

RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DESCHISĂ (RED)

„Roboțelul care visa să devină copil”

Activitate Integrată Transdisciplinară (ADP + ADE + ALA)

**Autor: Prof.ed.timp. Mihaela-Angela Moldovan
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „DACIA” TÂRGU MUREȘ**

Conceptul Pedagogic

Focus: Auto-conștientizarea emoțiilor prin poveste terapeutică și art-terapie, stimulând reziliența psihologică la preșcolari cu ajutorul instrumentelor digitale.

ADP: Întâlnirea de Dimineață

Conectare și Emoție

1. **Salutul:** „*Roboțelul cu emoții*” -recunoașterea stării proprii.
2. **Calendarul naturii:** Operat digital prin aplicația *Basse 44*.
3. **Captarea atenției:** Mesaj digital prin aplicația *VOZO.AI*.
4. **Energizare:** Tranziția ritmică: „*Tiki-Taka*”, „*Musicogrami*”



ADE: DOS-Povestea Roll-Up

Utilizăm tehnica Roll-Up pentru a derula vizual călătoria emoțională a robotului prin lumea emoțiilor. Această metodă stimulează atenția vizuală și curiozitatea.

Cele șase emoții: Bucurie, Tristete, Furie, Frică, Iubire și Recunoștință. Fiecare emoție devine o „piesă color” în inima vie a robotului.



ADE: DEC- Pictură Colectivă

Obiective Pedagogice

Dezvoltarea motricității fine, cooperarea în grup și exprimarea plastică a „lumii roboților” pe o suprafață mare de lucru în comun.

Tehnica Amprentării

Folosim cuburi Duplo pentru a picta colectiv roboții. Această activitate transformă obiectele de construcție în instrumente plastice.



ALA I: Centre de Activitate



1. Construcții

„Robotul meu - emoția mea!”:

Utilizarea șuruburilor, piulițelor și nasturilor pentru a crea fețe emoționate .



2. Știință

„Căsuțe colorate și emoționate”

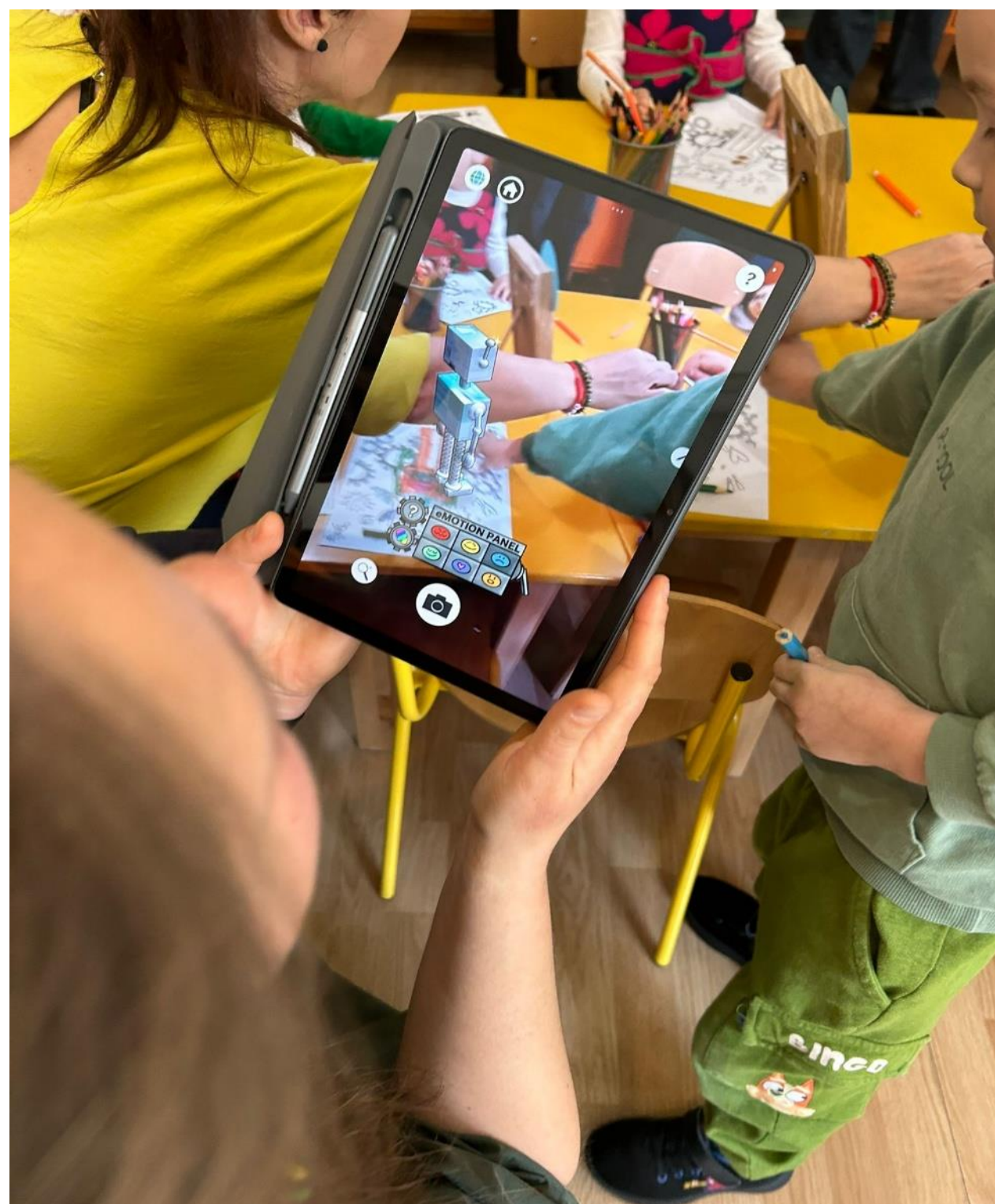
Joc logic de identificare a coordonatelor (culoare și număr) pentru căsuțele roboților.



3. Artă

„Cel mai strălucitor robot!”

O tehnică senzorială prin care copiii experimentează rezistența materialului și strălucirea acestuia. Stimulează coordonarea oculo-motorie. Oferă feedback senzorial diferit de hârtie, rezultat estetic fiind de impact .

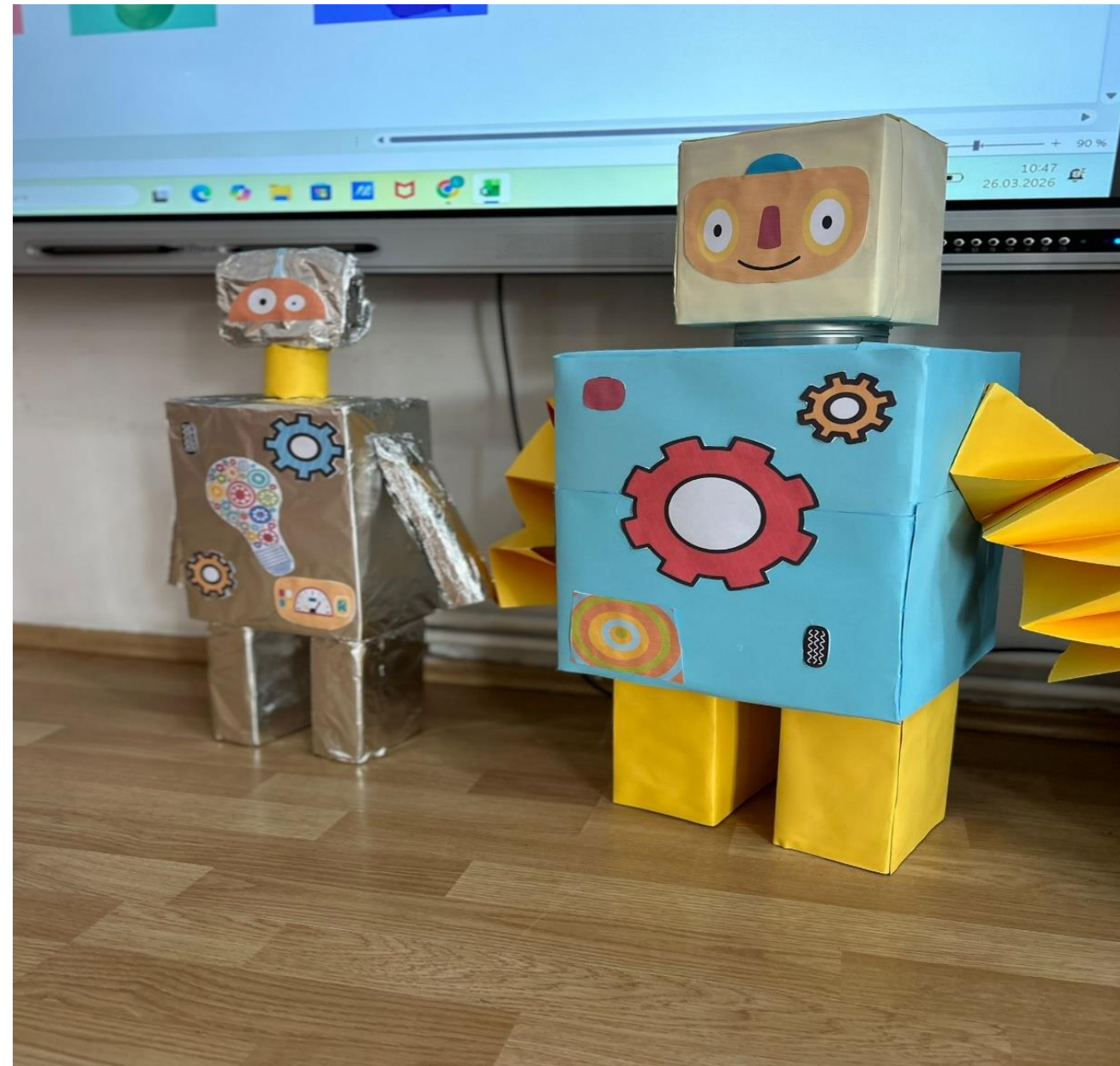


4. Joc de rol

„Designeri de roboți 3D” -Realitate Augmentată

Prin aplicatia Quivervision, roboții colorați de copii prind viață în format 3D pe tabletă. Această etapă leagă efortul artistic manual de magia tehnologiei digitale, oferind o experiență de învățare memorabilă

Impactul Activității



Spre o Inimă Vie

Fiecare etapă a proiectului a fost concepută pentru a transforma „metalul rece” în „suflet cald”. Copiii nu doar învață despre roboți, ci învață să fie mai empatici și conștienți.

ALA 2: Jocuri de Final



„Bowling cu emoții”

Doborârea emoțiilor negative pentru relaxare



„Atenție, să nu scapi emoția!”

Joc de colaborare în perechi pentru a plimba emoțiile pe o suprafață înclinată fără să o scape

Digital Toolbox (RED)

Platformă	Utilizare în Proiect	Etapă Didactică
