



Explorarea aspirațiilor cu ajutorul instrumentelor digitale

Cuprins

Materie/Disciplină	Limbă și comunicare – limba maternă	
Tema săptămânală	Ce mi-ar plăcea să fiu/meseria mea	
Vârsta	5-6 ani	
Tema principală	O povestire/poem/discuție/joc liber pe această temă	
Concepte cheie	<ul style="list-style-type: none">● Interactivitate● Instrumente digitale	<ul style="list-style-type: none">● Creativitate

Obiective de învățare

<ul style="list-style-type: none">● Introducerea elevilor în utilizarea instrumentelor și dispozitivelor digitale, oferindu-le posibilitatea de a exprima în mod creativ și interactiv ceea ce vor să facă atunci când vor fi mari.	
---	--

Echipamente/materiale necesare

<ul style="list-style-type: none">● Tabletă sau calculator cu aplicații sau site-uri web educaționale adecvate vârstei● Materiale artistice (creioane colorate, hârtie, creioane colorate etc)	<ul style="list-style-type: none">● Jocuri și aplicații interactive adecvate vârstei● Proiector sau ecran pentru activități de grup
---	--

Planul de lecție		
Etapa	Durata	Descrierea
Captarea atenției	10 minute	<ul style="list-style-type: none"> - Începeți lecția discutând în termeni simpli despre instrumentele și dispozitivele digitale, cum ar fi tabletele și computerele, și despre modul în care acestea pot fi folosite pentru distracție și învățare. - Întrebați-i pe elevi ce vor să fie când vor crește și explicați-le că astăzi pot explora aceste vise folosind instrumente digitale.
Activitate principală	20 minute	Artă digitală: "Future me" <ul style="list-style-type: none"> - Puneți la dispoziția fiecărui elev o tabletă sau un computer cu o aplicație de desen adecvată vârstei. - Rugați elevii să se deseneze pe ei înșiși ca fiind ceea ce le-ar plăcea să fie când vor fi mari (de exemplu, doctor, pompier, profesor, astronaut). - Încurajați-i să adauge detalii despre profesia la care visează și să își folosească creativitatea.
	15 minute	Joc interactiv de "explorare a carierei " <ul style="list-style-type: none"> - Adunați elevii într-un grup și proiectați o tabletă sau un ecran de calculator pentru a prezenta un joc sau o aplicație educațională legată de diferite cariere (de exemplu, un joc în care se pot pretinde că sunt bucătar, om de știință sau muzician). - Lăsați elevii să exploreze pe rând aceste cariere virtuale și să discute despre rolurile lor preferate.
	20 minute	Crearea unei prezentări digitale "Visul viitorului". <ul style="list-style-type: none"> - Oferiți elevilor tablete sau computere cu o aplicație sau un software simplu de prezentare. - Rugați-i să creeze o prezentare digitală care să arate viitoarea lor profesie de vis. Ei pot include imagini, text și, dacă este posibil, propria lor voce. - După ce și-au creat prezentările, încurajați elevii să își prezinte visele în fața clasei sau a unui grup mic.
Evaluare	10 minute	<ul style="list-style-type: none"> - Adunați elevii și discutați despre ceea ce au învățat și au creat cu ajutorul instrumentelor digitale. - Întrebați-i care sunt visele lor de viitor și de ce au ales acele profesii. Reiterați importanța utilizării tehnologiei atât pentru distracție, cât și pentru învățare.

Concluzii și recomandări

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">● Acest plan de lecție își propune să facă învățarea distractivă și interactivă pentru elevi, permițându-le acestora să își exploreze interesele și aspirațiile viitoare prin introducerea instrumentelor digitale. Ca în cazul oricărei activități digitale, asigurați-vă că instrumentele și dispozitivele utilizate în timpul lecției sunt sigure și adecvate vârstei lor. | <ul style="list-style-type: none">● Încurajați părinții să exploreze împreună cu copiii lor, acasă, site-uri sau aplicații adecvate vârstei lor, legate de viitoarele profesii de vis ale copiilor. |
|---|---|

The material is developed within the Erasmus+ project *PreEdTech - Improving the Pedagogical and ICT skills of Pre-School Teachers and Educators in the Digital Era*, grant agreement number: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by
the European Union

Project website www.preedtech-project.eu

