



Erasmus+
Enriching lives, opening minds



**MARCEL GUGUIANU TECHNOLOGICAL HIGHSCHOOL
LICEUL TEHNOLOGIC „ MARCEL GUGUIANU”**

**TOUCH—SCREEN GENERATION AND SOCIAL
LIFE**

Collection of articles on education
- exchange of good practices -

**GENERAȚIA TOUCH—SCREEN ȘI VIAȚA
SOCIALĂ**

Culegere de lucrări în domeniul educațional
- schimb de bune practici -



2019

**LICEUL TEHNOLOGIC "MARCEL GUGUIANU"
ZORLENI – VASLUI - ROMÂNIA**

TOUCH—SCREEN GENERATION AND SOCIAL LIFE
Collection of articles on education
- exchange of good practices -

GENERAȚIA TOUCH—SCREEN ȘI VIAȚA SOCIALĂ
Culegere de lucrări în domeniul educațional
- schimb de bune practici -

COORDONATORI:

Prof. Gîndu Liviu – director Liceul Tehnologic „Marcel Guguianu”

Prof. Darie Vasilica – dir.adj, responsabil diseminarea

Prof. Zuran Luminița - coordonator proiect TURN OFF

Prof. Hluță Aurora – responsabil monitorizarea și evaluarea

Prof. Ene Alina – responsabil cu traducerea materialelor

Prof. Iosub Nelia – responsabil activități

ISBN 978-606-8540-49-8

Editura Casei Corpului Didactic Vaslui

2019

Lucrarea de față se adresează cadrelor didactice din învățământul preuniversitar.

Elaborarea acestui volum, cu lucrări în domeniul educației, s-a realizat în urma desfășurării Simpozionului Internațional "Generația touch screen și viața socială", care a avut loc în cadrul Proiectului TURN OFF, finanțat de Comisia Europeană, prin Programul Erasmus+.

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

This book is addressed to teachers in pre-university education.

The elaboration of this volume containing various works from educational field was realized following the International Symposium "Touch-Screen Generation and Social Life" held within the TURN OFF Project, financed by the European Commission through Erasmus+ Programme.

The contents of the current material represent the exclusive responsibility of the authors, and the National Agency and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

For a good development of this endeavor we had the support of the project's partners and of those involved in the symposium, who have contributed to the preparation, organization and development of this event, and to whom we would like to thank:

Liceum Ogólnokształcące Im. Stefana Czarnieckiego – **Poland, project coordinator teacher Patrycja Pipska;**
Collège Visitation La Berlière – Belgium, coordinator teacher Sabine Callens;
Strenču Novada Vidusskola – Latvia, coordinator Inga Savicka, representative of teacher Dace Gaigala hadmaster of school;

Teacher Plăcintă Gabriela – General School Inspector at Vaslui County School Inspectorate
Teacher Mihnevici Landiana – Educational projects inspector at Vaslui County School Inspectorate
Teacher. Popa Cristinel – Hadmaster House of Vaslui Teaching Staff
Teacher Mustețea Monica – Inspector for extracurricular activities at Vaslui County School Inspectorate
Teacher Laic Daniela – Hadmaster at County Center for Resource and Educational Assistance, Vaslui
Economist Hultoană Paula Denisane - Mayor of Zorleni Commune
Teacher Cristian Pleșu - Hadmaster at "Ion Murgeanu" Gymnasium School, Zorleni
Teacher Daniela Mărcuță – Hadmaster at "Iorgu Radu" Secondary School, Barlad
Teacher Lupu Valentina President at Association of Librarians from Romania - Vaslui Branch

În acest demers am avut sprijinul partenerilor din proiect și partenerilor simpozionului, care au contribuit la realizarea, organizarea și desfășurarea evenimentului, cărora le adresăm mulțumiri, respectiv:

Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Czarnieckiego–Polonia- coordonatorul proiectului prof. Patrycja Pipska
Collège Visitation La Berlière – Belgia, coordonator prof. Sabine Callens
Strenču novada vidusskola – Letonia, coordonator prof. Inga Savicka, reprezentant prof. Dace Gaigala

Prof. Plăcintă Gabriela – Inspector Școlar General – ISJ Vaslui, România
Prof. Mihnevici Landiana – Inspector proiecte educaționale – ISJ Vaslui, România
Prof. Popa Cristinel – Director Casa Corpului Didactic Vaslui, România
Prof. Mustețea Monica – Inspector pentru activități extrașcolare - ISJ Vaslui, România
Prof. Laic Daniela – Director CJRAE Vaslui, România
Prof. Cristian Pleșu - Director Școala Gimnazială „Ion Murgeanu” Zorleni, România
Prof.înv.primar Daniela Mărcuță- Director Școala Gimnazială „Iorgu Radu” Bârlad, România
Prof. Lupu Valentina – Președinta ABR- Filiala Vaslui, România

Contents

INTRODUCTION.....	10
INTRODUCERE.....	12
EDUCATION – DEVELOPMENT AND SOCIAL INTEGRATION.....	14
Teacher Mihaela Bîngă – “Ion Murgeanu” Secondary School, Zorleni – Vaslui, Romania.....	14
Teacher Diana Iustina Rusu – “Ion Murgeanu” Secondary School, Zorleni – Vaslui, Romania.....	14
EDUCAȚIA - MODELAREA ȘI INTEGRAREA SOCIALĂ.....	15
Prof. învă. primar Bîngă Mihaela- Școala Gimnazială “Ion Murgeanu” Zorleni – Vaslui, România.....	15
Prof. Rusu Iustina Diana - Școala Gimnazială “Ion Murgeanu” Zorleni – Vaslui, România.....	15
“Team Up & Reform Netizens - Outdoor Fantastic Fun” - TURN OFF PROJECT - TURN ON OR TURN OFF?.....	17
Sabine Callens – Teacher Collège Visitation La Berlière, Houtaing - Belgium.....	17
SOCIAL NETWORKS AND THE ILLUSION OF TRUE CONNECTION.....	18
Teacher Cârnu Irina „Marcel Guguianu” Technical College, Zorleni – Vaslui, Romania.....	18
REȚELELE DE SOCIALIZARE ȘI ILUZIA ADEVĂRATEI CONECTĂRI.....	20
Prof. Cârnu Irina- Colegiul Tehnologic „Marcel Guguianu”, Zorleni – Vaslui, România.....	20
ERASMUS MOBILITIES. LET’S BECOME LANGUAGE FRIENDLY SCHOOLS.....	22
Teacher Chirea Iulia Clemence Mihaela - Theoretical High School „Carol I” Fetești- Ialomița, Romania.....	22
Teacher Ciortan Cristina-Mihaela - Theoretical High School „Carol I” Fetești- Ialomița, Romania.....	22
MOBILITĂȚI ERASMUS - LET’S BECOME LANGUAGE FRIENDLY SCHOOLS.....	23
Prof. Chirea Iulia- Clemence - - Liceul Teoretic „Carol I” Fetești – Ialomița, România.....	23
Prof. Ciortan Cristina- Mihaela - Liceul Teoretic „Carol I” Fetești – Ialomița, România.....	23
TRAINING OF SOCIAL COMPETENCES WITH THE HELP OF THE GAME METHOD IN HISTORY LESSONS.....	23
Teacher Ciurea Viorica, "Anton Pann" Secondary School, Craiova, Dolj County.....	23
FORMAREA DE COMPETENȚE SOCIALE CU AJUTORUL METODEI JOCULUI IN CADRUL LECȚIILOR DE ISTORIE.....	28
Prof. Ciurea Viorica, Școala Gimnazială "Anton Pann,, Craiova, județul Dolj.....	28
DEVELOPMENT OF SOCIAL CHILDREN 'S COMPETENCES.....	33
Primary school teacher Colgiu Florentina - Cîndești Gymnasium School – Buzău - Romania.....	33
DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE COPIILOR.....	39
Prof. Inv.primar Colgiu Florentina - Școala Gimnaziala Cîndești, Buzău – România.....	39
THE TEACHER’S ROLE IN THE DEVELOPMENT OF THE STUDENT’S SOCIAL SKILLS.....	44
Teacher Dobrea Gabriela-Geanina, "Mihai Eminescu" Highschool, Bârlad, Vaslui - Romania.....	44
ROLUL PROFESORULUI ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE ELEVULUI.....	47
Prof. Dobrea Gabriela-Geanina, Liceul Teoretic „Mihai Eminescu”, Bârlad, Vaslui - România.....	47
TIC INFLUENCE ON OUR LIVES.....	49
Primary school teacher Dobrea Monica - „Emil Racoviță” Gymnasium School, Onești – Bacău - Romania.....	49

INFLUENȚA TIC ASUPRA VIEȚII NOASTRE	51
Prof. înv. primar Dobrea Monica - Școala Gimnazială „Emil Racoviță”, Onești- Bacău - România	51
TOUCH-SCREEN GENERATION AND SOCIAL LIFE	54
Teacher Dobrică Cristina, Gymnazium School, Sat Cîndești – Buzău, Romania	54
GENERAȚIA TOUCH-SCREEN ȘI VIAȚA SOCIALĂ.....	57
Prof. Dobrică Cristina, Școala Gimnazială, Sat Cîndești – Buzău, Romania	57
THE TOUCH-SCREEN GENERATION OF OUR DAYS.....	60
Teacher Drăghici Mihaela-Oana Grebănu Gymnasium School, Buzău – Romania.....	60
Teacher Drăghici Marian, Grebănu Gymnasium School, Buzău – Romania	60
GENERAȚIA TOUCH-SCREEN DIN ZILELE NOASTRE.....	63
Prof. Drăghici Mihaela-Oana- Școala Gimnazială Grebănu, Buzău - România	63
Prof. Drăghici Marian- Școala Gimnazială Grebănu, Buzău - România	63
GAMES IDEAS FOR THE ENGLISH LESSONS.....	66
Teacher Enache Beatrice Ionela , Secondary school "Al. Piru", Mărgineni- Bacău, Romania	66
SCHIMB DE BUNE PRACTICI - IDEI DE JOCURI PENTRU ORA DE LIMBA ENGLEZĂ	67
Prof. Enache Beatrice- Ionela, Școala Gimnazială „Al. Piru” Mărgineni – Bacău, România	67
THE VOLUNTEER, THE MOST IMPORTANT SOURCE OF WELL	69
Teacher Filimon Irina Elena, Liceul Tehnologic “Ovid Caledoniu”, Tecuci - Galați, Romania.....	69
VOLUNTARIATUL, CEA MAI IMPORTANTĂ SURSĂ DE BINE.....	72
Prof. Filimon Irina Elena - Liceul Tehnologic “Ovid Caledoniu”, Tecuci – Galați, România	72
IMPORTANCE OF THE SOCIAL SKILLS- FOR THE DEVELOPMENT OF THE INDIVIDUAL'S PERSONALITY	76
Teacher Filiuță Gina "Marcel Guguianu" Technical College, Zorleni – Vaslui, Romania	76
Pre - school teacher Mardare Cristina - Gymnasium School No.1, Băcani – Vaslui, Romania	76
IMPORTANȚA ABILITĂȚILOR SOCIALE - PENTRU DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII INDIVIDULUI	77
Prof. Filiuță Gina, Colegiul Tehnic “Marcel Guguianu”, Zorleni - Vaslui, România.....	77
Educatoare Mardare Cristina - Școala Gimnazială Nr.1, Băcani – Vaslui, România	77
CHILDREN’S AND TEENAGERS’ MEDIA LITERACY AND DIGITAL IQ.....	80
Dace Gaigala – Teacher Strenči Secondary School, Strencu- Latvia.....	80
VALORIZAREA ȘI VALORIFICAREA EXPERIENȚEI ÎN IMPLEMENTAREA PROIECTELOR EDUCAȚIONALE – EXEMPLE DE BUNE PRACTICI	82
Prof. Gănceanu Mihaela, Liceul Teoretic “Mihai Eminescu” Bârlad- Vaslui, România.....	82
RIVER PRUT -THE AXIS OF HISTORY, CULTURE AND CIVILIZATION.....	84
Teacher Gogoășe Mihaela, School no 1, Stăniilești – Vaslui- Romania	85
Teacher Brănici Crina Ioana, School no 1, Stăniilești – Vaslui- Romania.....	85
„PRUTUL – AXĂ DE ISTORIE, CULTURĂ ȘI CIVILIZAȚIE”	86

Prof. înv. primar Gogoșe Mihaela, Prof. Brănici Crina Ioana - Școala Gimnazială Nr.1, Sat Stăniliești, Vaslui, România.....	86
EDUCATION BASED ON EMOTIONAL INTELLIGENCE	86
Teacher Laic Daniela - County Center for Resource and Educational Assistance, Vaslui, Romania.....	87
Documentary Teacher Grama Liliana - County Center for Resource and Educational Assistance, Vaslui, Romania	87
EDUCAȚIA BAZATĂ PE INTELIGENȚA EMOȚIONALĂ.....	87
Prof. Laic Daniela, Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Vaslui.....	87
Prof. documentarist Grama Liliana, Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Vaslui	87
CONFLICT MANAGEMENT AND TROUBLESHOOTING	91
Teacher Lungu Mihaelia, Secondary School "George Tutoveanu", Bârlad – Vaslui, Romania	91
MANAGEMENTUL CONFLICTELOR ȘI REZOLVAREA DE PROBLEME.....	93
Prof. Lungu Mihaelia , Școala Gimnazială "George Tutoveanu", Bârlad – Vaslui, România.....	93
DEVELOPING CHILDREN SOCIAL SKILLS	95
Teacher Moraru Carmen- "Marcel Guguianu" Technical College, Zorleni- Vaslui, Romania	95
DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE ELEVILOR	96
Prof. Moraru Carmen – Liceul Tehnologic „Marcel Guguianu” , Zorleni – Vaslui, România	96
EUROPEAN PROJECTS AND THEIR ROLE IN IMPROVING THE TEACHER-STUDENT RELATIONSHIP.....	100
Teacher Muntenașu Mariana – Gymnasium School “Vaslie Pârvan” Bârlad - Vaslui, Romania.....	100
PROIECTELE EUROPENE ȘI ROLUL LOR ÎN ÎMBUNĂTĂȚIREA RELAȚIEI PROFESOR- ELEV	101
Prof. Muntenașu Mariana - Școala Gimnazială “Vaslie Pârvan” Bârlad - Vaslui, Romania	101
IMPACT OF EDUCATIONAL PLATFORMS IN TEACHING OF TECHNICAL DISCIPLES	103
Teacher Muntenașu Mariana – Gymnasium School “Vaslie Pârvan” Bârlad - Vaslui, Romania.....	103
IMPACTUL PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE ÎN PREDAREA DISCIPLINELOR TEHNICE	104
Prof. Muntenașu Mariana - Școala Gimnazială „Vasile Pârvan” Bârlad - Vaslui, România	104
EDUCATION FOR COMMUNICATION AND MASS-MEDIA AT A PRESCHOOL AGE.....	106
Teacher Negru Paraschiva, Kindergarten No. 11 - Bârlad – Vaslui, Romania.....	106
EDUCAȚIA PENTRU COMUNICARE ȘI MASS-MEDIA LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ	108
Prof. Negru Paraschiva, Grădinița Cu Program Prelungit Nr.11 – Structură Grădinița Cu Program Normal Nr. 12 - Bârlad – Vaslui, România	108
COMPUTER GAMES AND AGGRESSIVENESS.....	111
Teacher Olariu-Nitu Daniela-Lorela, „Marcel Guguianu” Technical College, Zorleni – Vaslui, Romania	111
JOCURILE PE CALCULATOR ȘI AGRESIVITATEA	112
Prof. Olariu-Nițu Daniela-Lorela, Liceul Tehnologic „Marcel Guguianu”, Zorleni – Vaslui, România.....	112
IMPORTANCE OF DEVELOPING SOCIAL SKILLS FOR CHILDREN	114
Teacher Păduraru Loredana, Gymnasium School "Ștefan cel Mare" Vaslui, Romania	114
Teacher Burlacu Loredana, Gymnasium School "Constantin Moțaș" Vaslui, Romania	114

IMPORTANTA DEZVOLTĂRII ABILITĂȚILOR SOCIALE LA COPII	120
Prof. Păduraru Loredana, Școala Gimnazială "Ștefan cel Mare" Vaslui, România	120
Prof. Burlacu Loredana, Școala Gimnazială "Constantin Motaș" Vaslui, România	120
DEVELOPMENT OF SOCIAL CHILDREN 'S COMPETENCES	123
Teacher Păun Cristina, Cîndești Secondary School, Buzău County, Romania	123
DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE COPIILOR	128
Prof. învă. primar Păun Cristina, Școala Gimnazială Cîndești – Buzău, Romania	128
SOCIAL SKILLS DEVELOPMENT OF STUDENT IN PROFESSIONAL EDUCATION BY PARTICIPATING IN EDUCATIONAL PROJECTS	133
Teacher Petrescu Tincuța - - Professional Education School "Sf Ecaterina" Huși – Vaslui, Romania.....	133
Teacher Giugaru Beatrice-Henriette - Professional Education School "Sf Ecaterina" Huși – Vaslui, Romania	133
DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR SOCIALE ALE ELEVILOR DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PROFESIONAL PRIN PARTICIPAREA LA PROIECTE EDUCAȚIONALE	135
Prof. Petrescu Tincuta - Școala Profesională Specială "Sfânta Ecaterina" Huși, Vaslui	135
Prof. Giugaru Beatrice-Henriette- Școala Profesională Specială "Sfânta Ecaterina" Huși, Vaslui	135
GENERATION 3.0. AND ITS IMPACT ON TEACHING	138
Patrycja Pipska - Teacher at Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Czarnieckiego in Nisko, Poland	138
MODERN TECHNIQUES AND METHODS IN PARALLEL WITH THE DEVELOPMENT OF PUPILS' SOCIAL SKILLS	141
Teacher Popica Camelia – Informatics and ICT- "Emil Racoviță" Theoretical High School, Vaslui - Romania.....	141
Teacher Ursu Gabriela - Informatics and ICT - "Emil Racoviță" Theoretical High School, Vaslui – Romania	141
TEHNICI SI METODE MODERNE ÎN PARALEL CU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE ELEVILOR	143
Prof. Popica Camelia– Informatică și TIC- Liceul Teoretic "Emil Racoviță" Vaslui, România.....	143
Prof. Ursu Gabriela – Informatică și TIC - Liceul Teoretic "Emil Racoviță" Vaslui, România	143
EXTRA - CYCLING ACTIVITIES - EXAMPLES OF GOOD PRACTICE	144
Teacher Profir Adrian, Secondary School "Episcop Iacov Antonovici" Bârlad- Vaslui, Romania.....	144
Teacher Profir Alina, Tehnological High School M. Guguianu Zorleni – Vaslui, Romania	144
ACTIVITĂȚILE EXTRAȘCOLARE- EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ	148
Prof. Profir Adrian, Școala Gimnazială "Episcop Iacov Antonovici" Bârlad- Vaslui, România	148
Prof. Profir Alina, Colegiul Tehnic „Marcel Guguianu” Zorleni- Vaslui, România.....	148
SOCIALIZATION	153
Teacher Francisca Agnes Purice - Pedagogical High School "Ioan Popescu", Bârlad- Vaslui, Romania	153
SOCIALIZARE	155
Prof. Francisca Agnes Purice - Liceul Pedagogic "Ioan Popescu", Bârlad – Vaslui, România	155
TEHNOLOGIA DIGITALĂ, ÎNTRE DEPENDENȚĂ ȘI...INDEPENDENȚĂ	156
Prof.dr. Pușcă Balan Ioana Mihaela, Colegiul Național „ Mihai Eminescu” Buzău, Romania.....	157
SOCIAL SKILLS DEVELOPMENT BY MEANS OF EDUCATIONAL PROJECTS	160

Pre-school teacher Radu Camelia, Normal-Schedule Kindergarten no. 19 Bârlad- Vaslui, Romania.....	160
DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE PRIN INTERMEDIUL PROIECTELOR EDUCAȚIONALE	161
Prof.înv.preș Radu Camelia, Grădinița cu Program Normal nr. 19, Bârlad – Vaslui, România	161
SOCIAL NETWORKING AND PERSONAL SAFETY.....	164
Teacher Sagadin-Butnaru Ramona, CJRAE Vaslui/ “Mihail Sadoveanu” Secondary School Huși – Vaslui - Romania	164
REȚELELE DE SOCIALIZARE ȘI SIGURANȚA PERSONALĂ.....	168
Profesor-consilier școlar: Sagadin-Butnaru Ramona - CJRAE Vaslui - Școala Gimnazială “Mihail Sadoveanu” Huși, Vaslui	168
ADVOCACY FOR LIBRARIES AS A WAY TO DEVELOP SOCIAL SKILLS - PROMOTING LIBRARIANSHIP IN THE ROMANIAN INFORMATION DOCUMENTARY STRUCTURES –	171
Zaharia Anamaria-Florina - Documentary teacher, "Eremia Grigorescu" Technological Highschool, County Vrancea - Romania.....	172
Iacob Daniela - Teacher of English language and literature, "Eremia Grigorescu" Technological Highschool, County Vrancea - Romania	172
ADVOCACY PENTRU BIBLIOTERAPIE CA MODALITATE DE DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR SOCIALE - PROMOVAREA BIBLIOTERAPIEI ÎN STRUCTURILE INFODOCUMENTARE ROMÂNEȘTI	176
Zaharia Anamaria-Florina - Profesor documentarist Liceul Tehnologic “Eremia Grigorescu” Mărășești – Vrancea, România	176
Iacob Daniela - Prof. limba și literatura engleză, Liceul Tehnologic “Eremia Grigorescu” Mărășești – Vrancea, România	176
SOCIETY’S CHALLENGES BASED ON KNOWLEDGE AND THE “TOUCH-SCREEN” GENERATION	181
Teacher Luminita Ludmila Zuran - “Marcel Guguianu” Technical College, Zorleni - Vaslui County, Romania....	181
Teacher Alina Gabriela Ene - “Marcel Guguianu” Technical College, Zorleni - Vaslui County, Romania	181
PROVOCĂRILE SOCIETĂȚII BAZATE PE CUNOAȘTERE ȘI GENERAȚIA “TOUCH -SCREEN”	186
Prof. Zuran Luminița Ludmila - Colegiul Tehnic „Marcel Guguianu”, Zorleni, Jud. Vaslui, România.....	186
Prof. Ene Alina – Gabriela - Colegiul Tehnic „Marcel Guguianu”, Zorleni, Jud. Vaslui, România	186

INTRODUCTION

The International Symposium "Touch Screen generation and social life" was organized on October 12, 2018, within the "Team Up & Reform Netizens - Outdoor Fun Fantastic" project, acronymed -TURN OFF, reference number: 2017-1-PL01-KA219 -038446_4, funded by the European Commission through the Erasmus + Programme.

For five days, our highschool has been the host of nineteen students and five teachers from the partner countries: seven students and two teachers from Poland, respectively *project coordinator Patrycja Pipska*, accompanied by teacher Joanna Lojek; six students and two teachers from Belgium, respectively teacher coordinator Sabine Callens, accompanied by Zineb El Ghouch (teacher); six students and one teacher, respectively Dace Gaigala, from Latvia. There were also twenty students and thirteen teachers from Romania, a group of fifty-seven students and teachers. All of the students involved in the project live in small towns and villages where their main free time activities are linked to the excessively use of technological devices.

The meeting had as main objectives the development of creativity through handicrafts, the development of intercultural linguistic and social competencies, promoting tolerance and opening to the local community, familiarising the students with the importance of volunteering, presenting the most common free-time activities in Romania, increasing the awareness of the danger students expose to when using the new technologies (especially for their social lives), summarising the activities developed during the first year of project, planning and discussing about the meeting in Latvia, in May 2019.

The International Symposium "Touch Screen generation and social life" was organized on October 12, 2018, within the "Team Up & Reform Netizens - Outdoor Fun Fantastic" project, with the acronym -TURN OFF, reference number: 2017-1-PL01-KA219 -038446_4, funded by the European Commission through the Erasmus + Programme.

We chose this topic due to the fact that the virtual world has many resources and provides a wealth of exciting, attractive and interesting possibilities that can be used by students both in formal education and at school (homework, projects, essays, etc.) having the advantage that the information can be easily found, in a very short time. Also, games and communication on different social networks provide a relaxing opportunity for the generation of children and teenagers who can not conceive life other than

through the smartphone and being connected to the Internet which, for them, has the role of facilitator of a lifestyle and is a status indicator.

This advanced technology, increasingly powerful, offers many advantages but often provides a distorted and simplified version of the real world, so it is important for them to be guided, taught to know how, where and how much to use this opportunity in their advantage and not to their disadvantage.

Education, for the touch-screen generation, should contribute to the formation and development of communication and networking skills, to the development of critical and logical thinking, of elementary competence in sciences and technology, which contribute to the development of the initiative spirit and responsibility assumption, to imagination development, creativity stimulation and the promotion of positive states.

We conclude that the symposium was a good opportunity to promote and disseminate various approaches of the educational process, of some methods, means and techniques belonging to the formal education in complementarity with the nonformal education. This event has offered the opportunity to share and harness the experiences of both teacher staff and auxiliary one in order to manage to build personalities able to actively integrate in the social life, both on a national and international level. The symposium was an extraordinary experience exchange whose finality is represented by this collection of good practices which, we hope, will find its utility and efficiency both within the instructional educational activities, but especially within extracurricular activities.

Our thanks go to all of our colleagues who have contributed with their works to the draft of this collection!

Project coordinator,
Luminita-Ludmila Zuran

INTRODUCERE

În perioada 11 octombrie - 15 octombrie 2018, la Colegiului Tehnic “Marcel Guguianu” din Zorleni, jud. Vaslui s-a desfășurat activitatea transnațională de învățare din România, cu titlul: **“Atingeți viața, nu ecranul!”** din cadrul Proiectului: **„Team Up & Reform Netizens: Outdoor Fantastic Fun”**, **acronimul TURN OFF**, cu numărul de referință: 2017-1-PL01-KA219-038446_4, ce se derulează începând cu 1 septembrie 2017, până pe 31 august 2019, proiectul fiind finanțat de Comisia Europeană, prin Programul Erasmus+.

Pe parcursul celor cinci zile, liceul nostru a fost gazda unui număr de nouăsprezece elevi și cinci profesori din țările partenere, astfel: de la **Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Czarnieckiego, din Polonia** au participat șapte elevi și doi profesori, coordonatorul proiectului Patrycja Pipska însoțită de prof. Joanna Lojek; de la **Collège Visitation La Berlière din Belgia** șase elevi și doi profesori, coordonator prof. Sabine Callens, însoțită de prof. Zineb El Ghouch; de la Strenču novada vidusskola din Letonia au participat șase elevi și un profesor, Dace Gaigala.

Din România au participat douăzeci de elevi și treisprezece profesori, elevii implicați - străini și români- sunt locuitori din micile orașe și sate ale căror activități principale de petrecerea timpului liber sunt legate de excesul de utilizare a dispozitivelor tehnologice, sunt mai pasivi și au acces limitat la diferite instituții culturale.

Reuniunea a avut ca obiective dezvoltarea creativității prin artizanat, dezvoltarea competențelor interculturale, precum și a competențelor lingvistice și sociale, promovarea toleranței și a deschiderii în comunitatea locală, familiarizarea elevilor cu importanța muncii voluntare, prezentarea activităților de timp liber din România, creșterea gradului de conștientizare a pericolului la care se expun elevii asociat cu tehnologiile moderne (în special pentru viața socială a tinerilor), rezumarea activităților parcurse în primul an de proiect, planificarea și discutarea vizitei în Letonia, din mai 2019.

Simpozionul Internațional „Generația Touch- Screen și viața socială” a fost organizat pe 12 octombrie 2018, în cadrul Proiectului “Team Up & Reform Netizens - Outdoor Fantastic Fun”, acronimul -TURN OFF, număr de referință: 2017-1-PL01-KA219-038446_4, finanțat de Comisia Europeană, prin Programul Erasmus+.

A fost abordată această temă deoarece lumea virtuală are nenumărate resurse și oferă o multitudine de posibilități captivante, atrăgătoare, interesante care pot fi utilizate de elevi în cadrul formal, la școală (rezolvarea temelor, realizarea proiectelor, referatelor etc.) cu avantajul că informațiile

necesare pot fi regăsite cu ușurință, într-un timp foarte scurt. De asemenea, jocurile și comunicarea pe diferite rețele de socializare constituie un prilej de relaxare pentru generația de copii și adolescenți, ce nu pot concepe altfel viața decât prin intermediul smartphone-ului, conectat la Internet care, pentru ei, are rolul de facilitator al unui stil de viață și reprezintă un indicator de status.

Această tehnologie avansată, din ce în ce mai performantă, oferă foarte multe avantaje dar, adesea, oferă o versiune deformată și simplificată a lumii reale, de aceea este important ca ei să fie îndrumați, orientați să știe *cum, unde când și cât* să folosească această oportunitate pentru a fi în avantajul și nu în defavoarea lor.

Educația, pentru generația “touch-screen”, trebuie să contribuie la formarea și dezvoltarea deprinderilor de comunicare și relaționare, la dezvoltarea gândirii critice și logice, a competențelor elementare în științe și tehnologie, care să conducă la dezvoltarea spiritului de inițiativă și de asumare a responsabilităților, la dezvoltarea imaginației, stimularea creativității și crearea unor stări și trăiri afective pozitive, cu scopul ca dascălii să formeze personalități care să reușească să se integreze activ în viața socială, atât la nivel național cât și european.

Considerăm că simpozionul a constituit un bun prilej pentru promovarea și diseminarea unor abordări diverse ale procesului educațional, a unor metode, mijloace și tehnici din educația formală în complementaritate cu educația nonformală. Acest eveniment a oferit posibilitatea de a împărtăși, de a valorifica, experiențele cadrelor didactice și didactice auxiliare, pentru a reuși să construiască personalități capabile să se integreze în mod activ în viața socială, atât la nivel național, cât și la nivel internațional. Simpozionul a fost un adevărat schimb de experiență, finalizat cu această culegere de bune practici, care sperăm să-și găsească utilitatea și eficiența atât în procesul instructiv – educativ, dar mai ales în activitățile extracurriculare.

Mulumiri colegilor participanți care au contribuit cu lucrările lor la editarea acestei culegeri!

Coordonator proiect,
Luminița- Ludmila Zuran

EDUCATION – DEVELOPMENT AND SOCIAL INTEGRATION

Teacher Mihaela Bîngă – “Ion Murgeanu” Secondary School, Zorleni – Vaslui, Romania

Teacher Diana Iustina Rusu – “Ion Murgeanu” Secondary School, Zorleni – Vaslui, Romania

Education is an essential component of the social structure, its methodical and objective character is implemented by trained people in an institutional framework. Its ability to determine the arbitrary and unpredictable dynamics of the social life makes it the most important factor in the shaping of one's identity. The educational system engages in an active process which generates new relationships between the social structure and the individual, it also acts as a connection between the society requirements from an individual and the ability of that person to connect and contribute to it.

Through time youth development has been successfully shaped by schools and other educational institutions. However, nowadays schools had to start making significant improvements in their structures and processes in order to enable a more coherent relationship between the individual and society. Today's youth need new pathways to high-quality education and training for new jobs, because the knowledge that we need today will not be the knowledge and information that future generations need. These are some core components that every person needs in order to be competitive in the coming job market: critical thinking and problem solving, the ability to easily adapt to new technologies, imagination and curiosity. That's why today's schools are facing a challenging gap between the curriculum and the skills young people need to learn.

That's why the teacher's role is to encourage and nourish the imagination and curiosity of every child. Teacher's duty shifted from the authority of the expert in its domain to a new and improved role of a creative, inspiring role model that guides them to discover their best abilities and has a passion for working with children.

Bibliography:

Bruner Jerome. “Procesul educației intelectuale”, Editura Științifică, București, 1970;
Potolea Dan. “Profesorul și strategiile conducerii învățării”. Editura Academiei Române, București, 1989;
Siebert Horst. “Pedagogie constructivistă .Bilanț al dezbaterii constructiviste asupra practicii educative”, Editura Institutul European, Iași, 2001;

Ezechil Liliana. “Învățământul primar”, Editura Miniped, 2007.

EDUCAȚIA - MODELAREA ȘI INTEGRAREA SOCIALĂ

Prof. înv. primar Bîngă Mihaela- Școala Gimnazială “Ion Murgeanu” Zorleni – Vaslui, România

Prof. Rusu Iustina Diana - Școala Gimnazială “Ion Murgeanu” Zorleni – Vaslui, România

Educația este o componentă a mediului social dar se opune influențelor întâmplătoare ale mediului prin caracterul conștient, sistematic, planificat, de exercitare a influențelor formative într-un cadru instituționalizat, printr-un personal pregătit în acest sens. Educația constituie pârghia cea mai de seamă în organizarea specificului multilateral al personalității, este un proces care având un caracter activ, determină o automișcare în care se crează mereu relații noi între forțele și influențele externe și dimensiunile forțelor și cerințelor interne, între cerințele societății față de individ și posibilitățile și cerințele lui față de societatea în care se dezvoltă. În acest mod, educația capătă rol de conducător în raport cu ceilalți factori ai dezvoltării, dirijând, pe de o parte, cerințele externe ale mediului în concordanță cu posibilitățile interne ale copilului, iar pe de altă parte, potențând posibilitățile ereditare ale individului și aducându-le la nivelul cerințelor externe.

Modelarea comportamentelor prin educație a fost aplicată cu destul de mult succes în mediile școlare și organizaționale. Astăzi, însă, în contextual revizuirii complete a modelului uman ce urmează a fi format prin educație, au fost regândite și strategiile educaționale ce pot fi utilizate pentru atingerea unor scopuri profund modificate. Omul contemporan are nevoie de abilități necunoscute în urmă cu câțiva ani: abilități interactive, abilități de gândire critică, abilități de utilizare a unei aparaturi și a unor tehnologii cu totul noi. Astfel de cerințe sunt formulate încă din perioada de debut a școlarității. Pe de altă parte, din multe puncte de vedere, copilul de azi nu mai învață la fel și nici după aceleași suporturi de pe care au învățat generațiile de dinaintea lor. Pentru astfel de considerente, modelarea, prin educație, a comportamentului uman devine un proces din ce în ce mai complex, mai rafinat, ce reflectă toate aceste elemente de noutate.

Nu puțini sunt aceia care consideră că educația mileniului III se află în fața unor multiple provocări. Una dintre cele mai importante rămâne aceea de identificare a celor mai eficiente modalități de construire a arhitecturii cognitive a persoanei care învață. Față în față cu o misiune atât de grea, educatorul își dorește să intre în posesia unei strategii de lucru miraculoase pe care, aplicând-o, să poată ajunge la performanța de a modela comportamentul celor asupra cărora acționează într-un acord perfect cu obiectivele sale din ce în ce mai ambițioase. O astfel de atitudine - de mare încredere în capacitatea de modelare a comportamentului uman - își are originea în gândirea lui Newton și a adeptilor lui, care

considerau că succesul unei asemenea acțiuni depinde de raporturile pe care un educator/modelator le stabilește între diferite entități, precum și de capacitatea lui de a formula obiective pe o bază rațională. Unul dintre răspunsurile pe care contemporaneitatea le oferă educatorului preocupat, în primul rând, de optimizarea propriului comportament profesional, îl reprezintă abordarea de tip constructivist. Viziunea de tip constructivist își are originea în filozofia antichității. Ideile formulate de pedagogii antici (Socrate, Jean Piaget, John Dewey, J. Bruner) au stat la baza orientării pedagogice la care facem referință și care este cunoscută sub denumirea de constructivism. Fiecare dintre acești gânditori au pus în evidență o serie de caracteristici ale abordării de tip constructivist. S-a ajuns la constatarea că oamenii își construiesc pur și simplu cunoașterea și modul în care înțeleg lucrurile pe baza experienței de învățare dobândite. Astfel, atunci când se confruntă cu lucruri/informații noi, acestea sunt raportate la cunoștințele și înțelesurile anterioare, reconsiderând unele sau renunțând la altele. În oricare dintre aceste situații cel ce învață devine un creator activ al propriilor cunoștințe sau al propriului mod de a vedea lucrurile. Aceasta înseamnă că persoana antrenată într-un proces de cunoaștere are un continuu dialog interior: își pune întrebări, explorează, confruntă, evaluează, interpretează.

Lucrurile nu se modifică fundamental atunci când cel ce învață se află într-o clasă școlară. Acesta este și motivul principal pentru care este recomandabil ca educatorul să folosească tehnici de activare/de atragere a educabilului în procesul de învățare. Tot de aici ar deriva și recomandarea ca educatorul să propună diferite moduri de experimentare/ verificare imediată a cunoștințelor prezentate, să stimuleze procese de comentare a cunoștințelor /conținuturilor expuse, de discutare a modului în care educabilii înțeleg noile conținuturi și de semnalare de către aceștia de felul în care se modifică modul lor de a gândi sau de a simți prin confruntarea cu situații noi. În felul acesta educabilii (elevii) învață să învețe, devin experți în învățare pentru că ei află, în fond, cum dobândesc în mod personal faptul de a înțelege. Dezvoltarea structurilor cognitive se realizează prin integrarea treptată a noilor elemente în structurile anterioare.

Rolul cadrului didactic se reduce, în aceste condiții, la încurajarea/stimularea continuă a educabilului și la provocarea unor procese de reflecție. Deși educatorul (adultul) știe tot timpul în ce constă procesul de cunoaștere în care îl antrenează pe elev și deși el este și în posesia răspunsurilor pe care le așteaptă, comportamentul său rămâne, totuși, în permanență un comportament de interogare focalizat pe răspunsurile pe care le va elabora, în cele din urmă, copilul/educabilul. Dialogul profesor-elev/educabil se concentrează pe discutarea a ceea ce se învață în mod imediat, pe ceea ce ajută la modificarea modului de înțelegere a lucrurilor în situațiile concrete generate în câmpul educațional. Prin urmare, educatorul nu numai că nu își schimbă rolul său activ, de expert în domeniul în care se desfășoară procesul de învățare și acest rol se îmbunătățește în sensul extinderii expertizei sale în domeniul conținuturilor, ca atare, către cel al tehnicilor didactice (de învățare) utilizate.

Strategiile de tip constructivist se întemeiază pe dorința nativă a subiectului uman de a ști, de a afla, de a se informa, de a schimba, de a modifica, de a îmbunătăți. Ele sunt modalități de redescoperire a cunoașterii, în sensul de aplicare imediată și de verificare a utilității cunoștințelor dobândite, astfel încât cel ce învață (copilul) să extragă el însuși unele concluzii despre valoarea/importanța noilor achiziții.

Ideile promovate de către gânditorii constructiviști pot conduce la îmbunătățirea considerabilă a rezultatelor pe care le obțin elevii în învățare, în primul rând, pentru faptul că ei sunt încurajați și învățați să gândească.

BIBLIOGRAFIE:

Bruner Jerome, “Procesul educației intelectuale”, Editura Științifică, București, 1970;
Potolea Dan, “Profesorul și strategiile conducerii învățării”, Editura Academiei Române, București, 1989;
Siebert Horst, “Pedagogie constructivistă. Bilanț al dezbaterii constructiviste asupra practicii educative”, Editura Institutul European, Iași, 2001;
Ezechil Liliana, “Învățământul primar”, Editura Miniped, 2007.

“Team Up & Reform Netizens - Outdoor Fantastic Fun” - TURN OFF PROJECT - TURN ON OR TURN OFF?

Sabine Callens – Teacher Collège Visitation La Berlière, Houtaing - Belgium

Nowadays one useful device for students is a laptop, tablet,... with Wi-Fi or at least an internet connection available for the student at university. Not so long ago, nobody knew about all this.

We are in 2018 and there are many references to May 1968, a revolutionary month in France for students’ rights and more students’ democracy. At that time, a new era had begun. But revolution is still on its way now because of technology.

Can anyone still think of learning with books only, going to libraries for finding useful information; looking concepts up in encyclopedia; meeting people life or phoning them to get their stories, accounts? It was the case 30 years ago



but these days we’d contact people by mail; we’d google for information,...

However those connected reflexes can let us forget an essential part of our relationships: real communication, real interacting, being together and doing things together, acting, moving.

This project helps all of us, and especially younger ones who are born into technology, to share activities: games, songs, dances, writing poems, reciting them and so much more.

