



ERASMUS+

Parteneriate strategice
pentru școală

Educație

GE-STEAM

Egalitatea de gen în Știință,
Tehnologie, Inginerie, Artă și
Matematică

GE-STEAM

IO3 – Introducerea ART în STEM



Project Identification

Program	:	Erasmus+
Acțiune	:	Parteneriate strategice pentru școală
Titlul proiectului	:	Egalitatea de gen în Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică
Numărul proiectului	:	2020-1-RO01-KA201-080189
Acronim de proiect	:	GE-STEAM
Data începerii proiectului	:	01-10-2020
Durata totală a proiectului	:	24 luni
Data finalizării proiectului	:	31-08-2022

Project's Partners





CONTENTS

CAPITOLUL UNU	4
1. Noțiuni introductive	4
2. Învățare bazată pe proiecte / PBL / în educația Steam	10
2.1 Aplicarea PBL în grădiniță și grădiniță.....	11
2.2 Aplicarea PBL în etapa inițială și școala primară	12
2.3 Implementarea PBL în învățământul secundar inferior	13
CAPITOLUL DOI.....	15
IMAGINI ȘI MATERIALE ALE LECȚILOR IMPLEMENTATE CARE VA AJUTA ȘI PLANIFICAȚI ACTIVITATEA	18
LECȚIA 1: Fetele se îmbracă în roz, băieții se îmbracă în albastru	18
LECȚIA 2: Profesii pentru bărbați și/sau femei.....	23
LECȚIA 3: Cine este un șofer mai bun?.....	27
LECȚIA 4: Spațiul este pentru toată lumea.....	32
LECȚIA 5: Jucăriile sunt pentru toată lumea	36



IO3 - Introducerea artei în STEM - Ghid pentru profesori și activități de auto-învățare Kit-handson pentru copii

CAPITOLUL UNU

Introducerea artei în STEM –

Ghid de utilizare a ÎNVĂȚĂRII BAZATE PE PROIECTE /PBL/ pentru profesori

1. Noțiuni introductive

Când vorbim despre libertatea în relația dintre profesor și elev, și despre dimensiunile sale pedagogice, trebuie să discutăm despre ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE / PBL /. PBL eliberează de rolurile lor clasice ambele părți în procesul educațional – profesor și elev. Profesorul dintr-un utilizator de cunoștințe structurate formal, mereu gata să umple clișeele cu decizii, devine o capacitate care pune direct probleme de rezolvat.

PBL îl face pe lectorul monoton să devină un consultant care, cu finețea cunoștințelor discrete, dă direcție, marchează traseul și împărtășește regulile cu studenții săi.

Este partener, navigator, gestionează și facilitează procesul de învățare „reîntorcând” elevii pe drumul cel bun, atunci când este nevoie, pentru că aceștia nu mai sunt doar ascultători, ci cei care caută, modelează, structurează, rezumă, împărtășesc și prezintă.

Când elevii ajung la un alt produs educațional prin dezvoltarea unui alt proiect, fără măcar să-și dea seama, ei deja își planifică și își gestionează timpul, lucrând împreună în timp ce iau decizii și sunt critici. Capacitatea de a te pune în locul



celuilalt, de a-l asculta și de a-l evalua, iar apoi de a te putea evalua, echilibrează nivelul de stres al testului și stimulează creativitatea.

Modelul de învățare bazat pe proiecte mobilizează învățarea deoarece obligă predarea clasică să cedeze bogăția de resurse informaționale găsite de copii, stimulându-le exprimarea personală. Acest model energizează cooperarea și toleranța, asigură extinderea sferei cunoștințelor individuale, dând o șansă liderilor care nu și-au descoperit încă încrederea în sine.

Baza teoretică a învățării bazate pe proiecte este constructivismul.

În acest model, profesorul trebuie să creeze condițiile potrivite pentru ca elevul să-și poată construi învățarea. Unele dintre ideile principale ale acestui model sunt următoarele:

- Învățare semnificativă – elevul trebuie să creadă că ceea ce învață îi poate servi în viața reală, iar profesorul trebuie să adapteze obiectivele de învățare în funcție de caracteristicile elevilor săi.
- Învățând să descoperi - Profesorii nu trebuie să răspundă la fiecare întrebare adresată, dar trebuie să ofere elevilor instrumentele necesare pentru a le descoperi ei înșiși.
- Învățare în trepte – învățarea ar trebui să fie graduală, astfel încât elevii să aibă mereu o provocare, dar nu atât de mare încât să-i demotiveze sau să-i împiedice să progreseze.
- Imitarea unui model - elevii urmează modelul unei persoane care a stăpânit deja ceea ce doresc să învețe - comportament, cunoștințe, profesie și multe altele.

În modelul pedagogic prezentat se pune accent pe formarea în competențe. Profesorul trebuie să stabilească ce abilități, cunoștințe și atitudini sunt necesare pentru dezvoltarea unei vieți de calitate, depășind stereotipurile despre inegalitatea de gen. <https://bg.warbletoncouncil.org/modelos-pedagogicos-16237#menu-4>



Etapele pregătirii, organizate după ideile constructivismului, sunt:

1. Stimularea interesului – alegerea unei teme care determină condiții pentru formarea de opinii contradictorii în sala de clasă;
2. Formarea grupelor - clasa școlară se împarte în diverse grupe, indiferent de caracteristici - abilități, gen, origine etnică etc.;
3. Dezvoltarea relațiilor în grup - profesorul stimulează comunicarea în cadrul grupurilor pe baza trăsăturilor comune și a opiniilor împărtășite între participanți;
4. Alegerea subiectului este principiul conducător, precum și interpretarea subiectului principal - subiectul ar trebui împărțit în părți mici, deoarece fiecare grup are propriul subiect subtipic pentru dovedirea și validarea muncii fiecărui grup este necesară și importantă pentru atinge tema principală;
5. Împărțirea ulterioară a subiectului dat - subtema este împărțită în segmente și mai mici, astfel încât fiecare membru al grupului să aibă propria sa sarcină pentru care este responsabil;
6. Dezvoltarea subtemei - elevii colectează și dezvoltă material pentru propriile sarcini în mod independent și sunt încurajați să se ajute reciproc;
7. Membrii grupului discută despre implementarea sarcinilor independente pe subtema lor;
8. Membrii grupului întocmesc un raport comun;
9. Raportul grupului din rezultatele sarcinii în fața clasei

<http://www.psixoloji.info/2019/02/pedagogika-inovacii.html>
Începutul lucrării la un proiect și prezentarea rezultatului final sunt cele două puncte cheie în PBL. La început provocăm elevii cu problema la care trebuie să găsească o soluție, iar la sfârșit își împărtășesc constatările sub formă de prezentare, discurs, video, site web sau mai mult.

În sala de clasă dominată de PBL, studenții își antrenează gândirea în timpul misiunilor care își îmbunătățesc cunoștințele asupra unui anumit subiect, sau de preferință mai multe, combinate cu pricepere prin legături interdisciplinare. Astfel, proiectele se dovedesc a fi sarcini de anvergură de natură interdisciplinară.



Etapele instruirii bazate pe proiecte sunt:

1. Organizatoric - precizati metoda de lucru, team building si scopul final.
2. Operaționale - principalele activități sunt efectuate de observații, colectare și selecție de materiale, lucru la produsul final.
3. Productiv - finalizarea lucrării la produsul final / tipărirea ziarului (dacă este varianta online), prezentarea ziarului copiilor elevilor din alte clase, părinților și prietenilor.

Lucrul la un proiect permite improvizații legate de mediul de învățare, iar la un moment dat poate fi biblioteca sau curtea școlii, la altul poate fi parcul, muzeul sau galeria de artă a orașului.

Lucrarea pe proiecte împletește cu pricepere activitatea practică a elevilor în cunoștințele lor teoretice, leagă procesul educațional cu experiența lor de viață și cognitivă, socializează copiii, îi face să dobândească treptat aptitudini și competențe inerente personalității moderne.

Elevii trebuie să facă mult mai mult decât să-și amintească orice informație, trebuie să folosească un ordin mai înalt al abilităților de gândire, să învețe să lucreze în echipă și să contribuie cu eforturile lor la succesul acesteia. Ei trebuie să-i asculte pe ceilalți și să-și exprime propriile idei în mod clar, să fie capabili să citească diferite materiale, să scrie, să deseneze sau să se exprime în multe feluri și să facă prezentări eficiente.

