Cofinanțat de
Uniunea Europeană

Liceul Tehnologic de Petrol Moreni

PROIECT DE ACREDITARE ERASMUS

2025 – 1-RO01 – KA121 – SCH – 000308421



EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Proiect finanţat de Comisia Europeană prin Programul Erasmus+
Acest material reflectă doar opinia autorilor şi nu reprezintă în mod necesar poziţia oficială a AN sau a Comisiei Europene

Coordonator broșură: prof. State Camelia

Fișă de lucru – ”Detectivul siguranței în laboratorul de chimie”

prof. Raluca Andreea Anghelina

Această fișă de lucru a fost realizată folosind platforma educațională Chalkie, despre care am aflat și pe care am învățat să o folosesc în cadrul activităților de formare desfășurate la cursul „STEM Education: Basic ICT Tools and Apps”. Cursul a avut loc în perioada 29 iunie – 4 iulie 2026, la Dublin, Irlanda, fiind organizat de furnizorul de formare Europass Teacher Academy Irlanda și finanțat de Comisia Europeană în cadrul programului Erasmus+.

Acest material reflectă exclusiv opinia autorului și nu reprezintă poziția oficială a AN sau a Comisiei
Europene.

Fișa de lucru "Detectivul Siguranței în Laborator" transformă un subiect adesea perceput ca plictisitor — regulile de protecție din laboratorul de chimie — într-o activitate captivantă de tip detectiv.

În loc să citească o listă de reguli, elevii sunt puși în rolul activ de a observa, analiza și identifica greșeli într-o imagine realistă, ceea ce stimulează gândirea critică și atenția la detalii mult mai eficient decât memorarea pasivă.

De ce este atractivă pentru elevi:

• Elementul de joc ("detectiv") transformă evaluarea siguranței într-o provocare, nu într-o corvoadă
• Combină trei tipuri de activități (observație vizuală, asociere de termeni, evaluare corect/greșit), menținând interesul ridicat
•Are aplicabilitate practică directă — elevii recunosc situații pe care le pot întâlni chiar în laboratorul Lor.

Despre Chalkie: Fișa a fost creată cu Chalkie, o platformă educațională dedicată generării de materiale didactice, care oferă șabloane vizuale atractive, structură clară (activități numerotate, spații de completat, secțiune de răspunsuri) și un format gata de printat, ușor de folosit direct la clasă.

Utilitatea Inteligenței Artificiale în generarea materialului: Inteligența artificială permite generarea
rapidă a unor astfel de fișe personalizate — cu exerciții variate, grilă de răspunsuri inclusă și un design coerent — economisind timpul profesorului, care altfel ar petrece ore pregătind manual materiale similare. IA-ul poate adapta ușor nivelul de dificultate, formatul întrebărilor sau tema (aici, siguranța în laborator) în funcție de nevoile clasei.

Disciplina: Chimie
Clasa: VII
Unitatea de învățare: Chimia și viața
Tema: Laboratorul de chimie – Aparatură și ustensile utilizate în laboratorul de chimie; Protecția propriei persoane și a mediului înconjurător în timpul efectuării experimentelor în laborator

Competența generală vizată:
CG 4. Evaluarea consecințelor proceselor și acțiunii substanțelor chimice asupra propriei persoane și asupra mediului înconjurător

Competențe specifice vizate:
1.1. Identificarea unor proprietăți/fenomene, substanțe/amestecuri în contexte cunoscute
2.2. Utilizarea echipamentelor de laborator și a tehnologiilor informatice pentru a studia proprietăți/fenomene
4.1. Identificarea avantajelor utilizării unor substanțe/procese chimice studiate sau/și a factorilor de risc asociați utilizării unora dintre acestea.

Numele și prenumele: _____Data:_____

Activitatea 1: Detectivul Siguranței în Laborator

Ești detectivul laboratorului de chimie! Privește cu atenție imaginea de mai jos. Găsește și încercuiește pe desen 5 comportamente periculoase sau greșeli de siguranță făcute de elevi.



Scrie mai jos cele 5 greșeli pe care le-ai descoperit:

1. .....

.....

2. .....

.....

3. .....

.....

4. .....

.....

5. .....

.....

Activitatea 2: Ce ustensilă aleg?

Scrie pentru fiecare afirmație de mai jos aparatul sau ustensila de laborator potrivită din următoarea listă: pahar Berzelius, eprubetă, cilindru gradat, spatulă.

1. Vreau să măsor un volum de lichid.

---

2. Vreau să încălzesc o cantitate mică de substanță lichidă.

---

3. Vreau să transfer o substanță solidă.

---

4. Vreau să torn un lichid peste un alt lichid.

Activitatea 3: Corect sau periculos?

Scrie C pentru comportament corect sau P pentru comportament periculos.

1. Port ochelari de protecție când lucrez cu substanțe.
2. Gust o substanță pentru a o identifica.
3. Anunț profesorul dacă se varsă un lichid.
4. Îndrept eprubeta încălzită spre coleg.
5. Spăl mâinile după experiment.

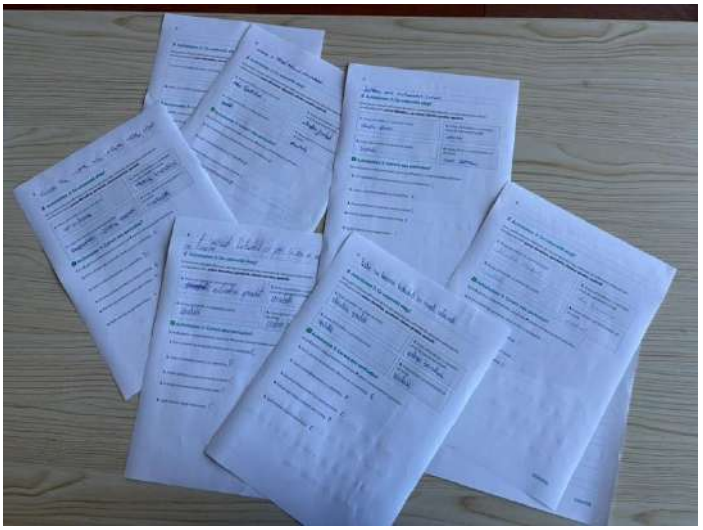












Test de evaluare sumativă pentru elevii cu CES: ”Introducere în chimia organică”

prof. Raluca Andreea Anghelina

Acest test de evaluare sumativă a fost realizat folosind platforma educațională Diffit, despre care am aflat și pe care am învățat să o folosesc în cadrul activităților de formare desfășurate la cursul „STEM Education: Basic ICT Tools and Apps”. Cursul a avut loc în perioada 29 iunie – 4 iulie 2026, la Dublin, Irlanda, fiind organizat de furnizorul de formare Europass Teacher Academy Irlanda și finanțat de Comisia Europeană în cadrul programului Erasmus+.

Acest material reflectă exclusiv opinia autorului și nu reprezintă poziția oficială a AN sau a Comisiei
Europene.

Testul de evaluare sumativă "Introducere în Chimia Organică" a fost conceput pentru a evalua progresiv înțelegerea elevilor cu CES, pornind de la concepte teoretice de bază (elemente organogene, valența carbonului) și avansând spre aplicații practice: clasificarea catenelor, formule moleculare și calcule de masă molară. Structura graduală, de la itemi cu alegere multiplă până la probleme de calcul, permite evaluarea completă a nivelului de asimilare a materiei.

De ce este atractiv pentru elevi:
• Combină teorie, reprezentare vizuală (formule de structură) și aplicație numerică, evitând monotonia unui test format doar din întrebări grilă.
• Progresia logică a dificultății (de la definiții simple la calcule) oferă elevilor un sentiment de avansare, nu de blocaj.
• Includerea formulelor de structură desenate ajută la vizualizarea conceptelor abstracte din chimia organică.

Utilitatea pentru elevii cu CES:
Formatul clar, structurat pe activități distincte, cu instrucțiuni explicite și spații bine delimitate pentru răspuns, sprijină elevii cu cerințe educaționale speciale. Prezența reprezentărilor vizuale (formule de structură, tabele) alături de text reduce încărcătura cognitivă și facilitează înțelegerea, iar punctajul defalcat pe fiecare item permite adaptarea cerințelor și urmărirea progresului individual, în funcție de nevoile fiecărui elev.

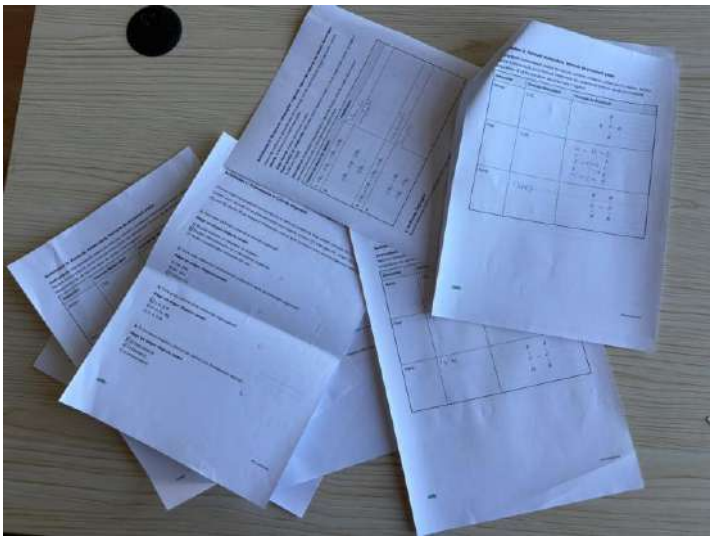
Utilitatea Inteligenței Artificiale în generarea materialului:
Generarea automată a testelor permite profesorului să obțină rapid un instrument de evaluare complet, cu bareme de notare deja calculate și defalcate pe activități, alocare precisă a punctajului per item și note explicative pentru evaluator (inclusiv rezolvarea pas cu pas a calculelor, precum masa molară a etanolului). Acest lucru elimină munca manuală de proiectare a schemei de notare și reduce riscul de subiectivitate în corectare, oferind totodată flexibilitatea de a adapta rapid materialul pentru diverse categorii de elevi.

Despre programul folosit: Testul a fost generat cu Diffit, o platformă specializată în crearea de materiale didactice diferențiate, care produce automat structura testului, tabelele de completat, formulele de structură și barem de notare detaliat, gata de utilizat la clasă.

Disciplina: Chimie
Clasa: X, Curriculum adaptat pentru elevi cu CES
Test de evaluare sumativă pentru elevii cu CES: ”Introducere în chimia organică”
Unitatea de învățare: Introducere în chimia organică

Competența generală vizată:
CG1 – Utilizarea limbajului chimic și a modelelor explicative pentru descrierea și interpretarea fenomenelor și proceselor chimice.

Competențe specifice vizate:
1.1 – Identificarea și utilizarea corectă a terminologiei specifice chimiei organice
1.2 – Reprezentarea compușilor organici prin formule moleculare și de structură plane
2.1 – Observarea și descrierea caracteristicilor structurale ale compușilor organici
2.2 – Corelarea structurii cu clasificarea compușilor organici
3.1 – Rezolvarea de sarcini simple de structurare a informației
4.1 – Comunicarea corectă a informațiilor folosind limbajul chimic.



Numele și prenumele: _____Data:_____

Activitatea 1: Introducere în Chimia Organică

Chimia organică studiază hidrocarburile și derivații acestora. Deși există milioane de compuși, aceștia sunt formați din puține elemente organogene: carbon (C), hidrogen (H), oxigen (O), azot (N), sulf (S), fosfor (P) și halogeni. Elementul central este carbonul, care are întotdeauna valența IV.

1. Care este definiția corectă a chimiei organice?
Alege un singur răspuns corect
A) Studiul exclusiv al metalelor și aliajelor.
B) Studiul hidrocarburilor și al derivaților acestora.
C) Studiul substanțelor minerale din sol.

2. Care este elementul fundamental prezent în toate substanțele organice?
Alege un singur răspuns corect
A) Fier (Fe)
B) Aur (Au)
C) Carbon (C)

3. Care grup conține doar elemente organogene?
Alege un singur răspuns corect
A) C, H, O, N
B) H, O, Fe, Mg
C) N, S, P, Al

4. În compușii organici, atomul de carbon are întotdeauna valența:
Alege un singur răspuns corect
A) IV (tetravalent)
B) II (divalent)
C) I (monovalent)

Activitatea 2: Structura compușilor organici; tipuri de catene de atomi de carbon

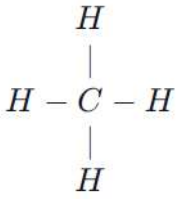
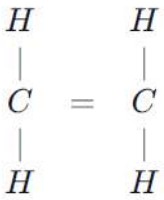
Atomii de carbon au proprietatea de a se lega unii de alții formând lanțuri de atomi numite catene. Acestea sunt clasificate astfel:
După formă: liniare, ramificate, ciclice.
După gradul de nesaturare: saturate (doar legături simple C-C) și nesaturate (conțin și legături duble sau triple).
Instrucțiuni: Analizează diagramele și clasifică fiecare catenă după cele 2 criterii (saturată/nesaturată și liniară/ramificată/ciclică).

Catena de atomi de carbon:	Clasificarea:
1. $CH_3 - CH_2 - CH_2 - CH_3$	
2. $\begin{array}{c} CH_3 - CH - CH_3 \\ \quad\quad\; \vert \\ \quad\quad CH_3 \end{array}$	
3. $CH_2 = CH - CH_2 - CH_3$	
4. $\begin{array}{c} CH_2 - CH_2 \\ \vert \quad\; \vert \\ CH_2 - CH_2 \end{array}$	

5. Verificarea Înțelegerii
Explică diferența dintre o catenă saturată și una nesaturată, folosind exemplul 3.

Activitatea 3: Formule moleculare, formule de structură plane

Instrucțiuni: Completează tabelul de mai jos, conform modelului arătat pentru metan. Pentru fiecare hidrocarbură, scrie formula moleculară sau desenează formula de structură plană, asigurându-te că fiecare atom de carbon are 4 legături.

