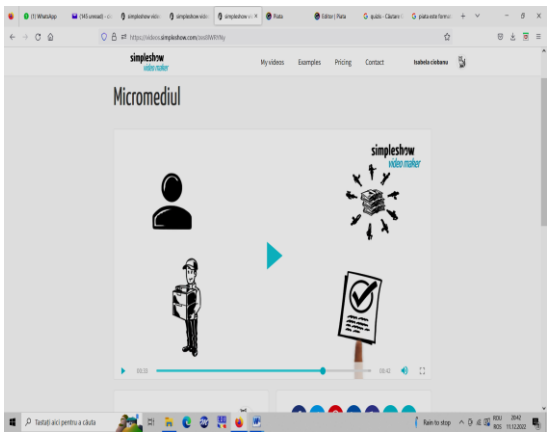
MODELE DE ACTIVITĂȚI

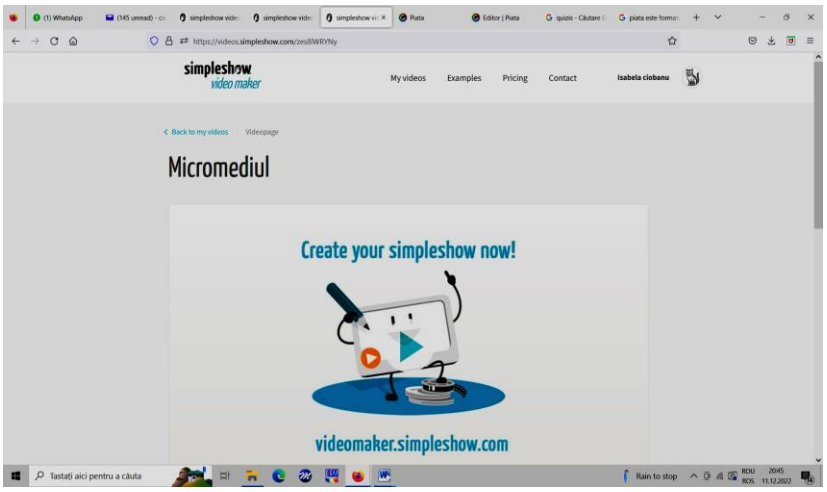
Prof. Ciobanu Isabela,
Colegiul Economic „Anghel Rugină” Vaslui

Ca urmare a participării la cursul de formare „*Interactive ICT-based, digital and web tools for an effective blended, flipped and cooperative learning*”, organizat de Enjoy Italy, în Roma - Italia, în cadrul Proiectului Erasmus + pentru mobilități în domeniul educaţiei școlare în perioada 6 iunie-10 iunie 2022, am realizat următoarele activități:

1. În cadrul lectiei de comunicare de noi cunoștințe **Micromediul**, la modulul **Marketing**, clasa a XI-a F, s-a folosit platforma de invatare simpleshow video maker Video Creator, aceasta facilitând procesul de învățare prin editarea video a unor materiale cu imagini și animații corelate la conținutul textului. Elevii au vizualizat filmul la videoproiector și au primit un link de accesare https://videos.simpleshow.com/zes8lWRYNy) pe grupul clasei de pe platforma Classroom pentru reluarea informațiilor dacă este cazul. Linkul poate fi accesat de pe orice dispozitiv: telefon, tabletă, laptop, PC și nu este necesară crearea unui cont de elev pe platforma https://website.simpleshow.com/.