New weekend concepts have been put on the market: four days OFF, without any electronic device. On the program, walking in the woods, preparing a campfire or cookery workshops. Our well-connected society needs a break but when you ask youngsters to be on a camp during a few days without their mobiles or any electronic devices, what are their reactions?



In the meantime our school develops digital technology and has asked us to work with Google classrooms and diaries....The new teaching programs include IT in them. So our world is really split in two: connected or learning to disconnect... TURN ON OR TURN OFF?

References

<https://www.barry.edu/library-services/about/mission-statement.html>

<https://www.netnanny.com/blog/imessage-the-surprising-social-networking-platform-for-teens/>

https://www.123rf.com/photo_85347278_teenagers-camping-in-nature-sitting-at-bonfire-.html

SOCIAL NETWORKS AND THE ILLUSION OF TRUE CONNECTION

Teacher Cârnu Irina „Marcel Guguianu" Technical College, Zorleni – Vaslui, Romania

The electronic connection does not seem to satisfy the fundamental need for genuine contact. In fact, what seems to have emerged is *the illusion of social connection* through an environment that keeps us on alert dopamine receptors when we anticipate, like Pavlov's dogs, the following "ping" that promises to give us the novelty and pleasure of a SMS, internet message, tweet, update on Facebook or a picture on Instagram. Perhaps it is as Johann Hari concluded in his TED presentation: "I have begun to believe more and more that these connections we have - which we believe we have - are a sort of parody of human connection ". He continued, explaining: "If you go through a crisis in life, you will notice something - not those who follow you on Twitter will be the ones who will stand next to you. Facebook friends will not be the ones who help you fix things. They will be your friends in flesh and bone with which you have face to face relationships, deep and tinted and well-rounded.

Hari's knowledge is confirmed by the evolutionary anthropologist dr. Robin Dunbar of Oxford. Nearly two decades ago, he proposed a now-famous theory, according to which a person may have 150 knowledge, but only about five close relationships - our brain simply can not process more. The number of 150, also known as Dunbar's number, was a unit of measure for the „cognitive limit of the number of individuals with whom a person can maintain stable relationships."

The most intimate Dunbar Number is five: these are the closest friends - the narrow circle of trust - which we call in the most serious situations, such as the three morning crises. Dunbar found surprisingly that they remained constant throughout human history: the size of the typical hunter-gatherer community was about 150, just like the average size of a small village over the centuries. Interestingly, social networks have not really affected this dynamics. When they checked whether Twitter had changed this number of relationships that users continue to maintain, Bruno Gonçalves and colleagues from Indiana University found that the number of individuals people could track was between 100 and 200 stable connections . In these networks, you can share, share, or like with your friends on Facebook, or you can look at the same hysterical clip on YouTube with a chimpanzee who dances, but it's not like doing together - is a phenomenon that Dunbar called „synchronicity of the shared experience." Let's look beyond social networks: if I tell you to look at a funny movie I've seen last week, to deepen our relationship it's just not like seeing it together.

There could also be a physiological aspect of friendship that Facebook friends can never replace. In the last few years, Dunbar and his colleagues have researched the importance of physical contact. „We underestimate the importance of touching the social world," he said. She already knew that endorphin secretion is active when primates take care of one another; we now know that the same is true for people. In a series of studies, Dunbar and his colleagues have shown that light touching triggers an endorphin reaction, important for creating a personal bond. According to Dunbar, our skin has a set of neurons, present in all mammals, which react to light caresses, but not to other types of touch. Dunbar is worried about the negative developmental impact that our new digital world will have on children. We know from previous research of social interaction that early childhood experiences are crucial in the development of those brain areas dedicated to social interaction, empathy and other interpersonal skills. If we first deprive a child of interaction and touch because they are socializing for the most part, those areas will not develop fully. How does that Child of the Screen look like an elderly man digitally grown? "This is the great unknown. I have not seen yet through adulthood an entire generation that grew up with things like Facebook," Dunbar said. "It is quite simple to imagine that we will get less social in the future, which would be a disaster, because we need to be more social - our world has become so great." Yes, ironically, we will be more embarrassed social networking era. "As Hari pointed out, I created a real connection parody; our 500 Facebook friends give us the illusion that we are socially connected, often at the price of real friends, in meat and bones. What happens to a person - especially a child - who does not have these connections in real life and feels already isolated and sad? In these cases, the illusion of connection is, in fact, more bad than good.

The great myth of „social networking as a genuine and meaningful social link" has been unveiled by studies that correlate these networks with affective disorders and a greater incidence of mental problems. Facebook, with 1.23 billion active users, did not lead to happiness; Instead, it has led to a phenomenon

known as "Facebook depression," in which, the more someone has "friends" on Facebook, the greater the likelihood of depression. There is also the dual problem that "the longer a person spends on social networks and the more he communicates through messages, the more likely he is for depression alone but also for technology dependency , which only enhances isolation and disconnection from healthier activities and authentic, meaningful, face-to-face social contacts.

Bibliography

1. Kardaras Nicholas, (Trad. I. Vedeanu Vlad), *Children and Illuminated Screens*, Paralela 45, Pitești, 2016, p. 138;
2. Valkenburg Patti M., Piotrowski Jessica Taylor (Traditional Mohonea Luiza), *Digital Generation and Media Addiction*, Niculescu Publishing House, Bucharest, 2018, p.96.

REȚELELE DE SOCIALIZARE ȘI ILUZIA ADEVĂRATEI CONECTĂRI

Prof. Cârnu Irina- Colegiul Tehnologic „Marcel Guguianu”, Zorleni – Vaslui, România

Conectarea electronică nu pare să ne satisfacă nevoia fundamentală de contact autentic. De fapt, ceea ce se pare că a apărut este *iluzia conectării sociale* printr-un mediu care ne ține continuu în alertă receptorii de dopamină când noi anticipăm, asemenea câinilor lui Pavlov, următorul „ping” care promite să ne ofere noutatea și plăcerea unui SMS, mesaj pe internet, tweet, update pe Facebook sau a unei poze pe Instagram. Poate că este așa cum concluziona Johann Hari în prezentarea lui de la TED:„ Am început să cred din ce în ce mai mult că aceste conectări pe care le avem- pe care credem că le avem- sunt un fel de *parodie* a conectării umane”. A continuat explicând:„ Dacă treci printr-o criză în viață, vei observa ceva- nu cei care te urmăresc pe Twitter o să fie cei care îți vor sta alături. Nu prietenii de pe Facebook o să fie cei care te ajută să repara lucrurile. Vor fi prietenii tăi în carne și oase cu care ai relații față în față, profunde și nuanțate și bine conturate.”

Cunoașterea lui Hari este confirmată de antropologul evolutiv dr.Robin Dunbar, de la Oxford. În urmă cu aproape două decenii, el a propus o teorie acum celebră, conform căreia o persoană poate să aibă 150 de cunoștințe, dar numai vreo cinci relații apropiate- creierul nostru pur și simplu nu poate să prelucreze mai multe. Numărul de 150, cunoscut și ca numărul lui Dunbar, era o unitate de măsură pentru „ limita cognitivă a numărului de indivizi cu care o persoană poate întreține relații stabile.”

Cel mai intim Număr Dunbar este cinci: aceștia sunt prietenii cei mai apropiați- cercul restrâns al încrederii- pe care îi sunăm în situațiile cele mai grave, cum ar fi crizele de la trei dimineața. Dunbar a descoperit, surprinzător că acestea au rămas constante pe tot parcursul istoriei umane: dimensiunea comunității tipice de vânători- culegători era de aproximativ 150, exact ca dimensiunea medie a unui sat mic de-a lungul veacurilor. Interesant, rețelele de socializare nu au afectat cu adevărat această dinamică. Când au verificat dacă Twitter a schimbat acest număr de relații pe care utilizatorii continuă să le

întrețină, Bruno Gonçalves și colegii lui de la Universitatea Indiana au descoperit că numărul indivizilor pe care oamenii reușeau să-i urmărească era tot între 100 și 200 de conexiuni stabile. În aceste rețele poți să dai „share” sau „like” la ceva împreună cu prietenii de pe Facebook, sau poți să te uiți la același clip isteric de pe YouTube cu un cimpanzeu care dansează, dar nu e totuna cu a face împreună- e un fenomen pe care Dunbar l-a numit, „sincronicitate a experienței împărtășite”. Să privim dincolo de rețelele de socializare: dacă vă spun să vă uitați la un film amuzant pe care eu l-am văzut săptămâna trecută, pentru aprofundarea legăturii noastre pur și simplu nu e totuna cu a-l vedea împreună.

Ar putea exista și un aspect fiziologic al prieteniei pe care prietenii de pe Facebook nu-l pot înlocui niciodată. În ultimii câțiva ani, Dunbar și colegii lui au cercetat importanța contactului fizic. „Noi subestimăm cât de importantă este atingerea în lumea socială”, a spus el. Știa deja că secreția de endorfină se activează când primatele se îngrijesc una pe alta; acum știm că același lucru e valabil și pentru oameni. Într-o serie de studii, Dunbar și colegii lui au arătat că atingerea ușoară declanșează o reacție a endorfinelor, importantă pentru crearea unei legături personale. Potrivit lui Dunbar, pielea noastră are un set de neuroni, prezenți la toate mamiferele, care reacționează la mângâieri ușoare, dar nu și la alte tipuri de atingere. Dunbar e îngrijorat și în privința impactului negativ pentru dezvoltare pe care noua noastră lume digitală îl va avea asupra copiilor. Știm, din cercetarea anterioară a interacțiunii sociale, că experiențele din copilăria timpurie sunt cruciale în dezvoltarea acelor zone cerebrale dedicate interacțiunii sociale, empatiei și altor abilități interpersonale. Dacă privim de timpuriu un copil de interacțiune și atingere pentru că ei socializează în cea mai mare parte, acele zone nu se vor dezvolta pe deplin. Cum va arăta ca om în vârstă acel Copil al Ecranului crescut digital? „Aceasta e marea necunoscută. Nu am văzut încă trecând prin vârsta adultă o întreagă generație care a crescut cu lucruri ca Facebook”, a spus Dunbar. „Este destul de simplu de imaginat că vom ajunge mai puțin sociali în viitor, ceea ce ar fi un dezastru, pentru că avem nevoie să fim mai sociali-lumea noastră a devenit atât de mare.” Da, ironic, vom fi mai stingheriți social în era rețelelor de socializare. „După cum sublinia Hari, am creat o parodie de conectare adevărată; cei 500 de prieteni ai noștri de pe Facebook ne dau iluzia că suntem conectați social, de multe ori cu prețul prietenilor adevărați, în carne și oase. Ce se întâmplă cu o persoană- în special cu un copil-care nu are aceste conexiuni în viața reală și se simte deja izolată și tristă? În aceste cazuri, iluzia conectării face , de fapt, mai mult rău decât bine.

Marele mit al „rețelei de socializare ca legătură socială autentică și semnificativă” a fost demascat de către studii care corelează aceste rețele cu tulburări afective și cu o incidență mai mare de probleme mintale. Facebook, cu cei 1,23 miliarde de utilizatori activi, nu a dus la fericire; în loc de asta, a dus la un fenomen cunoscut ca „depresie Facebook”, în care, cu cât cineva are mai mulți „prieteni” pe Facebook, cu atât mai mare e probabilitatea depresiei. Mai există, problema dublă care constă în faptul că, „cu cât o persoană petrece mai mult timp în rețelele de socializare și cu cât comunică mai mult prin mesaje, cu atât există o probabilitate mai mare numai pentru depresie, ci și pentru dependența de tehnologie, ceea ce nu

face decât să amplifice izolarea și deconectarea de la activități mai sănătoase și de la contacte sociale autentice, semnificative, față în față.

Bibliografie

1. Kardaras Nicholas, (Trad. I. Vedeanu Vlad), *Copiii și ecranele luminoase*, Paralela 45, Pitești, 2016, pag. 138;
2. Valkenburg Patti M. , Piotrowski Jessica Taylor (Trad. Mohonea Luiza), *Generația digitală și dependența de media*, Editura Niculescu, București, 2018, pag.96.

ERASMUS MOBILITIES. LET'S BECOME LANGUAGE FRIENDLY SCHOOLS

Teacher Chirea Iulia Clemence Mihaela - Theoretical High School „Carol I” Fetești-Ialomița, Romania

Teacher Ciortan Cristina-Mihaela - Theoretical High School „Carol I” Fetești-Ialomița, Romania

Running an Erasmus Project like Let's become language friendly schools in our high school „Carol I” Fetesti, Ialomita County involves acquisitions related to linguistic, digital and social skills and group relationships , too.

The coordinating country is Turkey and the partner countries are Romania, Bulgaria and Spain. The project runs for two years: 2017- 2019.

The acquisitions mentioned above involve collaborative activities, group relationship which encourages the brainstorming, the adoption of effective solutions and the collaboration within the project team or with the project partners.

At the same time, the ongoing project facilitates the production of final products like brochures, web pages, painting exhibitions or IT products, informative Power Point materials.

All of them can deliver contents or may have the role of them dissemination of activities, purchases with beneficial effects on shaping the positive traits of will and character.

Participating in Erasmus Plus projects such as this one in our high school, the motilities in different countries, with different cultures requires an exemplary lesson on diversity. By working with colleagues with different cultures, students acquire the first civic proclamation of diversity. They can understand how people differentiate themselves through a lot of thing but it also resembles what is most important - HUMANITY.

MOBILITĂȚI ERASMUS - LET'S BECOME LANGUAGE FRIENDLY SCHOOLS

Prof. Chirea Iulia- Clemence - - Liceul Teoretic „Carol I” Fetești – Ialomița, România

Prof. Ciortan Cristina- Mihaela - Liceul Teoretic „Carol I” Fetești – Ialomița, România

Derularea unui proiect de tip Erasmus + , ca LET'S BECOME LANGUAGE FRIENDLY SCHOOLS , desfășurat în perioada 2017-2019, în Liceul Teoretic „Carol I,, Fetești, Ialomița, având ca țară coordonatoare Turcia și țari partenere România, Bulgaria, Spania implică achiziții legate de competențele lingvistice, digitale și competențe sociale, de relaționare la nivelul grupului. Acest lucru presupune activități de tip colaborativ, respectiv participarea la activități în grupuri de lucru (în care se iau decizii, sunt identificate soluții, se inițiază acțiuni în scopul rezolvării problemelor vizate, se aplică modalități democratice de lucru, se împart roluri și se asumă responsabilitatea îndeplinirii acestor roluri), relaționare de grup care încurajează dialogul de idei și adoptarea de soluții eficiente, precum și colaborarea în cadrul echipei de proiect ori cea cu partenerii de proiect, sau manifestarea capacității acționale a participanților la munca în echipă. În același timp, proiectul, în desfășurare încă, facilitează realizarea unor produse finale - broșuri, pagini Web, expoziții de pictură sau produse IT, materiale ppt cu caracter informativ, care pot transmite conținuturi sau pot avea rol de diseminare a activităților, achiziții cu efecte benefice asupra conturării trăsăturilor pozitive de voință și de caracter.

Participarea la proiectele Erasmus Plus, ca cel din liceul nostru, cu mobilități în Turcia, Bulgaria, Spania, în perioada 2017- 2019, presupune o lecție exemplară referitoare la diversitate, socială sau de gen, diversitate culturală, religioasă, etnică. Prin colaborarea cu colegi aparținători unor culturi diferite, elevii dobândesc primele achiziții civice referitoare la diversitate, putând înțelege că oamenii se diferențiază printr- o mulțime de lucruri dar se și aseamnă în ceea ce este mai important, umanitatea.

TRAINING OF SOCIAL COMPETENCES WITH THE HELP OF THE GAME METHOD IN HISTORY LESSONS

Teacher Ciurea Viorica, "Anton Pann" Secondary School, Craiova, Dolj County

Motto: "*With a child you can do anything as long as you play with him.*" (Leopold Otto von Bismarck)

The modernization of Romanian education by focusing on a student can be achieved by teaching and learning the eight key competences (communication in a native language, communication in

a foreign language, mathematical, scientific and technological competence, digital competence, learning to learn, social and civic competences, initiative and entrepreneurship, and cultural awareness and expression) in lifelong learning strategies as recommended by the European Union (1).

The game is a learning ("*learning games*") method which involves the use of the elements of the game in achieving educational objectives and achievements. The method of didactic games (learning by play) belongs to the category of simulation methods based on the fictitious action of the pupils, along with the dramatization method (learning by dramatization). The didactic game can be included in the system of didactic strategies with excellent results, because it responds best to the age specifics of the students and stimulates their interest and curiosity. The association of the term "didactic" of the game aims at emphasizing the instructive component of the activity and highlighting that it is organized in order to obtain informative and formative endpoints specific to the educational process. The defining feature of the game is to combine the instructive element with the fun element, ensuring a complete unity between the teaching task and the action of the game. Combining the instructive-educational element with the fun element in the course of the game, which aims at the pupils experiencing emotional states that stimulate participation in the play activity and contributes to the development of the different components of the personality of those involved in the game. Didactic play facilitates the assimilation, consolidation, and knowledge building process, fosters the development and formation of balanced cognitive structures (2). According to Jerome Bruner, the game "*is an admirable way to make students actively participate in the learning process*" (3), providing a framework favorable to the study and boosting initiative and creativity. The lesson is refreshed and animated using the game method and skills are formed. Teaching must be seen as a "*serious activity, which happily supports the understanding of problems, the fixation and modeling of lasting skills, the fulfillment of personality. In the game, the child contributes to the task, achieving a genuine, participative learning*" (4). During the game, the student is absolutely necessary to realize that he / she is in a learning situation and that he / she needs to benefit from the information provided by the game or processed through it. Teaching games fall under the rules of games category and can be defined by the obligation to observe the rules that specify the paths to be followed by students in the play of the game. With the help of the didactic game, the knowledge of the students is strengthened, synthesized and enriched and can be used in new, new contexts. The constitutive elements of the game are the following: the purpose of the game, the content of the game, the didactic task, the rules of the game and the elements of the game. The teaching game combines functions and learning tasks with a pleasant and attractive form of play and mobilizes participants' natural energies, triggering specific psychic states. Teaching games require children's intellect to solve some tasks individually. With the help of the didactic game, learning becomes more interesting, more attractive, more pleasant, and makes it easier to learn unpredictable qualities of learners. Each teaching game combines unitary instructional and exercise with fun. An essential feature is the creation of favorable conditions for the application of

knowledge and the practice of skills and abilities formed in the context of other pleasant activities. With the help of the didactic game in the history lessons, the observation spirit develops and focuses the student's attention, contributing to the formation of independent work skills. If the didactic games complement the lesson, they can be grouped according to the objectives pursued, they are used in all curricular areas and according to the type of lesson, they are used as a means of teaching, assimilation, consolidation, systematization and knowledge recapitulation. Through the didactic game, social and communication skills are formed and inventiveness, flexibility of thinking, the spirit of cooperation and team develops. The game can be both a teaching method of teaching and a teaching process in the case of demonstrating a characteristic of the history lesson. In the realization of the didactic game, several stages must be followed: *introduction into the game; execution of the game; complicating the game and ending the game*. Didactic play can not be carried out at random, that it must pursue the fulfillment of several sine qua non conditions: the purpose and tasks of the lesson; his early preparation by the professor, the variety, the combination of the form of entertainment and the learning, his use in the moments when the students give fatigue, the involvement of the pupils in the game activity does not affect the time allocated to the lesson, the indication of differentiated didactic tasks in order to remain behind in learning, etc.

In history lessons, play plays an important role in evoking and enhancing notions, concepts and content. Educational games are prepared by the history teacher before the lesson, depending on the content and interest of the students. In the teaching-learning activity of history, several types of didactic games are known: the play of historical names, notions and concepts, the contest with historical questions, the *Robingo* contest or "*Who knows, wins!*" the location of cities, empires or kingdoms, etc. (5). The game of historical notions takes the form of notes that the teacher writes on various historical notions ("*Neolithic*", "*Pharaoh*", "*Papyrus*", "*War*", "*Revolt*", "*Armistice*", "*Politeist*", "*Troc*", etc.), historical events (*peloponnesian war, medical wars, neolithic revolution, agrarian revolution*, etc.) that students want to remember. Students are asked to extract a note and to explain, to briefly define the inscribed historical notions and events, then explain the correct answer out loud. The teacher appreciates the correct answer and the other students, after defining the historical notion, compare their own definition with that of the pupil who extracted the note. The game of historical notions can also be organized by teams. The first team formulates the definitions of historical notions and the second one has to indicate the name of historical notions (The first team defines the following definition "*temporary suspension of military actions following an agreement between belligerents*", while the team must indicate the answer correctly "*the armistice*"). The second team receives a score for each correct answer, and if the team has indicated a wrong answer the point moves to the first team. The team with the highest score is declared winner. In the case of the game of team-building notions, various social competences are formed: intragroup mutual support, mutual support, communication, but also intergroup competitiveness. *The Robingo* or "*Who knows, wins!*" Game takes place as contests based on questions that represent a

single word, historical time, or syntax in response. The statements are addressed to the entire class of students, the students who know raise the first hand and are answerable. If wrong answer, another student will give the correct answer (*What is the name of the ruler of ancient Egypt? Answer: pharaoh What is the year of founding ancient Rome? Answer: 753 BC What is called the shift from Manufacturing to factory production? Answer: industrial revolution*).

Given that today's students are increasingly attracted to the Internet, tablet and smartphone (Touchscreen generation), teaching games can be used: The Young Historian (<https://learningapps.org/display?v=pr1eybe7k16>) or the Application Kahoot (<https://kahoot.it/>). These applications allow pupils to be more active and autonomous in the process of learning or recapping and setting historical knowledge at the stage of teaching as a formative assessment or even as a summative assessment (6). The use of these didactic games with computer applications has many advantages: objectivity in the evaluation of results, immediate feed-back for teacher and student, stress factor reduction, centralization and storage of results, diversification of evaluation modalities, interactivity, development of perspicacity, attention, creativity, at teacher's level it is noticeable to improve the quality of instructional-educational activity and at the level of pupils the development of social competences related to the development of self-control, mutual understanding and self-confidence, of course, besides the development of digital competencies. *Game narration of historical itineraries* takes place in the form of draws or the teacher's directions, they get a route. Each student presents historical localities, related events that are marked on the map.

Role play and / or dramatized learning is a method of simulating reality, an intellectual exercise, the significance of which approximates the meaning of games for learning or educational games. Rolling play is a method that gives students various opportunities to demonstrate what they know but, above all, what they can do to build skills and skills. Role play consists of simulating a situation in which the student is required to perform certain operations, take certain attitudes and assume responsibilities, solve problems. Applying this teaching method implies a good knowledge of pupils' age peculiarities and presupposes establishing the necessary steps in the exercise of the assumed roles (7). Through the staging of sequences from the historical reality, there is the advantage of student awareness of some experiences, thoughts and the search for solutions to problem solving, the development of communication and cooperation, participation in teamwork, creativity, empathy and initiative, and not last but not least the formation of social competences. In performing role-playing, pupils use other methods such as: problem-solving, case study, debate, comparison, etc. Role-playing are *two types of general-purpose games* (a. *Game play*, b. *Arbitrage game*, c. *Decision-making*, d. *Game representation*), and *specific games*. *The competition involves* the use by the teacher of the potential of several students within a team, the participation of all its members, the diversification of didactic tasks and the teaching materials used: song fragments, sequences of artistic films, simple questions of knowledge, portraits, images etc. The class is

divided into two or more groups, the rules of the game (mandatory for all) and the time allocated are announced. In the course of a teaching activity the pupils hear two stanzas from the song "*Pass the Romanian Battalions, the Carpathians /For arms with leaves and flowers / Waiting for success, the brothers are waiting for you / With heart to passers-by. /Transylvania, Transylvania, Transylvania is calling / hope is only for us/ Kiss your parents and brothers / And then go to war*" and get as a task: Where, when and on what occasion was this song played? Or, with the help of the video projector, Nicolae Grigorescu's painting "*Smardan Attack*" is displayed and the students receive a task: Identify the historical event illustrated in Grigorescu's painting. *The arbitrage game* aims to resolve a conflict between two people or groups and engages: conflicting parties, arbitrators, experts. Used in history lessons, arbitrage play requires the use of historical sources, documents, critical analysis of events (who wrote, with what intent, what attitude to the events described), to form attitudes, to support his point of view in the "court". For example, the Court of History: the Act of August 23, 1944 is analyzed; several students perform various roles: King Mihai I, Marshal Ion Antonescu, Foreign Minister Mihai Antonescu, leaders of the political parties: Iuliu Maniu, Constantin IC Bratianu , Titel Petrescu, Lucrețiu Patrascanu, Emil Bodnăraș. The class of students is divided into two groups: a group of accusations, represented by prosecutors and a defense group represented by defense attorneys. Each team brings arguments or counter arguments in analyzing the attitudes of each character played by students involved in the Act of 23 August 1944. After the roles are assigned, the rules of the game are announced, the teacher moderates the activity, and the other students form the court of jury. Each team supports their pleadings using historical documents, and jurors will publicly discuss and "give justice" to the one who was most convincing, motivating their decision. The game requires prior preparation of space, materials, etc. *The decision game simulates* a confrontation with a critical decision situation. Students have to "enter the skin" of the distributed character and make the right decisions. In this case, pupils have to live the events during the characters played, make sometimes contradictory decisions. to change them, to doubt them, as their real characters in the past. For example: The teacher will play the role of King Carol I, who had to accept the adoption of Romania's neutrality of the global conflict between Germany and Austria-Hungary on one hand and Antanta (France, Great Britain and Russia) on the other hand despite the existence of an alliance treaty signed by Romania with the Triple Alliance (Germany, Austro-Hungary and Italy) in 1883 and the German origin of the Romanian sovereign. Students divided into two teams: the Anthantophiles headed by Ionel Bratianu and Take Ionescu and the Germanophils headed by Petre P. Carp, who analyzed the position of Romania in the Crown Council on the triggered conflict. Each team will support its decision based on historical documents, motivating support for neutrality or participation in war on the basis of compliance with the concluded treaty. *The game representation of the structures* resembles the decisional game in that it captures the social hierarchy. In this case, it describes how an institution operates. For example, there are sequences from the Burebista movie, then the students choose the king, the high priest

Deceneu, the aristocracy ("*tarabostes*"), common population (comati), slaves, etc., prepare their speech (individually) and improvise the debates carried out by the great King Burebista and his counselors about the civil conflict in Rome between Pompey and Caesar.

The use of the game's method in the lessons of history contributes to the formation of social skills, the development of initiative, teamwork, pupils' activation and intrinsic motivation to study history.

Bibliographic Notes:

1. Recomandarea 2006/962/CE privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=LEGISSUM%3Ac11090>
2. Ion Botgros, Ludmila Franțuzan, Dumitru Guțuleac, *Jocul didactic – metodă de eficientizare a procesului de cunoaștere la lecțiile de fizică*, p. 84 în Pro...Didactica...
3. Gheorghe Lobonț, D. Z. Mateescu, D. Mateescu (coordonatori), *Tradiții ale învățământului românesc*, Editura Hiperboreea, Turda, 2005, p. 140-143.
4. Eugenia Negru, *Valorificarea jocului de rol în învățarea-predarea istoriei în clasa a IV-a* în "DidacticaPro...", nr 4-5, Centrul Educațional Pro Didactica, Chișinău, 2010, p. 89.
5. Ștefan Păun, *Didactica istoriei*, Editura Corint, București, 2007, p. 161.
6. Luisse Tania Crăciun Bucurică, *Utilizarea aplicației digitale „KAHOOT” în lecții* în "New Projects", mai 2017, <http://revista.newprojects.org/?p=1033>
7. Beatrice-Adelaida Batista, *Jocul de rol*, în "Studii și articole de istorie", LXXI, Editura Publistar, București, 2006, p. 64

FORMAREA DE COMPETENȚE SOCIALE CU AJUTORUL METODEI JOCULUI IN CADRUL LECȚIILOR DE ISTORIE

Prof. Ciurea Viorica, Școala Gimnazială "Anton Pann,, Craiova, județul Dolj

Motto: "*Cu un copil poți face orice, atâta timp cât te joci cu el.*" (Leopold Otto von Bismarck)

Modernizarea învățământului românesc prin centrarea pe elev poate fi realizat în urma predării și învățării celor opt competențe-cheie (*comunicarea într-o limbă maternă, comunicarea într-o limbă străină, competența matematică, științifică și tehnologică, competența digital, a învăța să înveți, competențe sociale și civice, spirit de inițiativă și antreprenoriat și sensibilizare și exprimare cultural*) în strategiile de învățare pe tot parcursul vieții potrivit Recomandării Uniunii Europene (1).

Jocul reprezintă o metodă didactică (în limba engleză "*learning games*") ce presupune valorificarea elementelor de joc în atingerea obiectivelor și a finalităților educaționale. Metoda jocurilor didactice (învățarea prin joc) aparține *categoriei metodelor de simulare* care se bazează pe acțiunea fictivă a elevilor, alături de metoda dramatizării (învățarea prin dramatizare). Jocul didactic poate fi inclus în sistemul strategiilor didactice cu rezultate deosebite, deoarece răspunde cel mai bine particularităților

de vîrstă ale elevilor și stimulează interesul și curiozitatea acestora. Asocierea termenului "didactic" jocului are drept scop accentuarea componentei instructive a activității și evidențierea faptului că acesta este organizat în vederea obținerii unor finalități informative și formative specifice procesului de învățămînt. Nota definitivă a jocului o reprezintă îmbinarea elementului instructiv cu cel elementul distractiv, asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc. Îmbinarea elementului instructiv-educativ cu elementul distractiv în cadrul desfășurării jocului care să aibă drept finalitate trăirea de către elevi a unor stări afective care stimulează participarea la activitatea ludică și contribuie la dezvoltarea diferitelor componente ale personalității celor antrenați în joc. Jocul didactic facilitează procesul de asimilare, de fixare și de consolidare a cunoștințelor, favorizează dezvoltarea și formarea de structuri cognitive echilibrate (2). Potrivit concepției lui Jerome Bruner, jocul "*constituie o admirabilă modalitate de a-i face pe elevi să participe activ la procesul de învățămînt*" (3), oferind un cadru favorabil studiului și impulsivînd inițiativa și creativitatea. Lecția este înviorată și animată cu ajutorul metodei jocului și se formează aptitudinile. Jocul didactic trebuie văzut ca o "*activitate serioasă, care sprijină, în mod fericit, înțelegerea problemelor, fixarea și modelarea unor deprinderi durabile, împlinirea personalității. În joc, copilul contribuie la îndeplinirea sarcinii, realizînd o învățare autentică, participativă*" (4). În timpul jocului didactic elevul este imperios necesar să își dea seama că se află într-o situație de învățare și că trebuie să beneficieze de informația furnizată de joc sau prelucrată prin intermediul acestuia. Jocul didactic se încadrează în categoria jocurilor cu reguli și poate fi definit prin obligativitatea respectării regulilor care precizează căile ce trebuie urmate de elevi în desfășurarea acțiunii ludice. Cu ajutorul jocului didactic cunoștințele elevilor se consolidează, se sintetizează și îmbogățesc și pot fi valorificate în contexte noi, inedite. Elementele constitutive ale jocului didactic sunt următoarele: scopul jocului, conținutul jocului, sarcina didactică, regulile jocului și elementele de joc. Jocul didactic îmbină funcții și sarcini de învățare cu forma plăcută și atractivă a jocului și mobilizează energiile naturale ale participanților, declanșază stări psihice specifice. Jocurile didactice solicită intelectul copiilor pentru a rezolva unele sarcini în mod individual. Cu ajutorul jocului didactic învățarea devine mai interesantă, mai atractivă, mai plăcută și pune mai ușor în evidență calități nebănuite ale celor ce învață. Fiecare joc didactic îmbină unitar momentul instructiv și exercițiul cu cel distractiv. O caracteristică esențială constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea cunoștințelor și exersarea priceperilor și deprinderilor formate în contextul altor activități plăcute. Cu ajutorul jocului didactic în cadrul lecțiilor de istorie se dezvoltă spiritul de observație și se concentrează atenția elevului, contribuind la formarea unor deprinderi de muncă independentă. În cazul în care jocurile didactice vin în completarea lecției acestea pot fi grupate după obiectivele urmărite, sunt folosite în cadrul tuturor ariilor curriculare și după tipul lecției, sunt folosite ca mijloc de predare, asimilare, consolidare, sistematizare și recapitulare a cunoștințelor. Prin intermediul jocului didactic se formează competențele sociale și de comunicare și se dezvoltă inventivitatea, flexibilitatea gândirii, spiritul de cooperare și de echipă. Jocul poate deveni atât o

metodă didactică de instruire, cât și un procedeu didactic în cazul demonstrării unei caracteristici a lecției de istorie. În realizarea jocului didactic trebuie urmărite câteva etape: *introducerea în joc; executarea jocului; complicarea jocului și încheierea jocului*. Jocul didactic nu poate fi desfășurat la întâmplare, că trebuie să urmărească îndeplinirea mai multor condiții *sine qua non*: scopul și sarcinile lecției; pregătirea lui din timp de către profesor, varietate, îmbinarea formei de divertisment cu cea de învățare, folosirea lui în momentele în care elevii dau semne de oboseală, antrenarea elevilor în activitate de joc, să nu afecteze timpul alocat lecției, indicarea unor sarcini didactice diferențiate în vederea rămânării în urmă la învățătură, etc.

În cadrul lecțiilor de istorie, jocul are un rol important în evocarea și consolidarea noțiunilor, a conceptelor și conținuturilor. Jocurile didactice sunt pregătite de profesorul de istorie înainte de lecție, în funcție de conținuturi și de interesul elevilor. În activitatea de predare-învățare a istoriei sunt cunoscute mai multe tipuri de jocuri didactice: jocul denumirilor istorice, noțiunilor și conceptelor, concursul cu întrebări pe teme istorice, concursul de tip *Robingo* sau "*Cine știe, câștigă!*", jocuri cu harta mută pentru localizarea unor orașe, imperii sau regate, etc. (5). *Jocul noțiunilor istorice* se desfășoară sub forma unor bilețele pe care profesorul notează diferite noțiuni istorice ("*neolitic*", "*faraon*", "*papyrus*", "*război*", "*răscoală*", "*armistițiu*", "*politeist*", "*troc*", "*imperiu*", "*satrapie*", etc), evenimente istorice (*războiul peloponesiac*, *războaiele medice*, *revoluția neolitică*, *revoluție agrară*, etc.) pe care dorește ca elevii să și le amintească. Elevii sunt solicitați să extragă câte un bilețel și să explice, să definească pe scurt noțiunile și evenimentele istorice înscrise, după care explică cu voce tare răspunsul corect. Profesorul apreciază răspunsul corect, iar ceilalți elevi, după ce au definit noțiunea istorică, compară propria lor definiție cu cea a elevului care a extras respectivul bilețel. Jocul noțiunilor istorice se poate organiza și pe echipe. Prima echipă formulează definițiile noțiunilor istorice, iar a doua trebuie să indice denumirea noțiunilor istorice (Prima echipă formulează definiția următoare "*suspendare temporară a acțiunilor militare în urma unui acord între părțile beligerante*,, în timp ce cea de-a doua echipă trebuie să indice răspunsul corect "*armistițiul*"). A doua echipă primește un puncte pentru fiecare răspuns corect, iar în cazul în care echipa a doua indică un răspuns greșit punctul trece la prima echipă. Echipa cu cel mai mare punctaj este declarată câștigătoare. În cazul jocului noțiunilor istorice pe echipe se formează diverse competențe sociale: de întraajutorare intragrupală, de sprijin reciproc, de comunicare dar și de competitivitate intergrupală. *Jocul de tip Robingo* sau "*Cine știe, câștigă!*" se desfășoară sub forma unor concursuri pe baza unor întrebări care reprezintă ca răspuns un singur cuvânt, un timp istoric sau o sintagmă. Enunțurile sunt adresate întregii clase de elevi, elevii care știu ridică primii mâna și sunt puși să răspundă. În cazul în care greșesc răspunsul, un alt elev va da răspunsul corect (*Cum se numea conducătorul Egiptului antic?* Răspuns: *faraon*; *Care este anul fondării Romei antice?* Răspuns: *753 î. Hr.*; *Cum se numește trecerea de la producția manufacturieră la producția de fabrică?* Răspuns: *revoluția industrială*).

Având în vedere că elevii din zilele noastre sunt atrași tot mai mult de internet, tabletă și smartphone (generația Touchscreen) se pot utiliza jocuri didactice: "Tânărul istoric" (<https://learningapps.org/display?v=pr1eybe7k16>) sau Aplicația Kahoot (<https://kahoot.it/>). Aceste aplicații permit elevilor să fie mai active și autonomi în procesul de învățare sau de recapitulare și fixare a cunoștințelor istorice, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă (6). Utilizarea acestor jocuri didactice cu ajutorul aplicațiilor informatice prezintă numeroase avantaje: obiectivitate în evaluarea rezultatelor, feed-back imediat pentru profesor și elev, reducerea factorului de stress, centralizarea și stocarea rezultatelor, diversificarea modalităților de evaluare, interactivitate, dezvoltarea perspicacității, atenției, distributivității și creativității, la nivelul cadrelor didactice este observabilă îmbunătățirea calității activității instructive-educative iar la nivelul elevilor sunt observabile dezvoltarea competențelor sociale legate de dezvoltarea autocontrolului, a înțelegerii reciproce și a încrederii în sine, binînțeles pe lângă dezvoltarea competențelor digitale. *Evocarea prin joc a unor itinerarii istorice* se desfășoară sub forma tragerii la sorți sau la indicațiile profesorului, primesc un traseu. Fiecare elev prezintă localitățile istorice, evenimentele legate de acestea care sunt notate pe hartă.

Jocul de rol sau/ și *învățarea dramatizată* este o metodă de simulare a realității, un exercițiu intelectual, a cărui semnificație se apropie de sensul expresiilor *games for learning* sau *education games*. Jocul de rol (*role play*) este o metodă care oferă elevilor variate posibilități de a demonstra ceea ce știu, dar mai ales, ceea ce pot să facă ducând la formarea de priceperi și deprinderi. Jocul de rol constă în simularea unei situații în care elevul este pus să îndeplinească anumite operații, să ia anumite atitudini și să-și asume răspunderi, să rezolve probleme. Aplicarea acestei metode didactice presupune o bună cunoaștere a particularităților de vârstă ale elevilor și presupune stabilirea pașilor necesari în exercitarea rolurilor asumate (7). Prin punerea în scenă a unor secvențe din realitatea istorică există avantajul conștientizării de către elev a unor trăiri, gânduri și căutarea unor soluții în rezolvarea problemelor, dezvoltarea comunicării și a cooperării, a participării la lucru în echipă, a creativității, empatiei și inițiativei și nu în ultimul rând a formării competențelor sociale. În realizarea jocului de rol elevii apelează la alte metode, precum: problematizarea, studiul de caz, dezbaterea, comparația, etc. Jocurile de rol sunt de două tipuri: *jocuri cu caracter general* (a. *jocul de competiție*; b. *jocul de arbitraj*; c. *jocul de decizie*; d. *jocul de reprezentare a structurilor*) și *jocuri cu caracter specific*. *Jocul de competiție* presupune valorificarea de către profesor a potențialului mai multor elevi din cadrul unei echipe, participarea tuturor membrilor acesteia, diversificarea sarcinilor didactice, a materialelor didactice folosite: fragmente de melodii, secvențe din filme artistice, simple întrebări de cunoaștere, portrete, imagini etc. Clasa este împărțită în două sau în mai multe grupuri, se anunță regulile jocului (obligatorii pentru toți) și timpul alocat. În cadrul unei activități didactice elevii audiază două strofe din cântecul "Treceți batalioane române, Carpații/ La arme cu frunze și flori/ V-așteaptă izbânda, v-așteaptă și frații/ Cu inima la trecători.