Denumire	Formula Moleculară	Formula de Structură
Metan	CH_4	
Etan	C_2H_6	
Etenă		

Activitatea 4: Determinarea formulei moleculare și calcularea masei molare

Etanolul este un compus organic utilizat la obținerea băuturilor alcoolice sau ca dezinfectant.
Structura sa chimică este:
CH3 − CH 2 – OH

1. Determinați formula moleculară a etanolului.

Ghid pentru formula moleculară
Pasul 1: Numără toți atomii de Carbon (C) din structură.
Pasul 2: Numără toți atomii de Hidrogen (H).
Pasul 3: Numără atomii de Oxigen (O).
Pasul 4: Scrie simbolurile elementelor urmate de numărul total al fiecăruia ca indice (ex: $C_xH_yO_z$)

2. Calculați masa molară (μ) a etanolului folosind masele atomice: $A_C = 12$, $A_H = 1$, $A_O = 16$.

Ghid de calcul
Pasul 1: Identifică numărul de atomi din fiecare element.
Pasul 2: Înmulțește numărul de atomi cu masa atomică (A).
Pasul 3: Adună rezultatele pentru a obține masa molară (μ).

Barem de Notare și Punctaj
Acest document servește ca referință pentru evaluarea activităților parcurse în cadrul unității de învățare Introducere în Chimia Organică. Punctajul final se obține prin însumarea punctelor acordate pentru fiecare cerință corect rezolvată.

Activitate / Secțiune	**Punctaj Maxim**
Punctaj din oficiu	3,00 puncte
Activitatea 1: Introducere în Chimia Organică (4 itemi cu alegere multiplă × 0,5p per item)	2,00 puncte
Activitatea 2: Structura și Tipuri de Catene (5 itemi × 0,4p per item)	2,00 puncte
Activitatea 3: Formule Moleculare și de Structură (3 spații de completat × 0,5p per spațiu)	1,50 puncte
Activitatea 4: Calculul Formulei și al Masei Molare (2 cerințe × 0,75p per cerință)	1,50 puncte
TOTAL GENERAL	**10,00 puncte**

Sumar Punctaj per Activitate

Activitate	Itemi	Punctaj/Item	Total
Act. 1	4	0,50p	2,00p
Act. 2	5	0,40p	2,00p
Act. 3	3	0,50p	1,50p
Act. 4	2	0,75p	1,50p
Oficiu	-	-	3,00p

Notă pentru Evaluator
Activitatea 1: Punctajul este de 0,5p per item.
Activitatea 2: Se punctează identificarea corectă a tipului de catenă și corectitudinea explicației teoretice.
Activitatea 4: Calculul masei molare trebuie să evidențieze pașii:
$\mu = (2 \times 12) + (6 \times 1) + (1 \times 16) = 46$ g/mol.

Activitate in mediul extrașcolar

prof. Roșu Marian

Acest material (fișă de lucru) a fost realizat pe baza noțiunilor învățate în urma participării la cursul de formare cu tema **Open Doors, Open Minds: Design Thinking for Sustainable and Inclusive Education,** curs organizat în perioada 1-5 Iunie 2026, în orașul Kracovia ,Polonia, de către Eurolab for Teachers și finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus+.

Acest material reflectă doar opinia autorului şi nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene."

Şcoala: Liceul Tehnologic de Petrol Moreni
Clasa: a VIII-a
Tema: ***România în al Doilea Război Mondial***
Lecţia: Recapitulare - fixarea cunoștințelor
Tipul lecţiei: mixtă
Locul de desfășurare: Municipiul Moreni
Propunător : Roșu Marian
Obiectivul general: De a transmite elevilor noțiuni și valori despre acțiunile desfășurate în Al Doilea Război Mondial
Competenţe specifice:
O1) Localizarea în timp și în spațiu a faptelor și/sau a proceselor istorice;
O2) Folosirea termenilor de specialitate în descrierea unui eveniment/proces istoric ;
O3) Asumarea de roluri în grupuri de lucru;
O4) Folosirea unor tehnici de învățare în rezolvarea sarcinilor de lucru;
O5) Utilizarea resurselor multimedia în scopul învățării
Strategii şi metode: învățarea prin descoperire, problematizarea

Din multitudinea de activități la care am participat, pentru această activitate m-am oprit la activitatea in mediul extrașcolar.

Pentru aceasta, m-am deplasat cu elevii clasei a VIII a pe raza municipiului Moreni la locurile unde se găsesc cele două cazemate construite de statul german cu scopul de a proteja industria extractivă de la Moreni, petrolul fiind foarte important pentru armata germană.

Mai întâi, le-am prezentat elevilor o harta a dispozitivelor germane din zona Moreni. După aceea, ne-am deplasat în cele două locații unde au fost amplasate cele două cazemate.

Elevii au primit informații deosebite despre dotarea armatei germane și despre eforturile militarilor germani de a apăra localitatea noastră, reușind să doboare două bombardiere.

La întoarcerea la liceu, elevii au avut de rezolvat un rebus pentru a identifica un cuvânt cheie: CAZEMATĂ.

REBUS ISTORIC

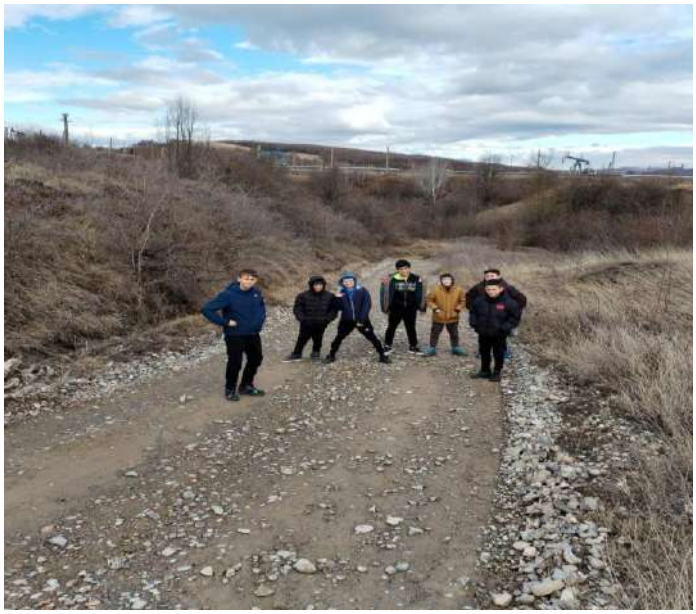
Termeni :
1. Uciderea evreilor intre 1942-1945
2. Arma soldaților sovietici in al Doilea Război Mondial
3. Muniție folosită în război
4. Funcția deținută de Mihai I
5. Țara aliată cu Germania între 1941-1944
6. Doborâte de germani
7. Conducătorul Germaniei care a declanșat războiul
8. Document semnat la încheierea unui război

H	O	L	O	**C**	A	U	S	T	
M	I	T	R	**A**	L	I	E	R	A
	O	B	U	**Z**					
			R	**E**	G	E			
		R	O	**M**	Â	N	I	A	
				A	V	I	O	N	
		H	I	**T**	L	E	R		
		T	R	**A**	T	A	T		







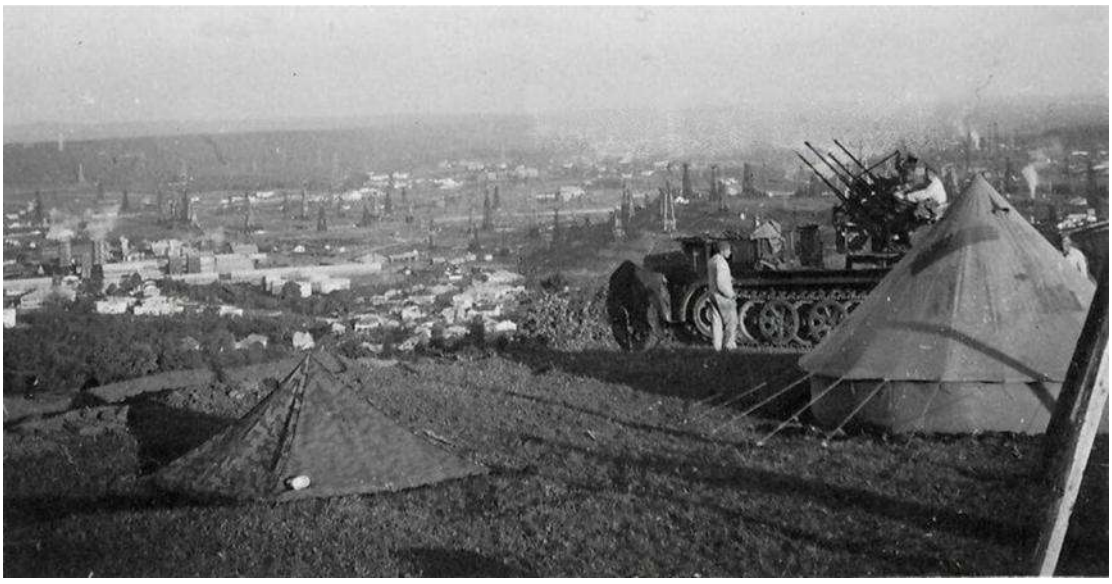












Metoda Photovoice

prof. Roșu Marian

Acest material (fișă de lucru) a fost realizat pe baza noțiunilor învățate în urma participării la cursul de formare cu tema **Open Doors, Open Minds: Design Thinking for Sustainable and Inclusive Education ,** curs organizat în perioada 1-5 Iunie 2026, în orașul Kracovia ,Polonia, de către Eurolab for Teachers și finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus+.

Acest material reflectă doar opinia autorului şi nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.

Școala: Liceul Tehnologic de Petrol Moreni
Clasa: a XII-a
Tema: ***Comunismul în România***
Lecția: Recapitulare- fixarea cunoștințelor
Tipul lecției: mixtă
Locul de desfășurare: sala de clasă
Propunător : Roșu Marian
Obiectivul general: De a descoperii modul în care trăiau bunicii și părinții noștri in perioada comunistă.
Competenţe specifice:
O1) Localizarea în timp și în spațiu a faptelor și/sau a proceselor istorice;
O2) Folosirea termenilor de specialitate în descrierea unui eveniment/proces istoric ;
O3) Asumarea de roluri în grupuri de lucru;
O4) Folosirea unor tehnici de învățare în rezolvarea sarcinilor de lucru;
O5) Utilizarea resurselor multimedia în scopul învățării
Strategii şi metode: învățarea prin descoperire, problematizarea.

Din multitudinea de aplicații și metode care ne-au fost prezentate la curs, pentru această lecție am optat pentru metoda Photovoice.

Această metodă îi poate ajuta pe elevi să se documenteze mult mai bine despre o anume temă, să promoveze reflecția colective, le dezvoltă analiza critica .

După ce în lecțiile anterioare am discutat despre Comunismul în Romania, pentru lecția de recapitulare le-am cerut elevilor să realizeze o prezentare Powerpoint despre ***VIAȚA COTIDIANĂ ÎN MORENIUL COMUNIST***

Prin ***descoperire*** (accesarea internetului și a altor surse, inclusiv arhive personale) elevii au reușit să realizeze proiecte deosebite.

Atașez aici câteva fotografii care reflectă ***VIAȚA COTIDIANĂ ÎN MORENIUL COMUNIST.***

Prin efortul pe care l-au făcut, elevii au înțeles faptul că societatea românească era una controlată de Partidul Comunist Român, că drepturile și libertățile erau încălcate.

Tineri și muncitori care participau la ***Cântarea României***





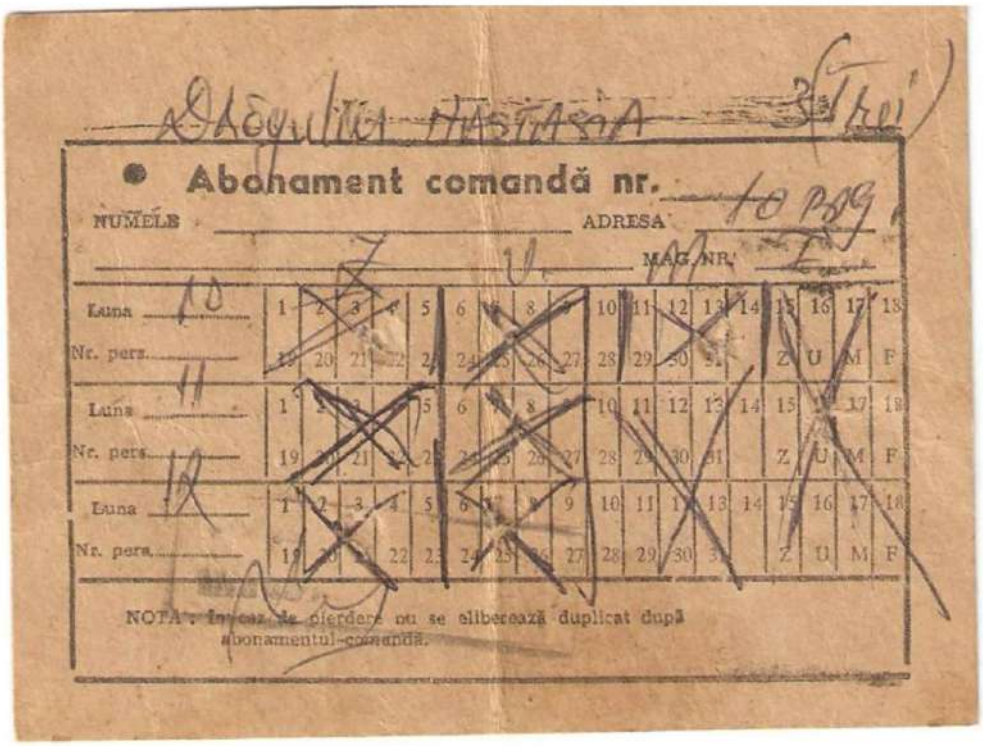
Construirea spitalului din Moreni



Blocuri noi construite in Moreni



Oamenii primeau mâncare pe cartele (raționalizată)



Abonament comandă nr.

NUMELE ADRESA

MAG. NR.

Luna

Nr. pers.

Luna

Nr. pers.

Luna

Nr. pers.

NOTA: In caz de pierdere nu se eliberează duplicat după abonamentul-comandă.