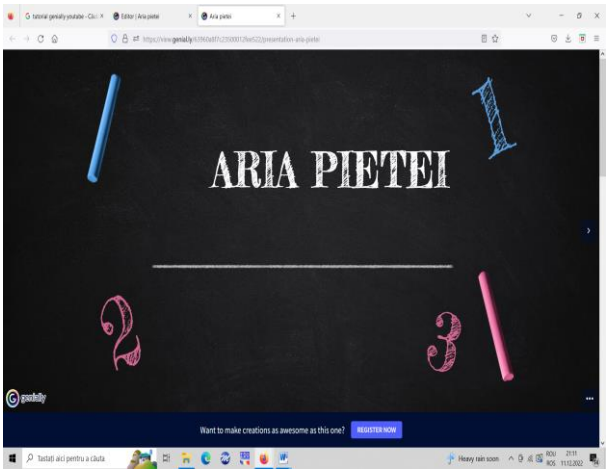


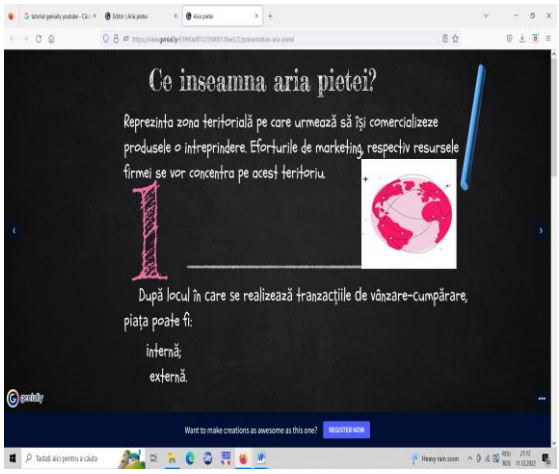


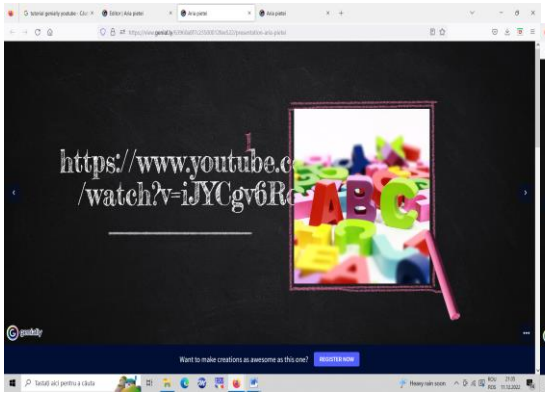


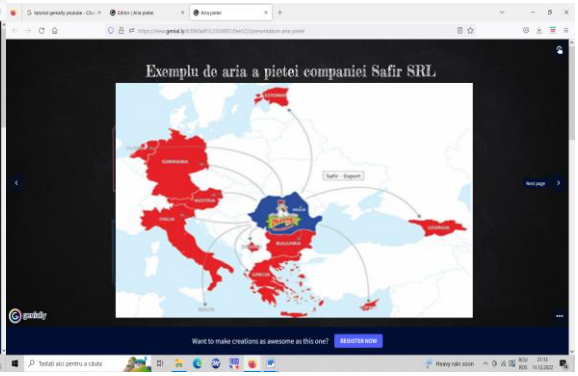
2. Activitatea a vizat însușirea unor noțiuni teoretice la modulul **„Marketing**”, lecția – **Aria pietei**, prin utilizarea unor instrumente interactive care să faciliteze înțelegerea unor concepte noi și asimilarea acestora. În acest scop s-a utilizat platforma de învătare https://app.genial.ly/editor/ ce permite editarea unor materiale cu imagini și animații corelate cu conținutul textului.

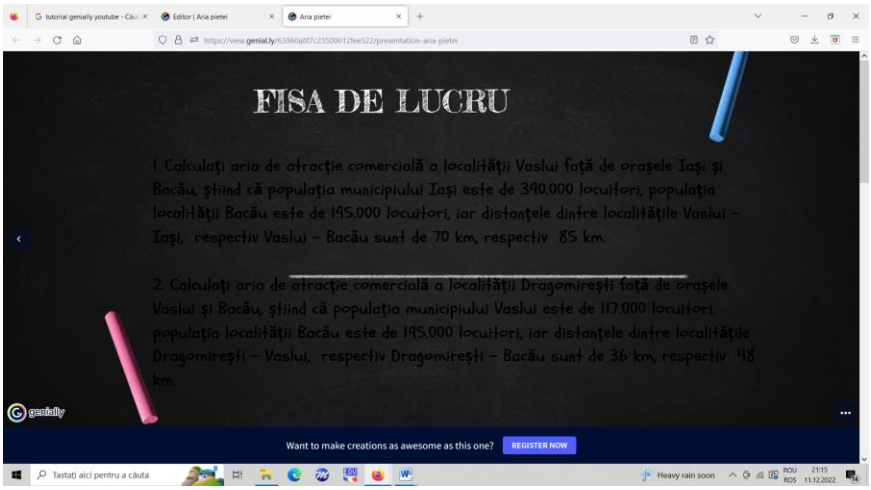
Genially este o platformă online ce permite crearea de infografice, prezentări, imagini interactive, clipuri video, landing pages, jocuțe și quizz-uri, cursuri interactive, rapoarte si multe altele. Pentru vizualizarea prezentarii, elevii au primit linkul de conectare: https://view.genial.ly/63960a8f7c23500012fee522/presentation-aria-pietei/. Prezentarea a fost postată și pe grupul clasei de pe platforma Classroom pentru reluarea informațiilor, dacă este cazul.