Ardealul, Ardealul, Ardealul ne cheamă/ Nădejdea e numai la noi Sărută-ți copile părinții și frații/ Și-apoi să mergem la război” și primesc ca sarcină de lucru: Unde, când și cu ce ocazie a fost interpretat acest cântec? Sau se afișează cu ajutorul videoproiectorului tabloul lui Nicolae Grigorescu ”*Atacul de la Smârdan*” și elevii primesc drept sarcină de lucru: Identificați evenimentul istoric ilustrat în tabloul lui Grigorescu. *Jocul de arbitraj* urmărește soluționarea unui conflict dintre două persoane sau grupuri și angajează: părțile aflate în conflict, arbitri, experți. Utilizat în cadrul lecțiilor de istorie, jocul de arbitraj necesită folosirea de surse istorice, documente, analiza critică a unor evenimente (cine a scris, cu ce intenție, ce atitudine are față de evenimentele descrise), de a-și forma atitudinilor, de a a-și susține punctul de vedere în “instanță”. De exemplu: *Sala de judecată a istoriei*: se analizează Actul de la 23 august 1944- mai mulți elevi interpretează diverse roluri: regele Mihai I, mareșalul Ion Antonescu, ministrul de externe Mihai Antonescu, lideri ai partidelor politice: Iuliu Maniu, Constantin I. C. Brătianu, Titel Petrescu, Lucrețiu Pătrășcanu, Emil Bodnăraș. Clasa de elevi este împărțită în două grupe: o grupă a acuzării, reprezentată de procurori și o grupă a apărării reprezentată de avocații apărării. Fiecare echipă aduce argumente sau contraargumente în analiza atitudinilor fiecărui personaj interpretat de elevi implicat în Actul de la 23 august 1944. După repartizarea rolurilor sunt anunțate regulile jocului, profesorul moderează activitatea, iar ceilalți elevi formează curtea de jurați. Fiecare echipă își susține pledoariile lor folosind documentele istorice, iar jurații vor discuta public și vor “*da dreptate*” celui care a fost mai convingătoare, motivându-și decizia. Jocul necesită o pregătire prealabilă a spațiului, a materialelor etc. *Jocul de decizie* simulează o confruntare cu o situație decizională de maximă importanță. Elevii trebuie să “*intre în pielea*” personajului distribuit și să ia deciziile corespunzătoare. În acest caz, elevii trebuie să trăiască evenimentele petrecute în timpul personajelor jucate, să ia decizii uneori contradictorii. să le schimbe, să se îndoiască de ele, ca și personajele lor reale din trecut. De exemplu: Profesorul va juca rolul regelui Carol I care a trebuit să accepte adoptarea neutralității României față de conflictul mondial declanșat între Germania și Austro-Ungaria, pe o parte și Antanta (Franța, Marea Britanie și Rusia), pe de altă parte, în ciuda existenței unui tratat de alianță semnat de România cu Tripla Alianță (Germania, Austro-Ungaria și Italia) în 1883 și a originii germane a suveranului român. Elevii împărțiți în două echipe: antantofilii în frunte cu Ionel Brătianu și Take Ionescu și germanofilii în frunte cu Petre P. Carp, care au analizat în Consiliul de Coroană poziția România față de conflictul declanșat. Fiecare echipă își va susține *decizia* adoptată pe baza documentelor istorice motivând susținerea neutralității sau participarea la război în virtutea respectării tratatului încheiat. *Jocul de reprezentare* a structurilor se aseamănă cu jocul decizional prin faptul că surprinde ierarhia socială. În cazul acestuia, se prezintă modalitatea de funcționare a unei instituții. De exemplu Se vizionează secvențe din filmul ”Burebista”, apoi elevii aleg regele, marele preot Deceneu, aristocrația („*tarabostes*”), populația de rând („*comati*”), sclavi, etc., își pregătesc discursul (în mod individual) și

improvizează debaterile purtate de marele rege Burebista și sfătuitotii săi cu privire conflictul civil de la Roma dintre Pompei și Cezar.

Folosirea metodei *jocului* în cadrul lecțiilor de istorie contribuie la formarea de competențe sociale, la dezvoltarea inițiativiei, a lucrului în echipă, la activizarea elevilor și a motivației intrinseci față de studiul istoriei.

Note bibliografice:

1. Recomandarea 2006/962/CE privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=LEGISSUM%3Ac11090>
2. Ion Botgros, Ludmila Franțuzan, Dumitru Guțuleac, *Jocul didactic – metodă de eficientizare a procesului de cunoaștere la lecțiile de fizică*, p. 84 în Pro...Didactica...
3. Gheorghe Lobonț, D. Z. Mateescu, D. Mateescu (coordonatori), *Tradiții ale învățământului românesc*, Editura Hiperboreea, Turda, 2005, p. 140-143.
4. Eugenia Negru, *Valorificarea jocului de rol în învățarea-predarea istoriei în clasa a IV-a în "DidacticaPro..."*, nr 4-5, Centrul Educațional Pro Didactica, Chișinău, 2010, p. 89.
5. Ștefan Păun, *Didactica istoriei*, Editura Corint, București, 2007, p. 161.
6. Luisse Tania Crăciun Bucurică, *Utilizarea aplicației digitale „KAHOOT” în lecții în "New Projects"*, mai 2017, <http://revista.newprojects.org/?p=1033>
7. Beatrice-Adelaida Batista, *Jocul de rol*, în "Studii și articole de istorie", LXXI, Editura Publistar, București, 2006, p. 64

DEVELOPMENT OF SOCIAL CHILDREN 'S COMPETENCES

Primary school teacher Colgiu Florentina - Cindești Gymnasium School – Buzău - Romania

Socio-emotional education has often been viewed with skepticism, being considered beyond the major objectives of schooling. The arguments behind this skeptical attitude highlight the need for teachers to focus their efforts on academic performance, as time is limited and insufficient to address other issues, such as social skills, despite their merit.

The social behaviors of children are mostly acquired through their modeling and explicit learning, with the support of parents and teachers. What is modeling? The child observes adult behavior and imitates it. Which means that when we propose to teach children the social and emotional abilities that represent the autonomous and balanced life skills, it is necessary to offer them as our model our own behavior as our parents and ourselves as educators, teachers . Children learn from what we do, adults, and what we teach them to do.

Our behavior as parents, as teachers or educators, will be reflected in the social behaviors of children, how they solve social problems and manage their own emotions. The message is simple: when

we want to support children to develop their social and emotional skills, we start by paying attention to our own behavior. What are the social behaviors that we encourage, how do we manage our own emotions? What are our beliefs about emotions and basic social behaviors such as empathy, cooperation, problem solving, negotiation? How do we react when we are angry or sad? What does the children learn from our own reactions?

Social and emotional skills are important resources that we aim to develop in children to ensure their adaptation to life. Skills are exercised within the relationships the child establishes with the significant person in his or her life. The behaviors of adults, parents and educators are the main context in which to learn social and emotional skills. Our cognitive responses (what we think), emotional (what we feel) and behavioral (how we react) shape children's attitudes and behaviors.

Let's take, for example, the study of one of the basic social skills, namely empathy. Recent studies indicate that empathy, as the essential social ability of children, is a skill influenced by the behavior of parents and educators. Empathy can be defined as follows:

- The ability to manage your own emotions;
- The ability to become aware of one's own emotions and of others;
- The ability to look at a situation from the perspective of the other.

The way in which parents and educators behave, explains the child's social behavior that he follows.

Socializing pupils through the game

In the generally accepted assertion, socialization means the assimilation of social experience (knowledge, norms, roles, ideals), the formation of productive, organizational capacities, conceptions, opinions, personality traits, social intelligence, development of values, needs, motives and personal or collective aspirations.

Socialization includes both motoring and enrichment of cognitive content, affective modeling and, in general, the broad acceptance of human experience. The language, the logical-formal operations, the knowledge and the practical ways of acting, the rules of behavior are all within its sphere.

Socialization is not limited to social learning, which is one of its basic mechanisms, alongside social influence, social control, social pressure and social creativity. However, social learning is, to a large extent, responsible for the formation of the psychosocial level of social conscience

In psychology, the socialization process is seen as an essential aspect of personality development. Within her, the issue of socialization has been highlighted in particular since the twentieth century, the research being driven by Freud's theories. Significant personalities, such as Mead, Wallon, Vítgotski, Piaget, have been involved in their work on aspects of socializing the child. Mead's research has highlighted the role of human interactions, language and attitudes, in the formation of the "ego". He

considers that role-learning, when the child identifies itself with a certain social status, with its goals and norms, attitudes and expectations, is the most important condition for the formation of the "ego".

Vitgotski (1971) points out that socialization is a permanent confrontation of the child with his social environment, in which he teaches his language, thus reaching out to socializing his thoughts and ideas. He introduced into psychology the concept of "social development situation", including in its sphere the combined effects of internal and external agents of development. This "situation" is characteristic of each stage, defining the special dynamics of mental development in a given period. Piaget (1970) emphasizes the role of knowing the psycho-hereditary heritage in evaluating the results obtained and the expected ones in the process of socializing the individual, because, due to the hereditary characteristics of the child, "the process of socialization does not reduce itself to fixing certain fingerprints on a rag tabula .

Social psychology, as an interdisciplinary science, refers to socialization in the dynamics of the two factors: the social environment and the individual, showing that social learning takes place under the influence of the social environment, but that this environment is part of the individual himself, who is so socialized, and socializing agent. As a result, both social learning and its content, such as imitation, identification, role-learning, the formation of internal control processes, self-image, the modeling of interpersonal relationships-aggression, sympathy, addiction, as well as the social structures in which these phenomena occur.

The mechanisms of the social learning process, such as imitation, identification, role-learning, self-image formation, self-control processes, sympathetic conditions, addiction, were studied by psychologists and sociopsychologists such as Logan, Olmsted, Schwartz, Stevens, Maccoby and D. Cambell. The investigations to date on the socialization process have drawn attention to the priority of interpersonal relationships among ways of influencing the child's psychological development.

The first interpersonal contacts of the children were closely followed. In this sense, Chateau (1970) shows that, immediately after birth, the child becomes "a personality" in social existence, has a name and a role, a civic existence. The period up to 2-3 years, when the child himself can become aware of his existence and position in the immediate social environment, is defined by the author by the term "humanization" as opposed to later socialization. The study of a large number of pre-school and small school pupils led Năstăsescu-Cruceru (1980) to the detachment of three kinds of interpersonal relationships at this age: strictly personal relations (based on sympathy-antipathy), appreciative working relationships and interpersonal relations . The installation and branching of such links between children is the most social aspect of the small school period. They often leave a mark on the success of social integration of the individual. From this point of view, pre-school and school education must provide all means and ways to facilitate the integration of children into groups of congregants, to develop their sociability, creating favorable conditions for the construction of a network of inter-children links.

Research to date has highlighted the importance of the group of conquerors, which, at a certain stage, becomes indispensable to the child for his social apprenticeship. Only in a group is the child able to compare, assess his / her capacities and limits, form his / her own more objective image, important prerequisites for his / her subsequent placement in new groups and, in general, in society.

Underlining the importance of social development of the child, psychopedagogy studies also mention some ambiguities that persist in the notional field itself, as well as insufficient deepening through concrete research into the social development of the child. Simplifying, one can say that in childhood, social development is equivalent to socialization. This interpretation does not fit the unanimous views of psychologists. Thus, Wallon (1959, according to Gugiuman and Curcan, 1999) considers that the whole way to relate to others, even the forms of emotional communication, is a social behavior, and Chateau (1970) considers socialization to be inappropriate because childhood does not correspond to integration in the society of a "pre-social beings". On the other hand, Piaget does not consider social behavior of the child in relation to another, unless the relationship reaches a degree of reciprocity, which implies a distance between one child and another. However, regardless of psychological school, the voices of specialists constantly claim that in all motric, cognitive, affective areas, the progressive purchases of the child are mediated through relationship with one another.

Hurtig (1974, after Gugiuman and Curcan, 1999), deepening Piaget's ideas, underlines the role of verbal communication in the social development of the child, moving from monologue to collective monologue, then dialogue or true multidirectional communication mediated by game. Even the play activity is initially solitary, and only after the children have been able to overcome the "parallel games" phase, starting to communicate and associate, realizing genuine social relationships.

This dynamics is illustrated by Piaget through the steps taken by the child's moral judgment. Thus, the child proceeds from a moral realism, in which the adult's judgment represents the absolute (but external) value, progressively enters the values and builds a personal system that signifies access to moral autonomy, being an aspect of autonomy, supports social development. The progress of autonomy is a solid measure of adaptation to the social environment. Autonomy and social adaptation are complementary. Autonomy means differentiation, and adaptation means compliance to the social environment. Interpreted in correlation, it follows that integration goes through adaptation to reality, an adaptation that can not be achieved beyond the autonomy that the child gains during the learning of the roles and statuses that mark at each age both the initiatives and the limits . This form of learning is identified with what Paul Muresan (1980) calls the "social learning process" by which individual and collective behaviors of a cognitive, affective, moral, professional and social nature are acquired and developed and which is not confused with socialization, being one of its mechanisms.

Studying the stages of development has outlined the arguments that all children are going through a normal social development process that is not entirely dependent on the living environment in which

they grow. Thus, the anxiety of unknown people in the first year of life is not the result of a wrong education, but the natural consequence of the child's awareness of his relationship with the known adults around him.

The small school institution marks an important change, requiring the child new relationships with adults and other children of near age. Every child has to learn "life in common", learn the "equality" of how he is treated by the adult, learn to co-operate, acquire a relative autonomy, and relate to another.

Through the variety and nature of the activities proposed to the child, the school institution contributes to the child's adaptation and socialization. In order to stimulate the social development of the child, namely the skills of association and cooperation, dramatic games play a special role. These games intensify the maturation of children even more so they are closer to real life. Real-life real-life games announce the adult roles of the future. Thus, games such as "Family," "Doctor," "Shop," help children to clarify their images of the world they belong to. The roles interpreted suggest their social skills, introduce them into the real social atmosphere. In order to achieve its purpose, the teacher must help the children organize the class so as to suggest the environment of each activity.

Children's fantasy can be encouraged by promoting imaginative games. Thus, through miniatures, children can imagine real figures. In the "Soldiers" game, the use of plastic soldiers allows imagination of various game strategies, as miniaturization allows them to play "Farm".

By offering the possibility to improvise, dramatic games develop the child both socially and emotionally. In stimulating the child's social development, together with dramatic games, imaginative games or spontaneous play, particularly useful are stories and stories read and discussed with children, books with social life images, picture stories, and albums of children's work. Regardless of the central focus of an activity, the school setting is an environment of excellence, social. The organization of expressive activities for the development of social behavior essentially aims at accelerating its formation. However, this training is conditioned by how the teacher will know how to control the behavior, and that control: focusing children's attention on desirable behaviors, redirecting negative behaviors - such as hostility, aggression, irritation - towards positive behavior, the warmth of the voice and the form addressing, diminishing the child's negative feelings, as jealousy or frustration, through his positive programming, through approval, encouragement, stimulation, and collective emulation.

Speaking of the aspirations of post-modernity education, Gough (2001) specifies that it is necessary to recognize and stimulate the development of cognitive constructs whose origin is in the social sphere, interested in their socio-genetic process. She argues that a (post) modern science education is needed, one that is democratic and recognizes the social constructs and the multicultural nature of science in its global context, and that it also needs a pedagogy that draws attention to the direct process in which knowledge is produced and recognized, in which the agents of knowledge are concrete, visible and socially placed.

Given the fact that an optimal education is not one that cultivates its qualities, how can the didactic framework achieve in its class an increase in social development in the students it guides? Considering its role as facilitator of knowledge, the goal of the teacher is to teach students how to think. He must undo their thoughts, awaken their curiosity, ignite their minds, because man does not become, he is perfect.

Second, because the social marking of tasks and situations has proved effective, it is good to recommend using it. For this, it is indispensable to propose tasks and situations whose presentation refers to social needs or social knowledge familiar to the learner.

The tasks proposed to students should have a playful color, be attractive and stimulate creativity. In support of this goal, Negreț-Dobridor (2001) points out that play and creation are our deepest sense. Playful learning and creative learning seem to be the real human forms of learning and work, and learning to learn has effects that seem incredible only because learning through the law of minimal effort has become the most common, most common learning.

Bibliography:

Arslan, E., Durmuşoğlu-Saltali, N, Yilmaz, H. (2011). Social skills and emotional and behavioral traits of preschool children. *Social Behavior and Personality* 39 (9), 2011

Bernard, M.E. The relationship of young children's social-emotional and behavioral traits of preschool children. *Social Behavior and Personality* 39 (p 1281-1288), 2004

Dumitrașcu, D. Child Socialization - a Faith. In *Primary Education* 1-2 (p 193-194), 2005

Gough, A. Pedagogies of science (in) formed by global perspectives: encouraging strong objectivity in the classroom. In Weaver J., Appelbaum P., Morris M. (Eds.), *Post (modern) science (education): propositions and alternative paths* (p 275-300), Peter Lang, New York, 2001

Gugiuman, A., Curcan, C. Stimulation of social development of the child. In *Preschool Education* 3-4 (11-16), 1999

Mureșan, P. Social learning. Technical Publishing House, Bucharest, 1980

Năstăsescu-Cruceru, Ș. Socializing children through the game. In *Preschool Education* 1-2 (p 4-7), 1980

Negreț-Dobridor, I. Acceleration of psychogenesis. The power of education on human nature. Aramis Publishing House, Bucharest, 2001

Piaget, J. *Moral Judgment in the Child*. Didactic and Pedagogical Publishing House, Bucharest, 1980

Teodorescu, R. Socializing the child through the game. In *Preschool Education* 1-2 (p 17-23), 1999

Tucicov-Bogdan, A. *General Psychology and Social Psychology*. Didactic and Pedagogical Publishing House, Bucharest, 1973

Vîgotski, L.S. *Selected psychological works*. Didactic and Pedagogical Publishing House, Bucharest, 1971

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE COPIILOR

Prof. Inv.primar Colgiu Florentina - Școala Gimnaziala Cîndești, Buzău - România

Educația socio-emoțională a fost adesea privită cu scepticism, fiind considerată în afara obiectivelor majore ale activității școlare. Argumentele pe care se sprijină această atitudine sceptică scot în evidență nevoia cadrelor didactice de a-și concentra efortul pe performanțele academice, deoarece timpul este limitat și insuficient pentru a se adresa altor probleme, cum ar fi competențele sociale, în pofida meritului lor.

Comportamentele sociale ale copiilor se dobândesc, în cea mai mare măsură, prin modelare și învățare explicită a acestora, cu sprijinul părinților și al profesorilor. Ce înseamnă modelare? Copilul observă comportamentul adulților și îl imită. Ceea ce înseamnă că, atunci când ne propunem să îi învățăm pe copii abilitățile sociale și emoționale, care reprezintă abilitățile de viață autonomă și echilibrată, este necesar să le oferim ca model propriul nostru comportament, al nostru ca părinți și al nostru ca educatori, profesori. Copiii învață din ceea ce facem noi, adulții, și din ceea ce îi învățăm să facă.

Comportamentul nostru ca și părinți, ca și profesori sau educatori se va reflecta în comportamentele sociale ale copiilor, modul în care aceștia rezolvă problemele sociale și își gestionează propriile emoții. Mesajul este simplu: când ne propunem să îi sprijinim pe copii să își dezvolte competențele sociale și emoționale, începem prin a fi atenți la propriul nostru comportament. Care sunt comportamentele sociale pe care le încurajăm, cum ne gestionăm propriile noastre emoții? Care sunt convingerile noastre despre emoții și comportamentele sociale de bază, cum ar fi empatia, cooperarea, rezolvarea de probleme, negocierea? Cum reacționăm atunci când suntem furioși sau triști? Ce învață copiii din propriile noastre reacții?

Abilitățile sociale și emoționale reprezintă resurse importante pe care urmărim să le dezvoltăm la copii, pentru a le asigura adaptarea la viață. Abilitățile se exersează în cadrul relațiilor pe care copilul le stabilește cu persoanele semnificative din viața sa. Comportamentele adulților, părinți și educatori, reprezintă principalul context de învățare a abilităților sociale și emoționale. Reacțiile noastre cognitive (ce gândim), emoționale (ce simțim) și comportamentale (cum reacționăm) modelează atitudinile și comportamentele copiilor.

Să luăm, de exemplu, studiul uneia dintre abilitățile sociale de bază, și anume empatia. Studii recente ne indică faptul că empatia, ca abilitate socială esențială a copiilor, este o abilitate influențată de comportamentul părinților și al educatorilor. Empatia poate fi definită astfel:

- abilitatea de a-ți gestiona propriile emoții;
- abilitatea de a conștientiza propriile emoții și ale celorlalți;
- abilitatea de a privi o situație din perspectiva celuilalt.

Felul în care se comportă părinții și educatorii, explică comportamentul social al copilului, pe care acesta îl urmează.

Socializarea elevilor prin joc

În aserțiunea general acceptată, socializarea înseamnă asimilarea experienței sociale (cunoștințe, norme, roluri, idealuri), formarea capacităților acționale (productive, organizatorice, etc.), a concepțiilor, opiniilor, a trăsăturilor de personalitate, a inteligenței sociale, dezvoltarea valorilor, trebuințelor, motivelor și a aspirațiilor personale sau colective.

Socializarea include atât organizarea motrică, cât și îmbogățirea conținuturilor cognitive, modelarea afectivă și, în general, însușirea largă a experienței umane. Limbajul, operațiile logico-formale, cunoștințele și modalitățile practice de acționare, normele de comportament sunt toate cuprinse în sfera acesteia.

Socializarea nu se reduce la învățarea socială, care reprezintă unul din mecanismele de bază ale acesteia, alături de influența socială, controlul social, presiunea socială și creativitatea socială. Învățarea socială însă, este, în cea mai mare măsură, responsabilă de formarea nivelului psihosocial al conștiinței sociale.

În psihologie, procesul de socializare este privit ca un aspect esențial al dezvoltării personalității. În cadrul ei, problema socializării s-a evidențiat, în special, începând cu anii douăzeci, cercetările fiind impulsionate de teoriile lui Freud. Personalități marcante, ca Mead, Wallon, Vîgotski, Piaget, s-au ocupat, în lucrările lor, de aspectele socializării copilului. Cercetările lui Mead au scos în evidență rolul interacțiunilor umane, al limbajului și al luărilor de atitudine, în formarea „eului”. El consideră că însușirea de roluri, atunci când copilul se identifică cu un anumit status social, cu țeluri și norme, atitudini și așteptări aferente acestuia, constituie condiția cea mai importantă pentru formarea „eului”.

Vîgotski (1971) scoate în evidență faptul că socializarea este o permanentă confruntare a copilului cu mediul său social, în care el învață limba, ajungând astfel la socializarea gândurilor și ideilor sale. El a introdus în psihologie conceptul de „situație socială a dezvoltării”, incluzând în sfera acesteia efectele conjugate ale agenților interni și externi ai dezvoltării. „Situația” respectivă este caracteristică fiecărei etape, definind dinamica specială a dezvoltării psihice într-o anumită perioadă. Piaget (1970) accentuează rolul cunoașterii patrimoniului psiho-ereditar în evaluarea rezultatelor obținute și a celor scontate, în procesul de socializare a individului, deoarece, datorită caracteristicilor ereditare ale copilului, „procesul socializării nu se reduce la a fixa anumite amprente pe o tabula rasa.

Psihologia socială, ca știință interdisciplinară, privește socializarea în dinamica celor doi factori: mediu social și individ, arătând că învățarea socială se petrece sub influența ambianței sociale, dar că din această ambianță face parte însuși individul, care este în acest fel atât socializat, cât și agent socializant. Drept urmare, sunt studiate în acest cadru, atât învățarea socială și conținutul ei, ca imitația, identificarea, învățare de roluri, formarea unor procese de control interior, a imaginii de sine, modelarea unor relații

interpersonale-agresivitate, simpatie, dependență, cât și structurile sociale în care se petrec aceste fenomene.

Mecanismele procesului de „învățare socială”, ca imitația, identificarea, învățarea de roluri, formarea imaginii de sine, a proceselor de autocontrol, condițiile de apariție a simpatiei, a dependenței, au fost studiate de psihologi și sociopsihologi ca Logan, Olmsted, Rosner, Schwartz, Stevens, Maccoby și D. Cambell. Investigațiile de până în prezent, privind procesul de socializare, au atras atenția asupra priorității raporturilor interpersonale printre modalitățile de influențare a dezvoltării psihice a copilului.

S-a urmărit îndeaproape instaurarea primelor contacte interpersonale ale copiilor. În acest sens, Chateau (1970) arată că, imediat după naștere, copilul devine „o personalitate” în existența socială, are un nume și un rol, o existență civică. Perioada până la 2-3 ani, când copilul însuși poate lua cunoștință de existența și poziția sa în mediul social imediat, este definită de către autor prin termenul de „umanizare”, spre deosebire de „socializarea” de mai târziu. Studiarea unui număr mare de preșcolari și școlari mici a condus-o pe Năstăsescu-Cruceru (1980) la desprinderea a trei feluri de raporturi interpersonale la această vârstă: relații strict personale (bazate pe simpatie-antipatie), relații de lucru și relații interpersonale apreciative. Instalarea și ramificarea unor astfel de legături între copii constituie aspectul cel mai pregnant, din punct de vedere social, al perioadei școlare mici. Acestea își lasă deseori amprenta asupra reușitei integrării sociale a individului. Din acest considerent, educația preșcolară și școlară trebuie să asigure toate mijloacele și căile de a facilita integrarea copiilor în grupuri de covârșnici, să le dezvolte sociabilitatea, creând condiții favorabile contruirii unei rețele de legături inter-copii. Cercetările de până în prezent au evidențiat importanța grupului de covârșnici, care la o anumită treaptă, devine indispensabil copilului, pentru ucenicia sa socială. Numai în grup, copilul are posibilitatea să se compare, să își evalueze capacitățile și limitele, să își formeze imaginea de sine, mai obiectivă, premize importante în încadrarea sa ulterioară în noi grupuri și, în general, în societate.

Subliniind importanța dezvoltării sociale a copilului, studiile de psihopedagogie menționează, în același timp, unele ambiguități care persistă în însuși domeniul noțional, cât și insuficiența aprofundării prin cercetări concrete a dezvoltării sociale a copilului. Simplificând, se poate spune că, în copilărie, dezvoltarea socială este echivalentă cu socializarea. Această interpretare nu întrunește părerile unanime ale psihologilor. Astfel, Wallon (1959; după Gugiuman și Curcan, 1999) consideră că întregul mod de a relaționa cu ceilalți, chiar și formele comunicării emoționale, reprezintă un comportament social, iar Chateau (1970) consideră impropriu termenul de socializare, deoarece copilăria nu corespunde integrării în societate a unei „ființe dinainte asociate”. Pe de altă parte, Piaget nu consideră social comportamentul copilului în relație cu altul, decât atunci când relația atinge un grad de reciprocitate, ceea ce implică o distanță între un copil și altul. Însă, indiferent de școala psihologică, vocile specialiștilor susțin constant că, în toate domeniile-motric, cognitiv, afectiv- achizițiile progresive ale copilului sunt mediate prin raportul relațional cu altul.

Hurtig (1974; după Gugiuman și Curcan, 1999), aprofundând ideile lui Piaget, subliniază rolul comunicării verbale în dezvoltarea socială a copilului, care trece de la faza de monolog la monolog colectiv, apoi la dialog sau la o veritabilă comunicare multidirecțională, mediată de joc. Chiar și activitatea ludică este, la început, solitară și numai după ce copiii au putut depăși faza „jocurilor paralele”, începând să comunice și să se asocieze, realizează veritabilele raporturi sociale. Această dinamică este ilustrată de Piaget prin etapele parcurse de judecata morală a copilului. Astfel, copilul pleacă de la un realism moral, în care judecata adultului reprezintă valoarea absolută (dar exterioară), interiorizează progresiv valorile și își construiește un sistem personal care semnifică accesul la autonomia morală, care fiind un aspect al autonomiei, susține dezvoltarea socială. Progresele autonomiei sunt măsuri solidare de adaptare la mediul social. Autonomia și adaptarea socială sunt complementare. Autonomia semnifică diferențieri, iar adaptarea semnifică conformarea la mediul social. Interpretate în corelație, rezultă că integrarea trece prin adaptarea la realitate, adaptare ce nu se poate realiza în afara unei autonomii pe care copilul o câștigă pe parcursul învățării rolurilor și status-urilor care îi marchează, la fiecare vârstă, atât inițiativele, cât și limitele. Această formă de învățare se identifică cu ceea ce Pavel Mureșan (1980) numește „procesul învățării sociale”, prin care sunt achiziționate și dezvoltate comportamentele individuale și colective de natură cognitivă, afectivă, morală, profesională și socială și care nu se confundă cu socializarea, fiind unul din mecanismele acesteia.

Studierea etapelor dezvoltării a conturat argumente conform cărora toți copiii trec printr-un proces normal de dezvoltare socială, care nu este în totalitate dependent de mediul de viață în care aceștia cresc. Astfel, anxietatea față de persoanele necunoscute, în primul an de viață, nu este rezultatul unei educații greșite, ci consecința firească a conștientizării de către copil a relației sale cu adulții cunoscuți din preajma sa

Instituția școlară mică marchează o schimbare importantă, impunând copilului relații noi cu adulții și cu alți copii de vârstă apropiată. Fiecare copil trebuie să învețe „viața în comun”, să învețe „egalitatea” modului în care este tratat de adult, să învețe să coopereze, să dobândească o relativă autonomie și să se raporteze la altul.

Prin varietatea și natura activităților propuse copilului, instituția școlară contribuie la adaptarea și socializarea copilului. Pentru stimularea dezvoltării sociale a copilului, mai precis abilităților de relaționare și cooperare, un aport deosebit îl au jocurile dramatice. Aceste jocuri intensifică maturizarea copiilor cu atât mai mult cu cât ele sunt mai apropiate de viața reală. Jocurile cu roluri reale din viață anunță rolurile viitoare ale adulților. Astfel, jocurile de tipul „De-a familia”, „De-a doctorul”, „De-a magazinul”, îi ajută pe copii să își clarifice imagini despre lumea căreia îi aparțin. Rolurile interpretate le sugerează abilitățile sociale, îi introduc în atmosfera socială reală. Pentru a-și atinge menirea, profesorul trebuie să îi ajute pe copii să organizeze clasa astfel încât să sugereze mediul propriu fiecărei activități.

Fantezia copiilor poate fi încurajată prin promovarea jocurilor imaginative. Astfel, prin intermediul miniaturilor, copiii pot să își imagineze figuri reale. În jocul „De-a soldații”, folosirea soldățeilor din plastic permite imaginarea diverselor strategii de joc, după cum realizarea animalelor în miniatură le permite să se joace „De-a ferma”.

Prin oferirea posibilității de a improviza, jocurile dramatice dezvoltă copilul atât din punct de vedere social, cât și emoțional. În stimularea dezvoltării sociale a copilului, alături de jocurile dramatice, jocurile imaginative sau jocul spontan, deosebit de utile sunt poveștile și povestirile citite și discutate cu copiii, cărțile cu imagini din viața socială, povestirile după tablouri și albume cu fotografii din activitatea copiilor. Indiferent de obiectivul central al unei activități, cadrul școlar este un mediu, prin excelență, social. Organizarea unor activități expresive pentru dezvoltarea comportamentului social vizează, în esență, accelerarea formării acestuia. Această formare este însă condiționată de modul în care profesorul va ști să controleze comportamentul, acest control urmărind: focalizarea atenției copiilor spre comportamentele dezirabile, redirecționarea unor conduite negative-cum ar fi ostilitatea, agresivitatea, iritarea- spre conduite pozitive, prin căldura vocii și forma de adresare, diminuarea sentimentelor negative ale copilului, ca gelozia sau frustrarea, prin programarea sa pozitivă, realizată de aprobare, încurajare, stimulare și emulație colectivă.

Vorbind despre dezideratele educației post-moderniste, Gough (2001) specifică faptul că este necesară recunoașterea și stimularea dezvoltării constructelor cognitive, a căror origine se află în social, interesându-ne de procesul lor socio-genetic. Ea susține că este nevoie de o (post) modernă știință a educației, una care este democratică și recunoaște constructele sociale și natura multiculturală a științei în contextul său global și că, de asemenea, este nevoie de o pedagogie care atrage atenția asupra procesului direct în care cunoașterea este produsă și recunoscută, în care agenții cunoașterii sunt concreți, vizibili și amplasați social.

Dat fiind faptul că o educație optimă nu este una care îi cultivă calitățile, cum poate cadrul didactic să realizeze, în clasa lui, o sporire a dezvoltării sociale la elevii pe care îi îndrumă? Considerându-și rolul său de facilitator al cunoașterii, scopul profesorului este să-și învețe elevii cum să gândească. El trebuie să le descătușeze gândurile, să le trezească curiozitatea, să le aprindă mințile, deoarece omul nu devine, el se desăvârșește.

În al doilea rând, pentru că marcajul social al sarcinilor și al situațiilor s-a dovedit eficace, este bine să recomandăm folosirea lui. Pentru aceasta, este indispensabil să propunem sarcini și situații a căror prezentare trimite la necesități sociale sau la cunoștințe sociale familiare celui care învață.

Sarcinile propuse elevilor ar trebui să aibă o coloratură ludică, să fie atractive și să stimuleze creativitatea. În susținerea acestui deziderat, Negreț-Dobridor (2001) precizează că jocul și creația țin de rostul nostru adânc. Învățarea ludică și învățarea creativă par să fie adevăratele forme umane de învățare și de muncă,

iar ludicizarea învățării are efecte ce par incredibile, numai pentru că învățarea prin legea efortului minim a devenit învățarea cea mai frecventă, cea mai obișnuită.

Bibliografie

- Arslan, E., Durmuşoğlu-Saltali, N, Yilmaz, H. (2011). *Social skills and emotional and behavioral traits of preschool children*. Social Behavior and Personality 39(9), 2011
- Bernard, M.E. *The relationship of young children's social-emotional and behavioral traits of preschool children*. Social Behavior and Personality 39 (p 1281-1288), 2004
- Dumitraşcu, D. *Socializarea copilului- o credință*. În *Învățământul primar 1-2* (p 193-194), 2005
- Gough, A. *Pedagogies of science (in)formed by global perspectives: encouraging strong objectivity in the classroom*. In Weaver J., Appelbaum P., Morris M.(Eds.), *Post(modern) science (education): propositions and alternative paths* (p 275-300), Peter Lang, New York, 2001
- Gugiuman, A., Curcan, C. *Stimularea dezvoltării sociale a copilului*. În *Învățământul preșcolar 3-4* (11-16), 1999
- Mureşan, P. *Învățarea socială*. Editura Tehnică, Bucureşti, 1980
- Năstăsescu-Cruceru, Ş. *Socializarea copiilor prin joc*. În *Învățământul preșcolar 1-2* (p 4-7), 1980
- Negreţ-Dobridor, I. *Accelerarea psihogenezei. Puterea educației asupra naturii umane*. Editura Aramis, Bucureşti, 2001
- Piaget, J. *Judecata morală la copil*. Editura Didactică și Pedagogică, Bucureşti, 1980
- Teodorescu, R. *Socializarea copilului prin joc*. În *Învățământul preșcolar 1-2* (p 17-23), 1999
- Tucicov-Bogdan, A. *Psihologie generală și psihologie socială*. Editura Didactică și Pedagogică, Bucureşti, 1973
- Vîgotski, L.S. *Opere psihologice alese*. Editura Didactică și Pedagogică, Bucureşti, 1971

THE TEACHER'S ROLE IN THE DEVELOPMENT OF THE STUDENT'S SOCIAL SKILLS

Teacher Dobrea Gabriela-Geanina, "Mihai Eminescu" Highschool, Bârlad, Vaslui - Romania

As a social organization, the school is defined both as a formal system and as an environment of informal interpersonal relationships, the informal psychosociological substructures being dependent on the formal structure (norms and standards that sanction individual behaviours related to rules, control procedures) and also being the ones that respond to the real needs of individuals.

The positive relating to others in school and extracurricular contexts, by exerting rights and assuming responsibilities, showing the disponibility for social participation in the conditions of respecting the rules of the group and valuing diversity (ethnic, cultural, linguistic, religious etc.), adopting

a positive attitude towards himself and towards others, concerning his own cultural identity and the identity of those who belong to different cultures, taking responsibility for the consequences of the choices made in school, extracurricular and professional situations, being open to empathy, diversity, otherness and intercultural issues, expressing the option for a set of values that structure attitudes and behaviours in different life situations, having an active and responsible attitude which encourages social integration, taking part in social life by exerting active citizenship and by promoting cultural dialogue – here are the social competences that a student needs to obtain at the end of highschool period.

The analysis of the problems of education should aim, as a priority, psychosocial phenomena, from the act of learning to leadership and group interaction, from the role and personality to the motivation and level of aspiration. Incidentally, there are two distinct areas which have as their object of study social interaction between students and between students or teacher, the analysis of psychic dynamics raised by the instructive interaction, and group psychology. It's the social school psychology, studying the way in which thoughts, feelings, and behaviors of individuals are influenced by the real or imaginary presence of others and the sociology of education. An important area of social psychology is inter-group behaviour, which is related to the concept of social identity and which refers to any behavior which involves the interaction of two or more representatives of two or more groups. In the field of inter-group relations, there are, thus, two fundamental concepts: social categorization and social identity, the latter being particularly relevant for the analysis of interactions in school. At the same time, it is known that education is a social process, based on interaction, even in the context in which the purpose of the training is individual progress, and school success and performance are directly dependent on mastering the rules governing accepted behaviors in students groups and at school.

Firstly, we consider that it is necessary to build the social identity of pupils, a concept which aims, in fact, the acquisition of skills and abilities. Social skills, assume capacities, dependability, prowess, skills to initiate and maintain positive, functional, personal relations, to be accepted and to integrate the various group formations, to act effectively as members of a team, to influence attitudes, to outline opinions or even to influence the behaviours of our fellows. Those competences involve achieving a comfortable level of functional communication, tolerance, empathy, openness to understand different points of view, to manage conflict situations, resistance to stress and frustration. Teachers and parents, are playing a decisive role in this direction. The classes of Counselling and guidance, as well as those in the specialty that you are teaching should have exactly this primary objective, and the methods to be applied are different: students must be taught to approach other people in a positive way, to express their wishes, trends, preferences freely, to express their feelings, both positive and negative, in a clear manner, but without direction to someone, to cultivate the ability to make decisions for themselves and present these choices to other people, with the possibility of a change in a situation where others offer very good suggestions. Also, encouraging students to show interest in obtaining information in order to know more,

to learn new aspects in areas as varied as possible and putting them in a position to work and accomplish tasks-projects, case studies, role-play games, debates, literary processes - in non-homogeneous groups in terms of ethnic, religious, intellectual issues, and even in terms of age could constitute methods of cultivation and development of social powers. Students learn, when working as a team, to assume an active role in carrying out their duties, to concede in front of some plausible reasons, to call on the help of their partners, to assume responsibilities, pay support to team members for the completion of projects, to solve tasks in a team, to practice cooperative behaviour, to be empathetic. Professionally, where there is empathy, conflicts are reduced and productivity increases. Empathy leads to the creation of a climate of collaboration. A sympathetic person is helpful to others in resolving conflicts. In a world full of challenges, where negotiation is important, we need all the empathy that we are able of. Any advice will be easier accepted. Empathy also helps the person possessing this ability to calm others when they are angry, to cheer up when they're sad and give them courage when they fear. As a result, their company will be searched and preferred - both personally and professionally.

Secondly, as teachers, it is better to learn the kids to fall off of us, to be spiritually independent, to encourage freedom of expression, to facilitate communication and interaction with both people of their age, within the institutional, school, as well as in informal education contexts - themed excursions, competition, to enrol pupils in various school clubs, ludic activities, to teach students the humor and prepare them to tackle a difficult situations in a relaxed manner - as well as with adults belonging to various socio-professional categories, who could become models for our students. Of course that's always the personal example which will have the greatest influence and the discussion here is about the roles that should be satisfied by a teacher. In this issue, Geissler summarizes the contradictions that the roles of a teacher involve: the informer transmits, keeping the cold distance required by science; the partner advises, calls, scolds, guides, brakes; the model establishes and provides moral requirements; the examiner tries to be objective and impartial; the educator is especially concerned with the human nature of the "educated", as a partner in the relationship, by passing on values and orientations of life; the specialist focuses on the teaching and training. So we have to deal here with an intra-roles tension which concerns: partner versus examiner; informer against distributor opportunities; model counter specialist. When the teacher manages to get into all these roles at the same time, one can talk about a model for students and a professional able to form the students' social competences. Moreover, the new educational context puts the teacher in an open educational space, which operates with previous experiences of learning; he becomes a mediator, a facilitator whotrains, mediates, advises and helps students to develop and assess understanding, providing models of interpersonal communication.