Acest lucru duce la formarea mai multor grupuri de abilități:

- abilități de reflexie: pentru a da sens problemei pentru care există o lipsă de cunoștințe; pentru a răspunde la întrebarea: Ce trebuie să învăț pentru a rezolva problema?;
- abilități de cercetare: pentru căutarea independentă a cunoștințelor din diferite domenii; să găsească în mod independent informații specifice în domeniul informațional; pentru a găsi mai multe opțiuni pentru a rezolva problema; a ridica ipoteze; pentru a stabili legături de cauzalitate;



- abilități de lucru în echipă: pentru planificarea echipei; pentru interacțiunea cu fiecare partener; pentru asistență reciprocă în grup în rezolvarea sarcinilor comune; pentru comunicarea parteneriatelor de afaceri; să găsească greșelile partenerilor lor în procesul de muncă și să le elimine;
- aptitudini tehnologice: pentru proiectarea proceselor și/sau produselor; pentru implementarea operațiunilor tehnologice stăpânite anterior; pentru utilizarea corectă a instrumentelor și dispozitivelor; pentru a atinge nivelul stabilit de calitate; să înțeleagă proprietățile materialelor; să asigure siguranța personală și organizarea rațională a locului de muncă;
- abilități de management: pentru planificarea activităților, timpului și resurselor; să ia decizii și să prezică consecințele acestora; să-și analizeze propriile activități.
- abilități de comunicare: de a pune întrebări; pentru participarea la dialog; pentru discuție; a-și apăra propria poziție și punct de vedere; să facă compromisuri rezonabile;
- abilități de prezentare: pentru a ține un discurs public; abilități artistice; pentru utilizarea mijloacelor vizuale în prezentări publice; a formula răspunsuri la întrebări neplanificate (neașteptate) etc. <http://www.bie.org>;
<http://ytotseva.blogspot.com/2017/02/blog-post.html>

Pregătirea și implementarea lucrărilor de proiect se realizează pe următorul model metodologic, care conține cele mai importante componente de conținut și organizare ale argumentării didactice:

- Tema proiectului este legată de obiectivele instruirii și de conținutul învățării, dar în dezvoltarea acestuia elevii au mult mai multă libertate și alegere. Subiectul trebuie să fie real, autentic, semnificativ.
- Scopul și sarcinile proiectului.
- Legătură cu curriculumul.
- Securitatea informațiilor.
- Aspecte organizatorice: durata instruirii; formarea și facilitarea muncii echipelor.
- Activități necesare implementării proiectului.



- Formulare de prezentare a proiectului - expozitii, postere, panouri, dosare, produse; cărți mici sau doar texte; schițe, jocuri de rol și situații;
- organizarea și desfășurarea concursurilor;
- Evaluare și discuție.
- Rezultate - Prezentarea trebuie să fie publică, în fața părinților, profesorilor și altor reprezentanți ai părților interesate și să aducă experiențe pozitive, satisfacție, interes pentru rezultatele activității și altele.

PBL este de obicei realizat de:

- Experiența de viață reală împărtășită și aplicată în sala de clasă,
- Lecții de stăpânire soft skills - schimb de cunoștințe și idei, lucru în echipă, managementul timpului, abilități de prezentare;
- Lecții de stăpânire hard skills – implementare „pe hârtie” cu ajutorul IT soft skills;
- Comunicare diversificată – discuție, scriere, vizualizare, prezentare etc.
- Teatrul în toate formele sale;
- Jocuri de rol;
- Amestecarea genurilor pentru scris și citit – basme, benzi desenate etc.

PBL ține cont de individualitatea elevilor, cu faptul că aceștia învață diferit, ceea ce duce în mod firesc la o abordare diferită în evaluarea lor. Dacă presupunem că PBL este realizat ca un spectacol, atunci fizica, chimia, biologia și alte științe „dificile” de înțeles generează scenele care conduc fiecare acțiune până când cortina cade, chiar și după aceea.

<https://www.monash.edu/stem-education/digital-classroom/steminars/exploring-problem-based-stem-teaching-and-learning-approaches>



2. Învățare bazată pe proiecte / PBL / în educația Steam

Când se vorbește despre PBL în învățământul modern, în ultimii ani, din ce în ce mai des comentate și folosite sunt abordările STEM și STEAM, care îmbină cunoștințe și metodologii care păstrează în mod natural și ușor curiozitatea și interesul copiilor față de chestiuni altfel complexe pentru asimilare, învățare și stăpânire.

Spre deosebire de modelele tradiționale de predare, profesorii care folosesc cadrul STEAM combină discipline folosind sinergii între procesul de modelare, conținutul matematic și științific.

Astfel, elevii pot:

- gândi critic;
- analiza probleme;
- să fie inovatori în abordarea lor de a oferi soluții practice;
- fii mai creativi în rezolvarea problemelor folosind abordări inovatoare și creative.

De aceea, în proiectul nostru am ales abordarea STEAM pentru a „înfrunta” stereotipurile între genuri impuse încă de la început, și mai târziu la vârsta școlară.

Prin Asociația Egalității de Gen și STEAM, care se concentrează pe învățământul preșcolar, primar și secundar inferior, proiectul abordează sub reprezentarea fetelor din STE (A) M (știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică) care ar putea fi femei de succes cu cariera STEAM în viitor.

Acest proiect abordează egalitatea de gen în învățământul preșcolar, primar și secundar inferior și își propune să contribuie la reducerea stereotipurilor prin dezvoltarea unei serii de proiecte de învățare inovatoare și interactive. Acestea ar contribui la schimbarea abilităților practice zilnice și a normelor sociale în ceea ce privește atitudinile și stereotipurile, în special în STEAM și în relația cu profesorii și tinerii.



2.1 Aplicarea PBL în grădiniță și grădiniță

Îngrijirea unei alte noi generații de copii - tehnologic, mobili și adaptabili modifică standardele și cerințele educaționale și începe destul de logic învățarea bazată pe STEAM în primele grupe de grădiniță.

Experiența de viață fragilă pe care o dobândesc copiii în primii ani este extrem de importantă pentru creșterea lor. Educația și învățarea prin jocuri într-un mediu distractiv și sigur stimulează gândirea și curiozitatea copiilor, care sunt o condiție prealabilă solidă pentru succesul în luarea deciziilor în situații reale.

Curiozitatea stimulată excită imaginația copiilor și trezește în mod natural artistul din ei. Nu există copil căruia să nu-i placă să picteze, să picteze, să se joace cu plastilină sau cu lut. De aceea nu este nimic mai ușor decât să provoci copiii să creeze în toate modurile posibile și atât de imperceptibil să „aterizeze” în domeniul STEAM.

Specificații PBL:

- toți copiii participă, iar profesorul îi împarte în mod egal băieții și fetele în mai multe grupuri;
- tema este o succesiune de sarcini elementare clar definite, adaptate vârstei copiilor;
- planificarea preliminară este un fapt, se stabilesc scopuri, se definesc rezultatele scontate;
- copiii sunt încurajați să pună întrebări folosind un limbaj sensibil la gen;
- rezultatul final este cunoscut dinainte - desen, basm, rol într-un spectacol de păpuși;
- analiza rezultatelor este obligatorie - copiii trebuie încurajați pentru munca bine făcută / emoticoane, se pot folosi liste de verificare /;
- Copiii prezintă publicului ceea ce au realizat - copii din alte grupuri, părinți și profesori.



Jocul de rol și imitația sunt extrem de importante pentru această vârstă. Ei construiesc abilitățile sociale și emoționale ale copiilor. O metodă foarte utilă este jocul cooperativ, în care copiii învață capacitatea de a alterna cu ceilalți, de a fi responsabili, de a se pune în locul celuilalt.

Jocurile de imitație îmbogățesc vocabularul copiilor, iar pentru a accelera procesul puteți face următoarele:

1. Introduceți un subiect care include jucăria preferată a copilului.
2. Dacă acea jucărie se întâmplă să fie un câine, de exemplu, spuneți copilului mai multe despre diferitele rase de câini.
3. Gândiți-vă la basme, filme sau cărți pe acest subiect.

Hrănește în mod constant imaginația copilului. Folosește tot felul de articole de uz casnic cu care poți crea o „lumea copiilor”. Totul te poate ajuta - pălării, pături, scaune, reviste, ustensile de gătit, farfurii, felicitări, bilete, felicitări...

2.2 Aplicarea PBL în etapa inițială și școala primară

Pedagogia primară modernă se concentrează pe așteptările secolului 21, care se bazează pe percepția energetică, gândirea intenționată și acumularea imperceptibilă de cunoștințe, abilități și atitudine activă față de lume.

După ce trec prin grădiniță, tinerii elevi au deja experiență în diverse activități comune, își pot coordona acțiunile și pot coopera. Copiii își dezvoltă autocontrolul și stima de sine, în măsura în care sunt deja capabili să își evalueze acțiunile și pe cele ale altor copii suficient de obiectiv. Profesorul este în continuare mentorul dominant, dar trebuie să asculte întotdeauna sugestiile elevilor săi.