https://www.youtube.c
/watch?v=iJYCgv6Rc
Want to make creations as awesome as this one?
REGISTER NOW


Exemplu de aria a pietei companiei Safir SRL
Want to make creations as awesome as this one?
REGISTER NOW


FISA DE LUCRU
1. Calculați aria de atracție comercială a localității Vaslui față de orașele Iași și Bacău, știind că populația municipiului Iași este de 390.000 locuitori, populația localității Bacău este de 195.000 locuitori, iar distanțele dintre localitățile Vaslui – Iași, respectiv Vaslui – Bacău sunt de 70 km, respectiv 85 km.
2. Calculați aria de atracție comercială a localității Dragomirești față de orașele Vaslui și Bacău, știind că populația municipiului Vaslui este de 117.000 locuitori, populația localității Bacău este de 195.000 locuitori, iar distanțele dintre localitățile Dragomirești – Vaslui, respectiv Dragomirești – Bacău sunt de 36 km, respectiv 48 km.
Want to make creations as awesome as this one?
REGISTER NOW

CONNAISSONS LA FRANCE!

Prof. Borţun Cristina-Anca,
Colegiul Economic „ Anghel Rugină" Vaslui

Tipul de activitate: atelier cu elevii;

Durata : 50 minute ;

Resurse umane : elevii clasei a IX a ;

Scop : activitatea își propune cunoașterea unor aspecte de cultură și civilizaţie despre Franţa.

Obiective :

-dezvoltarea competenţei de exprimare orală în limba franceză;

-identificarea vecinilor Franţei pe hartă;

- identificarea și recunoașterea monumentelor franceze;

Rezultate așteptate :

-creșterea aprecierii și atractivităţii limbii și culturii franceze;

-dobândirea unor informaţii de cultură și civilizaţie franceză.

Indicatori de realizare : fiecare elev va putea, la finalul activităţii, să prezinte cel puţin trei informaţii noi despre Franţa (vecini, fluvii, monumente, atracţii turistice, etc)

Metode și tehnici : conversaţia, jocul, analiza, brainstorming, discuţii frontale, lucrul în echipă, evaluarea pe platforma *Nearpod.Time to climb*

Resurse materiale : sala de clasă, harta, proiector, videoclip-uri, fișe de lucru.

Scenariu didactic

1. **Moment organizatoric :** ***(3min)***
   - Salut, prezenţă;
2. **Anunţarea subiectului lecţiei și a obiectivelor :** ***(10 min)***

Brainstoming : profesorul propune elevilor să creeze un acrostih cu termeni ce ar avea legătură cu Franţa.

Ex F*romage*

R.....

A……

N……

C……

E……

Se notează răspunsurile la tablă, se oferă informaţii suplimentare, explicaţii**.**

Profesorul împarte clasa în trei grupe : **(15 min)**

1. Grupa 1-Franţa : aspecte geografice (vecini, râuri, orașe importante, lanţuri muntoase)
2. Grupa 2-Franţa : simboluri distinctive (steag, imn, monedă, formă de organizare politică)
3. Grupa 3-Franţa : obiective și atracţii turistice.

