



ȘCOALA GIMNAZIALĂ
"ION CREANGĂ", IAȘI



Erasmus+

PREZENTARE DE DISEMINARE – FORMARE ERASMUS+

PROIECTUL: 2025-1-RO01-KA121-SCH-000325317

Little Minds, Big Ideas

Reimagining Kindergarten Teaching

04. - 08.05.2026



10 Module



5 zile, 30 de ore



ITC International training center, Praga

CADRE DIDACTICE PARTICIPANTE:

PROF. ED. TIMPURIE: SIMIONEASA GABRIELA-PETRONELA

PROF. ED. TIMPURIE: TUDOSE ROXANA-MIHAELA

MISIUNEA CURSULUI

10

Module tematice

5

Zile de formare

30

Ore de curs

Scopul cursului a fost sprijinirea cadrelor didactice din educația timpurie în proiectarea unor experiențe de învățare creative, incluzive, atractive și adaptate viitorului, care să stimuleze curiozitatea, creativitatea și învățarea pe tot parcursul vieții încă de la vârste mici.

Cursul a urmărit îmbunătățirea calității procesului educațional prin metode interactive, bazate pe joc, colaborare, explorare, artă, tehnologie și învățare în natură. Totodată, cursul a susținut dezvoltarea unui climat educațional pozitiv și centrat pe copil, care valorifică potențialul fiecărui preșcolar și stimulează participarea activă, explorarea și plăcerea de a învăța.

Priorități Erasmus+ acoperite:

INCLUZIUNE & DIVERSITATE

TRANSFORMARE DIGITALĂ

TRANZIȚIE VERDE

DEMOCRAȚIE ȘI VALORI EUROPENE

CELE 10 MODULE ALE CURSULUI

01



PREDAREA COMPETENȚELOR
SECOLULUI XXI ÎN SALA DE
GRUPĂ DE LA GRĂDINIȚĂ

02



SPRIJINIREA COPIILOR MICI
ÎN DEZVOLTAREA GÂNDIRII
CRITICE ȘI CREATIVE

03



FOLOSIREA INTELIGENȚELOR
MULTIPLE PENTRU A AJUNGE
LA FIECARE COPIL

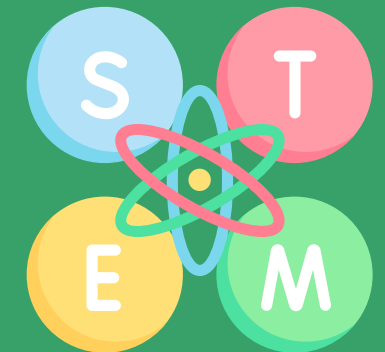
04

GAMIFICATION



ÎNVĂȚAREA PRIN JOC:
TRANSFORMAREA CLASEI
ÎNTR-UN SPAȚIU LUDIC

05



INTRODUCEREA STEM ÎNTR-
UN MOD DISTRACTIV LA
GRĂDINIȚĂ

06

Content and Language
Integrated Learning



UTILIZAREA METODEI CLIL ÎN
EDUCAȚIA TIMPURIE

07



ÎNVĂȚARE PRIN ARTĂ ȘI
TEATRU

08



INSTRUMENTE DIGITALE
SIMPLE PENTRU O ÎNVĂȚARE
INTERACTIVĂ ȘI PRIN JOC

09



ACTIVITĂȚI OUTDOOR
PENTRU ÎNVĂȚARE

10



SĂLI DE CLASĂ REALE,
PROVOCĂRI REALE

LUNI

Ziua 1

ACTIVITĂȚILE ZILEI



Ice-breaking
& networking



Schimb de bune practici

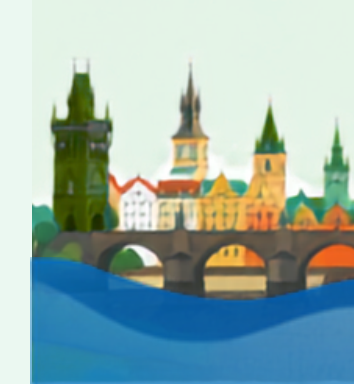
Grecia, Italia, Belgia,
Suedia



Modulul 1
Modulul 2



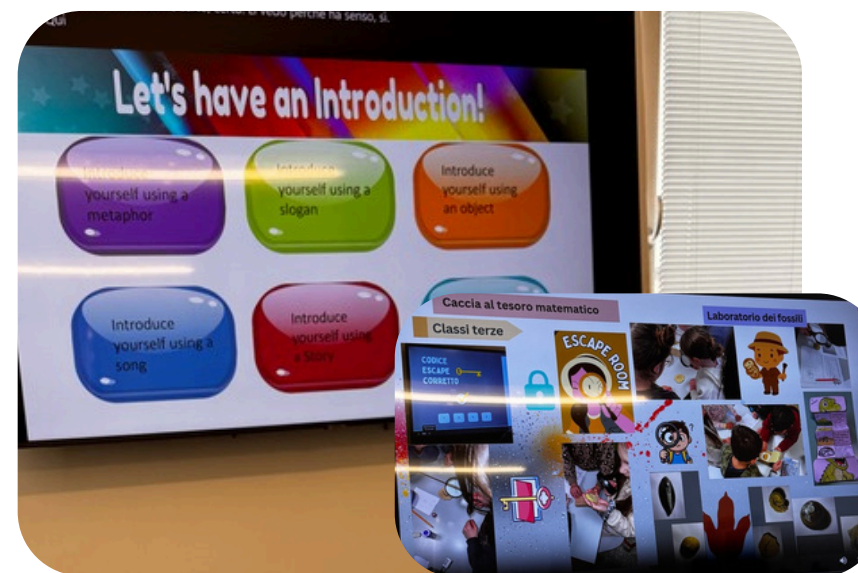
Tur ghidat
al orașului



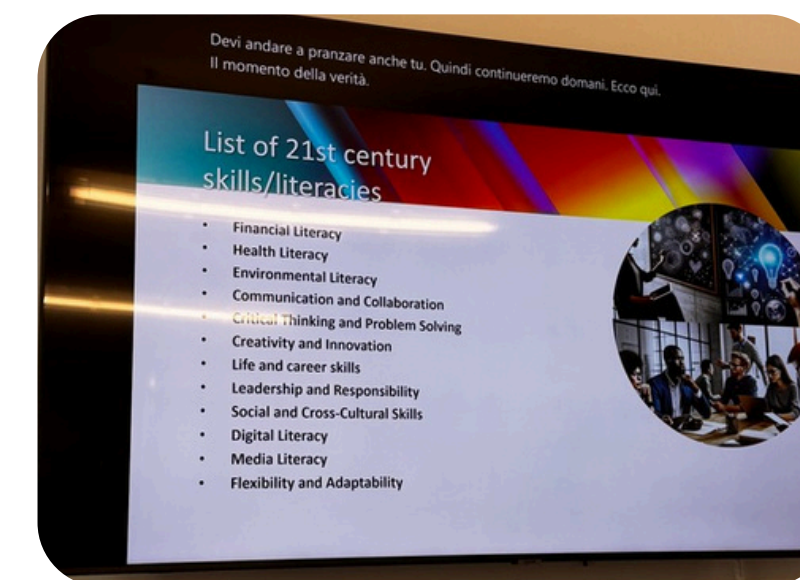
Prima zi a cursului a fost dedicată cunoașterii participanților și creării unui climat de colaborare.

ASPECTE ESENȚIALE

- ★ Dezvoltarea competențelor secolului XXI încă din grădiniță.
- ★ Comunicare, colaborare, creativitate și adaptabilitate prin joc.
- ★ Învățare prin explorare și experiențe autentice.
- ★ Stimularea curiozității și a inițiativei copiilor.
- ★ Formarea competențelor necesare societății viitorului.
- ★ Dezvoltarea gândirii critice și creative.
- ★ Utilizarea întrebărilor deschise și a reflecției.
- ★ Storytelling și provocări creative pentru stimularea imaginației.
- ★ Încurajarea găsirii mai multor soluții la aceeași problemă.
- ★ Dezvoltarea creativității și a rezolvării de probleme.



A avut loc un schimb de bune practici privind educația timpurie în țări precum Grecia, Belgia, Italia, Suedia și România.



Fiecare participant a prezentat particularități ale sistemului educațional din țara sa, evidențiind modalități de organizare și exemple de activități desfășurate cu preșcolarii.



A doua zi a fost dedicată dezvoltării gândirii prin activități interactive și experiențe de învățare adaptate nevoilor fiecăruia. Activitățile propuse ne-au încurajat să ieșim din tiparele obișnuite și să explorăm noi perspective asupra educației.

Universal Design for Learning

șanse egale de învățare, indiferent de abilități, dizabilități, vârstă, gen sau context cultural și lingvistic

Principles of UDL guidelines

<https://udlguidelines.cast.org/>

Activity Summary

Recognition Strategic Affective

Differentiation & UDL

UDL Planning for all students the beginning, even though future students are diverse

sound, music, audio video

closed captioning magazines

books & literature graphs

Construirea unui turn din pahare

Team Building - Cup Stacking

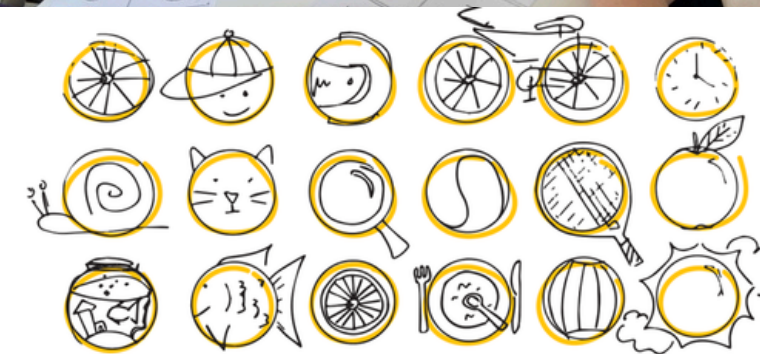
Instructions:

- Now, you will work together in a pair.
- You can speak together.
- Use all materials available.
- You will have 3-5 min to fulfill your task.
- We have Strict Rule: you can use only your index finger.

COMPETENȚE ESENȚIALE:

- Colaborarea
- Comunicarea eficientă
- Rezolvarea de probleme
- Gândirea critică și creativă
- Perseverența
- Motricitatea fină și coordonarea

Testul figurilor incomplete



Exerciții care sunt utilizate pentru evaluarea și stimularea creativității, fiind analizate aspecte precum fluența ideilor, flexibilitatea, originalitatea și capacitatea de elaborare a răspunsurilor creative.





STEM



Creativitate



Competențe digitale



Artă



Modulul 3
Modulul 5
Modulul 7

A treia zi a fost dedicată activităților STEM, dezvoltării creativității, competențelor digitale și discuțiilor despre artă. Am învățat cum să proiectăm experiențe educaționale interactive, care încurajează creativitatea, gândirea critică și aplicarea cunoștințelor în contexte reale.



PBS Kids Games

- platformă educațională de jocuri, concepută pentru a sprijini dezvoltarea copiilor prin activități interactive de învățare;
- jocuri atractive prin care copiii descoperă noțiuni de știință, tehnologie, inginerie și matematică într-un mod distractiv și accesibil.

STEAM ADVENTURES: Deserted Island



TINKERCARD Digital survival

- proiectarea unui kit de supraviețuire pe o insulă pustie.

“Cel mai înalt turn din hârtie”



“Harta insulei”



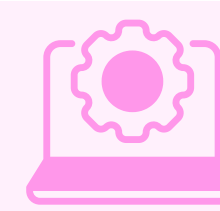
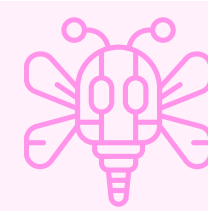
PROVOCĂRI STEM

- turnul din bețe și bezele
- adăpost pentru animale

“GET YOUR TICKET TO WATER CYCLE”



- am parcurs individual un material despre circuitul apei în natură.
- aceeași temă poate fi abordată prin modalități variate de învățare.

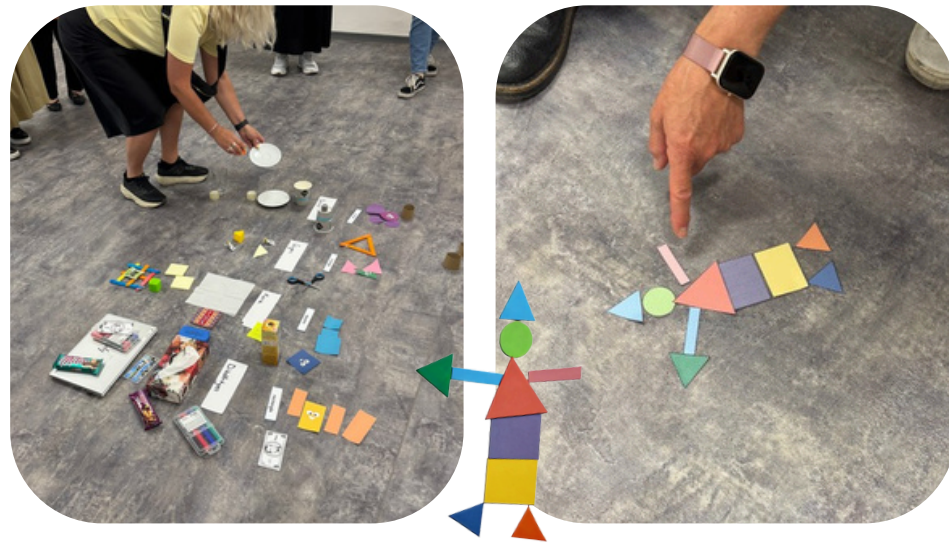


A patra zi a fost dedicată abordării CLIL, activităților outdoor precum și celor din sfera Biomimicry. Toate aceste tipuri de activități ne-au oferit atât soluții inovatoare inspirate din natură învățându-ne să dobândim o abordare pedagogică holistică, transformând mediul înconjurător într-un laborator autentic unde copii își însușesc cunoștințe pluridisciplinare, limbi străine și o gândire ecologică.

CLIL

Content and Language Integrated Learning

O abordare educațională prin care copiii învață simultan conținuturi specifice și o limbă străină.



Lecția a fost structurată în mai multe etape, pornind de la observare și identificare, continuând cu activități de memorie, comunicare, explorare și creație.

ACTIVITĂȚI ÎN AER LIBER



Explorare, colaborare și învățare

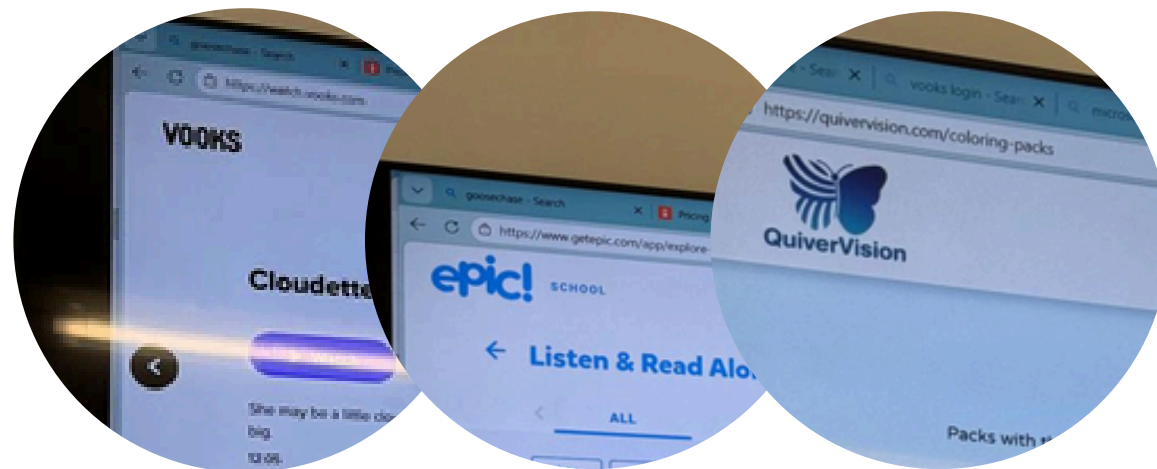
Am utilizat materiale naturale găsite în parc, precum crenguțe, frunze și pietre, pentru a realiza construcții și a rezolva diferite provocări.

BIOMIMICRY/BIOMIMETICA

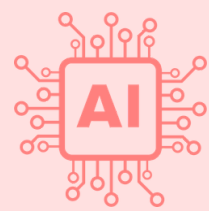
O abordare care urmărește identificarea soluțiilor dezvoltate de natură și adaptarea acestora pentru rezolvarea problemelor umane.



Fiecare a putut accesa informația într-o formă diferită, în funcție de preferințele și stilul propriu de învățare: material audio, text, imagini sau videoclip. După ce am studiat, am rezolvat diferite sarcini.

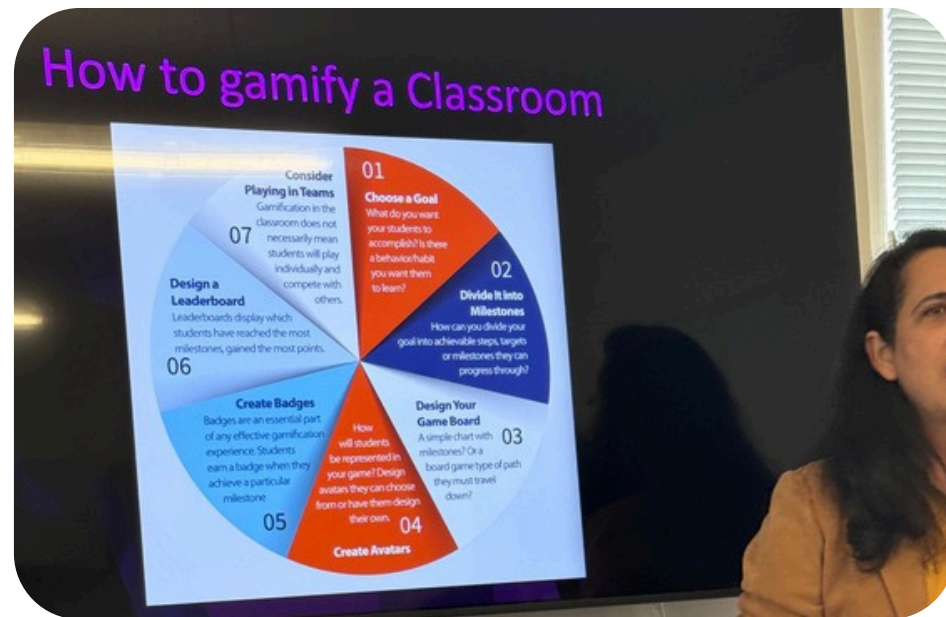
Instrumente
digitale

- **StoryJumper** - creare de povești digitale;
- **Toontastic** - realizarea de animații și povești interactive;
- **QuiverVision** - activități cu realitate augmentată;
- **GooseChase** - organizarea de activități și provocări interactive outdoor;
- **Vooks** - povești animate și lectură digitală;
- **Epic!** - bibliotecă digitală pentru copii.



A cincea zi a fost focusată pe modul în care tehnologia rezonază cu pedagogia modernă. Am explorat cum instrumentele digitale și AI-ul pot reduce birocrăția didactică, lăsându-ne mai mult timp pentru conexiunea umană cu copiii.

GAMIFICAREA



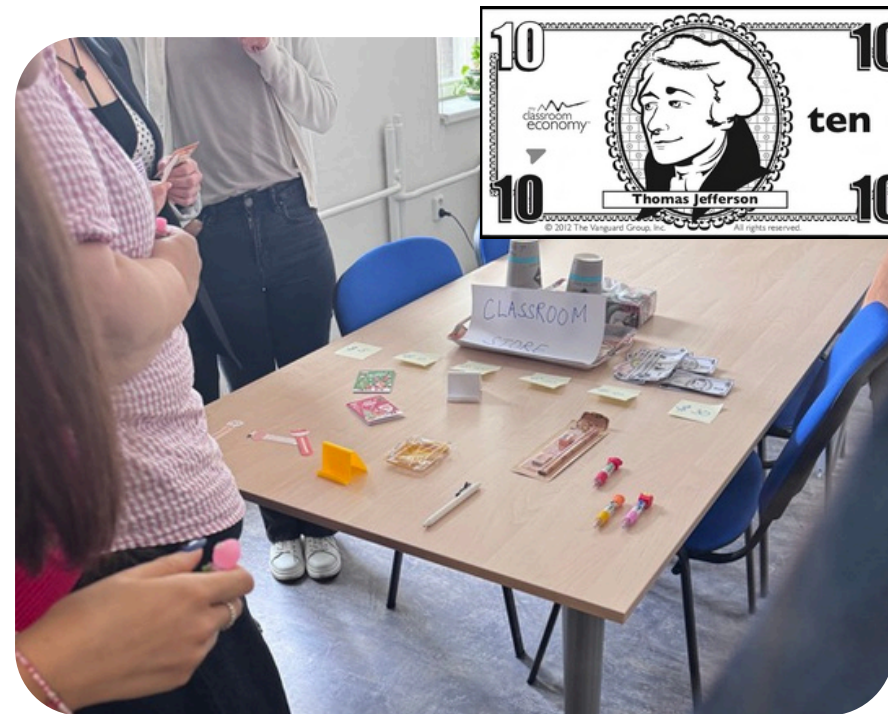
Integrarea elementelor specifice jocurilor în contexte educaționale pentru a crește motivația și implicarea copiilor.

Utilizarea:

- misiunilor;
- provocărilor;
- nivelurilor;
- insigneilor;
- punctelor;
- recompenselor.



“CLASSROOM STORE”



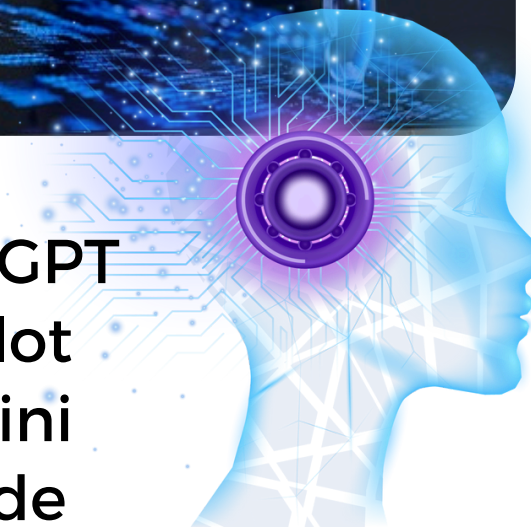
Pe parcursul cursului, pentru fiecare activitate finalizată cu succes, participanții au primit jetoane simbolice sub forma unor bancnote.

La finalul cursului, jetoanele acumulate au putut fi utilizate în cadrul „Magazinului clasei”.

INSTRUMENTE AI

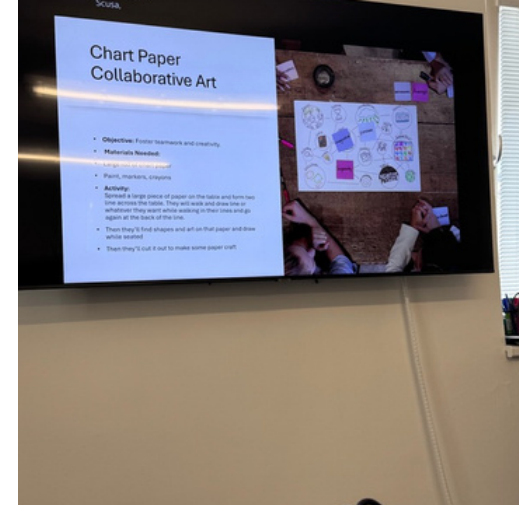
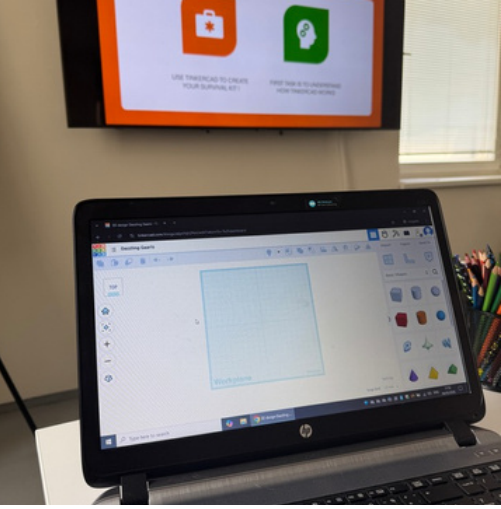
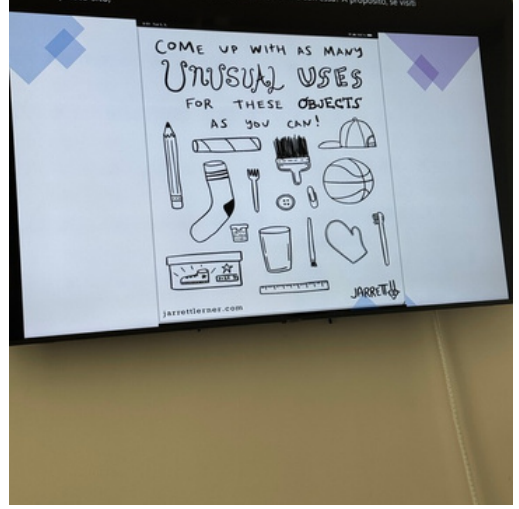
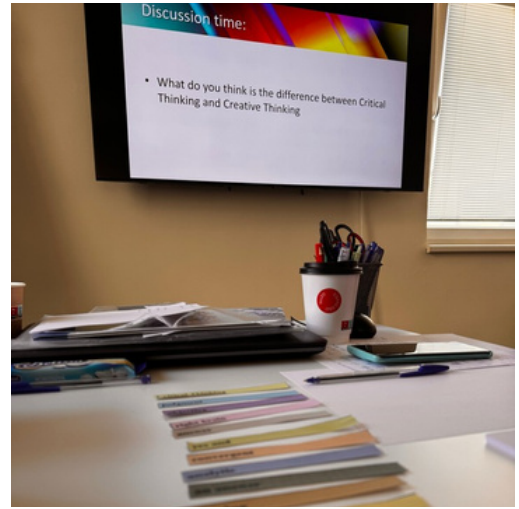


- ChatGPT
- Copilot
- Gemini
- Claude



ACORDAREA CERTIFICATELOR







Titlul Proiectului
„Mici cetățeni cu idei MARI:
Pași spre viitor”

SCOPUL PROIECTULUI

Dezvoltarea abilităților secolului XXI (creativitate, colaborare, gândire critică) prin activități integrate, digitale, ecologice și incluzive.

STRUCTURA PROIECTULUI

Proiectul este structurat pe 9 teme lunare, desfășurate pe parcursul anului școlar. Fiecare temă este corelată cu un modul din curs și include sugestii de conținut și activități adaptate nivelului preșcolar.

GRUP ȚINTĂ

Preșcolari (3-6 ani)

Tema 1: „Să facem cunoștință! Prietenii secolului XXI”
Conținut: Adaptarea, regulile grupei și colaborarea.

Tema 5: „Micii ingineri (STEM & CLIL)”
Conținut: Corpul uman, sănătatea și știința.

Tema 2: „Detectivii poveștilor: Gândește creativ!”
Conținut: Toamna magică și lumea imaginației.

Tema 6: „Emoțiile prind viață prin artă”
Conținut: Primăvara, Ziua Mamei și lumea emoțiilor.

Tema 3: „Multe talente, o singură inimă”
Conținut: Tradiții de iarnă, generozitate și incluziune.

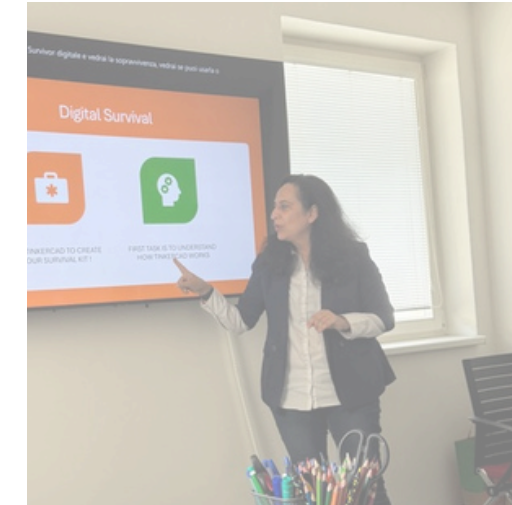
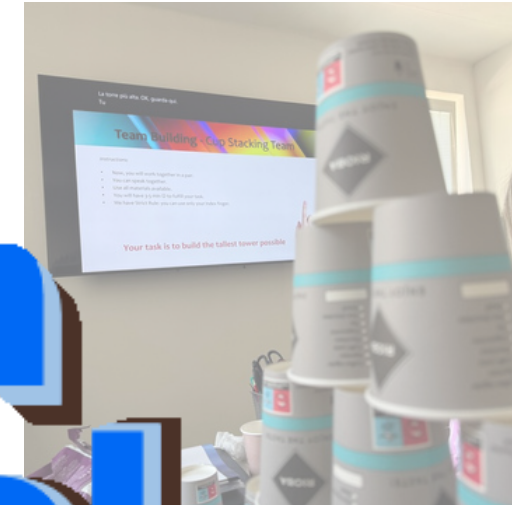
Tema 7: „Laboratorul digital al iepurașului”
Conținut: Tehnologia și creativitatea.

Tema 4: „Misiunea: Salvați regatul înghețat”
Conținut: Jocurile iernii și experimentele.

Tema 8: „Eco-Exploratorii în misiune verde”
Conținut: Natura, ecologia și sustenabilitatea.

Tema 9: „Festivalul Succesului: Oameni mari din minți mici”
Conținut: Evaluarea proiectului și Ziua Copilului.





Vă mulțumim pentru atenție!