Specificații PBL:

- toți elevii participă, iar profesorul stabilește echilibrul de participare între băieți și fete;
- planificarea preliminară este un fapt, se stabilesc scopuri, se definesc rezultatele scontate;



- tema, structurată ca o succesiune de sarcini clar definite, poate fi editată în funcție de atitudinea și reacțiile copiilor;
- elevii sunt încurajați să vorbească despre experiențele lor folosind un limbaj sensibil la gen;
- rezultatul inițial așteptat este cunoscut dinainte - desen, basm, rol într-o piesă sau producție teatrală, compoziție, comic;
- analiza rezultatelor - lauda obligatorie pentru evaluarea cea mai reușită, adecvata a celorlalți; lată tabelele de evaluare pentru fiecare dintre activități, cu niveluri de evaluare a realizărilor;
- Elevii trebuie să-și prezinte realizările în fața publicului - colegii de clasă, părinții și profesorii.

În această grupă de vârstă, comunicarea diversificată este în prim-plan. Elevii împărtășesc, discută, scriu, vizualizează cât de mult pot. O tentație potrivită pentru ei este teatrul în toate formele lui.

Jocurile de rol sunt acum la un nou nivel. Acceptarea unui alt rol îi ajută pe tinerii studenți să înțeleagă puterea limbajului și să-i simtă frumusețea. Prin imitație și imaginație, ei au ocazia de a organiza evenimentul într-un mod nou - așa cum își doresc ei să se întâmple. În sala de clasă bazată pe proiecte, elevii își antrenează abilitățile de gândire prin sarcini de citire, scriere și vorbire. În acest moment, a început amestecarea genurilor scrise și citite. Încep și improvizațiile legate de mediul de învățare, iar la un moment dat poate fi parcul, muzeul, biblioteca sau curtea școlii.

2.3 Implementarea PBL în învățământul secundar inferior

Având în vedere ultimii doi ani de viață într-o pandemie, învățarea online este unul dintre sectoarele educației cu cea mai rapidă creștere. Datorită noilor oportunități pe care le oferă, tehnologiile intră din ce în ce mai mult în mediul tradițional de învățare prin așa-numita blended learning – o abordare pedagogică care combină eficiența și efectele sociale ale sălii de clasă tradiționale cu oportunități avansate din punct de vedere tehnologic de învățare activă a mediilor virtuale de învățare.



Specificații PBL:

- toți elevii participă, iar profesorul decide cum să echilibreze băieți și fete;
- tema, structurată ca o succesiune de sarcini clar definite, poate fi editată chiar de elevi;
- elevii sunt încurajați să-și împărtășească impresiile și experiențele de viață folosind un limbaj sensibil la gen;
- elevilor li se prezintă problema, ei precizează în mod independent scopul, aleg mijloacele necesare pentru atingerea rezultatelor finale. Rezultatele finale așteptate sunt stabilite împreună cu profesorul;
- rezultatele inițiale sunt cunoscute dinainte - un basm, un rol într-o piesă sau producție teatrală, benzi desenate, album;
- analiza rezultatelor – lăudați întotdeauna pe cele mai reușite, precum și evaluarea adecvată a celorlalți;
- Elevii trebuie să-și prezinte realizările în fața publicului - colegii de clasă, părinții și profesorii.

În această grupă de vârstă, profesorul este mai mult consilier, susținător și partener al elevului. Activitatea de cercetare predispune la discutarea și rezolvarea situațiilor problematice, brainstorming. Se testează variante, se verifică validitatea afirmațiilor, se face o comparație, se face o comparație, se sintetizează informații etc. În această etapă, sunt implicați experți pentru ajutor - lectori externi, se organizează excursii.

Pentru studenți, o formă interesantă de autorefecție este ținerea unui jurnal de proiect. În ea, ei notează avantajele și dezavantajele lor, pe care le-au luat în considerare pentru ei înșiși în procesul de participare proprie la proiect.

Cea mai semnificativă diferență față de alte grupe de vârstă este capacitatea elevilor de a lucra liber cu un computer și de a comunica pe internet. Această diferență esențială trebuie să fie decisivă în planificarea profesorilor.



CAPITOLUL DOI

Introducerea artei în STEM - activități de auto-învățare Kit-handson pentru copii

Tranziția de la formele tradiționale de predare la VET necesită o pregătire prealabilă semnificativă din partea profesorului, dar beneficiile sunt incommensurabile în ceea ce privește creșterea angajamentului și a performanței elevilor. Iată patru pași pe care îi puteți face pentru a începe procesul de pregătire pentru mediere.

1. Începeți să planificați înapoi - așa pregătiți și planificați activitățile proiectului, pornind de la rezultatele finale, cunoștințele și abilitățile pe care doriți să le învețe elevii dvs. prin implementarea proiectului.

2. Ajută-ți elevii să formuleze și să pună întrebări corect –

Odată ce ați aflat ce cred elevii despre subiect și după ce și-au formulat întrebările, începeți cele mai importante activități pentru proiect: mergeți într-o excursie de studiu, invitați oaspeți - experți, părinți, prieteni, oameni care au aceleași idei să împărtășească cunoștințele lor pe această temă, oferă elevilor tot felul de oportunități de a se angaja cu subiectul - chestionare, jocuri online, activități interactive sau experimente.

3. Ajutați-i pe elevi să înțeleagă cum să gândească ca experți - permiteți elevilor să-și îmbunătățească cunoștințele despre un aspect specific al proiectului și să le împărtășească altora. Întrebările pot fi la fel de specifice pe cât le permiteți să fie. Astfel, elevii vor descoperi că nu toate întrebările lor au un răspuns gata. Ei vor trebui să studieze diferite surse și să sintetizeze informații. În acest fel, ei vor forma abilități și competențe cheie ale secolului 21, cum ar fi gândirea critică și rezolvarea problemelor, flexibilitatea și adaptabilitatea, productivitatea și responsabilitatea.

4. Ajutați-i pe elevi să publice și să prezinte ceea ce au învățat invitând audiențe - studenți din alte clase care studiază subiecte similare, părinți, administratori, oameni care au păreri asemănătoare, precum și experți invitați care au ajutat la început.



ÎNTOTDEAUNA ȚINEȚI CONT DE CUNOȘTINȚELE ȘI ABILITĂȚILE ELEVILOR ÎN RAPORT CU VÂRSTA LOR

CÂND ÎNCEPEȚI PREGĂTIREA PENTRU UN PROIECT CONEXI, URMAȚI ACEȘTI PAȘI:

1. Începeți cu o discuție de grup pentru a genera idei și modalități de a rezolva problema, care vă va umple lecția cu conținut. Gândiți-vă la o problemă actuală care conectează viața reală cu munca copiilor în proiect.
2. Planificați cu o idee clară a rezultatului final dorit. Există multe moduri prin care elevii pot arăta ceea ce au învățat - de la desen și povestea, până la participarea la un spectacol de păpuși. Planificarea generală a proiectului de acum înainte ar trebui să fie în slujba pregătirii copiilor pentru a ajunge la acest rezultat final.
3. Împărțiți produsul (produsele) final(e) în faze sau etape gestionabile, marcând fiecare cu criteriile de evaluare adecvate. În cadrul fiecăruia dintre aceste criterii, identificați conținutul și abilitățile necesare pentru a finaliza o etapă a proiectului. Conectați fiecare dintre ele cu realizările specifice ale elevilor, astfel încât acestea să poată fi evaluate în mod adecvat.
4. Folosind verbele din taxonomia lui Bloom, evaluați performanța copilului completând următoarele coloane:

<i>Abilități conform taxonomiei lui Bloom</i>	<i>În curs de dezvoltare</i>	<i>Competent</i>	<i>Avansat</i>
Cunoaștere – amintește/reproduce			
Înțelegere – compară/ilustrează/explică			
Aplicație - se aplică / descoperă / demonstrează			
Analiză - identifică / distinge / detectează erori			
Sinteză – creează/trage concluzii			
Evaluare - selectează / evaluează / comentează			



5. If you think it is necessary, add more columns that will lead to a clearer assessment of each child.

6. Creați formulare de feedback pentru elevi luând formularul de evaluare a profesorului dvs. și față de standardul pe care trebuie să-l îndeplinească copiii, adăugați domenii de competență ca criterii de succes sau afirmații „Pot”. Acest lucru face ca limbajul profesorului să fie aproape de ei, pe care elevii îl pot înțelege și pot realiza ce se așteaptă de la ei, ajutându-i în același timp să se gândească și să se evalueze. Pentru grădiniță, profesorul pune întrebări orale, iar copilul răspunde cu emoticoane sau cuvinte. Astfel, stima de sine este adaptată fiecărei vârste. Indiferent de notă, profesorul ar trebui să laude și să încurajeze copilul.

7. Folosește un calendar de proiect, dar mai întâi gândește-te la cum va arăta antrenamentul zilnic în cadrul proiectului tău. De exemplu, puteți folosi Google Docs pentru a crea o foaie de calcul care să afișeze luna următoare în calendarul dvs., combinând toate planurile de lecție și resursele zilnice într-un singur loc.

