

PROIECT DIDACTIC

MOTTO: „TEHNOLOGIA NE ARATĂ LUMEA, NATURA NE FACE FERICIȚI.”

Unitatea de învățământ: Grădinița „Căsuța fermecată” Luduș

Grupa: Mijlocie „Licuricilor”

Educatoare: Szasz Petruța, Tocaciu Diana

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

Tema săptămânii independente: „Micii exploratori în lumea tehnologiei”

Tipul activității: De comunicare și însușire de noi cunoștințe

Tema zilei: „**DETECTIVII LUI PIXEL**”

Forma de realizare: Activitate integrată

Domenii experiențiale vizate: ADP + ADE (DȘ) + ALA

Forma de organizare: Frontal, pe grupuri mici și individual

I. SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Stimularea spiritului de observație și a gândirii logice prin explorarea senzorială a „pixelului” ca micro-structură a lumii digitale, pentru a diferenția realitatea analogică (natură), de cea virtuală.

II. INVENTARUL ACTIVITĂȚILOR:

Etapa I

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP)

- **Întâlnirea de dimineață:** „Surprizele pătrățelelor colorate”
- **Rutine:** Primirea copiilor, micul dejun , igiena personală, „Suntem pătrățele ordonate” (exersarea deprinderilor de ordine);
- **Tranziții:** „Marșul Detectivilor” (joc ritmic), „Pasul Pixelului” -mers ritmat

Etapa II

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE)

DOMENIUL ȘTIINȚE: „Micii cercetători”- activitate de cercetare prin experimente

Etapa III

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA)

- **Artă:** „Chipul lui Pixel”-pictură prin amprentare cu bureței
- **Joc de masă:** „Frunze strălucitoare”-realizare frunze pe șabloane, pe masa luminoasă,cu pătrățele mici de sticlă colorată
- **Știință:** „ Magia culorilor ” - experiment

III. DOMENII DE DEZVOLTARE PERSONALĂ IMPLICATE

Dezvoltarea fizică a sănătății și igienei personale

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare
- Conduită senzorie-motorie pentru orientarea mișcării;

Comportamente vizate:

- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;
- Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul apropiat.

Dezvoltarea socio-emoțională

Dimensiuni ale dezvoltării:

-Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate

Comportamente vizate:

- Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată
- Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice.

Capacități și atitudini de învățare

Dimensiuni ale dezvoltării :

-Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;

-Activare și manifestare a potențialului creativ

Comportamente vizate:

- Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi
- Manifestă creativitate în activități diverse

Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii

Dimensiuni ale dezvoltării:

-Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;

-Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute.

Comportamente vizate:

- Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)
- Asimilează unele elemente ale scrisului și folosește diferite modalități de comunicare grafică și orală pentru transmiterea unui mesaj

Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii

Dimensiuni ale dezvoltării:

-Cunoștințe și deprinderi pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat

Comportamente vizate: .

- Explorarea proprietăților unor materiale .
- Utilizarea unor **instrumente** de explorare (microscop, lupă).

IV. OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- ✓ **O1** : Să identifice **pixelul**, prin observarea directă pe tabla inteligentă, a detaliilor mărite cu microscopul digital, verbalizând minim două caracteristici.
- ✓ **O2** : Să compare structura organică a frunzei, cu structura geometrică din alcătuirea imaginilor digitale, precizând minim o asemănare și o deosebire.
- ✓ **O3**: Să completeze imagini cu „Chipul lui pixel” prin pictare a pătratelor.
- ✓ **O4** : Să plaseze „pixeli” (pătrățele sticloase) pe un șablon, respectând coordonate simple (sus, jos, stânga, dreapta).
- ✓ **O5** : Să realizeze un experiment folosind oțet și bicarbonat.

V. STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee didactice:conversația, explicația, observația, dezbateră, cercetarea, observarea sistematică, problematizarea, expunerea, exercițiul, turul galeriei.

Mijloace didactice:calendarul naturii, microscop, lupe, masă luminoasă, șabloane, materiale din natură, tablete, truse, acuarele, bureții, pătrățele de sticlă, pipete, tablă interactivă.

