



This project is funded by
the European Union



Romania-Republic of Moldova
ENI-CROSS BORDER COOPERATION



Mirela DRACINSCHI
Stela VASLUIAN
Tatiana LUNGU
Teodora PETRESCU
Diana STAVINSCHI

GHID DE BUNE PRACTICI

PENTRU CONCEPEREA ȘI DEZVOLTAREA PROGRAMELOR DE ÎNVĂȚARE ACCELERATĂ

Chișinău 2021

Această publicație a fost elaborată cu suportul Uniunii Europene. Conținutul acestei publicații ține de responsabilitatea exclusivă a CREF „Doxamus” și A.O. Filiala din Moldova a Asociației Amici dei Bambini și nicidecum nu poate fi luată drept poziție a Uniunii Europene sau a structurilor de management ale Programului Operațional Comun România-Republica Moldova 2014-2020.

Publicația „Ghid de bune practici pentru conceperea și dezvoltarea programelor de învățare accelerată” a fost elaborată în cadrul proiectului „Sporirea calității și accesului la educație în zona transfrontalieră prin perspectiva inovativă a învățării accelerate - ALEG”, finanțat de Uniunea Europeană în cadrul Programului Operațional Comun România - Republica Moldova 2014-2020, contract nr. 2SOFT/1.1/17, implementat de către Asociația CREF Doxamus (Iași, România), în parteneriat cu Asociația Amici deiBambini, Moldova.

Proiectul „ALEG” reprezintă un grup de acțiuni realizate în perioada 01.10.2020 – 31.03.2022 în municipiul Iași și pe întreg teritoriul Republicii Moldova în vederea creșterii calității, eficienței și accesului la educație în zona transfrontalieră prin promovarea abordării inovatoare a învățării accelerate.

Învățarea accelerată este ansamblul de cercetări, tehnici, metode, resurse și teorii aplicate pentru a crește, facilita și accelera capacitatea de a învăța, profitând de toate resursele corpului și ale mediului într-un mod natural și prietenos, pentru a dezvolta potențialul enorm al creierului.

Proiectul a ținut următorii beneficiari:

- ✓ 10 specialiști din 2 organizații din zona transfrontalieră;
- ✓ 120 copii beneficiari ai celor 3 programe de învățare accelerată în zona transfrontalieră;
- ✓ 500 copii și 200 cadre didactice din 20 școli din mediul rural din zona transfrontalieră.

În urma implementării proiectului, au fost atinse următoarele rezultate:

- ✓ 2 Centre de Resurse pentru Învățarea Accelerată create și dotate în România și Republica Moldova;
- ✓ 3 Programe de Învățare Accelerată elaborate și aplicate simultan în cele 2 centre de resurse în activități cu 120 copii din grupul țintă;
- ✓ 1 Ghid de bune practici elaborat, prezentat și distribuit;
- ✓ 500 copii și 200 cadre didactice din 20 școli din zonele rurale din România și Republica Moldova au un nivel sporit de cunoaștere a învățării accelerate.

Centrul de resurse pentru educație și familie „Doxamus” activează din 2006 în domeniul educațional și psihoterapeutic, oferind suport familiilor în confruntarea cu provocările de natură psihologică și în individualizarea învățării.

Filiala din Moldova a Asociației Amici deiBambini este o asociație obștească înregistrată în R. Moldova în anul 2005, care contribuie la realizarea drepturilor copilului, inclusiv dreptul la familie și educație.

Autori:

Mirela DRACINSCHI – psihoterapeut, doctor, coordonator proiect și președinte al organizației „Doxamus”

Stela VASLUIAN – coordonator proiect și președinte al Asociației Amici deiBambini, Moldova

Diana STAVINSCHI – psiholog, coordonator program educativ

Teodora PETRESCU - psiholog, coordonator program „Învață să înveți Repede și Ușor”

Tatiana LUNGU - specialist relații publice, responsabil design

La apariția acestui ghid au contribuit:

Alina VIRLAN – coordonator program Învățare Accelerată a Limbii Engleze „English Fast and Funny”

Simona FLOREA – coordonator program Învățare Accelerată „Dezvoltarea abilităților de învățare la preșcolari”

Georgeta TRESTIAN – animator, Program Învățare Accelerată „Dezvoltarea abilităților de învățare la preșcolari”

Tipărit la Tipografia Bons Offices

Tiraj: 200 ex.

CUPRINS

INTRODUCERE	4
Capitolul I: CONCEPTUALIZAREA DOMENIULUI.....	5
1.1. Definiția și pilonii învățării accelerate.....	5
1.2. Originea conceptului și evoluția de-a lungul timpului.....	8
1.3. Cercetările realizate în domeniul învățării accelerate	9
Capitolul II: PROGRAME DE ÎNVĂȚARE ACCELERATĂ APLICATE ÎN ROMÂNIA ȘI REPUBLICA MOLDOVA	13
2.1. Programul de învățare accelerată „Dezvoltarea abilităților de învățare la preșcolari”	14
2.2. Programul de învățare accelerată „Învață să înveți Repede și Ușor”	34
2.3. Programul de învățare accelerată „Master English Fast and Funny”	51
2.4. Programul de învățare accelerată „Învățăm limba italiană, repede și distractiv”	66
Capitolul III: OBSERVAȚII ȘI CONSTATĂRI PEDAGOGICE ÎN URMA APLICĂRII PROGRAMELOR DE ÎNVĂȚARE ACCELERATĂ	85
3.1. Observații și constatări pedagogice în urma aplicării programelor de învățare accelerată „Dezvoltarea abilităților de învățare la preșcolari” și „Învață să înveți Repede și Ușor”	85
3.2. Observații și constatări pedagogice în urma aplicării programelor de învățare accelerată a limbilor străine.....	90
VOCEA COPIILOR	96
CONCLUZII SI RECOMANDĂRI PRIVIND IMPLEMENTAREA UNOR VIITOARE PROGRAME DE ÎNVĂȚARE ACCELERATĂ.....	98
BIBLIOGRAFIE.....	101

INTRODUCERE

Accelerarea învățării este un subiect care suscită un interes în rândul actorilor sistemului educațional, dar și pentru fiecare dintre noi, cei interesați de propria educație. Acest concept în ansamblul său poate fi considerat o reacție, un răspuns la ritmul de viață extrem de trepidant, dar și la maximizarea eficienței în orice activitate umană.

Astfel întrebarea de la care am pornit a fost dacă putem micșora timpul de achiziționare a unor informații și de formare a unor abilități scăzând costurile și crescând eficiența. În aceeași măsură învățarea accelerată a apărut și ca efect al paradigmei trecerii de la Era Informației către Era Inovației în sensul că accesibilitatea la orice sursă de documentare acum este extrem de ușoară. Astfel miza majoră în acest moment este modul în care structurăm informația și modul în care construim modele pe baza ei pentru a putea crea un produs educațional inovator. Nu în ultimul rând, accelerarea învățării a fost în subiect adus în atenția publicului și datorită descoperirilor actuale din neuroștiințe, cum ar fi neuroplasticitatea sau neurogeneza, cât și evoluției tehnologice ce a facilitat studiul mai aprofundat al creierului și al modului în care acesta produce cunoașterea. De aceea, accelerarea învățării, în mod contraintuitiv, reprezintă abordarea profundă a specificității efortului psihic alocat de fiecare subiect în acest proces complex și utilizarea tuturor factorilor care contribuie la maximizarea obținerii rezultatelor. Acest domeniu ia în considerare modul în care se structurează spațiul personal de învățare, metodologia didactică, credințele și starea psihică cu care fiecare elev intră în activitate, până la formarea constantă și sistematică a deprinderilor de a învăța să înveți.

Scopul pentru care echipele din România și Republica Moldova s-au reunit în acest proiect a fost să facă cunoscut conceptul și domeniul prin toate formele, de la construirea unui website dedicat acestuia, la conceperea unor programe după principiile și tehnicile învățării accelerate, pilotarea lor pentru a observa concret modul în care acestea funcționează și, nu în ultimul rând, de a duce cunoașterea până în medii ce ar putea fi considerate defavorizate pentru a le oferi aceleași șanse la acte educaționale de calitate.

Acest ghid reprezintă efortul susținut de a promova conceptul în ambele țări, România și Republica Moldova și de a deschide noi orizonturi și perspective pentru cei care își propun pătrunderea lui. E un început care îndeamnă la reflecție și la redimensionarea actului didactic către o structurare mai profundă care să conteze și să facă diferența într-o societate cuprinsă de frământări, de provocări și presată să regândească referențialul axiologic către propria evoluție prin intermediul unui sistem educațional eficient și inovator.

1.1. DEFINIȚIA ȘI PILONII ÎNVĂȚĂRII ACCELERATE



Învățarea accelerată este ansamblul de tehnici, metode, resurse, cercetări și teorii aplicate pentru a crește, facilita și a comprima în timp și de calitate achizițiile de învățare. În proces sunt implicate o serie de proceduri care, atunci când sunt combinate în mod eficient, maximizează învățarea pentru a asigura un conținut mai mare de informații asimilat într-o perioadă de timp mai scurtă. Învățarea accelerată nu se focusează pe memorizare, ci pe modul în care mintea umană învață și procesează informația.

PILONII ÎNVĂȚĂRII ACCELERATE

Pilonul 1: **Învățarea trebuie să includă ființa în întregime**

Atât mintea, cât și corpul trebuie să funcționeze împreună pentru a obține un rezultat calitativ în procesul de învățare. De exemplu, un copil ce vrea să învețe cum să practice un sport, în mod firesc, va avea tendința să exerseze mai mult sfera fizică decât pe cea psihică. Pentru a include și sfera mentală, antrenorul îi poate cere copilului să stea așezat câteva minute înainte de joc și să facă un exercițiu de vizualizare. Acesta se poate vedea cu ochii minții marcând coșuri de 3 puncte sau apărând mingea în fața adversarului. În felul acesta, va avea o imagine vizuală a ceea ce urmează să facă și performanța va crește prin coroborarea minții și a corpului simultan.

Pilonul 2: **Învățarea este creație, nu doar consum.**

Învățarea de tip tradițional îi determină de obicei pe elevi să adopte un rol pasiv, în care pur și simplu primesc informație pe care trebuie, mai târziu, să o repete și memoreze. Învățarea, însă, este un proces creativ și trebuie să implice o varietate de combinații de procese psihice, manifestate în mod individual și care produc rezultate personalizate. Cunoașterea se creează în mod continuu și sistematic. Învățarea se întâmplă atunci când un elev integrează noi cunoștințe și abilități în structura sa de sine pre-existentă. Învățarea înseamnă crearea de noi semnificații, rețele neuronale, și modele de interacțiuni electro-chimice în sistemul de ansamblu creier-corp.



Mai mult decât atât, inhibarea creativității duce la stări emoționale inadecvate învățării, cum ar fi frustrarea și letargia.

Pilonul 3: Colaborarea, este cheia învățării

Învățarea, prin definiție, are o bază socială, căci reprezintă modalitatea coerentă de a accesa cunoașterea creată de antecesorii. În sistemele educaționale, performanța colectivă ar trebui să fie valorificată la fel de mult ca și cea individuală. Până la urmă, aproape tot ceea ce învățăm se creează în urma unui efort colectiv, cooperarea accelerând procesul, iar concurența încetinindu-l. Desigur, orice informație și abilitate se poate dezvolta individual, însă pentru a practica învățarea accelerată, trebuie folosită și interacțiunea cu ceilalți.

O comunitate autentică de învățare este întotdeauna mai eficientă decât o colecție de indivizi, care studiază izolați.



Pilonul 4: Învățarea are loc simultan pe multe niveluri și canale senzoriale.

Învățarea eficientă implică subiecții pe mai multe niveluri simultan (conștient și para-conștient, mental și fizic) și folosește toți receptorii, simțurile și căile de transmitere în sistemul integrat creier-corp al unei persoane.

Învățarea nu este doar un proces analitic și liniar, ci presupune o integrare complexă a tuturor informațiilor primite de la toate simțurile, procesate prin diferite operațiuni abstracte și prelucrate în diverse arii corticale în același timp. Creierul nu este un procesor secvențial și mai degrabă un procesor paralel și prosperă atunci când este provocat să facă mai multe lucruri deodată. În esență, cu cât mai puține simțiri sunt incluse în proces, cu atât mai limitate sunt oportunitățile pentru o învățare eficientă și de lungă durată.



Pilonul 5: Feedback-ul pozitiv întărește învățarea

Învățarea este un proces orientat spre rezultate și acestea pot fi evidențiate în relația de stimulare prin intermediul unui profesor sau prin auto-motivarea intrinsecă continuă. Înseși rezultatele și produsele studiului sunt factori care susțin învățarea și care construiesc încrederea în sine, care, la rândul ei, asigură ca într-un angrenaj ciclic și constructiv performanța intelectuală. Oamenii învață cel mai bine în context, căci lucrurile învățate izolat sunt greu de reținut și se uită rapid. Realul și concretul sunt profesori mult mai buni decât ipoteticul și abstractul cu condiția să existe timp pentru imersiune totală, feedback, reflecție și re-imersiune.



Pilonul 6: Puterea emoțiilor pozitive

În mod evident, emoțiile pozitive accelerează atât calitatea, cât și cantitatea învățării, iar cele negative o inhibă. De asemenea, acestea contribuie la construirea încrederii în sine care este cea mai importantă achiziție pe care o poate dezvolta un elev, întrucât aceasta devine fundamentul pentru orice act ulterior de învățare. Atunci când abilitățile îi sunt recunoscute, o persoană poate să depășească orice barieră psihologică ce îi limita capacitatea de înțelegere și însușire a oricărui subiect.



Pilonul 7: Integrarea imageriei și vizualizării

Precum se știe, creierul absoarbe informațiile instantaneu și automat pe mai multe niveluri. Pe de altă parte, inconștientul este mai degrabă un procesor de imagine decât de limbaj, iar emisferile cerebrale se pare că sunt specializate pentru funcții diferite. În acest sens, pentru a obține o maximizare a învățării, emisferile cerebrale ar trebui să funcționeze integrat și armonios, lucru care se produce de cele mai multe ori când cantitatea de unde alpha este



predominantă, iar individul se află într-o stare de relaxare. Acest lucru poate fi facilitat de tehnicile de imagerie dirijată și de vizualizare mentală a intenției de învățare. De aceea, oamenii de succes adesea se înconjoară cu imagini, ce simbolizează obiectivul ce îl au de atins. Aceasta le facilitează vizualizarea succesului, permițându-le să-și întrețină starea de mobilizare și motivare pe termen lung.

1.2. ORIGINEA CONCEPTULUI ȘI EVOLUȚIA DE-A LUNGUL TIMPULUI

Conceptul de „învățare accelerată” este fundamentat de **Gheorghe Lozanov**, medic, educator și psiholog bulgar. În anul 1966, în Sofia, Bulgaria, deschide primul institut de sugestopedie - o metodă de predare-învățare multi-senzorială, ce implică angrenarea ambelor emisfere cerebrale. Scopul este de a dezvolta o modalitate de învățare plăcută, naturală, ce utilizează muzica, arta și jocurile de rol, fiind, deci, o abordare holistică a învățării. Esența învățării sugestiv-accelerate constă în a avea corpul relaxat, mintea concentrată pe ceea ce urmează să fie asimilat, incluzând lectura cu o voce ritmică și cu o muzică specifică.



Gheorghe Lozanov

La sfârșitul anilor 1970, o nouă modalitate de a învăța, eficientă și originală, de a îmbunătăți memoria, de a excela, a început să se manifeste în Toronto, pionierul fiind un psiholog inovator, **dr. Donald Schuster** de la Universitatea Iowa. Acesta a fondat mai târziu, în 1974 împreună cu **Ray Benitez Bordon** și **Charles Gritton** „Societatea pentru Învățare și Predare Accelerată (SALT)”. Aceștia susțin că învățarea pe mai multe niveluri, emoțională, cognitivă și fizică, atinge și dezvoltă potențialul pe care îl are fiecare din noi.

Charles Schmid a organizat cursuri de formare în învățare accelerată și a pregătit zeci de profesori la Universitatea Stellenbosch, Universitatea Cape Town, Universitatea Huston, Universitatea de Stat din Louisiana. Acesta, a predat limbi străine prin învățarea accelerată la Universitatea din New York și la Universitatea din Austin, Texas. În 1975, acesta s-a instruit direct sub îndrumarea Dr. Lozanov, rafinând și extinzând metodele originale ale acestuia și a înființat Institutul LIND la San Francisco.



Ivan Barzakov

Ivan Barzakov, un trainer de frunte care a lucrat împreună cu Lozanov, a înființat împreună cu soția sa Pamela Rand „Institutul Educațional Barzakov”, din San Francisco. Ei au organizat ateliere la care utilizau cât mai multe elemente stimulatoare (culori, sunete, ritmuri, texturi, forme, etc.) așa încât „energiile emoționale, fizice și mentale să fie amestecate pentru a provoca capacitățile depline ale creierului” (Barzakov).

Teoria Inteligențelor Multiple a psihologului **Howard Gardner**, își pune amprenta și asupra domeniului învățării accelerate. Aceasta insistă asupra faptului că inteligența nu trebuie concepută ca un construct unidimensional, ci ca o serie de 9 inteligențe independente (inteligența verbală/lingvistică; logică/matematică; vizual-spațială;



Howard Gardner



Colin Rose



Dave Meier

corporal/kinestezică; muzicală/ritmică; interpersonală; intrapersonală; naturalistă; existențială). Această teorie a creat oportunități pentru dezvoltarea talentelor elevilor și pentru obținerea performanțelor înalte, permițând realizarea conexiunilor între diverse arii curriculare în procesul didactic.

Un alt promotor care a participat la dezvoltarea tehnicilor de învățare accelerată, a fost **Colin Rose**, el lansând o serie de cărți și programe de predare a limbilor străine și îmbunătățire a procesului didactic. Obiectivul său era de a-i învăța pe elevi cum să studieze mai eficient și de ai ajuta pe profesori să creeze materiale care să încorporeze diverse stiluri de învățare. Rose a sintetizat rezultatele și tehnicile găsite în peste 100 de cercetări educaționale, creând un model simplu ce face învățarea eficientă și accesibilă oricui. Deasemenea, a creat un site ce este utilizat și astăzi pentru promovarea învățării accelerate.

Dave Meier a instruit mai mulți traineri corporativi utilizând tehnici de învățare accelerată. A introdus 4 etape în învățare, descriindu-le minuțios în cartea sa „The Accelerated Learning Handbook” și evidențiază caracterul social al învățării accelerate, avansând Teoria Învățării Colaborative.

Principiile învățării accelerate sunt utilizate actualmente pe scară largă, existând în lume școli/facultăți/centre ce utilizează exclusiv acest sistem de predare.

1.3. CERCETĂRILE REALIZATE ÎN DOMENIUL ÎNVĂȚĂRII ACCELERATE

Învățarea accelerată este o metodă relativ nouă de învățare ce vine în completarea tipului de predare tradițional care este acum folosit în școli. Aceasta implică cunoașterea tehnicilor potrivite pentru a face un mediu predictibil și atractiv pentru copil, implicând elemente cum ar fi asigurarea unui cadru potrivit de învățare, formarea unui setting mental adecvat, motivarea copilului în procesul învățării, precum și introducerea tehnologiei disponibile în zilele noastre în acest proces. Vom discuta în acest capitol despre utilitatea pe care o are programul de învățare accelerată atât în general, cât și în contextul pandemiei pe care îl experimentăm, vom analiza care sunt metodele mai mult și mai puțin eficiente de învățare, precum și câteva strategii de bază ce fundamentează acest concept.

Includerea principiilor învățării accelerate în context pandemic

Contextul actual, în care am experimentat la nivel global scenarii precum învățământ la distanță, ore online, carantină sau evaluări exclusiv virtuale ale nivelului de acumulare a informațiilor, a avut efecte majore asupra cantității și a calității elementelor învățate de elevii de pretutindeni. În această perioadă, copiii au experimentat schimbări precum diminuarea stării de bine, a capacităților motorii și de relaționare, accentuarea inegalității de șanse date de mediul în care trăiesc, precum și un absenteism mai ridicat la ore și creșterea comportamentului sedentar (Pombo et al., 2021; Isba et al., 2020; Donoso&Retzmann, 2021). Se poate pune întrebarea: cum vor putea copiii să acopere aceste lacune? Ei bine, un program de învățare accelerată ar putea fi soluția!

Bilagher și Kaushik, în 2020, au descris un mod eficient de recuperare a informațiilor cu ajutorul programului de învățare accelerată. La acesta au participat aproximativ 50.000 de copii din Irak, adesea cu afecțiuni emoționale, ce au fost nevoiți să renunțe la școală din cauza războiului prezent în țara lor. Astfel, ei au avut nevoie să recupereze ulterior mai multă informație într-un timp mai scurt. Peste 75% din participanții la program au descris că le-a plăcut să facă parte din acesta, 95% au declarat că își doresc ca după încheierea programului să își continue studiile și majoritatea voiau să devină „profesori”, urmat ca alegere de „inginer” sau „doctor”. Putem observa aici faptul că elevii au căpătat încredere în propriile puteri și în abilitatea lor de a acumula informații într-o manieră plăcută și stimulativă. Un astfel de plan de intervenție a fost format de membrii precum UNESCO, UNICEF, UNHCR și multe alte organizații, bazându-se pe principii ce includ: programul să fie flexibil pentru copiii de vârstă mai mare, să se respecte un cadru specific, ce implică un mediu stimulativ de învățare, materialele să fie adaptate conform principiilor învățării accelerate, profesorii să fie într-o formă continuă de formare și supervizare și să existe o comunitate implicată și pregătită să susțină această cauză (AEWG, 2017).

Programele de învățare accelerată sunt susținute și apreciate de părinți, studenți și profesori deopotrivă, care au recunoscut, când au intrat în contact cu acest stil de predare, care sunt efectele pozitive asupra modului de transmitere a informațiilor, precum și a feedback-ului cursanților în ceea ce privește entuziasmul și dinamismul de a fi la ore (Coyne et al., 2008). Spre exemplu, „SpeedSchool”, un program ce a implementat principiile învățării accelerate pentru copiii din medii defavorizate, a fost premiat în anul 2017 la World Innovation Summit for Education (WISE) Awards pentru idei inovatoare și inspiraționale în ceea ce privește educația (Geneva Global, 2017).

Cele mai folosite metode de învățare

Având în vedere că la școală copiilor li se cere să poată învăța diferite materii, fără să li se explice cum arată o metodă eficientă de învățare, elevii ajung să caute soluții intuitive și rapide pentru acest proces. Din păcate, nu toate metodele găsite reușesc să îi ajute să rețină informațiile, fapt care îi poate face pe copii să se simtă frustrați, cu o stimă de sine scăzută și, în timp, tot mai distanțați de cerințele școlare. Vom discuta în continuare despre metodele ce au fost găsite a fi ineficiente în procesul de învățare, precum și despre cele care sunt cele mai eficiente. Ele au fost propuse în anul 2013 de Dunlosky și colaboratori.

Metode de învățare populare, dar ineficiente

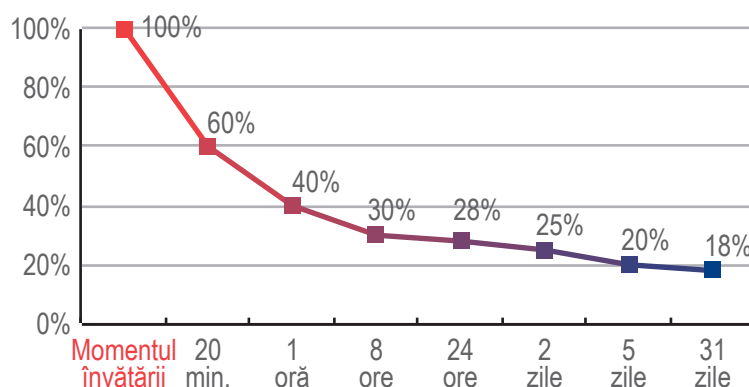
Metodele de învățare ce nu au o eficiență maximă pot consuma timp și energie fără a aduce rezultatul preconizat. Ele includ acțiuni precum citirea sau sublinierea textului. De ce nu funcționează? Simpla citire a textului nu reprezintă o garanție a faptului că au fost reținute diferite detalii. Dimpotrivă, cititul repetat poate induce elevul în eroare, acesta având senzația că deja cunoaște secvența vizată din carte peste care a mai trecut. În realitate, el recunoaște într-adevăr pasajul, însă există riscul ca, în absența suportului vizual, să nu poată reproduce informațiile. Astfel, se consumă mult timp fără a se atinge scopul propus. Subliniatul, conform cercetărilor, nu aduce un beneficiu suplimentar învățării, existând și situații experimentale unde informația a fost chiar mai greu reținută din cauza sublinierii.

Metode de învățare eficiente, dovedite științific

Una din primele metode descrise o reprezintă testarea a ceea ce a fost învățat. Elevul trebuie să își facă unele cartonașe cu întrebări referitoare la materialul ce trebuie memorat. Când va putea răspunde la ele fără să citească, atunci va putea considera că a terminat de învățat. O a doua metodă este reprezentată de distribuirea eficientă a materialului. În momentul în care reușim să acordăm timp pentru fragmentarea și învățarea graduală a materialului, atunci apar cele mai mari șanse să fie reținut. Ultima metodă utilizată este auto-explicarea. Aici, principiul este simplu: trebuie să fii capabil să explici informația cât să o poată înțelege și un copil. Dacă încă se folosesc termeni abstracți, ce nu ar putea fi înțeleși de un copil, atunci conceptul încă nu este suficient de clar nici pentru tine.

Poate că ar fi eficient să explicăm de ce se întâmplă aceste fenomene. Vom vorbi, astfel, despre conceptul de uitare. Uitarea a captat mereu atenția oamenilor, ei încercând să înțeleagă dacă este un fenomen normal sau nu. Astfel, în 1939, psihologul H. F. Spitzer a condus un experiment în care a urmărit să vadă cât de repede sunt uitate informațiile care sunt pur și simplu citite, fără a fi memorate prin proceduri specifice. El a descoperit că oamenii reușesc să își amintească după o zi doar 54% din informație, după 7 zile 35%, după 14 zile 21%, după 21 de zile 19 % și după 28 de zile 18%. Practic, un student mediu poate să își amintească doar 18% din informație dacă aceasta nu a fost actualizată recent. După o vacanță precum cea de vară, spre exemplu, profesorul trebuie să înceapă să acopere din nou o mare parte din ceea ce a fost explicat deja în anul anterior. În continuarea acestei descoperiri, psihologul Ebbinghaus a detaliat conceptul de curbă a uitării, evidențiind faptul că în creierul uman informația ajunge de la 100% în momentul învățării reținută doar sub 25% după 31 de zile. Cercetările recente în domeniu susțin că această uitare nu este problematică, ci vine în ajutorul minții umane, ea ajutând la structurarea informației și la eficiența reamintirii ei dacă persoana se află într-o situație particulară, reducând numărul de elemente ce ar putea interfera cu informația căutată (Yu et al., 2018).

Învățarea accelerată asigură, înainte de toate, un cadru specific în care se va produce acest proces. El are rolul de inducere a unui setting mental ce



Hermann Ebbinghaus, **CURBA UITĂRII**

Cadrul stimulativ specific învățării accelerate

pregătește copilul într-o manieră pozitivă și curioasă față de procesul de învățare. Astfel, culorile din fundal vor fi calde și plăcute ori energice, se va folosi muzică pentru a stimula procesul învățării și va fi, desigur, abordată o metodă multisenzorială de captare a informațiilor. Calitățile specifice mediului cum ar fi temperatura, culoarea, zgomotul de fundal, afectează performanța dacă nu sunt folosite în mod corespunzător (Heidinger et al., 2018; Hartstein et al., 2018; Fontoynt, M, 2002). Muzica clasică, în special, datorită frecvenței emise, ajută copiii în procesul de concentrare și structurare a gândirii, determinându-i să aibă și rezultate școlare mai bune (Kanazawa& Perina, 2012; Johnson M.B., 1999). Copiii vor fi învățați să înțeleagă mecanismul din spatele unei teorii, vor afla ce metode actuale există pentru a învăța și își vor implica toate organele de simț pentru a capta o informație (văz, auz, miros, simț tactil), ajungând la o învățare de tip holistic.

Pentru început, elevului îi va fi explicat care este scopul lecției pe care urmează să o învețe. Mai exact, i se va explica care este rezultatul pe care trebuie să îl aștepte la finalul acestor cursuri. La fiecare modul, se va face legătura dintre ceea ce s-a discutat anterior și ceea ce urmează să se prezinte, urmărindu-se accentuarea ideii de progres și de utilitate. Cu cât este mai clar scopul materialului, cu atât mai ușor va fi înțeles, și prin urmare, de memorat pentru copil (Mugler&Landbeck, 2000).

Ceea ce căutăm este să determinăm elevul să își dorească el să ajungă să cunoască aceste informații, cu alte cuvinte să dezvoltăm o motivație intrinsecă, care este una din cele mai puternice forme de motivații (Ryznar&Dutton, 2020; Martela&Kostamo, 2017; Liang et al., 2018). Pentru asta, apelăm la strategii precum setting-ul unui obiectiv, explicarea necesității cunoașterii fenomenului, predarea într-o manieră cât mai atractivă, normalizarea întrebărilor. Nivelul de implicare atât cognitivă, cât și comportamentală a studenților pot avea mai târziu efecte asupra performanței din mediul universitar (van Rooij et al., 2017). Dacă este posibil, se pot face în paralel și exerciții de dezvoltare ale deprinderilor de învățare, cum ar fi de testare și dezvoltare a memoriei, a atenției sau a capacității de abstractizare, fie cu ajutorul aparatelor tehnologice ce există astăzi, fie prin intervențiile clasice, cu materiale uzuale.

Capitolul II: PROGRAME DE ÎNVĂȚARE ACCELERATĂ APLICATE ÎN ROMÂNIA ȘI REPUBLICA MOLDOVA

Programele de Învățare Accelerată, elaborate de echipele de profesioniști ale celor doi Parteneri (ACREF Doxamus și Amici dei Bambini, Moldova) reprezintă un instrument practic de planificare a procesului didactic folosind tehnici inovative de accelerare a învățării prin implicarea sistemului minte-corp. Acestea propun crearea unui mediu stimulativ și distractiv de învățare pentru dezvoltarea capacității creierului printr-o rețea neuronală complexă și conțin exerciții/jocuri pentru abilităților cognitive și sociale.

Programele prezentate în acest Ghid au fost aplicate în perioada iulie – august 2021, atât în România cât și în Republica Moldova demonstrându-și eficiența și eficacitatea atât asupra fiecărui copil în parte cât și asupra dinamicii de grup.

Fiecare program este prevăzut pentru un anumit grup de copii, de o anumită categorie de vârstă și constituie 8 module bogate în activități de stimulare a gândirii și logicii, de facilitare a procesului de memorare, de îmbogățire a vocabularului și de dezvoltare a creativității combinate cu exerciții de relaxare și pauze de joc.

Este propusă o combinație armonioasă dintre activități ludice și principiile învățării accelerate oferind copiilor posibilitatea de a trăi noi experiențe de învățare bazate pe joc, muzică și artă.

Programul „Dezvoltarea abilităților de învățare la preșcolari” este destinat preșcolarilor de 3-6 ani pentru a le facilita integrarea în noul context, pregătindu-i pentru un nou flux și format de informații pe care urmează să-l asimileze, mult mai mare și divers de ceea ce au avut până acum în grădiniță.