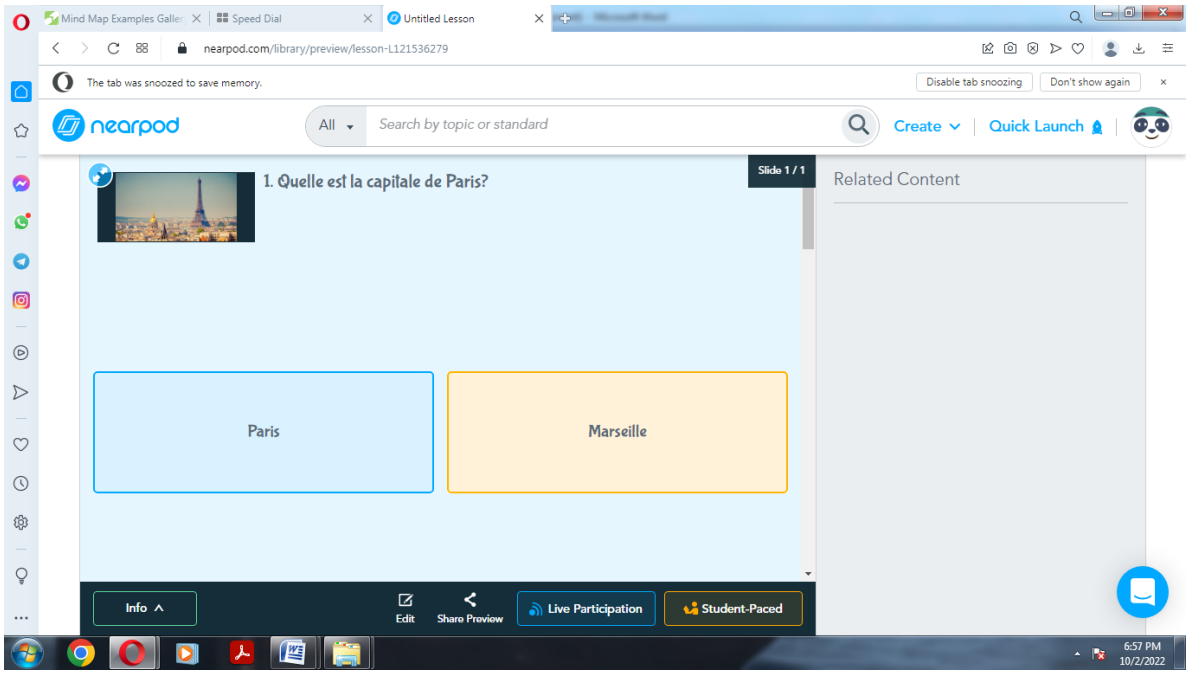
Fiecare grupă va folosi conexiunea la internet și site-ul https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Accueil_principal

Elevii vor prezenta informaţiile găsite și se vor face, dacă este cazul completări. Se va folosi harta Franţei.

Pentru a completa și fixa informaţiile primite, profesorul va prezenta un videoclip cu principalele atracţii și monumente turistice ale Franţei. https://www.youtube.com/watch?v=D54VUGhhYnU

3. Generalizarea și evaluarea perfomanţelor *:* ***(15 min)***

Profesorul prezintă elevilor platforma educaţionala NEARPOD, cu ajutorul proiectorului. Evaluarea se va face sub forma ludică, *Time to climb*. Fiecare elev va primi un cod unic, cu ajutorul căruia se vor conecta pe acest site. Dupa ce s-au conectat toţi, se pornește evaluarea interactivă. Iată un exemplu:



La final, fiecare elev va primi un feed-back al răspunsurilor date la această evaluare. Profesorul are o "oglindă" de ansamblu a activităţii elevilor.

4.Tema pentru acasă –aprofundare : ***(3 min)***

Prezentarea unui obiectiv turistic francez descoperit în clasă în 10-15 rânduri

5.Evaluarea activităţii: ***(4 min)***

Profesorul apreciază verbal și prin note elevii care au răspuns și s-au remarcat în cadrul activităţii.

JOYEUSES FÊTES !

Prof. Borţun Cristina-Anca,
Colegiul Economic „Anghel Rugină" Vaslui

Tipul de activitate: atelier cu elevii;

Durata : 50 minute ;

Resurse umane : elevii clasei a X a ;

Scop : activitatea își propune cunoașterea unor aspecte de cultură și civilizaţie, sărbătoare de Crăciun în Franţa.

Obiective :

-dezvoltarea competenţei de înţelegere și exprimare orală în limba franceză;

-cunoașterea tradiţiilor și obiceiurilor de Crăciun în Franţa;

Rezultate așteptate :

-creșterea aprecierii și atractivităţii limbii și culturii franceze;

-dobândirea unor informaţii de cultură și civilizaţie franceză.

Indicatori de realizare : fiecare elev va putea, la finalul activităţii, să prezinte cel puţin trei informaţii noi despre sărbătoarea de Crăciun în Franţa și să folosească vocabularul specific.

Metode și tehnici : conversaţia, jocul, analiza, brainstorming, discuţii frontale, lucrul în echipă, carte mentală realizată pe coogle.it.