Ceremonie Pionieri



Competiții sportive







Relaxare pe lacul din oraș



Serbare de 1 iunie





FIȘĂ DE ACTIVITATE
Aplicarea metodei „Cele 6 Pălării Gânditoare” la disciplina Limba franceză

Prof. Iordachiță Alexandra

Acest material a fost realizat pe baza noțiunilor învățate în urma participării la cursul de formare cu tema
Open Doors, Open Minds: Design Thinking for Sustainable and Inclusive Education , curs organizat în perioada
1-5 Iunie 2026, în orașul Kracovia, Polonia, de către Eurolab for Teachers și finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus+.
Acest material reflectă doar opinia autorului şi nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.”

Context

În urma participării la cursul de formare Erasmus+, am dobândit competențe privind utilizarea metodei interactive „Cele 6 Pălării Gânditoare”, metodă care dezvoltă gândirea critică, creativitatea, colaborarea și argumentarea. Pentru diseminarea cunoștințelor acumulate, am aplicat această metodă în cadrul unei lecții de limba franceză.

Date generale

- Clasa: a XII-a
- Nivel: L1
- Tema activității: **„Interdiction des portables dans notre école”**
- Tipul activității: Dezbatere argumentativă
- Metoda utilizată: Cele 6 Pălării Gânditoare
- Durata: 50 minute

Obiectivele activității

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

1. Să exprime opinii și argumente în limba franceză cu privire la utilizarea telefoanelor mobile în școală.
2. Să analizeze aceeași problemă din perspective diferite.
3. Să utilizeze vocabular specific temei dezbaterii.
4. Să participe activ la o activitate colaborativă în grup.
5. Să formuleze concluzii bazate pe argumente și exemple relevante.
6. Să dezvolte competențe de gândire critică și rezolvare a problemelor.

Competențe vizate

Competențe lingvistice

- Receptarea și înțelegerea mesajelor orale și scrise în limba franceză.
- Exprimarea orală a opiniilor și argumentelor.
- Participarea la interacțiuni și dezbateri pe teme de interes pentru adolescenți.

Competențe transversale

- Gândire critică.
- Creativitate.
- Lucru în echipă.
- Comunicare eficientă.
- Luarea deciziilor și argumentarea punctului de vedere.

Desfășurarea activității

Resurse materiale	Fișe de lucru pentru fiecare pălărie, cartonașe colorate (alb, roșu, negru, galben, verde, albastru), tablă/whiteboard, markere, foi flipchart, post-it-uri.
Resurse digitale	Tabla interactivă, prezentare PowerPoint privind metoda „Cele 6 Pălării Gânditoare”, acces la internet, telefoane mobile utilizate ca suport al dezbaterii.
Resurse informaționale	Materiale dobândite în cadrul cursului Erasmus+, regulamente școlare privind utilizarea telefoanelor mobile, articole și exemple referitoare la avantajele și dezavantajele utilizării telefoanelor în mediul școlar.
Resurse umane	Profesorul coordonator și elevii clasei a XII-a L1.
Forme de organizare	Activitate frontală, lucru pe grupe și dezbatere.
Metode și procedee	Conversația, brainstormingul, dezbaterea, învățarea prin cooperare, metoda „Cele 6 Pălării Gânditoare”, reflecția.

Etapa 1. Introducerea temei (5 minute)
Profesorul prezintă tema dezbaterii:
„Faut-il interdire les téléphones portables dans notre école ?”
Elevii discută pe scurt despre rolul telefonului mobil în viața școlară și regulile existente în școală.
Etapa 2. Prezentarea metodei (5 minute)
Profesorul explică semnificația fiecărei pălării și modul de lucru:

- Pălăria albă – informații și fapte
- Pălăria roșie – emoții și sentimente
- Pălăria neagră – riscuri și dezavantaje
- Pălăria galbenă – beneficii și avantaje
- Pălăria verde – idei creative și soluții
- Pălăria albastră – organizare și concluzii

Elevii sunt împărțiți în șase grupe.
Etapa 3. Activitate pe grupe (20 minute)
Grupa 1 – Pălăria albă
Sarcină: Identificarea informațiilor și faptelor referitoare la utilizarea telefoanelor mobile în școală.
Exemple de răspunsuri:

- Majoritatea elevilor dețin un smartphone.
- Telefoanele sunt utilizate pentru căutarea informațiilor.
- Există școli care interzic folosirea lor în timpul orelor.

Grupa 2 – Pălăria roșie
Sarcină: Exprimarea sentimentelor și reacțiilor emoționale privind interzicerea telefoanelor mobile.
Exemple de răspunsuri:

- Les élèves se sentent frustrés sans téléphone.
- Certains se sentent plus concentrés.
- Les parents peuvent être inquiets.

Grupa 3 – Pălăria neagră
Sarcină: Analizarea dezavantajelor utilizării telefoanelor în școală.
Exemple de răspunsuri:

- Distrairea atenției în timpul orelor.
- Dependența de rețelele sociale.
- Posibilitatea copierii la teste.
- Reducerea interacțiunii directe dintre elevi.

Grupa 4 – Pălăria galbenă
Sarcină: Identificarea avantajelor utilizării telefoanelor mobile.
Exemple de răspunsuri:

- Acces rapid la informații.

- Utilizarea aplicațiilor educaționale.
- Comunicarea în cazuri de urgență.
- Realizarea proiectelor școlare.

Grupa 5 – Pălăria verde
Sarcină: Propunerea unor soluții creative.
Exemple de răspunsuri:
- Folosirea telefoanelor doar în scop educativ.
- Crearea unor intervale speciale pentru utilizarea lor.
- Depozitarea telefoanelor în cutii speciale pe durata orelor.
- Elaborarea unui regulament împreună cu elevii.

Grupa 6 – Pălăria albastră
Sarcină: Coordonarea ideilor și formularea concluziilor.
Exemple de concluzii:
- Telefoanele nu trebuie interzise complet.
- Este necesară utilizarea lor responsabilă.
- Școala poate stabili reguli clare pentru folosirea dispozitivelor mobile.

Etapa 4. Prezentarea rezultatelor (10 minute)
Reprezentanții fiecărei grupe prezintă concluziile în limba franceză.
Se realizează o dezbatere scurtă, iar elevii compară argumentele formulate de fiecare grup.

Etapa 5. Evaluare și reflecție (5 minute)
Elevii răspund la întrebările:
- Qu'avez-vous appris aujourd'hui ?
- Quelle casquette a été la plus intéressante ?
- Votre opinion a-t-elle changé après la discussion ?

Profesorul oferă feedback și evidențiază importanța analizării unei probleme din perspective multiple.

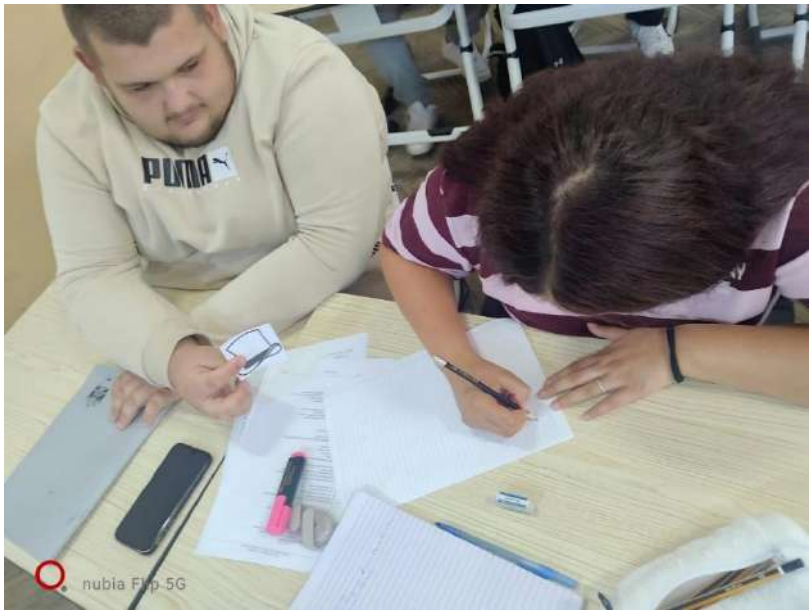
Rezultate obținute
- Implicarea activă a elevilor în procesul de învățare.
- Dezvoltarea competențelor de comunicare orală în limba franceză.
- Îmbunătățirea capacității de argumentare și colaborare.
- Familiarizarea elevilor cu o metodă modernă de gândire și analiză.
- Creșterea interesului pentru participarea la dezbateri și activități interactive.

Concluzii

Metoda „Cele 6 Pălării Gânditoare”, învățată în cadrul cursului Erasmus+, s-a dovedit eficientă în stimularea participării active a elevilor și în dezvoltarea gândirii critice. Activitatea a permis abordarea temei „Interdiction des portables dans notre école” din perspective variate, favorizând exprimarea liberă a opiniilor și construirea unor argumente bine fundamentate.


nubia Flip 5G


nubia Flip 5G


PUMA
nubia Flip 5G


nubia Flip 5G


nubia Flip 5G




nubia Flip 5G


nubia Flip 5G

FIȘĂ DE ACTIVITATE – Nevoi și resurse

Prof. Soare Simona Gheorghița

Acest material a fost realizat pe baza cunoștințelor dobândite in urma participării la cursul de formare cu tema „FLUENCY& ENGLISH LANG.DEV", desfășurat in perioada 11-15.05.2026,in Malta, St. Julians, curs organizat de către Executive Training Institute Malta și finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus +.

Acest material reflectă doar opinia autorului și nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.

Lecția: NEVOI ȘI RESURSE | Abordare Erasmus+ / English Learning

Disciplina	Economie
Clasa	a XI-a
Unitatea de învățare	Nevoi, resurse și raționalitate economică
Lecția	Nevoi și resurse
Tipul activității	Consolidare și aplicare
Durata	50 minute
Abordare	Erasmus+ / învățare interactivă și colaborativă
Nivel limba engleză	B1–B2 pentru elementele în limba engleză

Competențe generale

- Utilizarea conceptelor și principiilor economice în situații concrete.
- Analizarea relației dintre nevoi și resurse.
- Argumentarea unor alegeri economice.
- Cooperarea și comunicarea eficientă în cadrul unei echipe.
- Utilizarea limbajului economic în limba română și a unor termeni economici în limba engleză.

Competențe specifice

1. Identificarea și clasificarea diferitelor tipuri de nevoi.
2. Distingerea între nevoi și resurse.
3. Explicarea caracterului nelimitat al nevoilor și caracterului limitat al resurselor.
4. Analizarea unor situații concrete în care resursele sunt insuficiente.
5. Luarea și justificarea unei decizii economice.
6. Utilizarea corectă a unor termeni economici de bază în limba engleză.

ACTIVITATEA 1 – "What do I really need?"

Instrucțiune: Lucrați în perechi. Clasificați elementele în două categorii: NEVOI / DORINȚE.

food • smartphone • clean water • designer clothes • education • internet • luxury car • housing • holiday • healthcare

Întrebare: Is everything we want something we really need?

Scrieți două exemple și argumentați alegerea:

1. _____

2. _____

ACTIVITATEA 2 – “You have limited resources!”

Situație-problemă: Ai la dispoziție 100 lei pentru o săptămână. Nu poți acoperi toate cheltuielile.

Cheltuială	Sumă
Transport	30 lei
Mâncare	40 lei
Telefon/internet	20 lei
Divertisment	30 lei
Economii	20 lei

1. Ce alegi? _____

2. La ce renunți? _____

3. De ce? _____

4. Care este opportunity cost – costul de oportunitate – al alegerii tale?
_____

Useful English: I choose... • I need... • I can’t afford... • I have to give up... • My priority is... • The opportunity cost is...

ACTIVITATEA 3 – “The Malta Challenge”

Situație: Ești într-o excursie Erasmus+ în Malta. Ai resurse limitate: timp, bani și energie. Ai o singură zi liberă și trebuie să alegi 3 activități.

Activitate	Cost	Timp
Visit Valletta	10 €	3 h
Malta Aquarium	18 €	3 h
Visit Marsaxlokk	8 €	2 h
Shopping	30 €	3 h
Beach	5 €	4 h
English workshop	0 €	2 h

Our choices: _____

We chose them because: _____

We had to give up: _____

Our scarce resources were: _____

Our opportunity cost was: _____

ACTIVITATEA 4 – "Economist for 5 minutes"

În echipă, completați schema:

NEVOI → RESURSE LIMITATE → ALEGERE → RENUNȚARE → COST DE OPORTUNITATE

Dați un exemplu din viața unui adolescent:

_____

_____

REFLECȚIE FINALĂ – "Exit ticket"