Programul „Învăță să înveți Repede și Ușor” este prevăzut pentru elevii de 10-15 ani care încep și finisează ciclul gimnazial, ajutându-i să conștientizeze funcțiile și rolul creierului în diverse faze ale învățării, să-și identifice propriul stil de învățare și să selecteze, pentru sine, cele mai potrivite căi de îmbunătățire a procesului de învățare (citire rapidă, selectare și priorizare a informației, folosirea rațională a pauzelor etc.)

Programul de Învățare Accelerată a Limbilor Străine „Master English Fast and Funny” și „Limba Italiană Repede și Distractiv” este prevăzut pentru elevii claselor primare, cu nivelul zero de cunoaștere a limbii străine (italiană) și nivel începător (engleză) și are drept scop asimilarea, de către copii, a vocabularului autentic al limbilor date prin metode interactive și distractive.

2.1. Programul de învățare accelerată „Dezvoltarea abilităților de învățare la preșcolari”

Grup țintă: 2 grupuri a câte 10 copii cu vârstă cuprinsă între 5-6 ani.

Număr de activități/module: 8

Număr profesori/animatori: 2 (unul de bază și unul de suport)

Scopul programului: Dezvoltarea capacităților cognitive la copii de vârstă preșcolară și formarea abilităților sociale prin realizarea activităților și implementarea tehnicilor de eficientizare a procesului de învățare.

Modulul 1: În Universul Meu – partea I

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea contextului <i>Timp alocat: 5 min.</i> Prezentarea „hărții mentale” ce ilustrează o viziune de ansamblu asupra modulelor/temelor ce urmează a fi studiate. Copii se vor transforma în niște mici exploratori și vor fi motivați să călătorească într-o aventură imaginară.	Prezentarea contextului este extrem de importantă întrucât oferă copilului o privire de ansamblu asupra lecției și îl ajută pentru a se mobiliza corespunzător activităților ce urmează a fi desfășurate. Contextul este partea care stimulează curiozitatea participantului chiar din primele clipe. Materiale: harta mentală realizată asupra temei ce urmează a fi parcursă.
Joc de cunoaștere <i>Timp alocat: 5-7 min.</i> <u>Prima Etapă a jocului:</u> Copilul prinde mingea și își spune numele, după care o aruncă unui alt copil al cărui nume ar dori să-l afle. <u>A doua Etapă a jocului:</u> Copii formează un cerc în mijlocul căruia stă un participant care va arunca mingea (balonul) în sus și va striga numele unui copil pe care l-a memorat iar cel care și-a auzit numele va trebui să alerge repede pentru a prinde mingea (balonul) și a nu-i permite să se atingă de sol.	Pentru crearea unei atmosfere prietenoase copilului, este recomandat ca animatorul să urmărească ca numele fiecărui participant să fie menționat cel puțin o dată, iar copiii să fie încurajați de a întreba repetat numele pe care nu le-au memorat. Materiale: balon sau minge moale.
Crearea Insignei <i>Timp alocat: 20 min.</i> La dispoziția copiilor vor fi puse imagini (abțibilduri) din diferite categorii precum mâncare, animale, activități, călătorii și locuri iar ei le vor selecta pe cele specifice lor pentru a le lipi pe insignă. Insigna va avea forma unui cerc cu diametrul de 10 cm și culoarea preferată a copilului. După ce copii și-au creat propria insignă, o vor prezenta colegilor argumentându-și alegerile și preferințele.	Este recomandat ca animatorul să intervină cu întrebări ajutătoare, astfel copiii vor selecta nu imaginile/ abțibildurile care le atrag atenția ci pe cele care comunică o informație veridică despre ei. Materiale: abțibilduri sau imagini decupate, carton colorat, foarfece, clei.

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea regulilor de grup <i>Timp alocat: 5 min.</i> Fiecare regulă va fi asociată cu un simbol și argumentată copiilor, după care lista cu reguli va fi tipărită și atașată într-un loc vizibil, decis împreună cu copii. Exemplu de reguli: Regula 1: Sunt prietenos, Regula 2: Mă concentrez și ascult cu atenție, Regula 3: Ridic mâna când vreau să vorbesc și solicit ajutor, Regula 4: Mă distrez.	Numărul optim de reguli este 4-6. Este important ca copii să-și verbalizeze angajamentul de a urmări regulile stabilite împreună. Este recomandat ca animatorul să se asigure că fiecare copil poate interpreta/citi simbolul asociat regulii. Materiale: tabla interactivă sau foaie A3 și carioci.
Pauză de joc <i>Timp alocat: 20 min.</i> Jocuri mari de lemn.	Animatorul se va asigura că copii cunosc și au înțeles regulile de practicare a jocurilor de lemn puse la dispoziția lor. Materiale: jocuri mari de lemn.
Jocul cu bomboanele <i>Timp alocat: 5 min.</i> Toți participanții își plasează insignele cu fața în jos după care vor selecta pe rând insigna unui coleg pentru care, de fapt, vor și concura. În odaie sunt împrăștiate bomboane (sau biluțe mici), copii au la dispoziție 30 sec. pentru a aduna cât mai multe bomboane/biluțe, la expirarea timpului fiecare va înmâna bomboanele adunate copilului cărui îi aparține insigna. Învingătorii sunt perechea formată din concurentul cu cele mai multe bomboane în mână și participantul care le-a adunat.	Este important ca copilul să conștientizeze faptul că el concurează pentru unul dintre participanți. Animatorul se va asigura că copilul cunoaște pentru cine concurează și cine luptă pentru el. Celebrați momentul de triumf într-un spirit unitar. Materiale: biluțe mici sau bomboane.
Jocul de numere <i>Timp alocat: 20 min.</i> Suprafața unui cerc este împărțită în segmente egale (este important să avem de două ori mai multe segmente de cât numărul de participanți). Pe fiecare segment este notată o cifră (aleatoriu de la 1 la 6). Toți copii vor primi câte 2 jetoane ce au forma unei figuri geometrice. Participanții vor arunca pe rând zarul plasând-și jetonul său pe segmentul cercului în dependență de cifra care i-a căzut. Când toți copii și-au plasat jetoanele pe cerc se va calcula punctele acumulate și se va identifica câștigătorul cu cel mai mare număr.	Copii vor fi încurajați să arunce zarul urmărind rândul; Celebrați momentul de triumf; Copiii le va fi solicitat să numească figura de pe jeton, cifra de pe zar și totalul punctelor acumulate. Pe fiecare segment de cerc este plasat un singur jeton. Materiale: un cerc (diametru 30-40 cm), zar, jetoane (câte 2 pentru fiecare copil).

Conținuturi	Observații/recomandări
Tehnica complimentelor: <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare membru al grupului va selecta dintr-un săculeț numele unui copil, cărui îi va face un compliment.	Animatorul va încuraja copii să reacționeze cu „mulțumesc” la primirea complimentului și îi va ajuta să formuleze discret un compliment. Materiale: săculeț/pungă cu bilețele.
Evaluarea zilei (tehnica interviului) <i>Timp alocat: 5 min.</i> Fiecare copil va primi un microfon improvizat și va oferi răspuns la următoarele întrebări: – Cum te-ai simțit astăzi la activitate? – Ce te-a făcut astăzi fericit/ă astăzi la activitate? – Ce te-a făcut trist/ă astăzi la activitate? – Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?	Este recomandat ca animatorul programului să enumere la final toate activitățile pe care copii le-au realizat în cadrul lecției. Materiale: un microfon - jucărie.

Modulul 2: În Universul Meu – Partea II

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea contextului <i>Timp alocat: 5 min.</i> Prezentarea unei “hărți mentale” ce ilustrează o viziune de ansamblu asupra temelor. Motivarea copiilor la implicare și participare activă.	Contextul îți permite să identifici zona proximală a participanților, de aceea este binevenit ca copiilor să li se ofere posibilitatea de a interveni cu comentarii asupra subiectului. Materiale: harta mentală realizată asupra temei ce urmează a fi parcursă.
Prezentarea organelor de simț <i>Timp alocat: 10 min.</i> Animatorul va prezenta copiilor macheta unui băiețel confecționat din carton sau plută și împreună cu copii vor decide un nume potrivit pentru acesta. Îi îndeamnă pe copii să privească acest băiețel care este la fel ca și ei, are mânuțe, piciorușe, cap, el are cinci organe de simț care sunt asemenea a 5 super-puteri ce ajută să cunoașteră și să descopere lumea din jur. Astfel vor descoperi vor vorbi mai multe despre ele. Pe tablă va fi proiectată imaginea unui organ de simț și semnificația acestuia, vor fi, de asemenea, ilustrate și câteva imagini asociative cu acesta. În același mod vor fi prezentate și descrise toate organele de simț.	Este important ca introducerea personajului să fie realizată într-o manieră intrigantă și surprinzătoare. Oferiți-le copiilor posibilitatea de a identifica independent lucrurile prin care se aseamănă cu noul personaj. Materiale: macheta unui băiat (poate fi confecționat din carton, plută, plastic etc); Imagini cu organele de simț și imagini asociative acestora. Exemplu: ureche, un instrument muzical, bocănit în ușă, pasăre ce cântă, copil ce vorbește la tel.

Conținuturi	Observații/recomandări
Activitate de asociere a imaginii cu cuvântul potrivit <i>Timp alocat: 20 min.</i> Pe tablă vor fi proiectate sau reprezentate două coloane, prima fiind formată din imaginile celor 5 organe de simț iar cea de a doua din cuvinte (pot fi adăugate și câteva cuvinte intruse). Fiecare copil va trebui să găsească cuvântul potrivit imaginii și să-l unească printr-o linie.	Activitatea este una foarte practică întrucât poate fi realizată în formatul pentru care optați (grup, individual, perechi sau activitate frontală). Materiale: o coală de hârtie A1 (pe care pot fi lipite imaginile și notate cuvintele), carioci.
Experimentarea organelor de simț <i>Timp alocat: 15 min.</i> <u>Pielea:</u> Copii vor avea ochii legați sau închiși după care li se va pune la dispoziție diferite obiecte pentru a le pipăi și descrie. Obiectele selectate vor avea următoarele însușiri/proprietăți: moale, tare, aspru/ghimpos, pufos, cald, rece. <u>Ochii:</u> Pe tablă vor fi proiectate 2 imagini iar copii vor găsi și numi diferențele dintre acestea. <u>Limba:</u> Copii vor avea ochii închiși, după care li se va pune la dispoziție diferite produse iar aceștia le vor gusta și vor încerca să le ghicească descriindu-și experiența. <u>Urechile:</u> Jocul telefonului stricat. Animatorul va șopti un cuvânt unuia dintre copii, acesta la rândul său îl va șopti altuia. La final, fiecare copil va spune cuvântul auzit de la colegul său.	Este important ca copii să nu folosească aceiași panglică/eșarfă pentru acoperirea ochilor; Asigurați-vă că produsele alimentare selectate nu vor provoca reacții alergice nici unuia dintre copii; Animatorul va interveni mereu cu întrebări deductive. Vor fi supuși experiențelor senzoriale doar copii care își doresc. Materiale: panglici pentru legarea ochilor, imagini cu diferențe, obiecte cu următoarele proprietăți: moale, tare, rece, cald, aspru, ghimpos. Produse cu gust dulce, sărat, amar, și acru.
Pauză de joc <i>Timp alocat: 10 min.</i> Jocul „Salut prietene”. Copii formează un cerc, situându-se cu fața spre interiorul acestuia. Animatorul numește un copil care aleargă în jurul cercului și la un moment dat atinge cu mâna umărul unuia dintre copii, alergând în continuare. Copilul atins pe umăr, aleargă în direcția opusă iar când cei doi se întâlnesc, își dau mâna și rostesc o formulă de salut. După aceea ambii copii își continuă alergarea, încercând să ajungă primul la locul rămas liber în cerc.	Este recomandat dacă unuia dintre copii nu-i reușește în mod repetat să alerge până la locul liber să solicite cuiva dintre participanți să se schimbe cu locul.

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea emoțiilor (frica, furia, bucuria, supărarea, plictiseala, curiozitatea) <i>Timp alocat: 15 min.</i> Prezentarea machetei unei fete (personajul numărul doi). Fetița va avea în spate lipit un plic cu imagini ce ilustrează emoții. Pentru fiecare emoție va fi citită o istorioară educativă scurtă, iar emoția va fi asociată cu o imagine. De ex.: furia. Istorioara: Ai văzut vreodată cum fierbe un ceainic? E fierbinte rău. Fiind înconjurat de aburi din toate părțile iar capacul pare gata să sară în orice clipă! A fierbe de mânie este o stare critică, mai intensă decât atunci când ești mârșos pur și simplu. Te simți ca și cum ai fi pe punctul să explodezi. Spre deosebire de ceainic, noi oamenii trebuie să ne oprim singuri din fierbere. Trebuie să ne oprim! Încearcă să respiri adânc de câteva ori, pentru a te relaxa. Simbolul: Un ceainic cu aburi.	Este important ca animatorul să se asigure că toți copii au înțeles ce sunt emoțiile și să ofere posibilitatea de a menționa situații din viața lor în care au trăit o anumită emoție. Sunt recomandate cartonașele cu emoții ce ilustrează poze sau imagini reale. Pictogramele sunt puțin eficiente. Numărul optim de istorioare este de 4-5. Istoriorele pot înlocuite cu anumite istorioare din viața de zi cu zi în care ai copii ar putea experimenta o asemenea emoție. Materiale: macheta unei fete, plic, imagini cu emoții, imagini asociative pentru emoție.
Joc de mimare <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare copil va extrage pe rând câte un cartonaș cu emoții și va încerca să-l mimeze iar restul copiilor să-l ghicească.	Fiecare copil va fi încurajat cu aplauze. Materiale: cartonașe cu emoții.
Evaluarea zilei (tehnica interviului) <i>Timp alocat: 5 min.</i> Fiecare copil va primi un microfon și va oferi răspuns la următoarele întrebări: – Cum te-ai simțit astăzi la activitate? – Ce te-a făcut astăzi fericit/ă astăzi la activitate? – Ce te-a făcut trist/ă astăzi la activitate? – Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?	Este recomandat ca animatorul să enumere la final toate activitățile pe care copii le-au realizat în cadrul lecției. Animatorul va pune la dispoziția copiilor cartonașele cu emoții iar aceștia o vor extrage pe cea cu care se asociază dispoziția lor post activitate. Materiale: microfon – jucărie.

Modulul 3: La Țară – I parte

Conținuturi	Observații/recomandări
Activitate introductivă “Ghicește locația” <i>Timp alocat: 5 min.</i> Animatorul, cu o voce caldă, întreabă copii: copii, ghiciți unde urmează să călătorim astăzi? Închideți ochii! Deci, nu se mai aude zgomot de mașini, miroase a aer proaspăt, a fân și chiar a caise coapte, aud zgomote de albinuțe și cotcodăcit de găinușe. Cum credeți copii, unde ne aflăm? Vă mai pot da un singur indiciu, priviți, am un platou cu produse alimentare extrem de sănătoase (pe platou vom avea un fruct, o legume, niște cereale, un ou fiert, o felie de cașcaval/brânză), v-ați gândit copii, vreo dată de unde apar aceste gustoshii la noi în farfurie?	Este recomandat ca pe fundal să se audă sunete din mediul rural; Animatorul va oferi, treptat, indicii, astfel copii vor fi stimulați să gândească critic și strategic excluzând treptat toate opțiunile posibile. Materiale: un platou, un fruct de sezon, o legumă, cereale, un ou fiert.
Prezentarea contextului <i>Timp alocat: 3-5 min.</i> Reprezentarea hărții cu traseul de la fermă, pe care urmează să-l parcurgem împreună în cadrul activității. Locații: – în grajd – în vizită la fermier – în grădină – în livadă.	Prezentarea contextului este extrem de importantă, întrucât oferă copilului o privire de ansamblu asupra lecției și îl ajută pentru a se mobiliza corespunzător activităților ce urmează a fi desfășurate. Contextul este partea care stimulează curiozitatea participantului chiar din primele clipe. Materiale: harta cu locații (subteme din cadrul programului).
Descrierea meseriei de fermier <i>Timp alocat: 5-7 min.</i> Prezentarea fermierului (păpușă de mână) care urmează să comunice copiilor despre meseria sa, enumerând responsabilitățile pe care le are, rolul său, cum face rost de bani și cum îi cheltuie precum și dragostea sa pentru animale. Astfel, între timp, pe tablă vor fi proiectate imagini/ simboluri/ cuvinte cheie asociate mesajului prezentat.	Este recomandat ca animatorul să ofere posibilitatea copiilor de a adresa întrebări personajului. Materiale: păpușă de mână.
Găsește diferențele <i>Timp alocat: 3-5 min.</i> Fiecare copil va primi câte o imagine cu diferențe, corespunzătoare tematicii.	Animatorul se va asigura că fiecare copil știe câte diferențe este necesar să identifice Materiale: imagini tematice cu diferențe pentru fiecare copil, carioci sau creioane.

Conținuturi	Observații/recomandări
Jocul cu fasole <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copii sunt divizați în două echipe, iar în sala de desfășurare a activităților sunt împrăștiate fasole. La semnal, copii le vor aduna, fiecare colectându-le în punga echipei sale. La sfârșit de joc, pungile vor fi cântărite. Echipa cu cea mai grea pungă va fi echipa câștigătoare.	Pentru menținerea unei atmosfere prietenoase în cadrul grupului, la finele jocului ambele echipe se vor aplauda reciproc pentru participare. Materiale: fasole (câte o pungă pentru fiecare echipă), cântar.
Exercițiul „Cântărește produsele” <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii vor cântări pe balanță produse/obiecte, comparându-le pentru a le identifica pe cele mai grele. Ex: un fruct VS o legumă; paie VS pene; făină de grâu VS făină de porumb.	Oferiți-le copiilor posibilitatea de a interveni mărinind sau micșorând treptat cantitatea de produse cântărite astfel ei vor memora și înțelege mai ușor principiul de funcționalitate. Materiale: cântar, un fruct, o legume, paie, pene, făină de grâu, făină de porumb.
Joc de deducție <i>Timp alocat: 10 min.</i> Pe tablă vor fi proiectate mai multe imagini, iar copii vor identifica ce au toate aceste obiecte în comun, numind criteriul după care au fost clasificate. Exemplu: Forma rotundă:  Unelte de transportare a apei:  Mâncare pentru animale:  Produse cu gust dulce:  Culoarea: 	Este un joc recomandat pentru dezvoltarea gândirii critice și este uimitor cum copii reușesc treptat să identifice mai multe răspunsuri de cât cel intenționat de animator. Materiale: tablă interactivă sau proiector, imagini.

Conținuturi	Observații/recomandări
Pauză de relaxare <i>Timp alocat: 15 min.</i> Concertul Pasiv	Solicitați copiilor să închidă ochii, să mențină liniștea și să-și relaxeze corpul. Materiale: muzică clasică pe fundal, boxă portabilă.
Joc „Spionul” <i>Timp alocat: 5-7 min.</i> Pedagogul va avea un binoclu și va descrie un obiect sau animal întâlnit la fermă iar copii vor încerca să-l ghicească, ulterior, rolul de animator va reveni unuia dintre copii. Exemplu: Spionez un animal, roade oase, stă în cușcă... Spionez un ghem de blană, are coadă, are gheare. Merge în patru în picioare.	Activitatea “Spionul” este recomandată pentru a fi utilizată la etapa de recapitulare sau consolidarea cunoștințelor. Materiale: binoclu.
Exercițiul Floare- Frunză- Pom “În livadă” <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare copil va primi imagini cu un coș (format A4) și fructe (format A6). Pe tablă va fi proiectată imaginea unui pom fructifer, floarea și frunza lui iar copii vor încerca să ghicească pomul. După ce vor afla răspunsul corect, vor lipi în coș imaginea cu fructul pomului.	Animatorul va motiva copii să meargă într-o livadă imagină pentru a-și umple coșul cu fructe. Materiale: imagini cu coșuri, imagini cu fructe, clei.
Activitate de creativitate <i>Timp alocat: 10 min.</i> Decorarea și ornamentarea coșului cu fructe.	Animatorul va oferi copiilor câteva mostre în ce mod poate fi decorat coșul, recomandat este utilizarea tehnicii mozaicului și mototolirii. Materiale: creioane sau guaș; lentă coloră.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Fiecare copil va primi un microfon și va oferi răspuns la următoarele întrebări: – Cum te-ai simțit astăzi la activitate? – Ce te-a făcut astăzi fericit/ă astăzi la activitate? – Ce te-a făcut trist/ă astăzi la activitate? – Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?	Copii vor selecta cartonașul cu emoția care-l reprezintă la finele programului. Animatorul va juca rolul de reporter și se va adresa corespunzător copiilor. Materiale: microfon jucărie, imagini cu emoții.

Modulul 4: La Țară – Partea II

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea contextului <i>Timp alocat: 5 min.</i> Prezentarea hărții cu traseul de la fermă, pe care urmează să-l parcurgem împreună în cadrul activității.	Contextul îți permite să identifici zona proximală a participanților de aceea este bine venit ca, copiilor să li se ofere posibilitatea de a interveni cu comentarii asupra subiectului. Materiale: harta mentală a temei ce urmează a fi parcursă.
Iepurașul cel fricos <i>Timp alocat: 5 min.</i> Animatorul, cu voce caldă, povestește copiilor: <i>stai pe pământ cu spatele drept. Imaginează-ți că ești un iepuraș. Ridică-ți capul și respiră aerul plăcut.</i> Mmmm, ce bine e! Trece un puișor. Ți-e frică, așa că strângi tare din dinți, încruntă-te și strâmbă din nas, apoi închide ochii și ridică umerii. Puișorul este o pasăre drăgălașă! Așa că deschide ochii, fața ți se luminează, respiră adânc și zâmbește spre ea. Dintr-odată, trece pe acolo o pisicuță. Ți-e frică, așa că strânge tare din pumni, încordează-ți umerii, burtica, picioarele! Dar pisica este un animal drăgălaș! Așa că relaxează-ți pumnii, umerii, burtica, picioarele și răsuflă cu ușurare! Nu-ți mai fie frică, iepurașul meu! Întinde-te, cască și deschide larg brațele. Puffff, ce bine e!	Animatorul va solicita copiilor să păstreze tăcerea și doar să imite și realizeze sarcinile pe care le aude în timp ce-și au ochii închiși.
Jocuri recapitulative <i>Timp alocat: 10 min.</i> Carduri „Asociază umbra cu animalul” Carduri “Pom – Frunză – Fruct” Carduri “Ce urmează ?”	Este recomandat ca toți copii să fie împărțiți în trei subgrupe. Fiecare subgrup va primi câte un set de cartonașe, la finele jocului copii vor schimba cardurile pe rotație, astfel va fi asigurată parcurgerea calitativă și cantitativă a jocurilor. Materiale: carduri sau imagini cu animale domestice și umbra lor; carduri sau imagini cu pomi–frunze-fructe; carduri sau imagini “Ce urmează?”.

Conținuturi	Observații/recomandări
Labirintul provocărilor <i>Timp alocat: 10 min.</i> Pe tablă este proiectată imaginea unui labirint cu provocări. Provocările sunt adaptate tematicii. Exemplu: Imită un căluț sau imită cum un fermier hrănește găinile. Fiecare copil, pe rând, va arunca zarul și va parcurge pe labirint numărul de pași indicat, după care va realiza sarcina. Câștigă copilul care ajunge primul la finele labirintului.	Pentru ca jocul să se desfășoare mai rapid, copii pot forma perechi. Încurajați prin aplauze copii care se întimidează de a se manifesta public. Oferiți-le demonstrații copiilor care se arată a fi confuzi în realizarea sarcinii. Materiale: zar; labirintul sunetelor.
Pauza de joc <i>Timp alocat: 20 min.</i> Terenul de joacă este pregătit/amenajat cu jocuri mari de lemn pentru a petrece activități ludice individuale și de grup.	Jocurile mari de lemn, pe lângă faptul că ajută la dezvoltarea motricității copiilor, au adăugat valoare educativă pauzelor de recreere. Copii participă cu entuziasm. Este recomandat ca animatorul să fie implicat împreună cu copiii. Materiale: jocuri mari de lemn.
Probleme matematice <i>Timp alocat: 15 min.</i> Fiecare copil va primi imaginea unui cuiar și 10 ouă decupate din carton. Animatorul va expune probleme matematice iar copii vor urmări cu atenție și vor realiza treptat rezolvarea acestora cu ajutorul materialelor puse la dispoziție, după care își vor argumenta răspunsul. Exemplu: Ioana își dorea extrem de mult să servească la dejun omletă. Pentru prepararea omletei, Ioana are nevoie de două ouă. Iată de ce, a mers în poiată la găini și a colectat două ouă. La prânz, Ioana s-a apucat de gătitul unui tort pentru care avea nevoie de trei ouă pentru blat și două pentru cremă. Câte ouă a folosit Ioana în total?	Animatorul va oferi pentru început un exemplu de rezolvare a problemei utilizând materialele vizuale puse la dispoziție. Materiale: câte un cuiar și câte 10 ouă decupate din carton pentru fiecare participant.
Audierea și recunoașterea sunetelor <i>Timp alocat: 5 min.</i> Sunet de tractor, sunete de animale domestice, torul pisicii și alte sunete tematice specifice.	Este recomandat ca copii să nu răspundă în timpul audierii, ci doar să încerce să memoreze și perceapă sunetul, iar la fine vor enumera toate sunetele auzite. Materiale: boxă și calculator.
Identifică litera de prisos <i>Timp alocat: 15 min.</i> Pe tablă vor fi proiectate sau lipite imagini iar alăturat va fi scris cuvântul care va conține anumite litere de prisos, copii vor încerca să-l citească și să identifice literele care sunt de prisos.	Este important ca cuvântul să fie însoțit de imagine. Materiale: imagini cu diferite obiecte, carioci, tablă interactivă.

Conținuturi	Observații/recomandări
Lista de obiecte <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiilor li se va povesti o istorioară hazlie cu animale domestice, ustensile de lucru și grădărit, după care aceștia vor încerca să enumere toate animalele și ustensilele care au fost menționate în poveste.	Copiii apreciază simțul umorului de aceea cu cât istorioara va fi mai hazlie cu atât ei vor fi mai atenți la detalii.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Fiecare copil va primi un microfon și va oferi răspuns la următoarele întrebări: – Cum te-ai simțit astăzi la activitate? – Ce te-a făcut astăzi fericit/ă astăzi la activitate? – Ce te-a făcut trist/ă astăzi la activitate? – Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?	Este recomandat ca animatorul programului să enumere la final toate activitățile pe care copii le-au realizat în cadrul lecției. Materiale: microfon – jucărie.

Modulul 5: O drumeție prin pădure – Partea I

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea contextului <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiilor le va fi prezentată o hartă cu imagini și simboluri ce vor sugera de fapt etapele de realizare a drumeției și traseul acesteia (imaginile de fapt cuprind cuvintele cheie din cadrul modulului.	Prezentarea contextului este extrem de importantă întrucât oferă copilului o privire de ansamblu asupra lecției și îl ajută să se mobilizeze corespunzător activităților ce urmează a fi desfășurate. Contextul este partea care stimulează curiozitatea participantului chiar din primele clipe. Materiale: harta mentală realizată asupra temei ce urmează a fi parcursă.
Audierea și recunoașterea sunetelor tematice <i>Timp alocat: 5 min.</i> Foșnete de frunze; Ciripit de păsărele; Murmur de izvor; Sunet de Cuc.	În timpul audierii, copiii nu vor răspunde, ci vor încerca să recunoască și să memoreze sunetele iar la finalul derulării sunetelor se va discuta. Materiale: tehnică audio.

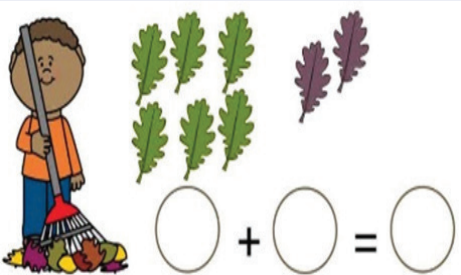
Conținuturi	Observații/recomandări
Momentul de surpriză (prezentarea rucsacului de drumeție) <i>Timp alocat: 5-7 min.</i> Animatorul va prezenta copiilor un rucsac. Împreună cu copii, se va decide care obiecte ar fi potrivite să le ia în rucsac pentru a merge într-o drumeție. Pe tablă vor fi proiectate mai multe obiecte iar copii vor fi invitați, pe rând, să încercuiască obiectele care trebuie luate într-o drumeție iar cele care nu trebuie luate vor fi tăiate cu o linie.	Solicitați copiilor să-și argumenteze răspunsul: de ce ar lua într-o drumeție lucrul ales și ce va face cu el? Materiale: rucsac, proiector, tablă interactivă, carioci.
Activitate: To do list <i>Timp alocat: 3 min.</i> Animatorul va enumera pentru început trei din imaginile proiectate pe tablă, iar copii vor fi atenți să urmărească ordinea în care a făcut-o și să repete similar. Treptat, în șir vor mai fi adăugate și alte obiecte, astfel crescând gradul de dificultate a sarcinii.	Animatorul poate, de asemenea, să jongleze cu tonalitatea vocii sau chiar cu ritmul cuvintelor. Se va mări volumul de obiecte doar în momentul în care animatorul sesizează că copii fac față gradului de dificultate propus. Materiale: tablă interactivă sau imagini proiectate.
Găsește diferențele <i>Timp alocat: 5-7 min.</i> Pe tablă sunt proiectate două imagini care, la prima vedere, sunt identice iar copii vor găsi și sublinia diferențele dintre acestea după care vor primi, fiecare individual, câte două imagini pentru a identifica diferențele.	În momentul lucrului individual, este recomandat ca pe fundal să se audă muzică barocă. Materiale: fișe tematice cu diferențe.
Vânătoarea de cifre <i>Timp alocat: 10 min.</i> În încăperea de desfășurare a activităților sunt lipite cartonașe cu cifre de la 1 până la 20. La semnalul animatorului, copiii vor începe „vânătoarea” (este important ca la sfârșit, fiecare copil să dețină cel puțin câte un cartonaș cu cifre). Copiilor li se va solicita: Să se aranjeze în ordinea crescătoare de la 1 la 10; Să se aranjeze în ordinea descrescătoare de la 10 la 1 sau chiar de la 20; Fiecare copil va veni în față, având cartonașul în mână și i se va cere să-și invite alături persoanele care dețin cartonașele cu vecinul mai mare și cu vecinul mai mic.	Animatorul va oferi posibilitatea copiilor care au adunat mai multe cifre să se împarte cu copii care nu au adunat nici una. Materiale: cartonașe cu cifre.