Resurse:

- **Umane:** preșcolarii grupei și educatoarea
- **Spațiale:**Sala de grupă
- **Temporale:**o zi

Strategii, metode și instrumente de evaluare:

- evaluativ-stimulative: aprecierea, încurajarea verbală
- frontală, realizată pe parcursul activității.
- finală, prin analiza produselor activității și a deprinderilor formate

Bibliografie:

- Reperele fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie (RFIDT)
- „Curriculum Pentru Educația Timpurie - 2019”,
- Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, 2019
- Bocoș M., Catalano H. (2008). *Pedagogia învățământului primar și preșcolar, Vol.I*, Cercetări-acțiune, Ed. Presa Universitară Clujeană
- Catalano, H., Albulescu, I. (2018). *Pedagogia jocului și a activităților ludice*, București: Editura Didactică și Pedagogică;
- M. Taiban, M. Petre, V. Nistor, A. Berescu – Jocuri didactice pentru grădinița de copii, Editura Didactică și Pedagogică, București

HARTA PROIECTULUI



SCENARIUL DIDACTIC

Activitatea debutează cu întâlnirea de dimineață prinașezarea copiilor pe „pătrățele” urmată de salutul educatoarei:

DIMINEAȚA A SOSIT

TOȚI COPIII AU VENIT

IN SEMICERC SĂ NE-ADUNĂM

CU TOȚII SĂ NE RESPECTĂM

A INCEPUT O NOUĂ ZI

BUNĂ DIMINEAȚA COPII!

-„**Bună dimineața, mici cercetători!** Știți de ce v-am numit așa? Fiindcă astăzi vetipăși pe urmele unei cercetări, unei investigații, deocamdată secrete.

ACUM DE VORBĂ SĂ STĂM

FIECARE SĂ NE SPUNĂ

DACĂ ARE O ZI BUNĂ

IAR DACĂ E ZI CU NOR

NOI GRUPA PĂTRĂȚELELOR

VOM SPUNE CĂTE CEVA

NORII ÎI VOM ALUNGA

-„Să alungăm norii din suflete, și să aducem lumină, fiindcă licuricii au nevoie de lumină să strălucească”. Ca să ne trezim ecranele minții, avem nevoie de o conexiune!” Educatoarea merge în cerc și salută fiecare copil astfel. Împreună cu copilul,

formează un „pătrat” lipind degetele arătătoare și degetele mari (ca o fereastră). „Conectăm pătrățelul. [Numele copilului]! Ești gata să strălucești?”. Prezența va fi făcută pe un panou virtual.

-„Haideți să aprindem lumina cunoașterii și să vedem caracteristicile zilei de azi!”.Se discută aspectele zilei.

La **Vreme** chemăm soarele sa ne dea lumină. Azi avem nevoie să strălucim.

Cine privește zâmbitor

E soarele strălucitor

El râde tuturor copiilor

Și găzelor, și florilor

Noi te iubim soare frumos

Când râzi și ne privești duios

Natura parcă-i o regină

Sub raza ta și sub a ta lumină

La **Zilele Săptămânii**, pe un recitativ ritmic copiii marchează nu doar ziua actuală ci și celelate zile..

Prima este cea de luni

Marți urmează ce să spui

Miercuri va veni și ea

Joi urmează uite așa

Vineri este mai aproape

Sâmbătă la toți ne place

Și urmează la final

O duminică în dar.

Urmează **împărtășirea cu ceilalți**, unde dintr-un coșuleț cu pătrate colorate, copiii aleg fiecare câte două obiecte și sunt solicitați să privească prin ele și să spună ce observă în legătură cu culoarea din jurul lor.

Urmează jocul culorilor, printr-un cerc al pătratelor.

Noutatea zilei este Pixel.El printr-un mesaj virtual, ne provoacă să descoperim din ce sunt făcute pozele și imaginile de pe ecrane.

„Salutare, mici detectivi cu ochi ageri!”