Therefore, an education of quality, provided by a system that offers stability and continuity, instead of a permanent state of reform and sustained by professionals effectively interested in forming,

not only in informing students cannot but contribute to the development of the social skills of the young generation.

Bibliography:

Cucoș, Constantin, *Pedagogy-2nd Edition, revised and completed*, Polirom, Iași, 2006

ROLUL PROFESORULUI ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE ELEVULUI

Prof. Dobrea Gabriela-Geanina, Liceul Teoretic „Mihai Eminescu”, Bârlad, Vaslui - România

Ca organizație socială, școala se definește, în egală măsură, ca sistem formal și ca mediu de relații interpersonale informale, substructurile psihosociologice informale fiind tributare structurii formale (reguli și norme care sancționează conduitele individuale prin raportare la un regulament, proceduri de control) și fiind și cele ce răspund nevoilor reale ale indivizilor.

Relaționarea pozitivă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare, prin exercitarea unor drepturi și asumarea de responsabilități, manifestarea disponibilității pentru participare civică în condițiile respectării regulilor grupului și valorizării diversității (etno-culturale, lingvistice, religioase etc.), adoptarea unei atitudini pozitive față de sine și față de ceilalți, față de identitatea culturală proprie și față de identitatea celor care aparțin unor culturi diferite, asumarea responsabilității pentru consecințele alegerilor făcute în contexte școlare, extrașcolare și profesionale, manifestarea deschiderii față de empatie, diversitate, alteritate și interculturalitate, exprimarea opțiunii pentru un set de valori care structurează atitudinile și comportamentele proprii în situații variate de viață, manifestarea unui comportament pro-activ și responsabil care încurajează integrarea socială și interculturalitatea, participarea la viața civică prin exercitarea cetățeniei active și prin promovarea dialogului intercultural reprezintă competențele sociale pe care elevul trebuie să le dobândească la finalul ciclului liceal de învățământ.

Analiza problemelor educației trebuie să vizeze, ca prioritate, fenomenele psihosociale, de la actul de învățare la leadership și interacțiune de grup, de la rol și personalitate la motivație și nivel de aspirație. De altfel, există două domenii distincte care au ca obiect de studiu interacțiunea socială între elevi și profesor sau între elevi, analiza dinamicilor psihice suscitade de interacțiunea educativă, precum și psihologia grupurilor. Este vorba despre psihologia socială școlară, care studiază științific felul în care gândurile, sentimentele și comportamentele indivizilor sunt influențate de prezența reală sau imaginară a altora și de sociologia educației. Un domeniu important al psihologiei sociale este comportamentul intergrupuri, care are legătură cu conceptul de identitate socială și care se referă la orice comportament ce

presupune interacțiunea a doi sau mai mulți reprezentanți din două sau mai multe grupuri. În domeniul relațiilor intergrupuri, există, astfel, două concepte fundamentale: categorizarea socială și identitatea socială, acesta din urmă fiind deosebit de relevant pentru analiza interacțiunilor din clasa școlară. Totodată, este știut faptul că educația este un proces social, bazat pe interacțiune, chiar în contextul în care scopul școlarizării este progresul individual, iar succesul școlar și performanțele sunt direct dependente de însușirea normelor ce guvernează comportamentele acceptate în grupurile de elevi și în organizația care este școala.

În primul rând, considerăm că este necesară construirea identității sociale a elevilor, concept care vizează, de fapt, dobândirea de competențe și abilități. Abilitățile sociale presupun capacități, îndemnări, destoinicie, dibăcie, priceperi de a iniția și întreține relații pozitive, funcționale, personale, de a fi acceptați și de a se integra în cele mai diferite formațiuni grupale, de a acționa eficient ca membri ai unei echipe, de a influența atitudini, de a contura păreri sau chiar de a influența comportamentele semenilor noștri. Aceste competențe presupun atingerea unui nivel confortabil de comunicare funcțională, toleranță, empatie, deschidere pentru a înțelege puncte de vedere diferite, de a administra situații conflictuale, rezistență la stres și frustrare. Profesorii, ca și părinții, joacă un rol decisiv în această direcție. Orele de Consiliere și orientare și cele de specialitate pe care le desfășurăm ar trebui să aibă exact acest obiectiv principal, iar metodele de aplicat sunt diverse: elevii trebuie învățați să se apropie de alte persoane în mod pozitiv, să-și exprime liber dorințele, preferințele, tendințele de acțiune, să-și exprime sentimentele, atât pozitive, cât și pe cele negative într-o manieră clară, însă fără a le direcționa către cineva, să-și cultive capacitatea de a lua decizii singuri și de a prezenta alegerea altor oameni, cu posibilitatea de a o modifica în situația în care ceilalți oferă sugestii foarte bune. De asemenea, încurajarea elevilor să manifeste interes pentru obținerea de informații pentru a ști mai multe, pentru a afla aspecte cât mai noi, din domenii cât mai variate și punerea lor în situația de a lucra și de a realiza activități – proiecte, studii de caz, jocuri de rol, dezbateri, procese literare – în grupuri neomogene din punct de vedere etnic, religios, intelectual și chiar din punctul de vedere al vârstei ar putea constitui modalități de cultivare și dezvoltare a competențelor sociale. Elevii învață, în cadrul activităților de echipă, să-și asume un rol activ în îndeplinirea sarcinilor, să cedeze în fața unor contraargumente plauzibile, să facă apel la ajutorul partenerilor, să-și asume responsabilități, să acorde susținere membrilor echipei pentru finalizarea unor proiecte, să rezolve sarcini în echipă, să practice comportamente de cooperare, să fie empatici. Pe plan profesional, acolo unde există empatie, conflictele sunt reduse și productivitatea crește. Empatia conduce la crearea unui climat de colaborare. O persoană empatică este de ajutor altora în rezolvarea conflictelor. Într-o lume plină de provocări, unde negocierea este importantă, avem nevoie de toată empatia de care suntem în stare. Orice sfat va fi mai ușor acceptat. De asemenea, empatia ajută persoana care posedă această abilitate să-i calmeze pe ceilalți când sunt furioși, să-i înveselească atunci când sunt triști și să le

dea curaj atunci când se tem. Ca urmare, compania lor va fi căutată și preferată – atât pe plan personal cât și profesional.

În al doilea rând, ca pedagogi, este bine să-i învățăm pe copii să se desprindă de noi, să fie independenți din punct de vedere spiritual, să încurajăm libertatea de exprimare, să le facilităm comunicarea și interacțiunea cu cei de vârsta lor, în cadrul instituțional al școlii, dar și în contexte educaționale informale – excursii tematice, competiții, înscrierea elevilor în diverse cluburi școlare, activități ludice care să-i învețe pe elevi umorul și să-i pregătească să abordeze situațiile existențiale dificile într-o manieră relaxată – dar și cu adulți din diverse categorii socio-profesionale, care le-ar putea deveni modele. Desigur că întotdeauna exemplul personal va avea cea mai mare influență și aici discuția este despre rolurile pe care ar trebui să le îndeplinească un profesor modern. În această problemă, Geissler sintetizează astfel contradicțiile îndeplinirii rolului de profesor: informatorul transmite, păstrând distanța rece impusă de știință; partenerul sfătuiește, apelează, admonestează, îndrumă, frânează; modelul stabilește și oferă cerințe morale; examinatorul se străduiește să fie obiectiv și imparțial; educatorul e preocupat îndeosebi de om, de „educat”, ca partener în relația comună, transmițând valori și orientări de viață; specialistul se axează pe predare și instruire unitară. Avem de-a face deci cu o tensiune intra-roluri, care se rezumă la: partener contra examinator; informator contra distribuitor de șanse; model contra specialist. Când profesorul reușește să intre în toate aceste roluri simultan, se poate vorbi despre un model pentru elevi și despre un profesionist capabil să formeze competențe sociale educabililor. De altfel, noul context educațional poziționează profesorul într-un spațiu educațional deschis, în care sunt exploatate experiențele anterioare de învățare; acesta devine și un mediator, un facilitator care antrenează, mediază, consiliază și-i ajută pe elevi să-și dezvolte și să-și evalueze înțelegerea, furnizând modele de comunicare interpersonală.

Așadar, o educație de calitate, furnizată de un sistem care să ofere stabilitate și continuitate, în locul stării continue de provizorat, și susținută de profesioniști interesați efectiv și de formarea, nu doar de informarea elevilor, nu are cum să nu contribuie la dezvoltarea competențelor sociale ale tinerilor.

Bibliografie:

Cucoș, Constantin, *Pedagogie - Ediția a II-a, revăzută și adăugită*, Editura Polirom, Iași, 2006

TIC INFLUENCE ON OUR LIVES

Primary school teacher Dobrea Monica - „Emil Racoviță” Gymnasium School, Onești – Bacău - Romania

Technology has so advanced that it is present everywhere in our lives, and there is almost no place in the world where this important "fashion" of the last two centuries has not entered. Even if this technological novelty was used only in the production process at the beginning, it has now reached our homes, so life has changed radically. No one imagines that the world will be as it is today, and no one can imagine what will be in the next ten years because things are evolving more and more rapidly in this industry.

The use of information and communication technology (ICT) involves taking into account some of the following issues:

- technical (hardware and software, vulnerability of computer systems),
- Managerial (of great utility in establishing business policy),
- legal (new regulations and laws, imposition of effective enforcement of legal provisions, punishment of criminal acts, etc.),
- Educational (ICT users need to become aware of the potential functions and effects generated by the technical means used and learn how and when to use them safely),
- ethics (ethics of IT),
- market (the competition and demand of users of technical means can generate many technical improvements, both hard and soft).

Positive effects of ICT use

The socio-economic positive impact of ICT use can be structured on the following directions of transformation of human society:

1. Transforming the way we communicate.
2. Transforming the way we have information.
3. Change the way we learn.
4. Transforming the nature and the way we trade.
5. Changing the way we work.
6. Transforming healthcare practice.
7. Transforming the way we design and manufacture goods.
8. Transforming the way research is done.
9. Transforming the human-environment relationship.
10. Modificarea modului de lucru al conducerii administrative.

At present, in Romania as well as in the developed world, the use of ICT to support some very important activities has been widely developed: administration of technological processes, administrative activities of state institutions or private companies, educational, cultural and .a. Romania ranks among the countries with the highest speed of the Internet and has a strong rate of growth in the use of modern means of communication.

INFLUENȚA TIC ASUPRA VIEȚII NOASTRE

Prof. înv. primar Dobrea Monica - Școala Gimnazială „Emil Racoviță”, Onești- Bacău - România

Minunile ultimelor generații, calculatorul, telefonul, radioul, automobilul, avionul, au fost inventate în ultimile două secole. Ele au schimbat modul în care muncim și trăim și în care obținem informația, modul în care interacționăm cu vecinii, cu cunoscuții, modul în care ne organizăm viața de familie.

Tehnologia a avansat atât de mult încât este prezentă peste tot în viața noastră și nu există aproape niciun loc de pe glob unde să nu fi pătruns această “modă” importantă a ultimelor două veacuri. Chiar dacă la început, această noutate tehnologică era folosită numai în procesul de producție, acum a ajuns și în casele noastre, astfel că viața ni s-a schimbat într-un mod radical. Nu își imagina nimeni că lumea va ajunge așa cum este astăzi și de asemenea nimeni nu își poate imagina ce va fi în următorii zece ani, pentru că lucrurile evoluează din ce în ce mai rapid în această industrie.

Tehnologia informației și comunicațiilor de nouă generație au un rol esențial în toate procesele economice și sociale și au totodată un impact pozitiv în aproape toate domeniile vieții.

Utilizarea tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC) presupune luarea în considerație a unor probleme de ordin:

- tehnic (hardware și software, vulnerabilitatea sistemelor informatice),
- managerial (de mare utilitate în stabilirea politicii afacerilor),
- legal (noi reglementări și legi, impunerea aplicării eficiente a prevederilor legale, sancționarea actelor criminale etc),
- educațional (utilizatorii TIC trebuie să devină conștienți de funcțiile și efectele potențiale generate de mijloacele tehnice utilizate și să învețe cum și când le pot folosi în siguranță),
- etic (etica informaticienilor),
- de piață (competiția și cererea utilizatorilor de mijloace tehnice pot genera multe perfecționări tehnice, atât ca hard cât și ca soft).

În utilizarea TIC trebuie să ne adaptăm la schimbările care vor apărea în structura funcțiilor sociale, să devenim conștienți că va trebui să învățăm noi meserii, să căpătăm noi abilități, să devenim mai buni, mai conștiincioși, perfecționând continuu relațiile sociale.

Avantajele tehnologiei sunt multiple pentru omenirea, dar fiecare avantaj poate deveni în același timp și un dezavantaj. Firește că majoritatea indivizilor se gândesc numai la efectele pozitive, însă totul trebuie văzut din cel puțin două perspective pentru a avea o imagine de ansamblu.

Tehnologia ne ajută să fim mai rapizi atât în procesul de comunicare cât și în orice altceea, de la durata timpului de călătorie până la rapiditatea de a găti mâncare, însă aceasta are și efecte negative. Cei mai mulți dintre noi se bazează excesiv pe tehnologie devenind practic dependenți de ea. Nu mai putem face nici măcar niște lucruri elementare, fără a utiliza aparatură electrocasnică, de exemplu. Dacă am rămâne fără energie electrică pe o perioadă mai lungă de o zi, cel mai probabil ar fi că mulți dintre noi ar suferi destul de mult.

Toate sferele vieții noastre s-au tehnologizat. Din păcate, tehnologia ne face să devenim mai impersonali, să comunicăm din ce în ce mai mult prin intermediul diferitelor site-uri sau cu ajutorul telefonului și astfel ne pierdem capacitățile de a vorbi față în față cu o persoană, mulți copii nu mai ies afară să se joace fiindcă fac acest lucru pe computerul sau telefonul personal și devin astfel încă de mici sedentari și cu posibile probleme de adaptare la societate.

După cum spuneam tehnologia ne face viața mai ușoară, însă nu ar trebui să depindem în totalitate de ea. Trebuie să vedem clar care sunt dezavantajele și care sunt avantajele astfel încât să putem alege o variantă care să nu ne afecteze extrem de mult pe viitor. Omul trebuie să controleze tehnologia și nu tehnologia pe om.

Efectele pozitive ale utilizării TIC

Impactul pozitiv social-economic al utilizării TIC poate fi structurat pe următoarele direcții de transformare a societății umane:

1. Transformarea modului în care comunicăm. Mai mult de un miliard de oameni pot accesa simultan rețeaua Internet, pot să organizeze întâlniri electronice în timp real, să gestioneze tranzacții financiare, să vorbească cu prietenii sau rudele, indiferent de locul în care sunt situați.

2. Transformarea modului în care dispunem de informație. O persoană poate accesa, interoga sau imprima textul oricărei cărți, reviste, ziar etc., introdus într-o bază de date, orice informație video etc., prin simpla atingere a mouse-ului sau a ecranului, prin adresare verbală către calculator. Un individ poate opta pentru un anumit mod în care să i se comunice datele solicitate: text, imagine, semnal audio etc.

3. Schimbarea modului în care învățăm. Orice persoană poate participa la programe educaționale on-line, independent de situarea sa geografică, de vârstă, de limite fizice, de programul personal. Oricine poate accesa materialele educaționale stocate în memoria calculatorului, reapelând lecțiile anterioare, actualizând abilități sau selectând diferite metode de învățare, cu scopul de a identifica cel mai eficient stil de muncă

4. Transformarea naturii și a modului în care facem comerț. Orice companie comercială va putea fi ușor abordată de clienții săi, independent de situarea lor geografică.

5. Schimbarea modului în care muncim. Locul de muncă nu mai este legat de o anumită localitate geografică, astfel că un angajat poate să-l acceseze, indiferent unde s-ar afla sau în timp ce se deplasează. Angajații pot accede la anumite funcții fără a fi obligați să locuiască în zone metropolitane importante.

6. Transformarea practicii asistenței medicale. Aplicațiile de telemedicină au devenit un fapt comun. Specialiștii folosesc videoconferințe și metode de consultare de la distanță pentru a trata pacienți situați la câteva sute de kilometri de medic. Chirurgia asistată de calculator poate fi demonstrată prin Internet, pentru a face cunoscute în lumea întreagă procedurile folosite.

7. Transformarea modului în care proiectăm și fabricăm bunuri. Produse și structuri complexe pot fi proiectate prin simulare pe calculator. Proiectanții produsului, furnizorii de materii și materiale, producătorii și utilizatorii participă la procesul de proiectare, influențându-l prin reacțiile lor. Procese multiple de fabricație și proiectare pot fi explorate rapid, pentru a se stabili care sunt cele optime, ceea ce se concretizează în produse sigure, de înaltă calitate și la prețuri reduse.

8. Transformarea modului în care se face cercetarea. Cercetările se pot desfășura în laboratoare virtuale, în care oamenii de știință și inginerii pot să-și realizeze sarcinile stabilite, independent de situarea lor geografică. Cercetătorii interacționează cu colegii, au acces la instrumentație și aparatură, își împart și schimbă resurse computaționale și accesează informația în biblioteci digitale.

9. Transformarea relației om – mediu. Modele sofisticate prevăd cu precizie răspunsul ecosistemului pământ la schimbările climatice (temperatură, umiditate, compoziția atmosferei etc.). Alte modele complet integrate permit oamenilor de știință și politicienilor să ia act de informațiile privind tendințele de evoluție a numărului populației, tendințele de evoluție climatică, utilizarea resurselor, valoarea resurselor economice și naturale, atunci când se adoptă decizii privind opțiunile de costuri și tehnici eficiente pentru a reduce sau a adapta schimbările climatice.

10. Modificarea modului de lucru al conducerii administrative. Serviciile administrației centrale pot fi accesate liber de cetățeni, independent de situarea lor geografică, de nivelul lor de instruire în domeniul calculatoarelor sau de capacitățile lor fizice de a se deplasa. Sisteme inteligente ghidează cetățenii, furnizându-le modalitatea de a obține informația căutată. Documentele și formularele vor putea fi accesate, completate și supuse aprobării automat, electronic.

La momentul actual, și în România ca și în întreaga lume dezvoltată, a luat o amplă dezvoltare folosirea mijloacelor TIC pentru susținerea unor activități foarte importante: administrarea unor procese tehnologice, activități administrative ale instituțiilor de stat sau ale companiilor private, activități educaționale, culturale ș.a. România se situează printre țările cu cea mai mare viteză a Internetului și cunoaște o rată puternică de creștere a folosirii mijloacelor moderne de comunicare.

Bibliografie:

Cojocariu, Venera-Mihaela – “Teoria și metodologia instruirii”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2014

TOUCH-SCREEN GENERATION AND SOCIAL LIFE

Teacher Dobrică Cristina, Gymnasium School, Sat Cîndești – Buzău, Romania

Technology is invading our lives more and more. But what do we do, but if this happens to our children? In modern society, children and adolescents are addicted to mobile devices and grow online with tablets, console games and the latest generation phones. Free time is monopolized by iPads or smartphones, and instead of getting out of the air and socializing with the elderly, many are the prisoners of the virtual world.

What are the effects of technology on child development?

Psychologists often encounter situations where parents offer children gadgets to keep them quiet, and they have a busier schedule to take care of them. Thus, the young ones no longer enjoy the view of these devices, but only enter some kind of trance and try to take their time. These things have harmful effects on their emotional development, children feeling an acute need for attention and affection.

What behaviors can adopt children who spend a lot of time playing on different gadgets?

When their only fun is their phone or laptop, the little ones tend to adopt two types of behavior.

1. He will do everything in his power to get the attention of his parents

Conscious of the fact that parents are very busy, the little one will adopt different behavior, everything to attract their attention. Thus, he will be noisy, will scream and try to feel his presence. Often, a naughty or very agitated child is the result of lack of attention, the little one trying to convey to his parents that he has certain unfulfilled needs.

2. He will enter and avoid talking with others

Feeling rejected, a child will cease to attract the attention of others, and will escape in his comfort zone. Thus, he will no longer want to take the parent's attention, but will seek support outside the family. The child can group into different groups or choose to be part of an entourage that does not promote a good behavior.

What solutions can be found for small children to develop harmoniously?

Psychologists are of the opinion that young people should not be definitively removed from technology, but that a balance must be found. It is important for them to have a well-established program, to be integrated into different entertainment activities, quite different from those promoted in the online environment.

Neuroscientists draw attention to the dangers to which young people are exposed through electronic abuse and prolonged online activity. Several recommendations have been made to expose children to

technology - babies should not have any contact, children aged 3 to 5 are allowed one hour a day, and those aged between 6 and 18 should be given a maximum of two hours per day.

Despite these recommendations, on average, young people spend 4 times more time in the virtual environment. They have become online addicted because this activity offers them a real retreat from their troubled lives. The alertness of Internet activity does not only change the way we perceive reality, but also the way the brain reacts. Abuse reconfigures the children's brains and forces the educational system to respond and adjust to the new requirements.

Many doctors urge parents not to give them access to technology. Research in the field has shown that exposure to internet-connected devices, tablets or phones can lead to the development of attention-related problems. These occur because of changes in the brain in the frontal lobe, which is responsible for emotions. Children with unrestricted access to technology tend to be more insensitive to others and can not control nerve outcomes, which are more common in this case.

These technology dependent children react in an uncontrollable way when they are forbidden to use the electronics, experiencing symptoms like depression or bipolar disorder when they reach maturity.

The rapid evolution of technology has allowed us, in less than 30 years since the emergence of the Internet and the personal computer, to have everyone access to quick information, anywhere in the world, with a portable device, what allows us to be closer to people and things that are not at our fingertips. But the same evolution simultaneously created, paradoxically, a great deal of distance in direct human interaction, directly from the screen.

In other words, in terms of technology, we are closer to people who are not near us, although it is increasingly difficult for us to see those who are next to us, and our relationship with the latter has a great deal to suffer. Technoference is a term that was first described in psychological studies that evaluated the impact of technology on the couple's relationship and refers to the distress caused by the frequent interruptions of technology in our relational lives - families, couple, friends and so on. As "relational beings" we are here to sleep with the phone, eat by the phone, take a bath with the phone, read it online, use it for work, boredom or emotional regulation. And I can not think of any field of our life where we have not allowed technology to invade us. In the first studies conducted by her and her team, she analyzed the model of parent-child interaction during meals taken in the city, when there are media present. What was observed in these purely observational studies was that the interaction in the parent-child was modeled by the degree of "digital absorption" (English absorption) experienced by the child, but especially by the parent.

In other words, during the meals, the attention and interaction of the parent were mostly directed to the media device and too little to the child. The longer the time spent, the frequency and the way the parent was using the phone (for example, a phone call versus typed or played) were more present, the more parent-child interaction was of inferior quality. Conversations were poorer, both in verbal and

nonverbal, and the affective availability of the parent was marked either by lack of attention to the child or by increased emotional reactivity in response to the child's behavior. The phenomenon of digital capture, observed by the researchers, leads to a predominantly negative escalation in the interaction between the two participants at the table, manifested by increasingly distracting attention behaviors on the part of the child, followed by the disproportionate emotional reactivity of the parent towards the intensity of the child's initial behavior. The next stage of research into the interference of technology in the parent-child relationship - based on the hypotheses raised by the first study - was the assessment of the causal relationship between the phenomenon of "technofence" and the increased frequency of behavioral disorders among children raised in this manner. For this, 183 families with at least one child aged 0-5 years were included in the study. They were evaluated longitudinally: first time on enrollment, then after 1, 3 and 6 months. The quality of parent-child interaction was analyzed and highlighted in a controlled environment and during precise tasks. What they found was the existence of a bidirectional causal relationship where parents (stressed by the existence of difficult child behaviors) withdraw from interacting with the child with the help of technology.

In other words, adults call technology as an emotional coping mechanism. But, at the same time, this mechanism of using the technology by the parent leads in time to child behavioral disturbances (often externalization), manifested by screams, tantrum, hyperkinesism or even aggression (more rarely, defending internalization disorders). Moreover, in an attempt to quantify the positive effect of media in educating children, studies have also been carried out to compare the development of language - through virtual stories read by the parent, which mediates and explains the story, versus the same story, the same parent-child dyad, but with papyrus support, that is, while they both read from a printed book. It is already known that, from an evolutionary point of view, the children's brain is from the very beginning very well developed in the occipital area - the area with a role in the visual processing. In this context, it was no wonder that the child's response to the story on the tablet, in the presence of a wealth of visual stimuli, but also tactile or auditory, was a positive one, the child being very careful about all those details, but unable to integrate the content of the story or words, not even in the presence of the parent - because of too many stimuli. It is virtually observable how the child tends to take control, wishing to hold the tablet, push the buttons, turn the page on the screen ... thus engaging in a solitary interaction, just him and the tablet, closing the circle and not allowing the parent to intervene, even becoming slightly irritable when the adult tried to take control. Instead, during the parent-child interactions that read the same story in a printed book, there was much more shared attention between the two; more touch, as well as the existence of a non-verbal language, eye-to-eye, observing the child's tendency to repeat the words spoken by the parent; there was a curiosity expressed by questions about the meaning of the words, and as a whole it was a qualitative child-parent interaction with beneficial effects on the development of the child.

So what is it to do when it comes to technology and parent-child interaction?

1. Do not rush to put the technology into the life of small children. There is a multitude of studies showing that technology does not have an educational role in children less than 3 years of age, at least not in the same way as human interaction can do.
2. Be curious about the technology with the kids. Do not ignore the use of technology when it is already in your home, but be an example of responsibility for it. Make family unrest that will target when and how, and what media content can be accessed within the family.
3. Make sure that technology does not interfere with family activities (mass, sleep, play, lessons, etc.) and any other activity involving parent-child interaction, so that you can enjoy each other.

If we are to be honest, we (as adults), although we have the ability to discern, when it comes to media addictive applications (including social networks), we are not much more developed than an 8-year-old . And the sooner we recognize this reality, the more clearly we understand why it is so difficult for our children.

GENERAȚIA TOUCH-SCREEN ȘI VIAȚA SOCIALĂ

Prof. Dobrică Cristina, Școala Gimnazială, Sat Cîndești – Buzău, Romania

Tehnologia ne invadează viețile din ce în ce mai mult. Dar ce facem, însă, dacă acest lucru se întâmplă și cu copiii noștri? În societatea modernă, copiii și adolescenții sunt dependenți de dispozitive mobile și cresc online alături de tablete, console de jocuri și telefoane de ultima generație. Timpul liber este monopolizat de iPad-uri sau smartphone-uri și în loc să iasă la aer și să socializeze cu cei de vârsta lor, mulți sunt prizonierii lumii virtuale.

Care sunt efectele tehnologiei asupra dezvoltării copilului?

Psihologii se întâlnesc frecvent cu situația în care părinții le oferă copiilor gadgeturi pentru a-i ține liniștiți, ei având un program tot mai încărcat pentru a se ocupa de îngrijirea acestora. Astfel, cei mici nu se mai bucură la vederea acestor aparaturi, ci doar intră într-un fel de transă și încearcă să își ocupe timpul. Aceste lucruri au efecte nocive asupra dezvoltării lor emoționale, copiii simțind o nevoie acută de atenție și de afecțiune

Ce comportamente pot adopta copiii care petrec mult timp jucându-se pe diferite gadgeturi?

Atunci când singura lor distracție este telefonul sau laptopul, cei mici au tendința să adopte două tipuri de comportament.

1. Va face tot ce ține de el pentru a obține atenția părinților

Conștient de faptul că părinții sunt foarte ocupați, cel mic va adopta un comportament diferit, totul pentru a le atrage atenția. Astfel, el se va manifesta zgomotos, va țipa și va încerca să își facă simțită

prezența. De cele mai multe ori, un copil obraznic sau foarte agitat este rezultatul lipsei de atenție, cel mic încercând să le transmită părinților că are anumite nevoi neîmplinite.

2. Se va interioriza și va evita să discute cu cei din jur

Simțindu-se respins, un copil va înceta să atragă atenția celor din jur și se va refugia în zona lui de confort. Astfel, el nu va mai vrea să aibă parte de atenția părinților, ci va căuta sprijin în exteriorul familiei. Copilul se poate integra în diferite grupuri sau poate alege să facă parte dintr-un anturaj care nu promovează un comportament tocmai bun.

Ce soluții pot fi găsite pentru ca cei mici să se dezvolte armonios?

Psihologii sunt de părere că cei mici nu trebuie îndepărtați definitiv de tehnologie, ci că trebuie găsit un echilibru. Este important ca ei să aibă un program bine stabilit, să fie integrați în diferite activități de divertisment, cu totul altele față de cele promovate în mediul online.

Neurologii atrag atenția asupra pericolelor la care sunt expuși cei mici, prin abuzul de electronice și activitatea online prelungită. S-au impus câteva recomandări pentru expunerea copiilor la tehnologie – bebelușii nu ar trebui să aibă niciun contact, copiii între 3 și 5 ani au voie o oră pe zi, iar celor între 6 și 18 ani ar trebui să le fie alocate maxim două ore pe zi.

În ciuda acestor recomandări, în medie, tinerii petrec de 4 ori mai mult timp în mediul virtual. Au devenit astfel dependenți de online deoarece această activitate le oferă un refugiu din real, din viața plină de probleme. Ritmul alert al activității pe internet nu schimbă doar modul în care percepem realitatea, dar și modul în care creierul reacționează. Abuzul reconfigurează creierul copiilor și forțează sistemul educațional să răspundă și să se ajusteze la noile cerințe.

Foarte mulți doctori îndeamnă părinții să nu le ofere celor mici acces la tehnologie. Cercetările în domeniu au demonstrat că expunerea la dispozitive conectate la internet, tablete sau telefoane, pot duce la dezvoltarea unor probleme legate de atenție. Acestea apar din cauza schimbărilor ce au loc în creier la nivelul lobului frontal, ce este responsabil pentru emoții. Copiii ce au acces nerestricționat la tehnologie tind să fie mai insensibili la cei din jur și să nu-și poată controla ieșirile nervoase, ce sunt mai dese, în acest caz.

Acești copii dependenți de tehnologie reacționează într-un mod incontrollabil atunci când li se interzice să folosească electronicele, experimentând simptome ca depresia sau tulburarea bipolară, când ajung la maturitate.

Evoluția rapidă a tehnologiei a permis ca, în mai puțin de 30 de ani de la apariția internetului și a calculatorului personal, să putem avea cu toții acces la informații rapide, în orice colț al lumii ne-am afla, cu ajutorul unui dispozitiv portabil, ce ne permite să fim mai aproape de oameni și lucruri ce nu sunt la îndemâna noastră. Dar aceeași evoluție simultan a creat, paradoxal, foarte multă distanțare în interacțiunea umană directă, nemijlocită de ecran. Cu alte cuvinte, prin prisma tehnologiei suntem mai aproape de oameni care nu sunt lângă noi, deși ne este din ce în ce mai greu să îi vedem pe cei ce ne sunt

alături, iar relația noastră cu aceștia din urmă are foarte mult de suferit. „Technoferece“ (interferența tehnologiei) este un termen care a fost descris pentru prima dată în studiile psihologice ce evaluau impactul tehnologiei asupra relației de cuplu și se referă la distresul cauzat de întreruperile frecvente generate de tehnologie în viețile noastre relaționale – indiferent că ne referim la familie, cuplu, prieteni și așa mai departe. Ca „ființe relaționale“ ce suntem, am ajuns să dormim cu telefonul, mâncăm lângă telefon, facem baie cu telefonul alături, citim online, îl folosim la muncă, atunci când ne plictisim sau ca mijloc de reglare emoțională. Și nu mă pot gândi la vreun domeniu al vieții noastre în care să nu-i fi permis tehnologiei să ne invadeze. În cadrul primelor studii efectuate de aceasta și echipa ei, s-a analizat care este modelul de interacțiune părinte-copil în timpul meselor luate în oraș, atunci când există și dispozitive media prezente. Ceea ce s-a observat în cadrul acestor studii pur observaționale a fost că interacțiunea în diada părinte-copil era modelată de gradul de „acaparare digitală“ (media absorption, în engleză) experimentat de copil, dar mai ales de părinte. Cu alte cuvinte, în timpul meselor, atenția și interacțiunea părintelui erau direcționate mai ales către dispozitivul media și prea puțin către copil. Cu cât timpul petrecut, frecvența și modul în care părintele folosea telefonul (de exemplu, apel telefonic versus tastat sau jucat) erau mai prezente, cu atât interacțiunea părinte-copil era de mai proastă calitate. Conversațiile erau mai sărace, atât în limbaj verbal, cât și nonverbal, iar disponibilitatea afectivă a părintelui era marcată fie de lipsă de atenție față de copil, fie de reactivitate emoțională crescută ca răspuns la comportamentul copilului. Fenomenul de acaparare digitală, au observat cercetătorii, duce la o escaladare predominant negativă în interacțiunea dintre cei doi participanți la masă, manifestată prin comportamente de atragere a atenției din ce în ce mai disruptive din partea copilului, urmate de reactivitate emoțională disproporționată a părintelui față de intensitatea comportamentului inițial al copilului.

Următoarea etapă de cercetare a interferenței tehnologiei în relația părinte-copil – bazată pe ipotezele ridicate de primul studiu – a fost evaluarea relației de cauzalitate dintre fenomenul de „technoferece“ și frecvența crescută a tulburărilor de comportament în rândul copiilor crescuți în această manieră. Pentru aceasta, au fost incluse în studiu 183 de familii care aveau cel puțin un copil cu vârsta cuprinsă între 0-5 ani. Ei au fost evaluați longitudinal: prima dată la înscrierea în studiu, apoi după 1, 3 și 6 luni. S-a analizat și s-a punctat calitatea interacțiunii părinte-copil, într-un mediu controlat și în timpul unor sarcini precise. Ceea ce au descoperit a fost existența unei relații bidirecționale de cauzalitate, în care părinții (stresați de existența unor comportamente dificile ale copiilor) se retrag din interacțiunea cu copilul, cu ajutorul tehnologiei. Cu alte cuvinte, adulții apelează la tehnologie ca la un mecanism de coping emoțional. Dar, simultan, acest mecanism de folosire a tehnologiei de către părinte duce în timp la tulburări de comportament ale copilului (frecvent, de externalizare), manifestate prin țipete, tantrum, hiperkinetism sau chiar agresiune (mult mai rar, apărând tulburările de internalizare). Mai mult decât atât, în încercarea de a cuantifica efectul pozitiv al mijloacelor media în educarea copiilor, s-au efectuat

inclusiv studii de comparare a dezvoltării limbajului – prin intermediul poveștilor virtuale citite de părinte, care mediază și explică povestea, versus aceeași poveste, aceeași diadă părinte-copil, dar cu suport de papirus, adică în timp ce ei doi citesc dintr-o carte tipărită. Este cunoscut deja faptul că, din punct de vedere evolutiv, creierul copiilor este de la început foarte bine dezvoltat în aria occipitală – zona cu rol în procesarea vizuală. În acest context, nu a fost deloc de mirare faptul că răspunsul copilului la povestea expusă pe tabletă, în prezența unei bogății de stimuli vizuali, dar și tactili ori auditivi, a fost unul pozitiv, copilul fiind foarte atent la toate acele detalii, dar neputând integra conținutul poveștii sau al cuvintelor, nici măcar în prezența părintelui – din cauza prea multor stimuli. Se observa, practic, cum copilul avea tendința de a prelua controlul, vrând să țină el tableta, să apese el pe butoane, să întoarcă pagina pe ecran... astfel angajându-se într-o interacțiune solitară, doar el și tableta, închizând cercul și nepermițându-i părintelui să intervină, ba chiar devenind ușor iritabil când adultul încerca să preia controlul. În schimb, în timpul interacțiunilor părinte-copil care citeau aceeași poveste dintr-o carte tipărită, exista mult mai multă atenție împărtășită între cei doi; s-a remarcat mai multă atingere, precum și existența unui limbaj nonverbal, cu priviri ochi în ochi, observându-se tendința copilului de a repeta cuvintele rostite de părinte; se vedea o curiozitate exprimată prin întrebări referitoare la sensul cuvintelor și, în ansamblu, era o interacțiune copil-părinte calitativă, cu efecte benefice asupra dezvoltării copilului.

Așadar, ce-i de făcut, când vine vorba de tehnologie și interacțiunea părinți-copii?

1. Nu vă grăbiți să introduceți tehnologia în viața copiilor mici. Există o multitudine de studii ce arată că mijloacele tehnologice nu au rol educațional la copiii mai mici de 3 ani, cel puțin nu în același mod în care o poate face interacțiunea umană.
2. Fiți curioși împreună cu copiii, în privința tehnologiei. Nu ignorați folosirea tehnologiei atunci când ea se află deja în casa voastră, dar fiți un exemplu de responsabilitate în privința ei. Realizați unregulament familial ce va viza când și cât, precum și ce conținut media se poate accesa în cadrul familiei.
3. Impuneți ca tehnologia să nu interfereze cu activitățile de familie (masă, somn, joc, lecții etc.) și orice altă activitate ce presupune interacțiune părinte-copil, pentru a vă putea bucura unii de alții.

Dacă e să fim sinceri, nici noi (ca adulți), deși avem dezvoltată capacitatea de a discerne, când vine vorba de aplicații adictive via media (inclusiv aici și rețelele de socializare), nu suntem cu mult mai dezvoltați decât un copil de 8 ani. Și, cu cât recunoaștem mai repede această realitate, cu atât mai clar înțelegem de ce le este atât de dificil copiilor noștri.

THE TOUCH-SCREEN GENERATION OF OUR DAYS

Teacher Drăghici Mihaela-Oana Grebănu Gymnasium School, Buzău – Romania

Teacher Drăghici Marian, Grebănu Gymnasium School, Buzău – Romania

Most adults are analogous parents in a digital world. Their children are already born alphabetized with what we call the information technology and develop from the very early age skills that we have acquired much later. Just look at how quickly a small child learns to handle a smart phone, how quickly it discovers its functions and "button" it to figure out what this "digitization" of our children really means. We, over the past 30 years, are still the generation of paper and buttons. Our kids are the touchscreen generation. They play with the same passion as ours when we were children, but they play differently, not only because they are different, but because the environment, the context in which they live is different. Technology shifts society through its impact on the economy, communications, transport, education, and even recreational activities. Playing in front of the block has become, at least in the big cities, a child safety problem. In the little free time they have at hand, parents have to deal with a lot of activities, so accompanying the child at the playground is sometimes done with great effort, even at the expense of other things that can not be still neglected (cleanliness, food, purchases, etc.). At the time of our childhood with the neck-chest in front of the block, our mother-in-law quietly knowing us safely and screaming out of the window when it's time to enter the house. Now, this is impossible for a very large number of families, so parents prefer to give their children a tablet or TV remote control to know them playing safely while they work.

Of course, we also have the traditional toy version, but it's not a good idea to play with them, instead, the video games can be I am exerting it on the children. This is the world of their childhood, and it is difficult to keep them away from them, integrating them at the same time in the society they belong to and protecting them from the risk of being perceived as strange individuals by their congeners. There are some serious health issues that we should be thinking about.

Most games involve movement, and play becomes the main physical activity of the child. The movement strengthens the heart muscle, develops the striated muscles, joints, stimulates the development of the bone system, increases immunity, promotes healthy metabolism and good affective disposition, coordination of movements and balance, in a word stimulates the child's physical and mental development. Obviously, sedentaryism is an unhealthy lifestyle, favoring the emergence and installation of very serious conditions, including obesity, diabetes, cardiovascular disease, anxiety. Video games, computer, tablet and phone switching and TV viewing are static and indoor activities, with very little movement, therefore children who play excessively with their gadgets are more likely to get sick than those who have a longer life active, moving and playing outdoors.