Conținuturi	Observații/recomandări
Crearea amprente <i>Timp alocat: 10-15 min.</i> Fiecare copil își va alege câteva frunze ale unor arbori din pădure, după care le vor picta cu ajutorul guașului sau le vor desena cu ajutorul cariocilor și le vor lăsa amprenta pe foaie. La preferința copiilor, aceștia pot adăuga diferite elemente la amprente realizate pentru a le transforma în compoziții.	Se recomandă fundal muzical; Fiecare copil își alege independent culorile preferabile de lucru. Materiale: frunze de arbori, guaș și pensule, foi de desen.
Pauză de relaxare <i>Timp alocat: 15 min.</i> Gimnastica ursulețului Începe prin a-ți ridica fiecare genunchi, ținând brațele de-a lungul corpului. Repetă mișcarea de 3 ori pe fiecare parte, respirând în ritm: inspiră, îndoind-ți puțin picioarele, expiră, așezând-ți lent picioarele pe sol. Acum ridică-ți brațele în față, inspirând, după aceea lasă-le încet în jos, de-a lungul corpului, pronunțând clar AAAAAAA. Repetă acest exercițiu de 3 ori. Continuă pronunțând toate vocalele pe rând.	Puteți solicita ca fiecare copil să-și pronunțe sunetele numelui.
Joc de memorie <i>Timp alocat: 10 min.</i> <u>Carduri de memorie</u> Condiția jocului este ca participanții să formeze perechi de carduri cu păsări la fel. Toate cardurile vor fi aranjate cu fața în jos pe masă. Fiecare copil va deschide pe rând câte două carduri încercând să le descopere pe cele identice.	Numărul optim de carduri este de 10-12 buc (3*4), 6 perechi ascunse. Încurajați copii să urmărească regulile și ordinea stabilită în prealabil. Celebrați succesul copilului care a descoperit cele mai multe perechi. Materiale: carduri de memorie (set păsări).
Câte poți numi? <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiilor li se va solicita să numească cât mai multe denumiri specifice unei anumite categorii. De exemplu: – Insecte; – Plante; – Păsări etc:	Animatorul va urmări ca copii să nu repete aceleași cuvinte. Animatorul poate utiliza și o minge moale, pe care o va arunca copilului care ar trebui să ofere un răspuns astfel copii vor fi mai concentrați și mai activi.
Temă pentru acasă Fiecare copil va primi o listă de obiecte din natură, pe care le va „vâna” împreună cu părinții și prezenta la întâlnirea următoare.	Comunicați desigur, sarcina pentru acasă și părinților. Materiale: lista pentru vânătoarea de comori.

Conținuturi	Observații/recomandări
Evaluarea zilei: <i>Timp alocat: 5 min.</i> Fiecare copil va primi un microfon și va oferi răspuns la următoarele întrebări: – Cum te-ai simțit astăzi la activitate? – Ce te-a făcut astăzi fericit/ă astăzi la activitate? – Ce te-a făcut trist/ă astăzi la activitate? – Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?	Animatorul poate utiliza carduri cu emoții astfel copii vor asocia starea lor cu o emoție reprezentată. Pentru ca copii să evite omiterea unor activități este bine să fie recapitulate iar unele produse a sarcinilor pot fi plasate chiar în vizorul lor. Materiale: microfon.

Modulul 6: O drumeție în pădure – Partea II

Conținuturi	Observații/recomandări
Activarea prin joc <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copii formează perechi. Fiecare pereche va primi câte un puzzle cu o imagine din cadrul naturii (puzzle-urile poate fi creat de animator). După ce l-au realizat și a fost identificată echipa învingătoare, perechile se vor schimba cu puzzle-urile.	Animatorul se va asigura că fiecărei perechi îi reușește să comunice eficient și să creeze o relație de colaborare, astfel ca toți copii să fie implicați în procesul de lucru. Este recomandat ca toate puzzle-urile să aibă același număr de piese. Materiale: Câte un puzzle pentru fiecare pereche de copii.
Ce se întâmplă dacă... <i>Timp alocat: 7-10 min.</i> Copiii le vor fi prezentate diferite situații iar ei vor încerca să prezică și să descrie ce ar putea să se întâmple. Exemplu: – Cum credeți, ce s-ar întâmpla dacă oamenii nu ar mai planta arbori? – Cum credeți, ce s-ar întâmpla dacă am lăsa un rug/ foc aprins fără supraveghere în pădure? – Cum credeți, ce s-ar întâmpla dacă oamenii ar tăia copacii din pădure?	Este recomandat ca situațiile să nu fie doar verbalizate ci și ilustrate prin imagini/simboluri. Materiale: imagini ce ilustrează problema menționată și imagini cu consecințele acestora.

Conținuturi	Observații/recomandări						
Jocul Bingo <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare copil va primi câte un card pe care vor fi notate 6 litere. <table><tr><td>A</td><td>T</td><td>S</td><td>F</td><td>B</td><td>R</td></tr></table> Exemplu: Animatorul va selecta o literă din pungă și o va numi, copilul care are o asemenea literă notată pe card va striga “Bingo” cel care primul reușește să o facă își va păstra litera. Învingător este copilul care reușește să colecteze toate literele indicate pe cardul său. Jocul poate fi repetat iar copii își pot schimba între ei cardurile cu litere.	A	T	S	F	B	R	Jocul devine mai intens în momentul în care mai mulți copii au aceeași literă notată pe card. Este jocul care antrenează atât atenția copiilor cât și capacitatea lor de a recunoaște literele. Materiale: pungă cu litere decupate, carduri cu 6 litere notate pentru fiecare copil.
A	T	S	F	B	R		
Pauză de relaxare <i>Timp alocat: 15 min.</i> Jocuri mari de lemn Terenul de joacă este pregătit/amenajat cu jocuri mari de lemn pentru a petrece activități ludice individuale și de grup.	Jocurile mari de lemn, pe lângă faptul că ajută la dezvoltarea motricității copiilor, au adăugat valoare educativă pauzelor de recreere. Copii participă cu entuziasm. Este recomandat ca animatorul să fie implicat împreună cu copiii. Materiale: jocuri mari de lemn.						
Probleme matematice <i>Timp alocat: 10 min.</i> Pe tablă va fi proiectată o problemă de matematică în imagini, iar animatorul o va parcurge și rezolva împreună cu copii, după care fiecare copil va primi câte una asemănătoare cu cea parcursă, pentru a o rezolva. Important: pe parcursul sarcinilor independente, fiecare copil va avea pe masă câte un semafor din hârtie și câte un clește de rufe pe care îl vor agăța în dreptul unei culori. Roșu: sunt în proces dar solicit ajutor; Galben: sunt în proces dar mă descurc independent; Verde: am finisat.	Animatorul va solicita nu doar răspunsul corect al copilului ci și descrierea problemei, citirea imaginii (crearea problemei). Materiale: semafoare confecționate pentru fiecare copil, clește de rufe (câte unul pentru fiecare copil), imagini cu probleme de matematică.  Exemplu:						

Conținuturi	Observații/recomandări
Completează cuvântul cu literele care lipsesc <i>Timp alocat: 10 min.</i> Pe tablă vor fi proiectate imaginile unor elemente din natură iar alături de copiii li se va solicita să noteze cuvântul completând-l cu literele lipsă:  ___ ___ ___ I ___ Ă	Animatorul poate afișa în vizorul copilului o imagine cu alfabetul în cazul în care acesta uită cum arată sau se scrie una din litere să se poată inspira. Materiale: imagini cu elemente din natură, tablă interactivă, carioci.
Opoziții (cartonașe tematice) <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copii vor privi, cu atenție, o imagine timp de 20 de sec. după care imaginea va fi ascunsă iar copii vor răspunde la întrebările asupra acesteia.	Este necesar ca imaginile să fie colorate, atractive și comunicative. Numărul optim de întrebări pentru fiecare imagine este de 5-7. Materiale: cartonașe "opoziții", sau imagini tematice.
Ghicitori tematice <i>Timp alocat: 5 min.</i> Înșelător viclean Roșcată Coadă pufoasă - frumusețe! Și numele ei este... (Vulpe)	Copiii li se poate oferi posibilitatea de inventa o ghicitoare despre un animaluț sălbatic și să o spună colegilor.
Harta mentală <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii le este prezentată o hartă mentală realizată în baza materialului parcurs în cadrul temei "O drumeție prin pădure", după care participanților le vor fi puse la dispoziție toate imaginile necesare dar și unele intruse pentru reproducerea, în perechi, a aceleiași hărți mentale pe care au analizat-o preventiv.	Harta model va rămâne proiectată până la finalul activității. La finele activității, este recomandat ca fiecare copil să povestească și să comenteze harta realizată. Materiale: foi A3 pentru fiecare pereche, carioci și creioane, lipici, imagini tematice tipărite.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copii vor fi așezați în cerc și li se va oferi microfonul pentru a răspunde la următoarele întrebări: Fiecare copil va primi un microfon și va oferi răspuns la următoarele întrebări: – Cum te-ai simțit astăzi la activitate? – Ce te-a făcut astăzi fericit/ă astăzi la activitate? – Ce te-a făcut trist/ă astăzi la activitate? – Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?	La încheierea programului, animatorul va felicita copii pentru faptul că au reușit să efectueze o drumeție imaginară prin pădure. Acesta va reaminti copiilor toate activitățile realizate în cadrul lecției și doar după aceasta va efectua interviul pentru a reîmprospăta memoria și emoțiile trăite a copiilor. Materiale: microfon.

Modulul 7: La Cumpărături

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea contextului <i>Timp alocat: 5 min.</i>	
Lista de cumpărături <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare copil va primi o listă individuală de cumpărături și o listă cu imaginile mai multor produse. Copii vor decupa toate imaginile, dar le vor lipi în coșul de cumpărături doar pe cele indicate în listă, restul imaginilor vor fi colectate de către animator într-o pungă, întrucât vor fi folosite la următoarea activitate.	Încurajați copii să folosească formule de politețe utilizate la cumpărături: Exemplu: – Bună ziua, mă puteți deservi vă rog? – Vă mulțumesc, o zi bună vă doresc! Materiale: imagini cu produse alimentare, liste de cumpărături (pentru fiecare copil câte una).
Descoperim tipurile de magazine <i>Timp alocat: 15 min.</i> Pe ecran vor fi proiectate imagini cu tipuri de magazine precum: – Librărie (magazin de cărți) – Magazin de mezeluri (magazin de preparate alimentare din carne) – Magazin de produse chimice de uz casnic (magazin de detergenți, prafuri de spălat și alte soluții utilizate la igienizarea caselor și hăinuțelor) – Florărie (magazin de flori) – Zoo magazin (magazin din care putem procura mâncare sau jucării pentru animalele noastre de companie) – Patiserie (local unde se produc, se consumă și vând produse din aluat) – Magazin de jucării. Animatorul va oferi o mică descriere a acestora, după care va prezenta copiilor imagini în format A4 a diferitor tipuri de magazine. Fiecare imagine va avea lipită/atașată o cutie/un plic. Copii vor fi invitați, pe rând, să selecteze câte o imagine cu produse din pungă și o va plasa în cutia magazinului de unde poate fi procurată.	Animatorul se va asigura că copii au memorat și utilizează termenii noi. Materiale: imagini cu diferite tipuri de magazine, plicuri sau cutii; pungă, imagini cu produse.
Activitate de creativitate <i>Timp alocat: 15 min.</i> Fiecare copil va primi câte o figură din ghips a unui produs alimentar pe care îl va picta cu ajutorul guașului.	Este recomandată folosirea muzicii clasice pe fundal. Materiale: figuri din ghips, guaș, pensule.

Conținuturi	Observații/recomandări
Pauza de relaxare <i>Timp alocat: 15 min.</i> Concertul pasiv	Solicitați copiii să închidă ochii, să mențină liniștea și să-și relaxeze corpul. Materiale: utilaj tehnic corespunzător efectuării audierii.
Probleme de matematică <i>Timp alocat: 15 min.</i> Fiecare copil va primi aceeași sumă de bani (bancnote), după care, la tablă, vor fi proiectate mai multe probleme de matematică. Aceștia vor încerca să le rezolve utilizând bancnotele puse la dispoziție. Exemplu: Mama a mers la cumpărături și a procurat un kg de banane ce costa 4 lei și un kg de portocală ce costa 2 lei, după care și-a amintit că are nevoie și de o lămâie pentru a prepara limonada preferată a lui Ionuț. Lămâia a costat 2 lei. Câți lei a cheltuit mama la cumpărături?	Este important ca animatorul să citească problema pe etape și să se asigure că fiecare copil ține pasul cu rezolvare. Bancnotele sunt o unealtă ajutătoare pentru rezolvarea problemei și vizualizarea practică a acesteia. Materiale: bancnote.
Vorbim despre meserii <i>Timp alocat: 10 min.</i> Pe ecran vor fi prezentate mai multe imagini cu personalul care poate fi întâlnit în marketuri. Animatorul va descrie, treptat, fiecare meserie. Mai apoi, va oferi copiilor posibilitatea de a răspunde la trei întrebări: – Cine este? – Ce face? – De ce avem nevoie de el/ea?	Este important ca animatorul să ofere valoare fiecărei meserii, astfel copii vor manifesta toleranță și respect față de oameni și ceea ce fac aceștia. Materiale: tablă interactivă sau proiector.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Fiecare copil va primi un microfon și va oferi răspuns la următoarele întrebări: – Cum te-ai simțit astăzi la activitate? – Ce te-a făcut astăzi fericit/ă astăzi la activitate? – Ce te-a făcut trist/ă astăzi la activitate? – Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?	Animatorul poate utiliza carduri cu emoții astfel copii vor asocia starea lor cu o emoție reprezentată. Pentru ca copii să evite omiterea unor activități este bine să fie recapitulate iar unele produse a sarcinilor pot fi plasate chiar în vizorul lor. Materiale: microfon.

Modulul 8: Recapitulare și consolidare

Conținuturi	Observații/recomandări
Ghicitori <i>Timp alocat: 5 min.</i> Am picioare; Îmi place mult iarba; Am dungi albe și negre.	Oferiți-le copiilor posibilitatea de a inventa și ei ghicitori, lucru ce stimulează creativitatea lor și îi ajută să se manifeste în public.
Jocuri Online <i>Timp alocat: 20 min.</i> Am creat preventiv jocuri recapitulative online pe platforma www.wardwall.net Jocurile au următoarele sarcini: O serie de întrebări cu variate multiple de răspunsuri. Atinge răspunsul corect pentru a continua. Atinge răspunsul final pentru a-l elimina. Urmărește și ochește cârțița potrivită.	Jocurile create vor cuprinde termeni și imagini tematică care au fost utilizate în cadrul modulelor parcurse. Materiale: tablă interactivă sau proiector, boxe, calculator.
Imagini cu diferențe <i>Timp alocat: 5 min.</i> Găsește și încercuiește diferențele.	În timpul realizării sarcinii, pe fundal se va pune muzică barocă; Fiecare copil își va selecta independent fișa dorită. Materiale: fișe de lucru pentru fiecare copil
Fișă de lucru: Labirint <i>Timp alocat: 5-7 min.</i> Găsește ieșirea din labirint	Este recomandat ca animatorul să aibă la îndemână câteva labirinturi cu grad diferit de dificultate iar copiilor care au finisat primii sarcina li se va oferi posibilitatea de a mai parcurge un traseu. Materiale: fișe de lucru pentru fiecare elev.
Jocul Bingo <i>Timp alocat: 15 min.</i> Fiecare copil va primi câte un card pe care vor fi notate 6 litere. A T S F B R Exemplu: Animatorul va selecta o literă din pungă și o va numi, copilul care are o asemenea literă notată pe card va striga "Bingo" cel care primul reușește să o facă își va păstra litera. Învinge copilul care reușește să colecteze toate literele indicate pe cardul său. Jocul poate fi repetat iar copii își pot schimba între ei cardurile cu litere.	Jocul devine mai intens în momentul în care mai mulți copii au aceeași literă notată pe card. Este jocul care antrenează atât atenția copiilor cât și capacitatea lor de a recunoaște literele. Materiale: pungă cu litere decupate, carduri cu 6 litere notate pentru fiecare copil.

Conținuturi	Observații/recomandări
Jocul Puzzle <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copii formează perechi și fiecare pereche primește câte un puzzle.	Este recomandat ca pe parcursul sarcinii să fie realizat schimbul de perechi. Materiale: puzzle.
Activitate de dezvoltare a creativității <i>Timp alocat: 20 min.</i> Lucru manual  La final de program copii vor realiza compoziția “Curcubeul” drept simbol al prieteniei și a reușitelor lor. Cum să faci un curcubeu <i>de Silvia Miller</i> Vrei să faci un curcubeu? Nu-i ușor dar nu-i nici greu, Fii atent copilul meu, Fă-l așa, cum te-nvăț eu! Ai nevoie de culori De la fructe, de la flori, De la soare, cer, legume, De la ce-i frumos în lume! Ai nevoie, dragă frate, de șapte culori surate Când le strigi să vină toate Curcubeul să-ți arate!	Pe tablă va fi prezentată o mostră/model a lucrării ce urmează a fi realizată care va rămâne în vizorul copiilor pe întreaga durată a activității. La final copii vor realiza o expoziție și se vor aplauda reciproc. Materiale: clei, hârtie colorată, hârtie creponată, foarfece, carioci.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copii vor fi așezați în cerc și li se va oferi microfonul pentru a răspunde la următoarele întrebări: Fiecare copil va primi un microfon și va oferi răspuns la următoarele întrebări: – Cum te-ai simțit astăzi la activitate? – Ce te-a făcut astăzi fericit/ă astăzi la activitate? – Ce te-a făcut trist/ă astăzi la activitate? – Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?	La încheierea programului animatorul va felicita copii pentru faptul că au reușit să efectueze o adevărată călătorie imaginară și au avut parte de o mulțime de aventuri reușind să acumuleze cunoștințe noi. La fel, va reaminti copiilor toate activitățile realizate pe parcursul programului și, la final, va efectua interviul pentru a reîmprospăta memoria și emoțiile trăite de copii. Materiale: microfon.

2.2. Programul de învățare accelerată „Învăță să înveți Repe- de și Ușor”

Grup țintă: 1 grup a câte 15 copii cu vârsta cuprinsă între 7-11 ani; 1 grup a câte 15 copii cu vârsta cuprinsă între 11-14 ani;

Număr de activități/ module: 8;

Număr de profesori/animatori: 2 (unul de bază și unul de suport);

Scopul programului: Îmbunătățirea procesului de învățare la copii de vârstă școlară prin aplicarea tehnicilor rapide și eficiente de învățare accelerată.

Modulul 1 - Introducere, stabilirea obiectivelor și a cadrului potrivit pentru învățare

Conținuturi	Observații și recomandări
Prezentarea contextului <i>Timp alocat: 3 min.</i> Prezentăm toate temele pe care le vom studia de-a lungul modulelor.	Fiind primul modul, accentul în această ședință este pus pe inter-cunoaștere, creșterea curiozității pentru ceea ce urmează să fie prezentat și întărirea relațiilor dintre participanți și îndrumători. În acest sens, prezentarea începe cu o introducere predictibilă, structurată și logică a pașilor pe care copiii urmează să îi parcurgă în aceste 8 module. Materiale: document în power point ce cuprinde informații despre temele care vor urma să fie parcurse în cele 8 ședințe.
Jocul de-a interviul <i>Timp alocat: 20 min.</i> Lucru în perechi – Un copil este reporterul, celălalt este o celebritate care oferă un interviu în care se prezintă și vorbește despre visurile și scopurile pe care le are. Reporterul trebuie să se asigure că va afla răspunsul la cel puțin 5 întrebări: – Care este numele vedetei? – Care sunt lucrurile cele mai importante pe care ai vrea ca ceilalți să le știe despre tine? – Care meserie crezi că ar fi cea mai potrivită pentru tine? – Care este cel mai mare vis al tău/cea mai mare aspirație? – O întrebare „surpriză” din partea reporterului. În a doua parte a jocului, copiii schimbă rolurile între ei. La sfârșit, fiecare reporter prezintă ceea ce știe despre „vedeta” interviuată. În final, obiectivul pe care și-l stabilește este concretizat într-un simbol pe care îl desenează și îl păstrează pentru planul final (de adăugat la planul individualizat).	Copiii au posibilitatea de a se cunoaște și de a întări coeziunea grupului; mai mult, încep să dezvolte o atitudine pozitivă față de activitățile propuse în program. Materiale: foi de hârtie pe care se găsesc scrise întrebările menționate.

Conținuturi	Observații și recomandări
Exercițiu „Ideile de aur” <i>Timp alocat: 2 min.</i> Sunt prezentate recipientele/plicurile unde copiii vor putea pune „ideile de aur”, adică concepte/fraze/idei care sunt semnificative pentru ei.	Scopul exercițiului este de a încuraja copiii să selecteze părțile din lecție pe care le consideră mai apropiate stilului lor de învățare, ori să accentueze informații și idei pe care le consideră semnificative raportat la nivelul lor actual de învățare. Materiale: foi de hârtie, creioane, recipiente de plastic.
Exercițiul Semaforul <i>Timp alocat: 3 min.</i> Prin intermediul acestui exercițiu, copii înțeleg că a cere ajutorul este perfect normal. Sunt stabilite regulile unui semafor: verde - am înțeles și mă descurc, galben - nu îmi este foarte clar, dar încă pot lucra, roșu - nu îmi este clar, nu pot lucra fără explicații.	Copiii încep să normalizeze ideile de a cere ajutor atunci când au nevoie și de a căuta să evidențieze ce anume este mai relevant pentru stilul lor/ceea ce caută ei să cunoască, făcând trecerea de la a învăța doar „ce trebuie” către a se întreba „ce anume aș vrea eu să știu”. Materiale: foi de hârtie colorate (roșu, galben, verde).
Activitate: Desenul în orb <i>Timp alocat: 20 min.</i> Copiii formează perechi, spate la spate. Unul primește un desen, iar celălalt foi și creioane colorate pentru a desena conform instrucțiunilor colegului. La sfârșit, sunt comparate desenele copiilor cu cele originale. Urmează momentul teoretic: de ce ar fi important să știi să înveți? E important să cunoști modul în care înveți, să știi care sunt punctele forte și vulnerabilitățile tale, dar și să dezvolti alte aspecte pentru a deveni expert în învățare. Pe parcursul activității, copiii conștientizează de ce este important să învețe și care sunt cele mai eficiente căi de a o face rapid pentru sine.	Imaginile pe care le vor utiliza pot fi construite din piese mici/ figuri geometrice, așa încât copilului să-i fie ușor să descrie celuilalt coleg ce are de desenat. Materiale: foi de hârtie, creioane colorate, desene scoase la imprimantă.
Pauză activă - 10 minute	

Conținuturi	Observații și recomandări
Activitate: „Licitație”. <i>Timp alocat: 25 min.</i> Animatorul conduce licitația. Copiilor li se vor da „bani” (150 lei), o sumă limitată, din care pot alege doar unele valori. Chiar dacă sunt diferite, toate valorile au același preț de pornire (30 lei). Acestea vor induce uneori anumite dileme legate de ceea ce prioritizează copiii, legat de învățare. La sfârșit, își pot face o părere legată de modul în care ei învață/aleg prioritățile în funcție de recompensa imediată/amânare pe mai târziu/luare de decizii ce uneori nu pot fi schimbate ulterior. – Să am curaj să vorbesc în fața clasei (30) – Să învăț din timp pentru un examen (30) – Să am încredere în mine în momentul când dau un test (30) – Să fiu fericit/ sau împlinit (30) – Să ies cu prietenii (30) – Să simt că am suport în jurul meu (30) – Să înțeleg o materie care până acum nu mi-a plăcut (30) – Să fiu mulțumit de rezultatele mele (30) – Să îmi organizez/să îmi gestionez timpul încât să îmi ating toate obiectivele propuse (30) – Să mă înțeleg cu profesorii mei (30) La sfârșit, discuție legată de alegerile făcute: ce înseamnă pentru ei acele valori? De ce au fost așa de importante? Cum te-ai simțit atunci când trebuia să alegi?	Copiii au oportunitatea să mediteze la următoarele întrebări: de ce învăț? Ce este cel mai important pentru mine? Sunt acțiunile mele în concordanță cu ceea ce am eu nevoie de fapt? Materiale: bani de hârtie, foi colorate pe care sunt scrise valorile ce vor fi scoase la licitație.
Exercițiu de atenție: <i>Timp alocat: 2-3 min.</i> Pe tabla interactivă, copiii joacă un prim joc de stimulare a atenției. Jocul „Hidden (un joc atractiv, colorat și stimulativ destinat copiilor). În cadrul acestuia, copiii trebuie să caute anumite elemente (în acest caz, ouă colorate) într-un mediu energic și atractiv. Peisajul în care se află acestea pot include locuri precum o junglă sau peisaje subacvatice, iar pentru a găsi ceea ce caută copilul trebuie să miște activ imaginea pentru a o pune în diferite unghiuri din care se poate vedea elementul ascuns.	Jocul este jucat de 4 copii: 3 se uită, unul joacă. Cei 3 copii trebuie să își controleze impulsul de a spune că au văzut oul. Dacă copilul cere ajutor, atunci ceilalți îi pot arăta unde se află ascuns în vastul peisaj oul respectiv. Mai departe, următorul copil caută ouăle la următorul nivel și ceilalți se uită etc. Materiale: tabla interactivă, laptopuri.

Conținuturi	Observații și recomandări
Brain fitness <i>Timp alocat: 15 min.</i> În paralel utilizăm 3 laptopuri și punem câte 2-3 copii la un laptop. La primul laptop, de pe Braingymmer se va juca jocul Brain Freeze. La al doilea laptop, jocul „Bunny” (tot de pe Braingymmer). La al treilea laptop, de pe Luminosity, jocul „Eagle Eye”.	Aplicațiile Luminosity și Braingymmer sunt programe online de stimulare cerebrală prin jocuri dezvoltate de neurocercetători, ce acoperă arii precum: memorie, deducții logice, orientare spațială, viteză de procesare etc. Din aceste aplicații au fost selectate pe parcursul programului mai multe jocuri, potrivite lecției sau scopului urmărit în modulul respectiv. - Jocul „Brain Freeze”: antrenează și îmbunătățește percepția vizuală și abilitatea de concentrare, stimulând cortexul vizual. Copilul trebuie să caute bucăți de puzzle asemănătoare într-un peisaj ce este în continuă schimbare. Atunci când reușește să creeze un cadru uniform (toate piesele puzzle-ului sunt de aceeași culoare), se trece la nivelul următor. - Jocul „Bunny”: îmbunătățește atenția, concentrația și perceperea direcției de deplasare, stimulând memoria spațială. Copilul trebuie să urmărească direcția de mers al unui iepuraș care se amestecă în timp cu din ce în ce mai mulți alți iepurași. Astfel, atenția trebuie păstrată doar pe iepurașul original și direcția de deplasare a acestuia. - Jocul „Eagle Eye”: Joc de stimulare a atenției. Copilul joacă rolul unui fotograf care trebuie să surprindă diverse peisaje în anumite poziții prestabilite. Astfel, copilul rămâne atent la momentul în care poate face poza, căutând să fie cât mai asemănător cu ceea ce i-a fost prezentat la început drept reper.
Jocuri de stimulare cerebrală <i>Timp alocat: 15 min.</i> Copiii li se oferă jocuri fizice de stimulare cerebrală, care se găsesc în cadrul Centrului.	Jocurile ce le sunt oferite copiilor sunt „IQ puzzle”, „IQ Twist” și „IQ Fit”, ce au rolul de a stimula capacitatea de atenție, de deducție și de strategie a acestora.
Exercițiul: „A oferi complimente” <i>Timp alocat: 3 min.</i> Spre final fiecare copil oferă unui coleg un compliment.	Se va insista ca participanții să spună ce nu le-a plăcut sau ce ar dori să îmbunătățească, unele elemente pe care ar dori să le adauge la următoarele lecții, așa încât să fie mai motivați la următoarele module.

Modulul 2 - Creierul, instrument al învățării

Conținuturi	Observații și recomandări
Recapitulare <i>Timp alocat: 10 min. (5 pentru imagerie, 5 pentru desen)</i> Recapitulare a ceea ce s-a făcut data trecută prin joc: copiii sunt încurajați să creeze un simbol specific pe care îl vor folosi pentru a îi motiva în drumul împlinirii scopurilor propuse de ei. Aceștia primesc o foaie de hârtie și creioane colorate. Exercițiul începe cu un scurt moment de relaxare. În paralel punem pe fundal muzică clasică și începem o scurtă imagerie dirijată. În cadrul acesteia este urmărită relaxarea treptată a părților corpului, vizualizarea unui moment în care copilul a simțit satisfacție, mândrie, împlinire, iar apoi asocierea acelei stări cu un simbol. Copiii sunt încurajați să observe imaginea/culoarea/textura resimțită atunci când se gândește la acea stare. După, copiii revin în planul conștiinței și, fără să vorbească, încep să deseneze simbolul pe care l-au vizualizat.	Materiale: muzică clasică, foi, creioane colorate.
Introducerea temei <i>Timp alocat: 5 min.</i> După, se prezintă tema zilei. „Astăzi vom face o excursie prin creier. A auzit cineva despre acest organ? Ce știți despre el?” (are loc o discuție cu copiii introductivă legată de creier. La sfârșit, coordonatorul trebuie să aducă cel puțin următoarele informații: – Creierul este unul din cele mai importante organe din corp. – Cu ajutorul creierului putem respira, ne mișcăm, ne bate inima, putem vedea etc. – Creierul ne ajută să reținem informații și să îi recunoaștem pe cei apropiați. – Oricine poate învăța orice cu ajutorul creierului.	Copiii pot afla informații relevante legate de modul în care funcționează creierul. Materiale: tabla interactivă.

Conținuturi	Observații și recomandări
Descrierea părților creierului <i>Timp alocat: 10 minute.</i> După ce se termină partea introductivă, începem „excursia” prin mintea umană. Prima imagine: Creierul: accentuăm cortexul, cu cele două emisfere cerebrale, cerebel, trunchi cerebral. Explicăm copiilor „creierul este alcătuit din neocortex (îl arătăm pe creierul de carton), cerebel (îl arătăm pe creierul de carton) și trunchi cerebral (îl arătăm pe desen). Începem cu trunchiul cerebral. Cu ajutorul lui respirăm, ne bate inima, digerăm mâncarea. Pentru a conștientiza aceste abilități, facem un exercițiu de sărituri peste obstacole. În curtea din spate vor fi aranjate obstacole pe lângă care copiii trebuie să alerge/ să sară, cât mai repede. La sfârșit, simțim cât de repede respirăm, cât de tare ne bate inima.	Informațiile sunt oferite copiilor într-o manieră ludică și interactivă. Materiale: traseu cu obstacole în curte.
Neocortexul <i>Timp alocat: 6 min. (2 pentru cutii, 4 pentru discuții)</i> Mai departe, în clădire, pe următorul material este afișată o imagine mare a creierului, mai exact, a cortexului. Înăuntru, sunt pregătite mici cutii în care poți băga mâna/mirosi, dar în care nu se poate vedea în interior. În acestea sunt puse: cuburi de gheață (pentru reflexul de flexie), bucată de material rugos, bucată de material fin, miros de vanilie și miros neplăcut (pentru reflexul de respingere a ceea ce este nociv pentru corp). Vedem astfel cum creierul ne apără și caută să se apropie de ceea ce ne face bine și să ne îndepărteze de ceea ce ne face rău. Cu grupa mai mare, putem discuta și despre cum face asta chiar și cu alte activități care ne plac sau ne displac (mai ales din cadrul procesului de învățare), pentru că scopul principal al creierului este ca noi să fim bine (rezultă cât de important este settingul mental).	Copiii pot reține mai ușor elementele teoretice datorită aplicațiilor multisenzoriale. Materiale: afiș, cutii cu materiale de diferite texturi.