Eu sunt Pixel, cel mai mic pătrățel de lumină de pe tabla voastră. De obicei, stau ascuns împreună cu milioane de frați de-ai mei, atât de strâns lipiți, încât voi vedeți doar poze frumoase, nu și pe noi.

*Astăzi vă invit în **LABORATORUL DE ȘTIINȚĂ** să detectați secretele mele. Dacă reușiți să vedeți din ce sunt făcut, veți afla secretul tuturor ecranelor din lume!*

Fiți atenți, căutați doar liniile drepte și colțurile de pătrățel! Suntem peste tot, dar ne lăsăm văzuți doar de detectivii cei mai isteți.

Aștept să mă descoperiți și să ne împrietenim.

Imediat după mesaj, copiii primesc „halatele de cercetători”, după care vor trece prin poarta pixelatăspre Universul de știință folosind **traseul pătratelor** pe ritmurile unei melodii sacadate.

La prima oprire, „Detectivii” pășesc în laboratorul de cercetare unde se anunță obiectivele activității și însemnătatea lui Pixel printr-o exemplificare a faptului că pixelii suntmesagerii care ne ajută să vedem lumea prin ecrane.

Prima oprire în laboratorul de cercetare ne duce spre „Ochiul de detectiv la microscopul digital”. **Copiii vor observa pe masă frunze naturale și microscopice.** Vor pune la cererea educatoarei frunza sub microscopul digital, imaginea fiind proiectată pe ecran.

- „Microscopul se uită la frunză, dar cum ne trimite el poza pe perete? El taie frunza în mii de bucățele mici de lumină numite pixeli și le trimite prin cablu!”

Are loc primul experiment. Copiii vor mișca încet frunza sub microscop.

- „Vedeți cum pixelii de pe ecran se sting și se aprind repede ca să schimbe imaginea? Ei muncesc tot timpul ca noi să vedem mișcarea!”

„Frunza care se simte” (Realitatea). Educatoarea îndeamnă fiecare copil să observe frunza reală.

- „Dacă mângâiem frunza asta, cum se simte? E moale? E rece? O putem mirosi?”

- „Aceasta este frunza **adevărată**. Ea a crescut în copac și este făcută din apă și soare.” Arată apoi spre imaginea uriașă de pe Tabla Interactivă.

- „Uitați-vă la frunza de pe perete. O putem mirosi? Dacă o atingem, simțim frunza sau simțim sticla tablei?”. Un copil atinge ecranul și spune ce simte.

Întrebarea de cercetare: „De ce frunza de pe perete este atât de mare? Pentru că cineva o ajută. Haideți să vedem cine!”.

- „Uitați-vă bine: imaginea e făcută din mii de puncte mici de lumină. Aceștia sunt **PIXELII**. Ei sunt ca niște soldăței de lumină care s-au aliniat ca să ne arate nouă frunza uriașă.” Se pune frunza reală lângă imaginea de pe ecran.

- „Frunza din mâna mea are pătrățele (pixeli)?”

- „Frunza de pe ecran are pătrățele?”

Concluzia: „Deci, pixelii trăiesc doar în ecrane (tablete, TV, tablă). Ei sunt 'beculețele' care desenează pentru noi ceea ce microscopul vede sub lupă.”

Următoarea activitate de cercetare ne duce spre : „Lupa vs. Ecranul – Cine spune adevărul?” Se cere copiilor să ia lupa și să privească frunza de pe masă.

-„Priviți prin lupă! Ce s-a întâmplat cu frunza? S-a făcut mai mare sau a rămas mică?” . „Dacă vă uitați foarte, foarte aproape prin lupă, vedeți pătrățele de lumină sau vedeți liniile frunzei?”

-**Concluzia:** „Lupa ne ajută să vedem **frunza adevărată** mai bine. Ea doar ne împrumută niște 'super-ochi'.”

Li se arată apoi aceeași frunză pe tabletă. Se va face **Zoom**(mărire) până când imaginea devine neclară și apar pătrățelele.