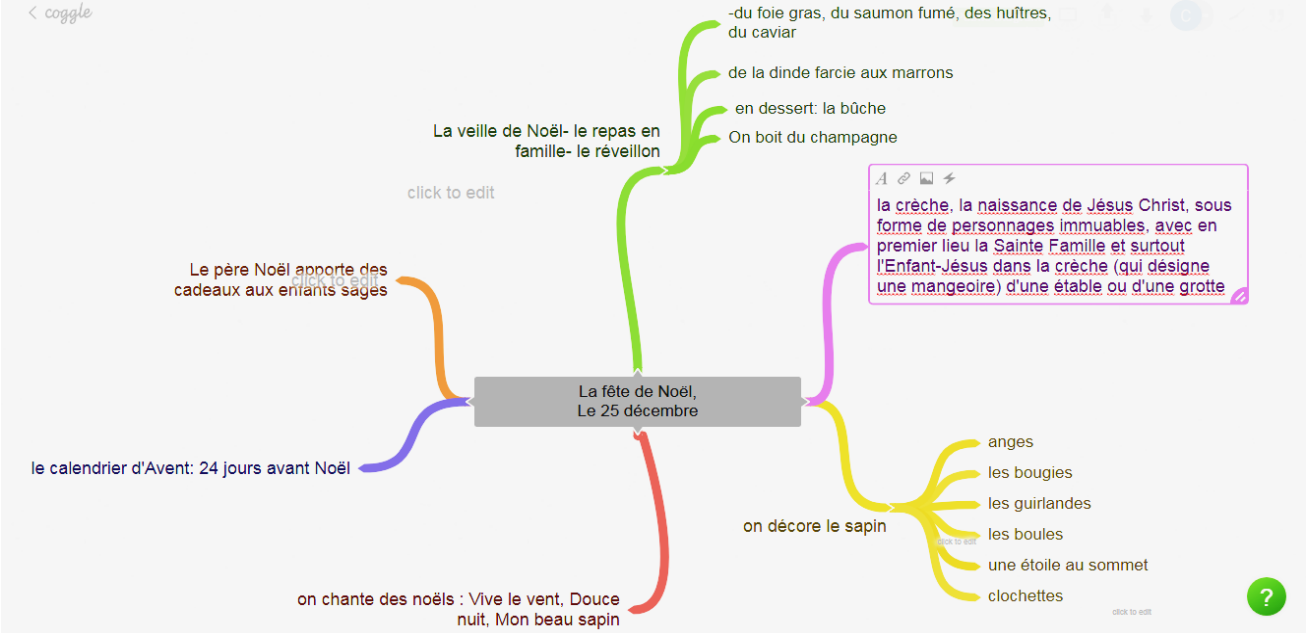
Resurse materiale : sala de clasă, harta, proiector, videoclip-uri, fișe de lucru, coogle.it.

Scenariu didactic

1. **Moment organizatoric :** ***(3min)***
   - Salut, prezenţă;
2. **Anunţarea subiectului lecţiei și a obiectivelor :** ***(10 min)***

Brainstoming : profesorul propune elevilor să identifice elementele simbolice ale Crăciunului în România. Se notează răspunsurile elevilor (masa, bradul, colindele, etc.) ***(3 min)***

Profesorul prezintă rând pe rând particularităţile fiecărui simbol identificat de elevi adaptat Franţei, cu ajutorul unei cărti mentale care apoi va fi distribuită elevilor https://coggle.it/diagram/Y5NY_71Eo51jvOfq/t/la-fête-de-noël%2C-le-25-décembre ***(10 min)***



3. Generalizarea şi evaluarea perfomanţelor *:* ***(15 min)***

Profesorul propune elevilor exerciţii pentru a reutiliza lexicul prezentat: tip grilă, rebusuri, de reordonare a propoziţiilor și activităţi de interacţiune verbală *(Quand décorez-vous le sapin ? Avec qui ? De quels cadeaux rêvez-vous cette année ? Quels cadeaux voulez-vous offrir à vos parents ?)*

4.Tema pentru acasă –aprofundare : ***(3 min)***

Présentez les traditions et les coutumes de Noël en France, en 12 lignes.