1. Today I learned that... _____

2. An economic resource is... _____

3. One need I consider essential is... _____

4. One thing I had to give up today was... _____

5. In one sentence: Why do we need economics in real life? _____

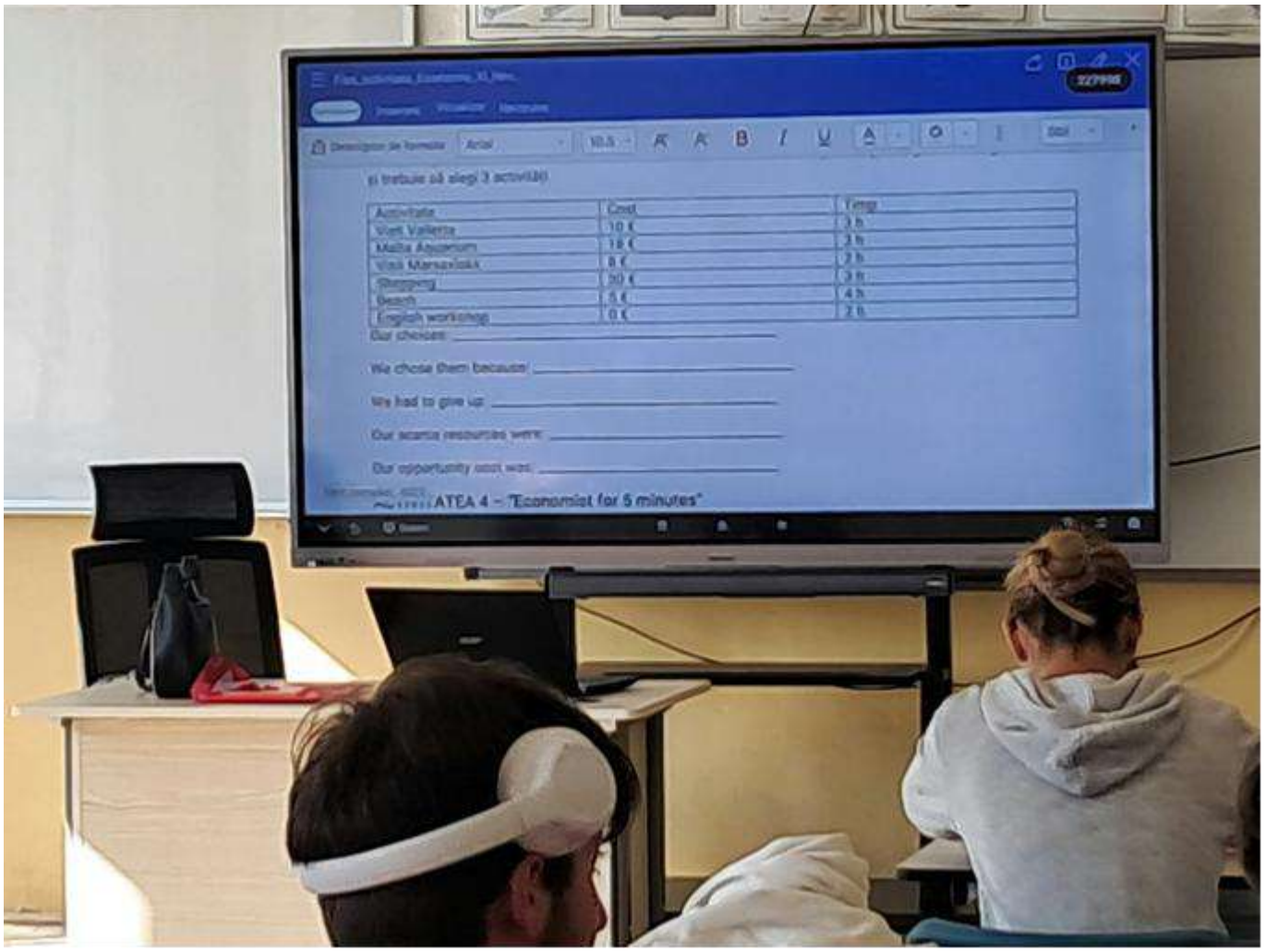
Evaluare

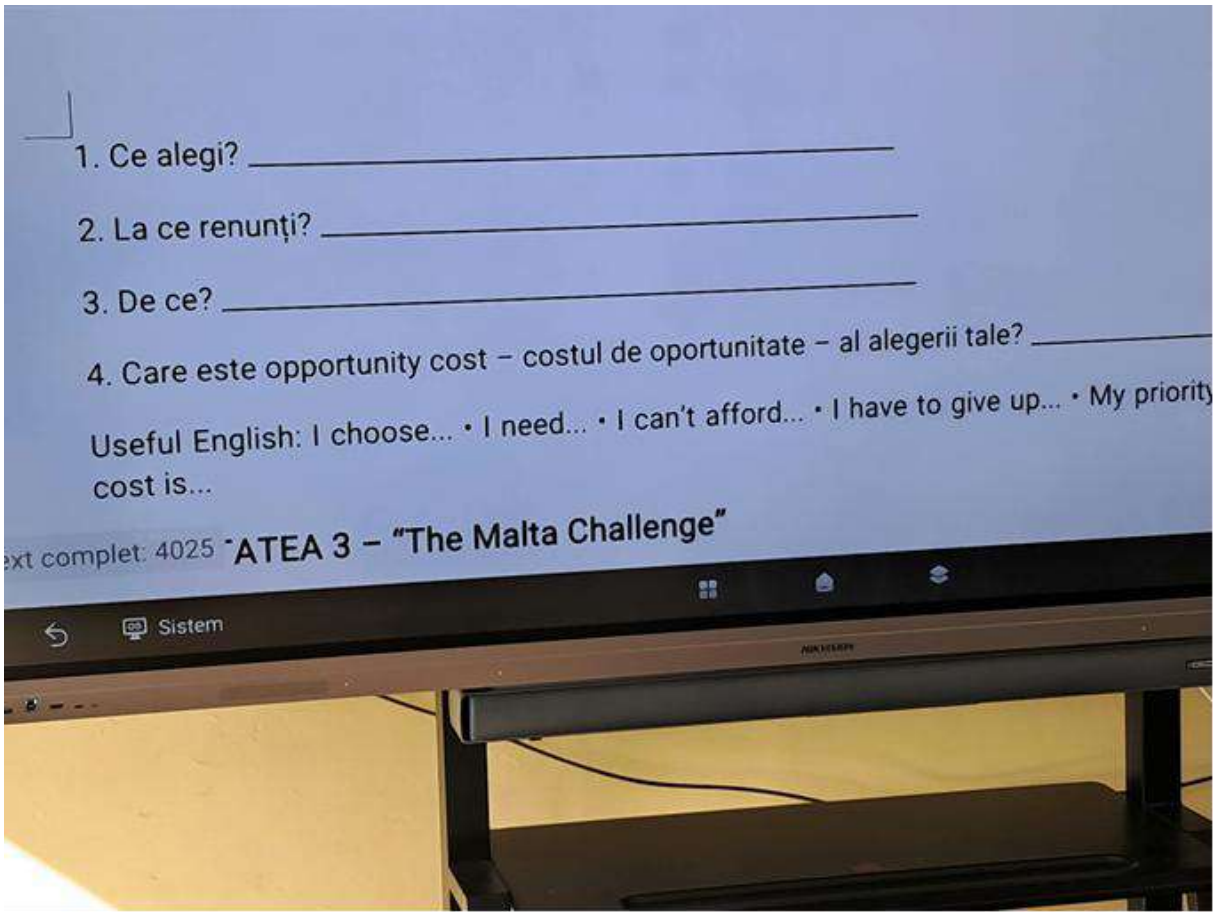
Criteriu	Foarte bine	Bine	În progres
Identificarea nevoilor	☐	☐	☐
Identificarea resurselor	☐	☐	☐
Înțelegerea rarității	☐	☐	☐
Argumentarea alegerilor	☐	☐	☐
Utilizarea termenilor economici	☐	☐	☐
Cooperarea în echipă	☐	☐	☐
Utilizarea limbii engleze	☐	☐	☐

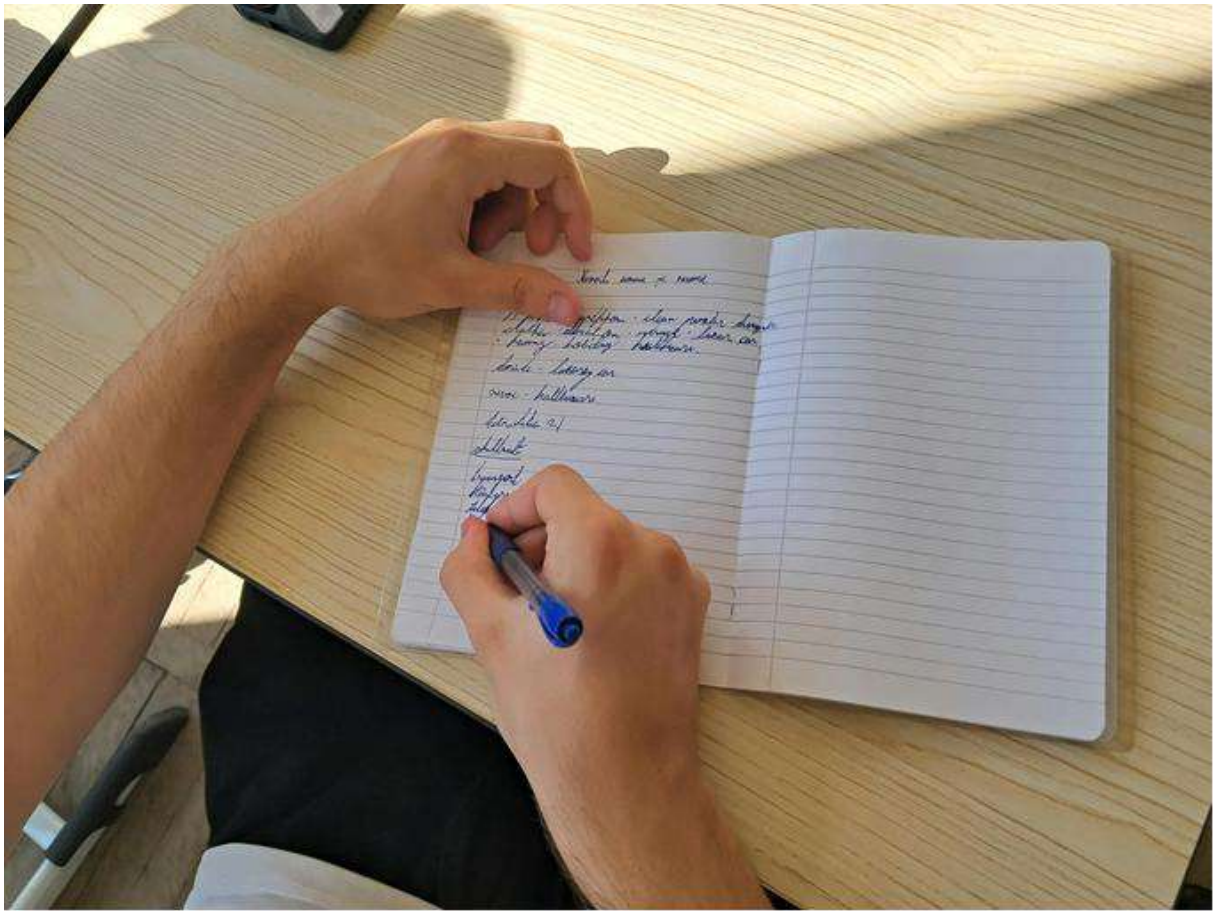
Element Erasmus+ integrat

Activitatea valorifică comunicarea în limba engleză, colaborarea, învățarea prin situații reale, lucrul în echipă și reflecția asupra experienței de învățare, inspirate din experiența unui curs Erasmus+ de limba engleză în Malta.

