Proiect de activitate
„Micii detectivi„



UNITATEA DE ÎNVĂŢĂMÂNT: Şcoala Gimnazială „Zaharia Stancu”, Roşiori de Vede, Teleorman
CLASA: I A **(elevi cu cerințe educative speciale, elevi care fac parte din categorii dezavantajate, elevi proveniți din Centrele de Plasament, familii monoparentale, cu părinții plecați la muncă în străinătate, copii aflați la asistent maternal s.a)**
COORDONATORII ACTIVITĂȚII: Profesor Stăvărache Gina, Profesor Stîngă Liliana, Profesor pentru învățământul primar Popescu Ioana Georgiana,
DISCIPLINE INTEGRATE: TIC, Arte
Activitatea a fost organizată cu scopul de a valorifica competențele dobândite în urma participării la Programele de formare din cadrul Proiectului de Acreditare Erasmus +, Domeniul „Educație Școlară„
TEMA ACTIVITĂȚII: „***Micii detectivi***„
DOMENIUL ÎN CARE SE ÎNCADREAZĂ: tehnologii, arte
SCOPUL ACTIVITĂȚII: dezvoltarea şi exersarea abilitățile de lucru în echipă, de utilizare a instrumentelor digitale, de identificare a informațiilor despre operele de artă din surse certificate, dezvoltarea spiritului de observație,

OBIECTIVELE EDUCAȚIONALE ALE ACTIVITĂȚII:

- Dezvoltarea abilităților digitale în rândul elevilor de 6-8 ani prin promovarea unui model educațional transdisciplinar, bazat pe principiul învățării practice ;
- Valorificarea conținuturilor și competențelor digitale însușite prin participarea

la proiectele din cadrul Programului de acreditare Erasmus+;
- Manifestarea interesului pentru utilizarea tehnologiei în scopul învățării prin implicare în activitățile din cadrul programului Școala din viitor,

DATA: iunie 2025
DURATA ȘI LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII: sala de clasă (2 ore)

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Cadrul didactic deschide pagina din platforma educațională unde sunt prezentate etpele de lucru. Aici, copiii vor descoperi un filmuleț educativ care le prezintă etapele de lucru. Clasa va fi împarțită în patru echipe de cate 4-5 copii. Iecare echipă primește o fișă de lucru și 4-5 tablouri . Fiecare imagine este însoțită de un cod QR. Elevii vor folosi tabletele pe care este instalat programul Barecode Scanner. Vor scana codul QR care îi trimite la poze de pe internet cu tabloul respectiv, Ei vor observa cu atenție tabloul primit și vor face comparații observând cu atenție toate asemănările și deosebirile. Vor descoperi dacă tabloul este adevărat sau contrafăcut și vor bifa acestă opțiune în fișa primită. Va câștiga echipa care descoperă cele mai multe tablouri contafăcute. Este important să asculte cu atenție părerea fiecărui coechipie, să păstreze liniștea, să asculte cu atenție, să dea dovadă de concentrare, implicare și respect. Fiecare echipă își va desemna un reprezentant care va citi informații despre pictura preferată din surse sigure precum Wikipedia. Astfel, elevii vor afla povestea unor tablouri celebre precum : Mona Lisa sau Gioconda de Leonardo da Vinci, Țipătul de Edvard Munch, Noapte înstelată de Vincent van Gogh etc.

REZULTATELE OBȚINUTE ÎN URMA DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII

În urma implicării în aceste activități, elevii și-au format competențe de utilizare a tehnologiei, s-au familiarizat cu cele mai importante aplicații și platforme educaționale precum Barcode Scanner și platforma JA romania, au participat, în mod direct, la jocuri în care le-au utilizat . S-au realizat filmări și albume foto cu imaginile din cadrul activităților, s-au organizat expoziții cu lucrările realizate, s-au aplicat chestionare.

MOTIVAȚIA PROPUNERII ACTIVITĂȚII

Utilizarea tehnologiei este un aspect de bază al formării elevilor școlii noastre.

Acest este unul dintre obiectivele principale ale programului nostru de acreditare Erasmus. Prin intermediul activităților desfășurate mi-am propus familiarizarea elevilor cu conținuturi dedicate tehnologiilor emergente, precum inteligența digitală (amprenta digitală) și inteligența artificială (aplicații ale AI în diverse domenii, explorarea meseriilor viitorului în domeniul AI, etica în utilizarea inteligenței artificiale). Acestea sunt concepute pentru a sprijini integrarea noilor tehnologii și a conținutului interdisciplinar în activitățile școlare, pregătindu-i pe elevi pentru provocările unui viitor digital și sustenabil. Utilizarea aplicațiilor și platformelor digitale îi ajută pe elevi să înțeleagă mai bine conținuturile predate, îi stimulează să caute informații din surse variate pentru îmbogățirea cunoștințelor, îi ajută să diferențieze sursele credibile de informații, cele certificate, să se implice în activități derulate la nivel național și internațional, desfășurate de instituții cu experiență în domeniu precum Fundația Vodafone, JA Romania sau programele Erasmus+ și eTwinning. În cadrul desfășurării acestei activități au fost implementate resurse și competențe însușite prin paticiparea la cursurile de formare sau mobilitățile de însoțire grupuri elevi în cadrul Programului Erasmus +, program de acreditare-Educație școlară.

EVALUARE/ FEEDBACK

S-au purtat discuții cu elevii asupra activității, evidențiind dacă s-au atins obiectivele propuse, despre impresiile pe care şi le-au făcut, apoi s-a organizat o expoziţie cu lucrările realizate pe parcursul proiectului, cu fotografii din timpul activităţii. S-a realizat un panou informativ iar rezultatele activității au fost diseminate pe pagina de Facebook a școlii și pe pagina programului de acreditare Erasmu, anul III de acreditare.