Basse 44	Calendarul Naturii /Prezența	ADP (Moment Organizatoric)
VOZO.AI	Avatar digital / Captarea atenției	ADP (Introducere)
Quivervision	Realitate Augmentată(3D)	ALA 1 (Joc de Rol)
Genially / Padlet	Jocuri interactive / Evaluare	ADE/ Evaluare Finală



Vă mulțumesc!

Sper ca acest model de bună practică să vă inspire în activitățile voastre la grupă

BIBLIOGRAFIE:

1. *Curriculum pentru educație timpurie*, M.E.C.T., 2019;
2. Bocoș, M., Avram, I., Calatano, H., Someșan, E., *Pedagogia învățământului preșcolar. Instrumente didactice*, 2009, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca;
3. Bocoș, M., Cârlogea, L., Drăghici, C., *Antologie de proiecte tematice pentru activități integrate*, Editura Diana, 2011, București;
4. Chiș, O., Tătaru, L., Glava, A., *Piramida cunoașterii - repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, 2014, Editura Diamant, Pitești;
5. Glava, A., Balasz-Mureșan, D.L.O., Tătaru, L., “ *Elemente de didactică a educației timpurii- Ghid de bune practici*”, 2023, Editura Diamant;

Resurse media: Pinterest, Didactic.ro, Canva, Wordwall, GENIALLY, BASSE44, QUIVER, GEMINI, LUMIO, VOZO AI, PADLET