Conținuturi	Observații și recomandări
Lobul frontal <i>Timp alocat: 10 min. (5 pentru comoară, 1 pentru poze, 4 pentru discuții)</i> Mai departe vorbim despre lobul frontal (responsabil cu controlul decizional al acțiunilor și simularea viitorurilor posibile). După partea teoretică ce exemplifică funcțiile acestuia, începem să le și experimentăm. În acest sens, copiii deslușesc un mister (jocul- găsește comoara). Ei primesc indicii, nu foarte complicate, pentru a găsi o comoară (care va fi un creier). Important este să fie incluse deducții. Pentru acest joc se folosesc 3 indicii, iar copiii sunt împărțiți în 2 echipe. De asemenea, având în vedere și funcția de activare a emoțiilor, copiilor li se prezintă imagini ce stimulează emoții- o scenă ce are potențialul de a trezi senzația de bucurie, iar alta ce poate stimula o emoție precum tristețea. La final, purtăm discuții cu copiii legat de modul în care această parte a creierului te ajută să conectezi informațiile între ele.	Materiale: afișe pentru stimularea emoțiilor.
Cerebelul <i>Timp alocat: 5 min.</i> Are rol în balans, memorie musculară. Copiii sunt scoși afară, unde parcurg un traseu aplicativ ce provoacă echilibrul acestora. Este conștientizat rolul cerebelului în păstrarea echilibrului din viața de zi cu zi.	Materiale: traseu aplicativ.

Modul 3 Inteligențele multiple

Modul 4 Tehnologia în învățare

Jumătate din copii fac Modulul „Teoria inteligențelor multiple”, cealaltă jumătate vor participa la Modulul dedicat introducerii tehnologiei în învățare. Data viitoare, cele două jumătăți participă la modulul la care nu au participat săptămâna anterioară.

Conținuturi	Observații și recomandări
Recapitulare <i>Timp alocat: 10 min.</i> Începem cu recapitularea a ceea ce s-a făcut data trecută: jucăm un joc, numit „partea cea mai bună din creier”. În cadrul jocului, copiii sunt îndrumați să aleagă care este partea din creier care cred ei că o au cea mai bine dezvoltată. Ce abilități au dezvoltat cu ajutorul acesteia? Copiii sunt îndrumați să mimeze/ demonstreze. Mai știu în ce zonă se afla? Cum îi poate ajuta acea abilitate în atingerea scopurilor pe care le au?	

Conținuturi	Observații și recomandări
Moment teoretic <i>Timp alocat: 15 min.</i> Începem – explicarea Teoriei Inteligențelor Multiple (Gardner). Copiilor le este prezentat un afiș care exemplifică tipurile de inteligență în acord cu teoria lui Gardner. Se accentuează ideea că toți dispunem de toate aceste abilități și că avem puterea să le antrenăm. Are loc un moment teoretic ce descrie fiecare tip de inteligență și abilitățile specifice dobândite datorită acestora. Pe scurt, formele de inteligență sunt: 1. Inteligența vizual-spațială Oamenii care au o inteligență vizual spațială superioară au abilitatea de a se orienta ușor, interpretează cu ușurință hărți și sunt înclinați către artele vizuale, cum ar fi desenul. 2. Inteligența lingvistică Cei care dispun de o inteligență lingvistică accentuată sunt capabili să exprime fluent diverse noțiuni, memorează ușor informațiile orale sau scrise și pot povesti cu ușurință o întâmplare. 3. Inteligența logico-matematică Persoanele ce posedă o inteligență logico-matematică accentuată dispun de o capacitate sporită de rezolvare a problemelor, au o plăcere pentru experimente științifice și o bună abilitate de analiză logică a problemelor. 4. Inteligența corporal-kinestezică Cei ce au această abilitate accentuată sunt înclinați către acțiuni, control al corpului, sporturi căutând să descopere lumea prin mișcare. 5. Inteligența muzicală Persoanele care posedă o inteligență muzicală au un simț nativ pentru muzică, exprimându-se cu ajutorul acesteia. Adesea sunt atrași de instrumente muzicale, simt cu ușurință ritmul și apreciază activitățile ce se manifestă prin sunet. 6. Inteligența interpersonală Cei ce au o inteligență interpersonală dezvoltată sunt talentați la întreținerea relațiilor sociale pozitive cu alți oameni, având o capacitate sporită de înțelegere a emoțiilor și motivațiilor celor din jur.	Jumătate de copii fac modulul „teoria inteligențelor multiple”, cealaltă jumătate participă la modulul dedicat introducerii tehnologiei în învățare. Data viitoare, cele două jumătăți participă la modulul la care nu au participat săptămâna anterioară. Materiale: afiș cu teoria inteligențelor multiple.
7. Inteligența intrapersonală Persoanele cu o inteligență intrapersonală accentuată sunt înclinați către introspecție, căutând să își înțeleagă trăirile și nevoile. Au o bună abilitate de analiză a propriilor calități și puncte slabe.	

Conținuturi	Observații și recomandări
8. Inteligența naturalistă Persoanele cu o inteligență naturalistă dezvoltată se simt conectați cu natura, având deseori pasiuni pentru grădinărit ori de explorare a mediului. Ei caută să protejeze și să se simtă în acord cu schimbările ce au loc în natură.	
Exercițiul „Harta spațiului în care mă aflu” <i>Timp alocat: 15 min.</i> Copiilor li se dau: hârtii, creioane colorate. „Acum, vă voi ruga să faceți din amintiri o hartă a centrului, așa cum îl știți voi. Imaginați-vă că un prieten de al vostru vine aici și poate folosi doar harta voastră ca să nu se rătăcească. Desenați-o cât de bine puteți. Aveți la dispoziție 5 minute”. După, copiii își expun și explică hărțile. Li se vor pune întrebări precum „ce reprezintă asta?”, „ai face ceva diferit?” Analizăm împreună cu toți copiii dacă harta este desenată realist și dacă au fost luate în considerare toate camerele/scările etc. Observăm cine a fost atent la detalii și cine a desenat schematic elementele din centru. Mai departe, sfaturi și idei. Brainstorming: cum putem să facem pentru a deveni mai buni la desenarea hărților? Ce ați face diferit acum? Subliniem ce tip de inteligență a fost folosită în acest context.	Copiii intră în contact cu elementele teoretice specifice modului. În acest caz, exemplificăm într-o formă ludică abilitățile inteligenței vizuale-spațiale reprezentate. Materiale: hârtie, creioane colorate.
Învățare cu ajutorul experimentelor <i>Timp alocat: 20 min.</i> Exercițiul are rolul de a ajuta la exersarea inteligenței logico-matematice: Este momentul experimentelor! Copiilor li se va spune „V-ați dorit vreodată să fiți cercetători? Ce credeți că face un cercetător?” Scop: de a ajunge la concluzia că încearcă să înțeleagă de ce apar unele fenomene. „Astăzi, noi vom fi cercetători. Haideți să facem unele experimente!”. Începem: – pentru grupa mică, primul experiment: PLAY 5 Weather Science Experiments!! – YouTube – pentru grupa mică + mare: experiment minut 6:52 10 Easy Science Experiments – That Will Amaze Kids – YouTube – pentru grupa mare: experiment 0:42 EASY SCIENCE EXPERIMENTS TO DO AT HOME – YouTube – Cat de mult te-a atras? Cat de repede v-ați gândit la explicație? Cum poți deveni mai bun?	Cu ajutorul exercițiului copiii vor putea atât să se orienteze legat de nivelul lor la acest tip de inteligență, precum și să caute diverse strategii cu care să își sporească capacitatea de observare și orientare. Materiale: ulei, oțet, bicarbonat, borcane, gheață, spray fixativ, colorant alimentar, apă.

Conținuturi	Observații și recomandări
Origami <i>Timp alocat: 15 min.</i> Inteligența kinestezică este exersată prin origami. Vor fi scoase modele de origami pentru copii, pentru a le face. Pentru copiii mici modelele alese sunt mai simple, pentru cei mari sunt mai complicate. Copiii primesc 3 modele, crescătoare ca dificultate. Au la dispoziție ca timp de lucru 8 minute. Cine a reușit să facă mai multe? Cine mai puține? Cum putem crește aptitudinile? La final, recapitulare: câte tipuri de inteligență există. Exercises that improve your child's coordination – YouTube	
Modul 3 Inteligențele multiple Modul 4 Tehnologia în învățare În acest modul, dedicat explorării și stabilirii contactului cu tehnologiile disponibile în zilele noastre pentru a ne ajuta să învățăm, vom distribui copiii la câte un aparat/o tabletă, timp de 10 minute/activitate (fiecare copil la un aparat, apoi după 10 minute continuă la următorul aparat și așa mai departe, ajungând, pe parcursul ședinței, să parcurgă întreg traseul). Sunt descrise mai departe jocurile cu care intră copiii în contact.	În acest modul copiii au oportunitatea să descopere care sunt noile tipuri de tehnologii ce pot ajuta în procesul de învățare. Își pot astfel evalua nivelul actual de performanță în diferite arii precum atenție, memorie, focus și să aibă acces la tipuri de jocuri/exerciții ce pot stimula, pe parcurs, creșterea performanței școlare.
Tabletă NEUROSENZE cu Aplicația Memorie, secțiunea Flexibility, jocul „Multitask Maker”. <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copilul joacă un joc în care trebuie să facă 2 sarcini simultan, una fiind pusă pe o parte a ecranului și a doua pe cealaltă parte. În felul acesta antrenează ambele emisfere cerebrale simultan, atenția distributivă și vederea periferică (doar pentru grupa mare).	NEEURO SENZEBAND Este un aparat de neurofeedback ce antrenează și îmbunătățește abilitățile cognitive. Aparatul se conectează la aplicația Memorie și are peste 15 jocuri diferite de antrenament cerebral, înregistrând și progresul. Abilitățile cognitive exersate sunt: focusul atenției, memoria, luarea de decizii, abilități vizual- spațiale și reactivitatea evidențiată prin flexibilitatea cognitivă. Activitatea creierului este urmărită prin intermediul senzorilor ce captează undele cerebrale și identifică starea mentală. Aparatul măsoară starea mentală cu referire la 3 indicatori: concentrarea atenției, starea de relaxare și statusul încărcării creierului cu sarcini mentale. Materiale: NEUROSENSE
Laptop, jocul „Drum solo”- site-ul braingymmer.com. <i>Timp alocat: 10 min.</i>	Jocul „Drum solo” ajută la îmbunătățirea memoriei de lucru și a memoriei de scurtă durată, crescând abilitatea copilului de a memora o cantitate din ce în ce mai mare de informații.

Conținuturi	Observații și recomandări
Mind Synergy (aparat de stimulare cerebrală) <i>Timp alocat: 10 min.</i>	MIND SYNERGY Mind Synergy este un dispozitiv de stimulare cerebrală cu ajutorul unor stimuli auditivi și luminoși, realizat cu microcontroler (procesor), dispunând de memorie și programe proprii. Programele sale acoperă întreaga gamă de efecte și beneficii aduse de acest tip de stimulare cerebrală și, în plus, aparatul dispune de o mulțime de facilități care permit utilizarea completă și maximizarea efectelor stimulării cerebrale și aplicarea ei în aproape toate domeniile vieții. Dispozitivul conține 111 programe de stimulare cerebrală, acestea duc la creșterea puterii de învățare, stimularea proceselor memoriei și a creativității. Materiale: un aparat/o tabletă.
Joc Fantome <i>Timp alocat: 5-10 min.</i>	Jocul este unul fizic și stimulează atenția, strategia, învățarea prin încercare și eroare și memorarea pattern-urilor potrivite pentru fiecare situație. Materiale: joc „Fantome”.
NEUROSENZE (aparat de stimulare cerebrală): jocul Psychic Cyclist <i>Timp alocat: 10 min.</i>	
BRAINLINK (aparat de stimulare cerebrală): exercițiu cu pana <i>Timp alocat: 5-10 min.</i> Copilului i se arată o pană care inițial stă în partea de jos a ecranului. I se explică că atunci când reușește să atingă starea de relaxare căutată, aparatul, care înregistrează live undele cerebrale de la nivelul creierului, va detecta această stare și, drept urmare, va ridica pana tot mai sus. Scopul este ca pana să ajungă până în partea de sus a ecranului).	Brainlink Pro este un aparat de măsurare a undelor cerebrale de tip EEG mobil, ce permite în același timp un antrenament mental de performanță. Datele EEG-ului sunt brute și măsoară 8 frecvențe cerebrale. Antrenamentul constă în exerciții de concentrare a atenției, pe de o parte și a stării meditative, de relaxare, pe de altă parte. Conexiunea se realizează prin intermediul a doi senzori metalici pentru măsurarea undelor din lobul frontal și una atașată de lobul urechii.
LAPTOP: site-ul Luminosity, jocul „Robot Factory” <i>Timp alocat: 10 min.</i>	Jocul Robot Factory are rolul de a crește performanța cognitivă a copiilor ce cresc în medii care presupun confruntarea cu o multitudine de informații. Materiale: laptopuri.
Laptop: site-ul Luminosity, jocul „Brain Shift” <i>Timp alocat: 5-10 min.</i>	Brain Shift este un joc ce dezvoltă flexibilitatea, antrenând elemente precum practicarea eficientă a multitask-urilor și refocusarea atenției.

Conținuturi	Observații și recomandări
LAPTOP: site-ul Braingymmer, jocul „Operator” <i>Timp alocat: 5-10 min.</i>	Jocul „Operator” se axează pe creșterea vitezei gândirii aritmetice, făcând copilul mai rapid la aproximarea numerelor și a calculelor.
Soundsory (aparat de stimulare cerebrală), căști sunete 3D, ochi acoperiți <i>Timp alocat: 10 min.</i>	SOUNDSORY Este un program de antrenare multisenzorială (vizual, auditiv, tactil, vestibular și proprioceptiv) care ajută la îmbunătățirea abilităților motorii și cognitive. În mod special, această tehnologie se adresează următoarelor abilități și procese psihice: atenție, motivație, percepție spațială, coordonare oculo-motorie, abilități sociale, postura, tonusul și echilibrul corporal, ritmul și chiar a scrisului de mână. Soundsory sunt niște căști încorporate cu un soft special, ce cuprinde un program de 40 de zile, împărțit în două calupuri, a câte 20 de zile fiecare. O sesiune zilnică cuprinde 30 de minute de ascultare a muzicii, însoțite de exerciții motorice. Între cele două faze de 20 de zile, trebuie făcută o pauză de 2-4 săptămâni. Materiale: căști sunete 3D.

Modulul 5: Citirea Rapidă

Conținuturi	Observații și recomandări
Recapitulare <i>Timp alocat: 10 min.</i> Are loc recapitularea lecțiilor de până acum: exercițiu „scrie propria pagină de jurnal”. Copiilor li se vor oferi o foaie și un pix. Vor fi invitați să scrie propria pagină de jurnal în care să vorbească despre ce au înțeles ei despre ei în urma ședințelor de până acum. Ce aspirații am? Care sunt atuurile mele? Ce aș vrea să schimb? Vor fi îndrumați să o păstreze și să o revadă atunci când vor crește.	Materiale: foi și pixuri.

Conținuturi	Observații și recomandări
Introducere <i>Timp alocat: 10 min.</i> Începem să vorbim despre citirea rapidă: „Ați simțit vreodată că aveți nevoie să citiți cât mai repede un material? Credeți că este posibil să citim mai repede decât o facem deja?” Apoi introducere: ce este citirea rapidă, cine poate practica, discuții cu copiii legat de utilitatea acesteia. Vom accentua: diferența dintre citirea rapidă și cea lentă și când este utilă fiecare. Vom vorbi despre subvocalizare.	
Test de citire rapidă și tehnica urmăririi cu degetul a textului <i>Timp alocat: 10 min.</i> Dar oare cât de repede citesc eu ceva și cât rețin din asta? „Vom face un test de citire rapidă. Regulile sunt: „să citiți textul cât de repede puteți, dar atât de repede cât să înțelegeți ce citiți”. Aplicăm testul de citire rapidă și memorare. După ce cronometrăm cât de mult la ia copiilor să citească acel text în ritmul normal, îi învățăm tehnica urmăririi cu degetul a materialului. După asta, cronometrăm din nou cât de mult le ia să citească un text de lungime asemănătoare.	Tehnica urmăririi cu degetul se bazează pe următorul principiu: atunci când citim, auzim în mintea noastră o mică voce care citește cu noi. Ea este echivalentul cititului cu voce tare pe care îl făceam în copilărie atunci când învățam să citim. Dacă la acea vreme era utilă această metodă, astăzi ne încetinește. Această voce ne face să citim în ritmul în care noi vorbim, care este mult mai lent decât ritmul în care ochii sunt capabili să parcurgă și să transmită creierului textul. Astfel, pentru a crește ritmul de citire, vom folosi tehnica urmăririi cu degetul. Regula este următoarea: ochii urmăresc ritmul degetului, nu invers (degetul pe al ochilor). Alegeți un ritm care vă permite să înțelegeți ceea ce citiți. Materiale: texte scurte pentru citire rapidă.
Tehnica scanării <i>Timp alocat: 20 min.</i> După, începem primul exercițiu. Vom vorbi despre scanare: copiilor li se va da un text mai lung care conține informații chiar despre citirea rapidă. Li se va spune „Aveți la dispoziție 2 minute pentru a găsi informația din text. Utilizați orice metoda vreți voi pentru a ajunge acolo!”. După cele 2 minute, vedem cine a găsit și cine nu paragraful indicat. Apoi, discutăm despre tehnicile pe care ar putea să le folosească: mai întâi titlu, apoi paragraf, apoi prima propoziție a fiecărui paragraf, de citit în întregime ultimul paragraf și înțelegerea articolului. După ce discutăm, copiilor le este dată altă foaie „Haideți să vedem, acum va fi mai ușor?”. Vor îndeplini aceeași cerință ca înainte.	Cu ajutorul testului copiii vor putea să compare modul în care citesc în mod normal cu viteza pe care o pot atinge utilizând tehnicile de citire rapidă. Îi ajută această tehnică pentru cazul în care se confruntă cu un material vast, din care trebuie să poată selecta rapid care sunt informațiile cele mai relevante pentru ei. Materiale: texte mai lungi pentru citirea rapidă.
Exerciții de stimulare oculară <i>Timp alocat: 10 min.</i> Cum aș putea să îmi antrenez ochii? Facem două exerciții din carte, în care trebuie să urmărească obiectele cu privirea, viteza crescând. (Timp de lucru: 10 minute, 2 minute per imagine, 1 minute pauză între ele).	Pe laptop sunt puse obiecte în diverse colțuri ale ecranului, pe care copiii trebuie să le urmărească cu privirea, crescând din ce în ce mai mult ritmul de vizualizare. Materiale: diverse obiecte pe care copiii să le urmărească cu privirea, laptop.

Conținuturi	Observații și recomandări
Pauză <i>Timp alocat: 5 min.</i>	
Tehnici de citire rapidă <i>Timp alocat: 10 min.</i> Mai departe, exersăm citirea de tip piramidă. Fiecare copil primește un text ce este împărțit sub forma a 2 piramide și le sunt explicate principiile de bază ale acestui tip de citire. Pot observa cum reușesc să citească secvențe de cuvinte, ușor. După care, vor fi date propoziții: mai întâi normal, apoi separate pe secvențe, apoi lipite cu totul cuvintele. În citirea rapidă, ai putea ajunge să citești în acest ritm (fără pauze).	Materiale: piramide pentru citire.
Exerciții citire rapidă accesibile tuturor <i>Timp alocat: 10 min.</i> Exerciții accesibile, de pe youtube, care să le antreneze copiilor vederea periferică. Copiilor li se oferă la sfârșit linkurile pentru a putea să avanseze acest antrenament și acasă în timpul liber (timp de lucru: 10 minute).	Exercițiile propuse sunt accesibile și atent explicate pentru a putea fi practicate și acasă de către copii. Ele se găsesc pe internet și au rol în antrenarea oculară pentru a îi ajuta la mărirea vitezei de citire. Materiale: display interactive.
Încheiere <i>Timp alocat: 5 min.</i> Recapitularea a ceea ce am lucrat în această lecție și introducerea acesteia în aplicabilitatea de zi cu zi (timp de lucru: 5 minute).	

Modulul 6: Memoria

Conținuturi	Observații și recomandări
Recapitulare <i>Timp alocat: 15 min.</i> Cu cine mă asemăn eu? După parcurgerea lecțiilor de până acum, copiii au o idee legată de abilitățile lor. Cu cine cred ei că seamănă? Ce vedetă/persoană/rudă le amintește de ei? Ce au diferit? Copiii sunt încurajați să deseneze 2 simboluri: unul care este reprezentativ pentru cel cu care seamănă, și să spună de ce, iar celălalt care este reprezentativ pentru ei și unicitatea lor și să spună de ce. Pe parcursul ședinței vor fi încurajați să le poarte.	Cu ajutorul exercițiilor introductive copiii pot atât să conecteze informațiile primite pe parcursul modulelor, cât și să răspundă mai ușor la întrebarea „cine sunt eu?”. Materiale: hârtie, creioane colorate.
Ce știm despre memorie? Care e relația ei cu învățarea? Există mai multe tipuri de memorie? (timp de lucru: 10 minute).	

Conținuturi	Observații și recomandări
Test de memorie vizuală <i>Timp alocat: 15 min.</i> Mai departe, aplicăm copiilor testul de memorie vizuală. Li se pun la dispoziție materiale- foaie de hârtie, creion. După ce se termină testul, are loc o discuție legată de ce au reținut și de moduri în care mintea captează imaginea.	Cu ajutorul acestui test, copiii pot atât să vadă care este capacitatea lor actuală de captare a informațiilor, cât și să învețe metode prin care și-o pot dezvolta. Materiale: test de memorie vizuală, hârtie, creioane.
Demonstrație <i>Timp alocat: 20 min.</i> Copiilor li se dau în continuare un scurt material de memorat. Au la dispoziție 5 minute pentru a îl citi. Apoi, fără să vorbim despre el, ieșim afară să folosim traseul aplicativ/să luăm pauză. Mai departe, când intrăm, copiii sunt rugați să vadă ce își amintesc despre materialul citit, iar apoi să îl mai citească din nou. Discutăm după despre valoarea pauzelor adecvate și a odihnei, precum și a repetării și a sintetizării informației. Ce efect ar putea avea pauza și deconectarea? Vă mai aminteți ceva din material? Acum că ați recitat, ați mai văzut vreun detaliu? (timp de lucru: 20 de minute).	Copiii pot observa diferența dintre cantitatea de informații pe care și-o amintesc după ce citesc materialul o singură dată versus după ce revin din pauză și îl recitesc. Se accentuează în acest fel rolul pauzelor, necesitatea somnului după ce au fost memorate anumite informații și importanța repetării ulterioare pentru o fixare cât mai bună. Materiale: material de citit.
Memoria auditivă și fonematică <i>Timp alocat: 10 min.</i> Vom folosi display-ul interactiv și vom juca un joc ce presupune memorarea unei secvențe de sunete. Copiii pot înțelege că mai există și alte tipuri de memorie și că poate fi educată, exersată (timp de lucru: 10 minute, 1-2 minute per persoană).	Jocurile de memorie ajută în procesul de învățare într-un mod plăcut și atractiv. Materiale: display interactive, laptop și tablet.
Memoria mea arată ca a ta? <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii sunt împărțiți în echipe de câte 2. Sunt instruiți să se gândească la o cameră din centru. Celuilalt copil îi poate da doar 3 indicii legat de obiectele care se află în camera aleasă, indicii pe care le consideră el cele mai reprezentative. A reușit colegul tău să își da seama la care cameră de gândești? Apoi, schimb de roluri. A doua oară, este făcut exercițiul legat de persoanele pe care le cunosc (colegii de aici sau profesorii).	Scopul exercițiului este de a îi ajuta pe copii să înțeleagă că fiecare memorează detalii diferite pe care le consideră semnificative pentru un anumit context. Pot în acest fel să ajungă să înțeleagă importanța colaborării cu alte persoane pentru crearea unei imagini de ansamblu mai completă.
Încheiere- Exercițiu de relaxare <i>Timp alocat: 10 min.</i> Spre final, copiii sunt întinși pentru un exercițiu de relaxare. Scopul: după atingerea relaxării corpului, inducerea gândurilor precum „Știu că eu pot”, „Văd unde mai pot lucra. Accept și îmbrățișez asta”, „Memoria mea este un element la care pot lucra oricât și oricând”.	

Conținuturi	Observații și recomandări
Supereroii <i>Timp alocat: 10 min.</i> - Ne amintim povestea lui Superman. Era supererou, putea face orice. Totuși, nu avea și o slăbiciune? Ba da, Kryptonita! Avem astăzi în sală 8 super-eroi! (copiii). Haideți să vedem. Care sunt atuurile tale din ce ai văzut până acum? Dar Kryptonita ta?	
Traseu aplicativ exterior <i>Timp alocat: 40 min.</i> Urmează un maraton de exerciții/jocuri care implică atenția: -Traseul aplicativ: Four in a row, Labirint vertical, Bean Bags.	Centru dispune de un traseu aplicativ exterior ce conține jocuri în mărime naturală pe care copiii le pot utiliza pentru a își antrena într-un mod distractiv și interactiv abilități de memorare, atenție și concentrare pe sarcină. Jocul „Four in a row” este un joc în mărime naturală de strategie care presupune crearea cât mai rapidă a unui șir consecutiv ce conține cercuri de aceeași culoare. Labirintul vertical propune un traseu provocator, în care copilului i se dă o bilă ce trebuie să depășească diverse obstacole într-o poziție verticală (bila este sprijinită și îndrumată cu ajutorul unor frânghii ce o urcă tot mai sus), provocând astfel răbdarea și puterea de concentrare a copilului. Bean Bags este un joc competitiv și distractiv ce ajută copiii la învățarea rapidă a tehnicilor și mișcărilor de aruncare. Materiale: traseu aplicativ, display interactiv, sac.
Moment teoretic <i>Timp alocat: 10 min.</i> Moment teoretic legat de atenție: brainstorming- avem toți capacitatea de a fi atenți? Tips and tricks pentru a îți crește atenția.	În acest modul copiii au oportunitatea să înțeleagă care sunt factorii distractori generali, să îi identifice pe cei personali și să caute soluții pentru a își păstra focalizarea pe sarcină.
Moment de distragere a atenției <i>Timp alocat: 10-15 min.</i> Exercițiu de distragere a atenției - 4 copii fac un exercițiu, ceilalți 4 fac tot ce pot pentru a îi distra. Ulterior, rolurile se schimbă. Stabilim reguli: nu lovim, nu vorbim urât, nu insultăm. După, discuții. 2 minute per exercițiu, apoi discuții 5 minute (total: 10 minute). La sfârșit, discuții: Ce anume te distrage? Cum arata factorii distractori? Ce pot face pentru a rămâne focusat?	

Conținuturi	Observații și recomandări
Încheiere <i>Timp alocat: 5-10 min.</i> La final, exercițiu de focus, lumânare pe display (candle focus music-youtube)	

Modulul 8: Recapitulare și concluzii

Conținuturi	Observații și recomandări
Recapitulare <i>Timp alocat: 20 min.</i> Exercițiu cu scop recapitulativ: urcăm cât mai sus! Exercițiul începe efectuat la parter, unde copiii sunt întrebați: „Vă mai amintiți care este simbolul pe care l-ați desenat în prima ședință? Haideți să facem un exercițiu pentru a ne conecta cu el”. Copiii sunt așezați într-un exercițiu de tip meditație, cu accentul pe respirație, care îi va conecta cu simbolul pe care l-au ales sau dacă simt, cu unul nou. După, pot alege ceva din cameră care să le amintească de acel simbol. Coordonații vor ia obiectul/elementul ales de fiecare copil și urcă cu acestea.	Ultimul modul este unul de recapitulare, în care copiii fac un plan individualizat de învățare, ce include tehnicile învățate în modulele anterioare. De asemenea, este un moment de celebrare a progresului făcut până în acel moment și de încurajare de descoperire continuă a stilurilor cele mai eficiente de învățare. Materiale: obiecte din mediul înconjurător.
Construirea planului individualizat <i>Timp alocat: 30-50 min.</i> Pornind de la simbol, se construiește planul individualizat. „În ședința 1 am făcut... De aici am înțeles că... Care e ideea care ți-a rămas cel mai mult? Cum crezi că te va ajuta? Continuăm cu ședința 2...” (material: lipici plus foițele adunate pe parcursul lecțiilor) (timp de lucru: 30-50 de minute)	Copiii își amintesc ce au lucrat pe parcursul modulelor și încep să se gândească cum pot utiliza informațiile folosite în propriul lor proces de învățare. Materiale: lipici, foițe de pe parcursul lecțiilor.
În a doua parte, se lucrează la elaborarea unui eseu, pe care îl păstrăm noi. Dacă rămâne timp, se mai probează individual aparatele: NEUROSENSE, BRAINLINK, FROBRAIN, SONDSORY, DISPLAY INTERACTIV.	Copiii scriu un eseu în care descriu experiența pe care au avut-o în acest program pilot.
Petrecere <i>Timp alocat: 20 min.</i> Celebrarea unei experiențe de învățare (coifuri) - videoclip cu imagini din timpul derulării programului.	Pentru acest moment este creat un film ce include imagini cu momente semnificative ce au avut loc pe parcursul programului, în care fiecare copil se poate urmări participând la aceste aplicații și să îl ajute să rămână conectat cu activitățile desfășurate în Centru.

2.3. Programul de învățare accelerată „Master English Fast and Funny”

Grup țintă: 15 copii cu vârstă cuprinsă între 7-10 ani.

Nivel de cunoaștere a limbii engleze: începători.

Număr de activități/module: 8

Număr profesori: 2 (unul de bază și unul de suport)

Scopul programului: integrarea cunoștințelor de limba engleză însușite până acum pentru a putea face o prezentare coerentă despre sine, evidențiind toate trăsăturile definitorii.

MODUL 1 - MY SELF-PORTRAIT

Conținuturi	Observații și recomandări
Joc de intercunoaștere - Mingea Săltăreață: <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii, aflați în cerc, trimit un balon/minge de plajă de la unul la altul pentru a-și afla numele. Apoi, un copil aruncă balonul în sus și pronunță un nume. Copilul care își aude numele se îndreaptă rapid către centrul cercului pentru a prinde balonul înainte ca acesta să cadă.	Materiale: mingea de plajă/balon.
Stabilirea regulilor <i>Timp alocat: 10 min.</i> Propunem toți niște reguli și le selectăm pe cele mai adecvate, în limba engleză: In our class we: – say “please” and “thank you” – listen to others – try our best and have fun	Regulile scrise pe foi decupate.
Prezentarea programului în ansamblu <i>Timp alocat: 5 min.</i> Parcursul activităților va fi reprezentat prin intermediul unui copac, iar pe fiecare ramură sunt dispuse temele fiecărei ședințe. Acest copac va fi prezent la fiecare ședință și va fi reconstruit, ramură cu ramură, până la rezultatul final. În prima ședință, se reamintește formularea în limba engleză a trăsăturilor fizice și și copii își vor face autoportretul. Tema zilei va fi afișată (harta învățării) - harta învățării reprezentată print-un PPT cu 8 teme, care vor fi afișate treptat, de la o ședință la alta.	Materiale: display /afiș, copacul cu unitățile de învățare.

