GRĂDINIȚA INOVATOARE ADAPTATĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Resursă didactică realizată pe baza experienței dobândite la cursul de dezvoltare profesională, în cadrul proiectului Erasmus + 2025-1-RO01-KA121-SCH-000315256, desfășurat în Lisabona – Portugalia, pe tema:

„ INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU COLABORARE, COMUNICARE, CREATIVITATE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ (4Cs)”

Finanțat de Uniunea Europeană

Comisia Europeană

„Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care este folosită informația pe care o conține.”

LICEUL TEHNOLOGIC CORBU

MATERIAL REALIZAT DE: ED. HÎNGAN LUMINITA-NELI

Conceptul de Grădiniță Inovatoare

Conceptul de **grădiniță inovatoare** adaptat la învățământul preșcolar reprezintă o abordare modernă care depășește metodele tradiționale de predare. Aceasta pune accent pe **învățarea centrată pe copil**, digitalizarea responsabilă, flexibilitatea spațiului de lucru și dezvoltarea inteligenței emoționale.

Grădinița inovatoare este o abordare modernă a educației timpurii care îmbină curriculumul clasic cu unelte digitale și strategii interactive active.

Schimbare de paradigmă: Trecerea de la consumul pasiv de tehnologie (vizionare ecrane) la producția activă și participativă.

Obiectiv principal îl reprezintă dezvoltarea armonioasă a copilului prin adaptarea mediului de învățare la realitățile societății digitale și la profilul nativilor digitali.

Pilonul central este constituit de cei 4C ai educației secolului XXI: Creativitate, Comunicare, Colaborare și Gândire Critică.

De ce avem nevoie de inovație?

Generația Alpha:

Copiii de astăzi sunt nativi digitali pur; ei înțeleg lumea prin interacțiune, vizual și feedback instant.

Piața viitorului:

Peste 65% din meseriile viitoare nu s-au inventat încă. Abilitățile de adaptare se formează acum.

Focus Holistic:

Inovația nu înseamnă doar tehnologie, ci și alfabetizare emoțională (SEL) și conectare cu natura (Outdoor Education).

1. Creativitatea (Creativity)

Rolul în preșcolar: Tehnologia stimulează imaginația atunci când copilul devine autor, designer sau constructor de lumi.

Unelte digitale recomandate: Toontastic 3D (Google), Book Creator, Quiver (Realitate Augmentată).

Exemplu practic: Copiii desenează pe hârtie un personaj de toamnă, iar prin aplicația Quiver AR, desenul prinde viață tridimensional pe ecran în culorile alese de ei.

Impact: Transformă procesul de creație clasic într-o experiență imersivă, stimulând exprimarea artistică originală.

2. Comunicarea (Communication) presupune:

Dezvoltarea limbajului, îmbogățirea vocabularului și capacitatea de a formula idei și emoții coerente.

Unelte digitale recomandate sunt ChatterPix Kids, Puppet Pals HD, Padlet (funcția audio/dictare).

Exemplu practic: Prin aplicația ChatterPix, copiii fotografiază o frunză sau o mascotă, trasează digital o gură și înregistrează un mesaj scurt: 'Eu sunt frunza galbenă și îmi place să dansez în vânt!'.

Impact: Ajută la depășirea timidității, exersează pronunția corectă și oferă un scop ludic și motivant comunicării.

3. Colaborarea (Collaboration)

Preșcolarul Învață lucrului în echipă, negocierea rolurilor, împărțirea sarcinilor și cooperarea în jurul unui ecran comun.

Unelte digitale recomandate sunt Padlet (avizier digital colectiv), Kiturile fizico-digitale Osmo, Classtools.net (jocuri colective).

Exemplu practic: Utilizarea unui panou Padlet comun pe o singură tabletă sau tablă interactivă. Fiecare micro-echipă adaugă pe panou o fotografie cu 'comoara toamnei' găsită în curte, creând o revistă a grupei.

Impact: Tehnologia nu mai izolează copilul, ci devine o ,,scenă centrală” care aduce preșcolarii împreună pentru rezolvarea unei sarcini comune.

4. Gândirea Critică (Critical Thinking)

Preșcolarii învață să **r**ezolve probleme, logică, sortare, ordonare secvențială și introducerea timpurie în gândirea algoritmică.

Unelte digitale recomandate: Code Karts, Thinkrolls, Classtools (Random Name / Task Picker).

Exemplu practic: Prin intermediul aplicației Code Karts, copiii trebuie să anticipeze și să stabilească ordinea pașilor (codare elementară) pentru ca o mașinuță să evite obstacolele și să ajungă la finalul traseului.

Impact: Dezvoltă perseverența, analiza cauză-efect și abilitatea de a găsi soluții multiple la aceeași problemă.