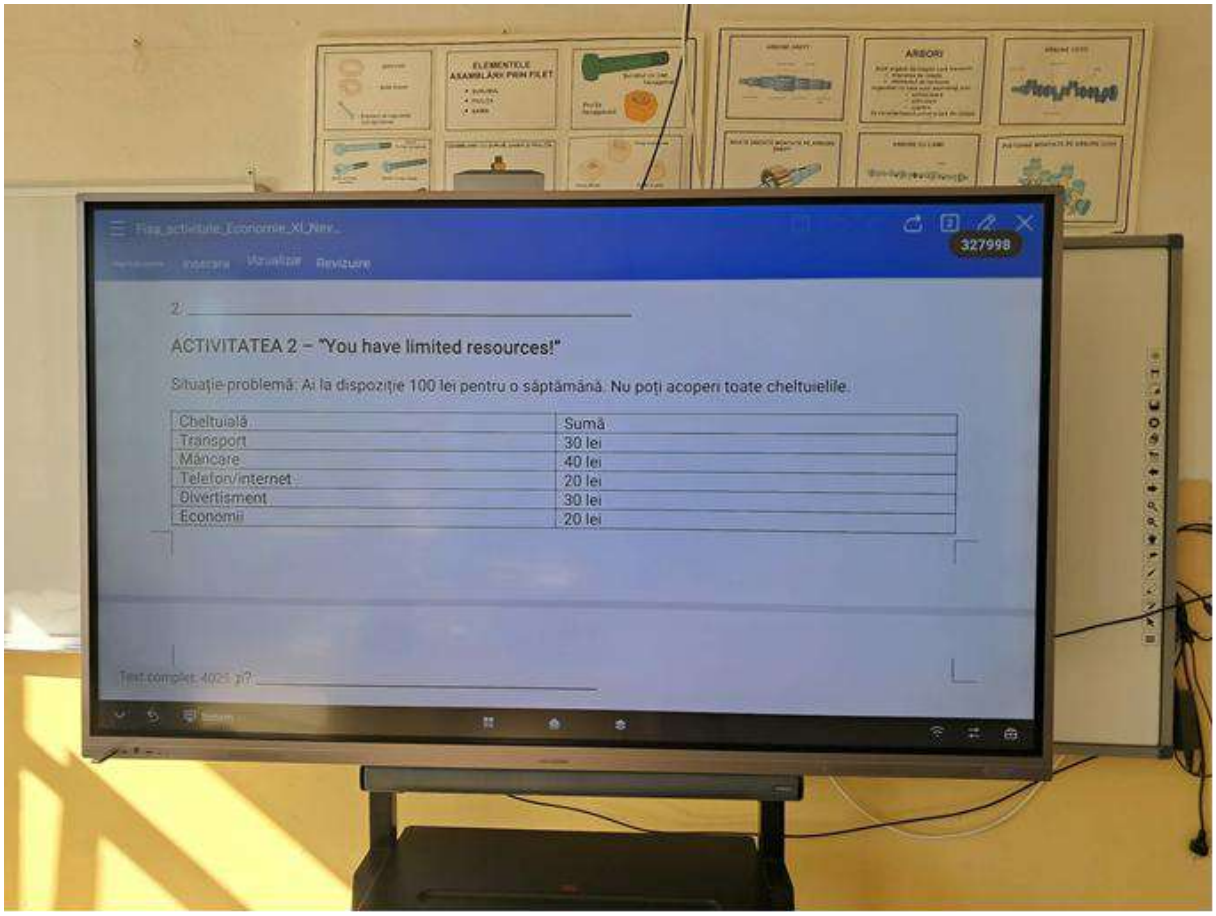


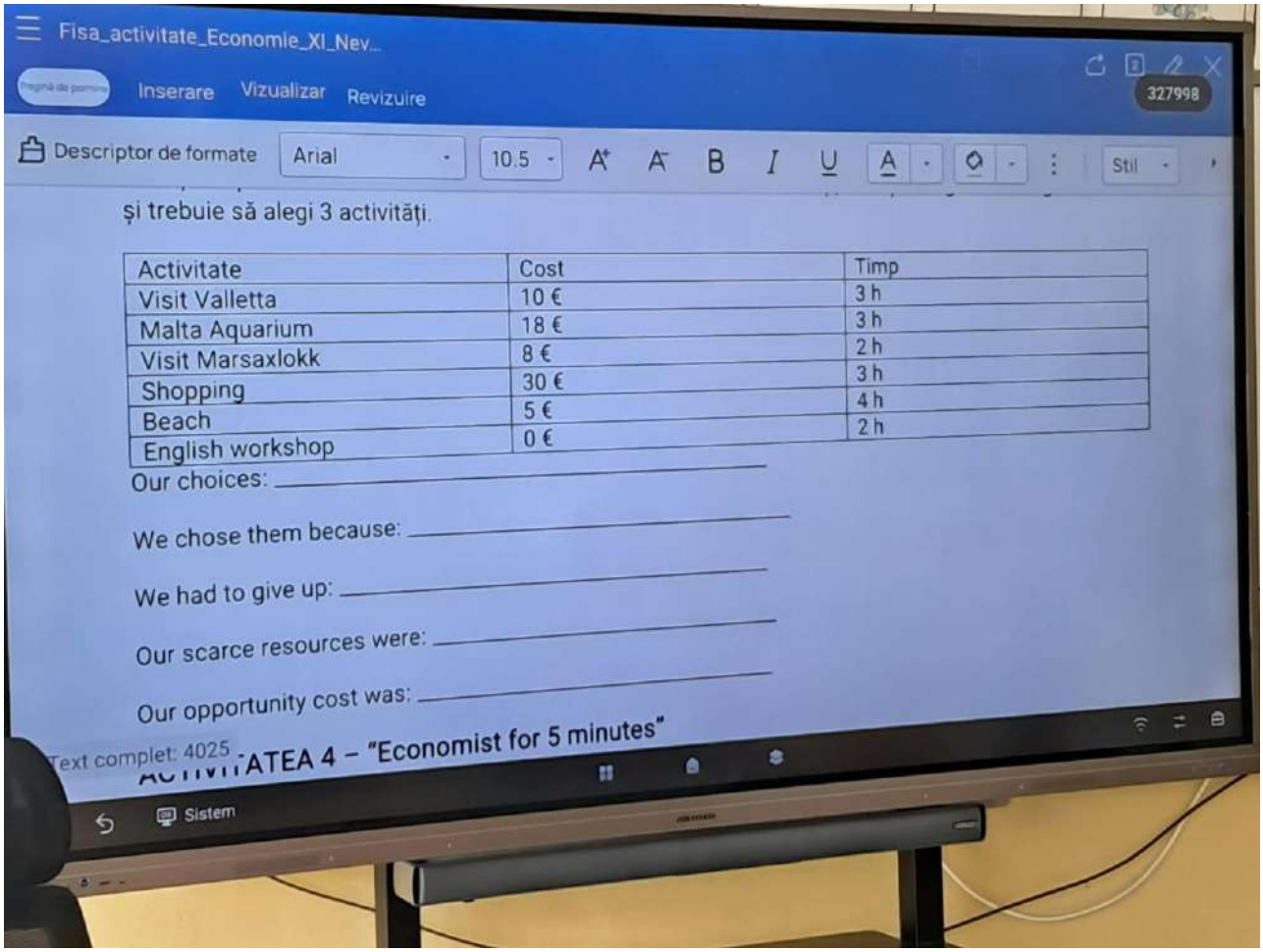

Arial
Activitate
Cost
Timp
Vivi Valletta
Malta Aquarium
Vivo Mansarioka
Shopping
Beach
English workshop
Our choices:
We chose them because:
We had to give up:
Our scarce resources were:
Our opportunity cost was:
ATEA 4 - "Economist for 5 minutes"

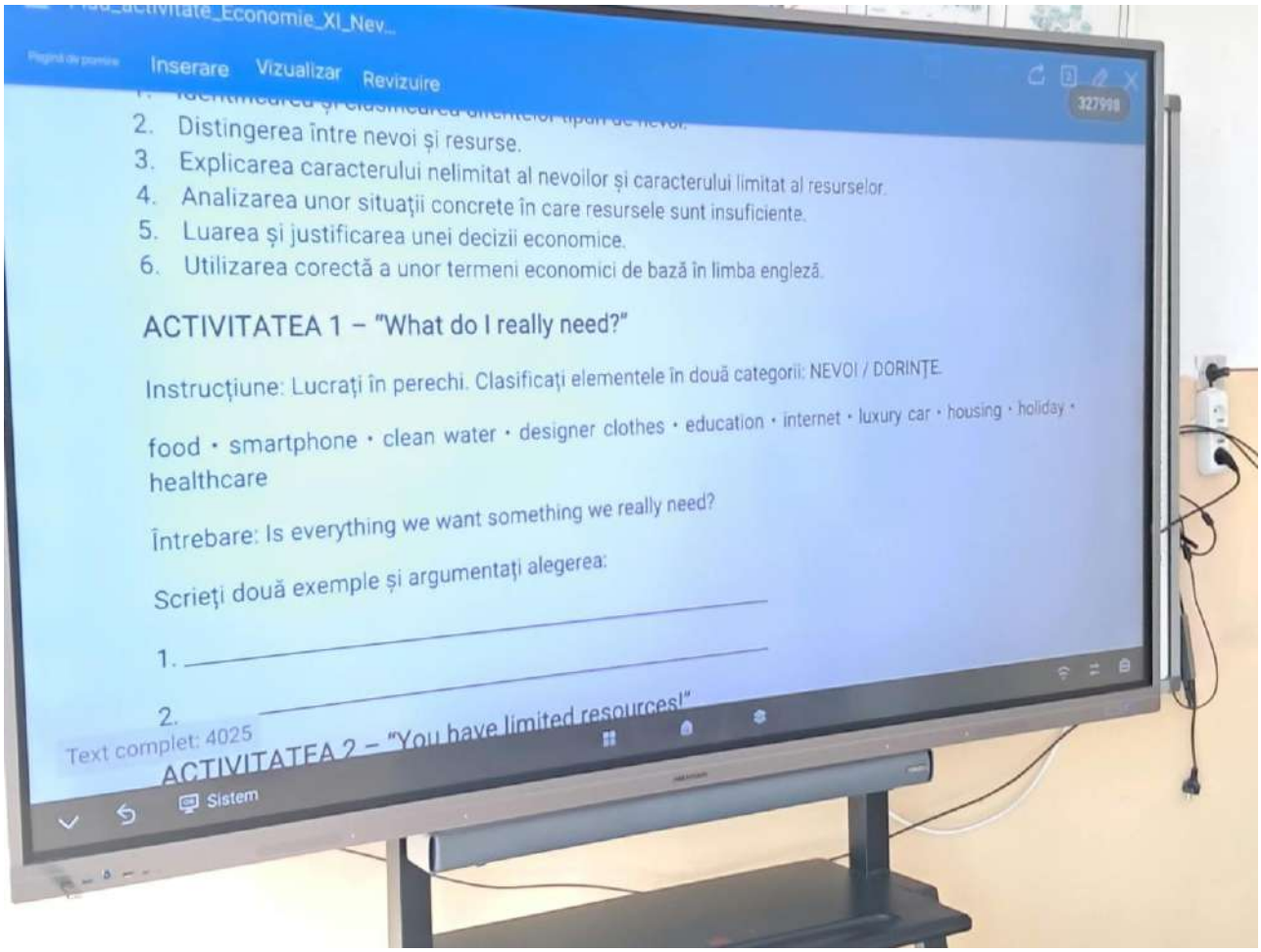

1. Ce alegi? _____
2. La ce renunți? _____
3. De ce? _____
4. Care este opportunity cost – costul de oportunitate – al alegerii tale? _____
Useful English: I choose... • I need... • I can't afford... • I have to give up... • My priority cost is...
ext complet: 4025
ATEA 3 – "The Malta Challenge"
Sistem






ELEMENTELE ASAMBLĂRII PRIN FILET
ARBORI
Fisa_activitate_Economie_XI_Nev...
Inserare
Vizualizat
Revizuire
327998
2.
ACTIVITATEA 2 – "You have limited resources!"
Situație problemă: Ai la dispoziție 100 lei pentru o săptămână. Nu poți acoperi toate cheltuielile.
Cheltuială
Sumă
Transport
30 lei
Mâncare
40 lei
Telefon/internet
20 lei
Divertisment
30 lei
Economii
20 lei
Text complet: 4025 p?


Fisa_activitate_Economie_XI_Nev...
Inserare
Vizualizar
Revizuire
327998
Descriptor de formate
Arial
10.5
Stil
și trebuie să alegi 3 activități.
Activitate | Cost | Timp
Visit Valletta | 10 € | 3 h
Malta Aquarium | 18 € | 3 h
Visit Marsaxlokk | 8 € | 2 h
Shopping | 30 € | 3 h
Beach | 5 € | 4 h
English workshop | 0 € | 2 h
Our choices:
We chose them because:
We had to give up:
Our scarce resources were:
Our opportunity cost was:
Text complet: 4025
ATEA 4 – "Economist for 5 minutes"
Sistem


Inserare
Vizualizar
Revizuire
327998
2. Distingerea între nevoi și resurse.
3. Explicarea caracterului nelimitat al nevoilor și caracterului limitat al resurselor.
4. Analizarea unor situații concrete în care resursele sunt insuficiente.
5. Luarea și justificarea unei decizii economice.
6. Utilizarea corectă a unor termeni economici de bază în limba engleză.
ACTIVITATEA 1 – "What do I really need?"
Instrucțiune: Lucrați în perechi. Clasificați elementele în două categorii: NEVOI / DORINȚE.
food • smartphone • clean water • designer clothes • education • internet • luxury car • housing • holiday • healthcare
Întrebare: Is everything we want something we really need?
Scrieți două exemple și argumentați alegerea:
1.
2.
Text complet: 4025
ACTIVITATEA 2 – "You have limited resources!"
Sistem



FIȘĂ DE ACTIVITATE – Antreprenor de succes

Prof. Soare Simona Gheorghița

Acest material a fost realizat pe baza cunoștințelor dobândite in urma participării la cursul de formare cu tema „FLUENCY& ENGLISHLANG.DEV”, desfășurat in perioada 11-15.05.2026,in Malta, St.Julians, curs organizat de către Executive Training Institute Malta și finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus +.

Acest material reflectă doar opinia autorului și nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.

Disciplina: Educație Antreprenorială
Clasa: a X-a
Durata: 50 de minute
Tema lecției: Calități și competențe ale întreprinzătorului de succes
Sursa de inspirație didactică: Curs Erasmus+ (Malta) – Fluency&English Language
Profesor-Soare Simona

I. Competențe vizate

- Identificarea și însușirea calităților esențiale ale unui antreprenor la nivel internațional.
- Utilizarea corectă a terminologiei specifice din limba engleză în contexte antreprenoriale practice.
- Dezvoltarea spiritului de inițiativă, a muncii în echipă și a capacităţii de adaptare culturală.

II. Vocabular integrat (Entrepreneurial Traits & Skills)

Calități Personale (Personal Traits)	Competențe Profesionale (Professional Skills)
Resilience (Reziliență / Rezistență la eșec)	Communication Skills (Abilități de comunicare)
Creativity / Innovation (Creativitate / Inovație)	Problem-Solving (Rezolvarea problemelor)
Risk-taking (Asumarea riscurilor)	Teamwork / Collaboration (Muncă în echipă)
Adaptability (Adaptabilitate)	Time Management (Gestionarea timpului)
Self-confidence (Încredere în sine)	Negotiation Skills (Abilități de negociere)

III. Desfășurarea activității pe etape (50 de minute)

1. Spargerea gheții și Introducere (10 minute)

- Profesorul împărtășește pe scurt experiența din Malta, explicând că engleza este „limba oficială” a business-ului global.
- Se prezintă tabelul cu termenii cheie. Profesorul citește cuvintele, elevii repetă și se clarifică înțelesul lor prin exemple simple.

2. Distribuirea Ideilor de Afaceri (5 minute)

Profesorul împarte clasa în echipe de 4-5 elevi și oferă fiecărei echipe un bilet cu un start-up gata stabilit în contextul Maltei:

- **Echipa 1 - "Malta Eco-Bikes":** Afacere de închiriat biciclete și trotinete electrice pentru turiști.
- **Echipa 2 - "Valletta Language Café":** O cafenea unde localnicii și turiștii se întâlnesc să exerseze limbi străine.
- **Echipa 3 - "Gozo Organic Treats":** Un food-truck care vinde gustări sănătoase, tradiționale, din ingrediente locale.
- **Echipa 4 - "Blue Lagoon App":** O aplicație mobilă care organizează tururi ghidate digitale pentru tineri.

3. Lucrul în echipă: „Building the Profile” (20 de minute)

Elevii colaborează pentru a asocia fiecărui membru din echipă cel puțin o calitate (Trait) și o competență (Skill) din tabelul în limba engleză, justificând de ce este de folos pentru afacerea primită.
Exemplu de structură pe care elevii o completează pe fișă: „Andrei has Creativity and his skill is Problem-Solving because he needs to design the marketing flyer for our app.”

4. Prezentarea și Pitch-ul final (10 minute)

- Fiecare echipă iese în față și își prezintă succint afacerea și rolurile membrilor, integrând obligatoriu cuvintele în limba engleză alese.

5. Evaluarea și Debriefing-ul (5 minute)

- Elevii completează individual un scurt text tip Exit Ticket înainte de a ieși din clasă.

ANEXĂ: Mini-autoevaluare (Exit Ticket pentru elevi)

Se printează și se împarte fiecărui elev la sfârșitul orei (completare rapidă, 2 minute).

Nume și prenume: _____

1. Completează propoziția în limba engleză:

„My strongest entrepreneurial quality is _____ and my best skill is _____."

2. Menționează un lucru nou pe care l-ai învățat astăzi despre importanța limbii engleze în afaceri:









Universal Design for Learning (UDL)
Proiectarea Universală pentru Învățare

prof. ADINA POPESCU

Acest material a fost realizat pe baza cunoștințelor dobândite în urma participării la cursul de formare cu tema „Course for Children with Special Needs", desfășurat în perioada 13-17 iulie 2026, în Barcelona, SPANIA, curs organizat de către SpainBcn-Programs in Barcelona și finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus+.
Acest material reflectă doar opinia autorului și nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.

Cursul de formare „Course for Children with Special Needs", desfășurat la Barcelona, a adus în prim plan modalități de a crea contexte de învățare accesibile tuturor elevilor. Una dintre ideile pe care am considerat-o deosebit de valoroasă a fost aplicarea principiilor Universal Design for Learning (UDL) în activitatea didactică.