Conținuturi	Observații și recomandări
Exerciții de relaxare pe fond muzical <i>Timp alocat: 3 min.</i> Imagerie dirijată cu trecere prin toate temele, denumindu-se tema și pronunțându-se în engleză	Materiale: PPT cu temele, calup muzical de relaxare.
Prezentarea <i>Describing people</i>: <i>Timp alocat: 2 min.</i> Pe youtube selectăm <i>Describing people physical appearance and personality traits vocabulary</i> : – experiența cu vorbitori nativi de engleză – să înțeleagă și să aibă curaj să se exprime așa cum pot ei.	Materiale: display interactiv. https://www.youtube.com/watch?v=ow8gNA2mcso
Exercițiu de verificare a vocabularului <i>Timp alocat: 15 min.</i> Se pun textele pe display, coordonatorul pronunță și verifică dacă copiii știu toate cuvintele, apoi invită fiecare copil să se caracterizeze din punct de vedere fizic, în pereche cu un alt copil, după model: – My name is... – I am a boy/girl – I am ...years old – I am tall/short – My hair is blonde/black/red/brown – It is long/short, straight/curly – My eyes are blue/black/brown/green – My lips are thin/thick	Conținutul ședinței va fi expus simultan în româna și engleză pentru a se produce o asociere vizuală și pentru a se stimula memorizarea. Coordonatorul de program se deplasează pe la fiecare pereche pentru a corecta eventualele formulări și a stimula fluența comunicării. Materiale: display interactiv.
Ghicește cuvântul <i>Timp alocat: 3 min.</i> Coordonatorul spune un cuvânt care rimează cu cele din lecție și copiii trebuie să găsească cuvântul potrivit: <i>eye/pie, lips/tips, hair/chair</i>	
Joc de atenție: <i>Simon says</i> <i>Timp alocat: 5 min.</i> Coordonatorul spune o comandă iar, copiii trebuie să o execute <i>Show me your eyes, ears, etc.</i> Dacă coordonatorul spune <i>Simon says: Touch your eyes!</i> , copiii trebuie să o execute, dacă spune doar <i>Touch your eyes!</i> copiii nu vor executa. Cine greșeste, este eliminat din joc.	

Conținuturi	Observații și recomandări
Joc: Mingea de plajă cu întrebări <i>Timp alocat: 10 min.</i> În cerc copiii aruncă mingea de la unul la celălalt și, în momentul prinderii trebuie să observe poziția degetului mare de la mână dreaptă. În funcție de locul unde se află poziționat, vor trebui să citească cu voce tare întrebarea, și să dea răspunsul în timp cât mai scurt. Jocul se termină în momentul în care toți copiii au avut oportunitatea de a prinde cel puțin o dată mingea și de a răspunde la întrebări. <i>Who has blue eyes? Ionel has blue eyes.</i> <i>Who has short hair?, Who is 10 years old?, How old are you?, Are you tall or short?, Is your hair curly?</i>	Întrebările vor fi variate pentru a stimula diverse forme de conversație în limba engleză pe aceeași temă a aspectului fizic. Materiale: mingea de plaja.
Jocul „Cercetează iute” <i>Timp alocat: 7 min.</i> Copiii primesc un tabel cu câteva trăsături distribuite pe coloane (ochi albaștri, număr la pantofi, kilograme, înălțime, păr creț etc). Pe linii copiii vor trece numele colegilor cu care au interacționat. Se setează un anumit interval de timp, de exemplu 5 minute. Copiii trebuie să se adreseze prin întrebări în limba engleză pentru a completa cât mai multe celule din tabel. După primirea răspunsului, copilul intervievat pune un X în tabel pentru a confirma răspunsul. Câștigă cel care are cât mai multe caracteristici completate.	Materiale: foițe de hârtie cu tabelul și creioane.
Joc în aer liber <i>Bean bags</i> <i>Timp alocat: 15 min.</i> Copiii vin pe rând să arunce la țintă un săculeț cu fasole. Cine nimește ținta spune o propoziție despre el. Dacă nu nimește, spune o propoziție despre ceilalți copii, din memorie.	
Autoportretul pe fond muzical <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii își desenează autoportretul pe fond muzical, apoi foile sunt amestecate. Câte un copil ia un autoportret și ghicește al cui este, iar coordonatorul de program scrie numele copilului pe autoportret și îl expune. Copilul adaugă în partea din stânga sau dreapta, în scris, câteva cuvinte cheie din modulul numărul 1.	Pe aceste autoportrete se vor adăuga structuri de propoziție/frază în limba engleză ce ajută copilul la formularea fluentă a eseului final cu titlul <i>Who am I?</i> Materiale: foi A3, creioane sau carioca, marker permanent.

MODUL 2- WHAT AM I LIKE?

Conținuturi	Observații și recomandări
Prezentarea programului <i>Timp alocat: 2 min.</i> Se afișează copacul cu temele și se evidențiază trecerea de la ședința 1 la ședința 2 și se expune denumirea temei numărul 2.	Materiale: copacul cu temele.

Conținuturi	Observații și recomandări
Jocul „Draw a picture, but someone else is talking <i>Timp alocat: 5 min.</i> Grupul de copii se organizează în perechi și se așază în poziția spate în spate. Un copil din fiecare pereche primește o imagine diferită cu portretul unor copii de genuri diferite și cu trăsături fizice distincte. Copiii trebuie să converseze prin întrebări și răspunsuri corecte și complete, ce au legătură cu conținutul ședinței anterioare, pentru a afla detalii despre imagine. Copilul care nu are imagine, desenează portretul așa cum îl înțelege din răspunsurile partenerului. În final, cele două imagini se pun una lângă cealaltă și se expun în fața tuturor pentru a se observa asemănările/deosebirile.	Jocul are dublu rol, acela de a exersa/debloca comunicarea în limba engleză și, de asemenea de a elibera tensiunea psihică pentru a facilita procesul de memorizare. Materiale: foi albe, creioane colorate, imagini cu portrete.
Aplicație display interactiv „Feelings” ESL 2 <i>Timp alocat: 10 min.</i>	Aplicația va fi urmată pas cu pas până la testul final reprezentând o modalitate interactivă de a practica vocabularul specific transmiterii emoțiilor în limba engleză. Materiale: display interactiv.
Exerciții de respirație și relaxare pe muzică <i>Timp alocat: 3 min.</i> Copiii stau în poziție șezut cu ochii închiși și, pe fond muzical specific, își mută atenția către propria respirație. Inspirul va fi lung și profund pe nas, iar expirul pe gură cu controlarea lentă a jetului de aer până la golirea completă a plămânilor.	Exercițiul are rol de conectare cu sinele, de încetinire a activității psihice pentru a pregăti însușirea conținutului lecției noi.
Introducere/reamintire noțiuni (structuri expresive) despre trăsăturile de personalitate <i>Timp alocat: 15 min.</i> Prezentarea textului după care copiii se vor caracteriza: – I am a happy/sad boy/girl – I am brave/shy – I am good/bad – I am angry/calm – I am polite/rude – I am hardworking/lazy – I am friendly/unfriendly	În introducerea conținutului ședinței se vor utiliza emoticoane cu trăsături de personalitate/emoții asociate însoțite de sunete specifice generate cu ajutorul display-ului interactiv. Materiale: display interactiv.
Joc de atenție - Say the opposite (pe display) <i>Timp alocat: 5 min.</i> - sad/happy, calm/angry, tall/short, lazy/hardworking, etc	

Conținuturi	Observații și recomandări
Joc-My new friend <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se pun imagini și cuvinte cu trăsături fizice sau psihice în coșulețe sau săculeți și fiecare ia câte unul din fiecare coș și își creează pe o foaie de hârtie un prieten imaginar. Noul prieten va avea caracteristicile extrase: <i>My new friend has blue eyes, red hair, is happy.</i> Prietenul imaginar este prezentat în micro-grupul de aproximativ 4 copii.	Materiale: coșulețe, emoticoane, imagini mici cu caracteristicile fizice din lecția trecută.
Joc-Human puzzle <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiii vor extrage dintr-un bol bilețele cu propoziții pe care le vor citi. Acestea vor fi indicii ale unei calități fizice sau trăsături de caracter ale unui copil din grup. Copiii vor trebui să formuleze complet propoziția ce reprezintă caracteristica exactă. Ex. John has hair like the fox's fur! -John has red hair. Mary laughs all the time. – Mary is happy all the time.	Materiale: bol, bilete cu propoziții.
Memory circle game <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii stau în cerc și un copil vine în mijloc și spune o propoziție despre el (<i>I am shy</i>). Apoi alege un alt copil pe care îl ține de mână și care trebuie să spună propoziția primului copil și apoi una despre el (<i>John is shy and I am happy</i>). Apoi ia și el de mână alt copil care va trebui să rețină propozițiile celor dinainte și să spună una despre el. Jocul continuă până ajung toți copiii să se țină de mână.	
Jocuri la tabla interactivă/worldwall <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://wordwall.net/ro/resource/7956303/activities-engleza-joc de miscare	Materiale: tabla interactivă.
Ladder <i>Timp alocat: 10 min.</i> Grupul de copii se împarte în 3 echipe de câte 5. Fiecare jucător primește câte un set de bile și le aruncă către scăriță. Dacă bilele ajung pe treapta 1, 2 sau 3, copilul trebuie să spună un număr de propoziții ce îl caracterizează fizic sau psihic pe el (pentru 1, o propoziție, pentru 2, două propoziții și pentru 3, trei propoziții). Propozițiile fiecărei echipe trebuie să fie diferite. Câștigă echipa care adună cel mai mare număr de propoziții.	Materiale: joc Scara.
Sharing și completare poster <i>Timp alocat: 10 min.</i> La final, fiecare copil lucrează în pereche cu altul și își prezintă trăsăturile fizice și psihice și adaugă pe poster noile caracteristici personale.	Materiale: poster, culori, cuvinte.

MODUL 3 – FAMILY

Conținuturi	Observații și recomandări
Energizant <i>Timp alocat: 2 min.</i> Copiii se vor mișca/dansa liber pe o muzică energetică (27) Happy Classroom Music - Fun Music For The Classrooms Instrumental - YouTube, timp în care vor rememora mental individual discursul de prezentare de până acum încercând să-l mimeze prin gesturi.	Materiale: posterul va fi afișat ca la fiecare modul.
Joc - Cartoful fierbinte <i>Timp alocat: 8 min.</i> Copiii stau în cerc și pe jos sunt cartonașe cu fața în jos pe care sunt scrise cuvinte sau structuri gramaticale: <i>happy, blue eyes, long hair, lazy</i> , etc. Copilul care primește cartoful fierbinte întoarce un cartonaș și trebuie să facă repede o propoziție despre el, cu structura respectivă: I am/ am not happy sau I have/ have not long hair. Copilul care are cartoful trebuie să facă propoziția în 30 de secunde, dacă nu reușește, va primi o pedeapsă (să sară într-un picior, să imite un animal, etc.).	Materiale: un cartof, carduri.
Prezentarea contextului învățării <i>Timp alocat: 5 min.</i> Se introduce contextual învățării: copiii stând pe canapea în șezut, în poziție relaxată, cu ochii închiși, trebuie să asculte un videoclip în care se prezintă membrii unei familii. Li se solicită atenție concentrată căci vor primi o întrebare (sau câteva) la final: Câți membri are familia? Câți copii au avut bunicii? Câți frați are copilul care își prezintă familia? Apoi se reascultă cu ochii deschiși pentru a se descoperi răspunsurile corecte. (27) Kids vocabulary - Family - family members & tree - Learn English educational video for kids - YouTube	Materiale: display interactiv.
Prezentarea hărții învățării <i>Timp alocat: 5 min.</i> Lecția nouă, se prezintă harta învățării - My family has 3/4/5 members; mother, father, sister, brother. - My brother/sister is younger/older than me. - I have no brother or sister, I am the only child in the family. - Our family loves to travel/to read books/to watch movies/to go to the picnic, etc. - I live in a flat/house in Iasi.	Materiale: display interactiv.

Conținuturi	Observații și recomandări
Copiii se grupează câte 2 în perechi și își prezintă familia alternativ, după modelul expus pe display. Sarcina celui care ascultă este să observe corectitudinea formulării și să rețină un aspect interesant sau pe care nu-l știa despre celălalt. În cerc, fiecare face cunoscut lucrul pe care nu-l știa despre celălalt.	
Test interactiv <i>Timp alocat: 5 min.</i> Structura de review și test de pe display-ul interactiv Esl 2 despre <i>Family</i>.	Materiale: display interactiv.
Joc în perechi <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiii primesc carduri cu membrii familiei și ei trebuie să facă propoziții despre aceștia.	Exemplu: <i>Brother - I don't have any brother</i> sau <i>My brother is younger than me.</i> Materiale: carduri.
Joc exterior Echistart (traseu de mers în echilibru format din scânduri groase) <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copilul trebuie să meargă în echilibru și pentru fiecare scândură peste care a trecut trebuie să spună o propoziție despre sine din auto-prezentare. La intrarea pe parcurs, coordonatorul schimbă regula de fiecare dată, solicitând alte caracteristici care să fie expuse.	Structura <i>Family</i> de pe display și <i>jocul Echistart</i> se vor derula în paralel cu jumătate de grup Materiale: joc Echistart.
Joc de scriere - Propoziții amestecate <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii au în coșulețe bucați de hârtie cu structuri de propoziții, ei trebuie să reconstituie propoziția corect. Lucrează în echipe de 5 copii, au 5 propoziții amestecate. Pentru fiecare propoziție corectă, miros câte un borcânel cu dischete impregnate cu arome și le ghicesc.	Exemplu: Brother, has, John, a - John has a brother Materiale: cosulețe, foi, creioane, borcânele, dischete parfumate cu diverse arome.
Bingo cu litere <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii au cartonașe cu cuvinte scrise cu litere mari. Se extrag bilete cu litere, iar cine are litera în cuvinte o încercuiește cu roșu. Câștigă cine strigă primul bingo, atunci când a încercuit toate literele din cuvintele de pe cartonaș.	Materiale: cartoane de bingo; carioci roșii.

Conținuturi	Observații și recomandări
Joc de relaxare: Ghicește cine a plecat? <i>Timp alocat: 5 min.</i> Regula jocului: Copiii se aleg pe rând, copilul ales să ghicească cine a plecat din spațiul de joc, va ține ochii închiși până când conducătorul jocului va decide că este suficient. Conducătorul jocului dă comanda: Ghici, cine a plecat? Dacă nu ghicește prea repede, copilul poate fi ajutat sau indus în eroare prin întrebări de tipul: Ce băiat/ ce fetiță?/ Unde a stat?/ Are părul scurt/lung? / Are ochelari? / sau: Hai să-l strigăm împreună.	
Joc pe echipe <i>Timp alocat: 5 min.</i> Echipele primesc bilete cu cuvinte și trebuie să facă cât mai multe propoziții cu acele cuvinte. Echipa câștigătoare este cea care face cel mai mare număr de propoziții.	Materiale: foi, creioane.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 10 min.</i> Activitatea se încheie cu completarea posterului cu informații despre familie.	Materiale: poster.

MODUL 4 - MY SCHOOL

Conținuturi	Observații și recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se începe lecția cu prezentarea fiecărui copil, cu trăsăturile și caracteristicile din lecțiile anterioare.	Materiale: postere.
Joc memorizare display interactiv <i>Timp alocat: 10 min.</i> Pe display se proiectează imagini secvențiale realizate prin asocieri de semnificații și logică verbală. Copiii trebuie să rețină cât mai multe dintre ele, pentru că apoi, în perechi, să poată crea un scurt text oral pe care să-l împărtășească pe rând colegului.	Materiale: display interactiv.

Conținuturi	Observații și recomandări
Prezentarea hărții învățării <i>Timp alocat: 15 min.</i> Lecția nouă, se prezintă harta învățării – I learn/study at School – I am in first/ the second/ the third/ the fourth grade – I am in the preparatory class – I like/dislike English/Mathematics/Science/Music/Sports/French – My deskmate's name is... – Our classroom is large/small	Materiale: display interactiv.
Jocul cu mingea de plajă <i>Timp alocat: 10 min.</i> Regulile sunt aceleași: se scriu cuvinte cheie din lecție și copiii trebuie să formuleze propoziții cu acele cuvinte.	Materiale: mingea de plajă.
Joc de relaxare și exersare auditiv-fonematică <i>Timp alocat: 5 min.</i> Se aud diverse instrumente muzicale și copiii trebuie să ghicească instrumentul și să spună un cuvânt în limba engleză care să înceapă cu aceeași literă inițială ca și denumirea instrumentului.	Auzul fonematic combinat sau nu cu muzicalitatea e util de exersat în contextul în care distrage de la activitatea cognitivă principală, dar stă și la baza pronunției, fixării în memorie și reactualizării. Materiale: display interactiv.
Joc - Detectivii în perechi <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii au pe măsuta plicuri în care sunt silabe din cuvintele din lecție. Fiecare echipă ia câte un plic și după ce formează cuvântul din silabe, îl scriu pe table și merg să ia urmatorul plic. Jocul durează 10 minute. Câștigă echipa care a format mai multe cuvinte.	Materiale: plicuri.
Joc cu două echipe - La pescuit <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii încearcă să prindă un peștișor pe care sunt lipite bilețele cu cuvinte. Când prind peștișorul, îl dau unui coleg care trebuie să așeze în ordinea corectă acele cuvinte, pentru a forma propoziția inițială. Dacă acesta reușește, va merge la pescuit. Câștigă echipa care are mai multe propoziții la sfârșitul timpului alocat.	Materiale: jocul cu pești.
Jocul cu cârlige de lemn, în perechi <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se folosesc carduri cu imagini și cârlige cu litere. Echipele primesc câte 5 carduri și trebuie să reconstituie cuvântul care denumește imaginea.	Materiale: carduri cu imagini și cârlige de lemn.
Evaluarea <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se completează posterul cu elementele noi.	Materiale: poster.

MODUL 5 – MY FAVOURITES (partea I)

Conținuturi	Observații și recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat: 10 min.</i> În perechi, copiii se prezintă cu ajutorul posterului.	Materiale: poster.
Aprehensiunea învățării <i>Timp alocat: 10 min.</i> Stare de relaxare alertă indusă cu ajutorul aparatului Soundsory și sistemul audio.	Materiale: sistem audio, soundsory.
Prezentarea hărții învățării <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se prezintă harta învățării cu noua temă – My favourite colour is red/yellow/blue/green/brown/pink/orange – I like/dislike to read/sing/paint/draw/watch tv. – My favourite farm animal is the / cow/pig/horse/sheep/goat. – My favourite wild animal is the fox/wolf/bear/deer. – My favourite pet is the cat/dog/hamster/parrot.	Materiale: display interactiv.
Joc de scriere <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare copil primește o fișă cu propoziții și trebuie să completeze cuvântul nou. Exemplu: – My favourite ___ is the rabbit. – I like to ___ books. – My favourite colour is ___.	Materiale: fișă de lucru.
Joc de relaxare <i>Timp alocat: 5 min.</i> Se aud sunete din natură (vânt, ploaie, ciripit, orăcăit) și copiii, cu ochii închiși, trebuie să facă mișcările adecvate așa cum consider ei, lăsând frecvența sunetelor să rezoneze corelat cu simțul kinestezic.	Materiale: sistem video.
Joc: What am I? <i>Timp alocat: 10 min.</i> În perechi, copiii primesc imagini cu animale de companie, iar copiii trebuie să recunoască animalul după descriere folosind vocabularul în limba engleză pe care l-au achiziționat până acum. Pot folosi la nevoie și limbajul non-verbal.	Materiale: carduri cu imaginile animalelor.

Conținuturi	Observații și recomandări
Joc: Redă acțiunea <i>Timp alocat: 10 min.</i> <i>Activities: sing, read, draw, write, paint swim, play an instrument, etc.</i> Se formează două echipe, un copil din prima echipa vine și trage un card, apoi mimează acțiunea și numește un copil din echipa adversă să spună ce acțiune a mimat. Dacă acesta ghicește, câștigă un punct și numește un coleg din echipă să vină să tragă un card, etc.	Materiale: carduri cu cuvinte ce reprezintă acțiuni.
Jocul cu baloane <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se formează 2 echipe, copiii trebuie să pescuiască un peștișor, după ce l-au prins, aleg un balon, îl sparg și trebuie să reconstituie propoziția. Câștigă echipa care sparge prima 10 baloane și reconstituie propozițiile corect.	Materiale: baloane, bilete cu propoziții.
Joc – Săculețul cu surprize <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare copil vine și caută în săculeț, fără să vadă, un animal și încearcă să ghicească ce este prin pipăit.	Materiale: săculeț, animale din plastic.
Joc pe echipe – Propoziții amestecate <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii primesc bilete cu propoziții și trebuie să reconstituie textul, respectând ordinea desfășurării evenimentelor.	Materiale: foi, lipici.
Evaluarea <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se completează posterul cu caracteristicile din lecția curentă.	Materiale: poster.

MODUL 6 – MY FAVOURITES (partea a II-a)

Conținuturi	Observații și recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiii se prezintă cu ajutorul posterelor.	Materiale: postere.
Aprehensiunea învățării <i>Timp alocat: 5 min.</i> Poveste mentală ghidată cu suport muzical cu băți binaurale în care se integrează structuri lingvistice deja învățate spre a fi engramate în memoria de lungă durată.	Materiale: sistem audio.

Conținuturi	Observații și recomandări
Prezentarea hărții învățării <i>Timp alocat: 10 min.</i> Prezentarea teme noi: – I like/dislike to eat: apples, pears, strawberries, grapes, water-melons, plums – I like/dislike to eat : peppers, carrots, cucumbers, tomatoes, radishes, potatoes – I like/dislike to eat soup, fries, pizza, muffins, cakes – I like to drink milk, cola, orange juice, water	Exersarea constantă și cu practică distribuită în timp a elementelor de vocabular prin asociere, crește rata de reactualizare a structurilor lingvistice. Materiale: display interactiv.
Joc Mingea frige <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii stau pe podea în cerc. Cine aruncă mingea trebuie să numească un coleg și o categorie (animals, etc.) iar colegul numit trebuie să prindă mingea și să spună un cuvânt din acea categorie cât mai repede și să arunce mingea la altcineva.	Jocurile pot fi alternate pe parcursul înțregii teme sau realizate punctual. Pot fi transferate și pe parcursul mai multor ședințe. Materiale: minge.
Moment de relaxare și tranziție: <i>Timp alocat: 5 min.</i> Cântec 10 fructe: https://www.youtube.com/watch?v=ISYS06VDA-fM	Materiale: display interactiv.
Jocul Give me 5 <i>Timp alocat: 5 min.</i> Se desfășoară în 4-5 echipe a câte 2-3 copii aranjați la mese. Fiecare trebuie să scrie câte 5 itemi din diverse categorii, cum ar fi: fructe, legume etc.	Materiale: foi, creioane.
Joc Board Race <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se formează două echipe, se împarte tabla în doua. Coordonatorul spune o categorie din tematica <i>Favourites</i> și echipele trebuie să scrie cât mai multe cuvinte în timpul dat. Câștigă echipa care a scris mai multe cuvinte.	Materiale: tabla de scris.
Joc Ghicește ce ai gustat? <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiii gustă bucățele de fructe sau legume și trebuie să ghicească ce anume au gustat, pronunțând cuvântul în limba engleză.	Pentru eficiență jocul poate fi jucat și în perechi. De asemenea e util pentru asocierea simțului gustului cu ancora cuvântului în limba engleză. Materiale: fructe și legume.
Joc în 2 echipe cu cronometru <i>Timp alocat: 5 min.</i> Fiecare echipă va trebui să scrie cât mai multe denumiri din categoriile extrase (fructe, legume, mâncare, băuturi).	Materiale: carduri cu categorii.

Conținuturi	Observații și recomandări
Joc Secret Box <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiii vin, pipăie un fruct sau legume din cutie și trebuie să le ghi-cească, pronunțând cuvântul în limba engleză.	Asocierea simțului pipăitului cu ancora cuvântului în limba engleză. Materiale: fructe și legume din plastic.
Joc Spune ce ai mirosit? <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiii, cu ochii închiși, miros fructe sau legume și trebuie să spună ce au mirosit, pronunțând cuvântul în limba engleză.	Materiale: fructe și legume.
Joc Telefonul fără fir <i>Timp alocat: 5 min.</i> Coordonatorul spune un cuvânt sau o propoziție în limba engleză din tematica autoprezentării, iar copiii transmit ce au înțeles de la unul la altul. Ultimul copil spune cuvântul sau propoziția pe care a înțeles-o.	
Evaluarea <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se completează posterul cu noile informații.	Materiale: poster.

MODUL 7 – MY DREAM

Conținuturi	Observații și recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat: 5 min.</i> Se amestecă posterele, copiii le extrag la întâmplare, identifică colegul și fac o scurtă prezentare fizică a acestuia.	Materiale: poster.
Aprehensiunea învățării <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiii, în poziție relaxată, în șezut, cu ochii acoperiți și căști ascultă melodia <i>I Have a Dream</i> și recunosc cuvinte pe care le ieșire din stare le împărtășesc.	Asocierea stării de relaxare cu recunoașterea unor itemi de vocabular într-un context nou. Materiale: sistem audio.
Joc Memory Train <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copiii sunt așezați în cerc. Coordanatorul începe jocul spunând: <i>I'm going shopping. I buy an orange</i> , iar următorul copil reia cele spuse de profesor și continuă adăugând un aliment: <i>I buy an orange and melons</i> .	Solicitarea atenției simultan cu dezvoltarea vocabularului.

Conținuturi	Observații și recomandări
Joc 5 Things <i>Timp alocat: 5 min.</i> Se lucrează în perechi, fiecare copil are 30 secunde să noteze 5 lucruri în limba engleză care îi plac. Apoi li se dau sarcini diferite partenerilor: unul trebuie să folosească imagini, unul trebuie să folosească doar mișcări pentru a-l face pe celălalt să ghicească cuvântul. Folosirea cuvintelor este permisă doar la ghicirea cuvântului.	Materiale: foi, creioane.
Prezentarea hărții învățării <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se prezintă conținutul nou: – I want to become a doctor/pilot/driver/policeman/teacher/singer/cook/salesman – My dream is to heal people/fly a plane/drive a car/help people/teach children/sing songs/cook food/sale things.	Materiale: display interactiv. Prezentare meserii: https://www.youtube.com/watch?v=mTrVih6zIHA
Joc Word search <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii primesc fișe cu tabele ce conțin cuvinte din activitatea nouă și trebuie să le caute și să le încercuiască (orizontal, vertical sau oblic).	Materiale: fișe de lucru.
Joc Reconstituie cuvântul <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare echipă primește bucăți de hârtie pe care sunt silabe și ei vor reconstitui cuvântul.	Materiale: plicuri cu bilete.
Joc Mystery Box <i>Timp alocat: 10 min.</i> Fiecare copil extrage un card cu imaginea unei meserii și va mima acțiunea, iar ceilalți ghicesc meseria.	Materiale: o cutie, jetoane cu meserii.
Joc Flash card memory <i>Timp alocat: 5 min.</i> Se pun cardurile cu imagini pe masă, copiii încearcă să le memoreze, apoi închid ochii. Coordonatorul de program extrage un card la întâmplare, iar copiii deschid ochii și trebuie să ghicească care card a fost luat. Numele meseriei se pronunță în limba engleză.	Materiale: jetoane cu meserii.
Joc Make the word <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se formează echipe și fiecare echipă primește câte 10 jetoane cu litere și trebuie să formeze cât mai multe cuvinte din toate sedințele, inclusiv cea în derulare, într-un timp dat. La expirarea timpului, fiecare echipă prezintă verbal cuvintele formate.	Materiale: jetoane cu litere.

Conținuturi	Observații și recomandări
Evaluarea <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copiii completează posterele cu noile informații.	Materiale: postere.

MODUL 8 – WHO AM I

Conținuturi	Observații și recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecțiile precedente. <i>Timp alocat: 15 min.</i> Se trece în revistă posterul cu copacul cu cele 7 teme și se încurajează copiii să evidențieze conținuturile anterioare sau metodologia care le persistă în minte pe tot parcursul derulării programului.	Materiale: posterul cu copacul.
Sistematizarea cunoștințelor <i>Timp alocat: 10 min.</i> Se derulează prezentarea PPT cu conținuturile întregului program pentru o scurtă reamintire.	Materiale: prezentare powerpoint, display interactiv.
Asigurarea retenției și a transferului. Interviuul final (Joc de rol) <i>Timp alocat: 45 min.</i> Copiii vor derula un interviu complet sau fracționat în micro-grup sub forma auto-prezentării WHO AM I, imaginându-și că sunt o celebritate și li se ia un interviu la televiziune. Coordonatorii de program/voluntarii vor conduce un grup între 3 și 5 copii și vor realiza filmulețe scurte de auto-prezentare. În final, ele vor fi montate într-un film general de prezentare și integrate în filmul general al programului ce va fi popularizat în social media.	Materiale: telefon pentru înregistrare video, fișă cu reperele de prezentare.
Evaluarea și feedback <i>Timp alocat: 20 min.</i> În final, copiii vor completa eseurile în care își vor exprima opinia privind derularea programului și vor primi și ei, la rândul lor un feedback din partea coordonatorului de program.	Materiale: eseuri.

2.4. Programul de învățare accelerată „Învățăm limba italiană, repede și distractiv”

Grup țintă: 2 grupuri a câte 10 copii cu vârstă cuprinsă între 8-9 ani.

Nivel de cunoaștere a limbii italiene: începători.

Număr de activități/module: 8

Număr animatori: 2 (unul de bază și unul de suport)

Scopul programului: achiziționarea, de către copiii, a competenței de comunicare verbală elementară în limba italiană, necesare pentru a înțelege și a produce enunțuri scurte și simple, utile pentru a vorbi despre sine.

Modulul 1 – Introducere. „Io mi chiamo...”:

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea animatorilor <i>Timp alocat: 2 min.</i> Un animator se prezintă în l. română celălalt în l. italiană (<i>Mă numesc ... Am ... ani și sunt o fată veselă și curioasă</i>). Fiecare copil pe rând se prezintă în l. română după schema propusă iar unul din animatori traduce prezentarea copiilor în l. italiană.	Materiale: prezentare PPT a schemei de prezentare.
Introducerea în subiect (crearea contextului general al programului) <i>Timp alocat: 10 min.</i> Pe tablă este prezentată harta Italiei și copii sunt invitați să răspundă la următoarele întrebări: <i>Cine știe ce țară este aceasta? Ce limbă se vorbește în Italia? Cum se numesc locuitorii/cetățenii care locuiesc acolo? Ce culori are drapelul Italiei? Cine știe, care este mâncarea tradițională a Italiei? Enumerați câteva monumente istorice din Italia. Unde se află Italia? Care sunt țările vecine?</i>	În PPT sunt folosite simboluri/elemente de decor colorate în cele 3 culori ale steagului Italiei. Materiale: prezentare PPT cu harta Italiei, bucate tradiționale (pizza, pasta etc.) monumente istorice (Torre di Pisa, Duomo di Milano, Colosseo etc.) și harta Europei.
Relaxarea (pauză de joc) <i>Timp alocat: 10 min.</i> Copii sunt divizați în 2 grupuri și lucrează la construirea unui puzzle ce reprezintă harta Italiei din piese mari de lemn.	Este important ca harta Italiei să fie proiectată pe tabla interactivă, astfel copii o pot reproduce întocmai, folosind drept repere cele 3 culori ale drapelului Italiei. Materiale: puzzle mari de lemn cu harta Italiei.