Prezentaţi tradiţiile și obiceiurile de Crăciun în Franţa

5.Evaluarea activităţii: ***(4 min)***

Profesorul apreciază verbal și prin note elevii care au răspuns și s-au remarcat în cadrul activităţii

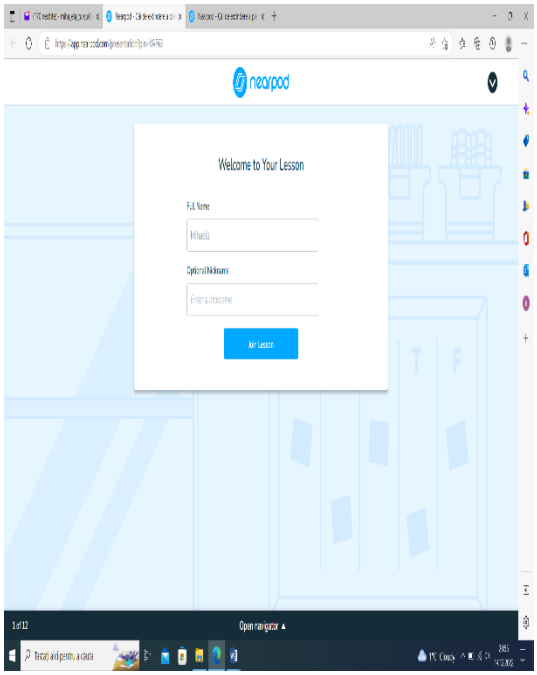
MODELE DE ACTIVITĂȚI

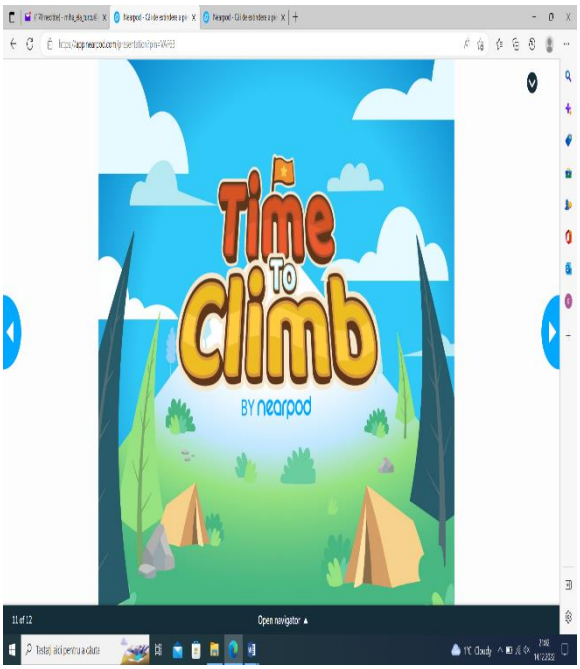
Prof.Paraschiv Mihaela ,
Colegiul Economic „Anghel Rugină” Vaslui

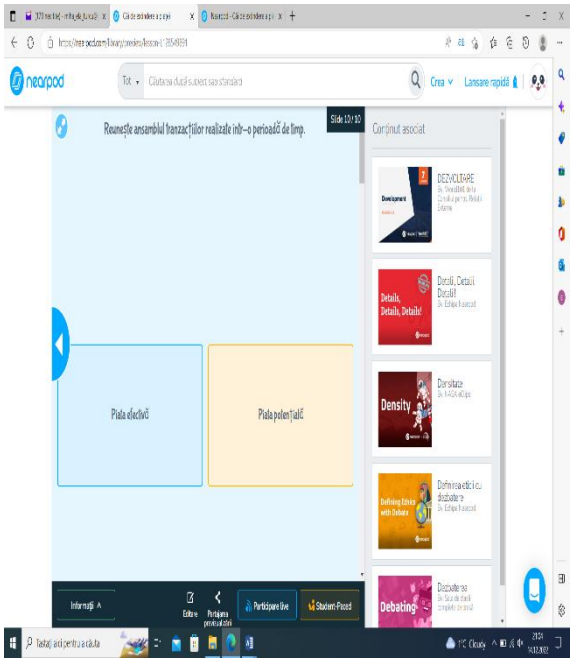
Ca urmare a participării la cursul de formare „*Interactive ICT-based, digital and web tools for an effective blended, flipped and cooperative learning*”, organizat de Enjoy Italy, în Roma - Italia, în cadrul Proiectului Erasmus + pentru mobilități în domeniul educaţiei școlare în perioada 6 iunie-10 iunie 2022, am realizat următoarele activități:

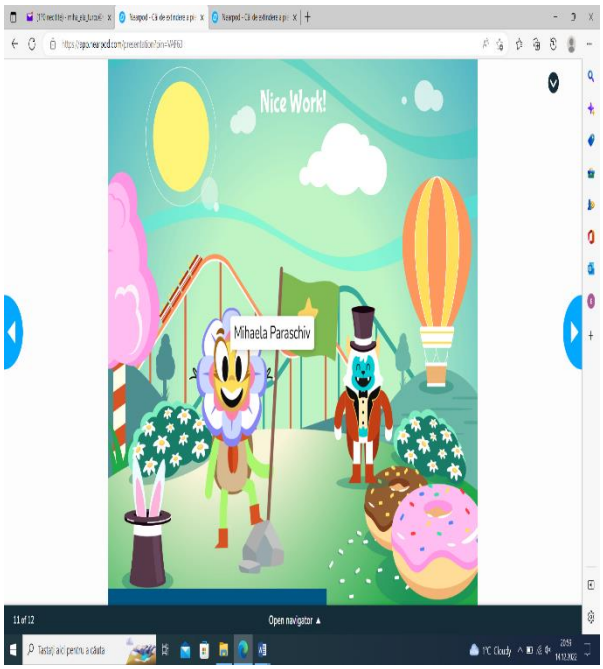
1. NEARPOD - TIME TO CLIMB

În cadrul lecției de comunicare de noi cunoștințe **Căi de extindere a pieței**, la modulul **Marketing**, clasa a XI-a D, s-a folosit platforma de învățare Nearpod (https://app.nearpod.com/). Linkul de accesare a fost distribuit pe grupul clasei de pe platforma Classroom. Elevii au accesat linkul https://app.nearpod.com/?pin=VAF63 pentru parcurgerea integrală a materialului. După transmiterea noilor cunoștințe, s-a urmărit fixarea acestora printr-un joc interactiv ***„Time to climb”***. Dupa autentificarea tuturor elevilor, jocul se poate derula.







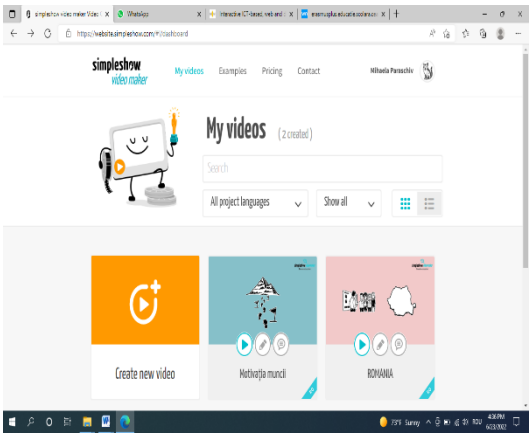


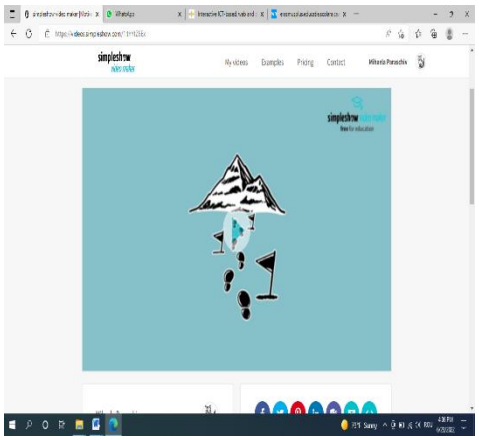
Time to Climb este un joc educațional extrem de interactiv și stimulativ în cadrul platformei Nearpod. Elevii se conectează în același timp, fiecare răspuns corect aducându-i mai aproape de vârful muntelui.