Universal Design for Learning(UDL) este un cadru de proiectare a procesului educațional care urmărește eliminarea barierelor din calea învățării și crearea unor experiențe educaționale flexibile și accesibile. Spre deosebire de abordările tradiționale, în care profesorul prezintă informațiile într-un singur mod și solicită tuturor elevilor să răspundă în același format, UDL încurajează utilizarea mai multor modalități de prezentare a conținutului, de exprimare a cunoștințelor și de implicare în activități. Această abordare nu presupune reducerea obiectivelor educaționale, ci diversificarea modalităților prin care elevii pot ajunge la rezultatele urmărite.

Scopul principal al UDL este dezvoltarea unor elevi autonomi, motivați și capabili să își gestioneze propriul proces de învățare.

Cadrul Universal Design for Learning se bazează pe trei principii fundamentale.

- Primul principiu se referă la prezentarea informațiilor în forme diferite, astfel încât elevii să poată înțelege mai ușor conținutul predat. Profesorul poate utiliza texte, imagini, scheme, videoclipuri, materiale audio, demonstrații și exemple practice. Diversificarea modalităților de prezentare contribuie la clarificarea conceptelor și la reducerea dificultăților de înțelegere.
- Al doilea principiu urmărește să le ofere elevilor posibilitatea de a demonstra ceea ce au învățat prin modalități diferite. Unii elevi se exprimă mai ușor în scris, alții preferă prezentările orale, activitățile practice sau proiectele vizuale. Prin urmare, profesorul poate propune alternative adecvate obiectivelor de învățare.
- Al treilea principiu are în vedere motivația, interesul și participarea activă a elevilor. Pentru a susține implicarea, profesorul poate oferi posibilitatea alegerii unor teme, poate organiza activități individuale și de grup și poate adapta nivelul de dificultate al sarcinilor. De asemenea, feedbackul constructiv și stabilirea unor obiective clare contribuie la dezvoltarea perseverenței și a încrederii în propriile capacități.

Aplicarea principiilor UDL presupune planificarea atentă a lecțiilor, identificarea posibilelor bariere în învățare și alegerea unor strategii didactice flexibile.

Utilizarea cadrului UDL prezintă numeroase avantaje pentru elevi și profesori:
-contribuie la creșterea accesibilității procesului educațional, deoarece informațiile sunt prezentate în forme variate, iar activitățile sunt concepute pentru a răspunde diversității elevilor.
-favorizează participarea activă și motivația, oferind elevilor posibilitatea de a face alegeri și de a se implica în activități relevante.
-susține dezvoltarea autonomiei și a responsabilității; elevii sunt încurajați să își stabilească obiective, să își monitorizeze progresul și să identifice strategiile care îi ajută să învețe mai eficient.
-reduce bariere care pot împiedica participarea la lecții, precum materialele greu accesibile, instrucțiunile neclare sau utilizarea unei singure modalități de evaluare.
-sprijină dezvoltarea unui climat educațional incluziv, în care diferențele dintre elevi sunt recunoscute și respectate.

Deși oferă numeroase beneficii, aplicarea UDL poate presupune și anumite provocări.
Profesorii pot avea nevoie de timp suplimentar pentru pregătirea materialelor didactice variate și pentru proiectarea unor activități flexibile.
Este important de subliniat că UDL nu înseamnă realizarea unei activități complet diferite pentru fiecare elev. Scopul este proiectarea unor experiențe de învățare flexibile, care să ofere alternative și să reducă barierele pentru cât mai mulți participanți.
În cadrul UDL, profesorul are rolul de organizator și facilitator al învățării. Acesta identifică obiectivele lecției, anticipează dificultățile pe care le-ar putea întâmpina elevii și pregătește modalități variate de prezentare și exersare a conținuturilor.
Profesorul observă progresul elevilor, oferă feedback și ajustează activitățile în funcție de rezultatele obținute. Colaborarea cu familia, cu specialiștii și cu ceilalți profesori poate contribui la identificarea unor soluții educaționale adecvate.
Un aspect esențial îl reprezintă menținerea unor așteptări educaționale relevante pentru toți elevii, concomitent cu asigurarea unor modalități accesibile de participare și de demonstrare a competențelor.
Universal Design for Learning încurajează o schimbare de perspectivă: în loc să considere diversitatea elevilor o problemă care trebuie rezolvată ulterior, cadrul didactic o ia în considerare încă din etapa de proiectare a lecției. Astfel, educația poate deveni mai accesibilă, mai motivantă și mai eficientă pentru un număr cât mai mare de elevi.

Aplicarea principiilor UDL - Universal Design for Learning în activitatea didactică

prof. ADINA POPESCU

Acest material a fost realizat pe baza cunoștințelor dobândite în urma participării la cursul de formare cu tema „Course for Children with Special Needs", desfășurat în perioada 13-17 iulie 2026, în Barcelona, SPANIA, curs organizat de către SpainBcn-Programs in Barcelona și finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus+.
Acest material reflectă doar opinia autorului și nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.

Participarea la cursul de formare „Course for Children with Special Needs", desfășurat la Barcelona, mi-a oferit oportunitatea de a descoperi noi modalități de a crea contexte de învățare accesibile tuturor elevilor. Una dintre ideile pe care am considerat-o deosebit de valoroasă a fost aplicarea principiilor Universal Design for Learning (UDL) în activitatea didactică.
UDL pornește de la recunoașterea faptului că elevii sunt diferiți în modul în care se implică, percep informația și își exprimă cunoștințele. Cadrul UDL propune, prin urmare, multiple modalități de implicare, reprezentare, acțiune și exprimare.
Am adaptat o activitate de matematică pentru elevii clasei a VII-a, având ca temă operațiile cu numere întregi, activitatea fiind concepută ca exercițiu de recapitulare și consolidare.

„Misiune: Numere întregi – Fiecare elev are propria cale de reușită"

Scopul activității a fost nu doar consolidarea competențelor matematice, ci și reducerea barierelor de învățare, astfel încât fiecare elev să poată participa și să își demonstreze cunoștințele într-un mod accesibil.
Activitatea a fost organizată sub forma unei misiuni, elevii având posibilitatea de a alege modalitatea prin care să rezolve sarcinile.
Pentru aceeași operație matematică, de exemplu: $-4 + 7 = 3$, elevii au putut:

- să efectueze calculul;
- să utilizeze axa numerelor;
- să reprezinte operația grafic;
- să folosească jetoane;
- să explice verbal strategia;
- să colaboreze cu un coleg.

Astfel, obiectivul de învățare a rămas același, dar calea spre atingerea lui a fost flexibilă.

Activitatea a urmărit cele trei principii UDL:
1. Multiple Means of Engagement – Implicare
Elevii au putut alege între mai multe tipuri de sarcini și au lucrat individual, în perechi sau în echipe. Jocul, colaborarea și alegerea personală au contribuit la creșterea motivației.
2. Multiple Means of Representation – Reprezentare
Conținutul matematic a fost prezentat prin numere, explicații verbale, axa numerelor, reprezentări vizuale și situații concrete din viața cotidiană.
3. Multiple Means of Action and Expression – Acțiune și exprimare

Elevii au avut posibilitatea de a demonstra ceea ce au învățat prin calcul, desen, reprezentare grafică, manipularea materialelor sau explicație orală.

Pentru a face matematica mai relevantă, am utilizat situații familiare elevilor:
„Dimineața, temperatura este de –4°C. Până la prânz, temperatura crește cu 9°C. Care este temperatura la prânz?”
Elevii au putut rezolva problema prin calcul: –4 + 9 = 5°C sau prin deplasarea pe axa numerelor.
Pentru unii elevi, reprezentarea vizuală a fost mai ușor de înțeles decât algoritmul abstract. Pentru alții, explicarea verbală sau colaborarea cu un coleg a reprezentat modalitatea cea mai eficientă de a demonstra înțelegerea.

Ce am învățat din această experiență?

Aplicarea principiilor UDL m-a ajutat să înțeleg mai clar că incluziunea nu înseamnă să pregătesc o activitate separată pentru fiecare elev, ci să proiectez de la început activități flexibile, care oferă mai multe căi de acces la învățare.
Experiența de la Barcelona m-a determinat să privesc diferențele dintre elevi nu ca pe obstacole, ci ca pe o realitate firească a clasei.

În loc să mă întreb *„Cum îl pot ajuta pe acest elev să facă față activității mele?”*, am început să mă întreb:

„Cum pot proiecta activitatea astfel încât mai mulți elevi să poată avea acces la ea de la început?”
Această schimbare de perspectivă reprezintă una dintre cele mai importante achiziții profesionale dobândite în cadrul mobilității Erasmus+.
Activitatea a urmărit:

- creșterea participării elevilor;
- dezvoltarea autonomiei;
- stimularea colaborării;
- reducerea anxietății asociate sarcinilor matematice;
- valorificarea diferitelor modalități de învățare;
- dezvoltarea încrederii în propriile capacități.

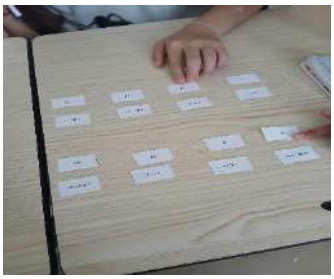
În același timp, elevii au descoperit că pot ajunge la același rezultat prin strategii diferite, ceea ce a încurajat acceptarea diversității și a modurilor diferite de a învăța.
Experiența de formare nu a rămas doar o experiență internațională, ci a devenit o experiență transferată în practica mea didactică.
Aceasta este, de fapt, valoarea unei mobilități Erasmus+: ceea ce învățăm în timpul formării se transformă în schimbare concretă în școala noastră și în beneficiul elevilor.













Fișă de activitate – *Cuvinte în mișcare: natură, sport și creativitate*

prof. Tătaru Andra Aida

Jocul didactic are un rol important în procesul de învățare, deoarece oferă elevilor posibilitatea de a transforma activitățile tradiționale de la clasă în experiențe interactive, dinamice și atractive. Utilizarea jocurilor de tip *Scavenger Hunt* stimulează observarea, colaborarea, creativitatea și comunicarea, oferind, în același timp, posibilitatea integrării tehnologiei și a mișcării în activitățile educaționale.

Activitatea de mai jos a fost inspirată de metodele şi activitățile experimentate în cadrul cursului de formare „Wellbeing in Nature: Outdoor Activities for Mental & Physical Health", desfășurat în perioada 27 aprilie-2 mai 2026 în Lisabona, Portugalia. Cursul a fost organizat de furnizorul de formare Europass Teacher Academy şi finanțat de Comisia Europeană în cadrul programului Erasmus+.

Activitatea reprezintă o adaptare a metodei de tip „Nature Scavenger Hunt" la disciplina Limba engleza, precum şi la specificul elevilor din învățământul vocațional sportiv. Activitatea urmăreşte îmbinarea explorării mediului, a mişcării, a comunicării şi a creativității.

Acest material reflectă doar opinia autorului şi nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.

Disciplina: Limba engleza
Clasele: a X a B
Tema: *Cuvinte în mișcare: natură, sport și creativitate*
Tipul activității: Joc didactic/activitate interactivă în aer liber/competiție amicală pe echipe
Durata: 50 de minute
Locul desfășurării: curtea școlii
Competențe generale:

1. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în diferite situații de comunicare;
2. Argumentarea orală sau în scris a unor opinii în diverse situații de comunicare.

Competențe specifice:

1.1. Aplicarea achizițiilor lingvistice în receptarea mesajelor orale și scrise, cu explicarea rolului acestora în reliefarea mesajului;

4.1. Adecvarea tehnicilor și strategiilor argumentative la situații de comunicare diverse (scrise sau orale).

Activitatea *Cuvinte în mișcare: Nature & Language Challenge*

Prezentarea instrucțiunilor

Durata: 5 minute

Activitatea este o competiție amicală între cele două clase. Fiecare clasă formează o echipă: *Green Team* și *Blue Team*.

Fiecare clasă se împarte în 2-3 echipe mici, de 4-5 elevi. Toate echipele contribuie la punctajul clasei.

Fiecare echipă desemnează un reprezentant care va realiza fotografiile și le va transmite pe grupul comun de WhatsApp creat de profesor: *Nature Challenge*.

Profesorul transmite provocările pe rând, iar echipele au la dispoziție un timp limitat pentru rezolvare.

Pentru fiecare provocare se trimite o singură fotografie, însoțită de numărul provocării și numele echipei (de exemplu, *Green Team – Challenge 1 – Team 2*).

Punctele tuturor echipelor se adună la punctajul clasei. Punctajul final reprezintă suma punctelor obținute de toate echipele mici ale aceleiași clase.

Activitatea se desfășoară în curtea școlii. Elevii vor respecta spațiul, natura și regulile de fair-play. Scopul este să descoperim, să ne mișcăm, să fim creativi și să lucrăm împreună!

Sarcinile propriu-zise:

ROUND 1 – GĂSEȘTE ȘI CREEAZĂ!

Durata: 15 minute

Alegeți și rezolvați **minimum 3 dintre următoarele provocări**:

Provocare	**Punctaj**
1. Găsiți o frunză și descrieți-o prin 3 adjective.	5 p
2. Găsiți un copac și creați o comparație.	10 p
3. Găsiți un element din natură și creați un epitet pentru acesta.	10 p
4. Fotografiați un colț al curții și dați-i un titlu de maximum 5 cuvinte.	10 p
5. Găsiți ceva care vă amintește de o operă literară studiată și explicați alegerea în maximum o propoziție.	15 p

Regulă: Pentru fiecare provocare rezolvată, realizați o fotografie și transmiteți-o pe grupul de WhatsApp.

ROUND 2 – CUVINTE ÎN MIȘCARE

Durata: 10 minute

Provocarea 1 – Verbul în acțiune 10 p

Alegeți un verb care exprimă mișcare și realizați o fotografie în care întreaga echipă îl reprezintă.
Exemple: *a alerga, a sări, a zbura, a înainta.*

Provocarea 2 – Imagine și cuvânt 15 p

Realizați o fotografie în care întreaga echipă reprezintă, prin poziție și expresie corporală, un singur cuvânt.