Lasă fiecare lecție să te conducă să creezi un plan pentru următoarea lecție. În acest fel, realizările copiilor vor fi conducătoare și vor sugera profesorilor cum să-și creeze următoarele planuri de lecție.



IMAGINI ȘI MATERIALE ALE LECȚILOR IMPLEMENTATE CARE VA AJUTA ȘI PLANIFICAȚI ACTIVITATEA

LECȚIA 1: Fetele se îmbracă în roz, băieții se îmbracă în albastru

Grupa de varsta: 4-5 ani

Nivelul de limbă al elevilor: bulgară, engleză

Situații de învățare: 4 până la 20 de minute

Informații suplimentare: Copiii învață engleza de la vârsta de 3 ani. Au studiat deja culorile și unele dintre haine și aceasta va fi folosită ca o legătură interdisciplinară în învățarea limbii materne / bulgară și limbă străină / engleză. Lecția este axată pe îmbunătățirea ascultării, vorbirii și dezvoltarea abilităților motorii fine. Elevii sunt introduși într-un limbaj legat de culorile și tipurile de îmbrăcăminte, pantofi, accesorii.

Descrierea proiectului: Copiii au posibilitatea de a lucra individual și în perechi, să analizeze și să utilizeze informații prin întrebări orientative. În acest scop, ei vor vizualiza un catalog de haine pentru copii, precum și un videoclip care prezintă o selecție de haine cu mama și tata. Se vor familiariza cu mostre de combinații de haine care sunt impuse de stereotipurile de gen, iar apoi vor avea ocazia să îmbine culorile și îmbrăcămintea în felul lor.

Scopul principal al proiectului: Familiarizarea elevilor cu termenii de îmbrăcăminte și culori, precum și combinarea acestora folosind ambele limbi. Accentul este pus pe trei obiective principale: 1) Dezvoltarea abilităților de descriere a îmbrăcămintei; 2) Formarea abilităților de selecție și combinare estetică a hainelor; 3) Dezvoltarea abilităților pentru a conduce o conversație tematică într-o situație reală.

Pregătire preliminară: Convorbire cu copiii pe tema „Cum se îmbracă oamenii?”: Profesorii comentează latura estetică a îmbrăcămintei, mod corect și greșit de îmbrăcare, combinații estetice de culori și haine.

Produs: La sfârșitul lecției vor fi create două produse:

1) Individ: Copiii colorează modele de haine pe hârtie după placul lor. 2) Grupă: Joc de rol „Imbraca-ma” – copiii îmbracă păpuși de hârtie cu haine de hârtie, lucrând în perechi, și aleg hainele deja colorate după cum le place.

Ce alte elemente ale unei lecții bazate pe proiecte sunt folosite? Întrebări de ghidare; Impact și feedback; Conținut specific; Abilități secolului XXI; Prezentarea publică a produsului.



Beneficiu pentru elevi: Elevii vor dobândi cunoștințe și abilități de exprimare liberă, de a combina culorile și formele; atitudine tolerantă față de îmbrăcămintea celuilalt fără segregare de gen.

Progresul proiectului:

Ziua 1: - Copiii discută în bulgară și engleză culorile și elementele hainelor. Sarcină independentă: Înainte de a colora modele de haine din hârtie, copiii urmăresc un videoclip dedicat cumpărăturilor de haine cu mama și tata. Video link: https://www.youtube.com/watch?v=Q_EwuVHDb5U

Ziua 2: - Răsfoiți cataloagele de îmbrăcămintă și comentați - corect / greșit, estetic / inestetic, băiat / fată, etc.

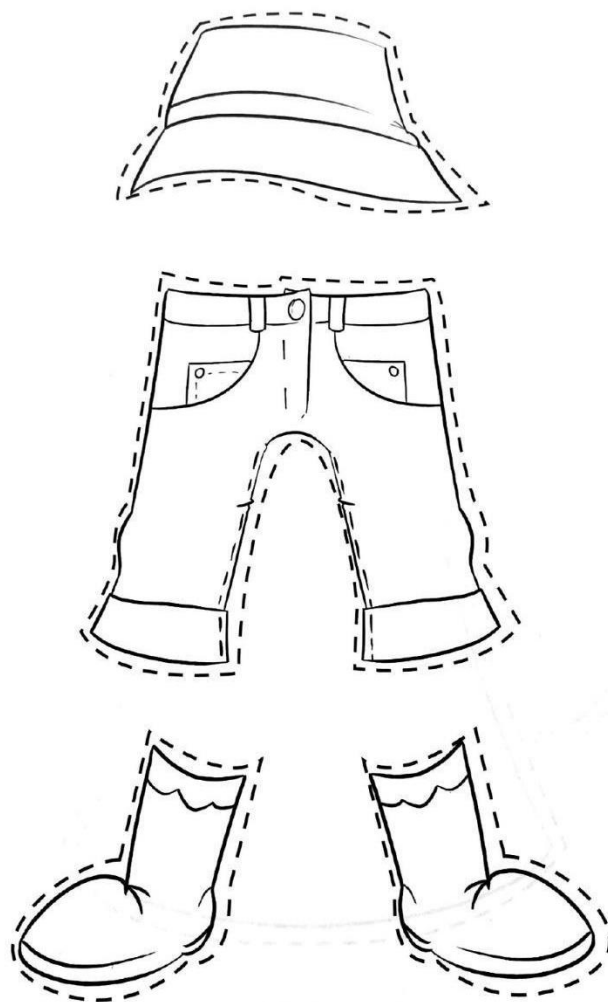
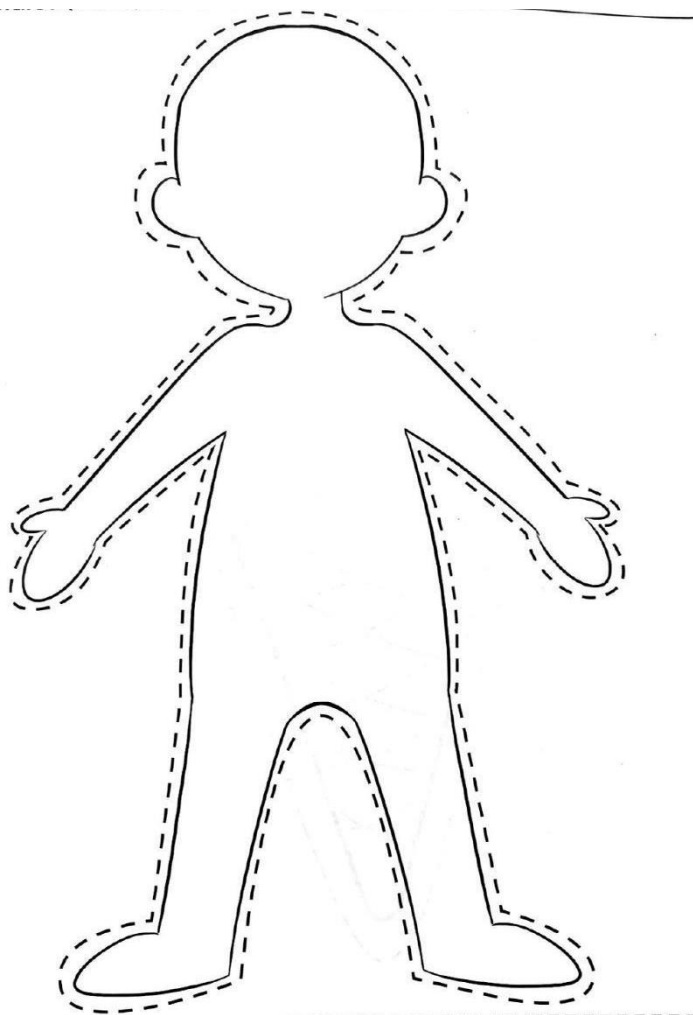
Ziua 3: - Modele de hârtie colorată de haine și păpuși din hârtie pentru îmbrăcămintă.