-„Acum uitați-vă la frunza de pe ecran. Când o mărim mult de tot, mai arată ca frunza de pe masă?”. „Aici nu avem o frunză adevărată sub sticlă. Avem o armată de **pixeli**. Ei sunt ca niște cuburi mici de construcție făcute din lumină. Pe ecran, imaginea se rupe în pătrățele pentru că e construită de computer.”

Se va pune un copil să pună lupa deasupra tabletei (peste imaginea frunzei).

-„Ce vedem acum prin lupă? Vedem frunza reală sau vedem 'beculețele' (pixelii) tabletei?” Copiii vor vedea că lupa, pe ecran, arată și mai clar punctele de culoare (roșu, verde, albastru). Deci, lupa ne arată secretul tabletei: **tot ce vedem pe ecrane este făcut din pixeli, dar dacă punem lupa pe frunza din mână, acolo nu sunt pixeli, acolo e natura.**” Concluzie:

1. „Unde locuiesc pixelii: pe frunza din curte sau pe ecranul tabletei?”
2. „De ce avem nevoie de pixeli pe ecran?” (Răspuns: Ca să poată desena pozele pe care le vedem).

Ultimul experiment duce spre „**Puzzle-ul uriaș de pe ecran**” (**Digital vs. Real**), unde se deschide un program de desen simplu pe tablă și se setează un creion foarte gros și „pătrățos”.

-„Pixel vrea să deseneze o frunză, dar el e mic. Haideți să-i dăm colegi. Fiecare copil vine la tablă și atinge ecranul o singură dată. La fiecare atingere apare un **pătrățel colorat** (un pixel). Dacă ne apropiem de tot, vedem pătrățelele. Dacă ne depărtăm la perete, vedem frunza întreagă. Concluzie:

1. „Poate un singur pixel să ne arate o frunză întreagă?” (Nu, are nevoie de prieteni).
2. „Dacă un pixel 'se îmbolnăvește' și se stinge, ce vedem în locul lui pe ecran?” (Un punct negru/gol).
3. „Frunza de afară are nevoie de pixeli ca să fie frumoasă?” (Nu, ea are nervuri și viață, doar pozele au pixeli).

În pași ritmați micii detectivi vor ajunge la **centre** unde vor descoperi materiale atractive pentru joaca cu „pixeli”. La **Centrul Artă** „Chipul lui Pixel” va fi realizat cu ajutorul unor ștampile și acuarele. La **Centrul Joc de masă copii** vor alcătui cu ajutorul unor bucățele mici de sticlă, pe masa luminoasă, frunze strălucitoare, iar la **Centrul Știință** vor experimenta cu printr-un experiment cu „Praful magic și pipete” magia culorilor. Se va face un tur în jurul centrelor, după care audiența și copiii împreună vor participa la un joc.

Prin conversația finală, copiii au sintetizat achizițiile dobândite, exprimând ce au învățat și ce le-a plăcut cel mai mult. S-au evidențiat ideile principale: existența pixelilor în lumea digitală, rolul acestora în formarea imaginilor și diferența dintre obiectele reale și cele virtuale.

Educatorea a realizat aprecieri verbale individuale și colective, încurajând participarea activă, cooperarea și creativitatea manifestată pe parcursul activității. Drept recompensă simbolică, copiii au primit stickere tematice („Detectiv de pixeli”) și au fost felicitați pentru spiritul de observație și pentru munca în echipă.

În final, activitatea s-a încheiat printr-un mesaj motivațional:

„Astăzi ați descoperit secretul pixelilor, dar cel mai important este că ați învățat să priviți lumea cu ochi de cercetători curioși și isteți!”

Astfel, demersul inovativ a contribuit la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului investigativ și a competențelor digitale timpurii, realizând o îmbinare armonioasă între explorarea tehnologică și contactul direct cu natura.

Activitatea s-a încheiat într-o atmosferă pozitivă și motivantă, prin revenirea la personajul-surpriză Pixel, care a felicitat „micii detectivi” pentru descoperirile realizate în laboratorul de știință.

Momentele activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluarea
		Metode și procedee	Mijloace didactice	
1.Moment organizatoric	Se asigură condițiile psihopedagogice optime necesare desfășurării activității. Intrarea copiilor în sala de grupă se va realiza prin intermediul unei melodii, iar apoi copiii se vor așeza în semicerc.Salutul se realizează printr-un recitativ : DIMINEAȚA A SOSIT TOȚI COPIII AU VENIT IN SEMICERC SĂ NE-ADUNĂM CU TOȚII SĂ NE RESPECTĂM A INCEPUT O NOUĂ ZI BUNĂ DIMINEAȚA COPII! -,„Bună dimineața, mici cercetători! Știți de ce v-am numit așa? Fiindcă astăzi veti pașii pe urmele unei cercetări, unei investigații , deocamdată secrete. ACUM DE VORBĂ SĂ STĂM FIECARE SĂ NE SPUNĂ DACĂ ARE O ZI BUNĂ IAR DACĂ E ZI CU NOR NOI GRUPA PĂTRĂȚELELOR	Exercițiul Conversația		Aprecierea gradului de angajare activă și a stării de bine a copiilor Aprecierea

	VOM SPUNE CĂTE CEVA NORII ÎI VOM ALUNGA -,„Să alungăm norii din suflete, și să aducem lumină, fiindcă licuricii au nevoie de lumină să strălucească”.Ca să ne trezim ecranele minții, avem nevoie de o conexiune!” Educatoarea merge în cerc și salută fiecare copil astfel. Împreună cu copilul, formează un „pătrat” lipind degetele arătătoare și degetele mari (ca o fereastră). „Conectăm pătrățul. [Numele copilului]! Ești gata să strălucești?”. Prezența va fi făcută pe tabla inteligentă. -,„Haideți să aprindem lumina cunoașterii și să vedem caracteristicile zilei de azi!”. Se discută aspectele zilei. La Vreme chemăm soarele sa ne dea lumină. Azi avem nevoie să strălucim. Cine privește zâmbitor E soarele strălucitor El râde tuturor copiilor Și găzelor, și florilor Noi te iubim soare frumos Când râzi și ne privești duios Natura parcă-i o regină Sub raza ta și sub a ta lumină La Zilele Săptămânii, pe un recitativ ritmic copiii marchează nu	conversația	Calendarul naturii	acurateței răspunsurilor verbale
--	--	-------------	--------------------	--

	doar ziua actuală ci și celelate zile.. Prima este cea de luni Marți urmează ce să spui Miercuri va veni și ea Joi urmează uite așa Vineri este mai aproape Sâmbătă la toți ne place Și urmează la final O duminică în dar. Se completează ziua, luna, anotimpul. Urmează împărtășirea cu ceilalți, unde dintr-un coșuleț cu pătrate colorate, copiii aleg fiecare câte două obiecte și sunt solicitați să privească prin ele și să spună ce observă în legătură cu culoarea din jurul lor. Urmează jocul culorilor, printr-un cerc al pătratelor.		Tabla inteligentă	
2. Captarea atenției	Noutatea zilei este Pixel. El printr-un mesaj virtual, ne provoacă să descoperim din ce sunt făcute pozele și imaginile de pe ecrane. „Salutare, mici detectivi cu ochi ageri! Eu sunt Pixel, cel mai mic pătrățel de lumină de pe tabla voastră. De obicei, stau ascuns împreună cu milioane de frați de-ai mei, atât de strâns lipiți, încât voi vedeți doar poze frumoase, nu și pe noi. Astăzi vă invit în LABORATORUL DE ȘTIINȚĂ să detectați secretele mele. Dacă reușiți să vedeți din ce sunt făcut, veți afla	Surpriza	Tabla inteligentă	Observarea reacțiilor emoționale ale copiilor