PROIECTAREA DIDACTICĂ A UNEI ACTIVITĂȚI
EVALUARE INTERACTIVĂ
PROIECTUL TEMATIC ,,TOAMNA”

Integrarea competențelor 4C cu ajutorul instrumentelor digitale în învățământul preșcolar

ClassTools.net

Grupa Mare

Tema anuală: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema săptămânii: „Călătoria Zânei Toamnă – Evaluare”

Domenii experiențiale: DȘ (Cunoașterea mediului) + DLC (Educarea limbajului)

Resurse Tehnologice: O singură tabletă la nivelul grupei, utilizând ClassTools.net (Random Name Picker) conectată la videoproiector/ ecran mare.

Obiectivul principal: Evaluarea și consolidarea cunoștințelor despre toamnă prin stimularea Gândirii Critice, Comunicării, Colaborării și Creativității (Cei 4C), cu ajutorul instrumentelor digitale.

Obiective Operaționale

O1 (Cognitiv): Să identifice caracteristici specifice ale anotimpului toamna (fructe, legume, fenomene, îmbrăcăminte) prin selectare și descriere directă;

O2 (Psihomotor): Să manipuleze controlat tableta pentru acțiuni simple (atingerea ecranului pentru declanșarea roții digitale);

O3 (Socio-emoțional): Să colaboreze activ în micro-grupuri pentru găsirea răspunsului corect, respectând rândul și regulile jocului;

O4 (Limbaj): Să formuleze propoziții clare, corecte din punct de vedere gramatical și să despartă cuvintele țintă în silabe.

Introducere în activitate:

În grupă apare mascota Zânei Toamnă care a pierdut cheia cufărului cu roade. Copiii sunt provocați să o ajute rezolvând sarcinile „Roții Magice”.

Organizarea colectivului:

Copiii se împart în 3 echipe: Echipa Fructelor, Echipa Legumelor și Echipa Frunzelor.

Pregătirea activității:

Fiecare echipă își alege un lider pentru prima rundă. Pe covor sunt așezate diverse elemente fizice (coș cu jetoane, haine, frunze) care vor servi ca suport material în momentele următoare.

Instrumente digitale

Interacțiunea cu tabletă:

Liderul echipei curente vine în față și atinge ecranul tabletei pentru a învârti roata de pe ClassTools.net. Toți ceilalți copii urmăresc proiecția pe ecranul mare.

Timpul de cooperare :

Odată extrasă o categorie, educatoarea citește sarcina. Echipa are 30 de secunde de consultare fizică directă pe covor (Colaborare & Gândire Critică).

Managementul clasei :

În timp ce echipa curentă elaborează răspunsul sau caută un obiect, celelalte două echipe au rol de activ de „Juriu”.Copiii folosesc palete verzi/roșii pentru feedback.

Configurarea Roții ClassTools
Exemple de întrebări

Categoria Fructe: „Denumiți trei fructe de toamnă din care se face gem și despărțiți în silabe cuvântul PĂ-SĂ-RI.”

Categoria Fenomene: „Ce se întâmplă cu frunzele copacilor toamna și de ce? Imitați în cor sunetul vântului puternic.”

Categoria Legume : „Găsiți rapid în coșul clasei leguma portocalie care crește sub pământ și pe care iepurașii o adoră.”

Categoria Îmbrăcăminte: „Alegeți din setul de jetoane doar piesele vestimentare adecvate pentru o zi ploioasă de toamnă.”

Încheierea activității

Deschiderea Cufărului:

După ce fiecare echipă a rezolvat cu succes câte 3 sarcini extrase prin intermediul tabletei, cufărul Zânei Toamnă se deschide simbolic.

Recompense concrete:

Copiii primesc mere proaspete și medalii fizice : „Spiridușii Toamnei”, validându-le efortul colectiv.

Cum configurăm Roata Norocului??

Accesați site-ul gratuit **www.classtools.net** și alegeți *Random Name Picker*.

Apăsați pe **Edit/Save**, ștergeți textul existent și scrieți întrebările de mai sus (fiecare pe un rând nou).

Apăsați **Submit**, introduceți o parolă simplă pentru editări viitoare și salvați.

Transmiteți link-ul unic generat pe tableta grupei. În timpul jocului, folosiți butonul *„Remove name”* după fiecare răspuns corect pentru a nu repeta întrebarea.

Concluzii

Metoda recomandată atunci când se dorește integrarea instrumentelor digitale este: Metoda Sandwich, deoarece urmărește echilibrul:Activitate FIZICĂ inițială -> Activitate DIGITALĂ scurtă (10-15 min) -> Activitate FIZICĂ de reflexie/concluzie.

Dispozitivele digitale sunt doar instrumente de învățare, nu un înlocuitor al interacțiunilor umane sau al materialelor concrete.

O grădiniță inovatoare pregătește preșcolarii pentru viitor, dezvoltându-le abilități de viață esențiale prin explorare activă, interactivă și distractivă.

Conceptul de **grădiniță inovatoare** adaptat la învățământul preșcolar reprezintă o abordare modernă care depășește metodele tradiționale de predare. Aceasta pune accent pe **învățarea centrată pe copil**, digitalizarea responsabilă, flexibilitatea spațiului de lucru și dezvoltarea inteligenței emoționale.