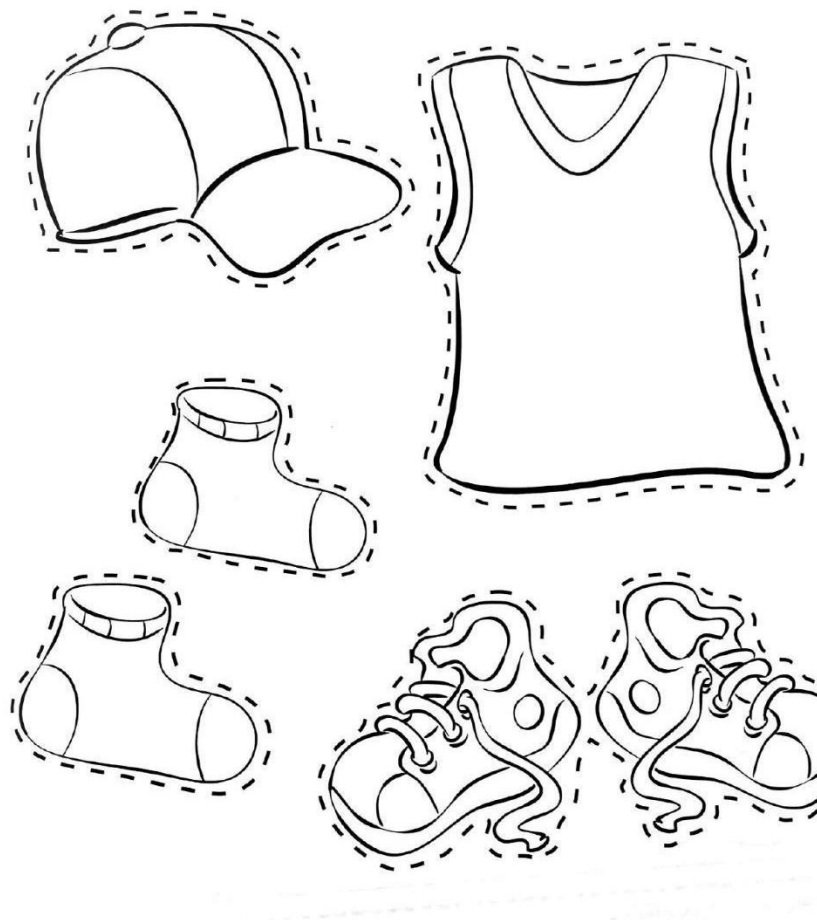
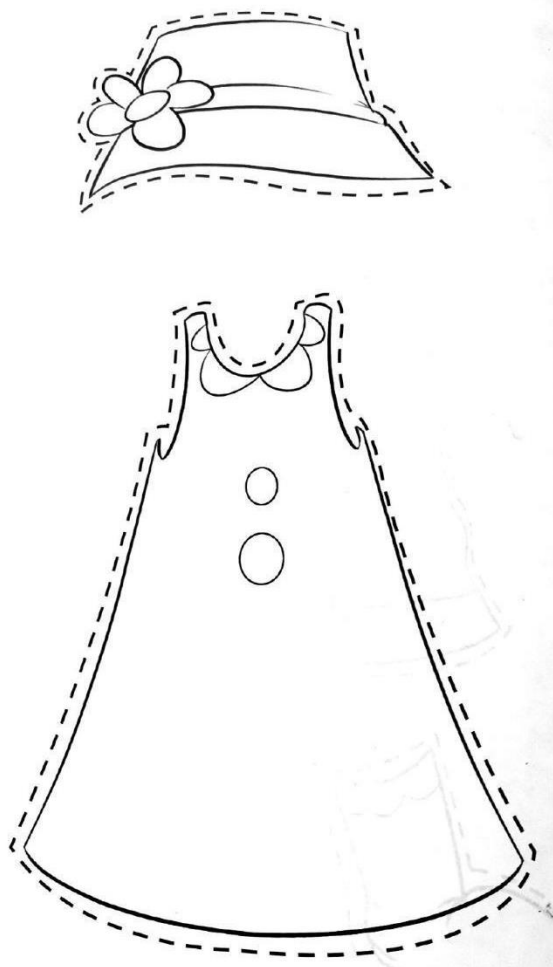
Ziua 4: - Joc de rol „Îmbracă-mă”. Copiii se împart în perechi și își aleg împreună haine pe placul lor pentru păpușile de hârtie, comentând prilejul cu care sunt îmbrăcați - sport, ziua de naștere, iarnă, mare etc. Este bine, dacă se poate, ca cuplurile să fie un băiat și o fată.

Ei își prezintă apoi deciziile publicului, iar ea evaluează selecția de haine pentru diferite ocazii și anotimpuri, precum și combinația de culori. Evaluarea se face cu ajutorul emoticoanelor sau se aprobă cu degetul mare ridicat.



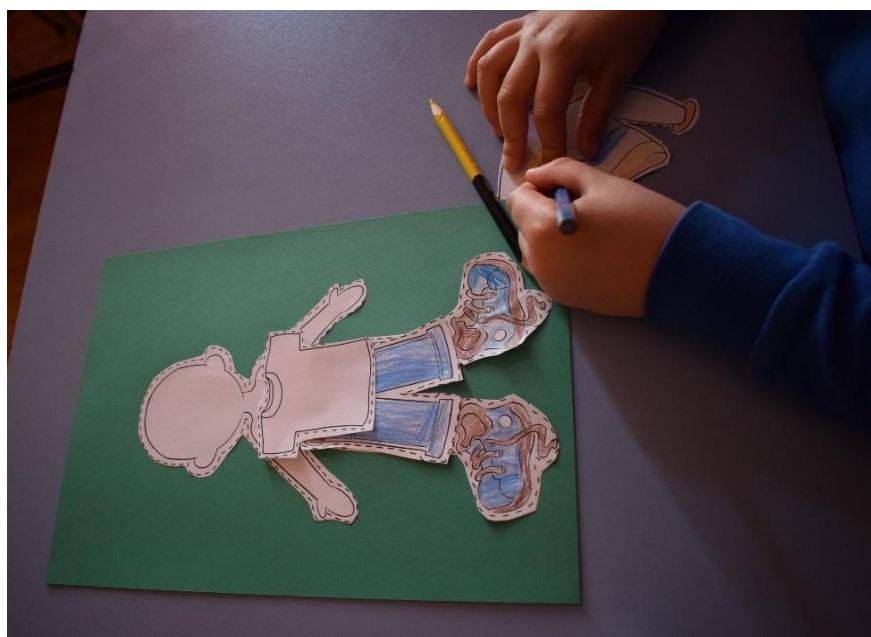
FIȘĂ DE LUCRU:







IMAGINI:





LECȚIA 2: Profesii pentru bărbați și/sau femei

Grupa de vârstă: 4-5 ani

Nivelul de limbă al elevilor: bulgară, engleză

Situații de învățare: 4 situații a câte 20 de minute fiecare;

Informații suplimentare: Copiii învață limba engleză de la vârsta de 3 ani. Ei cunosc deja câteva profesii de bază și aceasta va fi folosită ca o legătură interdisciplinară în învățarea limbii materne / bulgară și limbi străine / engleză. Lecția este axată pe îmbunătățirea ascultării, vorbirii și dezvoltarea abilităților motorii fine. Elevii sunt introduși într-o limbă legată de tipurile de profesii și ocupațiile specifice ale acestora.

Descrierea proiectului: Copiii au posibilitatea de a lucra individual și în perechi, să analizeze și să utilizeze informații prin întrebări orientative. În acest scop, profesorul îi întreabă ce fac mama și tata și apoi dacă cunosc oameni care practică anumite profesii, considerate clar de femei sau de bărbați. Copiii vor învăța și despre noi profesii pentru că nu există o astfel de diviziune, ceea ce există, impusă de stereotipurile de gen.

Scopul principal al proiectului: Familiarizarea studenților cu diverse profesii, subliniind posibilitatea ca fiecare dintre ele să fie practică atât de bărbați, cât și de femei, folosind ambele limbi. Se pune accent pe trei obiective principale: 1) Nu există doar profesii „bărbătești”, ci doar „feminine”; 2) Fiecare poate alege o profesie care îi place și să fie bun la ea; 3) Dezvoltarea abilităților pentru a conduce o conversație tematică într-o situație reală.

Pregătire preliminară: Convorbire cu copiii pe tema „Ce fac părinții mei?”: Profesorii comentează unele meserii necunoscute copiilor, activitățile specifice ale părinților acestora, precum și posibilitatea ca profesia să fie practică atât de bărbați, cât și de femei.

Produce: La sfârșitul lecției, vor fi create trei produse:

- 1) Individual: Copiii aleg dintre opțiunile indicate de profesii care sunt potrivite pentru fete și care pentru băieți.
- 2) Individual: Copiii „asamblează” profesioniști prin adăugarea unui chip masculin sau feminin la figurile de hârtie, în funcție de natura profesiei pe care o reprezintă figura; 3) Grup: Joc de rol „Când voi fi mare voi deveni” – copiii împărtășesc ceea ce vor să devină când vor crește și explică de ce le place această profesie.



Ce alte elemente ale unei lecții bazate pe proiecte sunt folosite? Întrebări de ghidare; Impact și feedback; Conținut specific; Abilități secolului XXI; Prezentarea publică a produsului.

Beneficii pentru elevi: Copiii vor dobândi cunoștințe și abilități de exprimare liberă a opiniei asupra diferitelor tipuri de profesii; precum și o atitudine tolerantă față de diferite profesii, fără diviziune de gen.

Progresul proiectului:

Ziua 1: - Copiii povestesc ce fac mama și tata, și apoi dacă cunosc oameni care practica anumite meserii, considerate sincer femeie sau bărbat.