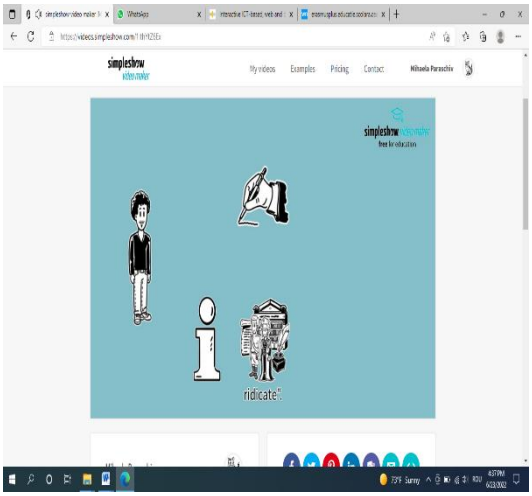
2. SIMPLE SHOW

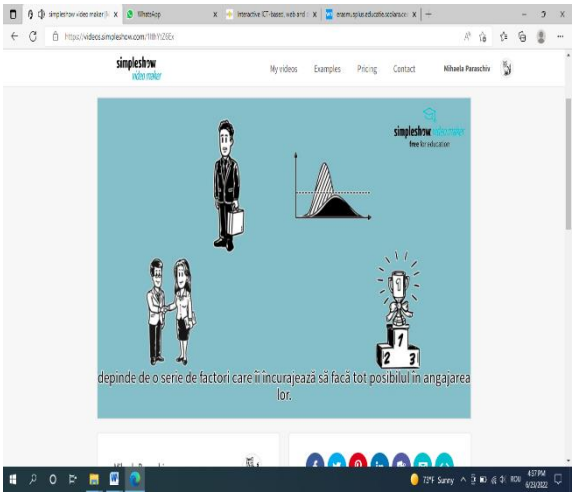
Activitatea a vizat însușirea unor noțiuni teoretice la modulul **„Economia întreprinderii**”, lecția – **Motivația muncii**, prin utilizarea unor instrumente interactive care să faciliteze înțelegerea unor concepte noi și asimilarea acestora. În acest scop s-a utilizat platforma de învătare simpleshow video maker Video Creator ce permite editarea video a unor materiale cu imagini și animații corelate cu conținutul textului. De altfel, permite introducerea unei voci precum și a subtitrării. Elevii au vizualizat filmul la videoproiector și au primit un link de accesare (https://videos.simpleshow.com/1lthYtZ6Ex) pe grupul clasei de pe platforma Classroom pentru reluarea informațiilor dacă este cazul. Linkul poate fi accesat de pe orice dispozitiv: telefon, tabletă, laptop, PC și nu este necesară crearea unui cont de elev pe platforma https://website.simpleshow.com/

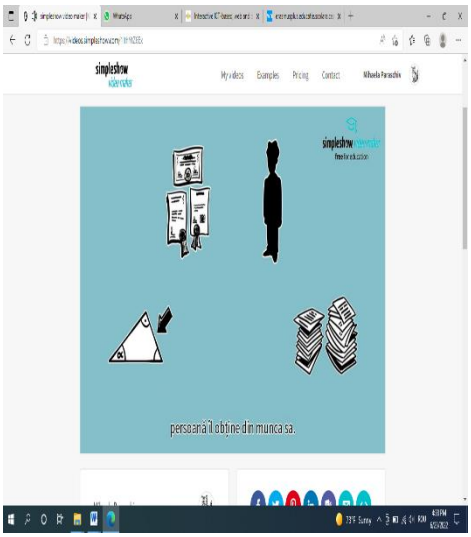
.

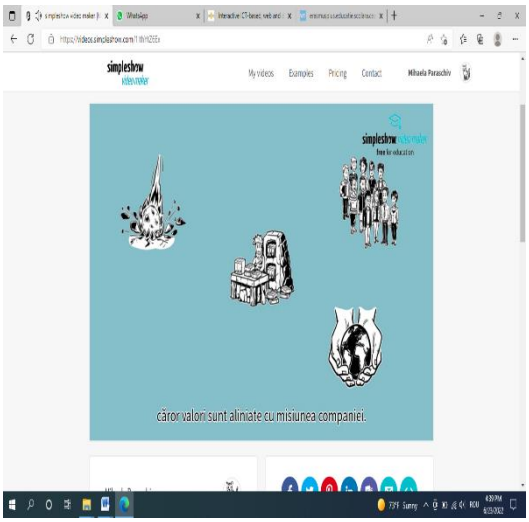

My videos (2 created)
Create new video
Motivația muncii
ROMANIA




ridicate".


depinde de o serie de factori care îl încurajează să facă tot posibilul în angajarea lor.


persoană îl obține din munca sa.


căror valori sunt aliniate cu misiunea companiei.

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Echipa de proiect









Acreditare Erasmus+ (01.03.2021-30.12.2027)

PRODUS FINAL realizat în cadrul Proiectului de mobilități în domeniul Educației Școlare Erasmus+ KA1,

nr.2021-1-RO01-KA121-SCH-000005887

Perioadă derulare proiect:01.09.2021 – 30.11.2022

Grant aprobat 42 900 Euro

ISBN 978-606-755-179-2