Spinal disorders. It is due to the incorrect posture of the body during the game with any of these gadgets, but also to the lack of movement. The more hours spent in a chair / armchair / bed in front of a screen, the higher the time the spine is in an unhealthy position affecting the intervertebral discs and vertebrae. The back and abdominal muscles being underdeveloped (due to sedentary) do not allow to maintain a correct posture of the spine even when the body is moving, the back is soft, in the form of a

coat, with "dropped" shoulders and pushed stomach forward. Chifos, discopathy, scoliosis are the main disorders of the spine due to a defective posture and lack of adequate movement. Make sure that when you sit on the knee, the knees are at the same level as the hips, so the feet of the feet rest on a stand / bench and get used to interrupting your activity for a few minutes. Teach the children to do the same.

Joints of hands. They must be straight on the keyboard, not bent. Otherwise, there is a risk of carpal tunnel syndrome manifested by pain in the fingers, palms and even the forearm, tingling, weakness of the fingers and sometimes numbness. Pauses for relaxing the hand are very welcome.

Eye health. And the eyes suffer from prolonged viewing of a shining screen at a more or less suitable distance. Work and play on your computer / tablet prompts your eyes constantly to adjust to the ever changing images on the screen. The request is much more intense than other activities like reading a newspaper or a book due to factors such as screen brightness, contrast, intermittency. Obviously, in the case of eyes already affected by myopia and astigmatism, the screen only aggravates these problems, especially in the absence of adequate glasses. Another common condition is dry eye syndrome that favors other ocular conditions such as conjunctivitis. We're talking about computer viewing syndrome now. It can be manifested by various symptoms: blurred vision, eye irritation, redness and dryness of the eyes, double vision, headache and throat, doctors also talk about two other eye diseases commonly associated with long-term computer vision: acomodative astenopia. The first condition is manifested by an exaggerated contraction of the ciliary muscle that causes a change in the curvature of the lens and a false myopia. There is a disturbed sight disorder. The second aforementioned condition occurs when the ocular power of the eyes weakens in a short time (we read it slightly at first, but we get tired and we have to stop for a few minutes). It is important, therefore, that we and our children make a 20-second break every 20 minutes of using the screen to look at an object in the room or on the window to straighten the column and even lift us standing, taking a few steps. It is also important not to look at a screen in a dark room, but to make sure that there is another source of light, not just the light of the screen. The ideal distance to the monitor should be 50-70 cm from the eye, just below the eye line so that we do not force our eyes to snare to follow the screen images. It is also useful to blink more often to prevent eye dryness while looking at your computer. If necessary, it is good to use artificial tears. Adjusting factory settings can be very useful for our eyes and our children (adjusting screen brightness, contrast, fonts, etc.). Attention, the settings with which our eyes feel comfortable can be uncomfortable for children! Check them as often as possible. Last but not least, regular checks, at least two per year, can prevent serious eye damage.

Psychic disorders. Computer dependence is already a well-researched condition. A child who does not give up touching the tablet, phone or computer even when it eats, a child who becomes disinterested in any other activity that gives up even to sleep in favor of video games or the internet, is a dependent child. He gets to isolate himself from the family, the world, refuse to communicate with others, or communicates extremely little and badly. He does not wash himself, does not care, does not do his

homework, he does not learn, he has no other preoccupation. He is very irritated when he is interrupted by this activity and can make real cries of anger and even extreme gestures (to hurt his parents, to destroy things, to be self-inflicted) if he is prevented from playing at the computer or surfing the Internet. Gradually, it weakens, tired, depresses, isolates, withdraws itself. The intervention of the psychologist and even the psychiatrist is absolutely necessary. In some countries in the world, even "detox" clinics have appeared for computer / game / internet addicts, but it is best to prevent such situations, with the role of parents being essential. Studies in Australia, for example, clearly show that a child who grows ugly with a computer / tablet / telephone will continue to spend most of his leisure time and adult as a detriment to any other recreational and leisure activities.

Bibliography:

1. Virgiliu Gheorghe, Nicoleta Criveanu, Andrei Drăgulescu, The Effects of the Small Screen on Children's Mind, Prodomos Publishing House, Bucharest, 2007, pages 21,44,56
2. Silvia Marinescu, Rodica Dinescu, Invitation to Education, Carminis Publishing House, Pitești, 2007, page 125
3. Mihaela Roco, Creativity and Emotional Intelligence, Polirom Publishing House, Iasi, 2001, page 102

GENERAȚIA TOUCH-SCREEN DIN ZILELE NOASTRE

Prof. Drăghici Mihaela-Oana- Școala Gimnazială Grebănu, Buzău - România

Prof. Drăghici Marian- Școala Gimnazială Grebănu, Buzău - România

Cei mai mulți dintre adulți sunt părinți analogi într-o lume digitală. Copiii lor se nasc deja alfabetizați cu ceea ce noi numim tehnologia informației și dezvoltă de la vârste fragede abilități pe care noi le-am dobândit cu mult mai târziu. Este suficient să privești cât de rapid învață un copil chiar și mic să manevreze un telefon inteligent, cât de repede îi descoperă funcțiile și îl „butonează” ca să îți dai seama ce înseamnă de fapt această „digitalizare” a copiilor noștri. Noi, cei trecuți de 30 de ani suntem încă generația hârtiei și a butoanelor. Copiii noștri sunt generația touchscreen. Ei se joacă cu aceeași pasiune ca a noastră pe vremea când eram copii, doar că se joacă diferit și aceasta nu numai pentru că sunt diferiți, ci și pentru că mediul, contextul, în care ei trăiesc este diferit. Tehnologia schimbă societatea prin impactul său asupra economiei, comunicațiilor, transporturilor, educației și chiar și asupra activităților de recreere.

Joaca în fața blocului a devenit, cel puțin în marile orașe, o problemă de securitate pentru copii. În puținul timp liber pe care îl au la îndemână, părinții trebuie să se ocupe de o mulțime de activități, așa

încât a-și însoți copilul la locul de joacă se face uneori cu mari eforturi, chiar în detrimentul altor treburi care nu pot fi totuși neglijate (curățenie, mâncare, cumpărături etc). În vremea copilăriei noastre cu cheia de gât în fața blocului, mamele noastre gospodăreau liniștite știindu-ne în siguranță și putându-ne striga de la fereastră când este timpul să intrăm în casă. Acum, acest lucru este imposibil pentru un foarte mare număr de familii, așa încât părinții preferă să le dea copiilor o tabletă sau telecomanda televizorului pentru ca să îi știe jucându-se în siguranță în timp ce ei trebăluiesc.

Desigur, avem și varianta jucăriilor tradiționale, însă nu prea are haz să te joci singur cu ele, în schimb, jocurile video pot fi jucate ușor și plăcut fără să resimți acut lipsa unui partener de joc. Există și varianta cărților, însă cititorul nu poate modifica nici cu o iotă textul, povestea, în schimb, în jocurile video, copilul este și regizor, și scenarist, și interpret. El nu doar trăiește povestea, ci o poate schimba după cum vrea, când vrea. De aici, fascinația pe care jocurile video ajung să o exercite asupra copiilor. Aceasta este lumea copilăriei lor și ne este greu să îi ținem departe de toate acestea, integrând-i în același timp în societatea căreia îi aparțin și protejându-i de riscul de fi percepuți ca niște indivizi ciudați de către congenerii lor.

Există câteva aspecte serioase legate de sănătate pe care este bine să le avem în vedere. Majoritatea jocurilor presupun mișcare, iar joaca devine principala activitate fizică a copilului. Mișcarea întărește mușchiul cardiac, dezvoltă musculatura striată, articulațiile, stimulează dezvoltarea sistemului osos, crește imunitatea, favorizează un metabolism sănătos și o dispoziție bună afectivă, coordonarea mișcărilor și echilibrul, într-un cuvânt, stimulează buna dezvoltare fizică și psihică a copilului. Evident, sedentarismul este un stil de viață nesănătos, favorizând apariția și instalarea unor afecțiuni foarte grave, între care obezitatea, diabetul, bolile cardio-vasculare, anxietatea. Jocurile video, butonarea calculatorului, tabletei și telefonului și privitul la televizor sunt activități statice și de interior, acestea presupunând foarte puțină mișcare, prin urmare, copiii care se joacă excesiv cu gadgeturile lor sunt mai predispuși să se îmbolnăvească decât cei care au o viață mai activă, cu mișcare și joc în aer liber.

Afecțiunile coloanei vertebrale. Se datorează posturii incorecte a corpului în timpul jocului cu oricare din aceste gadgeturi, dar și lipsei de mișcare. Cu cât mai multe ore petrecute într-un scaun/fotoliu/pat în fața unui ecran, cu atât mai mare este timpul în care coloana vertebrală se află într-o poziție nesănătoasă ce îi afectează discurile intervertebrale și vertebrele. Musculatura spatelui și a abdomenului fiind slab dezvoltată (din cauza sedentarismului), nu permite menținerea unei posturi corecte a coloanei vertebrale nici măcar atunci când corpul este în mișcare, spatele fiind moale, sub formă de covată, cu umerii „cazuți” și burta flască împinsă spre înainte. Cifozele, discopatiile, scoliozele sunt principalele afecțiuni ale coloanei datorate unei posturi defectuoase și lipsei de mișcare adecvată. Asigurați-vă că, atunci când stați pe scaun, genunchii sunt la același nivel cu șoldurile, prin urmare, labele picioarelor se odihnesc pe un suport/scaunul și obișnuiți-vă să vă întrerupeți activitatea pentru o porție de mișcare de câteva minute. Învățați-i și pe copii să procedeze la fel.

Articulațiile mâinilor. Acestea trebuie să fie drepte pe tastatură, nu îndoite. Altfel, există riscul apariției sindromului de tunel carpian care se manifestă prin dureri în degete, palma și chiar antebraț, furnicături, slăbiciune a degetelor și uneori amortirea lor. Pauzele pentru relaxarea mâinii sunt foarte bine venite.

Sănătatea ochilor. Și ochii au de suferit de pe urma vizionării prelungite a unui ecran strălucitor, la o distanță mai mult sau mai puțin potrivită. Lucrul și joaca la computer/tabletă solicită ochii în continuu pentru a se ajusta la imaginile mereu în schimbare de pe ecran. Solicitarea este cu mult mai intensă decât în cazul altor activități precum cititul unui ziar sau al unei cărți din cauza unor factori precum strălucirea ecranului, contrastul, intermitența. Evident, în cazul ochilor afectați deja de miopie și astigmatism, ecranul nu face decât să agraveze aceste probleme, mai ales în lipsa ochelarilor adecvați. O altă afecțiune des întâlnită este sindromul ochilor uscați care favorizează alte afecțiuni oculare precum conjunctivitele. Se vorbește acum despre sindromul privitului la computer. Acesta se poate manifesta prin diverse simptome: vedere încetosată, iritare a ochilor, înrosirea și uscaciunea ochilor, vedere dublă, dureri de cap și de gât, doctorii ne vorbesc și despre alte două afecțiuni oftalmologice frecvent asociate cu privitul îndelungat la computer: spasmul acomodativ și astenopia acomodativă. Prima afecțiune se manifestă printr-o contracție exagerată a mușchiului ciliar ce produce o modificare a curburii cristalinului și o falsă miopie. Apare o tulburare a vederii la distanță. Cea de a doua afecțiune menționată apare atunci când puterea acomodativă a ochilor slăbește în scurt timp (citim ușor la început, dar obosim și trebuie să ne oprim pentru câteva minute). Este, deci, important să ne obișnuim și noi, și copiii noștri să facem o pauză de 20 secunde la fiecare 20 minute de utilizare a ecranului pentru a privi un obiect din cameră sau pe geam, pentru a ne îndrepta coloana și chiar a ne ridica în picioare, făcând câțiva pași. De asemenea, este important să nu privim un ecran într-o camera întunecată, ci să ne asigurăm că există și o altă sursă de lumină, nu doar lumina ecranului. Distanța ideală la care ar trebui să se afle monitorul este de 50-70 cm față de ochi, puțin sub linia ochilor, astfel încât să nu obligăm ochii să se sforțeze pentru a urmări imaginile de pe ecran. Este, de asemenea, util să clipim mai des pentru a preveni uscăciunea ochilor în timpul privitului la computer. La nevoie, este bine să folosim lacrimi artificiale. Ajustarea setărilor din fabrică se poate dovedi foarte utilă pentru ochii noștri și ai copiilor noștri (ajustarea strălucirii ecranului, a contrastului, a fonturilor etc). Atenție, setările cu care ochii noștri se simt confortabil se pot dovedi incomode pentru copii! Verificați-le cât mai des. Nu în ultimul rând, controalele periodice, cel puțin două pe an pot preveni afecțiunile serioase ale ochilor.

Afecțiunile psihice. Dependența de calculator este deja o afecțiune bine investigată. Un copil care nu renunță la butonarea tabletei, telefonului sau a computerului nici măcar când mănâncă, un copil care devine dezinteresat de orice altă activitate, care renunță până și la somn în favoarea jocurilor video sau a internetului, este un copil dependent. El ajunge să se izoleze de familie, de lume, să refuze să mai comunice cu ceilalți sau comunică extrem de puțin și de prost. Nu se spală, nu se îngrijește, nu își face

temele, nu învată, nu mai are nicio altă preocupare. Este foarte iritat când este întrerupt din această activitate și poate face adevărate crize de furie și chiar gesturi extreme (să își lovească părinții, să distrugă lucruri, să se automutilizeze) dacă este împiedicat să se joace la calculator sau să navigheze pe internet. Încetul cu încetul slăbește, obosește, se deprimă, se izolează, se retrage în sine. Intervenția psihologului și chiar a psihiatrului este absolut necesară. În unele țări din lume au apărut chiar și clinici de "dezintoxicare" pentru dependenții de calculator/jocuri/internet, însă cel mai bine este să prevenim astfel de situații, rolul părinților fiind esențial. Studii făcute în Australia, de pildă, arată clar că un copil care crește ținându-și de urât cu un calculator/tabletă/telefon va continua să își petreacă astfel majoritatea timpului liber și ca adult în detrimentul oricăror alte activități de recreere și relaxare.

Bibliografie:

1. Virgiliu Gheorghe, Nicoleta Criveanu, Andrei Drăgulescu, *Efectele micului ecran asupra minții copiilor*, Editura Prodomos, București, 2007, paginile 21,44,56
2. Silvia Marinescu, Rodica Dinescu, *Invitație la educație*, Editura Carminis, Pitești, 2007, pagina 125
3. Mihaela Roco, *Creativitate și inteligență emoțională*, Editura Polirom, Iași, 2001, pagina 10.

GAMES IDEAS FOR THE ENGLISH LESSONS

Teacher Enache Beatrice Ionela , Secondary school "Al. Piru", Mărgineni- Bacău, Romania

"The game is the most elevated type of research." Albert Einstein

One of the efficient interactive methods for learning a modern language is the game. Pedagogy teaches that the game reaches the highest degree in the desire for child's activities, generated by needs, hopes, child s specific progress.

Taking the shape of the game, the activity is as useful as the mental and physical development of the child, as well as the sunlight.

Here are some examples of games and activities that can be helpful within English classes, both as a way of making and consolidating knowledge, as well as a way of developing pupils ' creativity and imagination.

1. Oral activity-"What can you do with...?". This game requires pupils to think and enumerate as many uses as possible for various objects in everyday life. Example: What can you do with an egg?, what can you do with a shoe?, what can you do with a scarf?. Pupils put their imagination on the move and find solutions for each proposed object.

2. Oral activity-"air balloon" ("The Hot Air balloon"). Each pupil chooses a character that he will imitate within the game. They are told that they are in the basket of an air balloon that loses altitude and

that, in turn, they have to jump into the void to save the lives of travellers. Student voting decides which character has to jump and stays in the basket. In the end it will only survive the one who has brought the most persuasive reasoning in his favor.

3. Oral activity-"Ten things". This game emphasizes the creative spirit of each student. Thus, students are asked to record a number of things... they like/... they want/... that scare them. They have this opportunity to express their views and get to know each other better.

4. Written activity-"1/2 crossword". Pupils interact in pairs. The teacher will propose a partially completed crossword puzzle. One of the students will have half a crossword puzzle and the other half. There will be no indications for finding the word. Pupils will, in turn, formulate their own opinions and definitions so that each of them can finish the crossword puzzle. This game stimulates the development of vocabulary and free expression, but can also be used for the revision of the vocabulary at the end of a lesson/learning unit. This game is very suitable for students of advanced level, because they can formulate broader arguments, helping themselves with the accumulated vocabulary.

5. Written activity-"My Diary" ("Dear Diary"). This activity involves keeping an unedited journal. Pupils can claim to be various personalities: a writer, a manager, a princess, a movie star. They can record the remarkable events that mark their existence and can share their colleagues' creations.

6. Written activity-fairy tale ("The fairytale"). Pupils are grouped by three or four. The teacher proposes a fairy tale with a given start (for example: "There was once a poor little girl who lived with her sick grandmother in a shabby cottage on the edge of a lake..."). One at a time, every student in each group is allowed to write a single sentence until the story comes to an end. The variants will be surprising: the product of an authentic creative process.

The teaching games have various valences: not only achieve the educational objectives with greater precision; it creates a recreational climate in the classroom, reduces emotional blockages, banishes apathy and boredom. Play as much as you can with your kids!

Bibliography:

1. Nunan David, Research methods in language learning, Cambridge University Press, 1992
2. Ionescu Miron, Didactica modernă, Ed. Dacia, Cluj- Napoca, 2001.

SCHIMB DE BUNE PRACTICI - IDEI DE JOCURI PENTRU ORA DE LIMBA ENGLEZĂ

Prof. Enache Beatrice- Ionela, Școala Gimnazială „Al. Piru” Mărgineni – Bacău, România

„Jocul este cel mai elevat tip de cercetare.” Albert Einstein

Una dintre metodele interactive eficiente pentru învățarea unei limbi moderne este jocul. Pedagogia ne învață că jocul împlinește în cel mai înalt grad dorința de activitate a copilului, generată de trebuințe, năzuințe, progrese specifice copilului.

Îmbrăcând forma jocului, activitatea este tot atât de utilă dezvoltării psihice și fizice a copilului, ca și lumina soarelui.

Iată câteva exemple de jocuri și activități ce pot fi de ajutor în cadrul orelor de limba engleză, atât ca o cale de efectuare și consolidare a cunoștințelor, cât și ca o modalitate de dezvoltare a creativității și imaginației elevilor.

1. Activitate orală- „Ce poți face cu...?” (“What can you do with...?”). Acest joc le cere elevilor să se gândească și să enumere cât mai multe întrebări inedite pentru diverse obiecte din viața cotidiană. Exemplu: Ce poți face cu un ou?, Ce poți face cu un pantof?, Ce poți face cu o eșarfă?. Elevii își pun imaginația în mișcare și găsesc soluții pentru fiecare obiect propus.

2. Activitate orală- „Balonul cu aer” (“The Hot Air Balloon”). Fiecare elev își alege un personaj pe care îl va imita în cadrul jocului. Li se spune că ei se află în coșul unui balon cu aer care pierde altitudine și că, pe rând, trebuie să sară în gol pentru a salva viețile călătorilor. Votul elevilor decide care personaj trebuie să sară și care rămâne în coș. În final va supraviețui doar acela care a adus cele mai persuasive raționamente în favoarea sa.

3. Activitate orală- „Zece lucruri” (“10 Things”). Acest joc pune accent spritul creativ al fiecărui elev în parte. Astfel, elevii sunt rugați să noteze un număr de lucruri... care le plac/... pe care le doresc/... care îi sperie. Apoi, în perechi, elevii își vor clarifica unul altuia motivele pentru care eu făcut alegerile respective. Ei au în acest fel ocazia să-și exprime punctele de vedere și să se cunoască mai bine unii pe alții.

4. Activitate scrisă- „1/2 Rebus”. Elevii interacționează în perechi. Profesorul le va propune un rebus completat parțial. Unul dintre elevi va avea o jumătate de rebus, iar celălalt a doua jumătate. Nu vor exista indicații pentru găsirea cuvântului. Elevii vor formula, pe rând, propriile opinii, respectiv definiții astfel încât fiecare dintre ei să poată duce la bun sfârșit rebusul. Acest joc stimulează dezvoltarea vocabularului și exprimarea liberă, dar poate fi folosit și pentru recapitularea vocabularului la sfârșitul unei lecții/ unități de învățare. Această joc este foarte potrivită în cazul elevilor de nivel avansat, deoarece ei pot formula argumente mai ample, ajutându-se și de vocabularul acumulat.

5. Activitate scrisă- „Jurnalul meu” (“Dear Diary”). Această activitate presupune ținerea unui jurnal inedit. Elevii pot pretinde că sunt diverse personalități: un scriitor, un manager, o prințesă, o vedetă de cinema. Ei pot consemna întâmplările remarcabile care le marchează existența și-și pot împărtăși creațiile colegilor.

6. Activitate scrisă- Basmul (“The Fairytale”). Elevii sunt grupați câte trei sau patru. Profesorul le propune un basm cu început dat (de exemplu: „Era odată o fetiță săracă care locuia împreună cu bunica

ei bolnavă într-o căsuță sărăcăcioasă de la marginea unui lac...”). Pe rând, fiecare elev din fiecare grupă are voie să scrie câte o singură propoziție, până când povestea ajunge la final. Variantele vor fi surprinzătoare: produsul unui autentic proces creativ.

Jocurile didactice au diverse valențe: nu doar ating cu mai mare precizie obiectivele educaționale; creează un climat recreativ în clasă, reduce blocajele emoționale, alungă apatia și plictiseala. Jucați-vă cât puteți de mult cu copiii!

Bibliografie:

1. Nunan David, Research methods in language learning, Cambridge University Press, 1992
2. Ionescu Miron, Didactica modernă, Ed. Dacia, Cluj- Napoca, 2001.

THE VOLUNTEER, THE MOST IMPORTANT SOURCE OF WELL

Teacher Filimon Irina Elena, Liceul Tehnologic “Ovid Caledoniu”, Tecuci - Galați, Romania

1. Brief presentation of the educational project

Waking up and developing the spirit of volunteering in children, cultivating its values could be one of the teachers' tasks.

Our school wanted to cultivate this form of involvement of students and their families with an emphasis on universal values: cooperation, communication, tolerance, helpfulness, involvement, respect, empowerment, team spirit. Based on these considerations, we designed a volunteer educational project, which we called "It's Time to Be Different!" In which we involved V-XII grade pupils, parents, members of the local community, willing to bring a radius of joy in the souls of children or adults in difficulty and not only.

2. The situation / context that led to the emergence of the educational project

The question "How can I become volunteer children in the world we live in?" was the pretext of starting the project.

It turned out to be a good idea, because it was felt that the pupils were available to deepen the subject, their interest and involvement being obvious. The conversation carried on from the word "volunteer", from its own and figurative meanings, was fruitful, it induced imagination, the analogies made being remarkable and motivating. It was an open question that reflects a situation that students can solve through various actions or activities.

3. Tasks / problems / specific issues that we wanted to solve

The purpose of the project

- Developing the emotional and volitional-acting component of the pupils' personality through moral actions, carried out in and out of school

Objectives

- Stimulating generosity among students, teachers and other community members through charitable activities;
- Training of communication skills, active involvement, teamwork;
- Cultivating the imagination, creativity of children by making gifts and artistic works within the project.

Expected finishes:

- Looking at students: cultivating love for seed; the formation of civic, honest behavior towards people; engaging in practical activities for the benefit of others;
- Teachers: familiarizing cadres with new methods to stimulate pupils' interest in helping people in disadvantaged situations;
- Looking at parents and other educational factors in the community: increasing parental involvement in volunteer activities;

4. Actions taken

Within the program, activities involving direct pupil involvement (short-term activities in which students present emotionally-charged situations of the day), parents or grandparents ("family engagement days"), and teachers have been developed and initiated.

Description of activities:

- Activity no. 1: "My Friendship with People with Special Needs" - a visit to the "David Austin" Home from the town of Țigănești, Galați County.
- Activity no. 2: "The book, the child's girlfriend" - a collection of children's books for the enrichment of the high school library.
- Activity no. 3: "Christmas unites the hearts" - a power-point material about the significance of Christmas was presented in the activity and carols were played. Organized on creative workshops (volunteer student - beneficiary pupil), the children made ornaments for Christmas tree and winter collages - snowmen. Parents of volunteer students offered gifts to everyone.
- Activity no. 4: "In March I give you / A marriage in the sign that I love you" - the pupils made martyrs, greeting cards, badges and beads for organizing a sales exhibition, and from the money they donated and sponsors bought sweets, and requisites to be given from "our souls to your soul".
- Activity no. 5: "The Rabbit Loves You!" - Teachers and high school students organized a gift collection (toys, sweets, clothing) on Easter holidays, which they offered to children in the center and to the patients in the hospital municipal.

- Activity 6: "A gift of your birthday" - a show offered by the students of the "Ovid Caledoniu" Technological High School to the "David Austin" (Țigănești) Children's Home. Charitable action involving the collection of clothes, food for deprived children at the center.
- Activity no. 7: "Volunteers for the environment" - students have been involved in activities whose causes are related to the environment. There have been many ways in which young people have carried out "eco" volunteer activities. Local activities can encourage young people to take up and join volunteer efforts in diverse communities: sanitation and greening of green spaces; depositing flowers at the graves of the city's historical personalities (Heroes Day); planting by each pupil a flower, these being displayed in the classroom and cared for by the college of students; planting some seedlings in the yard of the school.
- Activity no. 8: Mentoring Activities - Students have helped their colleagues facing reading, writing or other disciplinary issues for the school and have provided them with their support.
- Activity no. 9: Ten minutes per day, at the end of the day, the students made the "Circle of Sincerity" - a moment when each child called a situation through which he or she experienced or grieved, then the students they have encouraged each other and compliments.
- Activity no. 10: Young creative volunteers - Creative volunteer students have used their talents to develop their own ideas about the volunteer project. Young artists have used their talents to make some children enjoyable in the afternoon by drawing or sculpting activities.
- Activity no. 11: The idea of tolerance has been exploited in secondary schools and literary texts. For example: *The Ugly Duchess* by Hans Christian Andersen; *Bridge to Terabithia* by Katherine Paterson. In gymnasium classes the text of Andersen's story was used to promote social values related to human fundamental rights: equality, justice, civil rights, or even the idea of social justice.

All of the eleven experiences and not only made the people involved understand that a beautiful gesture, a game, attention means a lot to those in risk situations.

5. Obtained results

By engaging in volunteer activities, combining useful with pleasure, most pupils have a positive attitude towards school activity, become better able to understand the world they live in and transform it, get to know each other, receive and transmit messages, expressing their thoughts and feelings, through oral communication, from the activities they participated in.

6. Lessons Learned

Students and their masters, who have gone through some of the project activities, want to participate in the future over the school timetable for a longer period of time.

Reflections:

"I want to see my beauty

*Look for what's best in me
It's what I'm really
And all I want to be
It could take you some time
You might find it hard to discover
But I want you to see my beauty.
I want to see my beauty
Everyday
You could do this
You could find a way
To see how I shine
Through everything I do
And to see my beauty? "*

(I want to see the beauty me, Red and Kathy Grammer in Teaching Peace, 1986)

7. Human, material, financial resources needed to carry out the project

The specificity of the project does not imply any significant material and financial resources. In this case, the most important resource is human. In this respect, the open attitude and goodwill of adults - teachers and parents - is needed by their real desire to change something for the sake of both the attitude and behavior of students and parents, and why not, even the teachers.

8. References

http://federatiavolum.ro/wp-content/uploads/2016/07/ghid_masurare_efecte_voluntariat_A4_210x297_mm_VOLUM.pdf

https://ec.europa.eu/epale/sites/epale/files/ghid_competente_voluntariat.pdf

http://spitaldeva.ro/spitaldeva/files/ghiduri/GHIDUL_VOLUNTARULUI.pdf

VOLUNTARIATUL, CEA MAI IMPORTANTĂ SURSĂ DE BINE

Prof. Filimon Irina Elena - Liceul Tehnologic "Ovid Caledoniu", Tecuci – Galați, România

1. Prezentare succintă a proiectului educațional

A trezi și a dezvolta spiritul voluntariatului la elevi, a cultiva valorile lui ar putea fi una din sarcinile de seamă ale cadrelor didactice.

Școala noastră a dorit să cultive această formă de implicare a elevilor și familiilor lor cu accent pe valorile universale: cooperare, comunicare, toleranță, întrajutorare, implicare, respect, responsabilizare, spirit de echipă. Pornind de la aceste considerații, am conceput un proiect educațional de voluntariat, pe care l-am intitulat "*E timpul să fim altfel!*" în care am implicat elevii claselor V-XII, părinți, membrii ai

comunității locale, în dorința de a aduce o rază de bucurie în sufletele unor copii sau adulți aflați în dificultate și nu numai.

2. Situația / contextul care a determinat apariția proiectului educațional

Întrebarea “Cum pot deveni copiii voluntari lumii în care trăim?” a reprezentat pretextul începerii proiectului. S-a dovedit a fi o idee oportună, fiindcă s-a simțit disponibilitatea elevilor spre aprofundarea subiectului lansat, interesul și implicarea lor fiind evidente. Discuția purtată plecând de la cuvântul “voluntar”, de la sensurile sale proprii și figurate, a fost fructuoasă, a incitat imaginația, analogiile realizate fiind remarcabile și motivante. A fost o întrebare deschisă care reflecta o situație pe care elevii să o poată rezolva prin diverse acțiuni sau activități.

3. Sarcinile / problemele / aspectele specifice pe care am dorit să le rezolvăm

Scopul proiectului

- Dezvoltarea componentei afective și volitiv-acționale a personalității elevilor prin acțiuni morale, desfășurate în școală și în afara acesteia

Obiective

- Stimularea generozității în rândul elevilor, dascălilor și al celorlați membri ai comunității, prin activități caritabile;
- Formarea competențelor de comunicare, implicare activă, muncă în echipă;
- Cultivarea imaginației, a creativității copiilor prin realizarea cadourilor și a lucrărilor artistice din cadrul proiectului.

Finalități așteptate:

- Privind elevii: cultivarea dragostei pentru semei; formarea unui comportament civic, onest față de oameni; antrenarea în activități practice pentru beneficiile celor din jur;
- Privind cadrele didactice: familiarizarea cadrelor didactice cu metode noi de stimulare a interesului elevilor pentru întraajutorarea persoanelor aflate în situații dezavantajate;
- Privind părinții și alți factori educaționali din comunitate: creșterea implicării părinților în activitățile de voluntariat;

4. Acțiuni întreprinse

În cadrul programului au fost realizate și inițiate activități care au presupus implicarea directă a elevilor (activități de scurtă durată în care elevii prezintă situațiile cu încărcătură emoțională din ziua respectivă), a părinților sau bunicilor („ziua implicării familiei”), a cadrelor didactice.

Descrierea activităților:

- Activitatea nr. 1: „*Prietenia mea cu persoane cu nevoi speciale*”- vizită de cunoaștere la Căminul „David Austin”, din localitatea Țigănești, județul Galați.
- Activitatea nr. 2: „*Cartea, prietena copiilor*” – acțiune de colectare de cărți pentru copii în vederea îmbogățirii bibliotecii liceului.

- Activitatea nr. 3: „Crăciunul unește inimile”- în cadrul activității s-a prezentat un material power-point despre semnificația Crăciunului și s-au cântat colinde. Organizați pe ateliere de creație (elev voluntar - elev beneficiar), copiii au confecționat ornamente pentru bradul de Crăciun și colaje de iarnă - oameni de zăpadă. Părinții elevilor voluntari au oferit cadouri tuturor.
- Activitatea nr. 4: „În martie îți dăruiesc /Un măștișor în semn că te iubesc”- elevii au confecționat măștișoare, felicitări, ecusoane și mărgelile pentru organizarea unei expoziții cu vânzare, iar din banii obținuți, dar și din donații și sponsorizări au achiziționat dulciuri, alimente și rechizite pentru a fi dăruite din “sufletul nostru pentru sufletul vostru”.
- Activitatea nr. 5: „Iepurașul te iubește!” – cadrele didactice și elevii liceului au organizat o acțiune de colectare de cadouri (jucării, dulciuri, îmbrăcăminte) cu ocazia Sărbătorilor de Paști, pe care le-au oferit copiilor din centru, dar și bolnavilor din spitalul municipal.
- Activitatea nr.6: „Un dar de ziua ta” – spectacol oferit de elevii Liceului Tehnologic “Ovid Caledoniu” celor de la Căminul de copii “David Austin” (Țigănești). Acțiune caritabilă care a presupus colectarea de haine, alimente pentru copiii defavorizați de la centru.
- Activitatea nr. 7: “Voluntari pentru mediu”- elevii s-au implicat în activități ale căror cauze relaționează cu mediul înconjurător. Au avut loc numeroase moduri prin care tinerii au desfășurat „activități eco” de voluntariat. Activitățile locale pot încuraja tinerii să ia atitudine și să se alăture eforturilor de voluntariat în comunități diverse: igienizarea și estetizarea spațiilor verzi; depunere de flori la mormintele personalităților istorice ale orașului (Ziua Eroilor); plantarea de către fiecare elev a unei flori, acestea fiind expuse în sala de clasă și îngrijite de colectivul de elevi; plantarea unor puiți în curtea școlii.
- Activitatea nr. 8: Activități de mentorat - elevii i-au ajutat pe colegii lor care se confruntă cu probleme de citit, scris sau alte subiecte disciplinare pentru școală și le-au oferit sprijinul lor.
- Activitatea nr.9: zece minute zilnic, la sfârșitul orei de dirigenție, elevii au realizat “Cercul sincerității” – un moment în care fiecare copil a numit o situație prin care a trecut în cursul zilei, care l-a bucurat sau întristat, apoi elevii și-au adresat unul altuia încurajări și complimente.
- Activitatea nr. 10: *Tineri voluntari creativi* - elevii voluntari creativi și-au folosit talentul pentru a-și dezvolta propriile idei despre proiectul de voluntariat. Tinerii artiști s-au folosit de talentul lor pentru a face o după-amiază plăcută câtorva copii prin activități de desen sau sculptură.
- Activitatea nr. 11: Ideea de toleranță a fost valorificată la clasele gimnaziale și prin intermediul textelor literare. De exemplu: *Rățușca cea urâtă* de Hans Christian Andersen; *Punte către Terabithia* de Katherine Paterson. La clasele gimnaziale textul poveștii lui Andersen a fost folosit pentru a promova valori sociale legate de drepturile fundamentale umane: egalitate, dreptate, drepturi civile sau chiar ideea de dreptate socială.

Toate cele unsprezece experiențe și nu numai i-au făcut pe cei implicați să înțeleagă că un gest frumos, un joc, o atenție înseamnă foarte mult pentru cei aflați în situații de risc.

5. Rezultate obținute

Prin implicarea în activitățile de voluntariat, îmbinând utilul cu plăcutul, majoritatea elevilor au o atitudine pozitivă față de activitatea școlară, devin capabili să înțeleagă mai ușor lumea în care trăiesc și să o tranforme, să se cunoască pe sine, să recepteze și să transmită mesaje, exprimându-și gândurile și sentimentele, prin comunicarea orală, din cadrul activităților la care au participat.

6. Lecții învățate

Elevii și diriginții lor, care au parcurs o parte din activitățile proiectului, își doresc să participe și în viitor, peste orarul școlar și pe o perioadă mai lungă de timp.

Reflecții:

“Vreau să vezi frumusețea mea

Caută ce e mai bun în mine

Este ceea ce sunt cu adevărat

Și tot ceea ce vreau să fiu

Ar putea să-ți ia ceva timp

Ar putea să-ți fie greu să descoperi

Dar vreau să vezi frumusețea mea.

Vreau să vezi frumusețea mea

În fiecare zi

Ai putea să faci acest lucru

Ai putea să găsești o cale

Pentru a vedea cum strălucesc

Prin tot ceea ce fac

Și pentru a vedea frumusețea mea?”

(Vreau să vezi frumusețea mea, Red și Kathy Grammer, în Teaching Peace, 1986)

7. Resurse umane, materiale, financiare necesare pentru realizarea proiectului

Specificul proiectului nu presupune resurse materiale și financiare deosebite. În cazul acestuia resursa cea mai importantă este cea umană. În acest sens, este nevoie de atitudinea deschisă și bunăvoința adulților - cadre didactice și părinți - de dorința reală din partea acestora de a schimba ceva în bine, atât în ceea ce privește atitudinea și comportamentul elevilor, cât și ale părinților și, de ce nu, chiar ale cadrelor didactice.

8. Referințe

http://federatiavolum.ro/wp-content/uploads/2016/07/ghid_masurare_efecte_voluntariat_A4_210x297_mm_VOLUM.pdf

IMPORTANCE OF THE SOCIAL SKILLS- FOR THE DEVELOPMENT OF THE INDIVIDUAL'S PERSONALITY

Teacher Filiuță Gina "Marcel Guguianu" Technical College, Zorleni – Vaslui, Romania

Pre - school teacher Mardare Cristina - Gymnasium School No.1, Băcani – Vaslui, Romania

The developing of the social-emotional skills in students reflects the necessity to offer an inspired and proper response to the contemporary society challenges. The fundamental question that rises when approaching this subject is the following: "What is the role of the social-emotional skills' development in an individual's life?"

The pattern of learning the social-emotional skills follows a predetermined line specific to secondary education. The first level of interest, from the educational life perspective, is connected to the young people's training for an active life. A second level aims at the usefulness of the social-emotional competences, along with the cognitive ones in order to obtain thinking and acting independence that all the adults should exhibit later in their active social life. It is very important as well for them to gain interpersonal skills to succeed in life.

Daniel Goleman, the one who created the concept of emotional intelligence thinks that the role of this cognitive human skill as being fundamental for the personal development of every individual. Also, the concept of multiple intelligences was created by the psychologist Howard Gardener. The author claims that there are many types of intelligence which form the individual's intellectual skills. These are represented by the mathematical, linguistic, spatial, intrapersonal, interpersonal, natural and kinesthetic intelligence.

The intrapersonal intelligence is defined as the individual's ability to adapt to concrete situations in life according to his own potential of understanding and orientation.

Daniel Goleman thinks that the intrapersonal intelligence is fundamental and it has five components, everyone being fundamental for every human being both in the private life as in the social one; self-awareness, self-control, adaptability, motivation and empathy.

In the same line, the people who develop their social skills feel that they understand better the general human emotions, which leads to benefits in their social-professional life.

The social-emotional skills have an important role in the integration of young people in social life and it is necessary for them to be taught to communicate effectively.

A self-evident example is the role-play or the team games for children or teenagers, which make them understand better the interests, values and other types of behavior.

To conclude, the complex themes of the social-emotional skills development in the young people generation, are becoming a social need which is determined by the scientific and technological progress of our contemporary society.

IMPORTANȚA ABILITĂȚILOR SOCIALE - PENTRU DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII INDIVIDULUI

Prof. Filiuță Gina, Colegiul Tehnic "Marcel Guguianu", Zorleni - Vaslui, România

Educatoare Mardare Cristina - Școala Gimnazială Nr.1, Băcani - Vaslui, România

Dezvoltarea abilităților socioemoționale în cazul populației școlare reflectă necesitatea de a oferi un răspuns adecvat și inspirat la provocările societății contemporane. Direcțiile fundamentale de acțiune, potrivite cu programele educaționale pot fi sintetizate pe o bază multidirecțională caracterizată, de valori sociale acceptate în mediul social de apartenență. Identificăm în acest sens următoarele componente specifice programelor curriculare din școli și universități: modalități și atitudini dezvoltate de comportament social, învățarea tiparelor relațiilor interumane, autocontrol, capacități de natură empatică. Întrebarea fundamentală care intervine în abordarea acestui subiect este următoarea: Care este rolul dezvoltării abilităților socioemoționale în viața unui individ?

Modelul învățării aptitudinilor socioemoționale urmează un traseu prestabilit specific învățământului preuniversitar. Primul palier de interes, din perspective vieții educaționale este legat de pregătirea tinerilor pentru viața activă. Un al doilea palier de analiză a formării educaționale vizează utilitatea capacităților de natură socioemoțională, alături de cele cognitive în dobândirea independenței de gândire și acțiune pe care fiecare adult trebuie să o manifeste în viața socială activă. În aceeași ordine de idei, legat de cele prezentate anterior este importanța dezvoltării abilităților interpersonale pentru a realiza reușita în viață.