Link video: <https://www.youtube.com/watch?v=BfegL6UbX-0>

Ziua 2: - Copiii aleg din variantele indicate de profesii în varianta hârtie, care sunt potrivite pentru fete și care pentru băieți. Ei explică alegerea lor.

Ziua 3: - Copiii „asamblează” profesioniști prin adăugarea unui chip masculin sau feminin la figurile de hârtie, în funcție de natura profesiei pe care o reprezintă figura. Ei comentează alegerea lor.

Ziua 4: - Joc de rol „Când voi fi mare voi deveni” – copiii împărtășesc ceea ce vor să devină când vor crește și explică de ce le place această profesie. They then present their decisions to an audience, and the audience evaluates them with the help of emoticons or approves with a raised thumb.



FIȘĂ DE LUCRU:





IMAGINI:





LECȚIA 3: Cine este un șofer mai bun?

Grupa de vârstă: 4-5 ani

Nivelul de limbă al elevilor: limba bulgară

Situații de învățare: 3 până la 20 de minute

Informații suplimentare: Lecția se bazează pe experiența copiilor de a călători cu părinții lor și pe impresiile lor despre modul de a conduce. Este axat pe îmbunătățirea ascultării, vorbirii și dezvoltarea abilităților motorii fine. Elevii sunt introduși în limbajul legat de mașini, trafic rutier, conducere și culorile mașinilor.

Descrierea proiectului: Copiii au posibilitatea de a lucra individual și în perechi, să analizeze și să utilizeze informații prin întrebări orientative. În acest scop, ei împărtășesc ce este mașina familiei, iar profesorul o dezvăluie și o arată tuturor. Copiii urmăresc un videoclip care arată rolul semafoarelor în oraș. Copiii vor avea ocazia să-și aprecieze părinții ca șoferi și să-și coloreze propriile semafoare și mașini din hârtie.

Scopul principal al proiectului: Să întărească convingerea copiilor că toți cei aflați pe drum trebuie să respecte regulile de circulație. Există trei obiective principale: 1) Toată lumea ar trebui să fie atentă la drum; 2) Toți oamenii pot fi buni șoferi; 3) Dezvoltarea abilităților pentru a conduce o conversație tematică într-o situație reală.

Pregătire preliminară: Convorbire cu copiii pe tema „Știi ce înseamnă culorile semafoarelor? Călătorești des cu mașina? Cine conduce mașina familiei tale? Cine este un șofer mai atent? ”: Dacă este necesar, profesorul explică despre semafoare și comentează cât de important este să respectați regulile de circulație și să aveți grijă.

Produs: La sfârșitul lecției vor fi create trei produse:

- 1) Individual: Copiii decupează și colorează modele de hârtie la semafor.
- 2) Individual: Copiii decupează și colorează modele de mașini din hârtie după bunul lor plac.
- 3) Grup: joc de rol
„Cine este un șofer mai bun” – copiii lucrează în perechi, schimbând opinii despre ceea ce ar trebui să facă un șofer bun pe drum și concurează cu mașini lucrate manual, observând semafoare.

Ce alte elemente ale unei lecții bazate pe proiecte sunt folosite? Întrebări de ghidare; Impact și feedback; Conținut specific; Abilități secolului XXI; Prezentarea publică a produsului.



Beneficii pentru elevi: Copiii vor dobândi cunoștințe și abilități de exprimare liberă, cunoașterea și respectarea regulilor de bază de mișcare; atitudine tolerantă față de abilitățile de conducere ale mamei și ale tatălui, fără diviziune de gen.

Progresul proiectului:

Ziua 1: - Sarcină independentă: Înainte de a crea modele de hârtie de semafoare și mașini, copiii urmăresc un videoclip care arată rolul semafoarelor în oraș.

Link către videoclip: <https://www.youtube.com/watch?v=qY5GkQemUe0>

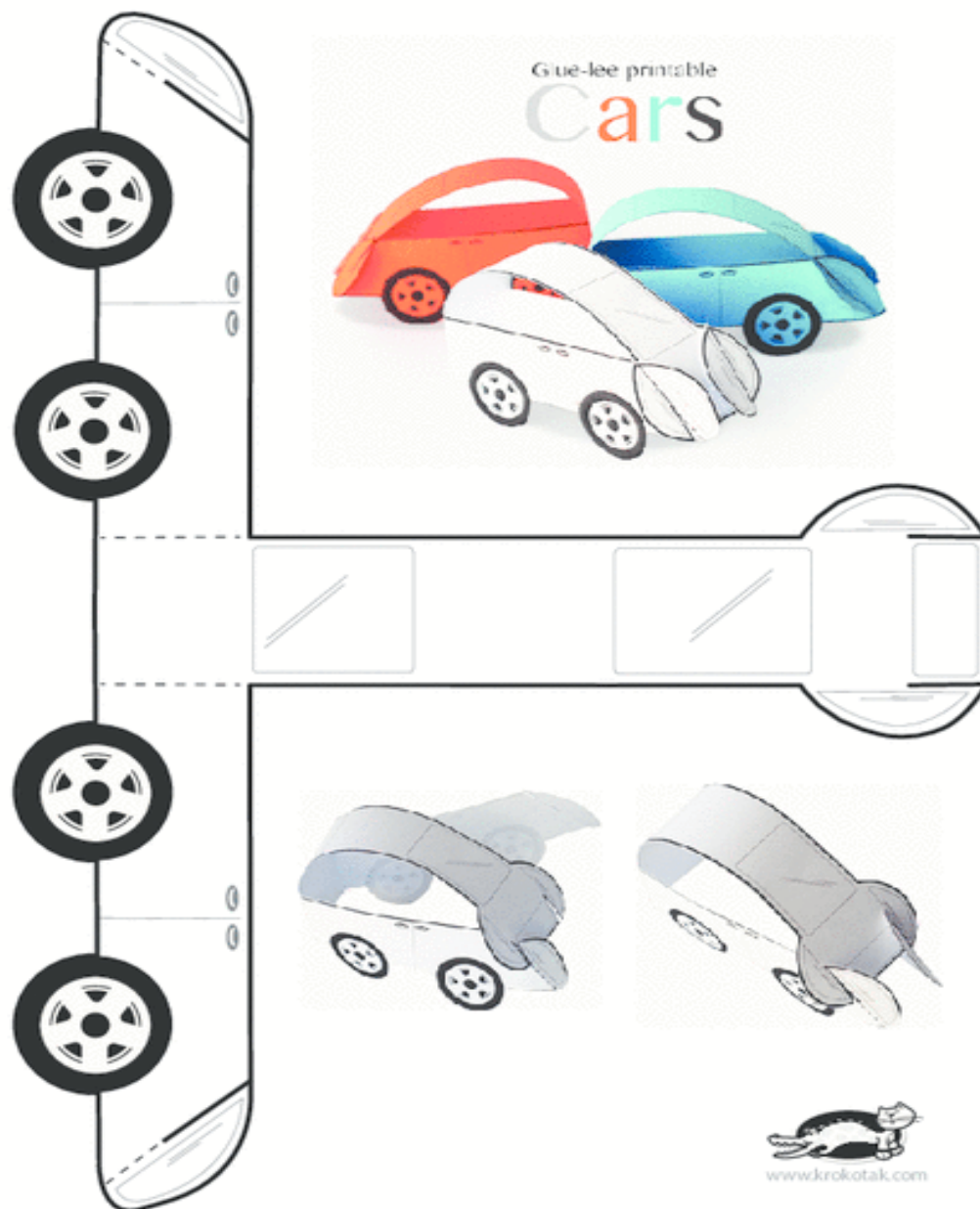
Ziua 2: - Copiii decupează și colorează modele de hârtie ale semafoarelor, înainte și/sau comentând în același timp rolul sau pe drum.

Ziua 3: - Tăiați și colorați un model de mașină de hârtie și concurați cu mașini de hârtie realizate manual, observând semafoare.