Exemple: **forță, libertate, victorie, echilibru, energie, curaj.**

ROUND 3 – PROVOCAREA FINALĂ

Durata: 10 minute

Realizați **o singură fotografie de echipă** care să combine:

- un element din natură;
- un element sportiv;
- un cuvânt sau un mesaj creativ.

Adăugați fotografiei un **titlu de maximum 5 cuvinte**.

Punctaj: 20 puncte

- Creativitate – 5 p
- Mesaj – 5 p
- Legătura dintre natură și sport – 5 p
- Implicarea echipei – 5 p

FINAL – PREMIERE

Durata: 5 minute

Punctele obținute de fiecare echipă se adună la punctajul clasei:

🏅 **NATURE CHAMPIONS:** Clasa cu cel mai mare punctaj;

📻 **BEST PHOTO:** Cea mai creativă fotografie;

✍️ **BEST WORDS:** Cel mai inspirat răspuns/mesaj;

🤝 **BEST TEAM SPIRIT:** Echipa care a demonstrat cea mai bună colaborare.

Ambele clase vor primi o formă de recunoaștere/premiere.

Reflecție finală

Durata: 3-5 minute

După încheierea activității, elevii răspund oral la următoarele întrebări:

1. Ce provocare v-a plăcut cel mai mult?
2. Ce a fost mai dificil: să găsiți elementul potrivit sau să găsiți cuvintele potrivite?
3. Cum a contribuit fiecare membru al echipei?
4. Ați observat în curtea școlii lucruri pe care nu le remarcaserăți înainte?
5. Cum poate deveni un spațiu obișnuit o sursă de inspirație pentru scriere și creativitate?

Rezultatele activității

Activitatea urmărește transformarea spațiului familiar al curții școlii într-un spațiu de explorare, comunicare și creație.

Prin intermediul jocului, elevii sunt încurajați să privească mediul înconjurător dintr-o perspectivă nouă și să transforme ceea ce observă în cuvinte, imagini și mesaje.

Activitatea valorifică metoda de tip *Scavenger Hunt* experimentată în cadrul mobilității Erasmus+ și demonstrează posibilitatea adaptării și transferului unei metode de învățare nonformală la disciplina *Limba engleza*, în funcție de particularitățile elevilor și de contextul școlar.

ROUND 4 – ENGLISH CHALLENGE

Durata: 10 minute

Activitatea urmărește exersarea comunicării în limba engleză prin observare, mișcare, creativitate și lucru în echipă.

1. Find & Describe – 5 p

Găsiți un element din natură și descrieți-l prin 3 adjective în limba engleză.

2. Action Word – 10 p

Alegeți un verb de mișcare în limba engleză (de exemplu: run, jump, fly, climb, walk) și realizați o fotografie în care întreaga echipă îl reprezintă.

3. Nature Riddle – 10 p

Creați o ghicitoare scurtă în limba engleză despre un element din natură. Răspunsul trebuie să fie identificabil de celelalte echipe.

4. Team Message – 10 p

Realizați o fotografie de echipă și adăugați un mesaj scurt în limba engleză, de exemplu: “Together we are stronger!”

5. English Caption – 10 p

Alegeți una dintre fotografiile realizate în timpul activității și dați-i un titlu în limba engleză, de maximum 5 cuvinte.

Regulă: Pentru fiecare provocare rezolvată, realizați o fotografie sau transmiteți răspunsul în limba engleză, conform cerinței.

Criterii de evaluare:

• corectitudinea și adecvarea vocabularului în limba engleză;
• creativitatea răspunsului;
• claritatea mesajului;
• implicarea și colaborarea membrilor echipei.

Reflecție finală – English mini-reflection

La final, fiecare echipă spune în limba engleză un cuvânt sau o expresie care descrie experiența: “fun”, “creative”, “challenging”, “teamwork”, “nature”, “sport”.

WORDS IN MOTION

Nature • Sports • Creativity | Grade 12

Name: _____ Date: _____

1. ■ NATURE — THINK DEEPER

Complete the sentence with your own idea.

Nature can influence the way we think, feel and create because _____

_____

2. ■ SPORTS — WORDS IN MOTION

Replace the underlined phrase with a more sophisticated expression.

1. The athlete <u>tried very hard</u> to win. _____
2. The team <u>worked well together</u>. _____
3. She <u>didn't give up</u> after the injury. _____

3. ■ CREATIVITY — MAKE A CONNECTION

Choose **one** word from each group and create a powerful sentence.

NATURE	SPORT	CREATIVITY
wild • ocean • forest	challenge • movement • balance	imagination • expression • innovation

My sentence: _____

■ 4. THE 30-SECOND CHALLENGE

You have 30 seconds to answer: **Can sport be a form of art?**

Write **one argument** and **one example**.

Argument: _____

Example: _____

■ FINAL THOUGHT

Finish the sentence in an original way:

"Movement becomes meaningful when _____**."**













LICEUL TEHNOLOGIC DE PETROL MORENI

DIPLOMĂ DE CREATIVITATE

BEST PHOTO

Premiul pentru Creativitate Vizuală

Se acordă elevului / echipei:

GREEN & BLUE TEAM

CLASA A X-A B

Pentru obținerea titlului **BEST PHOTO**, răsplătind **cea mai creativă fotografie** care a reușit să surprindă în mod original, artistic și sensibil frumusețea naturii.

Sanu Andreea
Profesor Coordonator

Tătaru Andra
Profesor Coordonator

LICEUL TEHNOLOGIC DE PETROL MORENI



LICEUL TEHNOLOGIC DE PETROL MORENI

DIPLOMĂ DE EXCELENȚĂ

NATURE CHAMPIONS

Campionii Naturii

Se acordă elevilor clasei:

A X-A B

Pentru obținerea titlului de **NATURE CHAMPIONS** deoarece a obținut **cel mai mare punctaj** și a demonstrat o implicare remarcabilă, dedicare excepțională și o profundă grijă pentru protejarea mediului înconjurător.

Sanu Andreea
Profesor Coordonator

Tătaru Andra
Profesor Coordonator

LICEUL TEHNOLOGIC DE PETROL MORENI



LICEUL TEHNOLOGIC DE PETROL MORENI

DIPLOMĂ DE INSPIRAȚIE

BEST WORDS

Premiul pentru Expresivitate

Se acordă elevului / echipei:

CAPITANII ECHIPELOR

CLASA A X-A B

Pentru obținerea titlului **BEST WORDS**, pentru **cel mai inspirat răspuns/mesaj** demonstrând talent literar, sensibilitate profundă și o voce deosebită în promovarea valorilor verzi.

Sanu Andreea
Profesor Coordonator

Tătaru Andra
Profesor Coordonator

LICEUL TEHNOLOGIC DE PETROL MORENI

Activity Sheet – "The Wellbeing Tree"

Teacher: Tătaru Andra Aida

Jocurile și activitățile creative reprezintă modalități eficiente de implicare a elevilor în procesul educațional, oferindu-le posibilitatea de a reflecta asupra propriilor experiențe, emoții și nevoi într-un cadru relaxat și sigur. Activitățile de tip *learning by doing* stimulează comunicarea, cooperarea, creativitatea și dezvoltarea socio-emoțională a elevilor.

Activitatea de mai jos a fost inspirată de metodele și activitățile experimentate în cadrul cursului de formare „Wellbeing in Nature: Outdoor Activities for Mental & Physical Health", desfășurat în perioada 27 aprilie–2 mai 2026 în Lisabona, Portugalia. Cursul a fost organizat de furnizorul de formare Europass Teacher Academy și finanțat de Comisia Europeană în cadrul programului Erasmus+.

Activitatea reprezintă o adaptare a temelor și metodelor abordate în cadrul cursului, în special a celor referitoare la starea de bine, conștientizarea emoțiilor, gestionarea situațiilor dificile și relația dintre natură, mișcare și sănătatea fizică și emoțională.

Acest material reflectă doar opinia autorului și nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene

Subject: English
Class: a VI a , a XI a C
Theme: The Wellbeing Tree
Type of activity: Reflection and creative expression / group activity
Duration: 50 minutes
Location: Classroom

Competențe generale:

1. Participating in verbal interactions in different communication situations through understanding and producing oral texts;
4. Using basic methods of analysis and interpretation of literary and non-literary texts.

Specific competences:

1.2. Presenting information, ideas, feelings and points of view in oral texts, participating in discussions on different topics or based on texts read or heard;
4.2. Consciously applying basic lexical and semantic knowledge in standard English in order to express communicative intentions correctly.

THE WELLBEING TREE

Aim of the activity:

To encourage reflection on wellbeing and to identify personal resources and simple strategies that can help students manage difficult situations and maintain emotional balance.
The activity uses the metaphor of a tree, a natural element easily associated with growth, balance, resilience and personal development.

Materials:

- a large sheet / flipchart for creating the tree;
- coloured paper;
- scissors;
- glue;
- markers.

TASKS

STAGE 1 – LET'S BUILD THE TREE

Duration: 5 minutes
The teacher prepares a large tree on a flipchart, with a trunk and branches but without leaves.
At the top of the board, write: THE WELLBEING TREE
The teacher explains the metaphor: "Just as a tree needs light, water, nourishment and care to grow, people also need certain things to feel well and develop."

STAGE 2 – WELLBEING LEAVES

Duration: 10 minutes

Each student receives 2–3 pieces of green paper and cuts them into leaf shapes.
On each leaf, students write one thing that makes them feel good.
Examples: nature; family; friends; music; sport; reading; sleep; walks; time outdoors; laughter; quiet time; hobbies.
After completing the leaves, students stick them onto the branches of the tree.
Reflection question: “Do we notice that the things that make us feel good are the same for everyone?”
Students may notice that some needs are shared, while others are personal.

STAGE 3 – STRATEGIES FOR DIFFICULT DAYS

Duration: 10 minutes
Students receive paper in another colour and cut out autumn leaves.
They complete the sentence: “When I feel stressed/sad/angry, it may help me to...”
Examples: go outside for a while; take deep breaths; talk to someone; listen to music; exercise; go for a walk; spend a few minutes in silence; do something I enjoy.
The leaves are placed on a separate branch entitled: “Strategies for Difficult Days”.
The teacher can emphasize that there is no single solution that works for everyone and that each person should identify their own strategies for managing emotions.

STAGE 4 – WHAT DO WE NEED TO GROW?

Duration: 10 minutes
A large yellow paper sun is placed above the tree.
On the rays of the sun, students write things people need in order to develop and experience wellbeing.
Examples: care, respect, friendship, rest, movement, nature, trust, safety, balance, time for ourselves, etc.
The teacher leads a short discussion starting from the question: “What does a person need in order to grow well, just as a tree does?”

STAGE 5 – MY FLOWER

Duration: 7 minutes
Each student receives a paper flower and completes: “One thing I can do from today for my wellbeing is...”
The answers can be personal and concrete.
Examples: “spend more time outdoors”; “get enough rest”; “talk when something bothers me”; “exercise more”; “read before going to bed”.
The flowers are attached to the base of the tree.

FINAL PRODUCT

At the end, the board will include:
🌞 THE SUN – What do we need to grow?
⬇️
🌳 THE TREE – What makes us feel good?
⬇️
🍂 THE LEAVES – What can we do when we go through a difficult period?
⬇️
🌸 THE FLOWERS – What do I choose to do for my wellbeing?
The board can be kept and displayed in the classroom, becoming a visual product of the group activity.

FINAL REFLECTION

Duration: 8 minutes
The activity ends with a group discussion based on the following questions:
1. What was easier to express: the things that make us feel good or strategies for difficult moments?
2. Did we discover things we have in common?
3. Which strategy for managing a difficult emotion seems most useful to you?
4. Why do you think nature and movement can contribute to wellbeing?
5. What is one concrete thing you can do for yourself starting today?

RESULTS OF THE ACTIVITY

The activity aims to create a safe and relaxed context in which students can express their ideas, reflect on their own needs and discover simple strategies for maintaining wellbeing.

By using the tree metaphor, concepts such as balance, growth, care, resilience and personal development are transformed into a visual and participatory experience.
The activity builds on themes addressed during the Erasmus+ mobility and demonstrates the possibility of adapting and transferring experiential and socio-emotional learning methods to the school context through accessible and creative activities.
At the same time, the activity highlights the importance of wellbeing in the educational process and creates a collective class product built through the contribution of every student.














California

Fișă de activitate – Cuvinte în mișcare: natură, sport și creativitate

prof. Andreea-Diana Savu

Jocul didactic are un rol important în procesul de învățare, deoarece oferă elevilor posibilitatea de a transforma activitățile tradiționale de la clasă în experiențe interactive, dinamice și atractive. Utilizarea jocurilor de tip *Scavenger Hunt* stimulează observarea, colaborarea, creativitatea și comunicarea, oferind, în același timp, posibilitatea integrării tehnologiei și a mișcării în activitățile educaționale.

Activitatea de mai jos a fost inspirată de metodele și activitățile experimentate în cadrul cursului de formare „Wellbeing in Nature: Outdoor Activities for Mental & Physical Health", desfășurat în perioada 27 aprilie-2 mai 2026 în Lisabona, Portugalia. Cursul a fost organizat de furnizorul de formare Europass Teacher Academy și finanțat de Comisia Europeană în cadrul programului Erasmus+.

Activitatea reprezintă o adaptare a metodei de tip „Nature Scavenger Hunt" la disciplina Limba și literatura română, precum și la specificul elevilor din învățământul vocațional sportiv. Activitatea urmărește îmbinarea explorării mediului, a mișcării, a comunicării și a creativității.

Acest material reflectă doar opinia autorului și nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.

Disciplina: Limba și literatura română
Clasele: a X-a B
Tema: *Cuvinte în mișcare: natură, sport și creativitate*
Tipul activității: Joc didactic/activitate interactivă în aer liber/competiție amicală pe echipe
Durata: 50 de minute
Locul desfășurării: curtea școlii
Competențe generale:

1. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în receptarea și în producerea mesajelor, în diferite situații de comunicare;

3. Argumentarea scrisă și orală a unor opinii în diverse situații de comunicare.

Competențe specifice:

1.2. Receptarea adecvată a sensului / sensurilor unui mesaj transmis prin diferite tipuri de texte orale sau scrise;

3.1. Identificarea structurilor argumentative în vederea sesizării logicii și a coerenței mesajului.

Activitatea *Cuvinte în mișcare: Nature & Language Challenge*
Prezentarea instrucțiunilor
Durata: 5 minute

Activitatea este o competiție amicală între două grupe ale aceleiași clase: *Green Team* și *Blue Team*.

Fiecare echipă desemnează un reprezentant care va realiza fotografiile și le va transmite pe grupul comun de WhatsApp creat de profesor: *Nature Challenge*.

Profesorul transmite provocările pe rând, iar echipele au la dispoziție un timp limitat pentru rezolvare.

Pentru fiecare provocare se trimite o singură fotografie, însoțită de numărul provocării și numele echipei (de exemplu, *Green Team – Challenge 1*).

Activitatea se desfășoară în curtea școlii. Elevii vor respecta spațiul, natura și regulile de fair-play. Scopul este să descoperim, să ne mișcăm, să fim creativi și să lucrăm împreună!

Sarcinile propriu-zise:
ROUND 1 – GĂSEȘTE ȘI CREEAZĂ!
Durata: 15 minute

Alegeți și rezolvați **minimum 3 dintre următoarele provocări**:

Provocare	**Punctaj**
1. Găsiți o frunză și descrieți-o prin 3 adjective.	5 p
2. Găsiți un copac și creați o comparație.	10 p

3. Găsiți un element din natură și creați un epitet pentru acesta. 10 p
4. Fotografiați un colț al curții și dați-i un titlu de maximum 5 cuvinte. 10 p
5. Găsiți ceva care vă amintește de o operă literară studiată și explicați alegerea în maximum o propoziție. 15 p

Regulă: Pentru fiecare provocare rezolvată, realizați o fotografie și transmiteți-o pe grupul de WhatsApp.

ROUND 2 – CUVINTE ÎN MIȘCARE

Durata: 10 minute

Provocarea 1 – Verbul în acțiune 10 p

Alegeți un verb care exprimă mișcare și realizați o fotografie în care întreaga echipă îl reprezintă.
Exemple: *a alerga, a sări, a zbura, a înainta.*

Provocarea 2 – Imagine și cuvânt 15 p

Realizați o fotografie în care întreaga echipă reprezintă, prin poziție și expresie corporală, un singur cuvânt.
Exemple: **forță, libertate, victorie, echilibru, energie, curaj.**

ROUND 3 – PROVOCAREA FINALĂ

Durata: 10 minute

Realizați **o singură fotografie de echipă** care să combine:
- un element din natură;
- un element sportiv;
- un cuvânt sau un mesaj creativ.

Adăugați fotografiei un **titlu de maximum 5 cuvinte**.

Punctaj: 20 puncte

- Creativitate – 5 p
- Mesaj – 5 p
- Legătura dintre natură și sport – 5 p
- Implicarea echipei – 5 p

FINAL – PREMIERE

Durata: 5 minute

Punctele obținute de fiecare echipă în cele 3 runde se adună și se oferă premiile:

🏅 **NATURE CHAMPIONS:** Clasa cu cel mai mare punctaj;
📻 **BEST PHOTO:** Cea mai creativă fotografie;
✍️ **BEST WORDS:** Cel mai inspirat răspuns/mesaj;
🤝 **BEST TEAM SPIRIT:** Echipa care a demonstrat cea mai bună colaborare.

Ambele grupe vor primi o formă de recunoaștere/premiere.

Reflecție finală

Durata: 3-5 minute

După încheierea activității, elevii răspund oral la următoarele întrebări:

6. Ce provocare v-a plăcut cel mai mult?
7. Ce a fost mai dificil: să găsiți elementul potrivit sau să găsiți cuvintele potrivite?
8. Cum a contribuit fiecare membru al echipei?
9. Ați observat în curtea școlii lucruri pe care nu le remarcaserăți înainte?
10. Cum poate deveni un spațiu obișnuit o sursă de inspirație pentru scriere și creativitate?

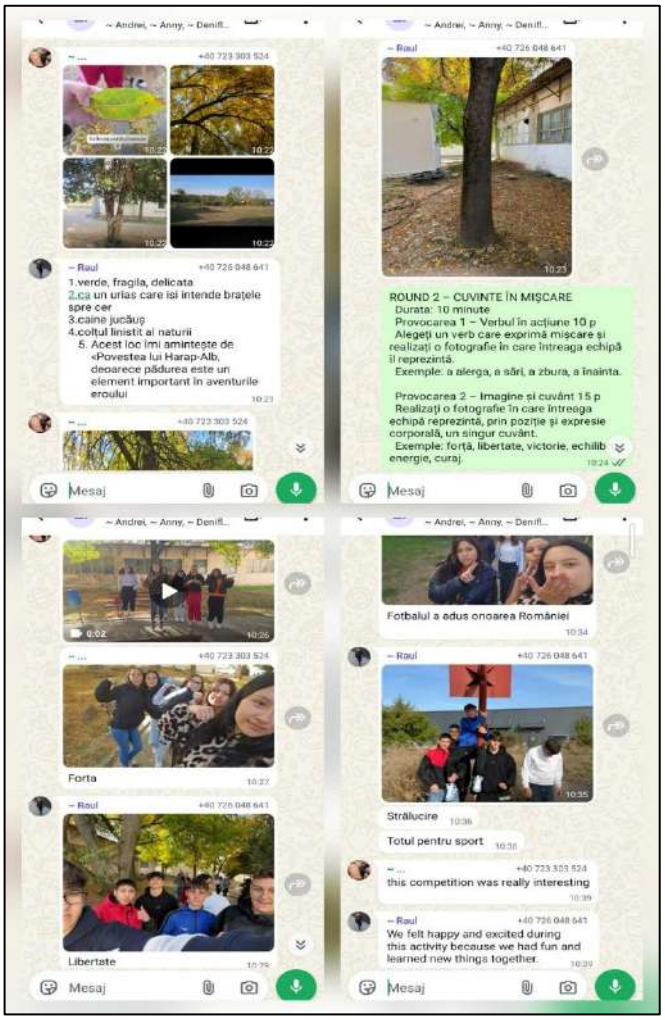
Rezultatele activității

Activitatea urmărește transformarea spațiului familiar al curții școlii într-un spațiu de explorare, comunicare și creație.

Prin intermediul jocului, elevii sunt încurajați să privească mediul înconjurător dintr-o perspectivă nouă și să transforme ceea ce observă în cuvinte, imagini și mesaje.

Activitatea valorifică metoda de tip *Scavenger Hunt* experimentată în cadrul mobilității Erasmus+ și demonstrează posibilitatea adaptării și transferului unei metode de învățare nonformală la disciplina *Limba și literatura română*, în funcție de particularitățile elevilor și de contextul școlar.







Fișă de activitate – „Copacul stării de bine”

prof. Andreea-Diana Savu

Jocurile și activitățile creative reprezintă modalități eficiente de implicare a elevilor în procesul educațional, oferindu-le posibilitatea de a reflecta asupra propriilor experiențe, emoții și nevoi într-un cadru relaxat și sigur. Activitățile de tip *learning by doing* stimulează comunicarea, cooperarea, creativitatea și dezvoltarea socio-emoțională a elevilor.

Activitatea de mai jos a fost inspirată de metodele și activitățile experimentate în cadrul cursului de formare „Wellbeing in Nature: Outdoor Activities for Mental & Physical Health”, desfășurat în perioada 27 aprilie–2 mai 2026 în Lisabona, Portugalia. Cursul a fost organizat de furnizorul de formare Europass Teacher Academy și finanțat de Comisia Europeană în cadrul programului Erasmus+.

Activitatea reprezintă o adaptare a temelor și metodelor abordate în cadrul cursului, în special a celor referitoare la starea de bine, conștientizarea emoțiilor, gestionarea situațiilor dificile și relația dintre natură, mișcare și sănătatea fizică și emoțională.

Acest material reflectă doar opinia autorului și nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene

Disciplina: Limba și literatura română
Clasele: a VI-a, a XI-a C
Tema: *Copacul stării de bine*
Tipul activității: Activitate de reflecție și exprimare creativă/activitate de grup
Durata: 50 de minute
Locul desfășurării: sala de clasă
Competențe generale:

1. Participarea la interacțiuni verbale în diverse situații de comunicare prin receptarea și producerea textului oral;

4. Folosirea modalităților de analiză și interpretare a textelor literare și nonliterare.

Competențe specifice:

1.2. Prezentarea unor informații, idei, sentimente și puncte de vedere în texte orale, participând la discuții pe diverse teme sau pornind de la textele citite/ascultate;

4.2. Aplicarea conștientă a achizițiilor lexicale și semantice de bază, din limba română standard, pentru exprimarea corectă a intenției comunicative.

Activitatea *COPACUL STĂRII DE BINE*
Scopul activității:

Stimularea reflecției asupra stării de bine și identificarea unor resurse personale și strategii simple care îi pot ajuta pe elevi să gestioneze situațiile dificile și să își mențină echilibrul emoțional.

Activitatea valorifică metafora copacului, element prezent în natură și ușor de asociat cu ideea de creștere, echilibru, reziliență și dezvoltare personală.

Materiale:

- o coală mare / flipchart pentru realizarea copacului;
- foi colorate;
- foarfecă;
- lipici;
- carioci.

Sarcinile propriu-zise:
ETAPA 1 – *CONSTRUIM COPACUL*
Durata: 5 minute

Profesorul pregătește un copac mare, realizat pe o coală de flipchart, cu **trunchi și crengi, dar fără frunze**.

În partea superioară a panoului se scrie: **COPACUL STĂRII DE BINE**

Profesorul explică elevilor metafora activității:

„Așa cum un copac are nevoie de lumină, apă, hrană și îngrijire pentru a crește, și oamenii au nevoie de anumite lucruri pentru a se simți bine și pentru a se dezvolta.”

ETAPA 2 – *FRUNZELE STĂRII DE BINE*

Durata: 10 minute

Fiecare elev primește **2-3 bucăți de hârtie verde**, pe care le decupează sub forma unor frunze.

Pe fiecare frunză scrie **un lucru care îi aduce stare de bine**.

Exemple:

- natura;
- familia;
- prietenii;
- muzica;
- sportul;
- lectura;
- somnul;
- plimbările;
- timpul petrecut afară;
- râsul;
- liniștea;
- hobby-urile.

După completare, elevii lipesc frunzele pe crengile copacului.

Întrebare pentru reflecție:

„Observăm că lucrurile care ne fac bine sunt aceleași pentru toți?”

Elevii pot observa că unele nevoi sunt comune, în timp ce altele sunt personale.

ETAPA 3 – *STRATEGII PENTRU ZILE DIFICILE*

Durata: 10 minute

Elevii primesc hârtie de altă culoare și decupează **frunze de toamnă**.

Pe acestea completează propoziția:

„Când mă simt stresat/trist/nervos, mă poate ajuta să...”

Exemple:

- ies puțin afară;
- respir adânc;
- vorbesc cu cineva;
- ascult muzică;
- fac mișcare;
- mă plimb;
- petrec câteva minute în liniște;
- fac ceva ce îmi place.

Frunzele sunt așezate pe o ramură separată a copacului, intitulată: **„Strategii pentru zile dificile”**

Profesorul poate sublinia faptul că **nu există o singură soluție potrivită pentru toată lumea** și că este important ca fiecare persoană să își identifice propriile strategii de gestionare a emoțiilor.

ETAPA 4 – *DE CE AVEM NEVOIE PENTRU A CREȘTE?*

Durata: 10 minute

Deasupra copacului este amplasat un **soare mare**, realizat din hârtie galbenă.

Pe razele soarelui, elevii notează lucruri de care oamenii au nevoie pentru a se dezvolta și a avea o stare de bine.

Exemple: **grijă, respect, prietenie, odihnă, mișcare, natură, încredere, siguranță, echilibru, timp pentru noi** etc.

Profesorul conduce o scurtă discuție pornind de la întrebarea: **„De ce are nevoie un om pentru a crește frumos, la fel cum are nevoie un copac?”**

ETAPA 5 – *FLOAREA MEA*

Durata: 7 minute

Fiecare elev primește o floare din hârtie și completează: **„Un lucru pe care îl pot face chiar de astăzi pentru starea mea de bine este...”**

Răspunsurile pot fi personale și concrete.

Exemple:

- „să petrec mai mult timp afară”;
- „să mă odihnesc suficient”;
- „să vorbesc atunci când ceva mă deranjează”;
- „să fac mai multă mișcare”;
- „să citesc înainte de culcare”.

Florile sunt lipite la baza copacului.

PRODUSUL FINAL

La final, panoul va cuprinde:

🌞 **SOARELE**

De ce avem nevoie pentru a crește?

⬇️

🌳 **COPACUL**

Ce ne face să ne simțim bine?

⬇️

🍂 **FRUNZELE**

Ce putem face atunci când trecem printr-o perioadă dificilă?

⬇️

🌸 **FLORILE**

Ce aleg să fac pentru starea mea de bine?

Panoul poate fi păstrat și expus în sala de clasă, devenind un **produs vizual al activității de grup**.

REFLECȚIE FINALĂ

Durata: 8 minute

Activitatea se încheie printr-o discuție de grup, pornind de la câteva întrebări:

1. Ce a fost cel mai ușor de exprimat: lucrurile care ne fac bine sau strategiile pentru momentele dificile?
2. Am descoperit lucruri comune între noi?
3. Ce strategie pentru gestionarea unei emoții dificile vi se pare cea mai utilă?
4. De ce credeți că natura și mișcarea pot contribui la starea de bine?
5. Care este un lucru concret pe care îl puteți face pentru voi începând de astăzi?

REZULTATELE ACTIVITĂȚII

Activitatea urmărește crearea unui context sigur și relaxat în care elevii să își exprime ideile, să reflecteze asupra propriilor nevoi și să descopere strategii simple pentru menținerea stării de bine.

Prin utilizarea metaforei copacului, concepte precum echilibrul, creșterea, grija, reziliența și dezvoltarea personală sunt transformate într-o experiență vizuală și participativă.

Activitatea valorifică temele abordate în cadrul mobilității *Erasmus+* și demonstrează posibilitatea adaptării și transferului unor metode de învățare experiențială și socio-emoțională în contextul școlar, prin activități accesibile și creative.

În același timp, activitatea evidențiază importanța stării de bine în procesul educațional și creează un produs colectiv al clasei, construit prin contribuția fiecărui elev.