Conținuturi	Observații/recomandări
Prezentarea generală a programului și subiectele care urmează a fi studiate. <i>Timp alocat:</i> 5 min. Animatorii aduc la cunoștința copiilor conținutul întregului program. Copiii vor învăța formulele de salut și auto-prezentare (cum se numesc, câți ani au, cine sunt și cum sunt). La fel, vor învăța să vorbească despre propria familie, prieteni și școala în care învață. Totodată, copiii vor învăța culorile, să numere până la 12, formele și dimensiunile în l. italiană.	Agenda programului este prezentată folosindu-se imagini simbol (familie, școală, prieteni, numere, culori etc.) care vor fi utilizate pe parcursul întregului program. Prezentarea agendei oferă copiilor un sentiment de siguranță, aceștia știind ce vor învăța pe durata întregului program. Materiale: prezentare PPT a temelor ce urmează a fi studiate redată prin imagini și simboluri.
Stabilirea contextului lecției și prezentarea agendei <i>Timp alocat:</i> 5 min. <i>Mă numesc..., Eu sunt..., Eu am ... ani. Învățăm a număra în l. italiană de la 1-12.</i>	Un animator se prezintă în l. română iar celălalt în l. italiană. Materiale: prezentare PPT a temei.
Relaxarea <i>Timp alocat:</i> 5 min. Melodia: https://www.youtube.com/watch?v=NzmidGpWn3g Copii sunt invitați să se facă comod, să închidă ochii, să lase capul pe spate și să se relaxeze ascultând muzica.	Cercetările din ultimii ani au scos în evidență faptul că urechea nu este făcută numai pentru auz, ci are, în plus, rolul de a „energiza creierul”. Ascultând sunete cu frecvențe între 5000 și 8000 de hertzi, celulele cerebrale se reîncarcă la fel ca o baterie. După relaxarea sistemului creier-corp informația nouă va fi asimilată mai ușor. Materiale: fundal muzical (conectăm boxa).
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi. <i>Timp alocat:</i> 10 min. Animatorul introduce copiii în atmosfera de învățare, reducând treptat volumul muzicii și atrăgând atenția spre tabla interactivă, unde este expus textul de prezentare în l. italiană și l. maternă. Fiecare copil, pe rând, este invitat să repete fraza nou învățată în limba italiană. Exemplu: <i>Come ti chiami? Io mi chiamo...</i> Eu mă numesc... <i>Io sono un ragazzo allegro e curioso / eu sunt un băiat vesel și curios</i> <i>Io sono una ragazza allegra e curiosa / eu sunt o fată veselă și curioasă.</i>	Lungimea propozițiilor nu trebuie să depășească 7 cuvinte. Deși ochiul poate fi concentrat pe textul în limba română, vederea periferică este orientată spre textul în limba străină/italiană și vice-versa. Deci, deja este implicat subconștientul și cuvintele noi încep să se fixeze în memorie, fără nici un efort conștient din partea copiilor. Este important ca traducerea în limba română să fie prezentă pe tablă, pentru a fi la îndemâna copiilor amintindu-le cu ușurință informația nou învățată.
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi. <i>Timp alocat:</i> 10 min. Inițial apare în colțul drept imaginea simbol cu numerele. Rugăm un copil să pronunțe numerele în română, odată cu apariția lor pe tablă. Ulterior, lângă fiecare cifră apare textul scris în l. italiană care este citit de animator și repetat de copii. La final se numără în cor de la 1 la 12 în italiană.	Materiale: prezentare PPT.

Conținuturi	Observații/recomandări
Realizarea „filmului mental” al textului <i>Timp alocat:</i> 5 min. Copii sunt invitați să asculte o povestioară în l. italiană și să încerce să înțeleagă despre ce se povestește. <i>„Io mi chiamo Alessandro e ho 9 anni. Sono un bambino allegro e curioso. Ho i capelli corti e lisci. I miei occhi sono verdi e grandi. La mia famiglia è piccola. Mio padre è alto e coraggioso. Mia madre è bella e felice. Io ho un fratello e una sorella. Mio fratello si chiama Marius. Marius ha 10 anni. Mia sorella si chiama Anna. Anna ha 5 anni.</i> <i>La mia scuola si chiama “Dante Alighieri”. La mia maestra si chiama Vera. Maestra Vera è bella e inteligente.</i> <i>Io ho molti amici. Adriano e Magda sono i miei amici. Magda ha 9 anni e Adriano ha 8 anni. Magda è simpatica e Adriano è carino.”</i> La sfârșitul audiției povestioarei, copiii sunt întrebați dacă au înțeles ceva.	Copii ascultă textul cursului pentru prima dată. Acesta este înregistrat ca un act de la o piesă radio. Acest text este un model de autoportret. Pe parcursul celor 8 lecții, copii vor învăța să se prezinte după modelul dat. Vocea și efectele sonore creează o impresie memorabilă, dramatică și permite copiilor să vizualizeze cu ochii minții ceea ce se întâmplă.
Lectura a doua a textului. <i>Timp alocat:</i> 5 min. De data aceasta, textul va fi citit în l. română cu voce șoptită, urmată de traducerea în l. italiană.	Acest exercițiu oferă încredere și siguranță. Copiii recunosc cuvintele și înțeleg semnificația cuvintelor noi, înainte de a le auzi. Rostirea șoptită, în mod subconștient, sugerează că textul este important și încurajează să folosească mai multe simțuri, inclusiv cel auditiv și cel vizual.
Relaxarea. Pauză de joc <i>Timp alocat:</i> 20 min. Contextul de învățare și dinamica grupului sunt modificate pentru a accelera procesul de învățare prin stimularea altor canale senzoriale. Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup.	„4 în linie” - joc de strategie care se joacă în doi; „Duelul spațial” – joc de atenție; „Echistart” - joc de echilibru, ce antrenează mintea și corpul; „Pescuitul” - joc ce ajută la dezvoltarea răbdării și a îndemnării. Materiale: jocuri mari de lemn.
Realizarea autoportretului – asocieri vizuale <i>Timp alocat:</i> 10 min. Copii primesc un carnețel care urmează a fi completat, pe parcursul celor 8 lecții, cu toate lucrările/ materialele de lucru. Pentru personalizarea carnețelului, fiecare copil va desena un „autoportret” prima pagină. Alternativ, copiii vor putea alege să coloreze o schiță de băiat sau fată, după care îl vor încheia pe prima pagină. Sun imagine vor scrie fraza în l. italiană „<i>Io mi chiamo...</i>”	După 2 ascultări a textului programului, copii sunt gata pentru hărțile de cuvinte/asocieri vizuale. Așa implicăm emisfera dreaptă a creierului în procesul de învățare. Harta memoriei lingvistice este o modalitate unică de a „picta” lecția, punând textul într-o formă vizuală. Materiale: carnețele, creioane colorate, desene de colorat (fată/băiat), clei, pixuri.

Conținuturi	Observații/recomandări
Concertul activ (asocieri auditive) <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://www.youtube.com/watch?v=O6NRLYUThrY Animatorul citește din nou textul în l. italiană pe un fundal muzică barocă, într-o manieră dramatică. Pe tablă va fi expus textul complet al cursului, atât în l. italiană cât și în l. română. Textul în l. italiană se află în partea de sus al tablei interactive și este de culoare verde, iar textul în l. română va fi expus în partea de jos cu un caracter mai mic și de culoare neagră. Animatorul va citi DOAR textul în l. italiană. <i>”Io mi chiamo Alessandro e ho 9 anni. Sono un bambino allegro e curioso. I miei occhi sono verdi e grandi.</i> <i>Eu mă numesc Alessandro și am 9 ani. Sunt un copil vesel și curios.</i> <i>Ochii mei sunt verzi și mari.</i> <i>La mia famiglia è piccola. Mio padre è alto e coraggioso. Mia madre è bella e felice.</i> <i>Familia mea este mică. Tatăl meu este înalt și curajos. Mama mea este frumoasă și fericită.</i> <i>Io ho un fratello e una sorella. Mio fratello si chiama Marius. Marius ha 10 anni. Mia sorella si chiama Anna. Anna ha 5 anni.</i> <i>Eu am un frate și o soră. Fratele meu se numește Marius. Marius are 10 ani. Sora mea se numește Anna. Anna are 5 ani.</i> <i>La mia scuola si chiama “Dante Alighieri”. La mia maestra si chiama Vera. Maestra Vera è bella e intelligente.</i> <i>Școala mea se numește „Dante Alighieri”. Învățătoarea mea se numește Vera. Doamna Vera este frumoasă și inteligentă.</i> <i>Io ho molti amici. Adriano e Magda sono i miei amici. Magda ha 9 anni e Adriano ha 8 anni. Magda è simpatica e Adriano è carino.</i> <i>Eu am mulți prieteni. Adriano și Magda sunt prietenii mei. Magda are 9 ani iar Adriano are 8 ani. Magda este simpatică iar Adriano este drăguț.”</i>	Textul în l. italiană se va citi într-o manieră dramatică, însoțit de muzică clasică barocă pe fundal. Sunt recomandați compozitorii baroci precum Corelli, Bach, Vivaldi, Albinoni etc. Vocea animatorului urmează ritmul muzicii într-un mod natural – ca și cum vocea lui ar fi un instrument în orchestră. Copiii urmăresc textul pe tabla interactivă. Textul este organizat astfel, încât chiar dacă ochiul urmărește textul în l. italiană, traducerea în română se află în viziunea periferică. Inconștient, copii absorb ambele texte – italiana conștient, româna subconștient, cu „colțul ochiului”. Stimulii sonori și vizuali sunt implicați pentru a accelera memorarea informației într-un mediu pozitiv și relaxant sub fondalul muzical. Astfel, învățarea devine mai rapidă. Materiale: prezentare PPT, boxă.
Relaxarea. <i>Timp alocat: 2 min.</i>	Pauza va dura cca 2 min. Se vor efectua exerciții simple de respirație și relaxare.
Concertul pasiv/receptiv <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://www.youtube.com/watch?v=5Y4Fkxg7WcA Cu muzică pe fundal animatorul citește textul întregului curs în l. italiană pe o tonalitate scăzută, liniștită. Elevii sunt invitați să se relaxeze pe scaune, să închidă ochii și să se concentreze doar pe muzică. Concertul pasiv încheie fiecare lecție.	De data aceasta, muzica este sunetul dominant. Muzica face apel la emisfera dreaptă și creează o stare de spirit receptivă, relaxată. Subconștientul copiilor absoarbe ușor cuvintele noi.

Conținuturi	Observații/recomandări
Evaluarea zilei <i>Timp alocat:</i> 5 min. Copii vor răspunde la întrebări: Cum vă simțiți? Ce va plăcut cel mai mult? Ce nu va plăcut? Ce am învățat nou astăzi?	

Modulul 2 – „Cum sunt eu”

Conținuturi	Observații/recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat:</i> 15 min. Pe tabla interactivă apar cuvintele cheie învățate la lecția precedentă (<i>ragazzo – ragazza; bambino – bambina; curioso – curiosa; allegro – allegra; creativo – creativa</i>). Copii ascultă cum se pronunță corect și repetă cu voce după animator. La etapa următoare, este proiectat slide-ul cu numerele scrise cu cifre și cu litere (în italiană). Copii duc corespondența, trasează săgeata de la număr la cuvântul potrivit (cifra scrisă în italiană).	Exercițiile de activare (rechemare activă la cerere) presupun activități interesante care implică direct vocabularul nou învățat la lecția precedentă, de ex.: jocuri de rol, dialog, prezentarea imaginilor iar copii spun cuvântul în l. italiană etc. Materiale: tabla interactivă, PPT cu cuvintele/ noțiunile învățate.
Concertul activ <i>Timp alocat:</i> 5 min. https://www.youtube.com/watch?v=YQTs00lkzTI Exercițiul se va repeta în același mod la toate 8 lecții, citindu-se textul întregului curs, cu diferența că pe tablă frazele deja învățate în l. italiană vor fi marcate cu roșu. Textul necunoscut în l. italiană rămâne în culoarea verde. Ex: „ <i>Io mi chiamo Alessandro e ho 9 anni. Sono un bambino allegro e curioso. I miei occhi sono verdi e grandi.</i> <i>Eu mă numesc Alessandro și am 9 ani. Sunt un copil vesel și curios.</i> <i>Ochii mei sunt verzi și mari.</i> <i>La mia famiglia è piccola. Mio padre è alto e coraggioso. Mia madre è bella e felice.</i> <i>Familia mea este mică. Tatăl meu este înalt și curajos. Mama mea este frumoasă și fericită.” etc.</i>	Este citit textul în l. italiană într-o manieră dramatică, însoțit de muzică clasică barocă pe fundal. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Stabilirea contextului lecției și prezentarea agendei. <i>Timp alocat:</i> 5 min. Cum sunt eu?	Un animator prezintă agenda în l. română, celălalt în l. italiană.

Conținuturi	Observații/recomandări
Relaxarea <i>Timp alocat:</i> 5 min. Melodia.... https://www.youtube.com/watch?v=NzmidGpWn3g Copii sunt invitați să se facă comod, să închidă ochii, să lase capul pe spate și să se relaxeze ascultând muzica.	Copii deja au experiența de relaxare și meditație. Ei cu plăcere închid ochii și ascultă muzica clasică. Animatorul le ghidează gândurile. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Parcurgerea hărții memoriei. Cuvintele/frazele cheie de la lecția precedentă <i>Timp alocat:</i> 15 min. Pe tablă apare întrebarea „<i>Quanti anni hai?</i>” scrisă cu roșu și traducerea în l. română cu negru. Copii învață să-și prezinte vârsta pe care o au „<i>Io ho 7 (sette) anni</i>”. Copii ascultă cum se pronunță corect, apoi, rând pe rând, se prezintă și scriu/completează autoportretul în carnețelul personal cu vârsta pe care o au și caracteristicile/ însușirile învățate la lecția precedentă „<i>Io ho 7 anni. Sono un ragazzo allegro e curioso/ una ragazza allegra e curiosa</i>”.	Acest exercițiu ajută la fixarea informației. Materiale: tabla interactivă, carnețelele, stilouri.
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi <i>Timp alocat:</i> 20 min. Tema: însușiri și caracteristici personale. Pe tablă apare imaginea a doi copii de dimensiuni diferite. Copii răspund la întrebarea: Cum sunt personajele? După ce au fost identificate toate însușirile (înalt, scund, mare, mic, drăguț, frumos), acestea apar pe tablă, în limba română. Animatorul pronunță traducerea fiecărui cuvânt în limba italiană. Astfel, însușirile sunt plasate pe tablă în două colonite – română (text de culoare neagră) și traducerea în italiană (în culorile steagului italian, verde și roșu). Urmează explicarea diferențelor de pronunție a însușirilor învățate în dependență de gen (masculin și feminin). Pentru masculin avem terminația „o” pentru feminin „a” (<i>basso – bassa, alto – alta, piccolo – piccola, simpatico – simpatica, bello – bella</i>). Terminația „e” rămâne neschimbată atât pentru masculin cât și pentru feminin (<i>grande – grande</i>).	Copii repetă după animator pronunția corectă a cuvintelor noi. Materiale: tablă interactivă, prezentare PPT.
Pauză de joc <i>Timp alocat:</i> 20 min. Contextul de învățare și dinamica grupului sunt modificate pentru a accelera procesul de învățare prin stimularea altor canale senzoriale. Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup.	Darts cu inele - pot concura până la 4 jucători. Excelent pentru toate vârstele, potrivit pentru joacă în aer liber. Labirintul vertical - un joc de origine olandeză, care propune un traseu provocator cu bila. Jocul testează atât puterea de concentrare, cât și răbdarea. Se practică în aer liber și stimulează competitivitatea dar și buna dispoziție în grup. Materiale: jocuri mari de lemn.

Conținuturi	Observații/recomandări
Concertul pasiv/receptiv <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://www.youtube.com/watch?v=5Y4Fkxg7WcA Cu muzică pe fundal animatorul citește textul întregului curs în l. italiană într-o manieră naturală, specifică limbii italiene. Scopul concertului receptiv este familiarizarea cu limba vorbită, cu intonația și ritmurile autentice, specifice.	Elevii sunt invitați să se relaxeze pe scaune, să închidă ochii și să se concentreze doar pe muzică. Copii sunt relaxați iar muzica creează o stare mentală ideală pentru o absorbție fără efort a materialului.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copii vor răspunde la întrebări: Cum vă simțiți? Ce va plăcut cel mai mult? Ce nu va plăcut? Ce am învățat nou astăzi?	

Modulul 3 – „Culorile și emoțiile”

Conținuturi	Observații/recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat: 15 min.</i> Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. Pe tabla interactivă apar cuvintele cheie învățate (<i>basso – bassa, alto – alta, piccolo – piccola, simpatico – simpatica, bello – bella, grande – grande</i>). Copii ascultă cum se pronunță corect și repetă cu voce după animator. Ulterior, este proiectat un slide cu întrebarea „Come sei?” iar copiii sunt rugați să selecteze 2 caracteristici din cele învățate și să și le atribuie sie, prezentându-le în limba italiană. Mai apoi, copiii sunt grupați câte doi și sunt rugați să improvizeze un dialog folosind formulele de salut și prezentare învățate, urmând exemplul animatorilor.	Animatorii au înscenat dialogul folosind formulele de salut și de prezentare noi învățate (<i>Ciao! Come ti chiami? Quanti anni hai? Chi sei? Come sei?</i>). Copii trebuie încurajați să aplice în practică vocabularul nou sub formă de dialog, ceea ce reprezintă o repetiție generală pentru situații din viața reală. Materiale: tabla interactivă, PPT cu cuvintele/ noțiunile învățate, fișe de lucru.
Concertul activ <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://www.youtube.com/watch?v=YQTs00lkzTI	Exercițiul se va repeta în același mod la toate 8 lecții (folosind același text de la prima lecție), cu diferența că, cuvintele și frazele deja învățate în l. italiană vor fi marcate cu roșu. Textul necunoscut în l. italiană rămâne în culoarea verde. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Stabilirea contextului lecției și prezentarea agendei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Culorile și emoțiile/l colori. Le emozioni.	Un animator prezintă în l. română celălalt în l. italiană. Tematicile sunt reprezentate prin elementele simbol, prezentate la prima lecție. Materiale: tabla interactivă.

Conținuturi	Observații/recomandări
Relaxarea <i>Timp alocat:</i> 5 min. Melodia.... https://www.youtube.com/watch?v=NzmidGpWn3g Copii sunt invitați să se facă comod, să închidă ochii, să lase capul pe spate și să se relaxeze ascultând muzica.	Folosim aceeași melodie pentru relaxare. Chiar de la primele note, copii reușesc să se relaxeze. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi <i>Timp alocat:</i> 15 min. Învățăm cuvinte/noțiuni noi (culorile). Pe tabla interactivă apar, rând pe rând, fructe de diferite culori și denumirea culorii în l. română apoi în l. italiană (de ex. <i>lămâie: galben-giallo, căpșună: roșu-rosso, portocală: oranj-arancione</i> etc.). Animatorul pronunță doar denumirea culorii în l. italiană, copii repetă după el.	Copii asociază culoarea nou învățată cu imaginile prezentate (fructele, legume etc.) Materiale: tabla interactivă.
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi <i>Timp alocat:</i> 15 min. Învățăm cuvinte/noțiuni (emoțiile). Copii învață emoțiile cu ajutorul emoticoanelor. Pe tabla interactivă apar, rând pe rând, emoticoane care redau diferite emoții. Copii sunt invitați să identifice emoția reprezentată, după care animatorul pronunță traducerea în l. italiană iar copii repetă.	Emoțiile vor fi divizate în emoții pozitive și negative și prezentate pe slide-uri diferite. În imaginea simbol (emoticon vesel și unul trist va fi plasat în colțul de sus al slide-ului și va apărea primul) Copii vor recunoaște după simbol depre ce emoții este vorba. Materiale: tabla interactivă, fișe de lucru.
Pauză de joc <i>Timp alocat:</i> 20 min. Contextul de învățare și dinamica grupului sunt modificate pentru a accelera procesul de învățare prin stimularea altor canale senzoriale. Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup.	Materiale: jocuri mari de lemn: Puzzle colorate, Constructor cu piese colorate etc.
Concertul pasiv/receptiv <i>Timp alocat:</i> 5 min. https://www.youtube.com/watch?v=5Y4Fkxg7WcA Cu muzică pe fundal animatorul citește textul întregului curs în l. italiană într-o manieră naturală, specifică limbii italiene.	Copiii sunt invitați să se relaxeze pe scaune, să închidă ochii și să se concentreze doar pe muzică. Scopul concertului receptiv este familiarizarea cu limba vorbită cu intonația și ritmurile autentice, specifice. Copii sunt relaxați iar muzica creează o stare mentală ideală pentru o absorbție fără efort a materialului. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat:</i> 5 min. Copii vor răspunde la următoarele întrebări: Cum vă simțiți? Ce v-a plăcut cel mai mult? Ce nu v-a plăcut? Ce am învățat nou astăzi?	

Modulul 4 – „Familia mea”

Conținuturi	Observații/recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă <i>Timp alocat:</i> 20 min. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă (culorile și emoțiile). Copii sunt invitați să asculte/vizioneze un cântecel despre culori, în l. italiană. https://www.youtube.com/watch?v=umTNpZLK8yA Pe tabla interactivă apar, rând pe rând, imagini cu fructe colorate (lămâie, căpșună, portocală etc.). Copii numesc culoarea potrivită în l. italiană. Animatorul pronunță/repetă denumirea corectă a culorii în l. italiană iar copii repetă după el. Pentru a consolida culorile, le propunem spre vizionare un alt cântecel în l. italiană despre culori: https://www.youtube.com/watch?v=RHvWW1hYHds Pentru recapitularea emoțiilor și a însușirilor, folosim slide-urile de la lecția precedentă, doar că traducerea în l. italiană lipsește. Sunt prezente doar imaginile simbol folosite și prima literă a cuvântului. ”Come sei?” – copii învață întrebarea și răspunsul „Io sono un ragazzo/ragazza felice, coraggiosa, curiosa, triste, timida, arrabbiata etc.”	Copiilor le plac cântecele și roagă să le fie demonstrate de 2-3 ori. Pot fi inventat și niște figuri de dans pentru a fi mai distractiv. Copii deja știu să recunoască emoțiile și folosesc corect terminațiile în dependență de gen. Materiale: tabla interactivă, conexiune la internet, PPT cu cuvintele/ noțiunile învățate, fișe de lucru.
Concertul activ <i>Timp alocat:</i> 5 min. https://www.youtube.com/watch?v=YQTs00lkzTI	Exercițiul se va repeta în aceeași mod la toate 8 lecții (folosind același text de la prima lecție), cu diferența că, cuvintele și frazele deja învățate în l. italiană vor fi marcate cu roșu. Textul necunoscut în l. italiană rămâne în culoarea verde. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Stabilirea contextului lecției și prezentarea agendei <i>Timp alocat:</i> 5 min. ”Familia mea. Membrii familiei / La mia famiglia.”	Un animator prezintă în l. română celălalt în l. italiană. Tematicile sunt reprezentate prin elementele simbol prezentate la prima lecție. Materiale: tabla interactivă.
Relaxarea <i>Timp alocat:</i> 5 min. Melodia.... https://www.youtube.com/watch?v=NzmidGpWn3g Copii sunt invitați să se facă comod, să închidă ochii, să lase capul pe spate și să se relaxeze ascultând muzica.	Folosim aceeași melodie pentru relaxare. Chiar de la primele note copii reușesc să se relaxeze. Materiale: boxă, conexiune la internet.

Conținuturi	Observații/recomandări
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi <i>Timp alocat: 20 min.</i> Învățăm cuvinte/noțiuni noi (membrii familiei) Pe tabla interactivă apar, rând pe rând, imagini cu membrii familiei și denumirea lor în l. italiană (<i>padre, madre, figlio și figlia</i>). Animatorul pronunță cuvintele în l. italiană iar copii repetă după el. Pe al doilea slide apare cuvântul „IO” în centru și ceilalți membri ai familiei împrejur. Copii învață noțiunile noi - <i>La mia famiglia. Io, mio padre, mia madre, mia sorella e mio fratello</i>. La următorul exercițiu, copiii încearcă să descrie cum este familia lor: mare, mică, frumoasă, fericită etc. folosind însușirile învățate la lecțiile precedente. Ulterior, copii încearcă să descrie/prezinte fiecare membru al familiei: cum se numește și cum este.	Pe tabla interactivă sunt modele șablon/ajutătoare pentru descrierea familiei și a membrilor acesteia. Materiale: tabla interactivă.
Pauză de joc <i>Timp alocat: 25 min.</i> Contextul de învățare și dinamica grupului sunt modificate pentru a accelera procesul de învățare prin stimularea altor canale senzoriale. Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup.	Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup. Materiale: jocuri mari de lemn.
Concertul pasiv/receptiv <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://www.youtube.com/watch?v=5Y4Fkxg7WcA Cu muzică pe fundal, animatorul citește textul întregului curs în l. italiană într-o manieră naturală, specifică limbii italiene.	Scopul concertului receptiv este familiarizarea cu limba vorbită, cu intonația și ritmurile autentice, specifice. Copii sunt relaxați iar muzica creează o stare mentală ideală pentru o absorbție fără efort a materialului. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copii vor răspunde la următoarele întrebări: Cum vă simțiți? Ce v-a plăcut cel mai mult? Ce nu v-a plăcut? Ce am învățat nou astăzi?	

Modulul 5 – „Eu învăț la școală” și „Formulele de salut”

Conținuturi	Observații/recomandări
Ciao! Buongiorno! Arrivederci! Buonasera! Buonanotte! <i>Timp alocat:</i> 5 min.	Familiarizăm copii cu formulele de salut în dependență de perioada zilei și cercurile de persoane cu care se salută (prieteni etc.)
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat:</i> 20 min. Vizionarea cântecelor despre culori. https://www.youtube.com/watch?v=umTNpZLK8yA https://www.youtube.com/watch?v=RHvWW1hYHds Recapitularea însușirilor și a emoțiilor folosind imaginile simbol. Recapitulare informației despre membrii familiei învățate la lecția precedentă. Copiii completează fișele de lucru cu însușiri despre propria familie și le încheie în carnețel la rubrica „La mia famiglia”. <i>La mia familia e Mio padre si chiama ... Lui é alto e coragioso. Mia madre si chiama... Lei é felice e bella. Mio fratello si chiama... Mio fratello ha anni. Mia sorella si chiama ... Mia sorella ha ... anni.</i>	Pentru această etapă se dedică mai mult timp pentru a reuși să fie consolidate culorile, emoțiile/însușirile și noțiunile despre familie. Materiale: tabla interactivă, conexiune la internet. PPT cu cuvintele/ noțiunile învățate, fișe de lucru, clei, foarfece, stilouri.
Concertul activ <i>Timp alocat:</i> 5 min. https://www.youtube.com/watch?v=YQTs00lkzTI	Exercițiul se va repeta în același mod la toate 8 lecții (folosind același text de la prima lecție) cu diferența că frazele deja învățate în l. italiană vor fi marcate în roșu. Textul necunoscut în l. italiană rămâne în culoarea verde. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Stabilirea contextului lecției și prezentarea agendei <i>Timp alocat:</i> 5 min. ”Formule de salut” și „Eu învăț la școală”	Un animator prezintă în l. română celălalt în l. italiană. Tematicile sunt reprezentate prin elementele simbol prezentate la prima lecție. Materiale: tabla interactivă.
Relaxarea <i>Timp alocat:</i> 5 min. Melodia.... https://www.youtube.com/watch?v=NzmidGpWn3g Copii sunt invitați să se facă comod, să închidă ochii, să lase capul pe spate și să se relaxeze ascultând muzica.	Folosim aceeași melodie pentru relaxare. Chiar de la primele note copii reușesc să se relaxeze. Materiale: boxă, conexiune la internet.

Conținuturi	Observații/recomandări
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi <i>Timp alocat: 10 min.</i> Învățăm cuvinte/noțiuni noi (Expresii uzuale) <i>Come stai? Bene, grazie! E tu?</i> <i>Per favore! Grazie! Prego!</i> <i>Permesso? Avanti!</i>	Se vor înscena mici dialoguri cu folosirea expresiilor uzuale noi învățate. Materiale: tabla interactivă.
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi. <i>Timp alocat: 15 min.</i> Învățăm cuvinte/noțiuni noi (Școala mea) Copiii vor învăța noțiunile de bază folosind imagini (scuola, liceo, classe, maestra etc.) Urmează fraze care ajută copii să descrie școala în care învață și profesoara lor. Sunt fraze model, din textul pe care îl ascultă în concertul activ și cel receptiv. <i>La mia scuola si chiama ... La mia maestra si chiama ... Maestra ... è bella e intelligente.</i> Copiii completează fișele de lucru cu însușiri despre școală și învățătoare și le încheie în carnetul de lucru la rubrica „lo studio...”.	Copiii le este deja familiar conținutul. Materiale: tabla interactivă, fișe de lucru, clei, carnețelele.
Pauză de joc <i>Timp alocat: 20 min.</i> Contextul de învățare și dinamica grupului sunt modificate pentru a accelera procesul de învățare prin stimularea altor canale senzoriale. Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup.	Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup. Materiale: jocuri mari de lemn.
Concertul pasiv/receptiv <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://www.youtube.com/watch?v=5Y4Fkxg7WcA Cu muzică pe fundal, animatorul citește textul întregului curs în limba italiană într-o manieră naturală, specifică limbii italiene.	Scopul concertului receptiv este familiarizarea cu limba vorbită cu intonația și ritmurile autentice, specifice. Copii sunt relaxați iar muzica creează o stare mentală ideală pentru o absorbție fără efort a materialului. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copii vor răspunde la următoarele întrebări: Cum vă simțiți? Ce v-a plăcut cel mai mult? Ce nu v-a plăcut? Ce am învățat nou astăzi?	

Modulul 6 – „Prietenii mei”

Conținuturi	Observații/recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat: 15 min.</i> Recapitulare informației despre Italia. Animatorul proiectează pe tabla interactivă un card din setul de carduri Brainbox. Cardul cu imaginea Italiei este lăsat pe tablă timp de 30 sec. Copiii îl examinează atent și răspunde la următoarele întrebări: <i>Ce clădire celebră este arătată? Câte gondole sunt în imagine? Ce culoare are dunga din mijlocul drapelului? Câți soldați romani sunt în imagine? Ce mijloc de transport este arătat? Elveția este la graniță cu Italia? Ce fel de mâncare este arătat? Ce mare se află la est de Italia?</i>	Cardurile BrainBox pot fi scanate preventiv și proiectate pe tabla interactivă sau chiar folosite direct la masa de lucru, cu copiii. BrainBox-ul este un joc de societate ce contribuie la îmbunătățirea spiritului de observație și a capacității de memorare, consolidând cunoștințele generale. Materiale: tabla interactivă, jocul BrainBox.
Consolidarea formelor de salut și a expresiilor uzuale <i>Timp alocat: 10 min.</i> Dialog: – Ciao! Buongiorno! Arrivederci! Buonasera! Buonanotte! – Come stai? Bene, grazie! E tu? – Per favore! Grazie! Prego! – Permesso? Avanti! Mai adăugăm câteva expresii noi: – "Si. No"; – "Auguri!"; – Pronto! – Pronto, buongiorno. Posso parlare con...	Dialogul și jocul de rol sunt binevenite pentru acest exercițiu. De asemenea pentru a facilita memorarea expresiilor noi le propunem spre vizionare un cântec în l. italiană „Tanti Auguri A Te”
Parcurgerea hărții memoriei <i>Timp alocat: 15 min.</i> Recapitularea noțiunilor de bază despre școală și învățătoria mea, folosind imagini (<i>scuola, liceo, classe, maestra etc.</i>)	Materiale: tabla interactivă.