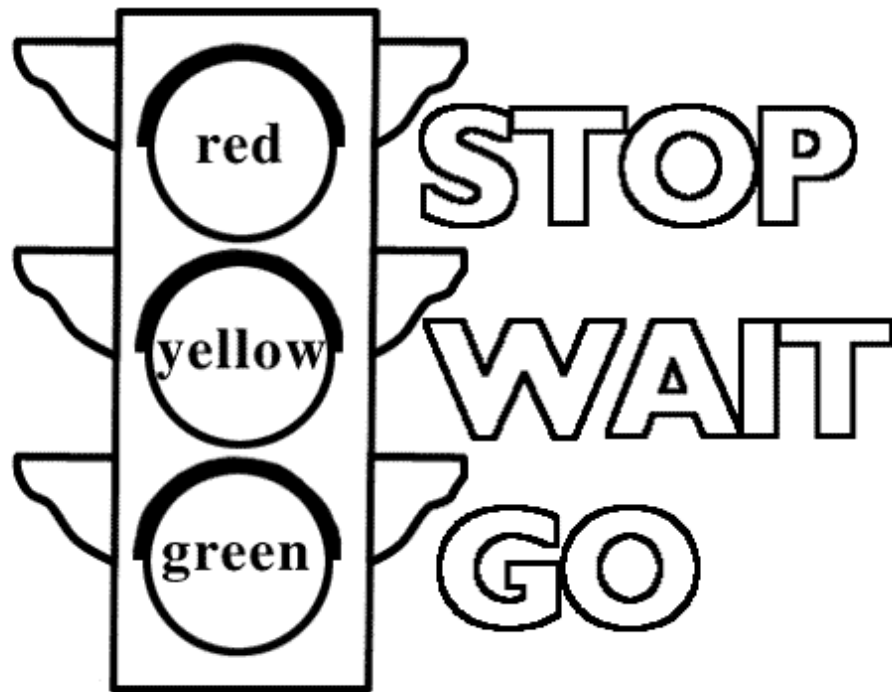
Ei își prezintă apoi deciziile unui public, iar publicul le evaluează cu ajutorul emoticoanelor sau aprobă cu degetul ridicat.



FIȘĂ DE LUCRU:



<http://print.krokotak.com/p?x=ab7b0dc726774b6daeeb573819a45339>



<http://www.clipartbest.com/clipart-dirobMd5T>



IMAGINI:





LECȚIA 4: Spațiul este pentru toată lumea

Grupa de varsta: 4-5 ani

Nivelul de limbă al elevilor: limba bulgară

Situații de învățare: 2 până la 20 de minute

Informații suplimentare: De mici, copiii învață despre rachetele care zboară în spațiu, Lună și Venus. Lecția este axată pe îmbunătățirea ascultării, vorbirii și dezvoltarea abilităților motorii fine. Elevii sunt introduși într-un limbaj legat de explorarea spațiului.

Descrierea proiectului: Prin întrebări de ghidare, copiii împărtășesc ceea ce știu despre explorarea spațiului. Pentru a face acest lucru, profesorul îi întreabă dacă știu să facă rachete, cine le creează, ce fel de oameni sunt astronauți, ce trebuie să fii pentru a deveni astronaut. Copiii vor învăța că în stăpânirea spațiului nu există și nu trebuie să existe o divizare impusă de stereotipurile de gen.

Scopul principal al proiectului: Să familiarizeze copiii cu fapte adecvate vârstei legate de spațiu, subliniind oportunitatea atât bărbaților, cât și femeilor de a lucra în acest domeniu. Există trei obiective principale: 1) Atât bărbații, cât și femeile pot construi nave spațiale; 2) Atât bărbații, cât și femeile pot alege profesia de astronaut, atâta timp cât sunt apți fizic; 3) Dezvoltarea abilităților pentru a conduce o conversație tematică într-o situație reală.

Pregătire preliminară: Profesorul îi întreabă pe copii: Știu ei ce face astronautul? Cum merg ei la muncă? Ce se întâmplă când sunt lansate rachete? Cine creează rachetele și unde? etc. După ce primește răspunsuri la aceste întrebări, profesorul își completează cunoștințele cu fapte disponibile vârstei lor.

Produse: La sfârșitul lecției vor fi create două produse:

- 1) Individual: Copiii creează o rachetă de hârtie condusă de profesorul lor.
- 2) Grup: Împreună cu profesorul, construiți împreună un model al unei stații spațiale.

Ce alte elemente ale unei lecții bazate pe proiecte sunt folosite? Întrebări de ghidare; Impact și feedback; Conținut specific; Abilitățile secolului XXI; Prezentarea publică a produsului.

Beneficii pentru elevi: Copiii vor dobândi cunoștințe și abilități de exprimare liberă a opiniei asupra diverselor aspecte ale realității cosmice; precum și o atitudine tolerantă față de diversele profesii „spațiale”, fără diviziuni de gen.

Progresul proiectului:



Ziua 1: - Copiii vorbesc despre ceea ce știu despre spațiu, nave spațiale și astronauți, îndrumându-i profesorul și completându-le cunoștințele. Ei urmăresc un videoclip despre viața în spațiu.

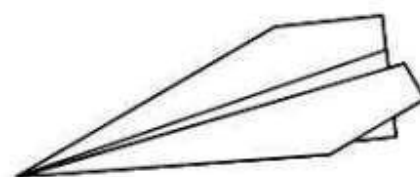
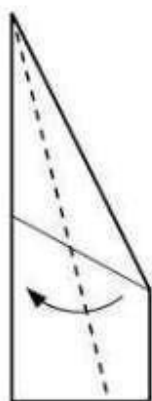
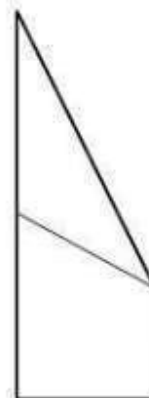
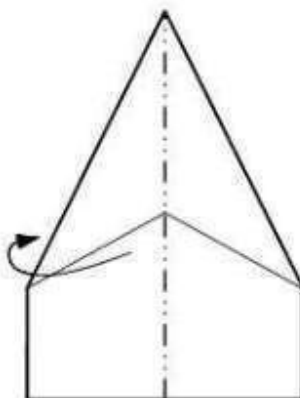
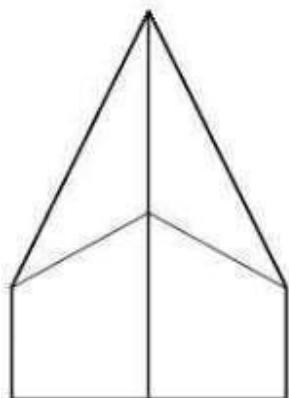
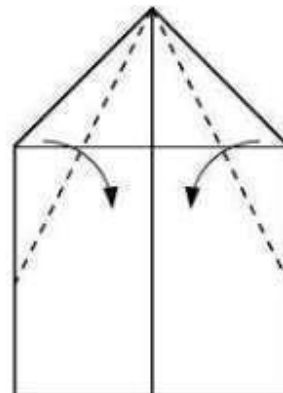
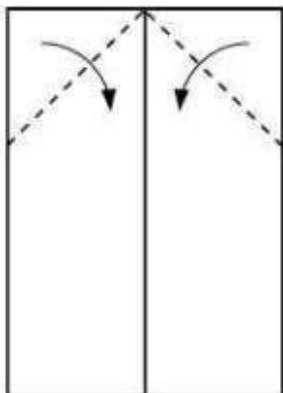
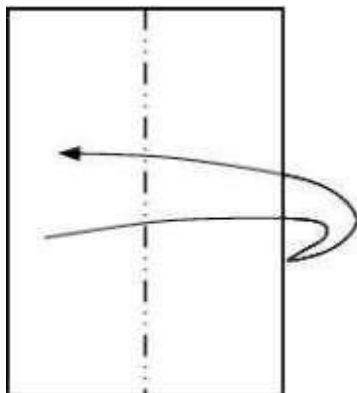
Link către videoclip: <https://www.youtube.com/watch?v=-Y04Zic1-r4>

Ziua 2: - Elevii realizează o machetă de hârtie a unei rachete și apoi își ajută profesorul să creeze un model al unei stații spațiale.

Elevii își prezintă apoi deciziile unui public, iar acel public le evaluează cu ajutorul emoticoanelor sau le aprobă cu degetul ridicat.



FIȘĂ DE LUCRU:





IMAGINI:





LECȚIA 5: Jucăriile sunt pentru toată lumea

Grupa de vârstă: 5-7 ani

Nivelul de limbă al elevilor: bulgară, engleză

Situații de învățare: 2 până la 20 de minute

Informații suplimentare: Copiii învață limba engleză de la vârsta de 3 ani. Au studiat deja culorile și denumirile unor jucării și aceasta va fi folosită ca o legătură interdisciplinară în învățarea limbii materne / bulgară și limbă străină / engleză. Lecția este axată pe îmbunătățirea ascultării, vorbirii și dezvoltarea abilităților motorii fine. Elevii sunt introduși într-un limbaj legat de culori și diferite jucării.

Descrierea proiectului: Copiii au posibilitatea de a lucra individual și în perechi, să analizeze și să utilizeze informații prin întrebări orientative. În acest scop, ei răspund care sunt jucăriile lor preferate, precum și ale fraților lor. Ei au ocazia să aleagă jucării pentru fete și băieți în felul lor. Urmăriți un videoclip - stabiliți cine se joacă cu jucăriile prezentate și învățați cuvinte noi.