	secretul tuturor ecranelor din lume! Fiți atenți, căutați doar liniile drepte și colțurile de pătrățel! Suntem peste tot, dar ne lăsăm văzuți doar de detectivii cei mai isteți. Aștept să mă descoperiți și să ne împrietenim. Imediat după mesaj, copiii primesc „halatele de cercetători”, după care vor trece prin poarta pixelată spre Universul de știință folosind traseul pătratelor pe ritmurile unei melodii sacadate.			
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	La prima oprire, „Detectivii” pășesc în laboratorul de cercetare unde se anunță obiectivele activității și însemnătatea lui Pixel printr-o exemplificare a faptului că pixelii sunt mesagerii care ne ajută să vedem lumea prin ecrane.	Conversația Explicația		Observarea atitudinii și a reacțiilor emoționale ale copiilor față de materialele intuite
4. Dirijarea învățării prin abordarea integrată a conținuturilor DȘ	Prima oprire în laboratorul de cercetare ne duce spre „Ochiul de detectiv la microscopul digital”. Copiii vor observa pe masă frunze naturale și microscopae. Vor pune la cererea educatoarei frunza sub microscopul digital, imaginea fiind proiectată pe ecran. - „Microscopul se uită la frunză, dar cum ne trimite el poza pe perete? El taie frunza în mii de bucățele mici de lumină numite pixeli și le trimite prin cablu!” Are loc primul experiment. Copiii vor mișca încet frunza sub microscop.	Conversația Explicația Demonstrația	Microscopae Frunze naturale	

	- „Vedeți cum pixelii de pe ecran se sting și se aprind repede ca să schimbe imaginea? Ei muncesc tot timpul ca noi să vedem mișcarea!” „Frunza care se simte” (Realitatea). Educatoarea îndeamnă fiecare copil să observe frunza reală. - „Dacă mângâiem frunza asta, cum se simte? E moale? E rece? O putem mirosi?” - „Aceasta este frunza adevărată. Ea a crescut în copac și este făcută din apă și soare.” Arată apoi spre imaginea uriașă de pe Tabla Interactivă. - „Uitați-vă la frunza de pe perete. O putem mirosi? Dacă o atingem, simțim frunza sau simțim sticla tablei?”. Un copil atinge ecranul și spune ce simte. Întrebarea de cercetare: „De ce frunza de pe perete este atât de mare? Pentru că cineva o ajută. Haideți să vedem cine!”. - „Uitați-vă bine: imaginea e făcută din mii de puncte mici de lumină. Aceștia sunt PIXELII. Ei sunt ca niște soldăței de lumină care s-au aliniat ca să ne arate nouă frunza uriașă.” Se pune frunza reală lângă imaginea de pe ecran. - „Frunza din mâna mea are pătrățele (pixeli)?” - „Frunza de pe ecran are pătrățele?” Concluzia: „Deci, pixelii trăiesc doar în ecrane (tablete, TV, tablă). Ei sunt 'beculețele' care desenează pentru noi ceea ce			Aprecierea acurateței răspunsurilor verbale
--	--	--	--	--

	microscopul vede sub lupă.” Următoarea activitate de cercetare ne duce spre :„Lupa vs. Ecranul – Cine spune adevărul?”Se cere copiilor să ia lupa și să privească frunza de pe masă. -„Priviți prin lupă! Ce s-a întâmplat cu frunza? S-a făcut mai mare sau a rămas mică?” . „Dacă vă uitați foarte, foarte aproape prin lupă, vedeți pătrățele de lumină sau vedeți liniile frunzei?” -Concluzia: „Lupa ne ajută să vedem frunza adevărată mai bine. Ea doar ne împrumută niște 'super-ochi'.” Li se arată apoi aceeași frunză pe tabletă. Se va face Zoom (mărire) până când imaginea devine neclară și apar pătrățelele. -„Acum uitați-vă la frunza de pe ecran. Când o mărim mult de tot, mai arată ca frunza de pe masă?”. „Aici nu avem o frunză adevărată sub sticlă. Avem o armată de pixeli. Ei sunt ca niște cuburi mici de construcție făcute din lumină. Pe ecran, imaginea se rupe în pătrățele pentru că e construită de computer.” Se va pune un copil să pună lupa deasupra tabletei (peste imaginea frunzei). -„Ce vedem acum prin lupă? Vedem frunza reală sau vedem 'beculețele' (pixelii) tabletei?” Copiii vor vedea că lupa, pe ecran, arată și mai clar punctele de culoare (roșu, verde, albastru). Deci, lupa ne arată secretul tabletei: tot ce vedem pe ecrane este făcut din pixeli, dar dacă punem lupa pe frunza din mână, acolo nu sunt	Conversația Explicația Demonstrația	lupe	
--	--	--	-------------	--

	pixeli, acolo e natura.”Concluzie: 3. „Undelocuiescpixelii: pe frunza din curtesau pe ecranultabletei?” 4. „De ce avem nevoie de pixeli pe ecran?” (Răspuns: Ca să poată desena pozele pe care le vedem). Ultimul experiment duce spre „Puzzle-ul uriaș de pe ecran” (Digital vs. Real), unde se deschide un program de desen simplu pe tablă și se setează un creion foarte gros și „pătrășos”. -„Pixel vrea să deseneze o frunză, dar el e mic. Haideți să-i dăm colegi. Fiecare copil vine la tablă și atinge ecranul o singură dată. La fiecare atingere apare un pătrățel colorat (un pixel). Dacă ne apropiem de tot, vedem pătrățelele. Dacă ne depărtăm la perete, vedemfrunzaîntreagă. Concluzie: 4. „Poate un singur pixel să ne arate o frunză întreagă?” (Nu, are nevoie de prieteni). 5. „Dacă un pixel 'se îmbolnăvește' și se stinge, ce vedem în locul lui pe ecran?” (Un punctnegru/gol). 6. „Frunza de afară are nevoie de pixeli ca să fie frumoasă?” (Nu, ea are nervuriși viață, doarpozele au pixeli).			Observarea atitudinii și reacțiilor emoționale ale copiilor față de materialele intuite Evaluarea calității și acurateței produselor activității
--	--	--	--	--

5. Obținerea performanței	În pași ritmați micii detectivi vor ajunge la centre unde vor descoperi materiale atractive pentru joaca cu „pixeli”. La Centrul Artă „ Chipul lui Pixel” va fi realizat cu ajutorul unor ștampile și acuarele. La CentrulJoc de masă copii vor alcătui cu ajutorul unor bucățele mici de sticlă, pe masa luminoasă, frunze strălucitoare. La Centrul Știință vor experimenta cu printr-un experiment cu „Praful magic și pipete” magia culorilor. Se va face un tur în jurul centrelor, după care audiența și copiii împreună vor participa la un joc.	Conversația Explicația Demonstrația Lucrul în echipă Munca individuală	Artă: acuarele pixuri pentru ștampilare foi reprezentând „Chipul lui Pixel” Joc de masă: masa luminoasă șabloane reprezentând frunze Pietricele colorate Știință: bicarbonat oțet colorat pipete	Observarea atitudinii și a reacțiilor emoționale ale copiilor față de materialele intuite Observarea nivelului de autonomie și responsabilitate în realizarea sarcinilor Aprecierea gradului de angajare activă și a stării de bine a copiilor
---	---	---	---	---

6. Asigurarea retenției și a transferului	După finalizarea sarcinilor la centrelucrările sunt afișate la vedere.Sub îndrumarea educatoarei, copiii se deplasează de la un centru la altul.La fiecare centru, un reprezentant al grupului explică ce au realizat, ce materiale au folosit și ce dificultăți au întâmpinat, după care au fost expuse pe „Expoziția lui Pixel”.	Conversația Explicația Turul galeriei		Evaluarea calității și acurateții produselor activității
7. Încheierea activității	Prin conversația finală, copiii au sintetizat achizițiile dobândite, exprimând ce au învățat și ce le-a plăcut cel mai mult. S-au evidențiat ideile principale: existența pixelilor în lumea digitală, rolul acestora în formarea imaginilor și diferența dintre obiectele reale și cele virtuale. Educatoarea a realizat aprecieri verbale individuale și colective, încurajând participarea activă, cooperarea și creativitatea manifestată pe parcursul activității. Drept recompensă simbolică, copiii au primit stickere tematice („Detectiv de pixeli”) și au fost felicitați pentru spiritul de observație și pentru munca în echipă.	Conversația	Recompense	Observarea reacțiilor emoționale ale copiilor