Daniel Goleman, creatorul conceptului de inteligență emoțională consideră că rolul acestei secțiuni a ceea ce este definit, drept aptitudine umană cognitivă este fundamental în dezvoltarea personală a oricărei persoane. Concluzia acestor cercetări vizează importanța EQ (inteligența emoțională) în viața socială, atestarea reușitei în viață a oamenilor care au dezvoltat acest tip de inteligență în comparație cu IQ sau coeficientul de inteligență rațională, care în pofida unor capacități logice dezvoltate nu au obținut aceleași rezultate în viață. În aceeași ordine de idei, s-a dezvoltat conceptul de inteligențe multiple, o creație a psihologului Howard Gardener. Autorul susține existența mai multor tipuri de inteligență, de a forma capacitatea intelectuală a omului. Acestea sunt reprezentate de: inteligența matematică, lingvistică,

spațială, intrapersonală, interpersonală, naturală și kinestetică. De altfel, Gardner a introdus încă un tip de inteligență și anume cea spirituală. Definim inteligența interpersonală drept capacitatea de adaptare a individului la situații concrete de viață, în funcție de potențialul de înțelegere și orientare al acestuia. Inteligența interpersonală, respectiv forma specializată inteligența de tip social reprezintă o componentă de bază a dezvoltării în mediul de viață și activitate a fiecărei ființe umane. Daniel Goleman consideră că inteligența de tip interpersonal este fundamentată pe cinci piloni sau componente, reprezentative pentru fiecare om, atât în ceea ce privește viața individulă, dar, mai ales cea socială, în care se manifestă în mod direct și nemijlocit. Cele cinci componente caracteristice inteligenței interpersonale sunt: conștiința de sine, autocontrolul, adaptabilitatea, motivația și empatia.

Perspectivile formării educaționale la populația de vârstă tânără ne conduc la dezvoltarea unui raționament, acceptabil din punct de vedere științific prin intermediul căruia înțelegem dezvoltarea comportamentelor sociale ale acestei categorii de vârstă în baza unor variabile de lucru caracteristice unui model psihologic integrativ. În conformitate cu rezultatele acestui model de cercetare, se constată că o capacitate socioemoțională dezvoltată determină un nivel ridicat de performanță școlară în rândul elevilor. În al doilea rând, nivelul ridicat de inteligență emoțională generează capacități de interacțiune socială crescută, potrivită cu cerințele și nevoile vieții de zi cu zi. Pe un al treilea plan de analiză în cazul loturilor supuse cercetării, se constată că abilitățile socioemoționale dezvoltate creează un sistem de autocontrol personal, valorificabil în planul vieții sociale. În aceeași ordine de idei persoanele care își vor dezvolta abilitățile sociale resimt îmbunătățirea capacității de înțelegere a emoțiilor general umane, ceea ce conduce la beneficii în planul perfecționării socioprofesionale. Rolul abilităților socioemoționale în integrarea tinerilor în viața socială necesită învățarea și dezvoltarea capacității de comunicare eficientă prin organizarea de discipline școlare în scopul dezvoltării abilităților sociale. Acest model educațional își are obârșia în teoriile și modelele dezvoltate în psihologia umanistă. Fundamentarea conceptului de educație afectivă promovează dezvoltarea abilităților personale prin stimularea autocunoașterii și autocontrolului și promovarea comportamentului și imaginii de sine pozitivă. În esență, educația începută la vârste fragede determină o bună coordonare a intereselor, atitudinilor și valorilor personale, fructificând comportamentul și stilul de viață ulterior. Modelarea educațională se realizează în funcție de personalitatea umană și cerințele vieții sociale. Conceptul de educație afectivă se dezvoltă prin fundamentarea unor modele de psihologie educațională, prin intermediul cărora personalitatea umană poate fi modelată în sensul adaptării și responsabilizării sociale. Conceptul de inteligență emoțională nu are o istorie științifică îndelungată. Goleman a susținut această teorie a competențelor și abilităților interrelaționale dezvoltate la sfârșitul anilor 80, după o serie de cercetări științifice internaționale determinante pentru înțelegerea rolului valorilor sociale interumane. Autorul a avut ca premiză de analiză o latură sau dimensiune a inteligenței umane. Nu trebuie să ometem din analiză importanța diverselor categorii de aptitudini mentale, evaluabile prin testări specializate care

conturează profilul psihologic al unui individ. Interferența diverselor categorii de aptitudini umane, fie generale, fie specializate este esențială în procesul de cunoaștere al omului, cu atât mai importantă este valorizarea evaluărilor de tip aptitudinal în educația preuniversitară și universitară contemporană.

Procesul educațional presupune învățare și asimilare, într-o multitudine de dimensiuni proiective specifice. Cu alte cuvinte, procesul educațional generează un câmp al cunoașterii definibil prin prisma interacțiunilor sociale. Ne regăsim, din această perspectivă de abordare în prezența conceptului de capital social dezvoltat de Pierre Bourdieu, o autentică esență a principiilor de organizare a vieții sociale.

Dezvoltarea inteligenței socioemoționale devine o necesitate a formării educaționale contemporane. În această direcție de analiză avem în vedere dezvoltarea disciplinelor educaționale de natură a forma abilități sociale în rândul tinerilor. Managementul emoțiilor poate diferenția și structura capacitatea oamenilor ajunși la maturitate, de a optimiza viața personală și socioprofesională, eliminând eșecul ca efect al nepotrivirilor și diferențelor socioumane. Educația afectivă devine social-empatică și presupune abordarea nevoilor individuale în raport cu cerințele grupului social de apartenență. Adăugăm, în acest sens și apartenența la o categorie socioprofesională sau la o comunitate umană. Una din modalitățile de acțiune pentru realizarea dezvoltării abilităților socioemoționale este introducerea în programele școlare a orelor de formare a abilităților sociale. Un exemplu edificator este jocul de rol sau jocul de echipă pentru copii și adolescenți, ceea ce determină dezvoltarea capacității de adaptare și interacțiune a tinerilor pentru a înțelege mai bine interesele, valorile și comportamentul celorlalți. Jocul de echipă dezvoltă spiritul de fair-play, capacitatea de cooperare și comunicare, precum și starea de empatie socială. Abilitățile sociale pot fi inserate și ordonate în cadrul unor materii școlare în funcție de profilul așezământului educațional. Nevoile de formare ale copiilor și tinerilor se pot dezvolta și prin activități extrașcolare: dans, muzică, sport. Educația de tip extrașcolar este direcționată pe responsabilizarea socială a tânărului, aceasta este o formulă formativă complementară, nicidecum antagonică. Aportul educației extrașcolare alternative la dezvoltarea cu caracter complementar a tinerii generații devine o practică inclusiv în programele educaționale din țara noastră.

În concluzie, problematica complexă a dezvoltării abilităților socioemoționale în educația tinerii generații devine o necesitate socială generată de progresul științific și tehnologic din societatea contemporană. Introducerea în cadrul programelor educaționale a disciplinelor de natură a stimula și promova acest tip de abilități la populația tânără reflectă importanța pregătirii pentru viață a noilor generații, în conformitate cu valori și modele educaționale contemporane.

Bibliografie:

1. Cerghit, Ioan, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, București: Editura Aramis, 2002;

2.Oprea, Crenguța-L., Pedagogie. Alternative metodologice interactive, București, Editura Universității din București, 2003;

3.Oprea, Crenguța-L., Strategii didactice interactive, București, Editura Didactică și Pedagogică, R.A., ed. a IV-a, 2009;

4.Radu, I. T., Evaluarea în procesul didactic, București Editura Didactică și Pedagogică, 2000.

CHILDREN'S AND TEENAGERS' MEDIA LITERACY AND DIGITAL IQ

Dace Gaigala – Teacher Strenči Secondary School, Strencu- Latvia

Half of inhabitants of Latvia think that – if information is published / broadcasted by any media then it is true. Media is a mirror of the world.

Research was carried out Oct-Nov, 2017

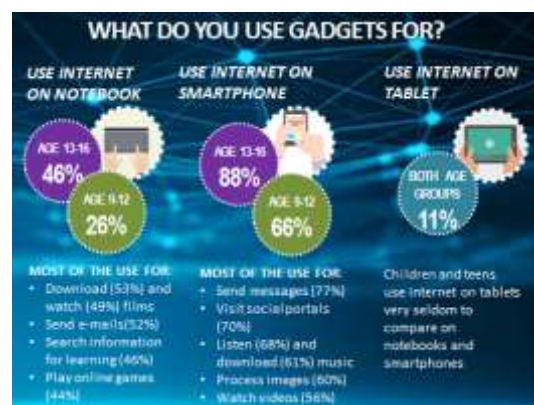
Responders - 1203 children and teenagers aged 9 to16 in Latvia.

How many % of young people (age 15-24) believe in information in social media portals? – 54%

How many percent of young people (age 15-24) share information on social media without checking if it is true? – 40%

What of the mentioned gadgets do you have or would like to have for personal use? (%)

Age of respondents 9-16 years

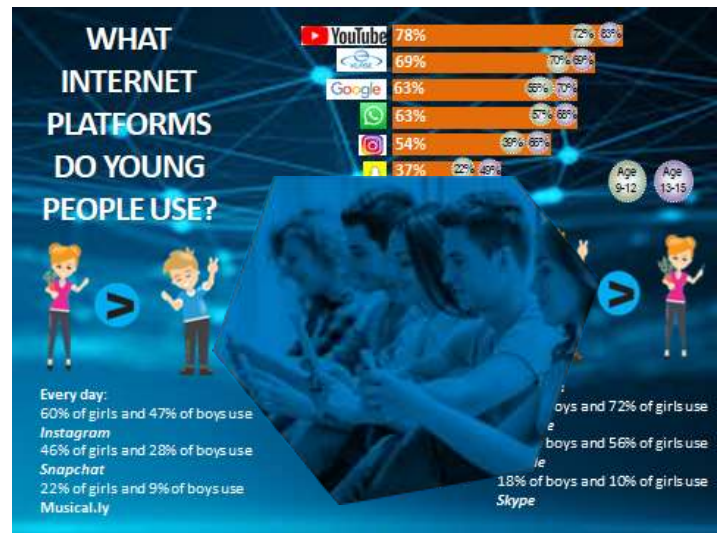
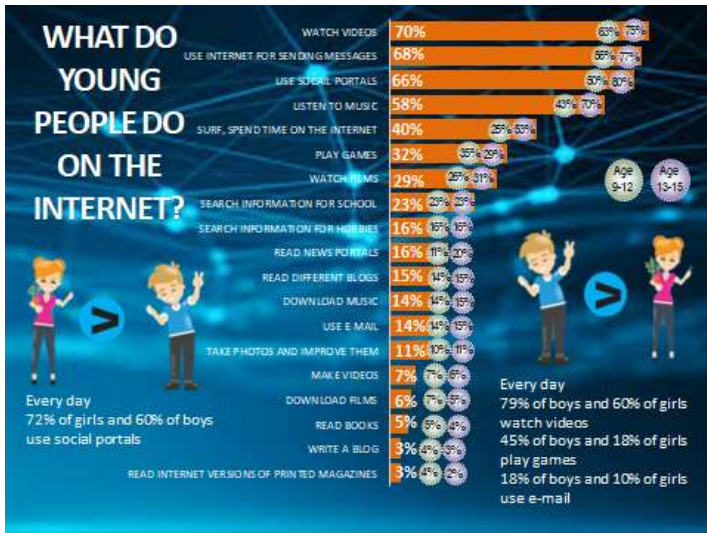


Found out risks

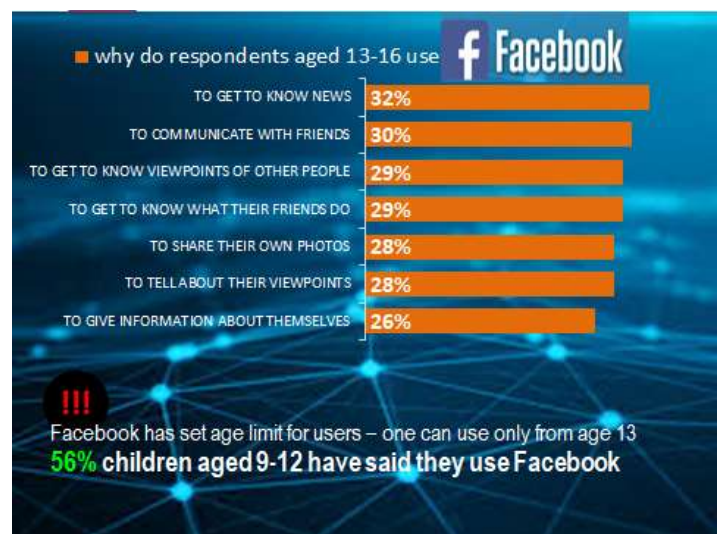
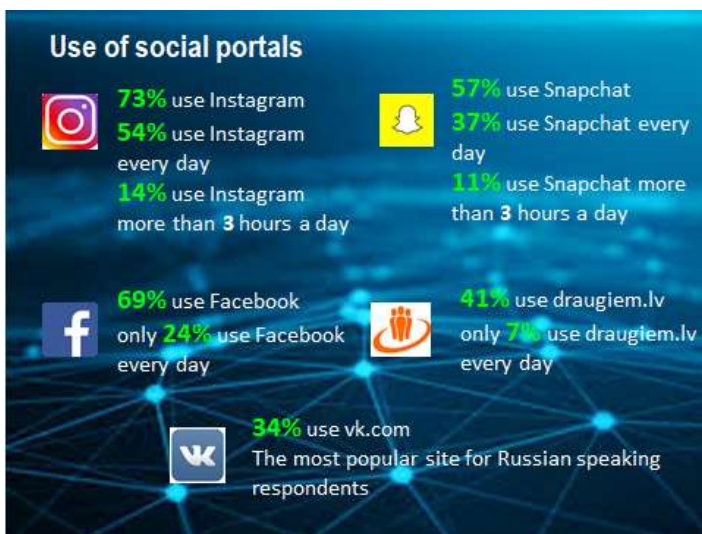
Very huge internet consumption: 57% of respondents use internet not less than 3 hours a day.

A great part of internet activities is just for fun, aimless:

Only some respondents read books or look form information for learning or hobbies.



Part of children and teens use social portals more than 3 hours a day:



Necessary skills for using Internet are acquired by self - learning.

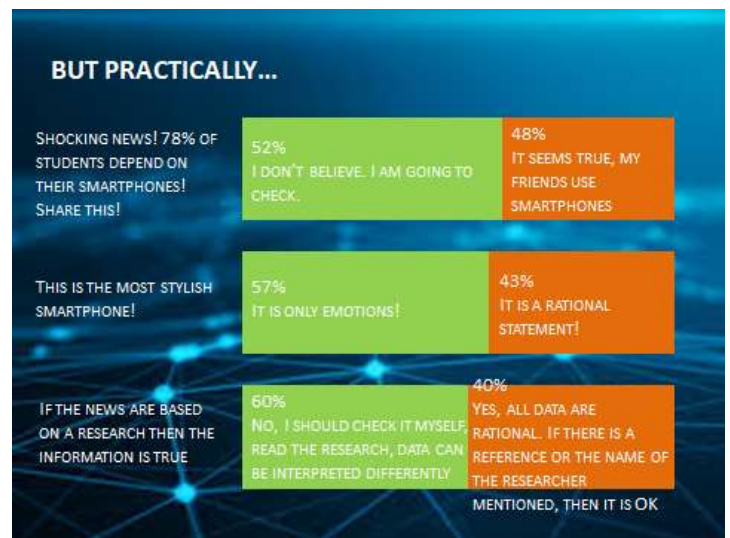
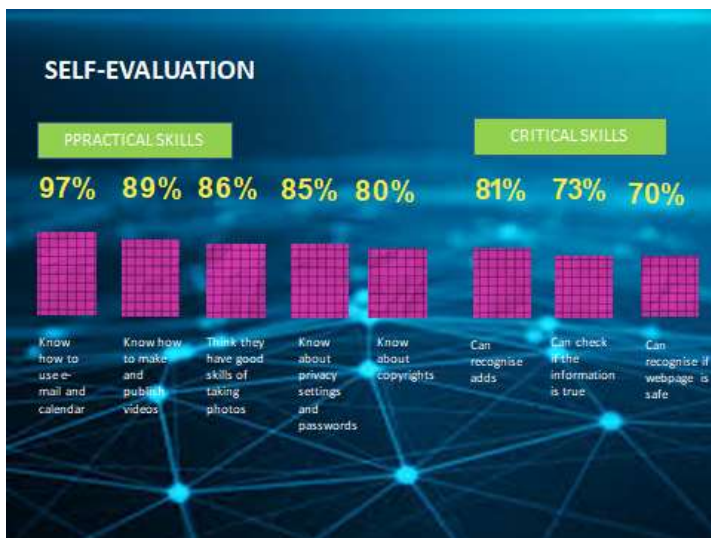
Teens think they are more skilled in using Internet than their parents and teachers. Teachers have more important role in using Internet for respondents aged 13 -16, especially by giving advice.

Younger respondents aged 9-12 have got more support from their parents.

Media literacy is very important in the modern changing world where there is a battle going on not only for where people will spend their money but also for their minds, viewpoints, thoughts and values.



Greatest part of young people think the time they spent on the internet is interesting and funny, but only more than 1/2 think that this time was meaningful and usefully spent.



CONCLUSIONS

- Use of internet has “encapsulated” in spending free time and fun, solving practical everyday or educational tasks is not a priority
- Watching everyday photos can cause a risk of losing interpersonal communication
- Users are confident about recognising possible security threats on Internet, but understanding of it is limited
- Users have got ICT skills, but need more additional knowledge and skills
- Activities very often are used intuitively by using mistakes and tries method.

VALORIZAREA ȘI VALORIFICAREA EXPERIENȚEI ÎN IMPLEMENTAREA PROIECTELOR EDUCAȚIONALE – EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Prof. Găncănu Mihaela, Liceul Teoretic “Mihai Eminescu” Bârlad- Vaslui, România

În anul școlar 2017-2018, la Liceul Teoretic “Mihai Eminescu” Bârlad s-a desfășurat proiectul educațional județean “MICUL ÎNTREPRINZĂTOR”.

Prin implementarea proiectului educațional județean, ”Micul întreprinzător” se urmărește formarea la elevi a capacităților de analiză, de comunicare, de gândire independentă, formarea unor atitudini responsabile față de mediu sau de acțiuni personale, valorificarea eficientă a propriului potențial și în perspectivă gestionarea eficientă a propriei afaceri.

Prin implementarea proiectului educațional județean, ”Micul întreprinzător” se urmărește ridicarea gradului de participare a familiei și a comunității locale la activitățile școlare, realizându-se o relație mai strânsă între școală, familie, comunitatea locală și între generații, ridicarea calității procesului educativ pentru pregătirea optimă a viitorilor consumatori, angajați și antreprenori. De altfel proiectul educațional județean, ”Micul întreprinzător” constituie o oportunitate de promovare a imaginii școlii în comunitatea locală și nu numai, prin încheierea de noi parteneriate de colaborare, cunoașterea reciprocă a elevilor

participanți din școlile partenere, dezvoltarea competențelor de comunicare, de lucru individual și în grup, dezvoltarea comportamentului adecvat unui mediu economico-social în schimbare .

Obiectivul general al proiectului:

Formarea la elevi a capacităților de analiză, de comunicare, de gândire independentă , formarea unor atitudini responsabile față de mediu sau de acțiuni personale, valorificarea eficientă a propriului potențial și în perspectivă gestionarea eficientă a propriei afaceri; formularea unor opinii referitoare la rezolvarea problemelor comunității, privind inițierea și derularea afacerilor

Obiectivele specifice ale proiectului:

- ✚ Dezvoltarea în rândul elevilor ce aparțin grupului tinta (100 elevi) a unor atitudini favorabile luării deciziilor și exprimării opiniilor în ceea ce privește mediul antreprenorial , până în iunie 2018;
- ✚ Stimularea în proporție de 85 % (85 elevi) a grupului tinta pentru activitățile extracurriculare ce implică liberă comunicare, dezvoltarea creativității, formarea abilităților de lucru în echipă, cultivarea simțului antreprenorial până în iunie 2018
- ✚ Crearea de noi comportamente adecvate unui mediu economico-social în schimbare în proporție de 90% (90 elevi) a grupului tinta și participarea sa la un număr de 4 activități specifice mediului antreprenorial până în iunie 2018.
- ✚ Creșterea cu 25% a numărului de activități specifice mediului antreprenorial proiectate și desfășurate la Liceul Teoretic Mihai Eminescu Bârlad, până la sfârșitul anului școlar 2017-2018

Durata proiectului - 5 luni (februarie - iunie 2018)

Activitățile din cadrul proiectului au fost:

- ✚ Stabilirea echipei de proiect
- ✚ Lansarea proiectului
- ✚ Alegerea grupului țintă
- ✚ General și particular în realizarea unei afaceri
- ✚ Risc și reușită în afaceri
- ✚ Elevii de azi, antreprenorii de mâine
- ✚ Antreprenori de succes
- ✚ Monitorizare și evaluare
- ✚ Diseminarea proiectului
- ✚ Încheierea proiectului





Școlile partenere: Liceul Pedagogic „Ioan Popescu” Bârlad, Colegiul Național Gheorghe Roșca Codreanu Bârlad, Colegiul Tehnic Alexandru Ioan Cuza Bârlad, , Liceul Tehnologic Petru Rareș Bârlad, Colegiul Tehnic „Marcel Guguianu” Zorleni, Liceul Tehnologic sat Puiеști, Liceul Tehnologic Ghenuța Coman Murgeni

Situația economică actuală impune cunoașterea de către elevi a conceptelor de întreprinzător, antreprenor, spirit antreprenorial, deasemenea formarea de noi competențe în sfera educației antreprenoriale.

A fi întreprinzător, antreprenor reprezintă o experiență unică, chiar provocatoare, care poate aduce satisfacții deosebite, dar presupune și riscuri, iar de aici și posibilitatea eșecului. A fi întreprinzător înseamnă inițiativă, capacitate decizională și responsabilitate. Prin implicarea elevilor în cadrul acestui proiect educațional se urmărește dezvoltarea capacității decizionale, a capacității de a-și asuma responsabilitatea. Elevii vor avea oportunitatea de a-și clarifica anumite aspecte legate de lumea afacerilor, de a înțelege mai bine semnificația anumitor concepte cum ar fi: întreprinzător, spirit antreprenorial, risc în afaceri, reușita în afaceri, economie de piață, inițiativă, decizie, responsabilitate.

RIVER PRUT -THE AXIS OF HISTORY, CULTURE AND CIVILIZATION

Teacher Gogoășe Mihaela, School no 1, Stănileşti – Vaslui- Romania

Teacher Brănici Crina Ioana, School no 1, Stănileşti – Vaslui- Romania

At the initiative of the distinguished principal, Teacher Brănici Crina Ioana, History Teacher Ștefan Plugaru and a group of teachers (Teacher Gogoășe Mihaela, Teacher Artene Aurica, Teacher Armănuță Constanța) from School Number 1 Stănileşti, the first edition of the symposium " River Prut - the axis of history, culture and civilization" took place on 23rd of March at „Sala Polivalentă” Stănileşti.

The symposium "**River Prut - axis of history, culture and civilization**" aims to be an open path to history, culture and civilization for teachers and pupils, being designed to promote the authentic values of the human communities on the two banks of Prut . Over time, the river did not separate but bound the present human groups through history, historical and cultural personalities, traditions and common customs. Thus, the role of this activity is to pique interest and promote the history, personalities, traditions and authentic customs present in Romania, the Republic of Moldova and Ukraine, through which we recognize our true identity.

At the activity guests from Republica Moldova, I.S.J. Vaslui and the local community participated. Mr. conf. univ. dr. Valentin Constantiniv, the head of the social science department of "TIRASPOL University" REPUBLICA MOLDOVA, teacher Eufrosina Grețu, local councilor LEOVA , REPUBLICA MOLDOVA, teacher Lidia Dutcă, principal of FILIPENI School, LEOVA, REPUBLICA MOLDOVA, teacher Dan Ravaru, priest Marius Antohi, from „Episcopia Hușilor", teacher Costin Clit, C.N.C.V. Huși, col. (rz) Mihai Ștefan Focșa, president of „Ligii Culturale pentru Unitatea Românilor de Pretutindeni”, teacher Ștefan Plugaru, member of „Ligii Culturale pentru Unitatea Românilor de Pretutindeni”, filiala VASLUI sustained scientific communications.

The activity ended with a show sustained by:

- actor DAN AILINCĂI and folk music singer IOAN CHIRIAC;
- a group of students from School Number 1 Stănileşti;
- groups of singer and dancers („FLOAREA DIN COSIȚĂ”, BEREZENI, „MLĂDIȚELE PRUTULUI”, LUNCA BANULUI, „PLAIURILE PRUTULUI”, DRÂNCENI, „FLORICICA DE PE PRUT”, VETRIȘOAIA, „SĂLCIOARA PRUTULUI”, STĂNILEȘTI).

„ This event awakened in us the patriotic sense, that pure Romanian experience, which only us, the people across the Prut, know their meaning”.



„PRUTUL – AXĂ DE ISTORIE, CULTURĂ ȘI CIVILIZAȚIE”

Prof. învăț. primar Gogoșe Mihaela, Prof. Brănci Crina Ioana - Școala Gimnazială Nr.1, Sat Stăniilești, Vaslui, România

La inițiativa inimoasei directoare, prof. Brănci Crina Ioana, prof. de istorie Ștefan Plugaru și a unui grup de cadre didactice (prof. învăț. pr. Gogoșe Mihaela, prof. învăț. pr. Artene Aurica, prof. învăț. pr. Armănuță Constanța) de la Școala Gimnazială nr.1 Stăniilești, a luat ființă prima ediție a simpozionului „*Prutul – axă de istorie, cultură și civilizație*”, ce s-a desfășurat în data de 23 martie 2018, la Sala Polivalentă Stăniilești.

Simpozionul „*PRUTUL – axă de istorie, cultură și civilizație*” se dorește a fi o cale deschisă spre istorie, cultură și civilizație pentru cadre didactice și elevi, fiind gândit cu scopul promovării valorilor autentice ale comunităților omenești de pe cele două maluri de Prut. În cursul timpului, râul nu a despărțit, ci a unit grupurile umane prezente printr-o istorie, personalități istorice și culturale, tradiții și obiceiuri comune. Astfel, rolul acestei activități este de a trezi interesul și de a promova istoria, personalitățile, tradițiile și obiceiurile autentice prezente în România, Republica Moldova și Ucraina, prin care ne recunoaștem adevărata identitate.

La activitate au participat invitați din Republica Moldova, de la I.S.J. Vaslui, comunitatea locală. Au susținut comunicări științifice: dl. conf. univ. dr. Valentin Constantiniv, șeful catedrei de științe sociale a "Universității de Stat din Tiraspol", Republica Moldova, d-na prof. Eufrosina Grețu, consilier local raionul Leova, Republica Moldova, d-na. prof. Lidia Ducea, director al Gimnaziului Filipeni, raionul Leova, Republica Moldova, dl. prof. Dan Ravaru, părintele protopop Marius Antohi, din cadrul Episcopiei Hușilor", dl. prof. dr. Costin Clit, Colegiul Național „CUZA-VODĂ” Huși, col. (rz) Mihai Ștefan Focșa, presedintele filialei județene Vaslui a „Ligii Culturale pentru Unitatea Românilor de Pretutindeni”, prof. Ștefan Plugaru, membru al „Ligii Culturale pentru Unitatea Românilor de Pretutindeni”, filiala VASLUI.

Activitatea s-a încheiat cu un program susținut de:

- dl. Dan Ailincăi , actor și cântărețul de muzică folk Ioan Chiriac;
- un grup de elevi de la Școala Gimnazială nr.1 Stăniilești;
- formații de cântece și dansuri populare ("*FLOAREA DIN COSIȚĂ*", com.:Berezeni, "*MLĂDIȚELE PRUTULUI*", com.Lunca Banului, "*PLAIURILE PRUTULUI*", com. Drânceni, "*FLORICICA DE PE PRUT*", com. Vetrișoiaia, "*SĂLCIOARA PRUTULUI*", com. Stăniilești).

„Acest eveniment a trezit în noi simțul patriotic, acea trăire românească pură, pe care doar noi, cei de dincolo și de dincoace de Prut, le știm rostul”.

EDUCATION BASED ON EMOTIONAL INTELLIGENCE

Teacher Laic Daniela - County Center for Resource and Educational Assistance, Vaslui, Romania

Documentary Teacher Grama Liliana - County Center for Resource and Educational Assistance, Vaslui, Romania

Emotional intelligence means the capacity of control and selfcontrol of stress and negative emotions, a meta-ability which determines and influences the manner and efficiency with which we can use other capabilities and abilities that we possess, including educational intelligence. Education based on emotional intelligence isn't an approach in terms of calculation. Methods detailed step by step can look good on paper and sound good, when we hear authors and experts speaking about them. But these methods work rarely in school, in practice. Like most things that give meaning to our life bring us satisfaction, education and child protection are processes extremely complex and deep, that can achieve their noble goal just only through a relationship of friendship and empathy with children, pupils, teenagers. Education based on emotional intelligence starts from the fact that the totality of our actions allows us to create a better balance healthy in school and in relationships with students. Lately this type of education has gained more and more ground. Because children with special needs do not have emotional issues in the future, an educational system healthy and quality is meant to always find new possibilities, new methods and resources to develop their capabilities /abilities, in particular emotional intelligence, which represents the most valuable acquisition they can rely on anytime in the future.

EDUCAȚIA BAZATĂ PE INTELIGENȚA EMOȚIONALĂ

Prof. Laic Daniela, Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Vaslui
Prof. documentarist Grama Liliana, Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Vaslui

Inteligența emoțională se referă la abilitățile în baza cărora un individ poate diferenția și monitoriza emoțiile proprii și ale celorlalți, precum și la capacitatea acestuia de a utiliza informațiile deținute pentru a-și ghida propria gândire și acțiune (Salovey & Mayer, 1990). O altă definiție a inteligenței emoționale aparține lui Daniel Goleman (1995). Potrivit acestuia, „*intelența emoțională desemnează o capacitate de control și autocontrol al stresului și emoțiilor negative, o meta-abilitate care determină și influențează modul și eficiența cu care ne putem folosi celelalte capacități și abilități pe care le posedăm, inclusiv inteligența educațională.*”

Educația bazată pe inteligența emoțională nu este o abordare în termeni de calcul. Metodele detaliate pas cu pas pot arăta bine pe hârtie și sună atrăgător, atunci când îi auzim pe autori și pe experți vorbind despre ele. Dar aceste metode funcționează rareori în școală. Așa cum majoritatea lucrurilor care

dau un sens vieții noastre ne aduc satisfacție, educația este un proces extrem de complex și profund, care își poate atinge scopul său nobil doar printr-o relație de prietenie și empatie cu elevii, copiii, adolescenții.

Există o regulă de aur de 14 carate care spune: „Poartă-te cu alții așa cum ai vrea să se poarte cu tine.” Dar există o regulă mai bună, o regulă de aur de 24 carate, care reflectă așa numita educație bazată pe inteligența emoțională: „Poartă-te cu copiii tăi așa cum ți-ai dori să se poarte alții cu ei.”

Educația bazată pe inteligența emoțională pornește de la faptul că totalitatea acțiunilor noastre ne permite să creăm un echilibru mai sănătos în școală și în relațiile cu elevii. Acest tip de educație a câștigat tot mai mult teren în ultima vreme. Acțiunile cadrelor didactice, ale consilierilor școlari, ale asistenților sociali din domeniul educației incluzive sau educației special - integrate au menirea de a pune accent pe importanța sentimentelor. De asemenea, educația bazată pe inteligența emoțională are rolul de a ne ajuta să ne ținem sub control emoțiile, să privim lucrurile din perspectiva copiilor noștri, să nu acționăm impulsiv sau să ne lăsăm copleșiți de sentimente. Copiii, mai ales cei cu cerințe educative speciale, au nevoie de un mediu pozitiv, care să le ofere numeroase oportunități de dezvoltare și afirmare în cadrul unui grup, în clasă, în școală. Educația bazată pe inteligența emoțională pornește de la faptul că totalitatea acțiunilor personalului cu rol educațional permite crearea unui echilibru mai sănătos în relațiile cu copiii, prin accentuarea importanței sentimentelor și prin controlul emoțiilor.

Inteligența emoțională ține de conștientizarea propriilor emoții, stăpânirea acestor emoții (prin controlarea cauzelor generatoare), motivația interioară de a evolua, dublată de inițiativă, optimism și dăruire, empatie (capacitatea de a înțelege emoțiile și sentimentele altora) și, nu în ultimul rând, de aptitudinile sociale.

Capacitatea de a recunoaște și de a face față emoțiilor duce la succes școlar, performanțe mai mari în muncă și în relațiile interumane.

Ce înseamnă de fapt inteligența emoțională?

Inteligența emoțională este un alt mod de a fi inteligent: inteligența inimii. A avea inteligență emoțională înseamnă:

- să cunoști emoțiile, să le recunoști;
- să poți să empatizezi cu celălalt;
- să știi să iei decizii;
- să-ți asumi responsabilitatea pentru ceea ce faci;
- să fii motivat;
- să știi să comunici cu ceilalți, pentru a avea relații armonioase;

Dezvoltarea inteligenței emoționale a copiilor este esențială pentru a-i ajuta să le crească încrederea în ei înșiși, în abilitățile lor, pentru a-și gestiona și transforma emoțiile negative, pentru a ști să se manifeste în siguranță, atunci când se simt furioși, supărați, îngrijorați, oboșiți, triști, pentru a-i ajuta să reușească în viață, când vor deveni adulți.

Aptitudinile cheie ale inteligenței emoționale sunt:

- ✓ *cunoașterea emoțiilor* - capacitatea de a recunoaște sentimentele atunci când apar și de a nu le elimina, dacă nu ne convin: "Sunt furios/ furioasă!" în loc să-mi "înghit" furia sau să iau un calmant.
- ✓ *gestionarea emoțiilor* - capacitatea de a aborda emoțiile neplăcute, după ce am acceptat că le simțim. "Îmi ocup timpul cu o activitate care mă face să mă simt bine".
- ✓ *automotivarea* - emoțiile ne fac mai puternici sau mai neputincioși. "Să-mi dezvolt o formă de autocontrol emoțional"
- ✓ *recunoașterea emoțiilor* - să-mi detectez cu mai multă precizie emoțiile și să-mi construiesc propriul "sistem de lucru" cu ele.

De când se poate începe educația inteligenței emoționale?

Unii copii sunt mai inteligenți emoțional decât alții. Inteligența emoțională se poate învăța, exersa de timpuriu, chiar din primul an de viață. Părinții și cadrele didactice au un rol esențial în perioada preșcolară, deoarece atunci învață copiii vocabularul emoțiilor, asocierea dintre emoții și contextele de viață, exprimarea facială a emoțiilor, modalități de reacție la emoțiile celor din jur. La vârsta de 6 ani termenii utilizați pentru descrierea emoțiilor cresc în diversitate și cantitate. Copiii devin capabili să poarte discuții cu alții despre emoțiile lor interne sau pot să asculte ce spun ceilalți despre emoțiile lor.

Din păcate unele cadre didactice nu sunt familiarizate cu noile metode interactive, pe care învățarea comportamentelor pozitive socio-emoționale le cer. Ele se tem că aceste metode vor duce la dezordine sau chiar la pierderea controlului clasei.

În unitățile de învățământ unde s-au demarat programe de dezvoltare a inteligenței emoționale, elevii au avut posibilitatea să preia, participând an de an la nivelele propuse de program, aspecte educaționale specifice caracteristicilor individuale: vârstă, sex, Q.I. De asemenea, elevii au interacționat regulat cu adulții, care i-au înțeles și au îmbunătățit programul în funcție de cerințele specifice fiecărei clase. Copiii beneficiază cel mai mult de acest program, când sunt implicate atât cadrele școlii la care merg, cât și părinții.

Educația și primii ani de școală reprezintă esența vieții de familie, în anii în care copiii noștri traversează o perioadă critică, cu influențe majore în evoluția lor ulterioară. Pot fi perioade de tensiuni și dispute, sau de fericire, dezvoltare și afecțiune. În realitate, e sigur că toți copiii trec prin diverse

încercări. Provocarea cadrelor didactice și a părinților este de a-i susține în permanență. Aceasta depinde de cât suntem noi de dispuși să vorbim cu copiii într-un mod care-i ajută să-și exerseze aptitudinile inteligenței emoționale. În acest fel, vom avea parte de mai puține cazuri de „suprastimulare emoțională” și de o mult mai mare înțelegere a sentimentelor copiilor.

Învățând să comunicăm empatic cu preșcolarii/elevii, ne vom bucura împreună cu familiile acestora de o inteligență emoțională armonios dezvoltată. „Devenind mai echilibrați emoțional, va crește și siguranța lor și încrederea în sine; curiozitatea lor își va găsi căi firești de exteriorizare, vor învăța cum să-și câștige independența și autenticitatea în gândire și comportament, își vor dezvolta capacitatea de a face alegeri responsabile.” (Daniel Goleman).

Câteva metode pentru dezvoltarea abilităților emoționale:

- Asigură-i unui mediu sigur și echilibrat;
- Zâmbește-i;
- Învăță-l să-și conștientizeze și să-și exprime emoțiile; - Explică-i de ce spui „nu”, în loc de doar „nu”;
- Laudă-l pentru un comportament pozitiv și încurajează efortul;
- Explică-i când și cum acțiunile sale îi afectează pe alții.

Copilul inteligent din punct de vedere emoțional:

- este conștient de emoțiile sale și vorbește liber despre ele;
- recunoaște emoțiile celor din jurul său;
- comunică ușor despre ceea ce îl interesează sau îl preocupă;
- știe să spună NU fără să îi rănească pe ceilalți;
- are un bun management al emoțiilor negative;
- are comportamente rezonabile, chiar și atunci când lucrurile nu merg așa cum și-ar dori și nu abandonează o activitate, nici atunci când devine dificilă;
- are bine dezvoltat sistemul motivațional – nu face unele activități doar pentru că i-au fost cerute să le facă sau doar cât este supravegheat, ci le face pentru că a înțeles că sunt utile pentru propria sa dezvoltare și îi oferă beneficii;
- este sigur pe el în majoritatea situațiilor, iar, atunci când simte că nu se descurcă, cere ajutorul;
- se adaptează rapid la situații/ persoane noi;
- nu îi este teamă să pună întrebări sau să își afirme preferințele;

- are prieteni cu care se relaxează, dar de la care învață și modele noi de comportament.

Interesant este faptul că, pe măsură ce un copil/un tânăr învață să-și cunoască mai bine propriile sentimente, el va reuși să cunoască, să înțeleagă mai bine și sentimentele celor cu care interacționează.

Sistemul educațional puna, în urmă cu 20-25 ani, accentul în mod tradițional pe cele trei activități fundamentale: scris, citit, socotit - toate caracteristice emisferei stângi (dominată de raționalitate), excluzând aproape educarea facultăților emisferei drepte, care este sediul imaginației, orientării spațiale, decodării muzicii, culorii, ritmului, creativității (dominanta sa fiind intuiția). Astăzi vorbim de o educație modernă, centrată pe elev, pe dezvoltarea personală a acestuia, a libertății în gândire și creativității .

În ultimul timp se pune tot mai mult accentul pe educația sănătoasă a copiilor/tinerilor pentru viitor, pe dezvoltarea lor personală, și anume dezvoltarea imaginii de sine pozitive, a sentimentului de încredere în sine, de autodisciplină, a aptitudinilor sociale și emoționale, precum și a simțului responsabilității.

Pentru ca acești copii să nu aibă probleme emoționale în viitor, un sistem educațional sănătos și calitativ are menirea să găsească mereu noi posibilități, noi metode și resurse de a le dezvolta capacitățile/abilitățile, în special inteligența emoțională, care reprezintă cea mai valoroasă achiziție pe care se pot baza oricând în viitor.