Scopul principal al proiectului: Să familiarizeze copiii cu termenii despre cele mai populare jucării și culori, precum și să le combine folosind ambele limbi. Accentul este pus pe trei obiective principale:

- 1) Dezvoltarea abilităților de recunoaștere și alegere a jucăriilor;
- 2) Dezvoltarea abilităților de selectare a culorilor pentru aceste jucării;
- 3) Dezvoltarea abilităților pentru a conduce o conversație tematică într-o situație reală.

Pregătire preliminară: Discuție cu copiii pe tema „Ce jucării sunt pentru fete și care sunt pentru băieți?”: Profesorul comentează posibilitatea ca atât fetele, cât și băieții să se joace cu aceleași jucării.

Produs: La sfârșitul lecției vor fi create două produse:

- 1) Individual: Copiii aleg jucăriile și decid cu cine să se joace - un băiat sau o fată.
- 2) Individual: Copiii colorează diferite jucării în funcție de cine se va juca cu ele.

Ce alte elemente ale unei lecții bazate pe proiecte sunt folosite? Întrebări de ghidare; Impact și feedback; Conținut specific; Abilități secolului XXI; Prezentarea publică a produsului.

Beneficiu pentru elevi: Elevii vor dobândi cunoștințe și abilități de exprimare liberă, de a combina culorile și formele; atitudine tolerantă față de îmbrăcămintea celuilalt fără segregare de gen.

Progresul proiectului:



Ziua 1: - Copiii discută în bulgară și engleză culorile și diferitele tipuri de jucării. Înainte de a comenta jucăriile și cine se joacă cu ele, urmăresc un videoclip dedicat jucăriilor.

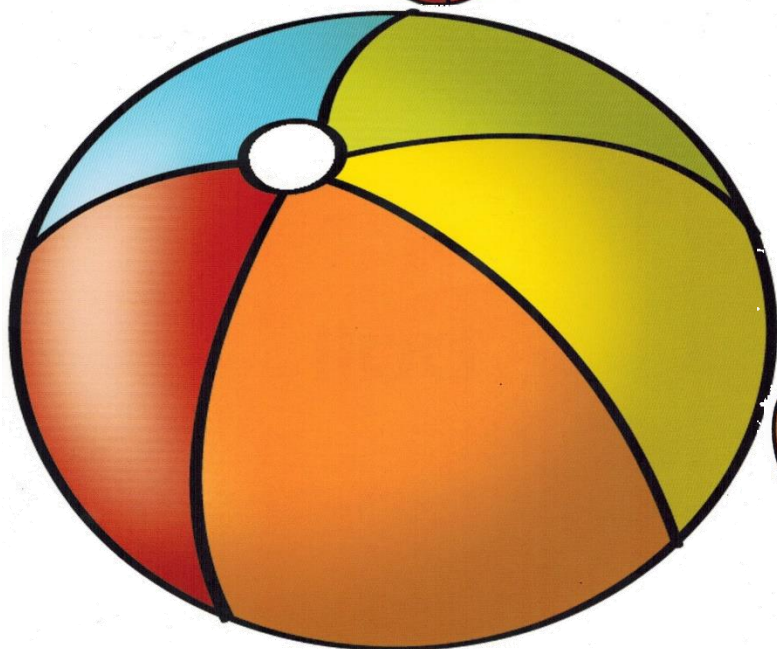
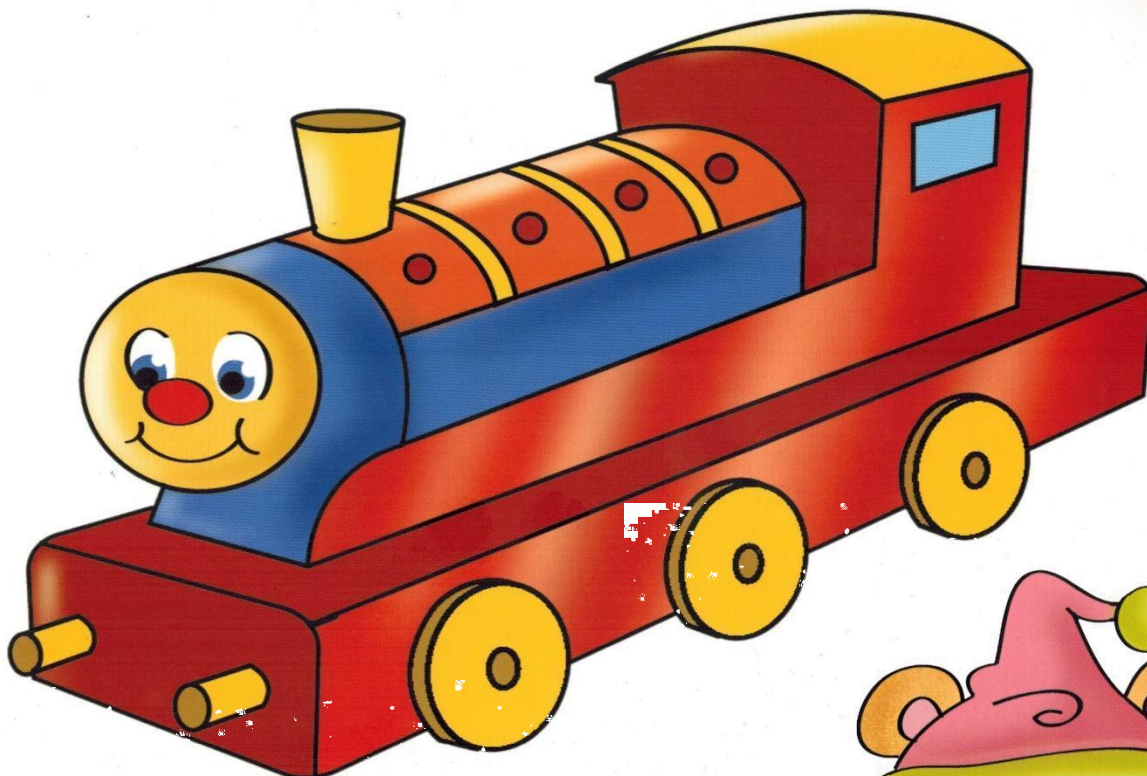
Link video: https://www.youtube.com/watch?v=Q_EwuVHDb5U

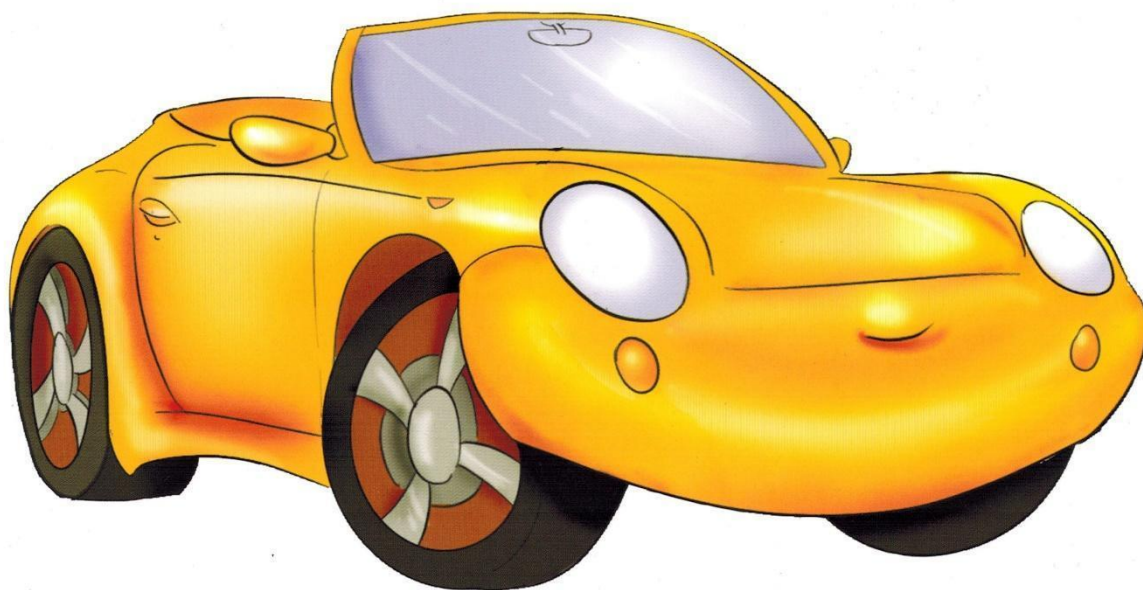
Ziua 2: - Comentează jucăriile tale preferate și cine ar trebui să se joace cu ele. Profesorul explică că orice copil se poate juca cu orice jucărie atâta timp cât dorește. Ei colorează jucăriile în funcție de simțul aspectului lor și comentează de ce le place alegerea făcută.

Ei își prezintă apoi deciziile publicului, iar ea evaluează selecția de jucării pentru băieți și fete, precum și combinația de culori. Evaluarea se face cu ajutorul emoticoanelor sau se aprobă cu degetul mare ridicat.



FIȘĂ DE LUCRU:







IMAGINI:

