Finanțat de Uniunea Europeană

Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Iași

INCLUZIUNEA ÎN ERA AI
RESURSE ȘI PRACTICI EUROPENE ÎN CONSILIEREA PSIHOPEDAGOGICĂ



Daniela Speranța ROBOTĂ

Loredana STIUJ-VATAMANU

Elena ADUMITROAIE

Alina Mirela MENDELOVICI

Ana Nicoleta LUCA

Ecaterina Daniela RUSU

Irina-Ramona VARVAROI

Cristina Elena DORCU

Sorin Daniel PRICOP

IAȘI, 2026

ISBN 978-973-0-45134-4

Finanțat de Uniunea Europeană

Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Iași

Lucrarea a fost elaborată în urma activităților de job shadowing și a cursurilor structurate desfășurate în noiembrie 2025, în cadrul proiectului Erasmus+ 2025-1-RO01-KA121-ADU-000321628.

MANAGEMENT ȘI COORDONARE

DIRECTOR CJRAE IAȘI: ANCA HARDULEA

COORDONATOR SERVICII DE CONSILIERE ȘCOLARĂ: ANA-CAMELIA TAMAȘ

COORDONATOR PROIECT ERASMUS+: DANIELA SPERANȚA ROBOTĂ

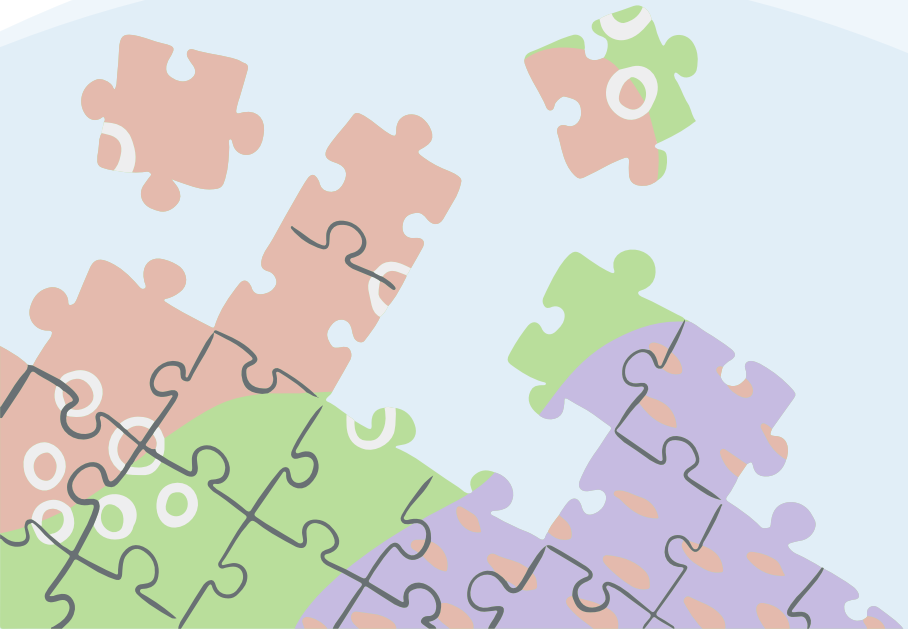
EDITARE ȘI PUBLICARE:

ANA NICOLETA LUCA

ECATERINA DANIELA RUSU

LAURA MIHAELA PASCARIU

ISBN 978-973-0-45134-4



GÂNDURI PENTRU CITITORI...

Educația începe cu un lucru simplu, dar esențial: fiecare copil are nevoie să fie văzut, ascultat, înțeles și încurajat. O școală incluzivă este locul în care fiecare copil se simte acceptat, își descoperă potențialul și primește sprijinul de care are nevoie pentru a învăța, a participa și a se dezvolta în ritmul său.

Ghidul „Incluziunea în era AI – Resurse și practici europene în consilierea psihopedagogică" s-a născut din dorința de a aduce mai aproape de profesioniștii din educație idei și soluții care pot face școala un loc mai prietenos, mai accesibil și mai atent la nevoile fiecărui copil. Lucrarea valorifică experiențele de formare profesională din cadrul proiectului Erasmus+ 2025-1-RO01-KA121-ADU-000321628 și aduce în prim-plan exemple, metode și resurse care pot fi folosite în activitatea de zi cu zi.

Experiențele de job shadowing din Islanda și cursurile de formare din Barcelona au oferit ocazia de a descoperi noi perspective asupra educației incluzive, dezvoltării emoționale, adaptării învățării la nevoile copiilor și colaborării dintre specialiști. Aceste experiențe ne-au reamintit că avem mereu ceva de învățat unii de la alții și că schimbările frumoase încep atunci când suntem deschiși la idei noi și avem curajul să le punem în practică.

Acest ghid cuprinde resurse pentru profesorii-consilieri școlari, profesorii-logopezi, profesorii itineranți și de sprijin, cadrele didactice, specialiștii din domeniul educației și pentru toți cei care contribuie, zi de zi, la dezvoltarea copiilor și tinerilor. Veți găsi activități de consiliere, programe de terapie logopedică, strategii de incluziune, jocuri, povești, exerciții de reflecție și resurse digitale. Fiecare dintre acestea poate deveni un punct de plecare pentru activități care îi ajută pe copii să se cunoască mai bine, să-și exprime emoțiile, să colaboreze, să-și dezvolte încrederea în sine și să-i accepte pe cei din jur.

GÂNDURI PENTRU CITITORI...

Trăim într-o perioadă în care inteligența artificială și instrumentele digitale ne oferă tot mai multe posibilități. Folosite cu grijă și responsabilitate, acestea pot face învățarea mai atractivă, pot stimula creativitatea și ne pot ajuta să răspundem mai bine nevoilor fiecărui copil. Totuși, nicio tehnologie nu poate înlocui căldura unei relații autentice, puterea unui cuvânt de încurajare sau atenția acordată unui copil care are nevoie să fie ascultat. Tehnologia ne poate sprijini, dar empatia, respectul și grija față de fiecare persoană rămân în centrul educației.

Ne dorim ca acest ghid să fie mai mult decât o colecție de materiale: să fie un sprijin, o sursă de inspirație, și un instrument util în activitatea de zi cu zi, încurajând o educație în care inovația se împletește cu responsabilitatea, diversitatea cu solidaritatea, iar tehnologia cu umanitatea.

Vă încurajăm să explorați resursele, să le adaptați propriilor contexte și să împărtășiți ideile care dau rezultate. Împreună, putem construi comunități educaționale în care fiecare copil să simtă că aparține, că este apreciat și că are șansa de a reuși.

Anca Hardulea
Ana-Camelia Tamaș



Mobilități Erasmus+ – CJRAE Iași

Educația de calitate presupune formare continuă, deschidere către noi perspective și capacitatea de a răspunde diversității reale din școală. În acest spirit, **Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Iași** valorifică oportunitățile oferite de programul european **Erasmus+**, transformând experiențele internaționale de învățare în resurse concrete pentru consilierea, sprijinirea și incluziunea tuturor beneficiarilor săi.
Mobilitățile desfășurate în cadrul proiectului Erasmus+ **2025-1-RO01-KA121-ADU-000321628** au urmărit dezvoltarea profesională a specialiștilor CJRAE Iași, schimbul de bune practici și transferul unor metode și instrumente educaționale moderne în activitatea de consiliere școlară și de sprijin educațional. Participarea la *cursuri de formare* și activități de tip *job shadowing* a oferit profesorilor consilieri școlari și profesorilor logopezi posibilitatea de a observa alte perspective asupra educației, incluziunii, digitalizării și dezvoltării competențelor necesare școlii contemporane.



Reykjavik, Islanda – experiența de job shadowing

Programul de consiliere propus în urma participării la mobilitatea de job shadowing din Reykjavik, Islanda, reprezintă o modalitate de valorificare și transfer a experienței europene în practica CJRAE Iași. Activitatea de observare și învățare directă într-un context educațional internațional a oferit repere pentru dezvoltarea unor demersuri de consiliere centrate nevoile tuturor beneficiarilor, atât pe cele individuale cât și pe construirea unor relații educaționale bazate pe încredere, cooperare și respectarea diversității.
Experiența islandeză se înscrie în direcțiile actuale ale activității CJRAE Iași: dezvoltarea competențelor sociale și emoționale, autoreglarea emoțională, integrarea socială și culturală, optimizarea relațiilor dintre școală și familie și acordarea unei atenții prioritare familiilor aflate în situații de risc sau vulnerabilitate. Programele și activitățile propuse în urma participării la job-shadowing urmăresc, astfel, să transforme experiența mobilității într-o resursă practică pentru consilierea școlară, prin activități adaptabile diferitelor categorii de beneficiari și prin promovarea unei culturi a sprijinului, participării și incluziunii.

Barcelona, Spania – Inclusive Education: All Children Are Special

În perioada **10–14 noiembrie 2025**, trei profesori consilieri școlari și profesori logopezi din cadrul CJRAE Iași au participat, la Barcelona, la cursul **„Inclusive Education: All Children Are Special”**, organizat de **Euromentor**.
Cursul a avut ca temă centrală construirea unor contexte educaționale în care fiecare copil să fie valorizat și sprijinit să își atingă potențialul. Printre direcțiile abordate s-au numărat **educația incluzivă, diferențierea instruirii, Universal Design for Learning (UDL), colaborarea între profesori și specialiștii din educația specială, precum și parteneriatul cu familia**.
Experiența de formare a încurajat utilizarea unor metode interactive, a studiilor de caz, a activităților colaborative și a unor instrumente care pot fi adaptate nevoilor individuale ale elevilor. Cunoașterea principiilor UDL și a strategiilor de diferențiere contribuie la proiectarea unor activități mai accesibile, flexibile și relevante pentru elevii cu profiluri de învățare diferite.
Rezultatele acestei mobilități sunt reflectate în **„Punți spre incluziune – Ghid de activități incluzive inspirate din experiențe europene”**, material elaborat de profesori-consilieri școlari din CJRAE Iași, care transpune experiența de formare în activități concrete, ușor de valorificat în școală.

Barcelona, Spania – „21st Century School Management: AI and Digital Solutions for School Leaders and Staff”



În aceeași perioadă, 2 specialiști CJRAE Iași au participat la cursul de formare **„21st Century School Management: AI and Digital Solutions for School Leaders and Staff”**, organizat la Barcelona, în cadrul proiectului **2025-1-RO01-KA121-ADU-000321628.**
Cursul a vizat dezvoltarea competențelor necesare profesorului secolului XXI, cu accent pe **gândire critică, rezolvarea de probleme, creativitate, comunicare, colaborare și competențe digitale**. Abordarea formării a pus în prim-plan metodele de învățare centrate pe cei care învață, învățarea bazată pe proiect și investigare, rezolvarea unor probleme din contexte reale și integrarea tehnologiei în procesul educațional.
Un loc important l-au ocupat discuțiile despre competențele de utilizare corectă a inteligenței artificiale, instrumente digitale, comunicarea cu cadrele didactice și părinții, utilizarea etică. Formarea a oferit, de asemenea, exemple de instrumente și activități interactive care pot susține dezvoltarea acestor competențe și evaluarea progresului celor care învață.

De la mobilitate la practică

Cele trei experiențe prezentate în acest ghid au un element comun: **transformarea experienței de formare europenă în practică educațională**. Observarea, reflecția, schimbul de experiență și participarea la activități internaționale devin puncte de plecare pentru elaborarea unor resurse adaptate educației ieșene.

Pentru CJRAE Iași, mobilitățile Erasmus+ reprezintă nu doar oportunități de dezvoltare profesională individuală, ci și instrumente de **dezvoltare instituțională, inovare și multiplicare a bunelor practici**. Acestea susțin misiunea instituției de a oferi servicii educaționale relevante pentru toți beneficiarii săi și de a contribui la asigurarea accesului tuturor la o educație de calitate.

Ghidul de față reunește materiale și activități rezultate din aceste experiențe europene, cu intenția de a le face accesibile profesioniștilor din educație și de a încuraja **consilierea centrată pe beneficiar, educația incluzivă, dezvoltarea competențelor socio-emoționale și utilizarea unor metode de învățare adaptate școlii secolului XXI**.

Erasmus+ înseamnă, astfel, mai mult decât mobilitate: înseamnă învățare, transfer de experiență, colaborare și schimbare – în beneficiul fiecărui formabil.



Program de consiliere (job shadowing)



Profesor-consilier școlar Daniela Speranța Robotă
CJRAE Iași – Colegiul Național Iași, Șc. Primară Gh. Asachi – Grădinița Sf. Sava

PROGRAM DE CONSILIERE ȘI DEZVOLTARE A TOLERANȚEI ȘI MULTICULTURALITĂȚII PENTRU PREȘCOLARI

Nivel: preșcolar (4–6 ani)
Durata: 6 săptămâni
Frecvență: 1 activitate/săptămână (25–35 minute)

ARGUMENT

Islanda este una dintre țările europene care promovează activ incluziunea și respectul pentru diversitate. În grădinițele islandeze, copiii sunt încurajați să își cunoască propriile rădăcini culturale, să descopere culturi diferite și să construiască relații bazate pe respect și cooperare.
Prin activități inspirate din natura spectaculoasă a Islandei (aurore boreale, vulcani, ghețari, păsări Puffin, izvoare termale) și din valorile educației islandeze, copiii vor învăța că oamenii pot fi diferiți, dar toți aparțin aceleiași comunități.

SCOP

Dezvoltarea toleranței, acceptării diversității și a sentimentului de apartenență la grup prin activități ludice inspirate din Islanda.

VALORI URMĂRITE

respectul pentru diversitate
acceptarea diferențelor
cooperarea
empatia
prietenia
incluziunea
apartenența la comunitate



Profesor-consilier școlar Daniela Speranța Robotă

ACTIVITATEA 1 – Culorile aurorei boreale

Valoarea urmărită:

Acceptarea diferențelor

Materiale Necesare

- un glob pământesc, o hartă sau o imagine cu Islanda pe ecran/proiector (vezi Anexa1)
- fundal comun închis la culoare: foaie mare de carton negru sau bleumarin închis (flipchart negru sau mai multe cartoane A3 lipite între ele), decupată sub forma unei bolte cerești (rotundă)
- fâșii de hârtie albă sau carton alb, tăiate în forme ondulate sau de „raze" alungite.
- pentru colorat (la alegere, în funcție de grupa de vârstă):
- cretă colorată în nuanțe de neon (verde, mov, albastru, roz) + șervețele umede pentru estompare.
- acuarele/batoane de tempera solidă sau culori cerate.
- pentru detalii magice: sclipici, steluțe autocolante.
- pentru asamblare: lipici solid
- element de atmosferă**:** o lanternă sau luminițe tip ghirlandă (pentru momentul de reflecție).

A1. Introducere/poveste (10 minute)

Copiii sunt adunați în cercul întâlnirii de dimineață. Folosind un glob pământesc sau o hartă, educatorul le arată România apoi Islanda, mult mai la nord, în ocean Noi suntem aici. Dar dacă luăm un avion și zburăm departe, unde e mai frig iar atunci când este iarnă, e aproape mereu noapte, ajungem pe o insulă înconjurată de apă care se numește Islanda.

Cum este în Islanda?

Islanda este o țară de gheață și foc. Acolo sunt și vulcani care scot fum, dar și munți plini de zăpadă și ghețari uriași. Pentru că este atât departe în nord, iarna, nopțile sunt foarte, foarte lungi. Soarele apare doar pentru câteva ore, în rest e întuneric.

Tranziția spre poveste: Și pentru că e atât de mult întuneric și frig, natura s-a gândit să le facă oamenilor de acolo un cadou magic pe cer. În nopțile cele mai reci, când toată lumea doarme, pe cer se aprind niște lumini dansatoare numite aurora boreală. Haideți să vedem ce s-a întâmplat într-o noapte pe cerul Islandei...

Atmosfera: Crearea unei atmosfere întunecate în sala de grupă va da un efect de „noapte polară" și va amplifica efectul poveștii (trageți jaluzelele). Puteți folosi o ghirlandă de lumini sau chiar o lanternă.

Lectura: Citiți povestea cu intonație. Folosiți imagini sau un scurt video de 1 minut cu aurora boreală reală pe fundal pentru a le stârni curiozitatea.

https://www.youtube.com/watch?v=fVsONlc3OUY

Departe, în Islanda, o țară mică din nord unde iarna nopțile sunt lungi și înghețate, oamenii privesc adesea cerul. Când gerul scutură stelele, pe bolta întunecată apare o minune: Aurora Boreală. Ea nu este o lumină oarecare, ci un dans de culori: verzi, albastre, galbene, mov sau roz.

Într-o seară, însă, culorile au început să se certe, împingându-se pe cer.

— Priviți-mă! strigă Lumina Verde, unduindu-se mândră. Eu sunt cea mai strălucitoare! Eu seamăn cu mușchiul și cu pădurile. Fără mine, cerul ar fi plictisitor!

— Ba nu, eu sunt cea mai specială! a strigat Lumina Mov, făcând o piruetă. Eu sunt culoarea florilor rare din Islanda și aduc cea mai multă magie!

— Vă certați degeaba, interveni cu voce subțire Lumina Albastră. Fără mine, nimeni nu ar observa cerul! Eu sunt în adâncul oceanului și gheața sclipitoare a ghețarilor!

— Iar eu sunt delicatețea răsăritului! șopti Lumina Roz, supărată că celelalte o ignorau.

S-au certat atât de tare, încât s-au separat. Lumina Verde s-a dus în stânga, cea Mov în dreapta, cea Albastră sus, iar cea Roz jos. Galbenul s-a ascuns după un nor. Cerul a devenit dintr-odată întunecat, iar copiii de pe Pământ s-au întristat.

Nu mai era nicio magie...

Atunci Luna cea bătrână și înțeleaptă le-a privit și le-a spus:

— Dragele mele lumini... Când sunteți singure, sunteți doar niște linii simple pe cer. Sunteți frumoase, e adevărat, dar când vă îmbrățișați împreună, străluciți și deveniți cu adevărat magice!

Luminițele s-au privit rușinate. Lumina Verde a întins o mână spre cea Albastră. Cea Mov s-a împletit cu cea Roz. S-a alăturat și cea Galbenă. Culorile s-au apropiat și au început să danseze împreună, lăsând în urma lor valuri strălucitoare în diferite nuanțe.

Oamenii au scos un strigăt de uimire: era cea mai spectaculoasă aurore boreală din istorie!

2. Discuție și reflecție (5-7 minute)

- „De ce se certau culorile?”
- „Ce le-a spus Luna?”
- „Ce s-a întâmplat când au lucrat împreună?”
- Faceți legătura cu grupa: Dacă toți am fi la fel, purtând aceleași haine și având aceleași idei, grupa noastră ar fi plictisitoare. Pentru că suntem diferiți, suntem mult mai interesanți atunci când suntem împreună.

3. Activitatea creativă individuală (10 minute)

Fiecare copil primește o „rază de lumină" (fâșia de hârtie albă).

Tehnica cu cretă: Copiii colorează intens fâșia cu culorile aurorei (verde, mov, roz, albastru). Apoi, folosind un șervețel umed sau degetul, întind (estompează) creta pe foaie. Această tehnică dă exact senzația de lumină difuză, ca pe cerul Islandei.

Tehnica „umed pe umed": Copiii umezesc mai întâi fâșia de hârtie albă cu o pensulă curată și puțină apă (foaia trebuie să fie umedă, nu foarte udă). Apoi, iau pe pensulă acuarelă (verde, mov, albastru) și ating foaia. Culorile se vor difuza singure în apă, creând acele valuri specifice aurorei.

Sfat: Folosește o hârtie puțin mai groasă (bloc de desen), ca să nu se strângă de la apă.

Tehnica picturii cu buretele (pentru copii mai mici, grupa mică/mijlocie): Taie bureți obișnuiți de bucătărie în bucăți mai mici. Copiii înmoaie buretele în tempera diluată (sau acuarelă foarte fluidă) și tamponează fâșia de hârtie, trecând de la o culoare la alta (ex: încep cu verde, continuă cu albastru, apoi roz). Textura buretelui va lăsa dâre și pete care imită perfect densitatea norilor luminoși de pe cerul Islandei.

Fiecare copil își poate scrie numele pe spate sau pe o margine a razei (sau îi ajută educatorul).

3. Cooperarea și crearea aurorei (5-7 minute)

- Așezați cartonul mare, negru, în mijlocul cercului format de copii. Acesta reprezintă „cerul nopții din Islanda".
- Pe rând sau în grupuri mici, copiii vin și își lipesc raza de lumină pe cartonul negru. Ghidați-i să le suprapună ușor, să le onduleze și să le îmbine, exact cum fac culorile în poveste.
- Notă: Nu contează dacă o rază e mai strâmbă, mai mare sau colorată diferit – subliniați că exact această diversitate face tabloul final superb.

4. Încheiere

Ridicați tabloul final în fața grupei.

Copiii își exprimă liber părerea despre activitate și ce aspect le-a plăcut cel mai mult.



ACTIVITATEA 2 – Pufinul venit de departe

Valoare:

Primirea și integrarea celorlalți

Materiale Necesare

- Imagini sau un scurt video cu pufini reali în Islanda (vezi Anexa 2)

https://www.youtube.com/watch?v=GlUxLbbzvsU

https://www.youtube.com/watch?v=vQXegfncnPQ

- O jucărie de pluș (o pasăre sau orice alt animal care va fi „Pufinul cel nou").
- Pentru jocul de salut: Un set de cartonașe vizuale cu 4 tipuri diferite de salut
-

1. Cine este Pufinul? (5 minute)

Introducere: Ne întoarcem astăzi în Islanda, țara aceea îndepărtată despre care am învățat. Pe stâncile verzi de la marginea oceanului trăiesc niște păsări speciale, foarte simpatice. Se numesc Pufini. Ia priviți cum arată! (Arătați o imagine).

Oamenii îi mai numesc și „clovnii oceanului" pentru că au picioare portocalii, merg legănat ca pinguinii și au un cioc mare, colorat în dungi roșii, galbene și negre. Acești micuți sunt adevărați super-eroi: ei nu își fac cuiburi în copaci, ci își sapă tunele secrete în pământ ca iepurașii, iar când le e foame, se scufundă în ocean și „zboară" pe sub apă ca niște rachete, fiind capabili să țină în cioc chiar și zece peștișori deodată fără să scape niciunul!

Ei trăiesc în colonii, adică în familii uriașe, cu sute de alți pufini. Se joacă împreună, zboară deasupra valurilor și prind peștișori.

Haideți să-i vedem (proiectați filmulețe scurte cu pufini)

Opțional: după ce privesc filmulețele, copiii pot imita pufinii (mai ales mersul lor legănat) prin sala de grupă.

Dar haideți să vedem ce s-a întâmplat într-o zi pe stâncă.

A2. Povestea și jocul de rol (15-20 minute)

Pentru ca povestea să aibă impact, folosiți jucăria de pluș.

Așezați copiii în cerc. Puneți jucăria de pluș în afara cercului, singură, cu spatele sau capul plecat.

Lectura poveștii: Citiți povestea adaptând vocea.

Pe o stâncă înaltă și verde din Islanda, chiar deasupra valurilor înspumate ale oceanului, locuia o familie uriașă de pufini. Erau sute de păsări simpatice, cu aripi negre, burtici albe ca zăpada și ciocuri mari, colorate în roșu și galben. Toată ziua se luptau cu valurile, prindeau peștișori argintii și se jucau de-a v-ați ascunselea prin iarbă, scoțând sunete vesele: „Arr-arr-arr!".

Într-o dimineață, pe stâncă a sosit un pui nou.

Venea de foarte, foarte departe, tocmai de peste mări. Zburase zile întregi, iar aripioarele îi erau obosite. Puiul cel nou arăta puțin diferit: hainele lui de fulgi erau mai ciufulite, iar când încerca să vorbească, scotea un sunet mai subțire: „Piu-piu".

Pentru că nu cunoaște pe nimeni, micul pufin s-a așezat pe o piatră, la marginea stâncii, singur-singurel. Își strânsese aripioarele la piept, privea în jos spre picioarele lui și avea inima plină de emoție. Își spunea în gând: „Oare o să le plac de mine? Oare o să vrea cineva să fie prietenul meu?". Ceilalți pufini se jucau în cerc, iar el doar îi privea de departe, simțindu-se nevăzut.

Atunci, un pui de pufin din colonie s-a oprit din joc. L-a privit cu atenție, și s-a gândit: „Ce trist trebuie să fie să stai singur pe piatră!". S-a apropiat cu pași legănați, i-a întins o aripă și i-a spus: — Bun venit pe stânca noastră! Eu sunt Puffy. Vrei să te joci cu noi?

Puiul cel nou a ridicat capul, iar ochii au început să-i strălucească. A scos un „Piu!" bucuros și s-a ridicat de pe piatră. Văzând asta, și ceilalți pufini au alergat spre el. Unul i-a arătat unde sunt cei mai buni peștișori, altul i-a împrumutat o scoică frumoasă, iar alții i-au făcut loc în mijlocul lor.

Așa a trecut ziua întreagă... soarele apunea deasupra oceanului, iar pe stânca din Islanda toți puii erau fericiți.

Dramatizare:

Arătați spre jucăria de pluș din afara cercului copiilor.

Uitați-vă la el. Vine dintr-o țară de foarte departe, unde marea are altă culoare și unde pufinii scot alte sunete când sunt fericiți. Nu cunoaște pe nimeni aici. Îi este puțin frică.

Invitați un copil să meargă la jucărie, să o ia de mână/aripă și să îi spună: Bun venit! Vrei să te joci cu noi? Aduceți pufinul în interiorul cercului, așezat între copii.

Interveniți pentru a extinde comportamentul pozitiv.

Ooo, dar Pufinul nostru este încă puțin timid și ar vrea să își facă și mai mulți prieteni. Cine mai vrea să îl salute și să îl invite la joacă?

Încurajați copii să interacționeze direct cu jucăria, pe rând, (să o mângâie sau să o îmbrățișeze) și ghidați-l să verbalizeze o invitație concretă.

Exemplu: Bun venit! Eu sunt Matei, vrei să ne jucăm cu mașinuțele?

Solicitați copiilor să dea Pufinul mai departe, din mână în mână, de la un coleg la altul și asigurați-vă că fiecare preșcolar implicat îi adresează jucăriei un cuvânt frumos, o formulă de bun venit sau o invitație la o activitate preferată.

3. Joc de mișcare: Să ne salutăm ca pe stânca pufinilor! (5 minute)
Pasul 1: Afișați la nivelul ochilor copiilor cele 4 cartonașe cu simbolurile vizuale ale salutului (Anexa 3):
Strângere de mână 🤝
Atingere de coate 💪
O îmbrățișare 🤗
Fluturat din mână 👋
Pufinii din poveste s-au salutat atingându-și ciocurile, dar noi avem 4 moduri magice prin care ne putem saluta!
Pasul 2: Porniți o muzică veselă, ritmată. Instruiți copiii să „zboare" sau să meargă legănat ca pufinii prin toată sala, amestecându-se unii cu alții.
Pasul 3: Opriți brusc muzica. În acel moment de liniște, strigați clar una dintre comenzi, arătând spre cartonașul corespunzător.
Exemplu: Apar pufini noi! Să fluturăm din mâini! sau Suntem bucuroși să ne vedem! Salutul cu îmbrățișare!
La oprirea muzicii, fiecare copil trebuie să își găsească cel mai apropiat coleg din acel moment și să îl salute rapid în modul solicitat.
Pasul 4: Porniți din nou muzica și repetați procesul de 3-4 ori. Schimbați tipul de salut la fiecare oprire a muzicii și încurajați-i să caute de fiecare dată un coleg diferit, astfel încât nimeni să nu rămână nesalutat.

ACTIVITATEA 3 – VULCANUL EMOȚIILOR
Valoarea urmărită:
Înțelegerea diferențelor emoționale
Materiale Necesare

- Imagini/proiecție cu un vulcan din Islanda, cu un ghețar și un râu.
- O machetă simplă de vulcan (din pahar de plastic îmbrăcat în plastilină/ hârtie), bicarbonat de sodiu, oțet și colorant roșu.
- Seturi de cartonașe individuale cu fețe zâmbitoare, triste, mirate sau furioase (Anexa 4).

1. Introducere (2 minute):
Ne întoarcem pe insula noastră magică, Islanda. Pe lângă ghețari și pufini, în Islanda există ceva uriaș și puternic: vulcanii. Ei sunt ca niște munți care au în interiorul lor pământ topit și foarte fierbinte. Astăzi vom afla povestea unui vulcan mai deosebit, Vulcanul Emoțiilor.

2. Povestea și experimentul (10 minute)

Citiți povestea adaptându-vă vocea.

În mijlocul Islandei, trăia un Vulcan uriaș și puternic. Vulcanul acesta avea o inimă fierbinte de lavă și era convins că el este singurul de pe Pământ care are emoții și că nimeni nu îl înțelege.

Când Vulcanul devenea furios, înăuntrul lui se auzeau bubuituri ca niște tunete: „Bum-bum!".

Începea să tremure, obrajii lui de piatră se înroșeau și arunca spre cer scântei și flăcări mari. „Sunt cel mai supărat din lume!", striga el înfuriat.

În alte zile, Vulcanul devenea trist. Atunci se ascundea cu totul în nori mari și cenușii de fum, ca să nu îl vadă nimeni cum plânge cu lacrimi de cenușă.

Într-o dimineață, însă, norii s-au risipit și Vulcanul a privit mai atent în jurul lui. Chiar lângă el se afla un Ghețar alb și strălucitor. Din cauza căldurii, Ghețarul începuse să picure încet.

— De ce plângi, uriașule de gheață? l-a întrebat Vulcanul mirat.

— Sunt trist, a șoptit Ghețarul cu o voce rece. Mi-e dor de iarna grea și uneori mă simt atât de singur... Vulcanul a rămas uimit. „Deci și Ghețarul poate fi trist? Deși el e rece, iar eu sunt fierbinte?", s-a gândit el.

Chiar atunci, la picioarele lui, a auzit un susur vesel.

Era Râul care curgea la vale, sărind peste pietre. Câțiva copii din Islanda veniseră pe malul lui să se joace cu bărci de hârtie. Râul sclipea în soare și scotea sunete jucăușe.

— Dar tu de ce ești atât de vesel? a întrebat Vulcanul.

— Sunt plin de bucurie! a cântat Râul. Îmi place la nebunie când vin copiii să se joace cu mine și mă gâdilă pe valuri!

În acea zi, Vulcanul cel bătrân a înțeles un secret minunat. A privit spre Ghețarul cel înghețat, apoi spre Râul cel limpede și și-a dat seama că, deși sunt atât de diferiți ca înfățișare, toți simt ceva în interiorul lor. A înțeles că toți au emoții iar ele sunt diferite: unele sunt fierbinți ca focul, altele sunt reci ca gheața sau jucăușe ca apa, dar toate sunt normale și importante.

Din acea zi, când Vulcanul mai simțea că îi vine furia, nu mai exploda speriat. Se uita la prietenii lui și știa că, la fel ca norii de pe cer, toate emoțiile vin, dar până la urmă trec.

Experimentul:
puneți oțetul peste bicarbonat și colorant și observați ce se întâmplă.
„Priviți, așa arată furia în corpul nostru când se adună prea multă: explodează ca lava!"

3. Discuție și reflecție (10 minute):
Organizați copiii în cerc și folosiți întrebări care să-i ghideze spre normalizarea stărilor afective:

- Ce emoții avea vulcanul? Dar celelalte elemente?
- Putem simți emoții diferite față de același lucru?

Exemplu: Un coleg se poate bucura de o jucărie, în timp ce altul poate fi speriat de ea.

- Este în regulă să fim triști? Dar furioși?
-

IMPORTANT: Răspunsul pe care trebuie să îl fixeze copiii este DA.
Da, este absolut normal! Toată lumea se supără sau plânge uneori. Nu există emoții rele sau bune.

- Ce facem când avem emoții puternice (când suntem gata să „erupem", ca un vulcan)?

Regula de aur: **Avem voie să fim furioși, dar NU avem voie să rănim!** (să lovim sau să jignim)
Exersați pe loc o tehnică de liniștire: Să mirosim o floare (inspirăm pe nas) și să stingem o lumânare (expirăm lung pe gură). Repetați de 3-4 ori.

4. Joc de reflecție: Emoția mea (5 minute)
Pasul 1: Întindeți pe covor sau pe o masă cartonașele cu fețe zâmbitoare, triste, mirate sau furioase.
Pasul 2: Invitați fiecare copil, pe rând, să își aleagă cartonașul care se potrivește cu starea lui din acel moment.
Pasul 3: Fiecare copil completează propoziția (va spune): Astăzi mă simt [numele emoției], pentru că.... Educatorul poate ilustra primul cum trebuie procedat.

ACTIVITATEA 4 – PODUL DINTRE LUMI

Valoarea urmărită: Cooperare și incluziune

Materiale Necesare

- O eșarfă/sfoară albastră cât mai lungă
- cartoane colorate sau pernuțe

1. Introducere: Legenda podurilor din Islanda (10 minute)

„Astăzi ne reîntoarcem în Islanda cea friguroasă. Acolo curg multe râuri glaciare – adică ape foarte repezi și înghețate, pline de sloiuri de gheață.

(se pot proiecta imagini cu râuri și lacuri glaciare din Islanda)

Puneți copiii să se frece pe brațe și să facă „Brrr!"

În Islanda există niște poduri magice, din piatră adevărată, numite poduri naturale. Oamenii de acolo spun o legendă: aceste poduri nu au fost făcute de oameni, ci de troli buni care voiau să treacă râurile înghețate ca să își dea mâna.

(se pot proiecta imagini cu podurile naturale de lavă din Islanda)

Ascultați cum s-a întâmplat:

Pe un mal al unui râu glaciar trăiau Trolii Verzi, iar pe celălalt mal trăiau Trolii Albaștri. Ei se vedeau de la distanță și își făceau cu mâna, dar nu se cunoșteau. Voiau tare mult să se joace împreună!

Trolii Verzi au încercat să facă singuri un pod din pietre, dar râul înghețat le-a dărâmat. Trolii Albaștri au încercat și ei singuri, dar nu au reușit. Singuri nu puteau deloc.

Atunci, au strigat unii la alții peste râul glaciar: „Hai să punem pietre în același timp!"

Au lucrat împreună, de ambele maluri, iar pietrele s-au unit la mijloc și au format un pod puternic de stâncă. Trolii s-au întâlnit la mijloc, s-au bucurat și au mers dintr-o parte în alta a răului, împreună. De atunci, au putut să se joace unii cu ceilalți, în fiecare zi!

2. Joc: Podul de piatră...(15 minute)

Pasul 1: Așază eșarfa albastră pe jos, în mijlocul încăperii, ea va reprezenta râul glaciar. Împarte copiii în două echipe: „Trolii Verzi" pe un mal, „Trolii Albaștri" pe celălalt mal. Fiecare copil are în mână o „piatră" (un carton/pernuță).

Pasul 2: La semnalul tău („1, 2, 3, construim!"), copiii vin la râu în grupuri de câte 3-4 și pun câte o piatră în apă, dinspre malul lor.

Pasul 3: După ce reușesc să construiască podurile, copiii pășesc cu grijă pe pietre, vin spre centru, și trec împreună, de mână, pe rând, dintr-o parte în alta a râului.

Pasul 4 (opțional): copiii pot cânta și juca, în perechi, Podul de piatră s-a dărâmat....

Discuție și reflecție (5 minute):
Așază copiii în cerc și pune-le întrebările tale, pe scurt:

- Au reușit trolii singuri la început?
- Ce s-a întâmplat când au colaborat?
- Cum ne simțim când cineva ne dă mâna și ne ajută?
- Cum putem ajuta noi un coleg la grădiniță care stă singur și e trist?

ACTIVITATEA 5 – CĂLĂTORIE ÎN JURUL ISLANDEI
Valoare urmărită:
Respectul pentru diversitate și acceptarea diferențelor
Materiale necesare:

- harta Islandei (Anexa 1)
- imagini cu: Reykjavik, sate pescărești, ferme cu cai islandezi, familii, copii care se joacă, vulcani și ghețari (Anexa 5)
- o valiză sau un rucsac simbolic
- cartonașe cu diferite ocupații și locuințe (Anexa 6)
- foi și creioane colorate

1. Intoducere (2 minute):
Educatorul aduce în mijlocul cercului o valiză.
Astăzi am primit o invitație specială. Vom face o călătorie imaginară în Islanda. Vom vizita mai multe locuri și vom cunoaște oameni care trăiesc diferit. Sunteți pregătiți?
Copiii răspund.
Se privește pe hartă unde se află Islanda.
2. Povestea (10 minute) Mica Freyja descoperă Islanda
Citiți povestea adaptându-vă vocea.
Freyja era o fetiță care locuia într-un orășel din Islanda.
Într-o dimineață, bunicul i-a oferit o hartă și i-a spus:
— În țara noastră oamenii trăiesc în multe feluri. Dacă vrei să îi cunoști, pornește la drum.
Freyja și-a pus harta în rucsac și a plecat.
Prima oprire a fost în Reykjavik. Acolo a văzut blocuri, magazine și multe mașini. Copiii mergeau la grădiniță și se jucau în parc.
— Așa arată viața la oraș, și-a spus ea.
A doua zi a ajuns într-un sat de pescari. Copiii locuiau aproape de mare. Părinții lor ieșeau cu bărcile și aduceau pește.
— Viața aici este diferită, și-a spus Freyja.

Mai târziu a ajuns la o fermă. Acolo copiii aveau grijă de cai și de oi. Ajutau familia și petreceau mult timp afară.

— Și aici oamenii trăiesc altfel.

Într-un sat mic a întâlnit o familie care vorbea două limbi.

Bunica vorbea islandeza iar mama vorbea și o altă limbă învățată în altă țară. Copiii știau cuvinte din ambele limbi.

Freyja a fost surprinsă.

La întoarcere, bunicul a întrebat:

— Ce ai descoperit?

Freyja a răspuns:

— Oamenii trăiesc în moduri diferite: unii locuiesc la oraș, unii lângă mare, unii la fermă, unii vorbesc mai multe limbi. Toți își iubesc familia, prietenii și locurile în care trăiesc.

Bunicul a zâmbit.

— Exact asta voiam să afli.

3. Discuție și reflecție (10 minute):

- Unde a călătorit Freyja? Ce locuri a vizitat? Ce a observat? Trăiau toți la fel? Aveau aceleași ocupații? Aveau aceleași case? Este în regulă să trăim diferit? Putem fi prieteni chiar dacă avem obiceiuri diferite?
- Ce lucruri avem în comun? Ce este special în familia mea? Ce îmi place să fac împreună cu familia?

4. Activitate practică: Valiza călătorului (5 minute)

Educatorul scoate din valiză și prezintă mai multe imagini: casă la oraș, casă la fermă, sat pescăresc, familie, cai islandezi, barcă de pescuit, grădiniță.

Copiii sunt invitați pe rând la valiză, de unde extrag pe rând imagini pe care le prezintă:

Aceasta este viața unei familii care...

sau

Eu cred că aici oamenii...

5. Activitate creativă: „Locul în care aș vrea să locuiesc” (10 minute)

Copiii aleg unul dintre locurile vizitate:

- lângă mare;
- la fermă;
- la oraș;
- lângă munți.

Îl desenează și explică alegerea.

ACTIVITATEA 6 – IZVORUL PRIETENIEI

Valori urmărite:

Empatie, bunătate, acceptare, incluziune

Materiale necesare:

- O păturică albastră rotundă sau o bucată mare de material textil albastru așezată pe covor (acesta va fi izvorul termal).
- Câteva pernuțe călduțe (dacă este posibil, lăsate puțin la soare sau pe calorifer înainte) sau pur și simplu un puf moale roșu/portocaliu plasat în mijlocul materialului albastru pentru a simula căldura.
- „Picături de bunătate" decupate din carton albastru deschis (Anexa 7)

1. Introducere și povestea senzorială (5 minute)

Educatorul adună copiii în jurul păturii albastre de pe covor. Îi roagă să își frece palmele puternic una de alta până când simt că s-au încălzit.

Povestea: Izvorul Prieteniei

Astăzi rămânem cu imaginația în Islanda, țara aceea îndepărtată unde este multă gheață. Dar în Islanda există un secret magic: din pământul înghețat țâșnesc uneori ape foarte, foarte calde! Acestea se numesc izvoare termale.

Acolo exista un izvor termal cu totul deosebit, care îi încălzea pe toți cei care veneau la el.

Când venea un călător, izvorul nu îl întreba: „Tu de unde vii?"

Nu întreba nici: „Ce limbă vorbești?"

Și nu întreba nici: „Cum arăți, ești înalt sau scund, ai părul blond sau brunet?"

Izvorul nu se uita la aceste lucruri. El îi primea pe toți, absolut pe toți, cu aceeași căldură și îi ajuta să se încălzească.

Din acest motiv, oamenii de pretutindeni l-au numit... Izvorul Prieteniei.

2. Joc (10-15 minute)

Pasul 1: Jumătate din grupă se așază în cerc, ținându-se de mâini, în jurul păturii albastre. Ei sunt „Izvorul Cald". Cealaltă jumătate de grupă se plimbă prin cameră, prefăcându-se că tremură de frig prin Islanda („Brrr, ce frig este!").

Pasul 2: La semnalul tău („Izvorul primește pe toată lumea!"), fiecare copil din cercul izvorului trebuie să caute cu privirea un coleg care „tremură în frig", să îl strige pe nume, să îl ia de mână și să îl invite în interiorul cercului, pe pătura caldă.

Regula de aur: Nimeni nu are voie să rămână pe dinafară. Copiii din cerc trebuie să fie atenți ca toți colegii lor înghețați să primească un loc la căldură.

Pasul 3: Rolurile se inversează, astfel încât toți copiii să experimenteze atât rolul celui care oferă căldură (bunătate), cât și al celui care o primește (empatie).

3. Reflecție pe covor (5 minute):

Toți copiii se așază în cerc în jurul izvorului pentru un dialog scurt:

- De ce era special izvorul?
- Cum îi trata el pe oameni?
- Ce înseamnă să fii bun?
- Cum putem încălzi și noi inimile altora când sunt triști?

4. Încheiere (5 minute)

Pentru a pune în practică „încălzirea inimilor", fiecare copil primește în mână o „picătură de bunătate" din carton. Copiii rămân așezați în cerc.

- Educatorul explică copiilor că bunătatea izvorului va călători în cerc, de la un coleg la altul. Primul copil se întoarce către colegul din dreapta lui, îi oferă picătura și îi spune o vorbă caldă sau un compliment simplu (ex: „Mulțumesc că te joci cu mine", „Ești un coleg bun", „Ai un zâmbet frumos"). Copilul care a primit picătura se întoarce la rândul lui spre colegul din dreapta sa și face exact la fel. Jocul continuă în lanț până când fiecare copil a oferit o picătură și a primit una.

Anexa 1



Anexa 2



Anexa 3









Anexa 4


BUCURIE
TRISTEȚE
TEAMĂ


BUCURIE
TRISTEȚE
TEAMĂ
FURIE
SURPRINDERE
MÂNDRIE

Anexa 5







Anexa 6



Anexa 7



Bibliografie

- Islanda. Volumul 26. Țările lumii, editura Litera, 2025
- Călătoriile lui Nor – ISLANDA

https://lumealuinor.ro/cadou-copii-calatoriile-lui-nor-islanda/

- Ghid turistic Islanda (autori: Florin Andreescu, Ciolca Dana-Elena), editura Ad Libri
- Descoperind Islanda. O țară care te uimește la fiecare pas (autor: Rodica Bărbuță), editura Darclee
- Seria Polly și papagalul de mare (autor: Jenny Colgan), editura Curtea Veche Publishing

Polly și papagalul de mare. O zi furtunoasă
Polly și papagalul de mare. O nouă prietenă
Polly și papagalul de mare. Un Crăciun fericit

- Ghețari, vulcani, vulpi polare, papagali de mare, balene și heringi în Islanda (autor: Doru Ciucescu), editura Rovimed, 2022
- Să descoperim vulcanii (4-7 ani) (autor: Sanda Noa), editura Casa, 2024
- Vulcani (colecția Vreau să citesc! Nivel 4), editura Gama
- Vulcanii se distrează pe rupte (autori: Franziska Harvey , Franziska Gehm), editura Paralela 45, 2020

Profesor-consilier școlar Loredana Stiuj-Vatamanu
CJRAE Iași – Școala Gimnazială „Vasile Conta” Iași

PROGRAM DE CONSILIERE ŞI DEZVOLTARE DE VALORI PENTRU PREŞCOLARI

„Povești din Țara Elf-ilor: Învăț valori cu troli și spiriduși”

Nivel: preșcolar (4–6 ani, grupa mijlocie și grupa mare)
Durata: 6–7 săptămâni
Frecvență: 1 activitate / săptămână (30–40 min)
Coordonare: Echipa formată din consilier școlar și profesor învățământ preșcolar (programul poate fi implementat și de părinți acasă)

1. ARGUMENT

Poveștile tradiționale reprezintă un instrument esențial în dezvoltarea morală și emoțională a copilului preșcolar. Folclorul islandez, bogat în personaje fantastice (elfi, troli, Yule Lads), oferă contexte simbolice potrivite pentru explorarea valorilor precum bunătatea, responsabilitatea, respectul, autocontrolul și cooperarea. Programul utilizează povestea ca mijloc de consiliere preventivă, facilitând interiorizarea valorilor prin joc, reflecție și experiență emoțională.

2. SCOPUL PROGRAMULUI

Dezvoltarea valorilor morale și a competențelor socio-emoționale la preșcolari (4–6 ani), prin activități ludice inspirate din folclorul islandez.

3. VALORI URMĂRITE

• bunătatea
• respectul
• responsabilitatea
• cooperarea
• autocontrolul
• curajul
• onestitatea

4. STRUCTURA PROGRAMULUI

Fiecare activitate conține:
1. poveste inspirată din folclorul islandez
2. discuție ghidată (întrebări simple)
3. joc simbolic / art-terapie
4. momente de reflecție, cu accent pe mesajul „de valoare” (Ce a învățat personajul?)

ACTIVITĂȚI PROPUSE

ACTIVITATEA 1 – Elfii grijulii

Personaje: elfi (pluș sau mici figurine)

Valoare: respectul față de ceilalți și față de natură

• Introducere despre proiect: mică descriere a Islandei (imagini), localizare pe hartă sau glob • Poveste: Elfii care protejează casa și natura

• Activitate creativă: desen – Casa elf-ilor

• Mesaj-cheie: Respectăm oamenii, lucrurile și natura

• Opțional: referire la Harry Potter (elful casei, Dobby).

ACTIVITATEA 2 – Trolul care nu știa să aștepte

Personaj: trol (pluș sau imagine)

Valoare: autocontrolul

• Poveste: Trolul care nu știa să aștepte

• Joc de rol: Aștept rândul: Podul trolilor

• Exercițiu de respirație: Respirația trolului calm

• Mesaj-cheie: Când așteptăm și ne calmăm, lucrurile ies mai bine.

ACTIVITATEA 3 – Trolii care au învățat să împartă

Personaje: troli (pluș sau imagine)

Valoare: cooperarea și generozitatea

• Poveste: Trolii care au învățat să împartă

• Activitate practică: Coșul elfilor darnici

• Mesaj-cheie: Când împărțim și lucrăm împreună, suntem mai fericiți.

ACTIVITATEA 4 – Flăcăul islandez (Yule Lad) și alegerile bune

Personaje: Yule Lads (Flăcăii de Crăciun – imagini)

Valoare: responsabilitatea

• Poveste adaptată: fiecare flăcău (Yule Lad) are un obicei (bun sau rău)

• Joc de rol: Alegerea spiridușului și/sau Discuție ghidată (după imagini): Alegeri bune/ alegeri mai puțin bune (riscante)

• Mesaj-cheie: Alegerile noastre au consecințe (urmări)

ACTIVITATEA 5 – Elful care a ales adevărul

Personaj: elf

Valoare: onestitatea

• Poveste: Elful care a ales adevărul

• Joc: Adevăr sau minciună?

• Desen simbolic: Cum arată adevărul și minciuna? – poate fi și modelaj sau colaj colectiv. • Mesaj-cheie: Adevărul ne ajută să câștigăm încrederea celorlalți.

ACTIVITATEA 6 – Curajul micului elf

Personaj: elf

Valoare: curajul emoțional

• Poveste: frica și depășirea ei

• Joc de rol: Ce fac când mi-e frică?

• Exercițiu de încredere: Cercul încurajărilor

• Mesaj-cheie: Curajul înseamnă să încerci, chiar dacă ți-e puțin frică.

ACTIVITATEA 7 – Marea sărbătoare a elfilor (celebrare, închiderea proiectului)

• Recapitulare prin joc a activităților derulate

• Personajul meu preferat (imagini de la fiecare activitate, fiecare copil pune o bulină în dreptul activității preferate)

• Diploma de la elfi – o mică diplomă + ceva simbolic (opțional: de gustat bomboanele cu lemn-dulce)

METODE ȘI TEHNICI

• poveste (cu valori și mesaj cheie)

• joc simbolic

• art-terapie

• conversația dirijată

• modelarea comportamentală

• reflecție după ciclul învățării experiențiale dezvoltat de David Kolb:

✓ Experiență concretă – Ce s-a întâmplat în poveste?

✓ Observare & reflecție – Cum s-a simțit personajul?

✓ Conceptualizare – Ce învățăm? Care e regula?

✓ Aplicare – Ce fac eu data viitoare?

7. EVALUARE

• observația comportamentelor

• fișe de reflecție adaptate vârstei

• feedback de la copii, părinți și de la cadrele didactice

REZULTATE AȘTEPTATE

• interiorizarea valorilor în urma activităților desfășurate (poveste, joc, reflecție)

• îmbunătățirea comportamentelor sociale

• exprimare emoțională adecvată

• climat pozitiv în grupă (sau acasă, dacă activitățile sunt desfășurate de părinți)

9. RECOMANDĂRI

Poveștile vor fi adaptate pentru a elimina elementele înfricoșătoare. Trolii sunt prezentați ca personaje neîndemânatice sau neștiutoare, nu amenințătoare.

Sugestii de utilizare în consiliere: povestea se citește rar, cu pauze. Pot fi folosite imagini sau plușuri/marionete. E important să se lege povestea de viața copiilor.

Facilitatorul poate fi profesorul-consilier școlar, educatoarea sau părintele.

Acordul părinților pentru fotografiere și diseminare.

ANEXE: povești, întrebări pentru reflecție și imagine

DISCLAIMER: imaginile și unele texte au fost create cu ajutorul AI.

POVESTEA 1 – ELFII GRIJULII

VALOARE: respectul față de oameni și natură

În Islanda, țara unde pietrele sunt mari și acoperite cu mușchi verde, trăiesc elfii grijulii. Ei ies noaptea să verifice dacă florile au apă, dacă animalele suntîn siguranță și dacă oamenii au casele curate.

Elful cel mic, Lumi, era foarte atent la ce se întâmplă în jurul lui. Într-o dimineață, el a văzut hârtii pe jos lângă o piatră mare.

— Dacă pietrele ar putea vorbi, ar fi triste, a spus Lumi.

Unii elfi s-au supărat, dar elful cel bătrân a spus:

— Nu ne supărăm, acționăm. Arătăm oamenilor cum procedăm noi.

Elfii au strâns hârtiile, au pus florile la loc și au lăsat totul



au văzut, au început și ei să aibă grijă de natură.

Lumi s-a simțit mândru și liniștit.

Mesaj: Respectăm oamenii, lucrurile și natura.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE:

1. Ce s-a întâmplat?

• În ce țară are loc povestea? Ce fac de obicei elfii?

• Ce a văzut Lumi?

2. Cum s-au simțit?

• Cum crezi că s-a simțit Lumi? Cum s-au simțit pietrele și florile?

3. Ce învățăm?

• Ce înseamnă să ai grijă? De ce e important să păstrăm curat?

4. Ce fac eu?

• Ce pot face eu ca să am grijă de lucrurile mele? Ce pot face mâine la grădiniță?

POVESTEA 2 – TROLUL CARE NU ȘTIA SĂ AȘTEPTE

VALOARE: autocontrolul

Trolul Brum era mare și puternic, dar nu avea răbdare. Când voia ceva, voia imediat. Dacă aștepta, se enerva și tropăia.

Într-o zi, Brum a ajuns la un pod mic. De partea cealaltă, un alt trol începuse deja să traverseze podul.

— Eu trec primul! a strigat Brum.

Podul s-a mișcat tare, iar Brum s-a speriat. Inima lui bătea tare.

Atunci, la capătul podului, a apărut un elf mic, care a spus:

— Ne oprim toți! Respirăm împreună!

Brum a respirat încet. A numărat până la trei. Podul s-a oprit din mișcare. Brum a așteptat să traverseze celălalt trol, apoi a trecut și el în siguranță.

— Când respir atent, sunt mai liniștit. Dacă aștept, sunt în siguranță! a spus Brum.

MESAJ: Când așteptăm și ne calmăm, lucrurile ies mai bine.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE:

1. Ce s-a întâmplat?
• Despre ce a fost vorba în poveste? Unde voia Brum să meargă?
• Ce s-a întâmplat pe pod?
2. Cum s-a simțit?
• Cum s-a simțit Brum când a strigat la celălalt trol?
• Cum s-a simțit după ce a respirat?
3. Ce învățăm?
• Ce se întâmplă când ne grăbim?
• Ce ne ajută să ne calmăm?
4. Ce fac eu?
• Ce pot face când vreau ceva imediat?
• Cum pot respira ca Brum?



POVESTEA 3 – TROLII CARE AU ÎNVĂȚAT SĂ ÎMPARTĂ

VALOARE: cooperarea și generozitatea

Trolii Una, Doi și Trei aveau fiecare mâncarea lor. Nu o împărțeau și se supărau ușor dacă cineva voia să guste de la ei din farfurie.

Într-o zi, au descoperit că au foarte puțină mâncare. Trolii au stat triști. Le era foame și nu se mai jucau.

Trolul Una a spus:

— Hai să punem tot ce avem la un loc și să gătim împreună!

Una, Doi și Trei au gătit împreună, au râs, au mâncat și la final au spălat și vasele. — Împreună e mai bine, au spus toți trei trolii zâmbind.

MESAJ: Când împărțim și lucrăm împreună, suntem mai fericiți.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE:

1. Ce s-a întâmplat?
• Despre ce a fost vorba? Cine sunt trolii?
• Ce făceau trolii la început?
• Ce au făcut diferit?
2. Cum s-au simțit?
• Cum se simțeau trolii când nu împărțeau?
• Cum erau după ce au mâncat împreună?
3. Ce învățăm?
• Ce înseamnă să împărțim?
• De ce credeți că e bine să lucrăm împreună?
4. Ce fac eu?
• Cu cine pot împărți la grădiniță?
• Cum mă simt după ce împart?
• Ce crezi că poți împărți mâine cu colegii tăi?



POVESTEA 4 – FLĂCĂUL ISLANDEZ (YULE LAD) ȘI ALEGERILE BUNE

VALOARE: responsabilitatea

În Islanda trăiesc Yule Lads, spiriduși de iarnă care fac năzbâtii. Unul dintre ei, Snip, obișnuia să ia lucruri care nu erau ale lui.

Într-o zi, Snip a găsit o jucărie frumoasă. A vrut s-o ia, dar s-a gândit:

— Dar dacă era jucăria mea și mi-o lua cineva? Cum se va simți oare copilul ăsta când va descoperi dimineața că nu mai are jucăria?

Snip a pus jucăria la loc și a lăsat un bilețel: Am ales să fiu bun.

Inima lui Snip s-a simțit ușoară.

MESAJ: Alegerile noastre au consecințe (urmări).

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE

1. Ce s-a întâmplat?

• Despre ce a fost vorba în poveste? Ce este un flăcău de Crăciun? (cu imagini) • Ce a vrut Snip să facă?

• Ce a ales până la urmă?

2. Cum s-a simțit?

• Cum crezi că se simțea la început?

• Cum s-a simțit după?

3. Ce învățăm?

• Ce este o alegere bună?

• Ce se întâmplă când alegem bine?

4. Ce fac eu?

• Ce alegere bună poți tu face azi?

• Cum procedez dacă vreau ceva ce nu e al meu?

• Ce alegere bună ai făcut tu săptămâna asta?



POVESTEA 5 – ELFUL CARE A ALES ADEVĂRUL

VALOARE: onestitatea

Pe când se juca în bucătărie, un elf mic pe nume Ari, a spart din greșeală o cană. S-a speriat și a vrut să ascundă cioburile.

Când a venit mama, Ari a spus adevărul. Nimeni nu s-a supărat.

— Mulțumesc că ai spus, i-a spus mama. Adevărul tău e mai valoros decât orice cană. Ari a simțit că inima lui e liniștită.

MESAJ: Adevărul ne ajută să câștigăm încrederea celorlalți.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE

1. Ce s-a întâmplat?
• Despre ce a fost vorba în poveste?
• Ce a făcut elful Ari?
• Ce a ales să spună mamei?
2. Cum s-a simțit?
• Cum crezi că se simțea când a spart cana?
• Cum s-a simțit după ce a recunoscut adevărul?
3. Ce învățăm?
• Ce înseamnă adevărul?
• Ce se întâmplă când spunem minciuni?
4. Ce fac eu?
• Tu ai fost în situația lui Ari? Poți spune mai multe?
• Cum procedezi când ai făcut ceva care te face să te simți vinovat?



POVESTEA 6 – ELFUL CURAJOS

VALOARE: curajul emoțional

Elful Nori se temea de lucruri noi. Într-o zi mama, care era foarte ocupată cu copii mai mici, l-a rugat să meargă singur la mătușa Helga, să-i ducă niște ierburi medicinale. Cu pași mici, Nori a plecat. Se simțea singur și îi era frică. Pe drum s-a rătăcit, dar a văzut un trol prietenos și i-a cerut ajutorul. Trolul știa unde stă mătușa și l-a condus acolo. — Ce bine că am fost curajos! Curajul nu înseamnă să nu îți fie frică, ci să încerci! a spus Nori. Mătușa l-a îmbrățișat și i-a mulțumit. Mama a fost mândră de el.

MESAJ: Curajul înseamnă să încerci, chiar dacă ți-e puțin frică.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE

1. Ce s-a întâmplat?

• Despre ce a fost vorba în poveste? Unde trebuia să meargă Nori?

2. Cum s-a simțit?

• Cum se simțea Nori când a plecat la mătușa Helga? Ce s-a întâmplat când a cerut ajutorul trolului prietenos?

• Cum crezi că s-a simțit când a ajuns la mătușa Helga î siguranță?

3. Ce învățăm?

• Ce crezi că este curajul?

• Când știi că ești curajos? Ce simți atunci?

4. Ce fac eu?

• Când a fost ultima dată curajos?

• Ce poți schimba ca să fii mai curajos?



POVESTEA 6 – ELFUL CURAJOS

VALOARE: curajul emoțional

Elful Nori se temea de lucruri noi. Într-o zi mama, care era foarte ocupată cu copii mai mici, l-a rugat să meargă singur la mătușa Helga, să-i ducă niște ierburi medicinale. Cu pași mici, Nori a plecat. Se simțea singur și îi era frică. Pe drum s-a rătăcit, dar a văzut un trol prietenos și i-a cerut ajutorul. Trolul știa unde stă mătușa și l-a condus acolo. — Ce bine că am fost curajos! Curajul nu înseamnă să nu îți fie frică, ci să încerci! a spus Nori. Mătușa l-a îmbrățișat și i-a mulțumit. Mama a fost mândră de el.

MESAJ: Curajul înseamnă să încerci, chiar dacă ți-e puțin frică.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE

1. Ce s-a întâmplat?

• Despre ce a fost vorba în poveste? Unde trebuia să meargă Nori?

2. Cum s-a simțit?

• Cum se simțea Nori când a plecat la mătușa Helga? Ce s-a întâmplat când a cerut ajutorul trolului prietenos?

• Cum crezi că s-a simțit când a ajuns la mătușa Helga î siguranță?

3. Ce învățăm?

• Ce crezi că este curajul?

• Când știi că ești curajos? Ce simți atunci?

4. Ce fac eu?

• Când a fost ultima dată curajos?

• Ce poți schimba ca să fii mai curajos?



Prof. consilier școlar Elena Adumitroaie
CJRAE Iași – Liceul Teoretic „Dimitrie Cantemir” Iași

40 de activități inspirate din educația islandeză pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale, a colaborării și a gândirii critice

Capitolul I. Ne conectăm.
Ritualuri de început de lecție inspirate din școlile islandeze

Activitatea 1. Weather Check-in – „Cum este vremea mea astăzi?”

În școlile vizitate, începutul activităților era marcat de un moment scurt de conectare cu elevii. Profesorii acordau timp pentru exprimarea stării de spirit și crearea unui climat sigur și relaxat, considerând că bunăstarea emoțională influențează direct procesul de învățare.

Scop: Identificarea și exprimarea stării emoționale a elevilor înaintea începerii activității didactice și dezvoltarea unui climat bazat pe încredere și respect reciproc.

Durata: 10–15 minute

Numărul de participanți: toți elevii clasei

Materiale necesare: cartonașe cu simboluri meteorologice, tablă sau flipchart, post-it-uri (opțional).

Desfășurarea activității: Profesorul afișează simbolurile meteorologice și explică faptul că fiecare tip de vreme poate reprezenta o stare emoțională.

Exemple: Soare – mă simt bine și sunt energic; Variabil – am emoții amestecate; Ploaie – sunt trist sau obosit; Furtună – sunt stresat ori supărat; Curcubeu – am trecut peste o dificultate și mă simt mai bine.

Elevii aleg simbolul care îi reprezintă și, dacă doresc, explică în câteva propoziții alegerea făcută. Profesorul validează toate răspunsurile fără a le interpreta sau evalua.

La final, întreaga clasă stabilește un obiectiv comun pentru ora respectivă, de exemplu: „Astăzi încercăm să fim răbdători unii cu alții.”

Întrebări pentru reflecție: Cum te simți după ce ai împărtășit starea ta? Ce ai observat despre colegii tăi? Ce poate face clasa pentru ca „vremea” să fie mai bună la finalul orei?

Competențe dezvoltate: conștientizare emoțională, comunicare; empatie; autoreglare; apartenență la grup.

Adaptare - gimnaziu: folosirea exclusivă a imaginilor și a culorilor.

Adaptare - liceu: elevii pot explica printr-o metaforă sau pot nota anonim starea pe un panou comun.

Integrarea AI.: Elevii pot utiliza un instrument de inteligență artificială pentru a genera o imagine care ilustrează „vremea lor interioară” sau pentru a crea o metaforă pornind de la emoția aleasă.

Activitatea 2: Întrebarea zilei



Scop: Stimularea comunicării, a gândirii critice și a participării active încă din primele minute ale lecției.
Durata: 10–15 minute
Numărul de participanți: toți elevii clasei
Materiale necesare
• un borcan sau o cutie cu întrebări;
• bilețele sau aplicații digitale (Mentimeter, Padlet etc.).
Desfășurarea activității: Profesorul sau un elev extrage o întrebare deschisă. Fiecare elev are un minut pentru a se gândi la răspuns, apoi discută în perechi. Ulterior, câțiva voluntari împărtășesc ideile cu întreaga clasă. Exemple de întrebări:
• Dacă ai putea schimba o regulă din școală, care ar fi și de ce?
• Ce abilitate ai vrea să ai peste cinci ani?
• Ce înseamnă pentru tine succesul?
• Ce ai face dacă nu ai avea deloc frică de eșec?
• Care este cea mai importantă lecție pe care ai învățat-o anul acesta?
Întrebări pentru reflecție: A fost ușor să îți exprimi opinia? Ai descoperit perspective diferite? Ce răspuns te-a surprins cel mai mult?
Competențe dezvoltate: comunicare; argumentare; ascultare activă; gândire critică; respectarea opiniilor diferite.
Adaptare - gimnaziu: întrebări simple și apropiate de experiența elevilor. Adaptare - liceu: întrebări despre valori, carieră, societate sau inteligență artificială.
Integrarea AI: Profesorul poate utiliza AI pentru a genera întrebări adaptate temei lecției, nivelului clasei sau intereselor elevilor.

Activitatea 3. Minutul de liniște

În școlile vizitate, profesorii acordau timp scurt pentru concentrare și tranziție între activități, contribuind la reducerea agitației și la creșterea atenției elevilor.



Scop: Creșterea capacității de concentrare și conștientizarea propriilor obiective de învățare. Durata: 3–5 minute
Numărul de participanți: Orice efectiv de clasă
Materiale necesare: muzică ambientală (opțional); fișă de reflecție (opțional).
Desfășurarea activității: Elevii sunt invitați să păstreze un minut de liniște, fără telefoane și fără discuții. Profesorul le adresează trei întrebări:
• Cum mă simt acum?
• Ce vreau să învăț în această oră?
• Ce mă poate împiedica să fiu atent?
După momentul de reflecție, elevii notează răspunsurile sau le păstrează pentru ei.
Întrebări pentru reflecție: Ai observat că te-ai concentrat mai ușor? Ce strategie vei folosi pentru a rămâne atent? Cum influențează starea ta procesul de învățare?
Competențe dezvoltate: autoreglare; mindfulness; concentrare; autonomie în învățare. Adaptare -gimnaziu: profesorul poate ghida verbal exercițiul.
Adaptare - liceu: elevii pot completa un jurnal personal de învățare.
Integrarea AI: Elevii pot utiliza AI pentru a genera un plan personalizat de organizare a învățării sau tehnici de concentrare adaptate stilului lor de lucru.

Activitatea 4. Busola învățării
În locul evaluărilor centrate exclusiv pe note, profesorii urmăreau permanent progresul elevilor și îi încurajau să reflecteze asupra propriului nivel de înțelegere.
Scop: Dezvoltarea autoevaluării și asumarea responsabilității pentru propriul proces de învățare. Durata: 5–10 minute
Numărul de participanți: toți elevii clasei
Materiale necesare: fișe cu o busolă împărțită în patru direcții.



Desfășurarea activității: Elevii completează busola:
Nord – Ce știu deja?
Est – Ce vreau să aflu?
Sud – La ce am nevoie de sprijin?
Vest – Cum voi verifica dacă am înțeles?
Profesorul poate utiliza răspunsurile pentru adaptarea lecției.
Întrebări pentru reflecție: Ce ai descoperit despre modul tău de învățare? Unde ai nevoie de mai mult sprijin? Ce obiectiv îți propui pentru această oră?
Competențe dezvoltate: metacogniție; autoevaluare; planificare; autonomie.
Integrarea AI: Elevii pot introduce răspunsurile într-un instrument AI și pot solicita sugestii pentru atingerea obiectivelor de învățare sau recomandări de resurse.

Activitatea 5. Cercul resurselor (Fiecare are ceva de oferit)

Un element specific culturii educaționale nordice este valorizarea contribuției fiecărui elev. Accentul este pus pe resursele și punctele forte ale fiecăruia, nu doar pe performanțele școlare.

Scop: Creșterea încrederii în sine și consolidarea sentimentului de apartenență la grup. Durata: 15–20 minute

Numărul de participanți: 10–30 elevi

Materiale necesare: O minge moale sau un obiect simbolic care circulă între participanți.

Desfășurarea activității: Elevii formează un cerc. Pe rând, fiecare completează una dintre afirmațiile:

- „Un lucru la care mă pricep este…"
- „Colegii pot conta pe mine când…"
- „Aș putea să îi învăț pe ceilalți să…"
- „În acest semestru aș vrea să dezvolt…"

După fiecare intervenție, colegii pot adresa o întrebare sau pot aprecia contribuția respectivă. Profesorul notează competențele identificate și revine la ele pe parcursul anului, implicând elevii în roluri potrivite punctelor lor forte.

Întrebări pentru reflecție: Cum te-ai simțit vorbind despre ceea ce faci bine? Ce calități noi ai descoperit la colegii tăi? Cum pot aceste resurse să ajute întreaga clasă?

Competențe dezvoltate: autocunoaștere; încredere în sine; colaborare; comunicare; aprecierea diversității.

Adaptare - gimnaziu: exemplele pot fi legate de hobby-uri sau activități preferate.

Adaptare - liceu: accentul poate fi pus pe competențe utile pentru orientarea în carieră, voluntariat sau proiecte.

Integrarea AI: Elevii pot folosi AI pentru a transforma punctele lor forte într-un profil de competențe și pentru a primi sugestii privind domenii profesionale, activități extracurriculare sau proiecte în care aceste competențe ar putea fi valorificate.

Activitatea 6. Un cuvânt despre ziua mea

În școlile vizitate, profesorii încurajau elevii să își exprime starea într-un mod simplu și autentic înainte de începerea activității. Acest scurt exercițiu favoriza conectarea și îi ajuta pe profesori să adapteze ritmul lecției în funcție de atmosfera clasei.

Scop: Dezvoltarea conștientizării emoționale și crearea unei atmosfere pozitive de învățare. Durata: 5 minute

Numărul de participanți: toți elevii clasei
Materiale necesare: Nu sunt necesare materiale.
Desfășurarea activității: Profesorul adresează întrebarea:
„Dacă ai descrie ziua ta printr-un singur cuvânt, care ar fi acela?"
Elevii răspund pe rând sau folosind o aplicație digitală (Mentimeter, Padlet). Exemple: curios; obosit; motivat; emoționat; optimist; confuz. Profesorul nu comentează răspunsurile, ci le mulțumește pentru sinceritate și face o scurtă concluzie asupra stării generale a clasei.
Întrebări pentru reflecție: Cum s-a schimbat starea ta până la finalul orei? Ce ai putea face pentru ca ziua ta să fie mai bună?
Competențe dezvoltate: inteligență emoțională; comunicare; autoreflecție. Adaptări: La liceu elevii pot explica alegerea în maximum 30 de secunde.
Integrarea AI: Elevii pot introduce toate cuvintele într-un instrument AI care generează un „nor al emoțiilor" și o scurtă analiză a climatului clasei.

Activitatea 7. Obiectivul meu pentru ora de astăzi
Scop: Creșterea implicării elevilor în propriul proces de învățare.
Durata: 5–7 minute
Materiale necesare: Post-it-uri sau fișe.
Desfășurarea activității: La începutul orei fiecare elev completează propoziția: „La finalul acestei ore vreau să pot..." Exemple: explic un concept; rezolv un tip de exercițiu; îmi exprim opinia; pun cel puțin o întrebare. Post-it-urile sunt lipite pe un panou și revizuite la finalul lecției.
Întrebări pentru reflecție: Ți-ai atins obiectivul? Ce te-a ajutat? Ce vei face diferit data viitoare? Competențe dezvoltate: autonomie; planificare; autoreglare; metacogniție.
Adaptări: Poate fi utilizată la orice disciplină.
Integrarea AI: Elevii pot cere AI sugestii pentru atingerea obiectivului propus sau resurse suplimentare de învățare.

Activitatea 8. Harta recunoștinței
Educația pentru starea de bine ocupă un loc important în școlile nordice. Exersarea recunoștinței contribuie la dezvoltarea relațiilor pozitive și la crearea unui climat școlar sănătos.
Scop: Cultivarea unei perspective pozitive și consolidarea relațiilor din clasă. Durata: 10 minute
Materiale necesare: Post-it-uri și un panou.
Desfășurarea activității: Profesorul invită elevii să răspundă la întrebarea: „Pentru ce ești recunoscător astăzi?" Răspunsurile sunt lipite pe un panou comun. Profesorul citește câteva răspunsuri și evidențiază diversitatea acestora.

Întrebări pentru reflecție: Cum te-ai simțit când ai identificat un lucru pentru care ești recunoscător? Ce ai observat la colegii tăi?
Competențe dezvoltate: inteligență emoțională; optimism; empatie; relaționare.
Adaptări: Poate deveni un ritual săptămânal.
Integrarea AI: AI poate transforma răspunsurile clasei într-un „copac al recunoștinței" sau un poster motivațional.



Activitatea 9. Știrea bună a zilei

Profesorii puneau accent pe identificarea experiențelor pozitive și pe dezvoltarea unei perspective echilibrate asupra realității. Scop: Crearea unei atmosfere optimiste și dezvoltarea comunicării pozitive. Durata: 8–10 minute
Materiale necesare: Nu sunt necesare materiale.
Desfășurarea activității: La începutul lecției, trei-patru elevi împărtășesc o veste bună din ultima perioadă. Poate fi: o reușită personală; o activitate plăcută; un gest frumos; o experiență interesantă. Nu se fac comparații între elevi.
Întrebări pentru reflecție: Cum influențează veștile bune atmosfera clasei? Ce ai putea face astăzi pentru a deveni „știrea bună" pentru cineva?
Competențe dezvoltate: exprimare orală; optimism; empatie; relaționare. Adaptări: La liceu poate include și știri pozitive din domeniul științei, educației sau tehnologiei.
Integrarea AI: Elevii pot utiliza AI pentru a găsi exemple recente de știri pozitive din lume și pentru a discuta impactul acestora asupra societății.

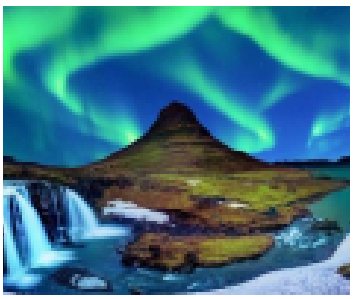
Activitatea 10. Provocarea de un minut

În școlile vizitate, începutul lecției includea adesea provocări scurte care activau gândirea și colaborarea elevilor înainte de abordarea conținuturilor noi.
Scop: Activarea atenției și stimularea creativității.
Durata:5–10 minute
Numărul de participanți: 10–35 elevi
Materiale necesare: Cartonașe cu provocări.
Desfășurarea activității: Profesorul propune o provocare care trebuie rezolvată în maximum un minut. Exemple: Găsește cinci utilizări neobișnuite ale unei agrafe de birou; Construiește cea mai înaltă structură folosind trei coli de hârtie; Formulează cât mai multe întrebări despre imaginea proiectată.
Provocarea poate fi rezolvată individual sau în perechi, urmată de o scurtă prezentare a ideilor.
Întrebări pentru reflecție: Ce strategie ai folosit? Ce idee a fost cea mai creativă? Cum te-a ajutat colaborarea?

Capitolul II. Ne descoperim. 10 experiențe de reflecție inspirate din filosofia educației islandeze

Activitatea 1. Aurora interioară

În cadrul activității de job shadowing am observat importanța acordată stării de bine și exprimării emoțiilor încă de la începutul activităților didactice. Profesorii creează contexte în care elevii se conectează cu propriile trăiri și învață să le exprime într-un mod firesc, fără teama de a fi judecați. Activitatea de mai jos transpune această idee utilizând unul dintre cele mai reprezentative simboluri ale nordului – aurora boreală.



Scop: Dezvoltarea conștientizării emoționale, a exprimării creative și a capacității de reflecție asupra propriei stări.
Durata: 20–25 minute
Numărul de participanți: Toți elevii clasei
Materiale necesare: imagini sau un scurt videoclip cu aurora boreală; coli A4 sau A3; creioane colorate, markere sau acuarele.
Desfășurarea activității: Profesorul proiectează imagini cu aurora boreală și îi invită pe elevi să observe culorile, formele și mișcarea acesteia. După câteva minute de observare, le adresează întrebarea: „Dacă emoțiile tale din ultima săptămână ar fi o aurora, cum ar arăta?" Elevii realizează o reprezentare grafică folosind culori, forme și simboluri, fără a fi necesar să deseneze realist. Fiecare lucrare este însoțită de un titlu și de o scurtă explicație privind semnificația culorilor și a elementelor utilizate. La final, elevii își prezintă voluntar creațiile, iar profesorul încurajează aprecierea diversității emoțiilor și a modului diferit în care acestea pot fi exprimate.

Întrebări pentru reflecție: Ce culoare predomină în „aurora" ta și de ce? Ce emoții ai descoperit desenând? Cum ai vrea să arate aurora ta peste o lună?
Competențe dezvoltate: conștientizare emoțională; exprimare creativă; autoreflecție; comunicare; empatie.
Adaptare - gimnaziu: elevii pot utiliza șabloane sau stickere colorate.
Adaptare - liceu: pot adăuga un scurt text reflexiv sau o poezie care să însoțească desenul.
Integrarea AI: Elevii pot utiliza un instrument de inteligență artificială pentru a genera o imagine digitală a „aurorei interioare", pornind de la descrierea emoțiilor și a culorilor alese. La final, compară imaginea generată cu propria creație și discută diferențele dintre reprezentarea umană și cea realizată de AI.

Activitatea 2. Scrisoare găsită într-o sticlă

Educația islandeză încurajează reflecția asupra viitorului și dezvoltarea unei perspective optimiste asupra propriei evoluții. Activitatea utilizează povestea unei scrisori găsite pe țărm ca pretext pentru un dialog simbolic între elev și versiunea sa adultă.

Scop: Dezvoltarea gândirii prospective, a autocunoașterii și a capacității de a identifica resurse personale pentru viitor.

Durata: 30–35 minute

Numărul de participanți: Toți elevii clasei

Materiale necesare: o sticlă decorativă; hârtie de scris; licuri.

Desfășurarea activității: Profesorul aduce în clasă o sticlă și spune povestea:

"În timpul unei plimbări pe țărmul oceanului, în Islanda, găsești o sticlă purtată de valuri. În interior descoperi o scrisoare. Spre surprinderea ta, este scrisă chiar de tine... peste douăzeci de ani."

Elevii sunt invitați să redacteze această scrisoare imaginându-și că versiunea lor adultă le povestește despre viață, despre alegerile făcute, despre greșelile care au ajutat-o să crească și despre lucrurile care contează cu adevărat. La final, cine dorește poate citi un fragment din scrisoare.

Întrebări pentru reflecție: Ce sfat ți-a oferit versiunea ta din viitor? Ce mesaj te-a surprins cel mai mult? Ce poți începe chiar de astăzi pentru a te apropia de acel viitor?

Competențe dezvoltate: autocunoaștere; planificarea carierei; exprimare scrisă; reflecție; optimism.

Adaptare - gimnaziu: scrisoarea poate avea forma unei cărți poștale. Liceu: elevii pot răspunde ulterior la propria scrisoare din perspectiva prezentului.

Integrarea AI. Elevii pot solicita AI-ului să transforme ideile principale ale scrisorii într-o poveste ilustrată sau într-o imagine simbolică care surprinde viitorul imaginat.

Activitatea 3. Harta locurilor în care mă simt eu însumi

În școlile nordice, relația cu mediul și cu natura este integrată firesc în procesul educațional. Activitatea îi invită pe elevi să reflecteze asupra locurilor în care se simt în siguranță, autentici și conectați cu propria persoană.

Scop: : 30 minute

Numărul de participanți: Toți elevii clasei

Materiale necesare: coli A3; markere; creioane colorate; reviste pentru colaj (opțional).

Desfășurarea activității: Profesorul le propune elevilor să realizeze o hartă personală, nu geografică, ci emoțională. Pe foaie pot apărea locuri reale sau imaginare: camera proprie; biblioteca; terenul de sport; casa bunicilor; malul unui lac; o pădure; o scenă; un atelier; un loc pe care îl visează. Fiecare loc este însoțit de câteva cuvinte care explică de ce este important și ce emoții trezește. Elevii lucrează individual, apoi prezintă colegilor unul sau două locuri pe care doresc să le împărtășească.

Întrebări pentru reflecție: Ce au în comun locurile alese? Ce nevoi personale îți îndeplinesc aceste locuri? Cum ai putea aduce o parte din starea pe care o ai acolo și în viața de zi cu zi?
Competențe dezvoltate: autocunoaștere; reflecție; exprimare creativă; inteligență emoțională; conștientizarea resurselor personale.
Adaptare - gimnaziu: elevii pot utiliza imagini decupate sau autocolante. Liceu: pot realiza o hartă digitală interactivă în care fiecare loc conține fotografii, texte sau înregistrări audio.
Integrarea AI. Elevii pot descrie unuia dintre locurile alese unui instrument AI, care va genera o imagine realistă sau artistică a acestuia. Imaginea poate deveni ulterior fundalul unui jurnal digital de reflecție sau al unui plan personal de dezvoltare.

Activitatea 4. Rucsacul pentru furtună

În Islanda, condițiile naturale îi învață pe oameni că schimbările bruște fac parte din viață și că pregătirea este esențială. În educație, această idee se transpune prin dezvoltarea rezilienței și a capacității elevilor de a identifica resursele personale pe care se pot baza în momente dificile. Activitatea propune o reflecție simbolică asupra „bagajului interior" pe care fiecare îl poartă în fața provocărilor vieții.
Scop: Conștientizarea resurselor personale, identificarea strategiilor de adaptare și dezvoltarea rezilienței.
Durata: 35–40 minute
Numărul de participanți: Toți elevii clasei
Materiale necesare: șablonul unui rucsac imprimat sau coli A3; post-it-uri; markere; imagini cu peisaje și furtuni din Islanda (opțional).
Desfășurarea activității: Profesorul prezintă câteva imagini cu vremea schimbătoare din Islanda și spune: "În Islanda nimeni nu pleacă într-o drumeție fără un rucsac bine pregătit. Vremea se poate schimba în câteva minute. La fel este și în viață: apar momente dificile pentru care nu ne putem pregăti cu haine sau hrană, ci cu resurse interioare." Elevii primesc șablonul unui rucsac și sunt invitați să îl completeze. În interiorul rucsacului vor nota:
• trei calități care îi ajută atunci când trec prin perioade dificile;
• două persoane pe care se pot baza;
• două amintiri care le dau încredere;
• valoare care îi ghidează;
• strategie prin care își recapătă echilibrul (sport, muzică, natură, discuții etc.).
La final, elevii discută în grupuri mici despre elementele comune identificate și completează propoziția: „Cel mai valoros lucru din rucsacul meu este..

Întrebări pentru reflecție: Ce ai descoperit despre resursele tale? Există ceva important care lipsește din rucsacul tău? Cum ai putea „îmbogăți" acest rucsac în perioada următoare?
Competențe dezvoltate: reziliență; autocunoaștere; inteligență emoțională; luarea deciziilor; gestionarea situațiilor dificile.
Adaptări. Gimnaziu: elevii pot utiliza imagini sau pictograme în locul textului. Liceu: profesorul poate propune analiza unor situații concrete (eșec la examen, conflict cu un prieten, schimbarea școlii etc.), iar elevii discută ce resurse din rucsac i-ar ajuta în fiecare caz.
Integrarea AI. Elevii pot introduce conținutul rucsacului într-un instrument AI și pot solicita sugestii privind alte competențe sau strategii de coping pe care le-ar putea dezvolta pentru a face față provocărilor viitoare.

Activitatea 5. Muzeul vieții mele
Educația islandeză valorifică frecvent poveștile personale și experiențele autentice ca modalități de învățare și reflecție. Activitatea utilizează storytelling-ul pentru a-i ajuta pe elevi să identifice elementele care îi definesc și să își construiască propria identitate narativă.
Scop: Explorarea identității personale și dezvoltarea capacității de a reflecta asupra propriului parcurs de viață.
Durata: 40–45 minute
Numărul de participanți: Toți elevii clasei
Materiale necesare: fișă cu silueta unui muzeu sau coli A3; markere; reviste pentru colaj (opțional).
Desfășurarea activității: Profesorul le propune elevilor următorul scenariu: "Ne aflăm în anul 2100. Există un muzeu dedicat vieții tale. Curatorii muzeului te roagă să alegi doar cinci exponate care să spună cine ai fost cu adevărat." Elevii aleg cinci obiecte reale sau simbolice și explică semnificația fiecăruia.
Exemple: o carte; o pereche de ghete de drumeție; un aparat foto; un instrument muzical; un bilet de tren; o fotografie; o pensulă.
Pentru fiecare exponat completează: Ce reprezintă? Ce spune despre mine? Ce am învățat datorită lui? La final, clasa organizează un „tur al muzeului", iar elevii prezintă unul sau două exponate colegilor.
Întrebări pentru reflecție: Care exponat te reprezintă cel mai bine? Ce obiect ai fost tentat să alegi, dar ai renunțat? Cum s-ar schimba muzeul tău peste zece ani?
Competențe dezvoltate: autocunoaștere; exprimare creativă; storytelling; reflecție; comunicare.

Adaptări. Gimnaziu: elevii pot desena obiectele. Liceu: fiecare exponat poate fi însoțit de o scurtă poveste autobiografică.
Integrarea AI. Elevii pot utiliza AI pentru a genera imagini ale muzeului sau pentru a crea un tur virtual al expoziției personale, însoțit de descrieri audio realizate pe baza explicațiilor lor.

Activitatea 6. Piatra pe care o las jos

Peisajele vulcanice ale Islandei amintesc de puterea naturii de a transforma și remodela permanent mediul. Pornind de la această idee, activitatea utilizează un obiect simplu – o piatră – ca simbol al grijilor, fricilor sau convingerilor limitative pe care elevii aleg conștient să nu le mai poarte cu ei.
Scop: Identificarea convingerilor limitative și dezvoltarea unei perspective orientate spre schimbare și creștere personală.
Durata: 30–35 minute
Numărul de participanți: Toți elevii clasei
Materiale necesare: pietre netede (sau pietre decorative); markere permanente; un coș, un vas de sticlă sau un spațiu simbolic în curtea școlii.
Desfășurarea activității: Profesorul oferă fiecărui elev o piatră și îi invită să reflecteze în liniște asupra unei frici, etichete sau convingeri care îi împiedică să evolueze. Exemple: „Nu sunt suficient de bun.”, „Îmi este teamă să greșesc.”, „Nu voi reuși niciodată.”, „Nu pot vorbi în fața colegilor.”
Elevii notează pe piatră un cuvânt sau un simbol care reprezintă această povară. După câteva minute de reflecție, profesorul invită fiecare elev să lase piatra într-un coș sau într-un loc simbolic, rostind, dacă dorește, propoziția: „Aleg să nu mai port cu mine această povară.” Activitatea se încheie cu o scurtă discuție despre faptul că schimbarea nu apare instantaneu, dar începe prin conștientizare și asumarea unei intenții.
Întrebări pentru reflecție: Cum te-ai simțit în momentul în care ai lăsat piatra? Ce ai vrea să pui în locul convingerii pe care ai ales să o lași în urmă? Care ar putea fi primul pas concret spre această schimbare?
Competențe dezvoltate: autoreflecție; reziliență; inteligență emoțională; gestionarea emoțiilor; dezvoltarea unei mentalități de creștere.
Adaptări. Gimnaziu: elevii pot desena un simbol pe piatră în loc să scrie un mesaj. Liceu: după câteva săptămâni, activitatea poate fi reluată printr-un exercițiu de reflecție privind schimbările observate.
Integrarea AI. La finalul activității, elevii pot utiliza AI pentru a reformula convingerea limitativă într-o afirmație pozitivă și realistă, bazată pe principiile growth mindset.

Activitatea 7. Cercul tăcerii

În școlile islandeze, ritmul activităților este adesea mai lent decât în multe sisteme educaționale europene, oferind elevilor timp pentru reflecție și formularea propriilor idei. Momentele de liniște nu sunt privite ca lipsă de activitate, ci ca oportunități de învățare și autocunoaștere.

Scop: Dezvoltarea reflecției personale, a ascultării active și a exprimării autentice a propriilor gânduri.

Durata: 20–25 minute

Numărul de participanți: Toți elevii clasei

Materiale necesare: foi A4; pixuri; o lumânare electrică sau un obiect simbolic plasat în centrul cercului (opțional).

Desfășurarea activității: Elevii formează un cerc. În centru este așezat un obiect simbolic. Profesorul adresează o singură întrebare, de exemplu:

• Când mă simt cu adevărat curajos?
• Ce înseamnă pentru mine să fiu fericit?
• Ce mi-aș dori să înțeleagă ceilalți despre mine?

Urmează cinci minute de liniște totală. Elevii nu discută și nu folosesc telefoanele. Ei scriu liber ceea ce le vine în minte. După acest timp, profesorul invită elevii să împărtășească voluntar ideile lor. Nu există comentarii sau evaluări, iar fiecare intervenție este ascultată cu respect.

Întrebări pentru reflecție: Cum te-ai simțit în timpul momentului de liniște? A fost ușor sau dificil să îți asculți propriile gânduri? Ce ai descoperit despre tine?

Competențe dezvoltate: autoreflecție; concentrare; comunicare autentică; ascultare activă; inteligență emoțională.

Adaptări. Gimnaziu: timpul de reflecție poate fi redus la 2–3 minute. Liceu: elevii pot completa ulterior un jurnal personal.

Integrarea AI. După activitate, elevii pot introduce reflecțiile într-un instrument AI și pot solicita identificarea temelor recurente sau formularea unor întrebări suplimentare pentru aprofundarea autocunoașterii.

Activitatea 8. Busola Nordului

Educația islandeză pune accent pe dezvoltarea autonomiei și pe capacitatea elevilor de a lua decizii în acord cu propriile valori. Busola devine simbolul orientării personale și al alegerilor conștiente.

Scop. Clarificarea direcției personale și identificarea resurselor și obstacolelor din propriul parcurs.

Durata. 30–35 minute

Numărul de participanți. Toți elevii clasei

Materiale necesare. o busolă mare desenată pe podea (bandă adezivă) sau pe un afiș; cartonașe; markere.

Desfășurarea activității. Profesorul desenează o busolă cu cele patru puncte cardinale și explică semnificația fiecărei direcții:

Nord – Valorile care mă ghidează.

Est – Visurile și obiectivele spre care mă îndrept.

Vest – Lucrurile pe care aleg să le las în urmă.

Sud – Resursele și oamenii care mă susțin.

Elevii se deplasează fizic spre fiecare punct cardinal și completează câte un cartonaș. La final, fiecare își construiește propria „busolă personală", pe care o poate păstra în portofoliu.

Întrebări pentru reflecție. Care direcție ți-a fost cel mai ușor de completat? Ce direcție ai vrea să explorezi mai mult? Ce alegere ai putea face în perioada următoare pentru a merge spre „Nordul" tău?

Competențe dezvoltate: autocunoaștere; luarea deciziilor; orientare în carieră; planificare; autonomie.

Adaptări. Gimnaziu: profesorul poate utiliza imagini și simboluri. Liceu: elevii pot reveni asupra busolei la finalul anului școlar și pot observa ce s-a schimbat.

Integrarea AI. Elevii pot utiliza AI pentru a transforma informațiile din busolă într-un plan personal de dezvoltare sau într-o hartă vizuală a obiectivelor.

Activitatea 9. Dialog cu vulcanul

Vulcanii reprezintă unul dintre simbolurile cele mai puternice ale Islandei. Ei amintesc că energia acumulată are nevoie de un mod sănătos de exprimare. Activitatea utilizează această metaforă pentru a discuta despre emoțiile intense și gestionarea lor.

Scop. Conștientizarea emoțiilor puternice și identificarea unor modalități sănătoase de exprimare.

Durata. 30 minute

Numărul de participanți Toți elevii clasei

Materiale necesare: imagine cu un vulcan; fișe de lucru; markere.

Desfășurarea activității. Profesorul proiectează imaginea unui vulcan și îi invită pe elevi să răspundă individual la următoarele întrebări: Ce „mocnește" în interiorul meu în această perioadă? Ce emoții tind să ascund? Ce se întâmplă dacă nu le exprim? Cum pot „elibera presiunea" într-un mod sănătos?

Elevii pot desena vulcanul și nota în interior emoțiile, iar în jurul lui strategiile prin care își pot gestiona tensiunile: sport, muzică, dialog, plimbări în natură, jurnal etc. Discuția finală pune accent pe ideea că emoțiile nu sunt bune sau rele, ci au nevoie de modalități potrivite de exprimare.

Întrebări pentru reflecție: Ce emoție apare cel mai des în vulcanul tău? Ce strategie ai putea încerca atunci când simți că „presiunea" crește? Cine te poate sprijini în astfel de momente?
Competențe dezvoltate: inteligență emoțională; autoreglare; reziliență; reflecție; gestionarea stresului.
Adaptări. Gimnaziu: elevii pot utiliza doar culori și simboluri. Liceu: activitatea poate fi urmată de un exercițiu de mindfulness sau de jurnal reflexiv.
Integrarea AI. Elevii pot solicita AI-ului sugestii de tehnici validate pentru gestionarea stresului și a emoțiilor intense, comparând recomandările cu propriile strategii.

Activitatea 10. Expediția în necunoscut

Explorarea naturii și învățarea prin experiență ocupă un loc important în cultura islandeză. Activitatea transformă planificarea dezvoltării personale într-o expediție simbolică, în care elevul își identifică resursele și obiectivele.
Scop. Dezvoltarea capacității de planificare, asumarea responsabilității pentru propriul parcurs și consolidarea imaginii de sine.
Durata. 35–40 minute
Numărul de participanți. Toți elevii clasei
Materiale necesare: fișă în formă de hartă sau traseu; markere; imagini cu peisaje islandeze.
Desfășurarea activității: Profesorul propune scenariul: "Imaginează-ți că pleci într-o expediție de un an prin Islanda. Nu știi ce provocări vei întâlni. Ai voie să iei cu tine doar ceea ce există în interiorul tău." Elevii completează harta răspunzând la provocări: 3 competențe pe care mă bazez; 3 valori care mă ghidează; 2 persoane pe care mă pot baza; 1 întrebare despre mine la care sper să găsesc răspuns; 1 provocare pe care vreau să o depășesc în următoarele luni.
La final, elevii discută în grupuri mici și identifică asemănările dintre traseele lor.
Întrebări pentru reflecție. Ce ai lua cu tine indiferent unde ai merge? Care este cea mai importantă resursă personală pe care ai descoperit-o? Ce prim pas poți face chiar de mâine în direcția expediției tale?
Competențe dezvoltate: autocunoaștere; planificare; orientare în carieră; reziliență; autonomie.
Adaptări. Gimnaziu: traseul poate fi ilustrat prin desene și simboluri. Liceu: activitatea poate fi transformată într-un portofoliu de dezvoltare personală, actualizat pe parcursul anului școlar.
Integrarea AI. Elevii pot introduce răspunsurile într-un instrument AI și pot solicita realizarea unei „Hărți a expediției personale", care să includă obiective, resurse, competențe de dezvoltat.

Prof. consilier școlar Elena Adumitroaie

Capitolul III. Construim împreună. 10 experiențe colaborative inspirate din filosofia educației islandeze

Activitatea 1. Consiliul clasei – De la problemă la soluție

În cadrul activității de job shadowing am observat că elevii sunt implicați în luarea deciziilor privind viața școlii și sunt încurajați să își exprime opiniile, să argumenteze și să găsească împreună soluții pentru probleme reale.

Profesorul are rolul de facilitator al dialogului, iar vocea fiecărui elev este valorizată.

Scop. .Dezvoltarea responsabilității civice, a colaborării și a capacității de rezolvare participativă a problemelor din comunitatea școlară.

Durata 45–50 minute

Numărul de participanți. Toți elevii clasei

Materiale necesare: flipchart; post-it-uri; markere; cartonașe pentru vot; tablă sau videoproiector.

Desfășurarea activității: Profesorul propune o problemă reală identificată în școală sau în clasă. Exemple:

• În pauze se produce prea mult zgomot.
• Curtea școlii este puțin utilizată.
• Elevii folosesc excesiv telefonul.
• Clasele nu sunt suficient de primitoare.
• Elevii noi se integrează greu.

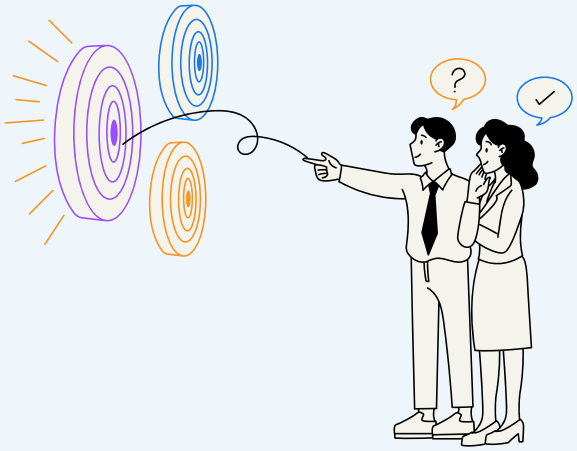
Elevii sunt împărțiți în echipe de 4–5 persoane. Fiecare echipă parcurge patru etape: 1. Observăm: Ce știm despre problemă? Cine este afectat?

2. Înțelegem: De ce apare această situație?

3. Propunem: Identificăm minimum trei soluții.

4. Alegem: Selectăm soluția cea mai realistă și realizăm un plan simplu de implementare.

La final, fiecare echipă își prezintă propunerea, iar întreaga clasă votează soluția pe care o consideră cea mai potrivită. Profesorul îi încurajează pe elevi să implementeze una dintre soluții în următoarele săptămâni.



Întrebări pentru reflecție: Cum ați ajuns la o decizie comună? Ce a fost cel mai dificil în colaborare? Cum se schimbă o comunitate atunci când fiecare contribuie cu idei?
Competențe dezvoltate: colaborare; gândire critică; participare democratică; rezolvarea problemelor; comunicare; responsabilitate civică.
Adaptări. Gimnaziu: profesorul oferă o listă de probleme din care elevii aleg una. Liceu: echipele pot realiza un mini-proiect și îl pot prezenta conducerii școlii.
Integrarea AI. Fiecare echipă poate utiliza un instrument AI pentru a genera soluții alternative, a analiza avantajele și limitele acestora sau pentru a redacta o propunere oficială adresată conducerii școlii. Elevii compară apoi ideile generate de AI cu propriile soluții și decid ce este realist și aplicabil.

Activitatea 2. Misiunea Comunității
Educația islandeză încurajează implicarea elevilor în viața comunității și dezvoltarea sentimentului că fiecare poate contribui la schimbări pozitive. Activitățile de învățare sunt conectate cu situații reale și urmăresc dezvoltarea spiritului civic.
Scop: Dezvoltarea colaborării și a responsabilității sociale prin identificarea și rezolvarea unei nevoi reale din comunitatea școlară.
Durata: 50 minute (plus implementarea ulterioară)
Numărul de participanți: Toți elevii clasei
Materiale necesare: post-it-uri; flipchart; telefoane/tablete (opțional).
Desfășurarea activității: Profesorul lansează provocarea: „Astăzi nu rezolvăm exerciții. Încercăm să îmbunătățim ceva în școala noastră.” Echipele primesc misiunea de a identifica o nevoie reală. Exemple: Cum îi putem ajuta pe elevii de clasa a V-a să se adapteze? Cum putem reduce risipa de hârtie? Cum putem face biblioteca mai atractivă? Cum putem încuraja colegii să petreacă mai mult timp în aer liber?
După identificarea problemei, fiecare echipă elaborează o soluție concretă și un plan simplu de implementare. În săptămânile următoare, elevii pun în practică proiectul și documentează rezultatele.
Întrebări pentru reflecție: Ce impact poate avea un grup mic asupra comunității? Ce am învățat lucrând împreună? Ce am face diferit data viitoare?
Competențe dezvoltate: colaborare; inițiativă; leadership; responsabilitate socială; .managementul proiectelor.
Adaptări. Activitatea poate fi desfășurată în colaborare cu Consiliul Elevilor sau cu alte clase.
Integrarea AI. AI poate fi utilizat pentru realizarea unui plan de proiect, a unui calendar de implementare, a unui afiș de promovare sau pentru redactarea unui chestionar destinat colectării feedbackului din partea elevilor.

Activitatea 3. Silent Design Challenge – Colaborare fără cuvinte

În școlile nordice este încurajată dezvoltarea competențelor de colaborare prin experiențe care solicită observarea atentă, respectarea ritmului celorlalți și comunicarea nonverbală. Activitatea îi provoacă pe elevi să descopere cât de importantă este ascultarea și cooperarea atunci când cuvintele nu pot fi folosite.

Scop. Dezvoltarea colaborării, a comunicării nonverbale și a creativității în rezolvarea unei sarcini comune.

Durata. 35–40 minute

Numărul de participanți: Echipe de 4–6 elevi

Materiale necesare: coli A3; post-it-uri; markere; hârtie colorată; lipici.

Desfășurarea activității: Profesorul prezintă provocarea: „Aveți la dispoziție 15 minute pentru a proiecta școala ideală a viitorului. În această etapă nu aveți voie să vorbiți.” Elevii comunică exclusiv prin: desene; schițe; simboluri; post-it-uri; săgeți. După expirarea timpului, echipele primesc încă 10 minute în care pot discuta liber și pot finaliza proiectul. La final, fiecare grup își prezintă produsul și explică modul în care s-a desfășurat colaborarea. Profesorul insistă mai mult asupra procesului decât asupra rezultatului final.

Întrebări pentru reflecție: Ce a fost cel mai dificil atunci când nu ați putut vorbi? Cine a observat ideile celorlalți? Cum s-a schimbat colaborarea după ce ați primit dreptul de a comunica?

Competențe dezvoltate: colaborare; comunicare nonverbală; creativitate; rezolvarea problemelor; flexibilitate.

Adaptări. În locul „școlii viitorului”, profesorul poate propune proiectarea unei biblioteci, a unei curți școlare, a unui laborator sau a unui spațiu de relaxare pentru elevi.

Integrarea AI. După finalizarea proiectului, echipele pot introduce descrierea școlii imaginate într-un instrument AI pentru a genera o randare vizuală sau o simulare 3D. Elevii compară apoi imaginea generată cu propria schiță și discută modul în care AI a interpretat id eile lor.

Activitatea 4. Walk – Think – Build (Plimbă-te. Gândește. Construiește.)

În școlile islandeze, natura este privită ca un spațiu autentic de învățare. Profesorii folosesc frecvent mediul exterior pentru a stimula observarea, colaborarea și creativitatea. Activitatea valorifică principiile învățării în aer liber, oferindu-le elevilor ocazia de a descoperi soluții pornind de la ceea ce observă în jurul lor.

Scop. Dezvoltarea colaborării, a creativității și a capacității de a identifica modele și soluții inspirate din mediul înconjurător.

Durata. 50–60 minute Numărul de participanți: Echipe de 4–5 elevi

Materiale necesare: telefoane pentru fotografii (opțional); coli A3; markere.

Desfășurarea activității: Profesorul conduce clasa în curtea școlii sau într-un parc apropiat și lansează provocarea: „În următoarele 15 minute observați mediul din jur și găsiți cinci exemple care vă inspiră ideea de colaborare." Elevii pot fotografia sau nota exemple precum: rădăcinile copacilor; un mușuroi de furnici; păsări care zboară în stol; plante care cresc împreună; elemente construite de oameni. Întorși în clasă, fiecare echipă răspunde la întrebarea: „Ce poate învăța o echipă de la natură?" Pornind de la observațiile făcute, elevii creează un afiș sau un model care ilustrează cinci reguli ale colaborării eficiente.
Întrebări pentru reflecție: Ce ai observat în natură despre colaborare? Ce exemplu ți s-a părut cel mai surprinzător? Cum putem aplica aceste principii în clasă?
Competențe dezvoltate: colaborare; observare; creativitate; gândire sistemică; rezolvarea problemelor.
Adaptări. Poate fi realizată și în interiorul școlii folosind imagini sau videoclipuri.
Integrarea AI. Elevii pot încărca fotografiile într-un instrument AI și îi pot solicita identificarea modelelor naturale de cooperare, comparând explicațiile oferite de AI cu propriile observații.

Activitatea 5. Echipa fără lider

Educația islandeză promovează relații bazate pe încredere și responsabilitate comună. În multe activități, profesorul evită desemnarea unui lider unic, încurajând elevii să își împartă responsabilitățile și să găsească împreună modalități de organizare.
Scop. Conștientizarea rolurilor din echipă și dezvoltarea colaborării bazate pe responsabilitate împărțită.
Durata. 35–40 minute Numărul de participanți. Echipe de 5–6 elevi
Materiale necesare. LEGO, paie de hârtie, bețe de lemn sau alte materiale de construcție; bandă adezivă; foarfecă.
Desfășurarea activității: Fiecare echipă primește aceeași provocare: „Construiți cel mai înalt turn stabil în 20 de minute." Singura regulă este: Nu există lider. Profesorul observă fără să intervină. Dacă un elev încearcă să conducă permanent activitatea, profesorul îl invită să se retragă timp de un minut și îi provoacă pe ceilalți să continue fără el. La final, accentul nu cade pe turnul construit, ci pe modul în care echipa a colaborat.
Întrebări pentru reflecție: Cum ați luat deciziile? A fost dificil să nu existe un lider? Ce rol ai avut în echipă fără să îți fie atribuit oficial?
Competențe dezvoltate: colaborare; negociere; flexibilitate; asumarea responsabilității; leadership distribuit. Adaptări. Provocarea poate fi schimbată cu realizarea unui pod, a unei structuri rezistente sau a unui obiect util.
Integrarea AI. După activitate, elevii descriu modul în care au colaborat, iar AI identifică rolurile informale apărute în echipă, oferind sugestii pentru îmbunătățirea colaborării.

Activitatea 6. Laboratorul de prototipuri

În școlile islandeze este încurajată cultura prototipării: ideile nu rămân la nivel de discuție, ci sunt transformate rapid în modele simple care pot fi testate și îmbunătățite. Elevii învață că prima soluție nu trebuie să fie perfectă, ci doar suficient de bună pentru a putea fi dezvoltată.

Scop. Dezvoltarea colaborării, a creativității și a gândirii orientate spre soluții.

Durata. 50 minute

Numărul de participanți: Echipe de 4–5 elevi

Materiale necesare: carton; LEGO; plastilină; bețe de lemn; lipici; sfoară; markere.

Desfășurarea activității: Profesorul propune o provocare autentică. Exemple: Cum ar putea arăta o clasă care reduce stresul elevilor? Cum putem transforma biblioteca într-un spațiu atractiv? Cum ar trebui amenajată curtea școlii pentru a încuraja colaborarea? Cum arată școala ideală pentru anul 2040?

Echipele parcurg trei etape:

1. Ideea – discută și aleg o soluție.
2. Prototipul – construiesc un model folosind materialele primite.
3. Testarea – celelalte echipe oferă feedback și propun îmbunătățiri.

La final, fiecare grup modifică prototipul pe baza feedback-ului primit.

Întrebări pentru reflecție: Cum s-a schimbat ideea voastră după feedback? Ce ați învățat despre colaborare? Ce a fost mai valoros: produsul final sau procesul?

Competențe dezvoltate: colaborare; design thinking; creativitate; rezolvarea problemelor; comunicare.

Adaptări. Prototipurile pot fi fizice sau digitale.

Integrarea AI. Elevii pot utiliza AI pentru a genera variante alternative ale prototipului, imagini conceptuale sau argumente privind avantajele și limitele soluției propuse. Compararea ideilor proprii cu cele generate de AI stimulează gândirea critică și îi ajută să își îmbunătățească proiectul.

Activitatea 7. Design pentru ceilalți

În școlile islandeze, elevii sunt încurajați să creeze produse care răspund unor nevoi reale ale comunității. Accentul este pus pe empatie și pe înțelegerea beneficiarului înainte de găsirea unei soluții. Elevii nu lucrează doar pentru a obține o notă, ci pentru a produce ceva util altor persoane.

Scop. Dezvoltarea empatiei, a colaborării și a capacității de a proiecta soluții utile pentru ceilalți. Durata. 50 minute (plus timpul necesar implementării, dacă este cazul) Numărul de participanți: Echipe de 4–5 elevi

Materiale necesare: coli A3; markere; post-it-uri; laptop/tabletă (opțional).

Desfășurarea activității: Profesorul lansează provocarea: „Astăzi nu creați ceva pentru voi.

Veți crea ceva care să ajute o altă categorie de elevi." Fiecare echipă extrage un beneficiar. Exemple: elevii de clasa a V-a; elevii anxioși înaintea evaluărilor; colegii nou-veniți în școală; elevii care învață greu; elevii care nu au prieteni.
Echipele discută: De ce are nevoie această categorie de elevi? Ce dificultăți întâmpină? Ce am putea crea pentru a-i ajuta? Rezultatul poate fi: un ghid ilustrat; un joc; un videoclip; un afiș; o cutie cu mesaje motivaționale; un cod QR cu resurse utile; o broșură. La final, produsele sunt prezentate și, dacă este posibil, oferite beneficiarilor.
Întrebări pentru reflecție: Ce a fost mai dificil: să găsiți problema sau soluția? Cum v-a influențat faptul că ați creat pentru altcineva? Ce impact credeți că va avea produsul vostru?
Competențe dezvoltate: empatie; colaborare; creativitate; rezolvarea problemelor; responsabilitate socială.
Adaptări: Produsele pot fi realizate și digital.
Integrarea AI. Elevii pot utiliza AI pentru a genera variante de design, sloganuri, texte explicative sau ilustrații, analizând critic dacă acestea răspund cu adevărat nevoilor beneficiarilor.

Activitatea 8. Camera profesorului
Educația islandeză promovează participarea activă a elevilor la organizarea procesului educațional. Oferindu-le ocazia să privească școala din perspectiva profesorului, elevii dezvoltă înțelegere, responsabilitate și capacitatea de a lua decizii argumentate.
Scop. Dezvoltarea gândirii critice și a responsabilității prin asumarea rolului de profesor. Durata. 45 minute
Numărul de participanți. Echipe de 4–5 elevi
Materiale necesare: Flipchart, markere, post-it-uri.
Desfășurarea activității: Profesorul adresează provocarea: „Imaginați-vă că sunteți echipa de profesori care reorganizează școala pentru anul viitor." Fiecare echipă trebuie să ia decizii privind: organizarea clasei; utilizarea telefoanelor; modalitățile de evaluare; regulile clasei; amenajarea unui spațiu de relaxare; modul în care elevii își oferă feedback.
Elevii trebuie să argumenteze fiecare decizie și să anticipeze avantajele și dificultățile. La final are loc o dezbatere, iar profesorul discută cu elevii despre ce propuneri ar putea fi implementate în realitate.
Întrebări pentru reflecție: Ce decizie a fost cel mai greu de luat? Cum s-a schimbat perspectiva voastră asupra rolului profesorului? Ce idee ar merita pusă în practică?
Competențe dezvoltate: colaborare; gândire critică; argumentare; participare democratică; luarea deciziilor.
Adaptări. Poate fi realizată împreună cu Consiliul Elevilor.

Integrarea AI. AI poate fi utilizat pentru a compara propunerile elevilor cu modele educaționale din alte țări sau pentru a genera variante alternative de organizare a unei clase moderne.

Activitatea 9. „Da, și…"

În educația centrată pe colaborare, ideile nu sunt respinse imediat, ci dezvoltate împreună. Activitatea îi provoacă pe elevi să construiască pornind de la ideile colegilor și să transforme dialogul într-un proces creativ.

Scop. Dezvoltarea colaborării, a flexibilității cognitive și a comunicării constructive.

Durata. 30–35 minute

Numărul de participanți: Echipe de 4–6 elevi

Materiale necesare: Cartonașe cu provocări.

Desfășurarea activității: Profesorul oferă fiecărei echipe o provocare. Exemple:

• Cum putem face pauzele mai atractive?

• Cum reducem stresul înaintea testelor?

• Cum îi ajutăm pe colegii noi să se integreze?

În timpul discuției există o singură regulă: Nimeni nu are voie să răspundă cu „Nu", „Da, dar…" sau „Nu merge". Toate intervențiile trebuie să înceapă cu: „Da, și am putea…" Scopul este construirea unei idei comune, nu demonstrarea faptului că o idee este greșită. La final, echipele analizează modul în care această regulă a influențat colaborarea.

Întrebări pentru reflecție: Cum s-a schimbat atmosfera discuției? Ai observat că ai ascultat mai atent ideile colegilor? În ce situații din viața de zi cu zi ai putea folosi această abordare?

Competențe dezvoltate: colaborare; creativitate; comunicare pozitivă; flexibilitate; rezolvarea problemelor.

Adaptări. Profesorul poate introduce și o etapă în care echipele analizează limitele soluțiilor propuse.

Integrarea AI. Elevii pot introduce ideea finală într-un instrument AI și îi pot solicita încă cinci variante de dezvoltare, discutând apoi care sunt fezabile și care nu.

Activitatea 10. Ce lăsăm în urmă?

În școlile islandeze, elevii sunt încurajați să contribuie activ la comunitatea din care fac parte. Activitatea îi provoacă să lase în urma lor ceva valoros pentru generațiile următoare, dezvoltând sentimentul de apartenență și responsabilitatea față de școală.

Scop: Consolidarea spiritului de echipă și dezvoltarea responsabilității față de comunitatea școlară.

Durata 50 minute (plus timpul necesar implementării)
Numărul de participanți: Toți elevii clasei
Materiale necesare: În funcție de proiectul ales.
Desfășurarea activității: Profesorul lansează provocarea: „Peste zece ani, alți elevi vor învăța în această clasă. Ce ați dori să le lăsați moștenire?" Echipele propun și realizează un proiect cu impact real. Exemple:
• bibliotecă de recomandări de cărți;
• cutie cu mesaje de încurajare pentru generațiile viitoare;
• un ghid de adaptare pentru elevii noi;
un joc educativ;
• un podcast;
• un videoclip;
• un colț verde în clasă;
• colecție de resurse digitale accesibile prin cod QR.
La final, fiecare echipă explică de ce a ales acel proiect și cui îi va fi util.
Întrebări pentru reflecție: Cum ați dori să vă amintească școala? Ce înseamnă să contribui la binele unei comunități? Care dintre proiectele realizate credeți că va avea cel mai mare impact?
Competențe dezvoltate: colaborare; responsabilitate socială; inițiativă; creativitate; planificare de proiect.
Adaptări. Proiectele pot fi realizate în colaborare cu alte clase sau cu Consiliul Elevilor și pot deveni tradiții ale școlii.
Integrarea AI. Elevii pot utiliza AI pentru a crea identitatea vizuală a proiectului (logo, slogan, afișe), pentru a redacta materiale informative sau pentru a elabora un plan de promovare în comunitatea școlară.

Capitolul IV. Explorăm și punem întrebări!
10 experiențe pentru dezvoltarea gândirii critice

Activitatea 1. Detectivii adevărului

În cadrul activității de job shadowing am observat că profesorii îi încurajează pe elevi să nu accepte informațiile ca fiind adevărate doar pentru că apar într-un manual, pe internet sau sunt prezentate de un adult. Învățarea este construită în jurul întrebărilor, al verificării surselor și al argumentării bazate pe dovezi. Într-o lume în care informația circulă rapid, iar inteligența artificială poate genera conținut convingător, capacitatea de a verifica și evalua critic informațiile devine una dintre competențele esențiale ale viitorului.

Prof. consilier școlar Elena Adumitroaie

Scop. Dezvoltarea capacității de analiză critică a informațiilor, verificarea surselor și argumentarea pe baza dovezilor.
Durata. 45–50 minute
Numărul de participanți. Echipe de 4–5 elevi
Materiale necesare: o știre, fotografie, videoclip sau postare din social media; acces la internet; fișa „Detectivii adevărului".
Desfășurarea activității: Profesorul prezintă elevilor o informație fără să precizeze dacă este adevărată sau falsă. Fiecare echipă primește misiunea de a investiga cazul și completează fișa răspunzând la următoarele întrebări:

- Cine este autorul?
- Care este sursa informației?
- Există dovezi?
- Informația apare și în alte surse credibile?
- Cine ar putea avea interesul ca această informație să fie distribuită?
- Ce informații lipsesc?

La final, echipele își prezintă concluziile și explică gradul de încredere pe care îl acordă informației. Profesorul subliniază că scopul activității nu este identificarea rapidă a răspunsului corect, ci înțelegerea procesului de verificare.
Întrebări pentru reflecție: Ce verifici prima dată atunci când citești o informație? Ai descoperit informații contradictorii? Ce ai învățat despre modul în care circulă informațiile online?
Competențe dezvoltate: gândire critică; alfabetizare media; verificarea informațiilor; argumentare; colaborare.
Adaptări. Gimnaziu: profesorul poate selecta exemple mai simple și poate oferi o listă de surse de verificare. Liceu: elevii pot analiza informații generate cu ajutorul inteligenței artificiale și pot identifica indicii privind credibilitatea acestora.
Integrarea AI. Elevii pot solicita unui instrument AI să analizeze aceeași informație și să argumenteze dacă o consideră credibilă sau nu. Ulterior, compară analiza AI cu propria investigație
și discută eventualele diferențe, identificând situațiile în care AI poate greși sau poate omite informații relevante.



Activitatea 2. Întrebarea la care AI nu poate răspunde

Profesorii observă că, în era inteligenței artificiale, valoarea nu mai constă doar în găsirea rapidă a răspunsurilor, ci în formularea unor întrebări autentice, complexe și relevante. Activitatea îi provoacă pe elevi să descopere puterea întrebărilor deschise și să înțeleagă că unele dintre cele mai importante întrebări nu au un singur răspuns corect.

Scop. Dezvoltarea gândirii critice, a curiozității intelectuale și a capacității de a formula întrebări de profunzime.

Durata. 35–40 minute

Numărul de participanți. Echipe de 3-4 elevi

Materiale necesare: post-it-uri; tablă sau flipchart.

Desfășurarea activității: Profesorul lansează provocarea: „Astăzi nu căutăm răspunsuri. Căutăm cele mai bune întrebări.” În echipe, elevii formulează întrebări care: nu au un răspuns unic; nu pot fi rezolvate printr-o simplă căutare pe internet; provoacă reflecția și argumentarea. Exemple:

• Cum putem ști că o decizie este cu adevărat bună?
• Poate inteligența artificială să fie responsabilă moral?
• Ce înseamnă să fii liber?
• Este întotdeauna bine să cunoaștem adevărul?

Fiecare echipă își prezintă întrebarea, iar colegii votează întrebarea care stimulează cel mai mult gândirea. Profesorul poate alege una dintre întrebări pentru o dezbatere sau pentru o activitate ulterioară.

Întrebări pentru reflecție: Ce diferență există între o întrebare simplă și una profundă? Cum te ajută întrebările bune să înveți mai bine? Ce întrebare ai dori să explorezi în viitor?

Competențe dezvoltate: formularea întrebărilor; gândire critică; creativitate; argumentare. Adaptări. Profesorul poate propune teme diferite: tehnologie, mediu, relații, carieră sau educație.

Integrarea AI. După formularea întrebărilor, elevii le introduc într-un instrument AI și analizează răspunsurile primite. În echipe, discută: Care răspuns este convingător? Ce lipsește? Ce alte întrebări ar trebui adresate pentru a aprofunda subiectul?



Activitatea 3. Tribunalul ideilor

În educația islandeză, dialogul și argumentarea sunt folosite pentru a analiza perspective diferite și pentru a lua decizii informate. Accentul este pus pe evaluarea ideilor, nu pe etichetarea persoanelor. Activitatea îi ajută pe elevi să înțeleagă că opiniile pot fi susținute, contestate și îmbunătățite prin argumente și dovezi.

Scop. Dezvoltarea gândirii critice, a argumentării și a respectului față de opiniile diferite. Durata. 50–60 minute

Numărul de participanți. Toți elevii clasei

Materiale necesare: fișe cu rolurile; fișe de evaluare; cronometru.

Desfășurarea activității: Profesorul propune o temă controversată, apropiată de experiența elevilor. Exemple:

- Ar trebui permisă utilizarea telefoanelor mobile în timpul orelor?
- Este inteligența artificială un sprijin sau un risc pentru educație?
- Temele pentru acasă ar trebui eliminate?
- Uniforma școlară este utilă?

Elevii sunt împărțiți în roluri:

Avocații ideii

Contestatarii ideii

Experții (prezintă dovezi și informații)

Juriul (adresează întrebări și formulează concluziile)

Înainte de dezbatere, fiecare echipă are timp să documenteze argumentele și să identifice surse credibile. La final, juriul nu stabilește un câștigător, ci sintetizează cele mai solide argumente și întrebările care au rămas deschise.

Întrebări pentru reflecție: Ce argument ți-a schimbat perspectiva? Cum ai diferențiat opiniile de dovezi? Ce ai învățat despre dialogul constructiv?

Competențe dezvoltate: argumentare; gândire critică; colaborare; ascultare activă; alfabetizare informațională.

Adaptări. Profesorul poate desemna un grup de observatori care analizează calitatea argumentelor și modul de colaborare al echipelor.

Integrarea AI. Înaintea dezbaterii, fiecare echipă poate solicita AI-ului argumente pro și contra temei alese. Elevii verifică ulterior acuratețea și relevanța acestora, identificând eventuale erori, generalizări sau informații insuficient susținute. Astfel, AI devine un partener de reflecție, nu un înlocuitor al gândirii critice.



Activitatea 4. Dacă eu aș fi AI...

În cadrul activității de job shadowing am observat că tehnologia este integrată firesc în procesul educațional, fără a înlocui gândirea elevilor. Profesorii îi provoacă pe elevi să compare perspective diferite și să reflecteze asupra limitelor și avantajelor instrumentelor digitale. Activitatea urmărește dezvoltarea unei utilizări critice și responsabile a inteligenței artificiale.

Scop. Dezvoltarea gândirii critice prin compararea raționamentului uman cu răspunsurile generate de inteligența artificială.

Durata. 40–45 minute

Numărul de participanți: Echipe de 3–4 elevi

Materiale necesare: laptop/tabletă cu acces la un instrument AI; fișe de analiză; videoproiector. Desfășurarea activității: Profesorul propune o întrebare deschisă, de exemplu:

• Cum ar trebui evaluată creativitatea?
• Ce înseamnă o școală bună?
• Cum putem reduce bullying-ul?
• Care este cea mai importantă competență a viitorului?

În prima etapă, echipele discută și formulează propriul răspuns, argumentându-l. Abia după aceea, introduc aceeași întrebare într-un instrument AI și analizează răspunsul primit. Elevii compară cele două variante și completează o fișă cu următoarele rubrici: Cu ce suntem de acord? Ce lipsește din răspunsul AI? Ce exemple originale am oferit noi? Ce argumente sunt mai bine susținute? Ce am putea îmbunătăți în propriul răspuns? La final, fiecare echipă prezintă concluziile.

Întrebări pentru reflecție: În ce situații AI oferă răspunsuri utile? Ce poate aduce omul în plus față de AI? Cum putem utiliza AI fără a renunța la propria gândire?

Competențe dezvoltate: gândire critică; analiză comparativă; alfabetizare digitală; argumentare; colaborare.

Adaptări. Activitatea poate fi utilizată la orice disciplină.

Integrarea AI. AI reprezintă obiectul analizei. Elevii învață să îi evalueze critic răspunsurile, nu doar să le accepte.



Activitatea 5. Povestea cu piesele lipsă

Profesorii încurajează elevii să nu tragă concluzii înainte de a avea suficiente informații. Activitatea dezvoltă capacitatea de a observa ceea ce lipsește dintr-o situație și de a evita concluziile pripite.

Scop. Dezvoltarea capacității de analiză critică și identificarea informațiilor insuficiente înainte de formularea unei concluzii.

Durata. 35–40 minute

Numărul de participanți: Echipe de 4 elevi

Materiale necesare: fișe cu povestiri incomplete; imagini sau fotografii.

Desfășurarea activității: Profesorul prezintă o situație incompletă. Exemplu: „În timpul unei ore, Andrei și-a strâns lucrurile, a ieșit din clasă fără să spună nimic și a trântit ușa." Profesorul oprește povestea aici. Fiecare echipă trebuie să răspundă:

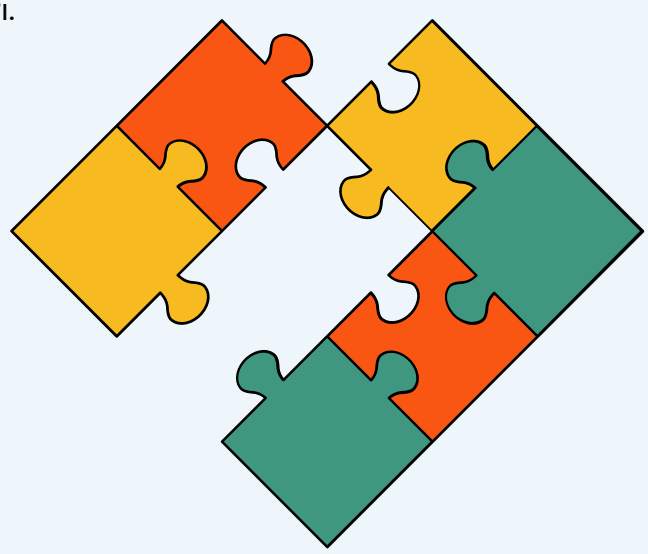
• Ce știm cu siguranță?
• Ce presupunem?
• Ce informații lipsesc?
• Ce întrebări ar trebui să punem înainte de a trage o concluzie?

După discuție, profesorul citește continuarea: „Andrei tocmai primise un mesaj că bunicul său fusese transportat de urgență la spital." Elevii discută despre modul în care lipsa informațiilor le-a influențat interpretarea. Profesorul poate utiliza mai multe situații similare.

Întrebări pentru reflecție: De ce avem tendința să completăm informațiile lipsă? Cum putem evita judecățile pripite? În ce situații din viața de zi cu zi ni se întâmplă acest lucru?

Competențe dezvoltate: gândire critică; empatie; analiză; comunicare; luarea deciziilor. Adaptări. Profesorii pot crea situații specifice disciplinei predate.

Integrarea AI. Elevii pot cere AI-ului să genereze trei explicații diferite pentru aceeași situație, apoi discută care sunt susținute de dovezi și care reprezintă doar presupuneri.



Activitatea 6. Gândește invers!

În educația islandeză, elevii sunt încurajați să privească problemele din perspective diferite și să exploreze soluții neconvenționale. Activitatea utilizează tehnica „reverse thinking", frecvent folosită în inovare și design thinking.

Scop. Dezvoltarea flexibilității cognitive și a capacității de rezolvare creativă a problemelor. Durata.40 minute

Numărul de participanți: Echipe de 4–5 elevi

Materiale necesare: Flipchart, markere, post-it-uri.

Desfășurarea activității. Profesorul formulează o problemă. Exemple:

• Cum putem reduce bullyingul?

• Cum îi motivăm pe elevi să citească?

• Cum putem avea o clasă mai unită?

În prima etapă, elevii răspund la întrebarea inversată: „Cum am putea face situația și mai rea?" Exemple: Pentru bullying: să râdem când cineva este umilit; să ignorăm victimele; să distribuim zvonuri; să nu intervenim niciodată. Profesorul notează toate ideile fără a le judeca. În etapa a doua, fiecare idee este inversată și transformată într-o soluție pozitivă. Exemplu:

„Ignorăm victimele" → Ne asigurăm că fiecare elev are cel puțin un coleg de sprijin. „Râdem de ceilalți" → Încurajăm aprecierea și feedback-ul pozitiv.

La final, fiecare echipă elaborează un plan concret de aplicare a uneia dintre soluțiile rezultate.

Întrebări pentru reflecție: Ce ați observat atunci când ați privit problema invers? Care soluție vi se pare cea mai realistă? Cum poate schimbarea perspectivei să ducă la idei mai bune?

Competențe dezvoltate: gândire critică; creativitate; rezolvarea problemelor; colaborare; flexibilitate cognitivă.

Adaptări. Poate fi aplicată la orice disciplină sau în cadrul activităților de dirigenție și consiliere.

Integrarea AI. După formularea soluțiilor, elevii pot solicita AI-ului să propună alte variante și să analizeze avantajele și limitele fiecăreia. Echipele compară apoi recomandările AI cu propriile idei și aleg soluțiile pe care le consideră cele mai potrivite pentru contextul școlii lor.

Activitatea 7. Ce nu vezi?

În timpul activității de job shadowing am observat că profesorii îi încurajează pe elevi să privească dincolo de informația evidentă și să analizeze critic ceea ce nu este spus, ceea ce lipsește sau ceea ce este prezentat selectiv. În loc să ofere răspunsuri rapide, profesorii formulează întrebări care dezvoltă curiozitatea și îi ajută pe elevi să descopere că orice informație poate fi analizată din perspective diferite.

Scop. Dezvoltarea capacității de a identifica informațiile omise, perspectivele absente și mesajele implicite din imagini, texte sau materiale media.

Durata. 40–45 minute

Numărul de participanți: Echipe de 4–5 elevi

Materiale necesare: fotografii, reclame, postări din social media sau articole de presă; fișa „Ce nu vezi?"; videoproiector (opțional).

Desfășurarea activității: Profesorul proiectează o imagine sau o postare și solicită elevii să răspundă:

Ce observăm?

Ce informații sunt prezentate clar?

După această etapă, profesorul schimbă complet perspectiva și adresează întrebările:

• Ce NU vedem?
• Cine lipsește din această imagine?
• Ce informații nu au fost prezentate?
• Cine ar putea avea un punct de vedere diferit?
• Ce întrebări ar trebui să punem înainte de a trage o concluzie?

Elevii completează fișa și discută în echipă. La final, fiecare grup prezintă concluziile, iar profesorul evidențiază faptul că aceeași imagine poate transmite mesaje diferite în funcție de informațiile pe care le avem sau pe care nu le avem.

Întrebări pentru reflecție: De ce este important să observăm și ceea ce lipsește? Cum ne influențează informațiile incomplete? În ce situații din viața de zi cu zi ar trebui să ne punem aceste întrebări?

Competențe dezvoltate: gândire critică; alfabetizare media; analiză; empatie; argumentare; colaborare.

Adaptări. Gimnaziu: profesorul utilizează imagini simple și întrebări ghidate. Liceu: elevii pot analiza reclame, postări virale, materiale generate cu AI sau fotografii istorice.

Integrarea AI. Elevii pot solicita AI-ului să analizeze aceeași imagine și să descrie ceea ce observă. Ulterior compară răspunsurile AI cu propriile observații și discută:
✓ Ce a remarcat AI și noi nu?
✓ Ce am observat noi, dar AI a ignorat?
✓ Poate AI să identifice întotdeauna contextul și intenția unei imagini?

Activitatea 8. Cine pune cea mai bună întrebare?
În educația islandeză, profesorii valorizează întrebările formulate de elevi la fel de mult ca răspunsurile. Întrebările bine construite stimulează investigația, colaborarea și reflecția și reprezintă punctul de plecare al învățării autentice. În era inteligenței artificiale, capacitatea de a formula întrebări relevante devine una dintre cele mai importante competențe.
Scop. Dezvoltarea gândirii critice prin formularea unor întrebări complexe și stimularea curiozității intelectuale.
Durata. 35–40 minute
Numărul de participanți: Echipe de 3–5 elevi
Materiale necesare: post-it-uri; flipchart; markere.
Desfășurarea activității: Profesorul prezintă o imagine, un obiect, un citat, un videoclip scurt sau o situație-problemă. Provocarea adresată elevilor este: „Astăzi nu câștigă echipa care oferă cel mai bun răspuns, ci echipa care formulează cea mai bună întrebare.” În prima etapă, fiecare echipă formulează cât mai multe întrebări. Apoi, dintre acestea, selectează trei pe care le consideră cele mai valoroase. Profesorul îi provoacă să le îmbunătățească folosind următoarele criterii: provoacă reflecția; nu are un răspuns unic; poate genera alte întrebări; este relevantă pentru viața reală.
La final, fiecare echipă prezintă întrebarea aleasă și explică de ce o consideră importantă. Întrebările sunt votate de întreaga clasă, iar profesorul poate utiliza una dintre ele ca punct de plecare pentru lecția următoare.
Întrebări pentru reflecție: Ce face ca o întrebare să fie valoroasă? Cum s-au schimbat întrebările voastre după discuțiile din echipă? Ce ai descoperit despre modul în care gândești?
Competențe dezvoltate: gândire critică; creativitate; formularea întrebărilor; colaborare; comunicare; rezolvarea problemelor.
Adaptări. Profesorul poate utiliza această metodă la orice disciplină sau în cadrul proiectelor interdisciplinare.
Integrarea AI. După alegerea întrebării finale, elevii o introduc într-un instrument AI și analizează răspunsul primit. Profesorul îi provoacă apoi să formuleze o întrebare și mai bună, pornind de la răspunsul AI.

Activitatea 9. O fotografie. Zece povești.

În cadrul activității de job shadowing am observat că profesorii valorizează interpretările diferite ale elevilor și folosesc frecvent imagini, situații autentice sau experiențe reale ca punct de plecare pentru dialog și reflecție. Elevii sunt încurajați să-și argumenteze punctul de vedere și să înțeleagă că aceeași situație poate fi interpretată în moduri diferite, în funcție de experiențele și valorile fiecăruia.

Scop. Dezvoltarea gândirii critice, a empatiei și a capacității de a analiza aceeași situație din perspective diferite.

Durata. 40–45 minute

Numărul de participanți. Echipe de 3-4 elevi

Materiale necesare: o fotografie sugestivă proiectată sau tipărită (fără explicații); coli A3; markere.

Desfășurarea activității. Profesorul proiectează o fotografie care surprinde o situație ambiguă. Imaginea poate reprezenta, de exemplu, un adolescent care privește pe fereastră, doi copii care discută într-un parc, o persoană singură pe o bancă sau un grup de oameni într-o gară. Elevii observă imaginea timp de un minut, fără să vorbească. Fiecare echipă primește provocarea:

„Construiți povestea acestei fotografii."

Povestea trebuie să răspundă la întrebările: Cine sunt personajele? Ce s-a întâmplat înainte? Ce se întâmplă în acest moment? Ce se va întâmpla după? Ce emoții trăiesc personajele?

După prezentarea poveștilor, profesorul evidențiază faptul că toate au pornit de la aceeași fotografie, dar au ajuns la interpretări diferite. La final, dacă fotografia are o poveste reală cunoscută, aceasta este prezentată și comparată cu variantele create de elevi.

Întrebări pentru reflecție: Ce te-a determinat să construiești această poveste? Ce ai observat diferit față de celelalte echipe? Cum influențează experiențele personale modul în care interpretăm aceeași situație?

Competențe dezvoltate: gândire critică; empatie; creativitate; argumentare; colaborare; comunicare.

Adaptări. Gimnaziu: profesorul poate utiliza fotografii mai apropiate de universul elevilor. Liceu: pot fi analizate fotografii istorice, reportaje de presă sau imagini generate cu inteligență artificială.

Integrarea AI. După prezentarea poveștilor, elevii pot solicita AI-ului să genereze propria interpretare a fotografiei. Clasa compară perspectiva AI cu cele create de elevi și discută ce elemente lipsesc din interpretarea automată, evidențiind rolul experiențelor și al emoțiilor umane în construirea sensului.

Activitatea 10. Schimbă perspectiva

În școlile islandeze, dialogul și colaborarea sunt construite pe respectul față de perspective diferite. Elevii sunt încurajați să analizeze problemele din mai multe puncte de vedere înainte de a formula concluzii sau soluții. Această abordare dezvoltă atât gândirea critică, cât și empatia și capacitatea de a lua decizii echilibrate.

Scop. Dezvoltarea flexibilității cognitive și a capacității de a analiza aceeași situație din perspective diferite.

Durata. .45–50 minute

Numărul de participanți. Echipe de 4–5 elevi

Materiale necesare: cartonașe cu roluri; fișe de lucru; flipchart.

Desfășurarea activității: Profesorul propune o situație apropiată de realitatea elevilor. Exemple:

✓ Utilizarea telefoanelor mobile în timpul orelor.

✓ Organizarea unei excursii.

✓ Introducerea uniformei școlare.

✓ Folosirea inteligenței artificiale la teme.

✓ Amenajarea unui spațiu de relaxare în școală.

Fiecare echipă extrage un rol diferit și trebuie să analizeze aceeași situație exclusiv din perspectiva acelui personaj.

Exemple de roluri:

Elev	Profesor	Părinte	Director
Jurnalist	Inteligență artificială		Consilier școlar

După pregătire, fiecare echipă prezintă argumentele personajului său. În etapa finală, profesorul formează echipe mixte, în care sunt reprezentate toate rolurile. Elevii trebuie să ajungă la o soluție comună, argumentată și acceptată de toate perspectivele.

Întrebări pentru reflecție: Ce rol a fost cel mai dificil de susținut? Cum s-a schimbat opinia ta după ce ai ascultat și celelalte perspective? De ce este important să înțelegem și punctele de vedere diferite de ale noastre?

Competențe dezvoltate: gândire critică; empatie; argumentare; negociere; colaborare; luarea deciziilor.

Adaptări. Gimnaziu: profesorul poate reduce numărul de roluri și poate utiliza situații familiare elevilor. Liceu: activitatea poate fi extinsă prin documentare, consultarea unor surse diverse și organizarea unei dezbateri finale.

Integrarea AI. Unul dintre roluri poate fi atribuit chiar inteligenței artificiale. Echipa responsabilă formulează aceeași întrebare unui instrument AI și prezintă punctul de vedere generat. La final, clasa compară argumentele AI cu cele formulate de oameni și discută:

✓ În ce situații AI oferă argumente utile?

✓ Ce perspective umane nu poate surprinde?

✓ Cum poate fi folosit AI ca partener de reflecție, fără a înlocui judecata critică?

Activitate Bonus. AI-ul greșește? Provocarea detectivilor digitali

În timpul mobilității Erasmus+ am observat că utilizarea tehnologiei în școlile islandeze este însoțită permanent de reflecție critică. Elevii sunt încurajați să privească inteligența artificială ca pe un instrument valoros de sprijin, dar nu ca pe o sursă infailibilă de informații. Profesorii cultivă obiceiul verificării, al formulării întrebărilor și al comparării informațiilor înainte de a le accepta ca adevărate.

Scop. Dezvoltarea unei atitudini critice și responsabile față de informațiile generate de inteligența artificială și formarea competențelor de verificare și evaluare a răspunsurilor oferite de AI.

Durata. 50–60 minute

Numărul de participanți. Echipe de 3–4 elevi

Materiale necesare: laptop sau tabletă cu acces la un instrument AI; acces la internet; fișa „Detectivii digitali".

Desfășurarea activității: Profesorul formulează o întrebare și solicită unui instrument AI să răspundă. Exemple:

✓ Care este cea mai bună metodă de învățare?

✓ Cine a inventat becul?

✓ Ce profesii vor dispărea în viitor?

✓ Ce este fericirea?

✓ Cum putem preveni bullying-ul?

Elevii citesc răspunsul fără să îl considere automat corect. Fiecare echipă primește provocarea:

PASUL 1 – Analizează. Marcați în text:

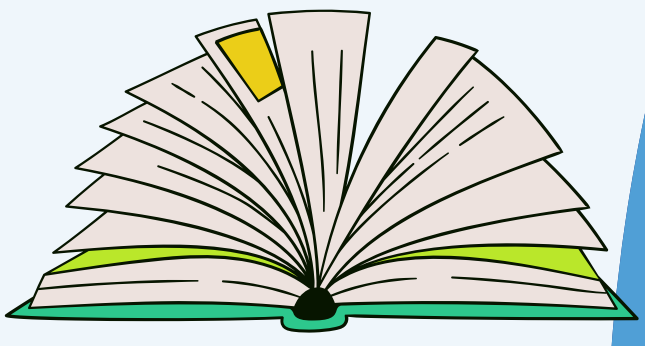
- informațiile care par corecte;
- informațiile despre care nu sunteți siguri;
- afirmațiile pe care le considerați discutabile.

PASUL 2 – Verifică. Pentru fiecare afirmație discutabilă: căutați două surse independente; identificați dacă informația este completă; verificați data informației; observați dacă AI citează surse.
PASUL 3 – Îmbunătățește. Elevii rescriu răspunsul AI astfel încât acesta să fie: mai clar; mai bine argumentat; mai echilibrat; adaptat unui elev de vârsta lor.
PASUL 4 – Reflectă. Fiecare echipă completează propoziția: "După această activitate am înțeles că AI..."
Întrebări pentru reflecție: Ce te-a surprins în răspunsul AI? Ai găsit informații incorecte sau incomplete? Cum îți dai seama când trebuie să verifici un răspuns? În ce situații ai avea încredere în AI și în ce situații ai căuta și alte surse? Care este responsabilitatea utilizatorului atunci când folosește AI?
Competențe dezvoltate: gândire critică; alfabetizare digitală; alfabetizare informațională; verificarea surselor; argumentare; colaborare; utilizarea responsabilă a inteligenței artificiale.
Adaptări. Gimnaziu. Profesorul alege întrebări simple și oferă elevilor o listă de surse sigure pentru verificare. Liceu. Elevii compară răspunsurile oferite de două instrumente AI diferite și analizează diferențele de conținut, argumentare și acuratețe.
Integrarea AI. AI este folosit ca obiect al investigației, nu ca sursă finală de adevăr. La final, profesorul îi provoacă pe elevi să creeze împreună un Cod al utilizatorului responsabil de AI, care poate rămâne afișat în clasă. Exemple de reguli:
✓ Verific informațiile importante din cel puțin două surse credibile.
✓ Nu copiez automat răspunsurile generate de AI.
✓ Îmi pun întrebări înainte de a accepta un răspuns.
✓ Îmi asum responsabilitatea pentru ceea ce folosesc și distribui.
✓ Folosesc AI pentru a învăța și a crea, nu pentru a evita efortul.



Bibliografie

✓ Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society. HarperBusiness.
✓ Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2020). CASEL framework for systemic social and emotional learning. https://casel.org/fundamentals-of-sel/ ✓ European Commission. (2019). Key competences for lifelong learning. Publications Office of the European Union. https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1
✓ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2022). Ethical guidelines on the use of artificial intelligence (AI) and data in teaching and learning for educators. Publications Office of the European Union. https://data.europa.eu/doi/10.2766/153756
✓ Harvard Graduate School of Education, Project Zero. (n.d.). Thinking routines toolbox. https://pz.harvard.edu/thinking-routines
✓ Harvard Graduate School of Education, Project Zero. (n.d.). Visible Thinking. https://pz.harvard.edu/projects/visible-thinking
✓ Ministry of Education and Children. (n.d.). National curriculum guide. https://www.adalnamskra.is/en/supporting-materials/national-curriculum-guide ✓ Organisation for Economic Co-operation and Development. (2021). Education policy outlook: Iceland. OECD Publishing. https://www.oecd.org/education/policy-outlook/country-profile Iceland-2021.pdf
✓ Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). OECD learning compass 2030: A series of concept notes. OECD Publishing. https://www.oecd.org/education/2030- project/
✓ Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2023). Making thinking visible: How to promote engagement, understanding, and independence for all learners (2nd ed.). Jossey-Bass. ✓ UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693
✓ World Economic Forum. (2025). The future of jobs report 2025. World Economic Forum. https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2025/



profesor-logoped, Alina Mirela Mendelovici, CJRAE IAȘI

Lubi și comoara sunetelor!

PROGRAM STRUCTURAT de intervenție timpurie în dezvoltarea limbajului

Implementarea programului „LUBI ȘI COMOARA SUNETELOR" în mediul preșcolar românesc va răspunde unei necesități reale de organizare coerentă a stimulării timpurii a limbajului, valorificând atât datele științifice din domeniul logopediei și neurodezvoltării, cât și experiența internațională relevantă. Structurarea activităților în secvențe regulate, centrate pe explorarea progresivă a relației dintre sunet și simbolul său grafic, prin activități multisenzoriale, repetitive și contextualizate, va permite consolidarea treptată a mecanismelor fonologice, lexicale și de comunicare. În acest mod, programul va crea condițiile necesare pentru susținerea și optimizarea dezvoltării limbajului într-un cadru educațional structurat, predictibil și adaptat particularităților de vârstă. Prin natura sa, programul are caracter preventiv și formativ, fiind orientat spre stimularea dezvoltării limbajului în context educațional, și nu spre corectarea individualizată a tulburărilor de limbaj.

SCOPUL PROGRAMULUI

Stimularea și susținerea dezvoltării limbajului la copiii cu vârste între 3–5 ani, prin organizarea, în mediul educațional preșcolar, a unor activități multisenzoriale structurate, centrate pe explorarea sunetelor limbii, precum și pe asocierea progresivă a acestora cu reprezentările lor grafice, în vederea dezvoltării componentelor fonologice, lexicale și pragmatice ale limbajului.

OBIECTIVE GENERALE

1. Dezvoltarea abilităților de procesare fonologică incipientă, prin stimularea percepției, discriminării și reproducerii sunetelor limbii în contexte multisenzoriale.
2. Îmbogățirea și activarea vocabularului expresiv, prin asocierea sunetelor cu unități lexicale relevante și utilizarea acestora în contexte ludice.
3. Dezvoltarea competențelor de comunicare, prin stimularea participării verbale și a utilizării limbajului în interacțiuni de grup.
4. Stimularea funcțiilor executive implicate în comunicare, în special a atenției, memoriei de lucru verbală și capacității de urmărire a instrucțiunilor.

5. Formarea și consolidarea relației dintre sunetele limbii și reprezentările lor grafice, prin activități progresive și adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor.
6. Crearea unui cadru educațional structurat și predictibil, care să susțină învățarea prin repetiție, ritm și integrare multisenzorială.
7. Prevenirea apariției dificultăților de limbaj și comunicare, prin intervenție timpurie de tip stimulativ, adaptată particularităților de vârstă.
8. Dezvoltarea colaborării funcționale dintre logoped și profesorul pentru învățământ preprimar, în vederea implementării coerente a activităților și a optimizării mediului lingvistic educațional.

Programul „LUBI ȘI COMOARA SUNETELOR" va fi implementat gradual, prin colaborarea dintre logoped și profesorul pentru învățământ preprimar, într-un model funcțional care va asigura atât rigoarea metodologică, cât și adaptarea la specificul grupului de copii. Profesorul pentru învățământ preprimar va avea rolul principal în desfășurarea activităților, integrând conținuturile programului în interacțiunea directă cu copiii și facilitând participarea activă a acestora.
Programul „LUBI ȘI COMOARA SUNETELOR" poate fi implementat în mediul educațional preșcolar, în cadrul activităților desfășurate la nivelul grupei mici și al grupei mijlocii, având caracter extracurricular și integrându-se în dinamica obișnuită a programului zilnic.
Activitățile se vor desfășura la nivelul întregului grup de copii, având caracter incluziv, fără selecție sau excludere pe criterii de dezvoltare. Programul se adresează, în principal, copiilor aflați în dezvoltare tipică, dar include și copiii care prezintă variații în ritmul de dezvoltare a limbajului, fără a constitui o intervenție logopedică directă.
Nivelul I al programului este dedicat învățării gesturilor asociate fiecărui sunet, iar nivelul al II-lea orientează intervenția spre activități de consolidare a sunetelor, identificarea pozițiilor fonematice, despărțire în silabe, sesizarea rimei, formulare de propoziții.
Activitățile se vor desfășura într-o zi fixă a săptămânii, pentru a asigura predictibilitate și continuitate în procesul de învățare. Durata acestora va fi adaptată particularităților de vârstă, respectiv aproximativ 10-15 minute pentru grupa mică și 15-20 de minute pentru grupa mijlocie. Organizarea va avea caracter secvențial și progresiv, fiecare activitate fiind centrată pe explorarea unei unități de lucru (sunet și, în mod progresiv, reprezentarea sa grafică), în contexte multisenzoriale și ludice.

Logopedul din unitatea de învățământ preșcolar va avea rolul de persoană resursă în cadrul programului, contribuind la clarificarea aspectelor metodologice, la organizarea conținuturilor și la susținerea procesului de implementare. În etapa inițială a programului, logopedul va participa direct la activitățile desfășurate la nivelul grupei, pe o perioadă de cel puțin două luni, în vederea asigurării unei aplicări corecte și unitare a strategiilor propuse. Ulterior, implicarea sa va continua sub forma consilierii și monitorizării activităților, în funcție de necesitățile identificate.
Programul va fi structurat în 25 de activități secvențiale, desfășurate săptămânal, fiecare activitate fiind centrată pe explorarea unui sunet și a reprezentării sale grafice, prin abordare multisenzorială.
Structura constantă a activităților:

- Ritual de început – „LUBI DESCHIDE COMOARA SUNETELOR”
- Descoperirea sunetului zilei
- Explorare multi-senzorială
- Joc verbal și lexical
- Activitate motrică și ritmică
- Poveste scurtă/rimă/cântecel
- Consolidare și încheiere

Pentru un program de stimulare timpurie a limbajului, ordinea perceperii și achiziției sunetelor la preșcolari nu coincide întotdeauna cu ordinea alfabetică, ci urmează traseul dezvoltării fonologice naturale a copilului. În dezvoltarea tipică, copiii percep și produc mai întâi sunetele cu articulare simplă, vizibile și ușor de diferențiat auditiv, iar ulterior sunetele care presupun mișcări articulatorii fine, coordonare motorie mai complexă sau discriminare auditivă mai subtilă.
În literatura logopedică și psiholingvistică, sunetele se organizează, în general, astfel:
ETAPA I – sunete timpurii (cele mai ușor percepute și produse), care apar frecvent între 2–4 ani și sunt cele mai potrivite pentru stimularea timpurie: A, O, U, E, I (vocalele), P, B, M (bilabiale) T, D, N (dento-alveolare), C, G, H (velare). Aceste sunete sunt vizibile articulator, ușor de imitat și frecvent întâlnite în vocabularul copilului, susținând dezvoltarea conștiinței fonologice incipiente.

ETAPA A II-A – sunete de dificultate medie, care apar și se stabilizează, de regulă, între 4–5 ani: F, V (fricative), S, Z (siflante), Ș, J (șuierătoare), L (laterala). Emisia acestora necesită atât un control expirator mai bun, cât și diferențiere auditivă mai fină și coordonare articulatorie mai complexă.

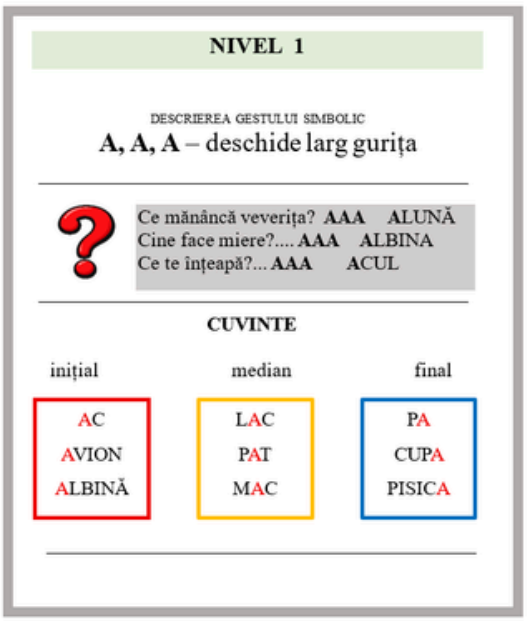
profesor-logoped, Alina Mirela Mendelovici, CJRAE IAȘI

ETAPA A III-A – sunete tardive și complexe, care stabilizează cel mai târziu, uneori până la 5–6 ani: R, Ț, Ce/Ci, Ge/Gi, și grupuri consonantice complexe. Aceste sunete implică maturizare articulatorie, motricitate lingvală fină, control fonologic superior, discriminare auditivă avansată.

Recomandare de lucru, exemplificată pentru sunetul A

NIVEL 1 – SUNETUL A
Asocierea gestului simbolic cu sunetul A-A-A
Identificarea auditivă a sunetului A; Exercițiu ritmic: copiii bat din palme la fiecare A auzit.
Asocierea sunetului cu imagini familiare; Copiii repetă sunetul prelungit.
Se pronunță cuvintele (inițial, median, final) de pe cartonaș, prelungind sunetul AAA
Materiale
Obiecte și imagini care încep cu sunetul A (avion, ac, albină, arici, apă, ananas).
Cartonaș cu litera A, cu gestul simbolic asociat sunetului





profesor-logoped, Alina Mirela Mendelovici, CJRAE IAȘI

NIVEL 2 – SUNETUL A

Asocierea gestului simbolic cu sunetul A-A-A

Identificarea auditivă a sunetului A; Exercițiu ritmic: copiii bat din palme la fiecare A auzit.

Asocierea sunetului cu imagini familiare; Copiii repetă sunetul prelungit.

Se pronunță cuvintele (inițial, median, final) de pe cartonaș, prelungind sunetul AAA. Se pronunță cuvintele pe silabe, asociind fiecare bătaie de palmă cu o silabă; „O rimă căutăm, o poezie să creăm": ac-pac-sac; capac-lac-mac, etc

Materiale

Obiecte și imagini care încep cu sunetul A (avion, ac, albină, arici, apă, ananas).

Cartonaș cu litera A, cu gestul simbolic asociat sunetului.

Recomandări metodologice

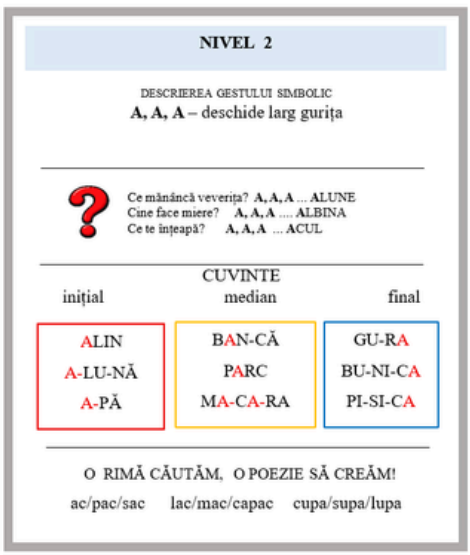
Activitățile trebuie desfășurate într-un climat ludic, predictibil și securizant emoțional. Repetiția trebuie integrată în contexte variate pentru a evita monotonia și pentru a facilita transferul achizițiilor în comunicarea spontană.

Se recomandă:

- utilizarea suporturilor vizuale clare;
- integrarea mișcării și a ritmului;
- stimularea răspunsurilor verbale spontane;
- valorizarea tuturor tentativelor de comunicare;
- adaptarea ritmului activităților la nivelul grupei.

Programul poate fi utilizat ca suport metodologic în activitățile extracurriculare de stimulare timpurie a limbajului desfășurate în grădiniță, în colaborare între profesorul pentru învățământ preprimar și profesorul logoped.





Bibliografie

Programul „LUBI DESCHIDE COMOARA SUNETELOR" este inspirat din programul islandez Hljóðasmiðja Lubba, elaborat de logopezii Eyrún Ísfold Gísladóttir și Þóra Másdóttir, având ca lucrare de referință Lubbi finnur málbein (2009)


Inclusive Education:
All Children Are Special
Inclusion
Respect
Diversity
Opportunity
Diversitate.
Incluziune.
Oportunități egale.

Irina-Ramona VARVAROI ,Cristina Elena DORCU, Sorin Daniel PRICOP
Profesori-consilieri școlari & Călători Erasmus

„Am plecat căutând soluții pentru elevii 'dificili'
și ne-am întors înțelegând că nu există elevi dificili,
ci doar nevoi neîmplinite."

Dragi colegi,

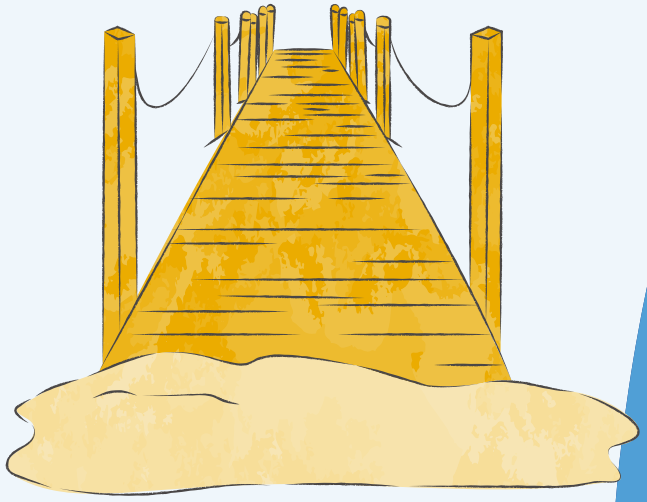
Ne-am întors din mobilitatea Erasmus+ cu un rucsac plin. Nu doar cu metode, fișe de lucru sau certificate, ci cu o perspectivă nouă care ne-a reamintit de ce am ales această profesie: pentru a construi punți acolo unde alții văd ziduri.

În zilele petrecute în Barcelona, Spania, am observat un adevăr simplu, dar profund: incluziunea nu este un set de reguli administrative, ci o stare de spirit. Nu este despre a „tolera" prezența unui elev diferit în clasă, ci despre a crea un spațiu în care acel elev simte că vocea lui contează, că dificultățile lui sunt înțelese și că succesul lui este posibil. La fel ca voi, știm cum e să te simți neputincios în fața unei clase eterogene, unde nevoile par infinite și resursele limitate. Știm cum e să cauți cheia potrivită pentru elevul care refuză să comunice sau pentru cel care pare că „strică" dinamica grupului. Tocmai de aceea, am creat acest ghid.

Ce veți găsi în aceste pagini? Nu veți găsi teorii grele. Am selectat pentru voi acele „pastile de empatie" (sau cum le numim noi „punți spre incluziune"), strategii concrete pe care le-am învățat acolo și care pot fi adaptate mâine în clasele noastre. Sunt idei care nu cer prea mult timp suplimentar, ci doar o mică schimbare de unghi.

Incluziunea începe în momentul în care încetăm să mai privim un copil prin prisma diagnosticului sau a comportamentului său disruptiv și începem să-i căutăm potențialul ascuns sub acele straturi de auto-apărare.

Vă invităm să răsfoiți acest jurnal de bord nu ca pe o sarcină de serviciu, ci ca pe o invitație la dialog. Haideți să facem din școala noastră un loc unde fiecare copil, indiferent de punctul din care pleacă, să simtă că a ajuns „acasă".



I. Înțelegerea barierelor

- Nu există elev "problemă", ci bariere de învățare

Pentru a fi incluzivi, trebuie să identificăm ce îi oprește pe elevi. Barierele nu sunt în copil, ci în mediul nostru:

- Bariere Fizice: Accesibilitate, probleme senzoriale (văz/auz).

Sfat: Verifică dacă lumina sau zgomotul din clasă perturbă elevii cu hipersensibilitate.

- Bariere Cognitive: ADHD, dislexie, dificultăți de procesare.



Sfat: Oferă instrucțiuni în pași mici.

- Bariere Emoționale: Anxietate, bullying, lipsa încrederii.

Sfat: Folosește „Check-in-ul emoțional" (vezi pag. 15).

- Bariere Culturale: Diferențe de limbă sau valori.

De ce contează?

Când profesorul elimină bariera, potențialul elevului devine vizibil. Identificarea barierelor este primul pas spre Echitate, nu doar Egalitate.

II. UDL – O singură lecție, mai multe căi de succes

Conceptul: Designul Universal pentru Învățare (UDL) este o abordare de predare care își propune să ofere șanse egale de învățare pentru toți elevii prin crearea unor medii de învățare flexibile care pot fi personalizate pentru a satisface nevoile fiecărui individ.

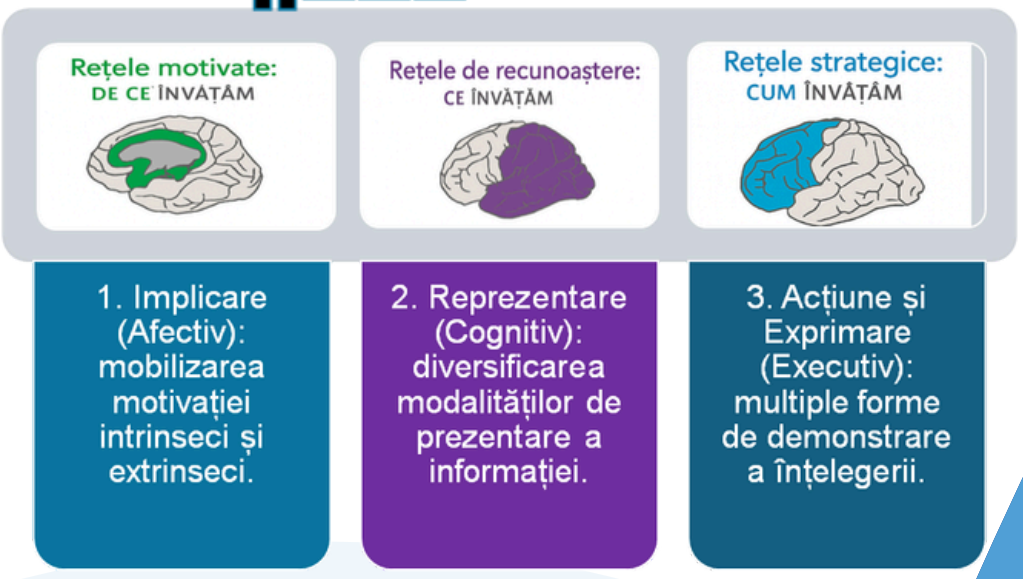
·UDL nu este o metodă de predare, ci un cadru de proiectare a lecției astfel încât să răspundă nevoilor tuturor din start, nu prin adaptări ulterioare.

Cei 3 Piloni UDL:

1. Implicarea (The "Why" of Learning) - Rețeaua Afectivă:
   - Scop: Să facem elevii dornici să învețe.
   - Aplicare: Oferă-le posibilitatea de a alege tema proiectului sau mediul de lucru (ex. singur sau în grup). Minimizează distragerile.
2. Reprezentarea (The "What" of Learning) - Rețeaua de Recunoaștere:
   - Scop: Cum prezentăm informația.
   - Aplicare: Nu doar text scris! Folosește video-uri, diagrame, obiecte palpabile sau software care transformă textul în voce (Speech-to-Text).
3. Acțiunea și Exprimarea (The "How" of Learning) - Rețeaua Strategică:
   - Scop: Cum demonstrează ei ce au învățat.
   - Aplicare: Permite-le să dea un test oral, să facă un poster, un clip despre lecție sau un eseu clasic.

În clasa TRADIȚIONALĂ	În clasa UDL
X Predarea se concentrează pe conținutul informațional.	✓ Predarea se concentrează pe *ce* și *cum* se predă.
X Profesorul decide cum este predat materialul.	✓ Profesorul și elevul decid împreună modul de predare.
X Sala de clasa are o organizare fixă.	✓ Sala de clasă are o organizare flexibilă.
X Notele sunt folosite pentru a măsura performanța.	✓ Notele sunt folosite pentru a întări obiectivele și progresul.





1. Oferiți mai multe mijloace de reprezentare (WHAT)

- Prezentați informațiile și conținutul în moduri diferite pentru a răspunde diferitelor stiluri de învățare.
- Exemplele includ utilizarea textului, audio-ului, video-ului, elementelor vizuale și oferirea diferitelor moduri de interacțiune.
- Acest lucru îi ajută pe elevi să dobândească informații și cunoștințe din conținutul curriculumului.

2. Oferiți mai multe mijloace de acțiune și exprimare (HOW)

- Permiteți elevilor să demonstreze ceea ce știu în diverse moduri.
- Oferiți opțiuni privind modul în care elevii se pot exprima, cum ar fi prin scris, vorbire, materiale video sau alte forme de comunicare.
- Acest principiu încurajează o gamă largă de evaluări și oportunități frecvente de feedback.

3. Oferiți mai multe mijloace de implicare (WHY)

- Stimulați interesul și motivația pentru învățare oferind diverse modalități de interacțiune cu materialul.
- Aceasta include oferirea de opțiuni privind modul în care elevii abordează și interacționează cu materialele de învățare și crearea de oportunități de autoreflecție.
- Ajută la dezvoltarea autonomiei cursanților și răspunde diferitelor interese.

Irina-Ramona VARVAROI ,Cristina Elena DORCU, Sorin Daniel PRICOP

WHAT	HOW	WHY	PARAZITE
• ✓ Se referă la **modul de predare,** explicații, materiale, acces la conținut. • Folosește suporturi vizuale, cum ar fi hărți conceptuale sau diagrame • Adaugă subtitrări sau transcrieri pentru videoclipuri • Utilizează povestirea, analogiile sau exemplele din viața reală pentru a explica concepte abstracte • Oferă versiuni audio ale textelor pentru a putea fi ascultate • Folosește modele pentru a preda idei abstracte • Prezintă informațiile-cheie atât oral, cât și în scris • Utilizează situații din viața reală care au legătură cu experiențele elevilor • Pune la dispoziție liste de vocabular cu imagini și traduceri	• ✓ Se referă la **modalitățile de răspuns, evaluare și exprimare.** • Permite elevilor să demonstreze ce au învățat prin afișe, videoclipuri sau rapoarte scrise • Oferă șabloane sau începuturi de propoziții pentru a sprijini procesul de scriere • Permite dictarea vocală sau răspunsuri audio în locul sarcinilor scrise • Oferă organizatori grafici pentru planificarea eseurilor sau a proiectelor • Permite prezentări orale, scenete sau artă vizuală ca formă de evaluare • Utilizează rubrici de evaluare cu criterii clare de succes pentru autoevaluare	• ✓ Se referă la **alegeri, interes, emoții, motivație.** • Permite elevilor să aleagă între a lucra individual sau în perechi • Oferă teme diferite de proiect care să fie legate de interesele sau culturile elevilor • Include pauze active sau activități de mișcare în timpul lecțiilor • Folosește elemente de joc (puncte, niveluri, competiții prietenoase) • Creează rutine care să includă verificări emoționale la începutul orei • Oferă niveluri diferite de dificultate și permite elevilor să își aleagă nivelul potrivit	• Acestea NU se încadrează în WHAT / HOW / WHY, fiind exemple de **practici non-UDL**: • Cere ca toți elevii să completeze aceeași fișă, în același mod • Permite doar eseuri scrise de mână pentru proiectele finale • Susține un test fulger fără avertisment sau pregătire • Cere tuturor elevilor să copieze notițele cuvânt cu cuvânt de pe tablă, fără discuții



III .VTS (Visual Thinking Strategies) – Dezvoltarea gândirii critice prin artă

Conceptul: Designul Universal pentru Învățare (UDL) este o abordare de predare care își propune să ofere șanse egale de învățare pentru toți elevii prin crearea unor medii de învățare flexibile care pot fi personalizate pentru a satisface nevoile fiecărui individ.

·UDL nu este o metodă de predare, ci un cadru de proiectare a lecției astfel încât să răspundă nevoilor tuturor din start, nu prin adaptări ulterioare.

Cei 3 Piloni UDL:

1. Implicarea (The "Why" of Learning) - Rețeaua Afectivă:
   - Scop: Să facem elevii dornici să învețe.
   - Aplicare: Oferă-le posibilitatea de a alege tema proiectului sau mediul de lucru (ex. singur sau în grup). Minimizează distragerile.
2. Reprezentarea (The "What" of Learning) - Rețeaua de Recunoaștere:
   - Scop: Cum prezentăm informația.
   - Aplicare: Nu doar text scris! Folosește video-uri, diagrame, obiecte palpabile sau software care transformă textul în voce (Speech-to-Text).
3. Acțiunea și Exprimarea (The "How" of Learning) - Rețeaua Strategică:
   - Scop: Cum demonstrează ei ce au învățat.
   - Aplicare: Permite-le să dea un test oral, să facă un poster, un clip despre lecție sau un eseu clasic.



IV. Metoda ROSE, THORN, BUD

Este o metodă de facilitare a discuțiilor folosind imagini, care dezvoltă spiritul de observație și argumentarea.

Ghidul Facilitatorului: Ca profesor/prof. consilier, folosești doar 3 întrebări magice:

1. „Ce se întâmplă în această imagine?" (Deschide discuția)
2. „Ce te face să spui asta?" (Cere dovezi, argumentare)
3. „Ce altceva mai putem găsi?" (Încurajează explorarea continuă)

Rolul tău în timpul orei:

- Parafrazarea: Repetă ce spune elevul ("Deci, tu vezi o stare de tristețe în ochii personajului...").
- Arătarea: Indică fizic pe imagine elementul menționat de elev.
- Neutralitatea: Nu spune "Corect" sau "Greșit". Toate opiniile argumentate sunt valide.

Cui se adresează și de ce este importantă?

- Elevii cu dificultăți de învățare (CES): Deoarece se bazează pe imagine, nu pe text, le oferă succes imediat în exprimare.
- Elevii timizi sau anxioși: Metoda creează un mediu sigur (safe space) unde orice opinie este validată de profesor.
- Toți elevii: Dezvoltă gândirea critică, argumentarea bazată pe dovezi și toleranța față de opiniile diferite ale colegilor.

Rezultate Așteptate:

- Dezvoltarea limbajului: Elevii învață cuvinte noi prin parafrazarea făcută de profesor.
- Colaborare: Elevii încep să clădească pe ideile colegilor („Sunt de acord cu ce a spus Maria, dar aș mai adăuga că...").
- Stimă de sine crescută: Când un elev vede că observația lui este parafrazată de profesor, se simte valorizat.

Sfat practic: Nu folosiți imagini prea evidente sau comerciale. Alegeți imagini care au o doză de ambiguitate, care permit interpretări multiple. Puteți folosi VTS nu doar pe tablouri, ci și pe fotografii istorice, diagrame biologice sau ilustrații din cărți de povești.

IV. Metoda ROSE, THORN, BUD

- Rose (Trandafirul): Un succes al zilei. („Mi-a plăcut cum am lucrat în echipă”).
- Thorn (Țepul): O dificultate întâmpinată. („Nu am înțeles instrucțiunile la exercițiul 2”).
- Bud (Bobocul): O idee sau oportunitate pentru mâine. („Vreau să învăț mai mult despre cum să folosesc Canva”).

Pentru ce tipuri de elevi o folosim?

Această metodă este universală, dar are beneficii majore pentru categorii specifice:

- Elevii cu dificultăți de auto-reglare și ADHD: Structura clară și scurtă îi ajută să își organizeze gândurile fragmentate și să se concentreze pe aspecte punctuale, fără a se simți copleșiți de o analiză lungă.
- Elevii cu stimă de sine scăzută: Forțându-i să identifice un "Rose" (succes), îi ajutăm să recunoască propriile merite, lucru pe care deseori îl ignoră, fiind focalizați doar pe eșecuri ("Thorn").
- Elevii perfecționiști sau anxioși: Metoda normalizează "Spinul" (dificultatea). Învățând că fiecare trandafir are spini, acești elevi înțeleg că obstacolele sunt o parte firească a procesului de învățare, nu un capăt de drum.
- Elevii cu CES (nevoi speciale): Fiind o metodă vizuală și metaforică, este mult mai ușor de înțeles decât un chestionar de evaluare abstract.

De ce o folosim?

- Echilibru emoțional: Oferă un cadru sigur în care elevul poate verbaliza nemulțumirea (Spinul) fără a fi judecat, dar este obligat să caute și potențialul (Bobocul).
- Dezvoltarea Metacogniției: Îi învață pe elevi să „învețe cum să învețe”. Ei devin conștienți de ceea ce le-a pus probleme și de oportunitățile de viitor.
- Personalizarea învățării: Îți permite ție, ca profesor sau consilier, să afli exact unde are nevoie fiecare elev de sprijin, transformând feedback-ul într-o intervenție țintită.

- Ce rezultate avem?
- Prin aplicarea consecventă la finalul unei ore, al unei săptămâni sau al unui proiect, vei observa:
- Transformarea mentalității (Growth Mindset): Elevii nu se mai blochează la „nu pot”, ci încep să vadă în dificultăți „Boboci” (oportunități de a învăța ceva nou).
- Îmbunătățirea climatului clasei: Când elevii își împărtășesc "Spinii" și "Bobocii", crește gradul de coeziune. Ei realizează că și alții au dificultăți similare, ceea ce scade sentimentul de izolare.
- Claritate în evaluare: Pentru profesor, metoda oferă un tablou rapid și real al clasei. Dacă 80% din elevi pun același subiect la "Thorn", este un semnal clar că acea lecție trebuie repredată diferit (aplicând UDL).
- Autonomie sporită: Elevii devin mai capabili să își gestioneze propriile proiecte, deoarece învață să anticipeze unde pot apărea „spini” și cum să îngrijească „bobocii”.



V. Metoda GLOW & GROW



- Metoda GLOW and GROW (Strălucește și Crește) este o strategie de feedback extrem de eficientă, care transformă evaluarea clasică într-un dialog constructiv. Dacă Rose, Thorn, Bud este o metodă de auto-reflecție, Glow and Grow este instrumentul ideal prin care tu, ca profesor sau consilier, comunici progresul către elev.

Pentru ce tipuri de elevi o folosim?

- Deși este benefică pentru toată clasa, metoda este critică pentru:
- Elevii demotivați sau cu stimă de sine scăzută: Acești copii sunt obișnuiți să vadă doar note mici sau observații negative. Secțiunea "Glow" (ceea ce strălucește) le validează efortul și le oferă „combustibilul" emoțional necesar pentru a continua.
- Elevii cu performanțe înalte (Supradotați): Adesea, acești elevi primesc doar laude generice („Bravo, ești bun"). Secțiunea "Grow" îi provoacă să nu stagneze, oferindu-le obiective specifice pentru a-și depăși nivelul actual.
- Elevii cu dificultăți de învățare: Pentru ei, feedback-ul clasic poate fi copleșitor. Glow and Grow simplifică informația: „Uite ce ai făcut bine" și „Uite exact care este următorul pas mic pe care trebuie să-l faci".

De ce o folosim?

- Echilibru între Validare și Dezvoltare: Spre deosebire de critica simplă, această metodă nu lasă elevul să se simtă descurajat. Începe cu succesul, ceea ce deschide creierul către învățare (reduce defensiva emoțională).
- Specificitate (Feedback Activ): În loc de termeni vagi ca „mai ai de lucrat", secțiunea "Grow" oferă instrucțiuni clare. (Ex: „Data viitoare, încearcă să folosești mai multe adjective în descriere").
- Parteneriat: Elevul înțelege că profesorul nu este un judecător, ci un „antrenor" care observă punctele forte și indică direcția de creștere.

Ce rezultate avem?

- Creșterea Rezilienței: Elevii învață să accepte sugestiile de îmbunătățire fără să le ia ca pe un atac personal. Ei înțeleg că „Grow" nu înseamnă „Greșit", ci „Evoluție".
- Claritate în Procesul de Învățare: Rezultatul imediat este că elevul știe exact ce are de făcut a doua zi. Nu mai există confuzia de tipul: „Am luat 7, dar nu știu ce să fac să iau 9"

- Îmbunătățirea Relației Profesor-Elev: Feedback-ul devine un moment de conexiune. Elevul se simte văzut (prin Glow) și susținut (prin Grow).
- Eficiență în Consiliere: Poți folosi această metodă pentru a monitoriza progresele de comportament. (Ex: „Glow: Astăzi ai reușit să îți păstrezi calmul în pauză. Grow: Data viitoare, încearcă să folosești 'mesajele la persoana I' când ești supărat pe un coleg”).

Exemplu de aplicare:

- Feedback Tradițional: „Lucrare slabă, atenție la ortografie!”
- Feedback Glow & Grow: „Glow: Ideile tale despre protejarea mediului sunt foarte creative și originale. Grow: Verifică textul la final pentru a corecta acordurile gramaticale.”



VI. Monitorizarea stării de bine



Titlu: Cum ne simțim înainte de a învăța?

Activitate practică

Înainte de orice lecție dificilă, folosește scări vizuale de emoții.

Exemplu: „Pe o scară de la 1 la 9, ce cățeluș/personaj ești astăzi?".

Utilitate: Dacă un elev este la „nivelul 9 - furios/trist", creierul lui nu poate procesa informații cognitive. Ca profesor, știi că ai nevoie de 2 minute de reglare emoțională înainte de a preda.



VII.Gândirea hexagonală (Hexagonal Thinking)

Ce este și cum funcționează?

Gândirea hexagonală este o metodă de conectare a ideilor. Elevii primesc hexagoane pe care sunt scrise concepte, nume, evenimente sau imagini. Deoarece un hexagon are 6 laturi, fiecare latură reprezintă o oportunitate de a face o conexiune cu un alt concept.

Procesul: Elevii așază hexagoanele pe masă, făcând laturile să se atingă doar dacă pot justifica o legătură între cele două idei.

Rezultatul: Se creează o „rețea" unică de cunoștințe, care arată diferit pentru fiecare grup de elevi.



Pentru ce tipuri de elevi o folosim și de ce?

Elevii vizuali și kinestezici: Aceștia pot „vedea" și „atinge" relațiile dintre idei, ceea ce face învățarea mult mai concretă.

Elevii care au dificultăți în structurarea eseuri-lor: Metoda îi ajută să organizeze argumentele vizual înainte de a scrie.

Elevii cu dizabilități (inclusiv deficiențe cognitive): Oferă o structură clară. În loc să lucreze cu o foaie albă, ei manipulează piese gata făcute, ceea ce reduce anxietatea de performanță.

Grupuri mixte (incluziune etnică și socială): Fiind o activitate de grup, încurajează dialogul. Elevii trebuie să negocieze: „De ce punem Libertatea lângă Revoluție?". Fiecare voce contează.

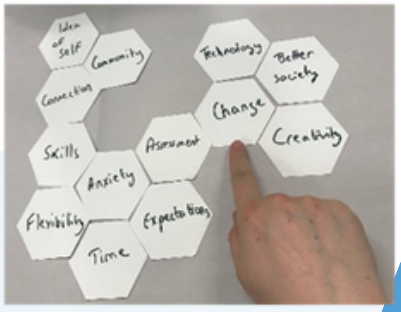
Ce rezultate avem?

Dezvoltarea gândirii critice: Nu există un singur răspuns corect. Elevii trebuie să argumenteze fiecare latură care se atinge.

Identificarea conexiunilor complexe: Elevii descoperă relații la care profesorul poate nu s-a gândit (gândire laterală).

Creșterea angajamentului: Activitatea seamănă cu un puzzle sau un joc de societate, ceea ce crește motivația intrinsecă.

Sinteză profundă: Este metoda ideală de recapitulare la finalul unei unități de învățare.



Exemplu practic

Tema: Solidaritatea

Hexagon A: Prietenie

Hexagon B: Ajutor

Hexagon C: Empatie

Sarcina: „Lipiți hexagonul Empatie de Ajutor. Explicați de ce se ating."



VIII.Metoda Freeze Frame & Thought Tap (Imaginea Înghețată și Baterea pe Umăr)

Ce este și cum funcționează?

Este o tehnică în doi pași care „oprește timpul" pentru a analiza ce se întâmplă în interiorul personajelor:

Freeze Frame (Imaginea Înghețată): Elevii, lucrând în grupuri mici, creează o „statuie vie" sau un tablou nemișcat care reprezintă o scenă (de exemplu: un moment de conflict în curtea școlii sau o scenă dintr-o poveste). Nimeni nu se mișcă, nimeni nu vorbește.

Thought Tap (Baterea pe Umăr / Gândul rostit): Profesorul trece printre „statui" și atinge ușor pe umăr un elev. În acel moment, elevul „prinde viață" doar pentru o secundă și rostește cu voce tare ce gândește sau ce simte personajul său în acea imagine, apoi „îngheață" la loc.

Pentru ce tipuri de elevi o folosim și de ce?

Elevii cu nevoi educaționale speciale (CES): Deoarece nu necesită memorarea unui text lung sau abilități complexe de citire/scriere, este o metodă foarte accesibilă. Se bazează pe expresia corporală.

·Elevii timizi sau cu bariere lingvistice (inclusiv copii de etnie rroma care pot fi reticenți la expunerea verbală lungă): „Gândul rostit" este scurt și la obiect, ceea ce reduce presiunea de a vorbi în fața clasei.

Elevii cu dizabilități motorii: Pot participa prin expresii faciale sau gesturi adaptate, fiind parte integrantă a „tabloului" grupului lor.

Ce rezultate avem?

Dezvoltarea Empatiei: Elevii sunt forțați să „intre în pielea" altcuiva. Un elev care joacă rolul celui lăsat singur în pauză va înțelege mult mai bine izolarea atunci când îi rostește gândul: „Mă simt invizibil".

Siguranță Emoțională: Deoarece elevul vorbește în numele personajului, el se simte în siguranță să exprime emoții dificile (furie, tristețe, teamă) fără a fi judecat personal.

Analiza Conflictelor: Este o metodă excelentă pentru rezolvarea problemelor de bullying în clasă. „Înghețarea" momentului permite clasei să observe postura agresorului, a victimei și a martorilor.

EXEMPLU:

Scenariu: Un elev nou intră în clasă și nimeni nu îl salută.

·Freeze Frame: Grupul mimează scena.

·Thought Tap (Elevul nou): „Mi-aș dori să am un prieten aici."

·Thought Tap (Martorul): „Vreau să îl salut, dar mi-e teamă că ceilalți vor râde de mine."

Sfat practic:

Încurajează elevii să folosească „mesaje la persoana I" în timpul etapei de Thought Tap. Aceasta îi ajută să își asume emoția în mod direct.



IX. Metoda Goldilocks: Nivelul Optim de Provocare

Ce este și cum funcționează?

Numele vine din povestea Fata cu bucle de aur (Goldilocks). În educație, această strategie presupune oferirea de opțiuni multiple pentru aceeași sarcină, astfel încât elevul să poată alege nivelul de dificultate care i se potrivește cel mai bine în acel moment.

·Opțiunea 1 (Prea ușor/Accesibil): Suport maxim, pași clar fragmentați.

·Opțiunea 2 (Exact cum trebuie): Sarcina standard, cu provocări moderate.

·Opțiunea 3 (Provocator): Sarcini de extindere, care necesită gândire critică avansată.



Pentru ce tipuri de elevi o folosim și de ce?

Elevii cu dizabilități sau CES: Aceștia pot alege varianta care le permite să demonstreze ce au învățat fără a fi blocați de bariere tehnice (de exemplu, pot alege să răspundă prin desene sau scheme în loc de eseu).

Elevii supradotați: De multe ori, aceștia se plictisesc la sarcini standard. Metoda Goldilocks le oferă „porția" de dificultate care îi menține angajați.

Elevii din medii defavorizate (inclusiv etnie rroma): Metoda reduce frica de eșec. Elevul prinde încredere alegând inițial o sarcină mai ușoară, trecând ulterior la nivele superioare pe măsură ce se simte stăpân pe subiect.

Ce rezultate avem?

Autoreglare: Elevii învață să își evalueze singuri propriul nivel de competență („Unde sunt eu astăzi?").

Creșterea Motivației: Atunci când o sarcină este „exact cum trebuie", creierul eliberează dopamină, ceea ce menține dorința de a învăța.

Echitate, nu doar Egalitate: Toți elevii lucrează la același obiectiv de învățare (ex: Înțelegerea personajului), dar prin căi diferite de exprimare.

Reducerea Anxietății: Elimină sentimentul de a fi „copleșit" de o sarcină prea grea.

Exemplu de Aplicare (Acțiune & Expresie):

Dacă sarcina este să prezinte rezumatul unei povești:

Nivelul Verde: Aranjează 5 imagini în ordinea corectă și scrie câte o propoziție sub fiecare.

Nivelul Galben: Scrie un text de 10 rânduri despre peripețiile personajului principal.

Nivelul Albastru: Creează un dialog între două personaje care nu s-au întâlnit în poveste, rezumând astfel conflictul.



Sfat:
Folosește simboluri (ex: un fulg de nea pentru „ușor", un soare pentru „moderat" și o flacără pentru „provocator") pentru a face opțiunile vizuale și ușor de recunoscut de către toți elevii.

X. Metoda Think-Pair-Share

Ce este și cum funcționează?

Strategia se desfășoară în trei pași distincți și rapizi:

1. Think (Gândește): Profesorul adresează o întrebare provocatoare. Timp de 1-2 minute, elevii se gândesc singuri la răspuns, fără să vorbească. (Pot nota idei pe o foaie).
2. Pair (Formează o pereche): Elevii se întorc către colegul de bancă și își discută ideile. Este momentul în care își pot verifica ipotezele într-un mediu sigur, de 1 la 1.
3. Share (Împărtășește): Profesorul invită perechile să spună întregii clase ce au discutat. De multe ori, elevii spun: „Noi am crezut că..." sau „Colegul meu a avut o idee interesantă...".

2. Pentru ce tipuri de elevi o folosim și de ce?

- Elevii introvertiți sau anxioși: Aceștia se simt copleșiți dacă trebuie să răspundă imediat în fața a 30 de persoane. Pasul „Pair" le oferă „plasa de siguranță" necesară pentru a-și testa ideea înainte de a o rosti public.
- Elevii cu bariere lingvistice: Dialogul cu un singur coleg este mult mai puțin intimidant. Această etapă le permite să își exerseze vocabularul și să își clarifice conceptele într-un cadru informal.
- Elevii cu ADHD: Timpul scurt de așteptare și schimbarea rapidă de la reflecție la dialog îi ajută să rămână concentrați pe sarcină.
- Elevii cu dificultăți de procesare: Pasul „Think" le oferă timpul vital de care au nevoie pentru a-și organiza gândurile fără a fi întrerupți de colegii care răspund mai repede.



3. Ce rezultate avem?

- Creșterea participării: Numărul elevilor care ridică mâna crește considerabil după ce au avut ocazia să discute cu un coleg.
- Calitatea răspunsurilor: Deoarece ideile sunt „filtrate" prin discuția în pereche, răspunsurile finale sunt mai bine articulate și mai complexe.
- Construirea comunității: Elevii învață să se asculte reciproc și să valorizeze perspectivele colegilor.
- Evaluare formativă rapidă: Profesorul poate „monitoriza" discuțiile din perechi trecând printre bănci, identificând rapid neînțelegerile.

Sfat practic:

Folosește un cronometru vizual pe tablă pentru fiecare etapă. De exemplu: 1 minut pentru Think, 2 minute pentru Pair. Acest lucru oferă predictibilitate, aspect esențial pentru elevii cu nevoi speciale.



CONCLUZII

Implementarea strategiilor prezentate în acest ghid nu reprezintă doar o simplă adăugare de tehnici pedagogice, ci o schimbare fundamentală de paradigmă: trecerea de la o educație centrată pe „media clasei" la una centrată pe nevoile reale, diverse și unice ale fiecărui elev. Metodele explorate formează un ecosistem educațional complet, care sprijină profesorul în misiunea sa de a crea un mediu sigur, echitabil și performant.

Fundația: Siguranța Emoțională și Monitorizarea

Utilitatea generală a instrumentelor de monitorizare a stării de bine și a acceptării principiului că „Toate emoțiile sunt OK!" rezidă în crearea unui spațiu de siguranță psihologică. Un elev care nu își poate gestiona emoțiile nu poate învăța eficient. Prin utilizarea pictogramelor și a asocierii emoțiilor cu cifre), profesorul primește un „termometru" instantaneu al climatului din clasă. Această monitorizare constantă ajută la prevenirea conflictelor și la integrarea copiilor care, din cauze socio-culturale sau dizabilități, au dificultăți în a-și exprima verbal trăirile.

Construcția: Conexiuni și Empatie prin Drama și Structură

Metodele active, precum Gândirea Hexagonală, transformă învățarea abstractă într-una tactilă. Ea permite profesorului să observe cum gândesc elevii, nu doar ce memorează, oferind o voce celor cu stiluri de învățare vizuale sau kinestezice. În completare, tehnicile de dramă, precum Freeze Frame și Thought Tap, acționează ca un pod către empatie. Acestea sunt vitale în comunitățile diverse, permițând elevilor să „simtă" perspectivele colegilor lor fără presiunea unui discurs formal, demontând barierele de comunicare și combaterea fenomenului de bullying.

Performanța: Personalizarea și Colaborarea

Esența incluziunii se regăsește în Principiul Goldilocks și în pilonul Acțiunii și Expresiei din UDL. Prin oferirea de sarcini diferențiate (marcate prin simboluri intuitive precum Fulgul, Soarele sau Flacăra), profesorul elimină frustrarea eșecului pentru elevii cu nevoi speciale și plictiseala pentru cei capabili de performanță înaltă. Această abordare transformă evaluarea dintr-o sentință într-o oportunitate de creștere. În final, strategia Think-Pair-Share asigură că nicio voce nu rămâne neauzită. Ea structurează dialogul, oferind „timp de gândire" celor care procesează informația mai lent și un mediu sigur de testare a ideilor pentru cei timizi.

Impactul asupra activității profesorului

Impactul asupra activității profesoruluPentru cadrele didactice, aceste metode nu sunt sarcini suplimentare, ci instrumente de eficientizare. Ele reduc timpul alocat gestionării comportamentelor disruptive, deoarece elevii sunt mai angajați și se simt înțeleși. Profesorul devine un facilitator al învățării, un arhitect care oferă opțiuni, nu doar un transmițător de informații.

Acest ghid propune o școală în care diversitatea nu este o problemă care trebuie rezolvată, ci o resursă care trebuie gestionată cu inteligență și compasiune. Folosind acest mix de strategii – de la reglarea emoțională la gândirea critică și colaborare – putem asigura că fiecare elev, indiferent de bagajul cu care vine în clasă, găsește o cale de a reuși, o pereche cu care să discute și o provocare care să i se potrivească „exact cum trebuie".

.




21st Century Skills for Teachers
Creativity
Communication
Collaboration
Critical Thinking
Învățare activă.
Metode moderne.
Impact real.

Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

Reflecții ale autorilor

Participarea la cursul „21st Century School Management: AI and Digital Solutions for School Leaders and Staff" a reprezentat pentru noi o experiență educațională deosebit de importantă, atât din punct de vedere profesional, cât și personal. Acest curs, axat pe utilizarea inteligenței artificiale în educație și pe dezvoltarea competențelor profesorului modern, ne-a oferit oportunitatea de a descoperi metode inovatoare de predare, adaptate nevoilor elevilor din secolul XXI.

În cadrul activităților desfășurate, am învățat cum poate fi integrată inteligența artificială în procesul educațional pentru a crea lecții mai interactive, mai atractive și mai eficiente. Am explorat diverse aplicații și platforme digitale care facilitează realizarea materialelor didactice, evaluarea și personalizarea învățării. Utilizarea instrumentelor bazate pe AI contribuie la economisirea timpului profesorului și la creșterea motivației elevilor, oferindu-le experiențe de învățare moderne și adaptate ritmului lor.

Un aspect important al cursului a fost colaborarea cu profesori din diferite țări europene. Schimbul de experiențe, idei și bune practici ne-a ajutat să înțelegem mai bine provocările și oportunitățile sistemelor educaționale moderne. Comunicarea interculturală și lucrul în echipă au demonstrat încă o dată că educația europeană promovează cooperarea, toleranța și dezvoltarea continuă a cadrelor didactice.

De asemenea, cursul a evidențiat importanța competențelor secolului XXI pentru profesori: creativitatea, gândirea critică, comunicarea eficientă, colaborarea și competențele digitale. Într-o lume aflată într-o permanentă schimbare tehnologică, profesorul trebuie să fie deschis către inovație și să își adapteze metodele de predare pentru a răspunde nevoilor noilor generații de elevi.

Participarea la această mobilitate Erasmus+ ne-a motivat să folosim mai des tehnologia și instrumentele AI în activitatea didactică. Considerăm că experiența dobândită va avea un impact pozitiv asupra modului în care organizăm procesul educațional și asupra rezultatelor elevilor noștri. Totodată, această experiență internațională ne-a oferit încredere, inspirație și dorința de a continua formarea profesională prin proiecte europene.

Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

Ce veți găsi în aceste pagini?

Digitalizarea educației reprezintă un proces complex de integrare a tehnologiilor digitale în predare, învățare și evaluare, cu scopul de a îmbunătăți calitatea actului educațional. Aceasta oferă oportunități semnificative pentru democratizarea educației, dar ridică și probleme legate de echitatea accesului la învățare.

Această sursă reprezintă un ghid practic creat în cadrul unui proiect Erasmus+, destinat liderilor școlari și personalului didactic pentru a integra inteligența artificială în managementul educațional. Materialul explorează un ecosistem de șase instrumente digitale, precum ChatGPT pentru text și cod, Gamma pentru prezentări vizuale și Perplexity pentru cercetare documentată. De asemenea, sunt prezentate platforme precum Make, utilizată pentru automatizarea fluxurilor de lucru, și DeepThink, esențială în analiza strategică a datelor. Documentul subliniază importanța stăpânirii limbajului HTML ca fundație pentru personalizarea proiectelor web moderne. În final, este propus un flux de lucru integrat care demonstrează cum aceste tehnologii pot colabora pentru a crește productivitatea și inovația în mediul școlar al secolului XXI.



Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

Revoluția AI: Democratizarea tehnologiei

Sunt indicate aplicațiile bazate pe inteligență artificială transformă radical modul în care creăm, cercetăm și automatizăm procesele. Obiectivul este trecerea de la metodele tradiționale la o abordare augmentată de tehnologie, care permite:

- **Eficiență accelerată:** Simplificarea sarcinilor complexe pentru a reduce timpul de execuție de la ore la doar câteva minute.
- **Creativitate augmentată:** Utilizarea AI ca partener pentru generarea de idei, scrierea de cod și realizarea de design-uri vizuale impresionante.
- **Automatizare inteligentă:** Conectarea aplicațiilor între ele pentru a elimina munca manuală repetitivă și a crea fluxuri de lucru fluide.

Revoluția AI și **democratizarea tehnologiei** reprezintă pilonii centrali ai ghidului, marcând o schimbare radicală în modul în care procesele digitale sunt create, cercetate și automatizate.

Iată cum se manifestă acest fenomen de democratizare prin intermediul ecosistemului prezentat:

1. Accesibilitate pentru toți (De la începători la profesioniști)

Tehnologia complexă, care înainte necesita ani de studiu sau echipe întregi de specialiști, este acum simplificată prin interfețe intuitive. Această abordare reduce timpul de execuție al sarcinilor complexe de la **ore la doar câteva minute**. Democratizarea înseamnă că barierele de intrare în domenii precum designul, programarea sau analiza de date au fost eliminate.

2. Eliminarea barierelor tehnice

Instrumentele menționate în surse preiau „munca grea" din diverse domenii:

- **Design fără abilități avansate: Gamma** permite oricui să creeze prezentări și pagini web profesionale folosind designul generativ, eliminând nevoia de cunoștințe de specialitate în grafică.
- **Programare asistată:** Chiar și fără a fi programator, poți folosi **ChatGPT** sau **Perplexity** pentru a genera cod HTML, CSS sau JavaScript curat, oferindu-ți control total asupra proiectelor tale.
- **Automatizare „No-Code":** Prin platforma **Make**, poți conecta aplicații și API-uri printr-o interfață vizuală de tip drag-and-drop, fără a scrie o singură linie de cod.

Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

ChatGPT: Asistentul de scris și codare

În cadrul ecosistemului digital prezentat în surse, ChatGPT este definit ca un partener versatil, capabil să genereze text cu aspect uman și să ofere soluții tehnice instantanee. Acesta joacă un rol dual esențial, fiind atât un asistent creativ pentru scriere, cât și un suport tehnic pentru programare.

Iată principalele sale funcționalități, așa cum sunt detaliate în material:

1. **Generarea de conținut și scriere creativă**

ChatGPT este un instrument ideal pentru activitățile care implică redactarea și structurarea ideilor:

- Brainstorming: Ajută la generarea de idei noi pentru proiecte.
- Redactare: Este utilizat pentru scrierea articolelor de blog sau a altor materiale textuale.
- Structuri narative: Poate crea arhitecturi complexe pentru diverse tipuri de conținut narativ.

2. Asistență Avansată la Codare

O componentă majoră a acestui instrument este capacitatea sa de a simplifica dezvoltarea web, chiar și pentru cei care nu au cunoștințe profunde de programare:

- Generare de snippet-uri: Poate produce cod curat în limbaje precum HTML, CSS și JavaScript pentru a construi sau personaliza rapid site-uri web.
- Elemente specifice: Este capabil să scrie cod pentru componente web concrete, cum ar fi bare de navigare, carusele sau subsoluri .
- Control tehnic: Deși AI-ul generează codul, înțelegerea bazelor (precum HTML) rămâne esențială pentru ca utilizatorul să poată personaliza detaliile fine ale proiectului.

3. Rezolvarea problemelor și depanare

ChatGPT nu doar creează conținut nou, ci ajută și la optimizarea celui existent:

- Layout-uri responsive: Îi poți solicita să creeze structuri de pagini care să se adapteze corect pe diferite dispozitive (mobil, tabletă).
- Depanare (Debugging): Este un ajutor prețios în identificarea și repararea erorilor din codul deja scris.

4. Integrarea în fluxul de lucru

ChatGPT contribuie la creativitatea augmentată, permițând utilizatorilor să elimine barierele tehnice și să se concentreze pe inovație și pe „ideile mari”.

Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

Gamma: Constructorul Vizual AI

Gamma este prezentat în surse ca un constructor vizual revoluționar, bazat pe inteligență artificială, care are rolul de a transforma ideile exprimate prin text în rezultate vizuale profesionale într-un timp record. Acesta face parte din ecosistemul digital modern menit să democratizeze tehnologia complexă și să elimine necesitatea unor abilități avansate de design.

Iată principalele sale funcționalități și caracteristici detaliate:

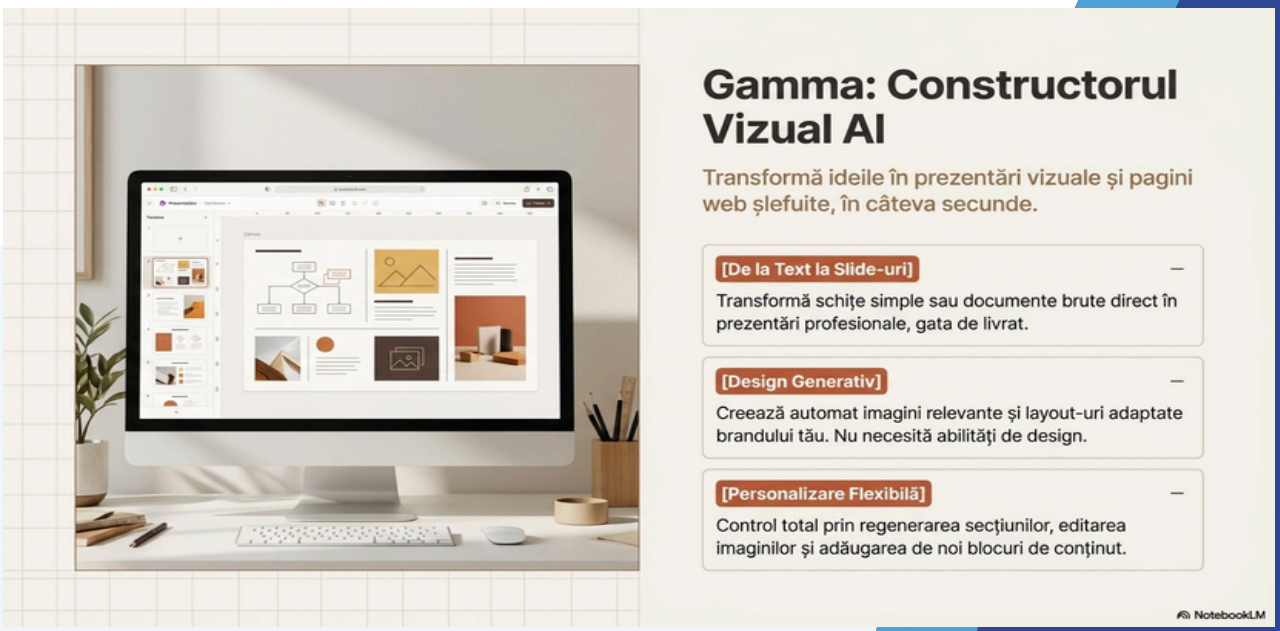
1. Transformarea textului în prezentări (Slide-uri)

Gamma elimină efortul manual de formatare prin capacitatea sa de a prelucra schițe simple sau documente întregi. Acesta convertește acest conținut textual în prezentări profesionale șlefuite, gata de a fi livrate publicului în doar câteva secunde.

2. Design generativ și automatizare vizuală

Instrumentul redefinește procesul de creație prin:

- Generarea automată de imagini: Identifică și introduce imagini relevante pentru subiectul tratat.
- Layout-uri adaptate: Creează structuri vizuale care se adaptează automat brandului utilizatorului.
- Eficiență: Permite oricui, de la începători la profesioniști, să obțină design-uri impresionante fără a fi experți în grafică.



Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

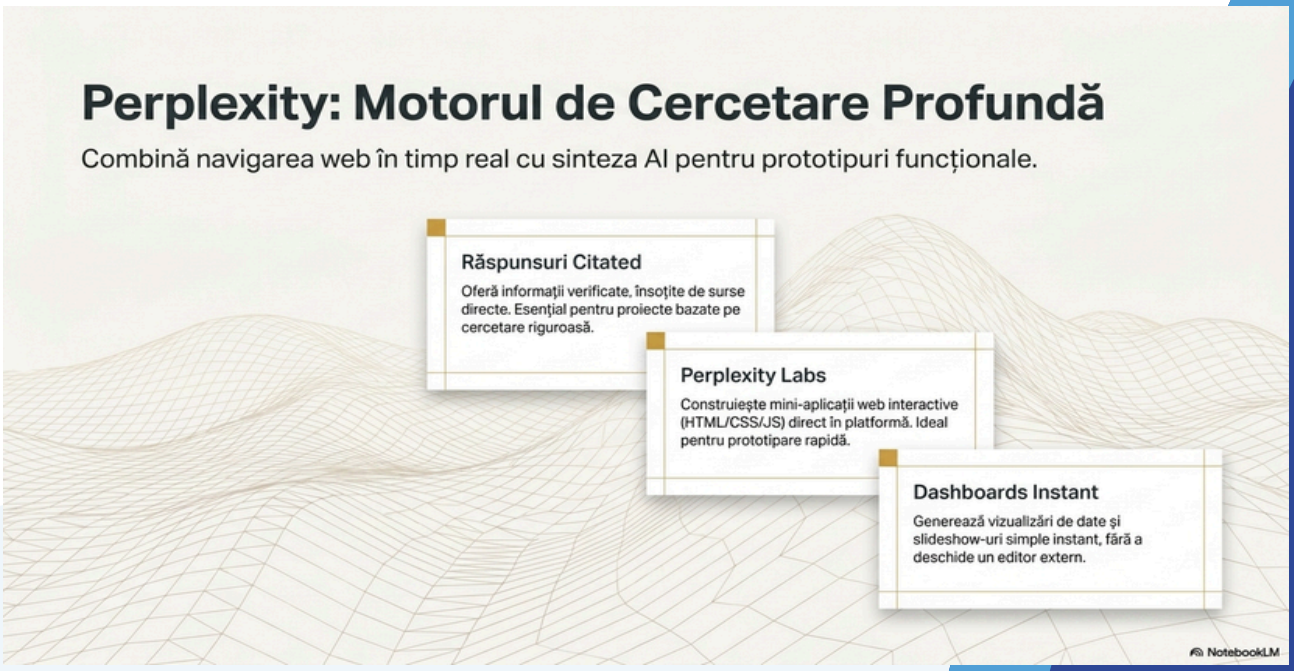
Perplexity: Motorul de cercetare profundă

În cadrul ecosistemului prezentat în surse, Perplexity este definit ca un „Motor de Cercetare Profundă", fiind considerat mult mai mult decât un simplu motor de căutare tradițional,. Acesta combină capacitățile de navigare web profundă cu sinteza realizată de inteligența artificială pentru a oferi rezultate complexe și verificate.

Răspunsuri documentate și citate

Spre deosebire de alte instrumente, Perplexity pune accent pe rigoarea informației:

- Informații verificate: Oferă răspunsuri însoțite de surse directe, fiind ideal pentru proiectele care necesită o cercetare riguroasă și trasabilitatea datelor.
- Sinteză AI: Nu doar listează link-uri, ci sintetizează informația din web într-un răspuns coerent și citat.



Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

Make: Automatizarea fluxurilor de lucru

Make, cunoscut anterior sub numele de Integromat, este prezentat în surse ca fiind platforma vizuală care conectează aplicațiile preferate pentru a elimina munca manuală și a crea un flux de lucru fluid. Acesta acționează ca un integrator puternic în cadrul ecosistemului digital, având următoarele caracteristici principale:

1. Conectare Vizuală și Intuitivă

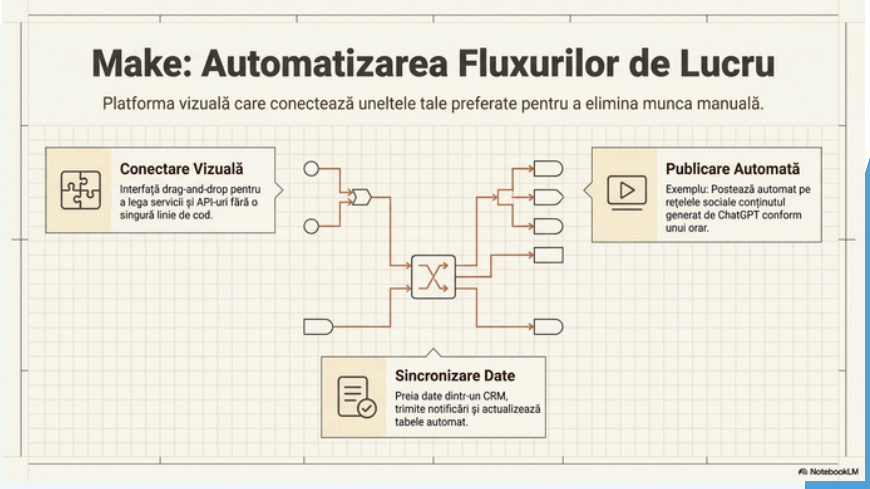
- Interfață No-Code: Make oferă o interfață de tip drag-and-drop care permite utilizatorilor să lege diverse servicii și API-uri fără a fi necesară scrierea unei singure linii de cod.
- Accesibilitate: Această abordare democratizează automatizarea complexă, făcând-o accesibilă atât începătorilor, cât și profesioniștilor.

2. Sincronizarea Datelor și Eficiență

- Eliminarea sarcinilor repetitive: Instrumentul este ideal pentru a automatiza munca manuală, cum ar fi preluarea datelor dintr-un CRM, trimiterea de notificări automate pe Slack sau actualizarea tabelelor Excel.
- Reducerea timpului: Prin automatizarea acestor procese, timpul de execuție este redus drastic, de la ore la doar câteva minute.

3. Publicare Automată

- Integrare cu AI: Make poate prelua conținutul generat de alte instrumente, cum ar fi ChatGPT, și îl poate publica automat pe rețelele sociale conform unui orar stabilit.
- Flux continuu: Această capacitate asigură o prezență online constantă fără intervenție umană permanentă.



Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

DeepThink: Inteligență pentru Analiza Datelor

DeepThink este prezentat în surse ca o soluție de inteligență avansată, special concepută pentru analiza datelor, având rolul de a transforma informațiile brute în strategii de afaceri clare și imediat aplicabile. Acesta funcționează ca o „punte de legătură" esențială între seturile de date neorganizate și inteligența de afaceri (business intelligence).

Iată detalierea funcționalităților sale principale și a impactului pe care îl are în cadrul ecosistemului digital:

1. Capacități tehnice de procesare

- Viteză maximă: DeepThink are capacitatea de a analiza volume mari de informații în mod instantaneu, atingând un nivel de eficiență de 100% în procesarea datelor.
- Monitorizare permanentă (24/7): Instrumentul funcționează fără întrerupere, fiind capabil să identifice tendințe și anomalii în timp real, ceea ce permite o monitorizare proactivă a oricărui proiect.

2. Generarea de insight-uri și vizualizare

- Transformarea feedback-ului: O funcție cheie este capacitatea de a prelua feedback-ul utilizatorilor sau clienților și de a-l transforma în rapoarte clare, ușor de înțeles.
- Suport strategic: DeepThink facilitează luarea deciziilor prin generarea automată de grafice și
- Vizualizări clare, oferind liderilor o perspectivă vizuală asupra performanței și direcțiilor de acțiune.

3. Impactul AI asupra analizei (Înainte vs. după)

Materialul sursă subliniază o diferență majoră între metodele tradiționale și utilizarea DeepThink:

- Performanță crescută: Comparativ cu perioada „înainte deAI", utilizarea DeepThink aduce o creștere masivă în viteza de analiză, acuratețea datelor și calitatea insight-urilor obținute

Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

HTML: Fundația ecosistemului

În cadrul ecosistemului digital prezentat în surse, HTML (HyperText Markup Language) este definit ca fiind „Fundația Web-ului". Deși inteligența artificială poate genera cod automat, înțelegerea acestui limbaj rămâne o competență esențială pentru a asigura personalizarea și controlul total asupra oricărui proiect digital.

Iată detalierea rolului HTML ca fundament al acestui ecosistem:

1. Structura de bază și organizarea logică

HTML funcționează ca un schelet pentru orice pagină web. Rolul său principal este de a organiza conținutul în elemente logice, oferind structura necesară pe care apoi se pot adăuga stilizarea (CSS) sau funcționalitățile complexe. Fără această fundație, informațiile nu ar putea fi afișate corect într-un browser.

2. Generarea asistată de AI

În acest ecosistem modern, scrierea codului HTML nu mai trebuie să fie un proces manual anevoios:

- Instrumente de suport: Atât ChatGPT, cât și Perplexity au capacitatea de a scrie cod HTML curat.
- Componente gata de utilizat: Utilizatorii pot solicita inteligenței artificiale să genereze snippet-uri de cod pentru elemente specifice ale site-ului, cum ar fi:
  - Bare de navigare.
  - Carusele de imagini.
  - Subsoluri de pagină (footers).

3. Control, personalizare și depanare

Un punct central subliniat în surse este faptul că stăpânirea noțiunilor de bază de HTML îl împuternicește pe utilizator. Această cunoaștere oferă avantaje practice imediate:

- Depanare (Debugging): Utilizatorul poate identifica și repara singur micile erori care pot apărea în codul generat de AI.
- Personalizare fină: Permite ajustarea detaliilor tehnice ale proiectului pentru ca rezultatul final să corespundă exact viziunii sale, trecând dincolo de limitările șabloanelor automate.

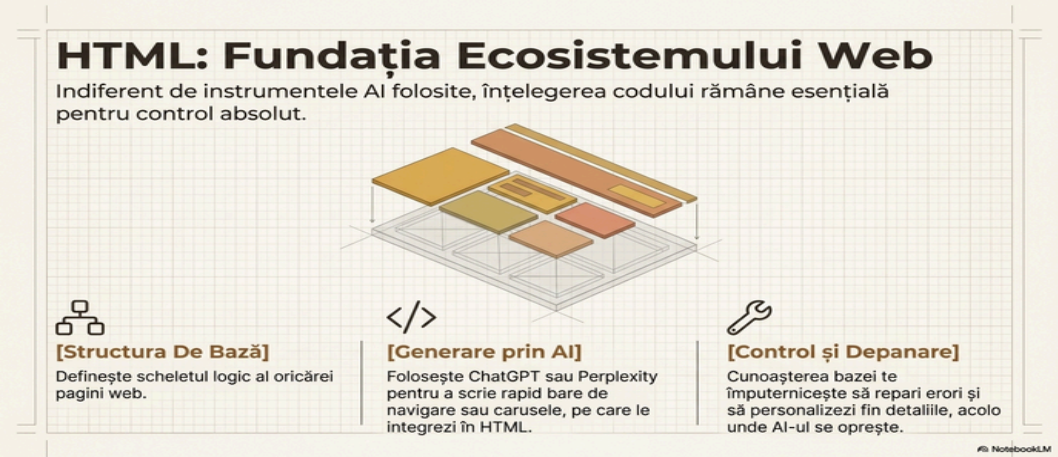
Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

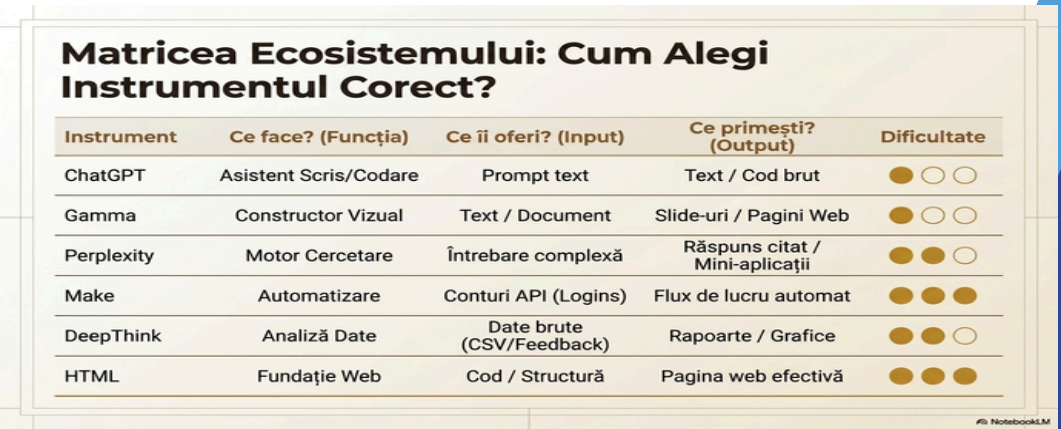
4. Integrarea în fluxul de lucru

În modelul de lansare a unui proiect „de la zero”, HTML ocupă etapa de Codare:

- După ce cercetarea și planificarea sunt finalizate, se utilizează ChatGPT pentru a genera structura HTML și stilizarea CSS necesară pentru a aduce la viață landing page-ul sau aplicația web proiectată.

În concluzie, HTML reprezintă veriga care face trecerea de la ideile vizuale și strategice la realitatea tehnică, oferind stabilitate și flexibilitate întregului proces de creație digitală





Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

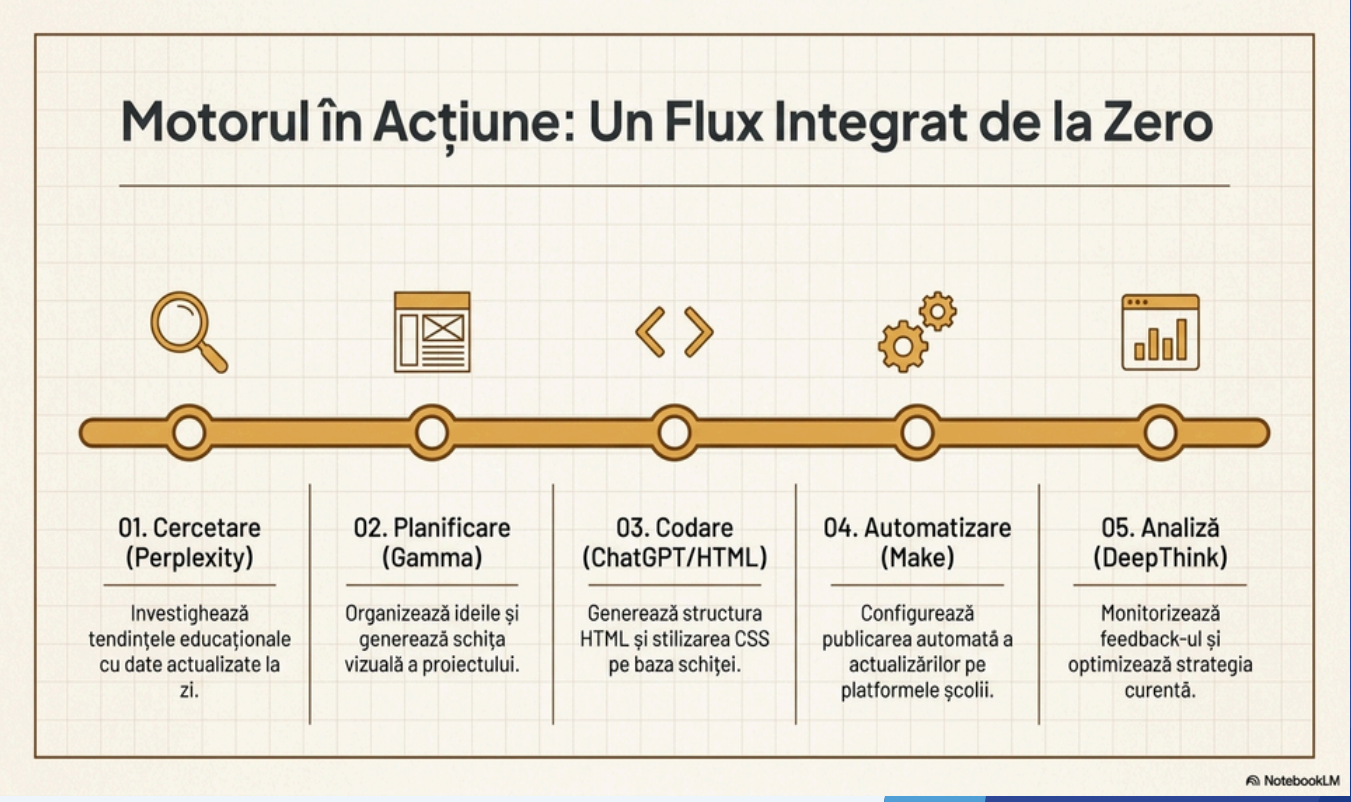
Matricea capabilităților digitale

Deși termenul exact „Matricea Capabilităților Digitale” nu apare ca atare în sursele furnizate, materialul descrie în detaliu un ecosistem modern de instrumente digitale care funcționează ca o matrice de competențe și soluții integrate pentru managementul școlar.

Această structură de capabilități este construită pe trei piloni principali de performanță și șase instrumente specifice:

Pilonii Capabilităților Digitale

1. Eficiență accelerată: Capacitatea de a simplifica sarcini complexe și de a reduce timpul de execuție de la ore la minute, indiferent de nivelul de expertiză al utilizatorului.
2. Creativitate augmentată: Utilizarea AI pentru a genera idei, a scrie cod și a crea design-uri vizuale impresionante.
3. Automatizare inteligentă: Conectarea aplicațiilor pentru a crea fluxuri de lucru fluide și a elimina munca manuală repetitivă.



Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

Motorul fluxului de lucru integrat

Motorul fluxului de lucru integrat reprezintă metodologia centrală a ghidului practic, fiind conceput pentru a permite oricărui utilizator să lanseze un proiect complet „de la zero" prin combinarea strategică a șase instrumente digitale. Acest motor transformă procesele complexe în fluxuri fluide, reducând timpul de execuție de la ore la doar câteva minute.

Conform surselor, acest flux este compus din cinci etape esențiale:

1. **Cercetare (Perplexity)**

Procesul începe cu investigarea tendințelor pieței. Perplexity funcționează ca punctul de pornire, oferind date actuale și verificate prin navigare web profundă și sinteză AI, asigurând o bază documentată pentru proiect.

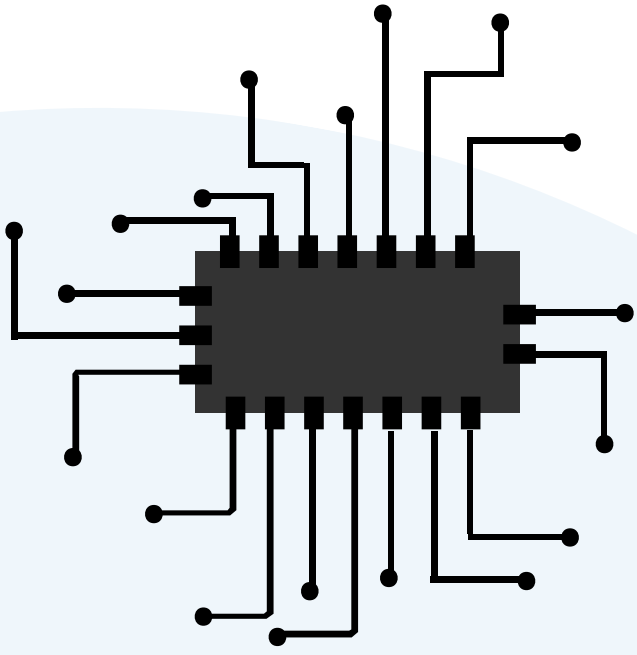
2. **Planificare (Gamma)**

După colectarea datelor, urmează organizarea ideilor. Gamma acționează ca un constructor vizual care creează schița vizuală a proiectului (de exemplu, un landing page sau o prezentare) în doar câteva secunde, eliminând efortul manual de formatare.

3. Codare (ChatGPT & HTML)

Această etapă aduce proiectul la viață din punct de vedere tehnic.

- ChatGPT generează structura HTML și stilizarea CSS necesară.
- Înțelegerea bazelor HTML rămâne „fundația", permițând utilizatorului controlul total, personalizarea fină și depanarea eventualelor erori.



Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

4. Automatizare (Make)

Pentru a elimina munca manuală repetitivă, Make (fostul Integromat) este utilizat pentru a conecta aplicațiile între ele. Acesta configurează:

- Actualizări automate de conținut.
- Sincronizarea datelor între CRM-uri, tabele Excel sau platforme de comunicare precum Slack.
- Social sharing automatizat conform unui orar stabilit.

5. Analiză (DeepThink)

Etapa finală a motorului asigură optimizarea continuă a proiectului. DeepThink utilizează algoritmi avansați pentru a:

- Monitoriza feedback-ul utilizatorilor în timp real.
- Identifica tendințe și anomalii (funcționând 24/7).
- Transforma datele brute în insight-uri acționabile și grafice clare pentru decizii strategice.

În concluzie, acest motor nu vizează doar viteza, ci extinderea capacităților umane. Prin utilizarea AI pentru a elimina barierele tehnice, liderii se pot concentra pe „ideile mari" și pe inovare rapidă.



Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar



Viitorul managementului școlar

Viitorul managementului școlar, așa cum este prefigurat în materialele de formare pentru secolul XXI, este definit de o integrare profundă a inteligenței artificiale și a soluțiilor digitale pentru a transforma radical modul în care liderii și personalul educațional își desfășoară activitatea.Această evoluție se bazează pe câteva direcții strategice fundamentale:

1. Democratizarea tehnologiei și eficiență accelerată

Viitorul managementului nu mai este rezervat experților tehnici; instrumentele moderne democratizează tehnologia complexă, permițând oricărui membru al personalului, de la începători la profesioniști, să utilizeze soluții avansate.

- Reducerea timpului de execuție: Sarcini administrative sau de planificare care durau ore întregi vor fi realizate în doar câteva minute.
- Eliminarea barierelor tehnice: Liderii școlari vor putea inova rapid, lăsând execuția tehnică (cum ar fi designul sau codarea de bază) în seama partenerilor AI.

2. Creativitate augmentată și planificare vizuală

Managementul școlar va trece de la simple documente text la prezentări vizuale și pagini web șlefuite, generate instantaneu din idei textuale. AI-ul va funcționa ca un partener versatil pentru:

- Brainstorming și generare de conținut: Crearea de structuri narative complexe și articole de blog pentru comunicarea școlară.
- Design generativ: Producerea automată de materiale de brand și layout-uri adaptate nevoilor instituției, fără efort manual de formatare.

Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar

3. Decizii Bazate pe Date și Analiză Strategică (DeepThink)

O componentă critică a viitorului este trecerea de la intuiție la inteligența pentru analiza datelor.

- Monitorizare 24/7: Sistemele vor identifica tendințe și anomalii în timp real.
- Insight-uri acționabile: Feedback-ul de la elevi, părinți sau personal va fi transformat automat în rapoarte clare și grafice care să susțină deciziile strategice ale conducerii.
- Acuratețe sporită: Comparativ cu metodele tradiționale, utilizarea AI crește masiv viteza și precizia analizei.

4. Automatizarea și Fluxul Integrat de Lucru

Viitorul managementului școlar presupune un flux de lucru fluid, unde aplicațiile comunică între ele fără intervenție umană constantă.

- Sincronizarea datelor: Procesele repetitive (preluarea datelor din tabele Excel, notificări pe Slack, social sharing) vor fi complet automatizate.
- Cercetare documentată: Deciziile vor fi fundamentate pe o cercetare profundă și verificată, utilizând motoare care oferă răspunsuri citate din surse directe.

5. Un nou rol pentru liderii școlari

În acest context, rolul managerului școlar se transformă din cel de executant în cel de inovator strategic.

- Extinderea capacităților umane: Tehnologia nu înlocuiește factorul uman, ci îi extinde capacitățile, permițând concentrarea pe „ideile mari” și pe viziunea pe termen lung a instituției.
- Control și personalizare: Chiar și într-un mediu dominat de AI, înțelegerea fundațiilor tehnice (precum HTML) rămâne esențială pentru a păstra controlul fin asupra proiectelor digitale.

În concluzie, viitorul productivității în managementul școlar constă în adoptarea acestui ecosistem digital ca o cheie pentru a redefini performanța educațională într-o eră a inovației rapide.

Finanțat de Uniunea Europeană

Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Iași

Ana Nicoleta LUCA- profesor-consilier școlar,
Ecaterina Daniela RUSU - profesor-consilier școlar



Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației

ISBN 978-973-0-45134-4

IAȘI, 2026