Conținuturi	Observații/recomandări
Concertul activ <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://www.youtube.com/watch?v=YQTs00lkzTI Textul în l. italiană va fi marcat, în mare parte, în roșu <i>„Io mi chiamo Alessandro e ho 9 anni. Sono un bambino allegro e curioso. I miei occhi sono verdi e grandi.</i> Eu mă numesc Alessandro și am 9 ani. Sunt un copil vesel și curios. Ochii mei sunt verzi și mari. <i>La mia famiglia è piccola. Mio padre è alto e coraggioso. Mia madre è bella e felice.</i> Familia mea este mică. Tatăl meu este înalt și curajos. Mama mea este frumoasă și fericită. <i>Io ho un fratello e una sorella. Mio fratello si chiama Marius. Marius ha 10 anni. Mia sorella si chiama Anna. Anna ha 5 anni.</i> Eu am un frate și o soră. Fratele meu se numește Marius. Marius are 10 ani. Sora mea se numește Anna. Anna are 5 ani. <i>La mia scuola si chiama “Dante Alighieri”. La mia maestra si chiama Vera. Maestra Vera è bella e intelligente.</i> Școala mea se numește „Dante Alighieri”. Învățătoarea mea se numește Vera. Doamna Vera este frumoasă și inteligentă. <i>Io ho molti amici. Adriano e Magda sono i miei amici. Magda ha 9 anni e Adriano ha 8 anni. Magda è simpatica e Adriano è carino.</i> Eu am mulți prieteni. Adriano și Magda sunt prietenii mei. Magda are 9 ani iar Adriano are 8 ani. Magda este simpatică iar Adriano este drăguț.”.	Exercițiul se va repeta în aceeași mod la toate 8 lecții (folosind același text de la prima lecție), cu diferența că, cuvintele și frazele deja învățate în l. italiană vor fi marcate cu roșu. Textul necunoscut în l. italiană rămâne în culoarea verde. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Stabilirea contextului lecției și prezentarea agendei <i>Timp alocat: 5 min.</i> ”Prietenii mei”	Tematica este reprezentată prin elemente/imagini simbol prezentate la prima lecție. Materiale: tabla interactivă.
Relaxarea <i>Timp alocat: 2 min.</i> Melodia.... https://www.youtube.com/watch?v=NzmidGpWn3g Copii sunt invitați să se facă comod, să închidă ochii, să lase capul pe spate și să se relaxeze ascultând muzica.	Folosim aceeași melodie pentru relaxare. Chiar de la primele note, copii reușesc să se relaxeze. Materiale: boxă, conexiune la internet.

Conținuturi	Observații/recomandări
Textul periferic: învățăm cuvinte/noțiuni noi <i>Timp alocat: 15 min.</i> Învățăm cuvinte/noțiuni noi (<i>Prietenia</i>). Urmează fraze care ajută copii să descrie prietenul/prietena. <i>Io ho un amico/una amica. Io ho molti amiche.</i> <i>Il mio amico si chiama ... La mia amica si chiama...</i> <i>Magda ha 9 anni. Lei e simpatica.</i> <i>Adriano e alto e coraggioso.</i> Copiii completează fișele de lucru cu însușiri despre prietenul/prietena sa și le încheie în carnetul de lucru la rubrica „<i>Il mio amico...</i>”	Se vor înscena mici dialoguri cu folosirea expresiilor uzuale, noi învățate. Materiale: tabla interactivă.
Pauză de joc <i>Timp alocat: 20 min.</i> Contextul de învățare și dinamica grupului sunt modificate pentru a accelera procesul de învățare prin stimularea altor canale senzoriale. Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup.	Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup. Materiale: jocuri mari de lemn.
Concertul pasiv/receptiv <i>Timp alocat: 5 min.</i> https://www.youtube.com/watch?v=5Y4Fkxg7WcA Cu muzică pe fundal, animatorul citește textul întregului curs în limba italiană într-o manieră naturală, specifică limbii italiene.	Scopul concertului receptiv este familiarizarea cu limba vorbită, cu intonația și ritmurile autentice, specifice. Copii sunt relaxați iar muzica creează o stare mentală ideală pentru o absorbție fără efort a materialului. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Evaluarea zilei. <i>Timp alocat: 5 min.</i> Copii vor răspunde la întrebări: Cum vă simțiți? Ce va plăcut cel mai mult? Ce nu va plăcut? Ce am învățat nou astăzi?	

Modulul 7 – „Io sono...”

Conținuturi	Observații/recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecția precedentă. <i>Timp alocat: 10 min.</i> Consolidarea formelor de salut și a expresiilor uzuale. Pe tablă se proiectează un dialog: – Pronto, buongiorno! – Buongiorno! – Posso parlare con...	Antrenăm copii în dialoguri și jocuri de rol cu expresiile învățate. Copii sunt invitați să cânte cu voce cântecul „Tanti auguri a te”.

Conținuturi	Observații/recomandări
– Sì, certo! – Ciao! Come stai? – Bene, grazie! E tu? – Bene, grazie. – Arrivederci! – Ci vediamo giovedì. ”Auguri!” – proiectarea/vizionarea cântecului în l. italiană „Tanti auguri a te”	
Parcursarea hărții memoriei <i>Timp alocat:</i> 15 min. Recapitularea noțiunilor de bază despre prietenie/ prieten/ prietenă <i>Io ho molti amici/un amico/una amica.</i> <i>Il mio amico si chiama ...</i> <i>La mia amica si chiama ...</i>	Aici se pune încă o dată accent pe terminații în dependență de gen și număr. Materiale: tabla interactivă.
Concertul activ <i>Timp alocat:</i> 5 min. https://www.youtube.com/watch?v=YQTs00lkzTI Textul în l. italiană va fi marcat majoritatea cu roșu: <i>”Io mi chiamo Alessandro e ho 9 anni. Sono un bambino allegro e curioso. I miei occhi sono verdi e grandi.</i> <i>Eu mă numesc Alessandro și am 9 ani. Sunt un copil vesel și curios.</i> <i>Ochii mei sunt verzi și mari.</i> <i>La mia famiglia è piccola. Mio padre è alto e coraggioso. Mia madre è bella e felice.</i> <i>Familia mea este mică. Tatăl meu este înalt și curajos. Mama mea este frumoasă și fericită.</i> <i>Io ho un fratello e una sorella. Mio fratello si chiama Marius. Marius ha 10 anni. Mia sorella si chiama Anna. Anna ha 5 anni.</i> <i>Eu am un frate și o soră. Fratele meu se numește Marius. Marius are 10 ani. Sora mea se numește Anna. Anna are 5 ani.</i> <i>La mia scuola si chiama “Dante Alighieri”. La mia maestra si chiama Vera. Maestra Vera è bella e intelligente.</i> <i>Școala mea se numește „Dante Alighieri”. Învățătoarea mea se numește Vera. Doamna Vera este frumoasă și inteligentă.</i> <i>Io ho molti amici. Adriano e Magda sono i miei amici. Magda ha 9 anni e Adriano ha 8 anni. Magda è simpatica e Adriano è carino.</i> <i>Eu am mulți prieteni. Adriano și Magda sunt prietenii mei. Magda are 9 ani iar Adriano are 8 ani. Magda este simpatică iar Adriano este drăguț.”</i>	Deja tot textul în l. italiană este marcat în culoarea roșie. Copii se identifică cu ușurință în textul audiat și își creează propriul autoportret. Materiale: boxă, conexiune la internet.

Conținuturi	Observații/recomandări
Stabilirea contextului lecției și prezentarea agendei <i>Timp alocat:</i> 5 min. "Eu sunt ..."	Agenda este reprezentată prin elementele/ imaginile simbol folosite pe tot parcursul cursului (fată, băiat, familia, școala, prietenii etc.). Materiale: tabla interactivă.
Relaxarea <i>Timp alocat:</i> 5 min. Melodia.... https://www.youtube.com/watch?v=NzmidGpWn3g Copii sunt invitați să se facă comod, să închidă ochii, să lase capul pe spate și să se relaxeze ascultând muzica.	Copii așteaptă momentul de relaxare, se fac comod și ascultă muzica. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Vizualizarea scenei <i>Timp alocat:</i> 20 min. Copii încearcă să-și prezinte în l. italiană autoportretul, ghidându-se de reperele și de imaginile simbol folosite pentru fiecare capitol învățat și de textul prezentat în timpul concertului activ.	Un model de prezentare poate fi prezentat de către animatori. Apoi, fiecare copil încearcă să vorbească despre sine în limba italiană folosind toate sursele/instrumentele (tabla interactivă, carnețelul de lucru completat cu informație despre sine etc.). Materiale: tabla interactivă, carnețele de lucru.
Pauză de joc <i>Timp alocat:</i> 20 min. Contextul de învățare și dinamica grupului sunt modificate pentru a accelera procesul de învățare prin stimularea altor canale senzoriale. Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup.	Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup. Materiale: jocuri mari de lemn.
Concertul pasiv/receptiv <i>Timp alocat:</i> 5 min. https://www.youtube.com/watch?v=5Y4Fkxg7WcA Cu muzică pe fundal, animatorul citește textul întregului curs în l. italiană într-o manieră naturală, specifică limbii italiene.	Copii își întăresc, încă o dată, vocabularul cu ajutorul căruia își construiesc autoportretul. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Evaluarea zilei <i>Timp alocat:</i> 5 min. Copii vor răspunde la întrebări: Cum vă simțiți? Ce va plăcut cel mai mult? Ce nu va plăcut? Ce am învățat nou astăzi?	

Modulul 8 – „Ce am învățat?”

Conținuturi	Observații/recomandări
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecțiile precedente. <i>Timp alocat: 10 min.</i> Recapitularea informației despre Italia: <i>Ce limbă se vorbește în Italia? Cum se numesc locuitorii/ cetățenii care locuiesc acolo? Steagul Italiei ce culori are? În italiană culorile se numesc... Verde, bianco, rosso.</i> <i>Cine știe care este mâncarea tradițională a Italiei? Enumerați câteva monumente istorice din Italia. Unde se află Italia? Care sunt țările vecine?</i>	
Exerciții de activare. Recapitularea informației învățate la lecțiile precedente. <i>”Io sono ...” Come ti chiami? Quanti anni hai? Chi sei? Come sei?</i>	
Relaxarea <i>Timp alocat: 5 min.</i> Melodia.... https://www.youtube.com/watch?v=NzmidGpWn3g	Copii așteaptă momentul de relaxare, se fac comod și ascultă muzica. Materiale: boxă, conexiune la internet.
Parcurgerea hărții memoriei <i>Timp alocat: 5 min.</i> I numeri Numărăm în italiană de la 1 la 12	
Parcurgerea hărții memoriei <i>Timp alocat: 5 min.</i> I colori Parcurgerea hărții memoriei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Recapitulăm culorile. Ascultăm cântecelele despre culori. https://www.youtube.com/watch?v=RHvWW1hYHds https://www.youtube.com/watch?v=umTNpZLK8yA	
Parcurgerea hărții memoriei <i>Timp alocat: 5 min.</i> Le emozioni e le caratteristiche Recapitularea tuturor emoțiilor, însușirilor și caracteristicilor.	Atenție deosebită se va pune pe terminația cuvintelor în dependență de gen (feminin și masculin).

Conținuturi	Observații/recomandări
Parcurgerea hărții memoriei <i>Timp alocat: 10 min.</i> Recapitularea informației despre membrii familiei. Copiii citesc/povestesc/prezintă familia sa folosind informația din carnetul de lucru de la rubrica „La mia famiglia”. <i>La mia familia e Mio padre si chiama ... Lui é alto e coragioso. Mia madre si chiama... Lei é felice e bella. Mio fratello si chiama... Mio fratello ha anni. Mia sorella si chiama ... Mia sorella ha ... anni.</i>	
Parcurgerea hărții memoriei <i>Timp alocat: 10 min.</i> Recapitularea informației despre școală. Copiii citesc/povestesc/prezintă școala și învățătoarea sa folosind informația din carnetul de lucru de la rubrica „lo studio”. <i>La mia scuola si chiama ...</i> <i>La mia maestra si chiama ...</i> <i>Maestra ... è bella e intelligente.</i>	
Parcurgerea hărții memoriei <i>Timp alocat: 10 min.</i> Recapitularea noțiunilor de bază despre prietenie/ prieten/ prietenă. <i>Io ho molti amici/un amico/una amica.</i> <i>Il mio amico si chiama ...</i> <i>La mia amica si chiama ...</i>	Aici se pune încă o dată accent pe terminații în dependență de gen și număr. Materiale: tabla interactivă.
Pauză de joc <i>Timp alocat: 20 min.</i> Contextul de învățare și dinamica grupului sunt modificate pentru a accelera procesul de învățare prin stimularea altor canale senzoriale. Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup.	Terenul de joacă este pregătit pentru a petrece activități ludice de grup. Materiale: jocuri mari de lemn.
Evaluarea programului. <i>Timp alocat: 20 min.</i> Copii vor răspunde la urătoarele întrebări: <i>Ce v-a plăcut cel mai mult? Ce nu v-a plăcut? Ce ați învățat la programul de învățare accelerată a l. italiene? Ce v-a plăcut la centru? Credeți că o să vă prindă bine cunoștințele de l. italiană? Cum v-ați simțit la activitățile noastre? Ce v-a plăcut mai mult în centru?</i>	Pentru evaluarea impactului principiilor de învățare accelerată asupra procesului de învățare a copiilor, animatorii au propus copiilor să scrie un eseu.

Capitolul III: OBSERVAȚII ȘI CONSTATĂRI PEDAGOGICE ÎN URMA APLICĂRII PROGRAMELOR DE ÎNVĂȚARE ACCELERATĂ

3.1. Observații și constatări pedagogice în urma aplicării programelor de învățare accelerată „Dezvoltarea abilităților de învățare la preșcolari” și „Învăță să înveți Repede și Ușor”

În urma observațiilor s-a constatat că programele de învățare accelerată au avut un efect pozitiv asupra rezultatelor învățării și dinamicii de grup a participanților. Programele de învățare accelerată au fost evaluate în baza a 20 criterii de apreciere, după cum urmează:

Mediul pozitiv de învățare

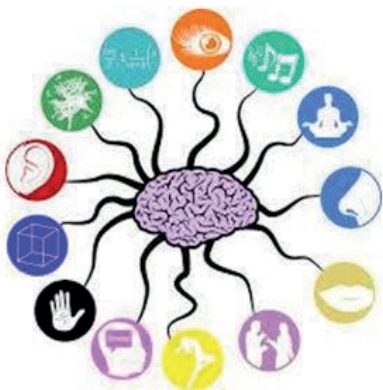
Mediul pozitiv de învățare presupune amenajarea spațiului fizic și utilizarea materialelor didactice adecvate nivelului de cunoștințe ale elevilor. Pe fundal s-a folosit muzică relaxantă, culorile mobilierului au fost calde în unele spații și stimulante în altele. Au fost eficiente alternate momentele de învățare activă cu cele de relaxare și învățare distractivă.



Învățarea contextuală

Fiecare coordonator a urmărit ca temele propuse în cadrul programului să aibă continuitate și concordanță, reprezentând subiecte de interes pentru copii, ceea ce a condus la o creștere a motivației de învățare a copiilor și o însușire mai profundă a informațiilor primite.

Învățarea multisenzorială



Unul din elementele inovatoare ale programului este învățarea multisenzorială, copiii învățând să își facă deprinderea de a implica întregul corp în procesul de acumulare a informațiilor, ceea ce i-a ajutat să învețe într-un mod cât mai coerent. Învățarea multisenzorială a avut un impact major în îmbunătățirea rezultatelor învățării, prin contribuția tuturor organelor de simț la însușirea cunoștințelor. În cadrul programelor au fost introduse jocuri distractive prin care copii și-au folosit toate organele de simț pentru analiza și sistematizarea informațiilor. Impactul pozitiv al acestei tehnici a constat în faptul că elevii au perceput învățarea ca fiind atractivă și a crescut dorința pentru cunoaștere.

Stimularea ambelor emisfere cerebrale

Copiii pot învăța mai ușor și să facă anumite conexiuni mai puternice dacă reușesc să stimuleze ambele emisfere simultan. Pe parcursul celor opt ședințe au fost constant introduse exerciții de stimulare a celor două emisfere contribuind la creșterea creativității și a conexiunilor cerebrale. S-au folosit elemente de învățare clasică combinate cu elemente artistice, de creativitate și mișcare, ceea ce a facilitat asimilarea mai ușoară și mai rapidă a noilor cunoștințe. La preșcolari, stimularea ambelor emisfere a avut ca rezultat creșterea creativității, copiii învățând mai ușor și reușind să rețină mai eficient informațiile primite.

Învățarea dinamică

Activitățile dinamice au fost mereu prezente pe parcursul activităților, facilitând socializarea, colaborarea și comunicarea eficientă în grup.

Dinamismul a ajutat copii să ofere timp corpului pentru a primi informația în ritmul său și a asigurat o reținere mai bună a cunoștințelor.



Învățarea colaborativă

Caracterul practic-aplicativ al învățării, în cadrul programelor de învățare accelerată, a favorizat creșterea capacității de concentrare și implicare în exerciții. Prin abordarea practică a sarcinilor de lucru copiii au fost mult mai receptivi și cooperanți în cadrul grupului pentru atingerea obiectivelor propuse. Rezolvarea sarcinilor pe grupuri mici sau în perechi în cadrul programelor a oferit copiilor posibilitatea de a-și împărtăși opiniile și propria percepție asupra lumii înconjurătoare.

Aprehensiunea învățării



Inducerea unei stări de relaxare înainte de a începe activitatea propriu-zisă prin exerciții fizice sau muzică relaxantă a condus la o învățare aprofundată și activ participativă a copiilor, fiind de asemenea unul din principiile învățării accelerate. Abordarea holistică, integrată a învățării, prin implicarea emoțiilor, a experimentării active, a observării reflexive, a îmbunătățit capacitatea fiecărui copil de a lua decizii și a rezolva probleme. Acest tip de abordare a contribuit la creșterea solidarității și a ajutorului reciproc între membrii grupului, munca în grup fiind abordată ca mijloc de echilibru și suport psihosocial. S-a respectat specificul învățării accelerate prin aprehensiunea învățării, formând deprinderea în copil de a aborda învățarea în acest mod.

Participarea conștientă și responsabilă

Copiii încep să învețe să își asume necesitatea învățării pentru propria dezvoltare în detrimentul scopului unic al îndeplinirii cerințelor părinților. Activitățile desfășurate au declanșat conștientizarea importanței dezvoltării capacităților de învățare, situând practic copilul în propriul proces de devenire și formare a personalității sale. Implicarea copiilor în luarea deciziilor sau stabilirea unor reguli, atribuirea sarcinii de conducător de joc, stimularea exprimării propriilor opinii și idei au avut impact pozitiv asupra participării copiilor la activități.

Meta-reflecția asupra învățării

Pe parcursul realizării modulelor copiii au devenit tot mai conștienți de capacitățile lor și de metoda și mediul de învățare care li se potrivesc și pe care le pot adapta pentru a obține rezultate optime. În activitățile de grup copiii și-au îmbunătățit modul de comunicare și interinfluențare.

Copiii au încercat să mediteze, să își pună unele întrebări legate de cine sunt ei, ce pot face cu informațiile primite. La nivel preșcolar, pentru că nivelul de abstractizare este destul de redus, auto-reflecția învățării se poate produce sub conducerea cadrului didactic, orientând procesul de învățare cu sugestii de tipul: dacă perseverezi reușești, lucrul în echipă stimulează realizarea sarcinii, atenția ajută procesul de învățare.



Gamificarea învățării

Gamificarea este foarte atractivă pentru copii și poate fi folosită pentru a eficientiza antrenamentul în vederea formării unor deprinderi. Abordarea prin joc a învățării în cadrul programelor de învățare accelerată a facilitat, la copii, dezvoltarea capacității de înțelegere și a gândirii divergente. Prin intermediul

jocului, copiii și-au dezvoltat abilitățile de cooperare, respect reciproc și realizare a sarcinilor/rolului în grup.

Atractivitate/amuzament



Au avut loc multe activități distractive și inovatoare, care au deschis disponibilitatea copiilor de a accesa informațiile. Climatul de învățare din timpul activităților a pus accent pe interacțiune pozitivă, atractivitate care să favorizeze diversitatea și implicarea cât mai mare în procesul de învățare. La nivelul grupului copiii au manifestat o atitudine pozitivă atât față de activitate cât și față de ceilalți colegi. Elementele de joc s-au îmbinat cu strategiile didactice, clasice și moderne și au fost atractive și relaxante pentru elevi.

Integrarea optimă a pauzelor active

Pauzele active au reprezentat un mijloc de relaxare și atracție față de activitățile de învățare. În cadrul pauzelor active copiii au avut libertatea să colaboreze cu alți copii după libera alegere, în funcție de afinități.

Varietate și comutare între activități

În cadrul programului a fost realizată o varietate de activități distractive adaptate nivelului de abilitate și interes al copiilor, oferind o doză semnificativă de învățare și divertisment. Varietatea de activități a stimulat cunoașterea, acceptarea și respectarea rolurilor și regulilor în grup.



Integrarea muzicii

Muzica a fost introdusă în cadrul programelor atât ca element de relaxare și stimulare în fundal, cât și ca strategie de învățare și sistematizare a cunoștințelor. Mai mult, jocurile muzicale cu mișcări au deconectat copiii și le-a creat o stare de bine.

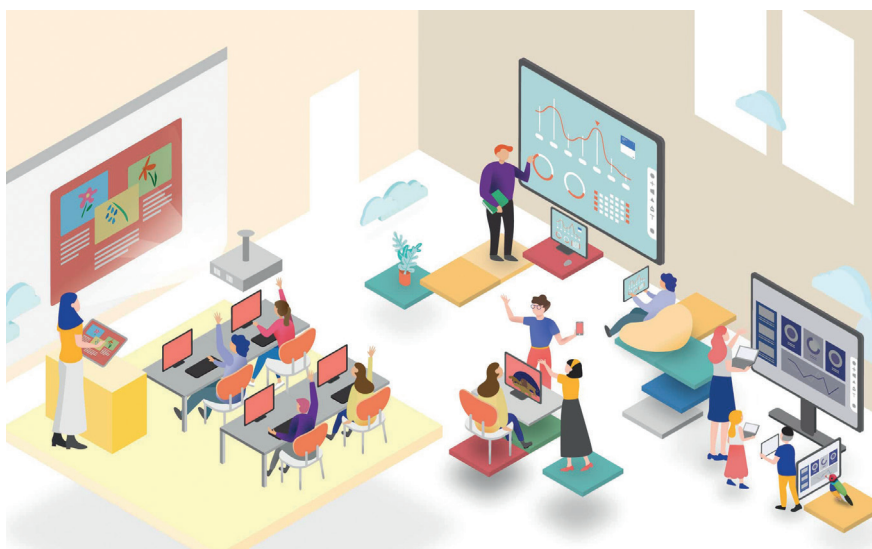
Eficiența materialelor didactice



Materialele didactice au fost foarte bine alese, ele contribuind la captarea atenției, la înțelegerea materialului prezentat, la asimilarea de cunoștințe noi. De asemenea, au avut loc activități ce au inclus învățarea multisenzorială, ducând la creșterea performanței de învățare.

Integrarea tehnologiilor în programe

Elementele tehnologice au captat atenția copiilor, ele fiind atât atractive, nemaîntâlnite pentru majoritatea, cât și un bun mod de exersare ghidată a propriilor abilități. Copiii au apreciat pozitiv lucrul la tabla interactivă, tabletă, laptop și aparate de stimulare cerebrală. Activitățile pe aceste dispozitive au fost antrenante și stimulative în procesul de învățare a elevilor (informațiile au fost mai accesibile și ușor de reținut).



Mediul fizic stimulativ

A existat o diversitate a mediului fizic, copiii având acces la toate spațiile aferente centrului și la curtea de afară unde a fost montat traseul aplicativ. Organizarea elementelor de mediu a presupus crearea unui spațiu plăcut și stimulativ, optim pentru creșterea interesului, la copii, în realizarea cât mai eficientă a sarcinilor. Organizarea spațiului în mod plăcut a contribuit la creșterea curiozității și interesului pentru activități, îmbunătățind și abilitățile de comunicare, printr-o mai bună implicare în activitățile de grup.

Strategii motivaționale adecvate

În scopul menținerii curiozității și a deschiderii acestora către procesul de învățare copiii au fost motivați constant, adecvat reacțiilor acestora, a nivelului de dificultate al exercițiilor și al contextului dat. Strategiile motivaționale utilizate au vizat atât motivațiile individuale ale copiilor, cât și contextele generatoare urmărind potențarea încrederii în forțele proprii și dezvoltarea atitudinii pozitive față de activitate. În activitățile de grup copiii au manifestat inițiativă, încredere în forțele proprii și atitudine prietenoasă față de coechipieri. Diversificarea strategiilor, metodelor și materialelor, încurajarea permanentă și suplimentarea ori de câte ori a fost necesar au menținut interesul copiilor de la o temă la altă.

Integrarea vizualizărilor și a imageriilor

Această metodă a fost una nouă pentru copii, ajutându-i în procesul focusării pe sarcină și a descoperirii propriilor nevoi și trăiri pe care și-au dat în acest mod voie să le simtă. Utilizarea acestei metode a contribuit la o mai rapidă și completă înțelegere a informațiilor prezentate, contribuind și la dezvoltarea abilităților practice. Copiii au colaborat în realizarea sarcinilor exemplificând și explicând celorlalți colegi propriile tehnici de realizare a unei sarcini.



Atenția asupra stării de bine a copilului

Atenția asupra stării de bine a copilului a fost prioritară pentru animatori, programele având drept scop deschiderea curiozității și a asocierilor plăcute legate de învățare. Programele au vizat în permanență menținerea unei stări de bine a copiilor prin crearea unui context favorabil dezvoltării unor relații de calitate cu profesorii și colegii, promovarea autonomiei acestora și prin oferirea de oportunități de explorare a mediului înconjurător. Asigurarea unui climat relaxant axat pe creșterea încrederii în sine și a autonomiei, a avut drept scop eliminarea monotoniei desfășurării activităților și a contribuit la o mai bună abordare și promovare în cadrul activităților de grup.



3.2. Observații și constatări pedagogice în urma aplicării programelor de învățare accelerată a limbilor străine

În urma observațiilor s-a constatat că programele de învățare accelerată a limbilor străine au avut un efect pozitiv asupra rezultatelor învățării și dinamicii de grup a participanților. Programele au fost evaluate în baza aceluiași 20 criterii de apreciere, după cum urmează:

Mediul pozitiv de învățare

Copiii se simt relaxați datorită mediului pozitiv și prietenos de învățare. Muzica relaxantă folosită pe fundal, culorile calde a mobilierului și a spațiilor centrului au contribuit la stimularea creativității și

au predispus la activități dinamice. Au fost eficient alternate momentele de învățare activă cu cele de relaxare și învățare distractivă.

Învățarea contextuală

Integrarea conținutului nou în contextul lecției precedente a avut un efect benefic asupra învățării, astfel permițând consolidarea cunoștințelor acumulate la lecția precedentă și oferind un context pentru cuvintele noi, semnificația cărora putea fi intuită din context, chiar și fără a oferi copiilor traducerea acestora.



Învățarea multisenzorială

Învățarea multisenzorială a avut un efect excepțional asupra rezultatelor învățării. Antrenarea, în același timp, a receptorilor vizuali și auditivi în procesul de învățare a unei limbi străine constituie un element cheie pentru atingerea unor rezultate remarcabile. Folosirea „concertului activ” și a celui „pasiv” au adus rezultate remarcabile, astfel încât, deja după a treia lecție, unii copii reușeau să traducă, verbal, textul propus spre audiere, chiar dacă o parte dintre cuvintele incluse în text le erau necunoscute. La fel, folosirea imaginilor, a unui set de culori specifice, a jocurilor dinamice și a celor de logică au avut efect asupra dinamicii de grup, contribuind la consolidarea sentimentului de apartenență, a colaborării etc.

Stimularea ambelor emisfere cerebrale

La învățarea unei limbi străine s-au folosit elemente de învățare clasică combinate cu elemente artistice, de creativitate și mișcare, ceea ce a facilitat asimilarea mai ușoară și mai rapidă a noilor cunoștințe.

Muzica clasică barocă folosită în cadrul „concertului activ” și a celui „pasiv” a avut menirea să activeze emisfera dreaptă, astfel stimulii sonori și vizuali, conștientul și subconștientul au fost implicați în accelerarea informațiilor în memorie într-un mediu pozitiv și plăcut. Emisfera dreaptă procesează mai bine materialul verbal dacă este codat în ritm sau emoție. Când cineva vorbește monoton, se activează doar emisfera verbală dominantă. Dacă vorbitorul adaugă intonație, partea nonverbală începe să acorde atenție. Limbajul emisferei drepte nu este conținutul logic al celor spuse, ci emoțiile transmise de modul în care este spus.



Învățarea dinamică

Activitățile dinamice au fost mereu prezente pe parcursul lecțiilor de limbă străină, facilitând socializarea, colaborarea și comunicarea eficientă în grup, pe de o parte, oferindu-le posibilitatea să asimileze cunoștințe și deprinderi noi, și, în același timp să se destindă. Activitățile dinamice le-au permis copiilor să asimileze mai bine informația, pe care n-ar fi perceput-o la fel dacă ar fi fost prea obosiți sau având un program prea încărcat (trebuie să ținem cont de faptul că lecțiile au durat 1.5 ore).

Învățarea colaborativă

Animatorii au stimulat mereu, în activitățile propuse, colaborarea înaintea concurenței. Astfel, copiii au putut învăța unii de la alții, au dezvoltat empatie și responsabilitate. Prin dialogurile improvizate, copiii au putut colabora pentru atingerea unui obiectiv comun – acela de a face o prezentare bună în limba italiană/engleză.



Aprehensiunea învățării

Inducerea unei stări de relaxare înainte de a începe activitatea propriu-zisă prin exerciții fizice sau muzică relaxantă a condus la o învățare aprofundată și activ participativă a copiilor, fiind de asemenea unul din principiile învățării accelerate.



Participarea conștientă și responsabilă

Copiii au realizat, de fiecare dată, toate sarcinile cu maximă conștiință și responsabilitate, repetând de fiecare dată, orice sunet sau cuvânt mai dificil de pronunțat, pentru a ajunge la versiunea „quasi perfectă” pentru a „fi înțeleși de vorbitorii nativi de limbă italiană/engleză”. Exemplul copiilor conștienți și responsabili a avut un efect benefic asupra întregului grup.

Meta-reflecția asupra învățării

Pe parcursul realizării modulelor copiii au devenit tot mai conștienți de capacitățile lor de metoda și mediul de învățare care li se potrivesc și pe care le pot adapta pentru a obține rezultate optime. În activitățile de grup copiii și-au îmbunătățit modul de comunicare și interinfluențare.

Structura lecției a oferit posibilitatea elevilor de a descoperi unde există dificultate de învățare, permițând astfel autoreglarea stilului personal de învățare.

Gamificarea învățării

Conceptul de gamificare presupune creativitate și implicare atât din partea profesorilor cât și a elevilor, o rețetă pentru învățarea amuzantă care implică diferite mecanisme de joc. Un mecanism important în joc este interacțiunea și feedbackul deoarece jocul presupune a avea doi jucători care



permanent interacționează și în același timp oferă feedback prin acțiunile pe care le întreprind. În cadrul programelor de învățare accelerată a limbilor străine etapele de învățare au fost sub formă de joc. Au fost folosite jocuri dinamice, jocuri de masă, jocuri de logică folosind materiale didactice, tehnologii informaționale avansate precum și jocurile mari de lemn.