Bibliografie:

1. Goleman, Daniel, 2001, *Inteligența emoțională*, București, Curtea Veche
2. Roco, Mihaela, 2001, *Creativitatea și inteligența emoțională*, Iași, Polirom
3. Sas, Cecilia (coord.), 2010, *Cunoașterea și dezvoltarea competenței emoționale*, Oradea, Editura Universității din Oradea
4. Segal, Jeanne, 2000, *Dezvoltarea inteligenței emoționale*, Sibiu, Editura Teora
5. J. Elias, Maurice, 2002, *Inteligența emoțională în educația copiilor*, București, Curtea Veche

CONFLICT MANAGEMENT AND TROUBLESHOOTING

Teacher Lungu Mihaelia, Secondary School "George Tutoveanu", Bârlad – Vaslui, Romania

Social competences refer to the ability of children to form functional social relationships with other children and adults in their lives. They facilitate positive interactions, according to cultural norms,

so that they can achieve their own goals while respecting the needs of others. Any social behavior is the result of a process of learning what is valued by society, which leads to the achievement of goals.

The pupils' social competences are classified as follows:

- personal and interpersonal skills for relationship and problem solving

- intra-personal skills.

Interpersonal problem solving skills

Conflict is a dispute or competition between two or more people who have needs, ideas, beliefs, convictions, a system of values, very different or even opposite purposes. There is a relationship of interdependence between socially related skills and problem-solving skills. Students with well-developed relationship skills are better able to solve conflicting situations. They resort less to aggressive reactions, being inclined to find solutions to the problems they face.

Conflicts are common in interpersonal relationships. Children learn constructive ways to resolve conflicts through the experience they gain in cooperative games and the help they receive from adults in identifying positive strategies. There is a gender difference in the form of aggression. Boys tend to be more involved in forms of physical aggression, while girls are more often involved in relational aggression. However, physical aggression is most often associated with relational aggression.

The types of conflict approach are: avoid, compromise, accommodation, competition, collaboration.

Conflict management refers to acquiring skills that:

- facilitates solving the conflict itself

- optimize effective communication skills.

1. Avoidance - in this case, the person has a low level of assertiveness and cooperation. The person does not even approach the conflict or cooperate in solving it. This situation is determined by the lack of problem solving skills and / or a low level of self-efficacy.

2. Satisfaction - is characterized by a low level of assertiveness but increased cooperation. Many people approach this style if the cause of the conflict or solving the problem is not too important to them. It is the situation in which one gives in favor of the other.

3. Compromise - is a style of conflict approach that is moderate in both assertiveness and co-operation. Compromise is perceived by some as a process by which one party quits more than the other party, while others regard it as a situation in which both parties gain.

4. Competition

The competitive approach has a high level of assertiveness and a low level of cooperation. This assumes that each of the parties to the conflict is doing what it can to solve the conflict in its own use.

For this top-level approach, the following skills are needed:

- correct argumentation and debate

- protecting your own point of view

-to clearly and concisely express the point of view, goals, needs and emotions

5. Collaboration - has a high level of assertiveness and collaboration. Each party expresses its position and is ready to work with the other in such a way that both parties gain from the resolution of the conflict. Collaboration involves inventing ideas that can lead to solving the problem and choosing the most appropriate idea (solution) that will lead to the best solution / resolution of the conflict. Because of these positive aspects, many people believe that this approach is the best way to resolve the conflict. Because it takes a lot of time, it is not applicable in all situations. This style should be adopted when the parties involved in the conflict have the time, energy and conditions necessary and sufficient to solve it.

Communication and management of conflict are extremely important aspects of human functioning. Acquiring or enhancing the skills required for effective communication not only ensures that we can adapt to the environment, meet immediate goals, but also helps us develop interpersonal relationships, establish a social network that works best and contributes to the comfort our emotional, physical and social.

Bibliography

1. Algert, N.E. : "Conflict in the Workplace", Denver, 1996, page 37
2. Boros S., Petra L.: "Communication and Interpersonal Relationships", ASCR Publishing House, Cluj-Napoca, 2004, page 77
3. Tauber, R.T.: "Classroom management: sound theory and effective practice", Westport, 1999

MANAGEMENTUL CONFLICTELOR ȘI REZOLVAREA DE PROBLEME

Prof. Lungu Mihaelia , Școala Gimnazială "George Tutoveanu", Bârlad – Vaslui, România

Competențele sociale se referă la abilitatea copiilor de a forma relații sociale funcționale cu ceilalți copii și adulți din viața lor. Acestea facilitează interacțiunile pozitive, corespunzătoare normelor culturale, în așa fel încât să permită atingerea propriilor scopuri și în același timp respectarea nevoilor celorlalți. Orice comportament social este rezultatul unui proces de învățare a ceea ce este valorizat de către societate, care duce la atingerea unor scopuri. Competențele sociale ale elevilor sunt clasificate astfel:

- abilități interpersonale de relaționare și de rezolvare de probleme
- abilități intrapersonale .

Abilități interpersonale de rezolvare de probleme

Conflictul este o dispută sau competiție între două sau mai multe persoane care au nevoi, idei, credințe, convingeri, sistem de valori, scopuri foarte diferite sau chiar opuse

Între abilitățile de relaționare socială și abilitățile de rezolvare de probleme există o relație de interdependență. Elevii care au abilități de relaționare bine dezvoltate reușesc mai ușor să rezolve situațiile conflictuale. Aceștia recurg mai puțin la reacții agresive, fiind înclinați să găsească soluții la problemele cu care se confruntă.

Conflictele sunt obișnuite în relațiile interpersonale. Copiii învață modalități constructive de rezolvare a conflictelor prin experiența pe care o dobândesc în jocurile de cooperare și prin ajutorul primit din partea adulților în identificarea strategiilor pozitive. S-a constatat o diferență de gen în ceea ce privește forma în care se manifestă agresivitatea. Băieții tind să fie implicați mai des în forme de agresivitate fizică, în timp ce fetele sunt mai des implicate în situații de agresivitate relațională. Cu toate acestea, agresivitatea fizică este cel mai adesea asociată și cu agresivitatea relațională.

Tipurile de abordare a conflictului sunt: evitarea, compromisul, acomodarea, competiția, colaborarea.

Managementul conflictului se referă la însușirea unor abilități care:

- facilitează rezolvarea conflictului în sine
- optimizează abilitățile de comunicare eficientă.

1. Evitarea – în cazul acesteia, persoana are un nivel scăzut de asertivitate, cât și de cooperare. Persoana nici nu abordează conflictul, nici nu cooperează în rezolvarea lui. Această situație este determinată de lipsa abilităților de rezolvare a problemei și/sau de un nivel scăzut al autoeficacității.

2. Acomodarea- este caracterizată de un nivel scăzut de asertivitate, dar crescut de cooperare. Multe persoane abordează acest stil dacă cauza conflictului sau rezolvarea problemei nu are importanță prea mare pentru ele. Este situația în care unul cedează în favoarea celuilalt.

3. Compromisul – este un stil de abordare a conflictului care este moderat atât în asertivitate, cât și în cooperare. Compromisul este perceput de unii ca un proces prin care una dintre părți renunță mai mult decât cealaltă parte, în timp ce alții îl consideră ca o situație în care ambele părți au de câștigat.

4. Competiția

Abordarea de tip competitiv are un nivel înalt de asertivitate și un nivel scăzut de cooperare. Aceasta presupune că fiecare dintre părțile aflate în conflict face ce poate pentru a rezolva conflictul în folos propriu.

Pentru acest tip de abordare sunt necesare următoarele abilități:

- de argumentare corectă și dezbateră
- de protejare al propriului punct de vedere
- de a exprima clar și concis punctul de vedere, scopurile, nevoile și emoțiile

5. Colaborarea – are un nivel de asertivitate și colaborare ridicată. Fiecare parte își exprimă poziția și este gata să colaboreze cu cealaltă, în așa fel încât ambele părți să câștige din soluționarea conflictului. Colaborarea presupune inventarierea ideilor care pot conduce la rezolvarea problemei și alegerea ideii (rezolvării) celei mai potrivite, care va duce la cea mai bună soluție/rezolvare a conflictului. Datorită acestor aspecte pozitive, multe persoane consideră că acest mod de abordare este cel bun pentru a rezolva conflictul. Din cauză că este energofag nu este aplicabil în toate situațiile. Astfel, acest stil trebuie adoptat când părțile implicate în conflict au timpul, energia și condițiile necesare și suficiente rezolvării acestuia.

Comunicarea și managementul conflictului sunt aspecte extrem de importante ale funcționării umane. Însușirea sau îmbunătățirea abilităților necesare unei comunicări eficiente ne asigură nu doar posibilitatea unei adaptări cât mai bune la cerințele mediului, la realizarea scopurilor imediate, dar ne ajută și la dezvoltarea unor legături interpersonale, la stabilirea unei rețele sociale care funcționează optim și care contribuie la confortul nostru emoțional, fizic și social .

Bibliografie

1. Algert, N.E.: „Conflict in the workplace”, Denver, 1996, pagina 37
2. Boroș S., Petra L.: „Comunicare și relații interpersonale”, Editura ASCR, Cluj – Napoca, 2004, pag. 77
3. Tauber, R.T.: „Classroom management: sound theory and effective practice”, Westport, 1999.

DEVELOPING CHILDREN SOCIAL SKILLS

Teacher Moraru Carmen- "Marcel Guguianu" Technical College, Zorleni- Vaslui, Romania

Social skills involve the capacity of a person to relate in an appropriate manner with other persons, to have the capacity to cooperate and to collaborate within a group and to integrate. So, a child from kindergarten or primary school, if succeed to relate with other person, to cooperate within the games at their group or class, will do much better at similar activities that are organized at school, high school, in their group of friends, at the place of work and in society.

Social skill is assured by the necessity to optimize relationship between human such as:

- the capacity to adopt a different character,
- the capacity to easily influence a group like isolated students,
- the capacity to adapt easily to different style of leadership

Gheorghe Dumitru presents the profile of the group that he distinguishes essential:

- the need for knowledge, affection and social valorization,
- reason for relationship, development, acceptance and integration into group's work,
- interpersonal skills and abilities,
- attitude of self-confidence and in other,

-the need for knowledge, affection and social valorization

Communication is at the center of social performance and competence. Luminița Iacob defines human communication as being the relation based on co-sharing a meaning.

Verbal communication is the most studied form of human communication although its appearance is far ahead of other forms of communication. In the case of verbal communication, the information is encoded and transmitted by word. Today, research is increasingly focusing on oral communication.

Non-verbal communication is done through non-verbal signs, some intentional others spontaneous, such as: the smile, the head inclination, frowning, and high eyebrows.

The empathy is a complex phenomenon that sets its mark on the entire life of the human. Assertiveness has been compared by some specialists even with social competence. Cornelius Helena and Faire Shoshana consider assertiveness as a communicator that opens the feelings in connection with an event.

Self-presentation is a special objective of social competition, not only for self-respect but also to be a model of behavior for others.

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE ELEVILOR

Prof. Moraru Carmen – Liceul Tehnologic „Marcel Guguianu” , Zorleni – Vaslui, România

Competența socială se referă la capacitatea unei persoane de a relaționa într-un mod adecvat cu alte persoane, a avea capacitatea de a coopera și colabora în cadrul unui grup, precum și de a se face plăcut de ceilalți. Cercetările realizate de-a lungul timpului au arătat că șansele de a deveni un adult competent social, cresc dacă vârsta la care se începe educația din acest punct de vedere este mai mică. Astfel, un copil de grădiniță sau de nivel primar, cu cât a reușit să relaționeze cu alte persoane, să coopereze și să colaboreze în cadrul jocului, a unor activități la grupă sau la clasă, se va descurca mai bine la activități similare, desfășurate în timpul școlii, la liceu, în grupul de prieteni, la locul de muncă și în societate.

Mare parte din imaginea pe care o avem despre sine, se creează pe baza reacțiilor celorlalți față de noi, reacții care sunt foarte mult influențate de performanța noastră socială.

Progresul în viață, atât în școală cât și în cadrul unei profesii, depinde în mare măsură de competența noastră de a conduce și utiliza abilitățile sociale necesare. De aceasta depinde și o parte semnificativă a succesului nostru în relațiile familiale și în relațiile cu prietenii și colegii.

Pe lângă competența profesională, ce reprezintă un imperativ pentru progres și performanță, în prezent, se formulează cerința ca fiecare tânăr să fie pregătit în așa fel încât să poată interveni competent în soluționarea promptă a problemelor ridicate de realitatea economico-socială, având efecte pozitive în

planul profesiei și ajungând la performanță socială. Aceste comportamente de succes au ca fundament însușirea și dezvoltarea competenței sociale.

Competența socială este asigurată de ansamblul de abilități necesare optimizării și relaționării interumane cum ar fi:

- capacitatea de a adopta un rol diferit;
- capacitatea de a influența ușor grupul (de elevi) precum și indivizi izolați;
- capacitatea de a stabili ușor și adecvat relații cu ceilalți;
- capacitatea de a comunica ușor și eficient cu grupul și cu fiecare individ separat;
- capacitatea de a utiliza adecvat puterea și autoritatea;
- capacitatea de a adopta ușor diferite stiluri de conducere (Marcus S., 1999, p. 20);

Venind în sprijinul aceleiași idei, Gheorghe Dumitru (1998, p. 226) acordă un rol major profilului interpersonal de grup în cadrul căruia el distinge anumiți factori esențiali:

- experiență cognitivă, comunicativitate, putere de judecată și înțelegere a mesajului transmis;
- capacitate rezolutivă, creativitate în gândire și acțiune;
- disponibilitate spre cunoaștere, cooperare și comunicare interpersonală în grup;
- atitudine de încredere în sine și în altul;
- atitudine de învingere a obstacolelor în calea atingerii scopului;
- stil flexibil de abordare a sarcinii și de interacțiune cu partenerii grupului;
- sinceritate, responsabilitate și empatie în relațiile interpersonale;
- nevoia de cunoaștere, afecțiune și valorizare socială;
- motive de relaționare, dezvoltare, acceptare și integrare în activitatea grupului;
- satisfacția participării și reușitei individuale sau de grup;
- aptitudini și abilități interpersonale.

Această succesiune de factori reprezintă de fapt rețeaua de abilități a căror interacțiune și interconectare conturează sfera competenței sociale. Astfel, principalele abilități, componente ale competenței sociale, care prin dezvoltare pot atinge și ele statutul de competență sunt, după S. Moscovici (1998, p. 80), comunicarea, empatia, asertivitatea, gratificația, prezentarea de sine, rezolvarea de probleme. Extinzând această sferă adăugăm și abilitățile de rezolvare a conflictelor, precum și abilitățile de relaționare și de selfmanagement.

Modelarea personalității, a conduitei și performanței subiectului se realizează prin dezvoltarea corelată a tuturor acestor componente, care există și derivă unele din altele, într-o susținere mutuală.

Comunicarea se află în centrul performanței și al competenței sociale. După cum scrie Luminița Iacob (1998, p. 181), comunicarea umană, în accepțiunea sa cea mai largă, poate fi definită ca fiind relația bazată pe co-împărțirea unei semnificații. Dacă informația este premisa absolut necesară unui act de

comunicare, ea nu este însă și suficientă. Absența înțelegerii acelei informații și a contextului relațional care să-i confere semnificația, anulează "starea de comunicare".

Comunicarea verbală este cea mai studiată formă a comunicării umane, deși, ontogenetic, apariția ei este cu mult devansată de celelalte două forme de comunicare (paraverbală și nonverbală) (Stela Teodorescu, 1997).

În cazul comunicării verbale, informația este codificată și transmisă prin cuvânt și prin tot ceea ce ține de acesta sub aspect fonetic, lexical, morfo-sintactic. Se distinge în cadrul comunicării verbale forma orală și forma scrisă, iar în funcție de aceasta se utilizează canalul auditiv sau vizual. Astăzi cercetările se orientează din ce în ce mai mult asupra comunicării orale, asupra "gramaticii oralului", sublinia Luminița Iacob (1998, p. 184).

Comunicarea non-verbală se realizează prin semnale nonverbale, unele intenționate, altele spontane, cum ar fi: zâmbetul, înclinări ale capului, privire încruntată, sprâncene ridicate, grimase. Aceste semnale nonverbale sunt numite sincronizare comunicativă și joacă un rol însemnat în exprimarea sensurilor în orice interacțiune diadică (Fontana D., 1988, p. 259). Sincronizarea comunicativă indică faptul că persoana cu care vorbești ascultă, răspunde și oferă indicii asupra a ceea ce se petrece în mintea sa.

Empatia este un fenomen complex care își pune amprenta pe parcursul întregii vieți a omului, pe comportamentul său, fără de care ar fi dificil de explicat relația persoanei cu cei din jur, comunicarea interpersonală, înțelegerea celorlalți și construirea propriei strategii de acțiune în societate. Aprecierea aparține lui S. Marcus (1997, p. 11) fondatorul școlii românești de cercetare a empatiei și definește această abilitate specific umană plasată în inima competenței sociale. De această abilitate de transpunere biologică a eu-lui în psihologia celuilalt, depinde profunzimea înțelegerii mesajelor celorlalți și calitatea relațiilor interumane.

Asertivitatea a fost comparată de unii specialiști chiar cu competența socială datorită multiplelor interferențe dintre aceasta și celelalte componente ale competenței sociale. Lazarus (1973) este unul dintre cei care oferă o deschidere asupra domeniului asertivității, definind-o ca fiind capacitatea de a-i influența pe alții (Chelcea S. , 1998, p. 125). Într-o abordare mai recentă a aceluiași fenomen, Cornelius Helena și Faire Shoshana (1996, p.p. 93-104) consideră asertivitatea ca un deschizător al comunicării ce permite exprimarea sentimentelor în legătură cu un eveniment, fără a blama și fără a-l evalua pe celălalt ca adversar.

Gratificația, sprijinul reprezintă un puternic teren de susținere pentru relațiile familiale, relațiile de cuplu, pentru raporturile comunicaționale stabilite la locul de muncă cât și pentru rezidenții din căminele de pensionari sau case de copii. Cheia prieteniei și a atracției interpersonale este reprezentată de gratificație și sprijin după cum afirmă Serge Moscovici (1998, p. 79). Sprijinul poate lua diverse forme. Sprijinul verbal include elogiul, aprobarea, acceptarea, consimțământul, încurajarea, simpatia.

Recompensele nonverbale se exprimă prin surâs, înclinarea capului, atingere, ton. Recompensa poate lua și forma ajutorului, cadoului, invitației, sfatului sau informației.

Prezentarea sinelui reprezintă un obiectiv special al competenței sociale, important nu numai pentru respectul de sine al interactorilor ,dar și pentru a constitui un model de comportament pentru ceilalți (Mocovici, S, 1998, p. 83). Lipsa competenței sociale este evidențiată de anxietatea socială, deficiențe din sfera Eului sau a imaginii de sine etc. Prezentarea de sine este comportamentul care vizează influențarea manierei în care suntem percepuți de ceilalți. Identitatea, rolul și statusul fiecărui individ sunt negociate și acceptate într-o anumită măsură de către ceilalți. Dezvăluirea informațiilor personale este, în general, progresivă, reciprocă și indispensabilă oricărei relații, fiind un semn de încredere.

Structura complexă a competenței sociale cuprinde și **abilități de cunoaștere și rezolvare a problemelor**, procesul de rezolvare a problemelor fiind apreciat și ca metodă de antrenare a competenței sociale. Rezolvarea problemelor și a unor situații ce transpun evenimente reale de viață este o metodă ce poate fi utilizată în cunoașterea și înțelegerea relațiilor sociale.

Dintre metodele utilizate pentru antrenarea competenței sociale amintim:

Metoda clasică presupune trei sau patru faze:

- a) explicarea și prezentarea de modele în direct sau prin intermediul unui video;
- b) jocul de roluri cu ceilalți participanți sau complici;
- c) comentariile formatorului și prezentarea casetei video
- d) repetarea ședinței.

Această metodă este aplicată în general în grupe de câte 6 timp de o oră sau o oră și jumătate, o dată sau de două ori pe săptămână.

Metodele educaționale

Practica a arătat că prin cursuri și discuții nu se realizează antrenarea competențelor sociale.

Învățarea directă poate fi cea mai bună metodă, este important să se învețe regulile neformale ale situațiilor și relațiilor. Totuși este necesară și o conduită practică comportamentală.

Învățarea pe teren

Jocul de rol foarte utilizat în antrenarea competențelor sociale nu poate fi activat în toate situațiile. Pentru unele meserii nu se pot crea situații compatibile cu jocul de roluri, astfel încât se utilizează formarea pe teren, când individul este însoțit de un formator care îl sfătuiește și îl îndrumă în permanență.

Un model de antrenament pentru dezvoltarea competenței sociale este propus de Gazda G. (1994, pp. 92-95) sub forma unei **piramide de antrenare**:

Etapa 1. - Antrenarea abilităților

Pas 1. Prezentarea didactică a abilităților ce urmează să fie antrenate - a **spune**;

Pas 2. Demonstrarea comportamentelor și răspunsurilor posibile - a **arăta**;

Pas 3. Practicarea abilităților de către subiecți - a **face**;

- Pas 4. Aplicarea noii abilități la viața practică - **transfer**;
- Pas 5. Autoevaluarea și evaluarea din partea colegilor și a antrenorului, al nivelului obținut al abilității - **feed-back**;
- Pas 6. Participanții se sprijină reciproc în dezvoltarea abilităților.

Etapa 2 - Co-antrenarea cu antrenorul "maestru", fază în care poate fi implicat un fost subiect care a absolvit pasul patru.

Etapa 3 Antrenament sub supravegherea antrenorului "maestru".

Etapa 4 Antrenament individual

Etapele 2,3,4 cuprind cei 6 pași de la etapa 1, dar în fiecare caz antrenatul progresează la statutul de co-antrenor până va fi capabil să antreneze fără supervizare.

În concluzie, trebuie să se țină cont de faptul că comportamentele sociale ale copiilor se dobândesc, în cea mai mare măsură, prin modelare și învățare explicită a acestora, cu sprijinul părinților și al profesorilor. Copilul observă comportamentul adulților și îl imită. Ceea ce înseamnă că, atunci când ne propunem să îi învățăm pe copii abilitățile sociale și emoționale, care reprezintă abilitățile de viață autonomă și echilibrată, este necesar să le oferim ca model propriul nostru comportament, al nostru ca părinți și al nostru ca educatori, profesori. Copiii învață din ceea ce facem noi, adulții, și din ceea ce îi învățăm să facă.

Bibliografie:

1. Mureșan P. – „Învățarea socială”, Editura Albatros, București, 1980
2. Chelcea S. - „Dicționar de psiho-sociologie”, Editura INI, București, 1998
3. Chelcea S. - „Un secol de psihosociologie”, Editura INI, București, 1998
4. Dumitru G. - „Comunicare și învățare”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1998
5. Marcus S. – „Competența didactică”, Editura All Educațional, București, 1999
6. Golu P. – „Dicționar de psihologie socială”, Editura Științifică și Pedagogică, București, 1981

EUROPEAN PROJECTS AND THEIR ROLE IN IMPROVING THE TEACHER-STUDENT RELATIONSHIP

Teacher Muntenașu Mariana – Gymnasium School “Vasile Pârvan” Bârlad - Vaslui, Romania

From October 1 2017 to September 30 2019 in the Secondary School “Vasile Parvan” is developing the Erasmus+ project „OUR SCHOOL, OUR PLAYGROUND! “. This project is managed by Greece and the partners are:

- Secondary School “Vasile Parvan” Bârlad

- 11th Primary School of Chalandri, Grecia – project’s coordinator
- Engin Can Güre Secondary School, Istanbul- Turkey;
- Szkoła Podstawowa SPSK w Winownia, Winowno, Poland;
- Dimotiko Sxoleio Apesias (Perifereiako, Eniaio,Oloimero), Limassol, Cyprus;
- NTRA SRA DE LOS DOLORES, Cartagena, Spain;
- SOU “Hristo Botev”, Kubrat, Bulgaria

Project’s goal:

Building of an international teacher’s community, which are implementing learning activities, based on the didactic play method.

73 students form the target group of our unity.

Project’s activities are structured to take place in 3 stages:

Stage I – Teachers that are responsible of project activities choose and plan didactic games local or traditional, electronic games and on the computer that can be played in the school class or outside and which will be applied during the classes of mathematic and sciences.

Stage II – The project’s team work from every school will download all the games from the online library, will translate and present them to the colleagues from school that will apply them at the classes.

Stage III – In that stage all the games that were implemented will compose a Handbook of didactic games, that will be used in the future in every school – partner or not.

The project is a good occasion for the teachers to cultivate at students key competencies such as: initiative, cooperation, problem solving, etc by using the didactic game method.

PROIECTELE EUROPENE ȘI ROLUL LOR ÎN ÎMBUNĂȚIREA RELAȚIEI PROFESOR- ELEV

Prof. Muntenașu Mariana - Școala Gimnazială “Vasile Pârvan” Bârlad - Vaslui, Romania

În perioada 1 octombrie 2017- 30 septembrie 2019 în Școala gimnazială Vasile Pârvan se derulează proiectul Erasmus + „ OUR SCHOOL, OUR PLAYGROUND! ”. Coordonatorul acestui proiect este Grecia -

Școlile partenere sunt :

Școala Gimnazială „Vasile Pârvan" Bârlad

11th Primary School of Chalandri, Grecia- coordonator de proiect

Engin Can Güre Secondary School, Istanbul- Turcia;

Szkoła Podstawowa SPSK w Winownia, Winowno, Polonia;

Dimotiko Sxoleio Apesias (Perifereiako, Eniaio,Oloimero), Limassol, Cipru;

NTRA SRA DE LOS DOLORES, Cartagena, Spania;

SOU "Hristo Botev", Kubrat, Bulgaria

Scopul proiectului:

Formarea unei comunități internaționale de profesori care să implementeze activități de învățare bazate pe metoda jocului didactic.

Principalele obiective ale proiectului sunt:

O1. Implicarea activa a elevilor in procesul educational;

O2. Cultivarea competențelor cheie la copii precum inițiativa, cooperarea, rezolvarea problemelor, etc prin metoda jocului didactic;

O3. Crearea comunității internaționale de profesori care să gândească și să aplice noi metode de predare bazate pe jocul didactic;

O4. Transformarea școlii într-un mediu mai atractiv și mai incluziv pentru elevi;

O5. Încurajarea comunicării între elevi din diferite școli, prin care ei să-și împărtășească experiențele dobândite în cadrul activitatilor de proiect ; elevii își vor îmbunătăți abilitățile de comunicare în limba engleză;

O6. Schimbarea climatului școlar prin îmbunătățirea relației profesor- elevi.

Grupul țintă al unității noastre este alcătuit din 73 elevi : 30 elevi , clasa a IV-a A ; 28 elevi clasa a IV-a B ; 15 elevi, clasa a VI-a.

Activitățile proiectului sunt structurate să se desfășure în 3 etape :

Etapa I

Profesorii responsabili de activități de proiect aleg și planifică jocurile didactice care vor fi aplicate în cadrul lecțiilor de matematică și științe. În selectarea jocurilor, ei pot cere ajutorul elevilor, în special, dacă vor să aplice jocuri pe calculator. Jocurile pot face parte din următoarele categorii:

jocuri locale sau tradiționale care pot fi jucate în clasă sau afară. Aceste jocuri vor fi adaptate astfel încât prin implementarea lor să se atingă obiectivele lecțiilor predate.

-jocuri electronice și pe calculator. Acestea pot fi jucate în laboratorul de informatică al școlii sau pe orice alt dispozitiv electronic cum ar fi tablete sau telefoane mobile deținute de către școală sau aduse la școală de către copii.

Există mai multe opțiuni în această categorie: jocuri educative specifice disciplinei de studiu, jocuri de simulare, jocuri din lumea virtuală, jocuri de construcții, jocuri de aventură și acțiune.

- jocuri noi care vor fi concepute de profesori cu ajutorul elevilor. În acest caz, regulile și obiectivele jocului trebuie să fie menționate în mod clar și explicate într-un scenariu educațional. Pentru fiecare dintre jocurile propuse, trebuie scris un scenariu care să conțină obiectivele și modul în care se folosește jocul în clasă.

- Toate scenariile vor fi traduse în limba engleză și vor fi stocate într-un depozit online pe platforma eTwinning. Ele vor putea fi accesate de către toți partenerii de proiect dar și de alte cadre didactice membre ale comunității eTwinning.

- Etapa II

Echipele de proiect din fiecare școală va descărca toate jocurile din depozitul online, le va traduce și le va prezenta colegilor din școală. În cazul în care vor fi profesori care doresc să aplice jocurile la clasă, echipa de proiect îi va sprijini. Profesorii care vor aplica jocurile la clasă în cea de-a doua etapă vor scrie scurte rapoarte cu comentarii pozitive sau negative, cu alternative pentru acel joc, sau sfaturi pentru o mai bună implementare. Rapoartele vor fi încărcate în spațiul eTwinning pentru a fi citite și de parteneri.

Etapa III

În această etapă toate jocurile care au fost implementate în etapa II sunt adunate, sunt structurate pe clase și pe discipline sau arii curriculare. Ele vor alcătui un manual de jocuri didactice care va fi folosit pe viitor în fiecare școală parteneră și nu numai.

Rezultate ale parteneriatului sunt:

- Un manual cu jocuri didactice pentru diferite discipline și categorii de vârstă.
- platforma Etwinning -deschisă și întreținută de echipa din Italia;
- web-site-ul proiectului - responsabil Turcia
- blogul elevilor din echipele de proiect – responsabil Bulgaria
- un biblioraft cu toate proiectele activităților –responsabil Cipru
- un biblioraft cu evenimentele de diseminare- responsabil Spania
- un biblioraft cu sondaje, chestionare, interviuri structurate,etc pentru participanții la proiect – responsabil Romania

Concluzii :

Proiectul constituie un bun prilej pentru cadrele didactice de a cultiva la elevi competențele cheie precum : inițiativa, cooperarea, rezolvarea problemelor, etc prin metoda jocului didactic .

Întâlnirile din cadrul proiectului pot facilita cunoașterea sistemului educațional din diferite țări ale UE în scopul aplicării la clasă a metodelor didactice utilizate de colegii noștri din alte țări.

Consider că prin implementarea acestui proiect în unitatea noastră, prin implicarea activă a elevilor în procesul educațional putem să construim o relaționare mai bună cu elevii noștri și putem să le dezvoltăm motivația pentru învățare și plăcerea de a studia disciplinele tehnice, biologia, informatica,etc.

IMPACT OF EDUCATIONAL PLATFORMS IN TEACHING OF TECHNICAL DISCIPLINES

Teacher Muntenașu Mariana – Gymnasium School “Vaslie Pârvan” Bârlad - Vaslui, Romania

The educational system from our country has the purpose to make an continuous adaptation at the students' needs, a wider spread of the TIC tools and their use in facilitating of the instructive-educational process and in the stimulation of the student's interest for didactic activities.

The Technological Education Teacher concerned about his professional development and about an easier and deeper student's asimilation of the specific knowledges, must build a didactic path starting from the improving of the student's learning experiences, regarding their active implication and practical approach in the learning process and not least by using informational tools.

We found out about the learning platform KAHOOT by participating at the formation programme provided by Institute for Training, Employability and Mobile learning, Bologna, Italia, inside the project „Integration of the nonformal learning in the adult's education- INFOED” 2016-2018, by Erasmus + Programme runned by Didactic Corp House Vaslui and other schools from the county.

We accesed that platform, in this school year, the the discipline Technological Education and for the Biology classes from the reduced frequency form of study (FR). We made tests for the students from V-VIII years of study and FR, we applied the test at the end of the classes and in the the knowledge-building phase or at the end of a chapter.

To use the platform you have to access the KAHOOT platform and log in. You can make tests which can be appliable to the students from your class and they will respond at the test questions after the platform entrance and typing an access code from the mobile phone.

The plaftorm make automat the recording of the student's fast and correct answers and the ranking after each question and at the end of the test.

In conclusion, I can say that by using that platform I managed to wake up the interest of my students, no matter of year of study or of age.

Also, by accesing Kahoot! In my activity with the students during the classes, I noted the fast impact it had in the learning and evaluation and in students' motivation to permanently grow their learning means.

IMPACTUL PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE ÎN PREDAREA DISCIPLINELOR TEHNICE

Prof. Muntenașu Mariana - Școala Gimnazială „Vasile Pârvan” Bârlad - Vaslui, România

Societatea actuală este marcată de un ritm alert de viață și de nevoia cunoașterii rapide a realității înconjurătoare. Părinții, profesorii și elevii accesează din ce în ce mai mult internetul, iar telefonul, tableta, calculatorul creează chiar dependență pentru unele persoane.

Sistemul educațional din țara noastră își propune o adaptare permanentă la nevoile elevilor, utilizare cât mai largă a instrumentelor TIC și folosirea acestora pentru a facilita procesul instructiv – educativ și pentru a stimula interesul elevilor pentru activitățile didactice.

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție.

Profesorul de Educație tehnologică preocupat de dezvoltarea sa profesională și de asimilarea ușoară și în profunzime a cunoștințelor specifice disciplinei de către elevii săi, trebuie să-și construiască demersul didactic pornind de la îmbunătățirea experiențelor de învățare ale elevilor, vizând implicarea activă și practice-aplicativă a acestora în procesul de învățare și nu în ultimul rând pe utilizarea mijloacelor informatice .

Pentru aceasta este necesar ca profesorul să parcurgă programe de formare în țară sau în străinătate și să dobândească noi cunoștințe și abilități de lucru cu instrumente IT.

Astfel, după participarea la programul de formare furnizat Institute for Training, Employability and Mobile learning, Bologna, Italia, din cadrul proiectului - *Integrarea învățării nonformale în educația adulților – INFOED*” 2016- 2018, prin Programul Erasmus+ derulat de Casa Corpului Didactic Vaslui și mai multe unități școlare din județ, am aflat despre platforma de învățare KAHOOT.

Lansată în august 2013 în Norvegia, în prezent platforma *Kahoot!* este folosită de peste 50 milioane de oameni din 180 de țări. Aceasta platformă a fost proiectată pentru a fi accesibilă la clasă și în alte medii de învățământ din întreaga lume. Este o platformă care facilitează învățarea prin intermediul telefonului mobil, a calculatorului și a internetului.

Aplicațiile / Jocurile de învățare *Kahoot!* pot fi create de oricine (profesor sau elev), pe orice subiect al unei discipline de studiu, și pentru elevi de toate vârstele. A câștigat rapid popularitate datorită faptului că se poate accesa folosind orice dispozitiv, calculator sau laptop, tabletă, telefon mobil, care dispune de un browser Web.

Am accesat această platformă, în acest an școlar, pentru disciplina educație tehnologică și pentru orele de biologie de la cursurile cu frecvență redusă. Am realizat teste pentru elevii din clasele V-VIII și cei de la FR, am aplicat testele la sfârșitul lecțiilor, în etapa de fixare a cunoștințelor sau la sfârșitul unui capitol.

Pentru utilizarea platformei trebuie respectați următorii pași:

1. Accesarea platformei KAHOOT și logarea pe platformă



2. Realizarea unui test cu New K! sau accesarea celor create cu My Kahoots
3. Derularea pe video proiector a testului simultan cu accesarea de către elevi pe telefon a platformei Kahoot
4. Accesarea pe telefon, de către elevi, a platformei Kahoot și introducerea numelui și codul aparat pe ecran, aferent testului prezentat.
5. Derularea testului pe calculator după apariția pe ecran a numelui tuturor elevilor înscriși . Întrebările din test apar pe ecranul de proiecție al videoproietorului iar ei apasă pe unul din cele 4 chenare colorate de pe ecranul telefonului , corespunzătoare celor 4 variante de răspuns de la întrebarea din chestionar. Se punctează rapiditatea și corectitudinea răspunsului.

Înregistrarea răspunsurilor rapide și corecte ale elevilor precum și clasamentul după fiecare întrebare și la sfârșitul testului – se realizează în mod automat de către platformă.

În concluzie pot spune că prin utilizarea acestei platforme am reușit să trezesc interesul atât al elevilor de la frecvență redusă cât și al elevilor din gimnaziu, indiferent de vârstă.

De asemenea prin accesarea *Kahoot!* în activitatea cu elevii, la clasă, am remarcat impactul rapid avut în procesul învățării și evaluării, cât și în motivarea elevilor pentru a-și îmbogăți permanent modalitățile de învățare.

Prin utilizarea *Kahoot!* am văzut elevi fericiți și dornici de a răspunde iar și iar întrebărilor formulate de cadrul didactic.



EDUCATION FOR COMMUNICATION AND MASS-MEDIA AT A PRESCHOOL AGE

Teacher Negru Paraschiva, Kindergarten No. 11 - Bârlad – Vaslui, Romania

The audio-visual means used in preschool contribute to the child's development, which acquires at this age gestural autonomy, discovers its physical identity as well as the increase in cognitive system.

The children's cognitive system develops alongside the exosomatic. We are currently witnessing the most spectacular way in which the development of the cognitive system is influenced, by creating the means of development of its performance. The "post-evolutionary" generations of children are, from an external benefit point of view, totally different from any other generation. The exponents for these children is the "internet and computer" generation, which by using cognitive tools, amazes its teachers, starting as early as kindergarten, by having access to plenty of information which they know to efficiently process, utilizing a specific vocabulary, different from adults, more pragmatic and concise, more direct and less emotionally impregnated.

The advantages of the computer, as well as the TVs used rationally are the following:

- Each child studies in its own way;
- Provides the possibility of knowing their weaknesses and strengths;
- The children develop self-esteem and self-confidence;
- Progress is tailored individually;
- Opportunities are accessible to all interested;
- Gifted children can accede necessary information and are encouraged to participate in programs according to their inclination.
- The goals and scope is set by each child;
- Corroboration in teaching each other is made easy by developing friendships and by using forums, e-mail and similar tools;
- Unlimited and easy access information;
- Learning a new language is made easy by watching cartoons;
- Positive behavior imitation of favorite characters or on-screen role models;
- Learning appropriate and adequate language from beloved characters or personage resembling their nature;
- Influence their clothing style;
- Children may be encouraged to start and participate to different thematic conversations on diverse scientific themes;

To avoid the negative effects of child personality development due to computer and TV, parents should know their children and respect the 5 leading activities, necessary in the bio-psycho-social development of children:

1. Emotional and affectionate communication especially with their mother, unmediated by those surrounding (essential in their first year);
2. Concrete sensory exploration of nearby objects and their active manipulation (from 1 to 3 years);

3. Game diversification from 3 to 7 years, it being the child's work and activity;
4. Learning, creative involvement, acquiring initiative and responsibility (starting from 7 years);
5. Social communication amongst children of same age as base skill for adult life;

Sources:

1. Gheoghe, Vigiliu, (2007) *The effects of TV screen on the mind*, The Prodromos Publishing House, Bucharest.

EDUCAȚIA PENTRU COMUNICARE ȘI MASS-MEDIA LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Prof. Negru Paraschiva, Grădinița Cu Program Prelungit Nr.11 – Structură Grădinița Cu Program Normal Nr. 12 - Bârlad – Vaslui, România

Educația pentru comunicare și mass-media poate fi privită ca atitudine receptivă corelată cu preocuparea prezervării identității culturale și a respingerii violenței, agresivității și pornografiei, astfel spus, a respingerii ofertelor non-artistice izvorâte din interese pur comerciale.

Mijloacele audio-vizuale reprezintă o generație relativ tânără în sistemul mijloacelor de învățământ. Ele s-au desprins din comunicațiile moderne de masă, fiind adaptate și transformate de-a lungul timpului în veritabile instrumente pedagogice de substituție a realității (înlocuirea originalului), pentru a reprezenta și dezvălui caracteristicile obiectelor și fenomenelor supuse studierii lor de către copii. Prin intermediul mijloacelor audiovizuale se desființează practic distanțele, se înlătură barierele spațiale, se străbat spații geografice pe care copiii nu le-ar putea cunoaște pe alte căi. Există numeroase obiecte, fenomene, procese, evenimente, acțiuni etc., care nu pot fi aduse în clasă pentru a fi prezentate copiilor din mai multe motive: sunt prea mari ori prea mici, se află la mari distanțe, intimitatea unor obiecte și fenomene nu poate fi observată direct, zgomotele naturale și cântecele păsărilor nu pot fi ascultate etc. aceste realități riscă să rămână incomunicabile dacă nu ar exista mijloacele audio-vizuale care să le aducă la scara perceptibilă a copiilor.

Mijloacele audio-vizuale folosite în perioada preșcolarității, contribuie la dezvoltarea copilului care la această vârstă este extrem de spectaculoasă atât în ce privește dobândirea unor abilități fizice evidente, a autonomiei gestuale, a descoperirii identității fizice, cât și din perspectiva dezvoltării sistemului cognitiv.