Atractivitate/amuzament

Copiii au fost captivați de diversitatea activităților distractive propuse de animatori. Datorită cântecelor, jocurilor și glumelor făcute de animatori, copiii asimilau informația fără să-și dea seama că sunt antrenați în procesul de învățare, activitățile devenind atractive și amuzante atât pentru întregul grup, cât și pentru fiecare copil în parte.

Integrarea optimă a pauzelor active

Pauzele active au avut un rol deosebit asupra dinamicii de grup, mai ales în momentele în care volumul de informație devenea dificil de gestionat. Copiii reușeau să-și canalizeze atenția și energia într-o altă direcție, continuând, în același timp, procesul de învățare fără a conștientiza acest lucru. De exemplu, folosirea puzzle-ului cu harta Italiei, a cântecelor cu repetarea culorilor și a membrilor familiei etc.

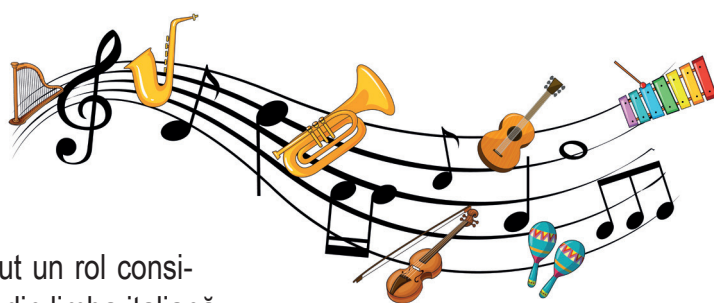


Varietate și comutare între activități

Datorită varietății și comutării între activități, copiii nu reușeau să se plictisească: de la puzzle la cântec și dans, de la decupare la dialog cu colegul, de la numărat cu voce tare la folosirea jocurilor mari de lemn, cu elemente de numărătoare.

Integrarea muzicii

Muzica este principala cale audio de penetrare în subconștient. Accesăm mai bine zonele subconștiente prin artă, deoarece arta implică emoțiile. Armonia de formă și culoare, muzică și rimă, ajung nu numai la inimă, ci și la minte printr-un traseu mult mai scurt decât faptele și argumentele logice. Folosirea „concertului activ” și a celui „pasiv” au avut un rol considerabil în învățarea inconștientă a vocabularului nou din limba italiană.



Concertul activ presupune citirea textului în limba străină, într-o manieră dramatică, însoțită de un anumit tip de muzică clasică pe fundal. Vocea profesorului urmează ritmul muzicii într-un mod natural. Copiii urmăresc sunetul limbii străine și urmăresc cu ochii cuvintele de pe tablă. Cuvintele sunt atât de bine așezate încât, chiar dacă ochiul urmărește textul în italiană/engleză, traducerea în română se află în viziunea periferică a cititorului, cu alte cuvinte, el absoarbe inconștient ambele texte. În cadrul „concertului pasiv”, elevii sunt relaxați și se concentrează doar pe muzică. Muzica devine factorul dominant, iar cuvintele textului în limba italiană sunt doar audibile pentru mintea conștientă. Cu toate acestea, ele sunt perfect înțelese de subconștient și astfel barierele minții conștiente sunt depășite.

Prin concertul „pasiv”, elevii sunt familiarizați cu vorbirea așa cum este ea folosită în mod normal în limba studiată, tiparele și ritmurile naturale. Copii sunt relaxați iar muzica creează o stare mentală ideală (alfa) pentru o absorbție fără efort a materialului.

Eficiența materialelor didactice

Materialele didactice folosite au avut un efect pozitiv asupra rezultatelor învățării, întrucât au fost create împreună cu copiii, oferindu-le posibilitatea de a deveni autori ai propriilor „portrete”. Copiii au primit carnețele și pixuri personalizate, cu ajutorul cărora și-au inventat „propria” istorie în limba italiană/engleză, desenându-și autoportretul, decupând și înclinând fraze care li se potrivesc, în descrierea propriei persoane, a familiei și a prietenilor. În completarea propriului carnețel, copiii și-au dezvoltat creativitatea, atenția și motricitatea fină. În același timp, elaborarea, în comun, a materialelor didactice, a contribuit la fortificarea colaborării în grup și la socializare.

Integrarea tehnologiilor în programe

Tehnologiile folosite în cadrul lecțiilor de limbă italiană/engleză au fost: boxa audio și tabla interactivă. Boxa a folosit la organizarea „concertului activ” și celui „pasiv” dar și a pauzelor de relaxare, bazate pe muzică barocă. Tabla interactivă, în schimb, a facilitat vizualizarea periferică a textului în cadrul concertului activ și pasiv, a permis accesul imediat la internet pentru includerea cântecelor și a jocurilor didactice.

Mediul fizic stimulat

A existat o diversitate a mediului fizic, copiii având acces la toate spațiile aferente centrului și la curtea de afară unde a fost montat traseul aplicativ și jocurile mari de lemn. A fost creat un mediu plăcut și stimulat, optim pentru creșterea interesului, la copii, în realizarea cât mai eficientă a sarcinilor. Organizarea spațiului în mod plăcut a contribuit la creșterea curiozității și interesului pentru activități, îmbunătățind și abilitățile de comunicare, printr-o mai bună implicare în activitățile de grup.



Strategii motivaționale adecvate

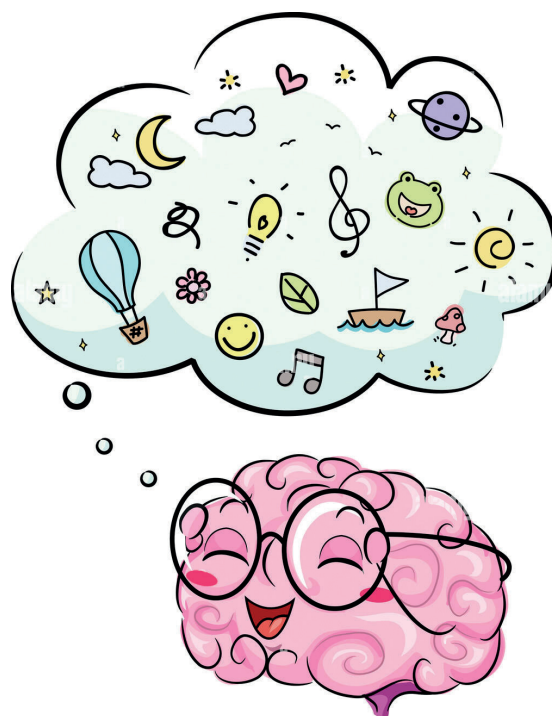
Strategiile motivaționale aplicate de către animatori în cadrul lecțiilor de limbă străină au vizat, în primul rând, cuvintele de încurajare. La fel, pentru a-i face pe copii să depășească frica de a se exprima într-o limbă necunoscută lor, animatorii le-au dat încrederea că vor reuși să comunice informații despre sine și vor putea întreține un dialog cu vorbitorii nativi și se vor face înțeleși de către aceștia.

Toți copiii au avut spațiu și timp pentru a se exprima în felul și cu modalitățile pe care le considerau optime, ceea ce îi motiva să fie creativi și inventivi.

Integrarea vizualizărilor și a imageriilor

Toate expunerile verbale au fost însoțite de vizualizări și imagineri, ceea ce i-a ajutat pe copii să contextualizeze mai bine informațiile aduse de către animatori. Spre exemplu, caracteristicile fizice și de personalitate au fost redată atât prin cuvinte scrise cât și prin imagini pe tabla interactivă și limbajul non-verbal al animatorilor iar emoțiile au fost foarte utile în învățarea emoțiilor.

Astfel, deja după câteva lecții, copiii știau să expună, în limba străină, semnificațiile gesturilor prezentate de animatori. În același timp, jocurile de atenție și memorie BrainBox au servit la integrarea imaginii despre Italia/SUA/Marea Britanie, poziția lor geografică, istoria, cultura, mâncarea tradițională și alte noțiuni și aspecte specifice țării.



Atenția asupra stării de bine a copilului

Starea de bine a fiecărui copil în parte a avut impact direct asupra dinamicii de grup, astfel a fost foarte important ca animatorii să reacționeze prompt la cel mai mic semnal de disconfort, demonstrat de copii. În cadrul lecțiilor de limbă străină, animatorii au fost mereu atenți la starea de bine a fiecărui copil în parte, dar și a grupului, per ansamblu. Evaluarea de la final de lecție a permis animatorilor să înțeleagă cum s-au simțit copiii pe parcursul orei, ce le-a plăcut mai mult și ce n-a mers tocmai bine, pentru a putea lua atitudine și a schimba situația, la lecția viitoare.

Datorită atenției animatorilor asupra stării de bine a copiilor, aceștia s-au simțit în largul lor și au uitat de complexele legate, uneori, de dificultățile de vorbire și articulare a sunetelor și chiar a cuvintelor. Toți copiii s-au simțit egali și în egală măsură motivați.

VOCEA COPIILOR

Impresiile copiilor din România despre programele de învățare accelerată

"Sunt foarte bucuroasă că am făcut cursul „A învăța să înveți” la Centrul Doxamus. Acum am câteva idei de aur pe care le voi folosi în învățarea de zi cu zi. Am învățat cum să memorez mai bine, am învățat despre creier prin jocuri atractive. Mi-au plăcut jocurile de la display și cele cu aparatul Neurosenze. Acum știu cum să citesc mai repede și cum să-mi folosesc mintea. Dacă se mai fac și alte cursuri la Doxamus, aș vrea să mai particip."

(AMIRA, 10 ANI)

"Mi-a plăcut să învăț să mă prezint în limba engleză. M-am jucat pe display și pe tabletă. Mi-a plăcut aparatul cu microfon. Când pronunțam cuvintele corect, puteam să schimbăm rundele la jocurile din curte. Vreau să mai fac activități la Doxamus."

(ANASTASIA, 8 ANI)

"Cunosc acum exerciții de citire rapidă și de memorare eficientă. Tehnologia m-a fascinat prin display-ul interactiv, aparatul Neurosenze, Soundsory, Forbrain, scaunele și mesele de gaming care aveau RGB mă introduceau într-o lume în care învățam din plăcere....Acum știu că învățarea poate fi plăcută."

(RAREȘ, 13 ANI)

"Nu m-am gândit niciodată că pot învăța să învăț, dar la Centrul Doxamus am avut posibilitatea de a descoperi cum să o fac."

(DARIA, 14 ANI)

"Eu am învățat despre mine că pot face ce îmi doresc prin muncă."

(ȘTEFANIA, 10 ANI)

"Eu am învățat despre mine că pot face ce îmi doresc prin muncă."

(ȘTEFANIA, 10 ANI)

"La centru mi-a plăcut tabla interactivă, jocurile mari de lemn și am învățat l. Italiană repede și hazliu, folosind momente de relaxare. "

(VLAD, 8 ANI)

"M-am distrat mult la aceste lecții fiindcă nu doar am învățat dar și ne-am jucat"

(AMELIA, 11 ANI)

Impresiile copiilor din Republica Moldova despre programele de învățare accelerată

"La lecțiile de limbă italiană m-am simțit apreciat, mândru de cunoștințele primite. Cel mai mult mi-a plăcut că am învățat despre cultura și mâncarea din Italia."

(DAVID, 9 ANI)

"Mi-a plăcut cel mai mult lecția în care am învățat despre inteligențele multiple, pentru că am învățat ceva care nu cred că puteam învăța din altă parte și acum pot împărtăși cunoștințele mele cu alți oameni"

(EVELINA, 11 ANI)

"Lecțiile de limbă italiană m-am simțit atât de bine, ca acasă. Mi-a plăcut cel mai mult când se conecta muzica și noi dansam."

(DARIA, 9 ANI)

"Am apreciat la profesori faptul că mi-au ascultat părerea și că au avut încredere în mine. Plec de la acest program cu noi cunoștințe acumulate, mai încrezută în mine și mă simt gata să realizez tot ce îmi stă în puteri. Mulțumesc pentru emoțiile trăite alături de voi!"

(ILINCA, 13 ANI)

"Pe parcursul activităților am descoperit că pot să memorez o informație foarte ușor, dacă mă concentrez. M-am simțit încrezută pentru că am avut posibilitatea de a mă expune fără frică."

(LIVIA, 13 ANI)

"Programul m-a învățat să mă axeze pe lucrurile care îmi provoacă plăcere și m-a motivat să ies din zona de confort pentru a-mi dezvolta abilitățile. Pe parcursul celor opt module m-am simțit curios și inspirat, am descoperit la mine răbdarea și perfecționismul atunci când fac lucruri care-mi plac."

(CĂTĂLIN, 13 ANI)

"Programul m-a motivat pe viitor să realizez și să lupt pentru visele mele. De aici plec cu un creier plin de gânduri frumoase și creative."

(BOGDAN, 15 ANI)

"Pe parcursul programului am descoperit nou despre mine faptul că este foarte interesant să lucrez sau să mă implic în diferite provocări împreună cu prietenii, deoarece până acum îmi plăcea să fac totul singură și independent însă acum am înțeles că cu ceilalți este mai captivant și poți avea mai multe variante de idei. Aș vrea ca și în școala mea să avem astfel de activități unde ne-am putea relaxa, dar în același timp să ne pună la încercări și să ne gândim împreună la anumite jocuri. În procesul activităților am înțeles că poți învăța totul foarte repede și ușor dacă ai profesori buni care te înțeleg și se comporta frumos pentru ca tu să te simți comod și liber, fără să-ți fie frică să spui ceva greșit. "

(NICOLETA, 13 ANI)

CONCLUZII SI RECOMANDĂRI PRIVIND IMPLEMENTAREA UNOR VIITOARE PROGRAME DE ÎNVĂȚARE ACCELERATĂ

Efortul considerabil de documentare și de implementare a conceptelor și programelor de învățare accelerată a permis extragerea unor concluzii și recomandări în sprijinul celor interesați de domeniu. Astfel rezumăm experiența noastră, după cum urmează:

1. Accelerarea învățării nu se produce doar în sala de clasă în timpul derulării activităților, ea este o abordare complexă și multistratificată realizată prin efortul comun al tuturor reprezentanților sistemului educațional. Accelerarea procesului de învățare începe cu mult timp în urmă, odată cu debutul școlarității atunci când, activitate cu activitate, moment didactic cu moment didactic, se construiește motivația elevului prin aderarea la valorile cunoașterii și la utilitatea socială a educației. De asemenea, accelerarea învățării se produce doar printr-un efort conștient și o perspectivă de ansamblu asupra procesului, prezentă la fiecare cadru didactic, indiferent de nivelul de studii în care acesta activează. Doar atunci când înțelegi contextul în care se derulează învățarea, poți clădi în mod conștient o ierarhie a achizițiilor și poți prioritiza însușirea anumitor cunoștințe, aptitudini și atitudini fundamentale.
2. Pentru a accelera învățarea, inclusiv mediul fizic trebuie să constituie o sursă de inspirație. În consecință, mobilierul este recomandat să dispună de funcționalitate și versatilitate pentru a putea fi utilizat în dinamici variate de grup și în același timp să creeze o stare psihologică de confort, intimitate și securitate pentru ca elevul să prospere în învățarea sa. Materialele vizuale ca suport al învățării este bine să fie dispuse pe pereți și mobilier, dar nu într-un mod static pe parcursul întregului an școlar, ci să fie schimbate odată cu schimbarea materiei de studiu și unității de învățare. Se va evita supraaglomerarea pentru a nu supraîncărca vizual inutil câmpul conștiinței; în schimb sala de clasă trebuie percepută pentru scopul pentru care a fost creată: să reprezinte o pepinieră pentru învățarea și stimulare și nu un muzeu al materialelor didactice.
3. Elevul participă în procesul instructiv-educativ cu întreaga sa ființă și cu suma experiențelor anterioare dobândite în orice context social în care s-a aflat până atunci. De aceea, orice experiență traumatizantă sau stresantă, produsă fie în cadrul școlar, fie în altă situație din afara școlii, poate activa o anumită stare psihologică care devine incompatibilă cu învățarea. Știm acum că creierul nostru, dacă se află într-o situație de amenințare la adresa vieții (și aceasta se poate crea doar mintal și nu ca un pericol fizic), prioritizează activitatea subcorticală prin intermediul reacțiilor de tipul flight, fight sau freeze și blochează activitatea cognitivă superioară. De aceea, este vitală crearea unui mediu pozitiv și stimulat de învățare și realizarea unei conexiuni profund umane între profesor și elev. Atât timp cât elevul simte că profesorului nu îi pasă de sine și de evoluția sa, relația didactică va fi una superficială și nu va duce la rezultate profunde pe termen lung.
4. De-a lungul parcursului școlarității fiecare copil își creează o serie de credințe personale cu privire la potențialul și abilitățile sale. Dacă acestea sunt unele negative și îi sabotează performanța ulterioară

ră, atunci fiecare profesor are datoria de a le evidenția și de a le aduce în câmpul conștiinței acestuia pentru a le deconstrui. Altfel oricât ne-am strădui ca educatori să făurim performanță și să formăm abilități, atât timp cât copilul a decis conștient sau inconștient că nu poate sau că nu are înclinație să facă ceva, munca noastră devine zadarnică și va fi încontinuu sabotată.

5. Orice item sau rezultat de învățare se află întotdeauna într-un context al logicii și structurării didactice, diferența pe care o face învățarea accelerată este că implică elevul în conștientizarea acestei logici al conținuturilor educației, cunoscute până atunci doar de profesor. Făcând cunoscut în mod explicit elevului obiectivele și rezultatele pe care urmează să le atingă în fiecare lecție, într-un ansamblu de lecții sau pentru unități mai mari de timp educativ, îl facem să devină un partener real, crescându-i conștientizarea și motivația. Acesta este un moment de maximă importanță în cadrul proiectării didactice și trebuie să i se aloce în fiecare lecție tehnici specifice și timp separat căci stimulează, de fapt, abilități și atitudini motivațional-volitive.
6. În câmpul atenției fiecărui cadru didactic ar trebui să se afle și starea de aprehensiune pentru învățare. Cercetările din neuroștiințe susțin că starea optimă este cea de alertă relaxată, așa numita stare alpha (corespunzătoare activității cerebrale predominante cu frecvența de 9 -12 cicli pe secundă). Acesta poate fi stimulată prin intermediul muzicii specifice, imageriilor dirijate, tehnicilor de respirație sau prin intermediul unor aparate de stimulare cerebrală. Uneori, pe parcursul derulării activităților, avem nevoie ca starea copilului să fie una energizată la nivel psihosomatic și de aceea folosim muzică specifică (în meniul Resurse al website-ului www.invatareaccelerata.ro se găsește o listă cu piese muzicale utile pentru diverse momente și scopuri din cadrul lecției).
7. Pentru accelerarea achiziționării profunde a unor noțiuni este util de știut că structurarea ritmului circadian uman și a subtipurilor sale în cicluri de 45 minute este similară orei didactice. Însă, în același timp, există informații științifice legate de span-ul atenției (timpul în care focusul atenției poate fi menținut neîntrerupt) care se apreciază ca situându-se între 8-18 minute în funcție de vârsta și nivelul de antrenament. De aceea pentru maximizarea rezultatelor este necesar ca după fiecare activitate cognitivă intensă derulată pe un asemenea interval de timp, să integrăm o activitate ce stimulează arii corticale conexe (kinestezice, de relaxare sau care folosesc alți analizatori decât cel preponderant vizual). Pauzele și tranzițiile au rolul lor, adesea neglijat în viteza și supraaglomerarea curriculumului actual.
8. Construirea noțiunilor și înlănțuirea logică a conținuturilor educative trebuie să țină cont de curba uitării a lui Ebbinghaus și de vârfurile acesteia legată de primele 24 de ore, 3, 7, 15 zile și scăderea dramatică după 21-29 de zile. Orice ignorare a acestui fapt științific duce la un efort de fixare a informațiilor în memoria de lungă durată, la stări de frustrare deopotrivă ale cadrului didactic cât și a elevului și, în final, la o retenție și reactualizare deficitară. Cunoașterea de către profesor a procesualității neurofiziologice a învățării și procedurii de engramare a informației în memoria de scurtă durată și apoi trecerea ei în memoria de lungă durată prin stimularea cortexurilor senzorio – motorii, facilitează eficientizarea procesului instructiv educativ.
9. Procesualitatea neurofiziologică a învățării este relevantă și pentru abordarea multisenzorială căci explică necesitatea dezvoltării abilităților prin intermediul mai multor simțuri, în special a celor mai puțin utilizate în activitatea educativă. Abordarea multisenzorială împreună cu asocierea anumitor stări emoționale (de exemplu, în cazul mirosului), facilitează reactualizarea, readucerea informației la suprafață din memoria de lungă durată.
10. Învățarea se accelerează și atunci când sunt folosite diverse dinamici de grup de tipul lucrului în pereche sau micro-echipă, asigurând versatilitatea și varietatea actului didactic. Atunci când copiii

lucrează în pereche, participarea este mult mai activă, comunicarea este mai intens stimulată, cantitatea de energie psihică alocată este mai mare, iar rolurile exersate sunt mult mai variate. Aceasta presupune gândirea spațiului de clasă de o asemenea manieră încât să faciliteze schimbarea pozițiilor foarte rapid și ușor în timpul aceleiași ore. Principiul colaborării se translează și la nivelul corpului didactic prin intermediul unor abordări multi sau transdisciplinare, dar și prin predarea în echipe de profesori sau prin proiectarea didactică/realizarea materialelor în grupuri de lucru comune.

11. Cu certitudine, folosite la adevăratul potențial didactic tehnologiile inovative (display interactiv, tabla interactivă, sisteme audio-video) de învățare implică participativ nativii digital și stimulează multiplu prin varietatea sarcinilor care nu pot fi derulate în forma creion-hârtie. Aparatele de stimulare cerebrală pot fi un adjuvant al procesului didactic (cu o formare de rigoare în domeniu) căci pot oferi indicatori de neurofeedback, atât profesorului, cât și elevului, privind starea de relaxare sau cea de concentrare a atenției. În general, acestea pot fi utilizate în cadre restrânse căci necesită lucrul individualizat sau în grup mic și de asemenea, personal specializat.
12. Utilizarea jocurilor în accelerarea învățării este recomandată, cu atât mai mult cu cât este folosită mai puțin la nivele mai mari ale școlarității, considerându-se că nu mai este adecvată nivelului vârstei. Însă, se pierde din vedere scopul profund pentru care sunt create jocurile didactice: stimularea receptivității și participării copilului, ridicarea nivelului energetic specific motivației și voinței, exersarea în contexte variate de tipul practicii distribuite, mai ales în etapa de consolidare și, nu în ultimul rând, starea emoțională pozitivă care însoțește asociativ conceptul de joc.

În esență, recomandăm în continuare cercetarea și documentarea aprofundată și sistematică a domeniului, adaptarea unor noi programe și conținuturi la specificul abordării învățării accelerate, cât și crearea unor contexte educative la nivel de școală sau extracurriculare pentru implementarea lor. Considerăm că este încă un domeniu generos de explorat, cu atât mai mult cu cât aplicarea acestor principii și metodologii pot imprima un sens și un scop actului didactic, stimulând co-participarea conștientă și profundă, atât a profesorului, cât și a elevului.

BIBLIOGRAFIE

1. AEWG (Accelerated Education Working Group). (2017a). Guide to the accelerated education principles: A guide for accelerated education programme designers, implementers, evaluators and agencies. Revised edition. Geneva: United Nations Refugee Agency (UNHCR)/AEWG.
2. Bathla Som. The Magic of Accelerated Learning: Discover Strategies for Effective Learning, Improved Memorization, Sharpened Focus and Become An Expert In Any Skill You Want. 2018. ISBN: 9781386710042.
3. Best Brin. The Accelerated Learning Pocketbook. Management Pocketbooks, 2003. ISBN: 9781903776537.
4. Bilagher, M., & Kaushik, A. (2020). The potential of Accelerated Learning Programmes (ALPs) for conflict-ridden countries and regions: Lessons learned from an experience in Iraq. International Review of Education, 66(1), 93-113.
5. Campbell, D.G., Introduction to the Musical Brain. Richardson, Texas, 1983.
6. Chapman, Carolyn, If the Shoe Fits: How to Develop Multiple Intelligences in the Classroom. Skylight, IL, 1993.
7. Coyne, G., Prince, B., & Nielson, E. (2008). Accelerated learning program for positive living and united service: Mid-term evaluation review. Washington, DC: United States Agency for International Development (USAID). Retrieved 22 January 2020
8. Covey Stephen Hugh, Accelerated Learning: Accelerated Learning Strategies to Master Skill Acquisition and Boost Productivity With a Step by Step Blueprint. ISBN: 9781386112563.
9. Craft David. Accelerated Learning Techniques: 20 Accelerated Learning Techniques For Learning Faster And Memorizing Better, 2019. ISBN: 9781386023753.
10. Diamond Chris, The art of speed reading- how to rapidly improve your reading speed without getting overwhelmed?. Published by Chris Diamond at Smashwords, 2012-2014.
11. Donoso, V., & Retzmann, N. (2021). The impact of the COVID-19 crisis: is online teaching increasing inequality and decreasing well-being for children?. Parenting for a Digital Future.
12. Dunlosky, J., Rawson, K. A., Marsh, E. J., Nathan, M. J., & Willingham, D. T. (2013). What works, what doesn't. scientific american mind, 24(4), 46-53.
13. Foster Jessica, Speed Reading: A Guide To Rapid Learning And Memory Acceleration; How To Read Triple Faster And Remember Everything In Less Hours. Zen Mastery, 2018. ISBN: 9781540199355.
14. Fontoynt, M. (2002). Perceived performance of daylighting systems: lighting efficacy and agreeableness. Solar Energy, 73(2), 83-94.

15. Garnett Kevin, Accelerated Learning. How to Learn Fast With Ease. 2018. ISBN: 9781393590408.
16. Geneva Global. (2017). Speedschool program recognized with two innovation awards [Internet-based article]. Paoli, PA: Geneva Global. Retrieved 27 August 2019
17. Hall Michael. Games for Accelerating Learning. Neuro-Semantics Publications, 2000.
18. Hanssen Cory, Accelerated Learning: Learn Faster through Memorizing, Multilingual Education, and Curiosity. StreetLibWrite. ISBN: 9788835866992
19. Hartstein, L. E., Durniak, M. T., Karlicek Jr, R. F., & Berthier, N. E. (2018). A comparison of the effects of correlated colour temperature and gender on cognitive task performance. *Lighting Research & Technology*, 50(7), 1057-1069.
20. Heidinger, G. G., Nascimento, S. M., Gaspar, P. D., & Silva, P. D. (2018). Experimental study of the fins arrangement pattern of refrigerated display cabinet evaporator toward thermal performance improvement. *Applied Thermal Engineering*, 138, 246-253.
21. Hollins Peter. The Science of Accelerated Learning: Advanced Strategies for Quicker Comprehension, Greater Retention, and Systematic Expertise. Publishdrive, 2019. ISBN: 9781981329328.
22. Hollins Peter. Accelerated Learning for Expertise: Rapid Knowledge Acquisition Skills to Learn Faster, Comprehend Deeper, and Reach a World-Class Level, 2019. ISBN: 9781727389883.
23. Horton James. Accelerated Learning: out-think anyone. Create Space Independent Publishing Platform, 2017. ISBN: 9781543003154.
24. Kanazawa, S., & Perina, K. (2012). Why more intelligent individuals like classical music. *Journal of Behavioral Decision Making*, 25(3), 264-275.
25. Isba, R., Edge, R., Jenner, R., Broughton, E., Francis, N., & Butler, J. (2020). Where have all the children gone? Decreases in paediatric emergency department attendances at the start of the COVID-19 pandemic of 2020. *Archives of disease in childhood*, 105(7), 704-704.
26. Johnson, M. B. (1999). The effects of background classical music on junior high school students' academic performance. The Fielding Institute.
27. Liang, H., Wang, M. M., Wang, J. J., & Xue, Y. (2018). How intrinsic motivation and extrinsic incentive affect task effort in crowdsourcing contests: A mediated moderation model. *Computers in Human-behavior*, 81, 168-176.
28. Madden Kristopher, Learn To Speed Read. Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 United States License. USA, 2009. ISBN 13: 978-1-449547-83-7.
29. Martela, F., & Kostamo, T. (2017). Adaptive self-organization: The necessity of intrinsic motivation and self-determination. In *Navigating Through Changing Times* (pp. 53-70). Routledge.
30. McCullough Joe, Accelerated Learning Techniques for students. 2014. ISBN: 14973440026.
31. Medina John, Regulile Creierului: 12 principii pentru a supraviețui și a fi eficient la serviciu, acasă și la școală. Lifestyle Publishing, 2017. ISBN: 9786067890952.
32. Meier Dave. The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs. McGraw-Hill Education, 2013. ISBN: 9780071822169.
33. Mirsky, N., The Unforgettable Memory Book. BBC Worldwide, London, 1994.

34. Mugler, F., & Landbeck, R. (2000). Learning, memorisation and understanding among distance learners in the South Pacific. *Learning and Instruction*, 10(2), 179-202.
35. Murphy Armani. *Accelerated Learning: Advanced Techniques to Learn Faster, Improve Memory & Become More Productive*, 2020. ISBN: 9788835377887.
36. Neos Learning, *An introduction to Accelerated Learning*
37. Neville Colin, *Accelerated Learning Strategies*. University of Bradford, 2007.
38. O'Brien Dominic, *Cum înveți Să îți Amintești*. Litera Media Group, 2018. ISBN: 9786063356902.
39. Ostrander Sheila, Schroeder Lynn, Ostrander Nancy. *Tehnica Învățării Rapide*. București: Amaltea, 2003. ISBN: 9739397506.
40. Pombo, A., Luz, C., de Sá, C., Rodrigues, L. P., & Cordovil, R. (2021). Effects of the COVID-19 Lockdown on Portuguese children's motor competence. *Children*, 8(3), 199.
41. Powell Jimmie. *Aprendizaje Acelerado: Estrategias y técnicas de estudio científicas y comprobadas para aprender a leer rápido, mejorar tu comprensión y memorización*. 2018. ISBN: 9781386149682.
42. Proby M. Barry. *Learning How To Learn: An Effective Guide to Learn Faster, Remember More and be More Productive*, 2019. ISBN: 9781982744588.
43. Rose, C., & Rose, D. (1985). *Accelerated learning*. London.
44. Ryznar, M., & Dutton, Y. M. (2020). Lighting a fire: The power of intrinsic motivation in online teaching. *Syracuse L. Rev.*, 70, 73.
45. Scott Evan. *The Science of Self-Learning: How to Learn Anything Faster, Remember More, and be More Productive*, 2019. ISBN: 9781386415183.
46. Segal Inna. *Accelerated Learning: Memory Enhancement*, 2009. ISBN: 9781596593268.
47. Smith Alistar. *Accelerated Learning in Practice*. A&C Black, 1998. ISBN: 9781855390683.
48. Tuhovsky Ian. *Accelerated Learning: The Most Effective Techniques: How to Learn Fast, Improve Memory, Save Your Time and Be Successful*. 2019. ISBN: 9781386127598.
49. Van Rooij, E. C., Jansen, E. P., & van de Grift, W. J. (2017). Secondary school students' engagement profiles and their relationship with academic adjustment and achievement in university. *Learning and Individual Differences*, 54, 9-19.
50. Willink Timothy, *Accelerated Learning: A Beginner's Guide to Learn Faster and Better Without Stress, Worry and Anxiety by Unlocking Your Brain's Unlimited Memory*. Leadership Academy, 2009. ISBN: 9781393428855.