Sistemul cognitiv al copiilor se dezvoltă alături de cel exosomatic. Asistăm în prezent la cel mai spectaculos mod în care este influențată dezvoltarea sistemului cognitiv, prin crearea unor mijloace de dezvoltare a performanțelor acestuia. Generațiile „postevoluției” de copii sunt, din punct de vedere al acestui beneficiu extern, diferite total de oricare altă generație. Exponenții lor sunt generația calculatoarelor și a internetului, generația care, prin utilizarea unor unelte cognitive, stârnește uimirea

propriilor dascăli, deținând o multitudine de informații, pe care știu să le prelucereze eficient, precum și prin aceea că utilizează un limbaj specific, diferit de al adulților, mult mai pragmatic și concis, mult mai direct și mai puțin impregnat emoțional, încă de la grădiniță.

Trebuie însă remarcat și altceva, ce psihologii, prin studii concertate au remarcat: utilizarea unor instrumente de acest tip conduce la „formarea” mentală a utilizatorului. Copiii aceștia își vor „programa” mintea să le funcționeze doar într-un anumit fel. Prin inferențe proactive, retroactive sau cauzale se creează anumite modele mentale, comportamentale. Se creează anumite abilități cognitive, de căutare și selectare a datelor, de prelucrare rapidă a lor, de utilizare a unor coduri, motoare de căutare, a unui limbaj specific etc., dar apar și anumite debilități, precum preferința pentru relaționarea în plan virtual, sedentarismul, determinarea unui tip nou de alexitimie, generată de comportamente în alt plan decât cel al realității imediate, reducerea capacităților creative din cauza faptului că efortul creativ este inutil la condițiile obținerii „de-a gata” a informației.

În cadrul grădiniței aceste mijloace audio-vizuale sunt folosite sub stricta îndrumarea a cadrului didactic în cadrul diferitelor activități, dar în familiile „demisionare” de copii, aceste mijloace sunt întrebuințate în mod excesiv de către copii, iar în familiile medii, cu un venit modest sau în familiile în care educația copiilor ocupă un loc principal, în care copiii au un program pentru timpul liber folosirea mijloacelor este direct proporțională cu timpul folosit în alte activități în aer liber sau de joacă în familie.

Mai mult decât pericolul hiperactivității, marea majoritate a copiilor încă de la vârsta preșcolară riscă să manifeste sindromul televizorului: petrec o mare parte din timpul lor liber așezați în fața televizorului sau a ecranului jocurilor video, ronțâind continuu chipsuri și gustări. Unii copii nesupravegheați se trezesc cu muzica de la radio, iau micul dejun cu televizorul deschis, merg la școală acompaniați de ritmul amețitor din căștile CD player-ului, a telefoanelor ultramoderne, a tabletelor android și a multor altor ustensile mass media și, odată reîntorși acasă, aruncă ghiozdanul pe jos și se lansează în universul exploziilor, al fulgerelor și bubuiturilor jocurilor video. Până seara, hipnotizați de nesfârșitele și atractivele efecte speciale de pe ecran se joacă, după care se prăbușesc epuizați și amețiți. Pauză, liniște, timpi morți. Minuscule spații care delimitează o zonă de alta, intervale care ritmează trecerea timpului. Nu mai există așteptare, repaos, o duminică liniștită dedicată lecturii și contemplării, o noapte pentru observarea stelelor a astrelor, o după-amiază petrecută întinși pe o bancă în parc sau rezemați de un perete privind jocul norilor pe cer.

Avantajele calculatorului, dar și ale televizorului folosite în mod rațional sunt următoarele:

- fiecare copil studiază în mod propriu;
- dă posibilitatea copiilor să-și cunoască părțile forte și părțile slabe;
- copiii dobândesc încredere în ei înșiși și în posibilitățile personale;
- copiii fac progrese în ritmul personal;
- oportunitățile sunt accesibile tuturor celor interesați;

- copiii supradotați pot accede la informațiile care le sunt necesare și sunt încurajați să parcurgă programe îmbogățite conform dotării lor;
- copiii înșiși își stabilesc obiectivele și scopul de urmat;
- pot să stabilească și prietenii pe forumuri sau prin e-mail și să învețe unii de la ceilalți;
- pot accesa resurse fără limite;
- pot învăța o limbă străină numai prin urmărirea unui serial de desene animate;
- pot imita comportamentele pozitive ale eroilor îndrăgiți;
- pot folosi un limbaj adecvat asemănător personajelor cu care se aseamănă;
- pot aborda un nou stil de vestimentație;
- pot realiza și participa la diferite conversații tematice pe diferite teme științifice;

Pentru a nu ajunge la efectele negative ale dezvoltării personalității copiilor, din cauza televizorului și-al calculatorului, părinții trebuie să cunoască și să respecte cele cinci activități conducătoare, necesare în dezvoltarea bio-psiho-socială a copiilor:

- ✚ comunicarea emoțională, afectivă nemijlocită cu cei din jur, în special cu mama (esențial până la vârsta de 1 an);
- ✚ explorarea prin simțuri, concretă, a obiectelor din jurul său, manipularea lor activă (de la 1 la 3 ani);
- ✚ diversificarea jocurilor de la 3 la 7 ani, jocul fiind munca și activitatea copilului;
- ✚ învățătura, implicarea creativă, dobândirea inițiativei, a responsabilității începând cu 7 ani;
- ✚ comunicarea socială în grupul celor de aceeași vârstă ca deprindere de bază pentru viața matură de mai târziu.

Pentru micii telespectatori e bine de știut de către părinți acestora ce emisiuni sunt recomandate, care este durata de vizionare a emisiunii respective și consecințele negative ale vizionării prelungite la televizor, (J.Healy nota că 3-4 ore petrecute zilnic de un copil de 5-6 ani în fața televizorului determină o subdezvoltare a emisferei stângi, ceea ce afectează: gândirea logică și analitică de exprimare corectă, gramaticală, exprimarea cursivă a ideilor, scrierea, desenatul, pictura, modelatul, cititul, raționamentul matematic și științific, apetența pentru lectură și învățare, randamentul școlar, deci scade nivelul de inteligență și performanțele intelectuale).

Calculatorul, acest util instrument aduce cu sine o cantitate de informații (pentru care greu ne găsim cuvinte să le exprimăm) de ce să nu acordăm o atenție sporită pentru a ne instrui copiii în utilizarea resurselor puse la dispoziție de internet și să facem acest lucru cu atenție și în așa manieră încât, aceștia, să regăsească mereu răspunsuri utile pentru interesul și setea lor de informații în ce privește lumea ce ne înconjoară. Cu siguranță copiii vor utiliza cu sau fără voința noastră această infinită sursă de informație, internetul, și de ce să nu ne asigurăm că fac primul pas așa cum trebuie?

Cu siguranță nimeni nu cunoaște mai bine interesele copiilor ca și părinții și îndrumătorii lor, atunci de ce nu le-am face o plăcută surpriză să le arătăm site-uri ce se ocupă cu obiectul pasiunii lor?

Astfel de site-uri sunt cele cu povești clasice și povești moderne, cu desene animate, cu filme științifice adecvate copiilor, cu filme de animație și filme de comedie, site-uri cu povești create de diferiți copii și adulți etc. Copiii vor fi astfel încurajați să facă acest prim pas cu dreptul și să folosească de bunăvoie internetul cu scopul de a-și lărgi bagajul de cunoștințe. Trebuie să reținem faptul că internetul este o monedă cu două fețe: pericolele pe care le reprezintă, dacă durata este depășită, dacă site-ul este neadecvat vârstei lui, dacă este un site cu efecte negative etc., însă trebuie să înțelegem că limitarea accesului copiilor la acest mijloc de informare nu va face altceva decât să le trezească curiozitatea și să îi facă pe aceștia să se întrebe ce doream să le ascundem, ce se află acolo, de ce le-a fost interzis.

Bibliografie:

1. Gheorghe, Virgiliu, (2007) *Efectele micului ecran asupra minții*, Editura Prodromos, București.
2. Gheorghe, Virgiliu, (2006) *Efectele televiziunii asupra minții umane*, Editura Prodromos, București.
3. Laniado Nessia, (2007) *În loc de televizor*, Editura House of Guides, București.

COMPUTER GAMES AND AGGRESSIVENESS

Teacher Olariu-Nitu Daniela-Lorela, „Marcel Guguianu” Technical College, Zorleni – Vaslui, Romania

If a child plays violent games, this may raise the possibility that he consequently behaves more aggressively during a school year?

This is the question Craig Anderson, a distinguished Psychology teacher from the Iowa University wanted to find answers for, in 2008. The study that he and his associates worked on in 2008 examined "the long-term effects of computer games in Japan and USA". They published their research in "Pediatrics", the official magazine of the Pediatrics American Academy. Their aim was to discover if, on long-term, violent games had a negative impact on children or teenagers. They were right.

Using three different target groups (364 American students from third grade to fifth grade, 1050 Japanese students aged between 13 and 18 years old, and a third group formed of 180 Japanese students aged between 12 and 15), the researchers found out that the frequent use of violent games at the beginning of a school year is very much connected to the subsequent violent outbursts (between three or six months later).

The results of every target group indicated a "significant statistical correlation" between the exposure to violent games and the violent outbursts only a few months later "from average to high".

The research showed that the American children used to play (in 2008 when the research was made) four times more often in a week than the children in the 1980's (16-18 hours versus 4 hours) and that previous research had identified a connection between violent games and aggressive behavior.

Researchers defined "aggressiveness" as a behavior through which someone hurts someone else, and not only an emotion, a thought or an intention.

Also, the researchers discovered that this transcultural conformity of this negative violence-intensifying effect produced by the violent computer games "illustrates their damaging power that affects children's normal development". These studies also contradict a common assumption, that is only the very aggressive children (either by nature, culture or other social factors) become even more aggressive whilst exposed repeatedly to such violent games. Actually, all those ones who merely use these kind of games started acting violently. The researchers also assumed that the underlying psychological mechanism of this development of the violent level was due to the "exposure either to family role-models or entertainment media", a fact that "makes children take over many attitudes, convictions and behavioral reactions which intensify aggressiveness:

Doctor Anderson, who spent most of his research career studying the effects of these games on aggressiveness thinks now that any debate on this topic should be ended : "From a public policy perspective, it's time for us to stop asking ourselves <Are there any real or bad effects?>. This question has the same simple answer. It's time for us to ask ourselves a more constructive question such as <How would it make it easier for the parents- to the culture, society and legislation extent- to offer their children a healthier childhood?>".

JOCURILE PE CALCULATOR ȘI AGRESIVITATEA

Prof. Olariu-Nițu Daniela-Lorela, Liceul Tehnologic „Marcel Guguianu”, Zorleni – Vaslui, România

Dacă un copil se uită la jocuri violente, se poate ca asta să crească probabilitatea ca el să se comporte mai agresiv fizic pe parcursul unui an școlar?

Aceasta este întrebarea la care, în 2008, dorea să răspundă Craig Anderson, distins profesor de psihologie la Universitatea Iowa. Studiul pe care el și asociații lui l-au desfășurat în 2008 a examinat „efectele longitudinale ale jocurilor pe calculator în Japonia și SUA”. Publicând lucrarea lor în *Pediatrics*, revista oficială a Academiei Americane de Pediatrie, Anderson și echipa lui și-au propus să descopere dacă, în timp, expunerea la jocuri violente are un efect negativ asupra copiilor și tinerilor, pornind de la ipoteza că expunerea la jocuri violente la începutul anului școlar indică manifestări agresive fizice ulterioare în timpul anului școlar. Aveau dreptate.

Folosind trei eșantioane diferite (364 de elevi americani de clasa a treia până la a cincea; 1050 de elevi japonezi cu vârste între 13 și 18 ani; și un al treilea eșantion, format din 180 de elevi japonezi cu vârste între 12 și 15 ani), cercetătorii au descoperit că utilizarea frecventă a jocurilor violente la începutul anului indică agresivitatea evaluată mai târziu în timpul anului școlar (între trei și șase luni mai târziu), chiar după eliminarea din calculul statistic a genului și a manifestărilor interioare de agresivitate fizică.

Rezultatele fiecărui eșantion au indicat o „corelație statistică semnificativă” între expunerea frecventă la jocuri violente și acte agresive câteva luni mai târziu „într-un grad mediu spre mare în privința prevederii pe termen lung a agresivității fizice și violenței”. În limbaj științific, asta înseamnă un efect „puternic” - nu e ceva ce are loc întâmplător.

Studiul a arătat că puștii americanise jucau (în 2008, în perioada realizării studiului) cu de peste patru ori mai mult săptămânal decât în 1980 (16-18 ore vs. 4 ore) și că cercetările anterioare au identificat o legătură între jocurile violente și comportamentul agresiv.

Cercetătorii au definit „agresivitatea” ca fiind un comportament prin care se intenționează rănirea altei persoane și nu doar o emoție, un gând sau o intenție; pentru scopul studiului, „agresivitatea” trebuie să fie mai degrabă un fapt vătămător, ca lovituri cu pumnii sau picioarele. Elevii japonezi participanți la studiu își auto-evaluau aceste comportamente; pentru elevii americani, comportamentul agresiv a fost auto-evaluat și evaluat de profesori și colegi printr-o listă de itemi.

Nu numai că cercetătorii au concluzionat că „utilizarea frecventă de jocuri violente duce la creșterea nivelului de agresivitate fizică (...) în raport cu cei care nu utilizează jocuri violente”, dar au descoperit și că aceste efecte erau aproximativ la fel la elevii americani și la cei japonezi, chiar dacă se consideră că în Statele Unite există o cultură individualistă cu niveluri ridicate de agresivitate și violență socială, în timp ce Japonia este considerată o societate colectivistă cu niveluri mici de agresivitate și violență. Totuși, efectul „jocuri pe calculator și nivel ridicat de agresivitate” era același în ambele țări, deși mai pronunțat la copiii mai mici deopotrivă în SUA și Japonia.

Cercetătorii au concluzionat că această concordanță transculturală a efectului de intensificare a violenței provocat de jocurile pe calculator „ilustrează puterea jocurilor violente de a afecta traiectoria de dezvoltare a copiilor într-un mod dăunător”. Faptul că aceste descoperiri ale unei legături jucat-agresivitate sunt atât de constante i-a făcut să concluzioneze: „Aceste descoperiri contrazic și o altă ipoteză comună: că numai copiii foarte agresivi (prin natură, cultură sau alți factori de socializare) devin mai agresivi dacă sunt expuși repetat la jocuri violente”.

Cu alte cuvinte, nu numai copiii deja agresivi erau cei afectați - toți copiii expuși la jocuri violente erau mai agresivi. Cercetătorii au emis ipoteza că mecanismul psihologic subiacent acestei creșteri a nivelului de agresivitate era „expunerea la modele violente, fie în lumea reală, fie în media de divertisment”, ceea ce „îi face pe copii să adopte multe atitudini, convingeri și reacții comportamentale care intensifică agresivitatea”.

Faptul că oamenii - și mai ales copiii - învață comportamente noi prin observarea „modelelor” este, după cum subliniază cercetătorii, „fie din lumea reală, fie din media de divertisment”, un principiu esențial în teoria învățării esențiale. Dar cercetătorii emit ipoteza că acest fenomen de tipul „comportament de maimuță” este intensificat de „natura interactivă a jocurilor (...) și de calitățile lor de imersiune, de faptul că utilizatorul este deopotrivă actor și observator al agresivității”.

În sfârșit, într-o prezentare magistrală a ani de cercetare, dr. Craig Anderson, de la Universitatea de Stat Iowa, a analizat exhaustiv 130 de studii cu peste 130.000 de participanți din întreaga lume, în cel mai cuprinzător meta-studiu realizat vreodată în acest domeniu. Rezultatul, a descoperit el, „aduce dovezi clare că expunerea la jocuri violente îi face pe copii mai agresivi, mai puțin empatici, indiferent de vârstă, sex sau cultură”. Publicat în 2010 în *Psychological Bulletin*, studiul a ajuns la concluzia că jocurile violente sunt un factor de risc care nu ține de corelație, ci de cauzalitate în privința amplificării gândurilor și comportamentelor agresive.

Doctorul Anderson, care și-a petrecut cea mai mare parte a carierei sale de cercetare studiind efectele jocurilor asupra agresivității, consideră că acum s-a încheiat dezbaterea asupra posibilităților ca jocurile pe calculator să amplifice sau nu comportamentul agresiv: „Din perspectiva unei politici publice, e timpul să renunțăm la întrebarea «Există efecte reale și grave?»». La asta s-a răspuns în repetate rânduri. Esta acum timpul să trecem la o întrebare mai constructivă, cum ar fi: «Cum să face să fie mai simplu pentru părinți – în limitele culturii, societății și legislației - să le ofere copiilor o copilărie mai sănătoasă?»”

Dar nu toată lumea e de acord cu asta. Dr. Ferguson contestă ideea că jocurile violente sunt problematice și a fost foarte critic în privința cercetării agresivității. Singura problemă e că toate criticile sale la enorma cercetare supra agresivității sunt, în cel mai bun caz, argumente greșite.

Bibliografie

Nicholas Kardaras, Copiii și ecranele luminoase, Editura Paralela 45, Pitești, 2016, pag.206 - 215

IMPORTANCE OF DEVELOPING SOCIAL SKILLS FOR CHILDREN

Teacher Păduraru Loredana, Gymnasium School "Ștefan cel Mare" Vaslui, Romania

Teacher Burlacu Loredana, Gymnasium School "Constantin Motaș" Vaslui, Romania

Social skills are an integral part of functioning in society. Displaying good manners, communicating effectively with others, being considerate of the feelings of others and expressing personal needs are all important components of solid social skills. It seems like some children, like many

adults, are more naturally socially adept than others. Like any other skill, social skills can be learned. The children are able to form meaningful bonds with others, can empathize and interact with others appropriately, and have the skills to adapt in uncomfortable situations.

As they grow older, it is important to discuss feelings with your toddler, so they are able to understand and interpret feelings, of others and their own. Through your discussion of how they feel, they begin to learn words associated with those feelings and can later use those words to talk out their feelings. This will help them transition to talking about feelings instead of acting out their frustrations.

Many research has shown that social-emotional skills are crucial for children to become successful both socially and academically. The ability to delay gratification and regulate our emotions and behavior is a key component of a set of skills often referred to as social-emotional skills. Five core skills have been identified that are widely recognized as critical social-emotional skills:

- Self-awareness is the ability to recognize your emotions and understand the links between emotions, thoughts and behaviors.
- Self-management is the ability to regulate emotions, thoughts and behaviors.
- Social awareness is the ability to take other's perspectives and demonstrate empathy.
- Relationship skills are the ability to build and maintain healthy relationships.
- Responsible decision making is the ability to make good choices about your behavior and interactions with others.

Importantly, social-emotional skills can be taught. Five strategies for promoting social-emotional learning in children:

1. Be a good emotional role model. When caregivers model a variety of emotions and coping strategies to manage their emotions, children learn appropriate ways to react in similar circumstances.
2. Be an "emotion coach." Accept and talk about children's emotions. It is also useful to teach children how to label emotions, cope with and problem-solve emotions, and appropriately express emotions.
3. Read books with social-emotional plots. Reading books can provide opportunities to learn and discuss social-emotional topics, such as turn-taking and cooperation.
4. Give choices. Providing children with choices and the independence to make them are linked to higher levels of social-emotional learning. A parent-child relationship that involves working together to solve problems teaches children how to negotiate and solve problems with parents, which later leads to improved social skills and higher acceptance in relationships with peers.
5. Use positive discipline strategies. Setting rules and expectations for behavior, giving warnings of potential consequences, offering praise and incentives for positive behaviors and ignoring unwanted behavior are associated with higher levels of social-emotional skills.

Examples of strategies to form social skills:

1. Group games of dramatic

To get along with others, kids need to be able to calm themselves down when something upsetting happens. They need to learn to keep their cool. And surprisingly, one promising way for kids to hone these skills is to engage in dramatic make-believe with others.

To try this approach, lead young children in games of joint make-believe, like pretending to be a family of non-human animals, dressing up as chefs and pretending to bake a cake together, or taking turns pretending to be statues (and having peers pose the statues in various ways).

2. Drills that help kids read facial expressions

People who are good at interpreting facial expressions can better anticipate what others will do. They are also more "prosocial," or helpful towards others.

3. Checker stack: A game for keeping up a two-way conversation

The game begins when Player One sets down a token and says something to initiate a conversation. Next, Player Two responds with an appropriate utterance, and places another checker on top of the first one. When a player says something irrelevant or off-topic, the conversational flow is broken and the game is over.

4. Cooperative board games and decision-making tasks

Children may work in pairs on a task that required them to match different animal species with an appropriate habitat. Compared with kids who played a competitive version of the game, the cooperating children offered more justification for their ideas.

5. Cooperative construction

Another form of play that promotes cooperation is team construction. When kids create something together with blocks, they must communicate, negotiate, and coordinate.

6. Community gardening

Cooperative gardening could help kids hone social skills, and there is some research in support of the idea. To turn gardening tasks into effective social skills activities, encourage kids to team up on tasks.

7. Story-based discussions about emotion

When kids participate in group conversations about emotion, they reflect on their own experiences, and learn about individual differences in the way people react to the world. And that understanding helps kids develop their "mind-reading" abilities.

8. Classic charades for older kids and teens

In the traditional game of charades, a player draws a slip of paper from a container and silently reads what is written there -- a phrase describing a situation (like "walking the dog") or naming a famous book, film, song, or television show. It seems that charades encourages kids to think about other perspectives, and fine-tune their nonverbal communication skills.

9. Team athletics that feature training in good sportsmanship

Research suggests that team athletics can function as effective social skills activities -- if use the opportunity to we teach kids how to be good sports. During a game, give kids the chance to put these principles into action before you intervene in conflicts:

Being a good winner (not bragging; showing respect for the losing team)

Being a good loser (congratulating the winner; not blaming others for a loss)

Showing respect to other players and to the referee

Showing encouragement and offering help to less skillful players

Resolving conflicts without running to the teacher

10. Social skills activities for older kids and teens: Playing devil's advocate, and learning how to engage in productive, disciplined debate

Social skills activities for boosting teamwork, self-control, and emotional savvy are important. These become increasingly important as kids get older, and they require more than empathy and good manners. They also require more than native "smarts."

It seems likely that kids will benefit if we expose them to diverse viewpoints, debate, and the tools of critical thinking.

11. Party games that encourage perspective-taking and reduce social biases

Children need to be taught and to have opportunities to practice social-emotional skills, in much the same way that they learn how to read and solve math problems.

Older kids, in middle school and high school, have more complex social skills to learn, thanks to growing peer pressure and that simply awkward period called adolescence. It's a time when they're becoming more independent, but everyone's forming cliques; when they're making big decisions about who they are and what they want to be, but also might start to care a bit too much about what others think.

Adolescents can learn to be more emotionally intelligent if they learn to:

- Set personal goals
- Identify and change self-defeating behaviors
- Be assertive about his or her needs
- Have feelings for others
- Handle anger constructively
- Resolve conflicts peacefully

It's easy to say a toddler should learn how to follow directions or a young adult should know how to be assertive; it's another to know how to best help them do that.

To get along with others, kids need to be able to calm themselves down when something upsetting happens. They need to learn to keep their cool. And surprisingly, one promising way for kids to hone these skills is to engage in dramatic make-believe with others.

To try this approach, lead young children in games of joint make-believe, like

pretending to be a family of non-human animals, dressing up as chefs and pretending to bake a cake together, or taking turns pretending to be statues (and having peers pose the statues in various ways).

2. Drills that help kids read facial expressions

People who are good at interpreting facial expressions can better anticipate what others will do. They are also more "prosocial," or helpful towards others.

3. Checker stack: A game for keeping up a two-way conversation

The game begins when Player One sets down a token and says something to initiate a conversation. Next, Player Two responds with an appropriate utterance, and places another checker on top of the first one. When a player says something irrelevant or off-topic, the conversational flow is broken and the game is over.

4. Cooperative board games and decision-making tasks

Children may work in pairs on a task that required them to match different animal species with an appropriate habitat. Compared with kids who played a competitive version of the game, the cooperating children offered more justification for their ideas.

5. Cooperative construction

Another form of play that promotes cooperation is team construction. When kids create something together with blocks, they must communicate, negotiate, and coordinate.

6. Community gardening

Cooperative gardening could help kids hone social skills, and there is some research in support of the idea. To turn gardening tasks into effective social skills activities, encourage kids to team up on tasks.

7. Story-based discussions about emotion

When kids participate in group conversations about emotion, they reflect on their own experiences, and learn about individual differences in the way people react to the world. And that understanding helps kids develop their "mind-reading" abilities.

8. Classic charades for older kids and teens

In the traditional game of charades, a player draws a slip of paper from a container and silently reads what is written there -- a phrase describing a situation (like "walking the dog") or naming a famous book, film, song, or television show. It seems that charades encourages kids to think about other perspectives, and fine-tune their nonverbal communication skills.

9. Team athletics that feature training in good sportsmanship

Research suggests that team athletics can function as effective social skills activities -- if use the opportunity to we teach kids how to be good sports. During a game, give kids the chance to put these principles into action before you intervene in conflicts:

Being a good winner (not bragging; showing respect for the losing team)

Being a good loser (congratulating the winner; not blaming others for a loss)

Showing respect to other players and to the referee

Showing encouragement and offering help to less skillful players

Resolving conflicts without running to the teacher

10. Social skills activities for older kids and teens: Playing devil's advocate, and learning how to engage in productive, disciplined debate

Social skills activities for boosting teamwork, self-control, and emotional savvy are important. These become increasingly important as kids get older, and they require more than empathy and good manners. They also require more than native "smarts."

It seems likely that kids will benefit if we expose them to diverse viewpoints, debate, and the tools of critical thinking.

11. Party games that encourage perspective-taking and reduce social biases

Children need to be taught and to have opportunities to practice social-emotional skills, in much the same way that they learn how to read and solve math problems.

Older kids, in middle school and high school, have more complex social skills to learn, thanks to growing peer pressure and that simply awkward period called adolescence. It's a time when they're becoming more independent, but everyone's forming cliques; when they're making big decisions about who they are and what they want to be, but also might start to care a bit too much about what others think. Adolescents can learn to be more emotionally intelligent if they learn to:

- Set personal goals
- Identify and change self-defeating behaviors
- Be assertive about his or her needs
- Have feelings for others
- Handle anger constructively
- Resolve conflicts peacefully

It's easy to say a toddler should learn how to follow directions or a young adult should know how to be assertive; it's another to know how to best help them do that.

Bibliography:

1. Fexeus Henrik, *Manualul abilităților sociale superioare*, Editura Trei, București, 2018
2. Filliozat Isabelle, *Ceilalti si eu. Cum sa-ti dezvolti competentele sociale*, Editura Trei, București, 2011
3. Goleman Daniel, *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, București, 2008
4. Wandler Daniel, *Improve your social skills*, Kindle Edition, United States , 2014.

IMPORTANTA DEZVOLTĂRII ABILITĂȚILOR SOCIALE LA COPII

Prof. Păduraru Loredana, Școala Gimnazială "Ștefan cel Mare" Vaslui, România

Prof. Burlacu Loredana, Școala Gimnazială "Constantin Motaș" Vaslui, România

Abilitățile sociale sunt parte integrantă a funcționării în societate. Afișarea bunelor maniere, comunicarea eficientă cu ceilalți, conștientizarea sentimentelor altora și exprimarea nevoilor personale toate sunt componente importante ale aptitudinilor sociale solide. Se pare că unii copii, la fel ca mulți adulți, sunt mai natural adepți sociali decât alții. Ca orice altă abilitate, abilitățile sociale pot fi învățate. Copiii sunt capabili să formeze legături semnificative cu ceilalți, pot empatiza și interacționa cu ceilalți în mod corespunzător și au abilitățile de a se adapta în situații incomode.

Pe măsură ce cresc, este important să discutăm sentimentele cu copiii noștri, astfel încât aceștia să poată înțelege și interpreta sentimentele, ale altora și ale lor. Discutând despre modul în care se simt, încep să învețe cuvinte asociate cu aceste sentimente și pot folosi ulterior acele cuvinte pentru a-și exprima sentimentele. Acest lucru îi va ajuta să-și exprime sentimentele în loc de frustrări.

Multe cercetări au arătat că abilitățile sociale și emoționale sunt esențiale astfel încât copiii să aibă succes atât din punct de vedere social, cât și din punct de vedere academic. Abilitatea de a întârzia satisfacerea unei nevoi și de a ne controla emoțiile și comportamentul este o componentă cheie a unui set de aptitudini denumit abilități socio-emoționale. Au fost identificate cinci competențe de bază, recunoscute pe scară largă ca abilități sociale și emoționale critice:

- Conștiința de sine este abilitatea de a îți recunoaște emoțiile și de a înțelege legăturile dintre emoții, gânduri și comportamente.
- Auto-controlul este capacitatea de a regla emoțiile, gândurile și comportamentele.
- Conștientizarea socială este capacitatea de a înțelege perspectivele altora și de a demonstra empatie.
- Abilitatea de relaționare este abilitatea de a construi și menține relații sănătoase.
- Luarea unei decizii responsabile este abilitatea de a face alegeri bune cu privire la comportamentul și interacțiunile cu ceilalți.

Este important de știut că abilitățile sociale-emoționale pot fi învățate. Iată cinci strategii pentru promovarea învățării social-emoționale la copii:

1. Fii un bun model de control emoțional. Atunci când îngrijitorii demonstrează o varietate de emoții și strategii de coping pentru a-și gestiona emoțiile, copiii învață și ei modalități adecvate de a reacționa în circumstanțe similare.

2. Fii un antrenor de emoții. Acceptă și vorbește despre emoțiile copiilor. Este, de asemenea, util să-i învățăm pe copii cum să eticheteze emoțiile, să facă față emoțiilor, să rezolve problemele și să-și exprime emoțiile în mod corespunzător.
3. Citiți cărți cu conținuturi social-emoționale. Citirea cărților poate oferi oportunități de a învăța și de a discuta subiecte social-emoționale, cum ar fi reluarea și cooperarea.
4. Oferiți alegeri. Oferirea copiilor de alegeri, precum și independența de a le face, sunt legate de niveluri mai înalte de învățare social-emoțională. Relația părinte-copil presupune și colaborarea pentru rezolvarea problemelor, îi învață pe copii cum să negocieze și să rezolve problemele cu părinții, ceea ce mai târziu va duce la îmbunătățirea competențelor sociale și la acceptarea mai puternică în relațiile cu colegii.
5. Utilizați strategii pozitive de disciplină. Stabilirea de reguli și așteptări privind comportamentul, avertizarea cu privire la posibilele consecințe, oferirea de laudă și stimulente pentru comportamente pozitive și ignorarea comportamentului nedorit sunt asociate cu niveluri mai ridicate de abilități social-emoționale.

Copiii trebuie să fie învățați și să aibă oportunități de a practica abilități sociale-emoționale, în același mod în care învață să citească și să rezolve problemele de matematică.

Exemple de strategii pentru a forma competențe sociale:

1. Jocuri de grup de joc dramatic

Pentru a fi împreună cu ceilalți, copiii trebuie să se poată calma când se întâmplă ceva supărător. Trebuie să învețe să-și păstreze calmul. Și, în mod surprinzător, o modalitate eficientă pentru copii de a-și îmbunătăți aceste abilități este să se angajeze în a face joc dramatic cu alții.

Pentru a încerca această abordare, copiii vor juca jocuri de credibilitate comune, cum ar fi:

- să pretindă că ar fi o familie de animale non-umane,
- să se îmbrace ca bucătari și să se prefacă cum că ar coace împreună un tort, sau
- în mod repetat, să se prefacă cum că sunt statui (colegii prezentând statuile în diferite moduri).

2. Trucuri care ajută copiii să citească expresii faciale

Oamenii care sunt buni la interpretarea expresiilor faciale pot anticipa mai bine ce vor face alții. Ei sunt, de asemenea, mai "prosocial", sau îndreptați să ajute pe alții.

3. Simbolul suprapus: Un joc pentru a ține o conversație în două sensuri

Jocul începe când Jucătorul 1 așează un simbol și spune ceva pentru inițierea unei conversații. Apoi, Jucătorul 2 răspunde cu un enunț adecvat și plasează un alt simbol peste primul. Când un jucător spune ceva irelevant sau în afara subiectului, fluxul de conversație este întrerupt și jocul s-a terminat.

4. Jocuri de cooperare și de sarcini de luare a deciziilor

Copiii pot lucra în perechi la o sarcină de a potrivi un habitat adecvat diferitelor specii de animale. În comparație cu copiii care au jucat o versiune competitivă a jocului, copiii care au cooperat au oferit mai multe justificări pentru ideile lor.

5. Joc de construcții prin cooperare

O altă formă de joc care promovează cooperarea este jocul de construcții în echipe. Când copiii creează ceva împreună cu blocuri, trebuie să comunice, să negocieze și să se coordoneze.

6. Grădărit comunitar

Activitățile de grădărit prin cooperare ar putea ajuta copiii să-și îmbunătățească abilitățile sociale și există unele cercetări în sprijinul ideii. Pentru a transforma sarcinile de grădărit în activități de competențe sociale eficiente, copiii trebuie încurajați să se alătore echipei în funcție de sarcini.

7. Povești bazate pe discuții despre emoție

Când copiii participă la conversații de grup despre emoție, ei reflectă asupra propriilor experiențe și învață despre diferențele individuale prin modul în care oamenii reacționează la lume. Iar această înțelegere îi ajută pe copii să-și dezvolte abilitățile de "citire-mentală".

8. Ghicitori clasice pentru copiii și adolescenți mai mari

În jocul tradițional de ghicitori, un jucător trage o bucată de hârtie dintr-un recipient și citește în minte ceea ce este scris acolo - o frază care descrie o situație (cum ar fi "mersul câinelui") sau numele unei cărți, a unui film, a unui cântec sau emisiune TV. Se pare că ghicitorile îi încurajează pe copii să se gândească la alte perspective și să își formeze abilitățile de comunicare nonverbală.

9. Echipe de atletism care duc la o bună formare în cadrul sportivității

Cercetările sugerează că echipele de atletism pot funcționa ca suporturi eficiente de formare de competențe sociale - dacă folosim ocazia de a învăța copiii cum să fie sportivi buni. În timpul unui joc, trebuie să dăm copiilor șansa de a pune aceste principii în acțiune înainte de a interveni conflicte:

- Fiind un bun câștigător (nu se laudă, respectă echipa care pierde)
- Fiind o persoană bună care pierde (felicitanându-l pe câștigător, nu dă vina pe alții pentru o pierdere)
- Respectarea celorlalți jucători și a arbitrilor
- Manifestarea de încurajări și oferirea de ajutor jucătorilor mai puțin pricepuți
- Rezolvarea conflictelor fără a alerga imediat la profesor

10. Activități de aptitudini sociale pentru copii și adolescenți mai mari: jucarea rolului de avocat al diavolului și învățarea cum să se angajeze într-o dezbatere productivă și disciplinată

Activitățile de deprindere socială pentru stimularea muncii în echipă, a autocontrolului și a înțelegerii emoționale sunt importante. Acestea devin din ce în ce mai importante pe măsură ce copiii devin mai mari și doresc mai mult decât empatie și bune maniere. De asemenea, acestea necesită mai mult decât "inteligente" native. Se pare că aceștia vor progresa dacă îi vom expune la diverse puncte de vedere, dezbateri și la gândire critică.

11. Jocurile de petrecere care încurajează adoptarea perspectivelor și reduc deviațiile sociale

Copiii mai mari, în gimnaziu și liceu, au abilități sociale mai complexe de învățat, datorită presiunii din ce în ce mai mari a colegilor și pentru că urmează pur și simplu o perioadă ciudată numită

adolescență. Este un moment în care aceștia devin tot mai independenți, dar fiecare ajunge să și greșească, când iau decizii importante despre cine sunt și ce doresc, dar au prea multă grijă de ceea ce cred alții. Adolescenții pot învăța să fie mai inteligenți din punct de vedere emoțional dacă învață să:

- își stabilească obiective personale
- identifice și să schimbe comportamentele auto-distructive
- fie atent la nevoile lui
- aibă sentimente pentru alții
- gestioneze furia în mod constructiv
- rezolvele conflictele în mod pașnic

Este ușor de spus că un copil ar trebui să învețe cum să urmeze instrucțiunile sau un adult tânăr trebuie să știe să fie asertiv; dar este altceva să știi cum să-i ajuți cel mai bine să facă asta.

Bibliografie:

5. Fexeus Henrik, *Manualul abilităților sociale superioare*, Editura Trei, București, 2018
6. Filliozat Isabelle, *Ceilalti si eu. Cum sa-ti dezvolti competentele sociale*, Editura Trei, București, 2011
7. Goleman Daniel, *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, București, 2008
8. Wendler Daniel, *Improve your social skills*, Kindle Edition, United States , 2014.

DEVELOPMENT OF SOCIAL CHILDREN 'S COMPETENCES

Teacher Păun Cristina, Cîndești Secondary School, Buzău County, Romania

In the consciousness of many teachers, the major mission of the education system is to develop academic abilities. Socio-emotional education has often been viewed with skepticism, being considered beyond the major objectives of schooling. The arguments behind this skeptical attitude highlight the need for teachers to focus their efforts on academic performance, as time is limited and insufficient to address other issues, such as social skills, despite their merit.

The social behaviors of children are mostly acquired through their modeling and explicit learning, with the support of parents and teachers. What is modeling? The child observes adult behavior and imitates it. Which means that when we propose to teach children the social and emotional abilities that represent the autonomous and balanced life skills, it is necessary to offer them as our model our own behavior as our parents and ourselves as educators, teachers . Children learn from what we do, adults, and from what we teach them to do.

Our behavior as parents, as teachers or educators, will be reflected in the social behaviors of children, how they solve social problems and manage their own emotions. The message is simple: when we propose to support children to develop their social and emotional skills, we begin by paying attention to our own behavior. What are the social behaviors that we encourage, how do we manage our own emotions? What are our beliefs about emotions and basic social behaviors such as empathy, cooperation, problem solving,

negotiation? How do we react when we are angry or sad? What do the children learn from our own reactions?

Social and emotional skills are important resources that we aim to develop in children to ensure their adaptation to life. Skills are exercised within the relationships the child establishes with the significant person in his or her life. The behaviors of adults, parents and educators are the main context in which to learn social and emotional skills. Our cognitive responses (what we think), emotional (what we feel) and behavioral (how we react) shape children's attitudes and behaviors. Let's take, for example, the study of one of the basic social skills, namely empathy. Recent studies indicate that empathy, as the essential social ability of children, is a skill influenced by the behavior of parents and educators. Empathy can be defined as follows:

- the ability to manage your own emotions;
- the ability to become aware of one's own emotions and of others;
- the ability to look at a situation from the perspective of the other.

The way parents and educators behave explains the child's social behavior that follows. It has been found that using external rewards as a motivation to develop empathy behavior has negative effects. Over time, external rewarding of empathy behavior decreases the likelihood of this behavior occurring. For example, according to a study carried out on this topic, children who have received toys for their volunteer work over time have worked less and their motivation has declined significantly. Socializing pupils through the game In the generally accepted assertion, socialization means the assimilation of social experience (knowledge, norms, roles, ideals), the formation of productive, organizational capacities, conceptions, opinions, personality traits, social intelligence, the development of values, motives and personal or collective aspirations. Socialization includes both motoring and enrichment of cognitive content, affective modeling and, in general, the broad acceptance of human experience. The language, the logical-formal operations, the knowledge and the practical ways of acting, the rules of behavior are all within its sphere. Socialization is not limited to social learning, which is one of its basic mechanisms, alongside social influence, social control, social pressure and social creativity. But social learning is, to a large extent, responsible for the formation of the psychosocial level of social consciousness. Sometimes it is considered that the distinction between "learning" and "social learning" is useless and their delimitation is justified only "for operational reasons".

In psychology, the socialization process is seen as an essential aspect of personality development. Within her, the issue of socialization has been highlighted in particular since the twentieth century, the research being driven by Freud's theories. Significant personalities such as Mead, Wallon, Vygotsky, Piaget have dealt with the aspects of socializing the child in their works. Mead's research has highlighted the role of human interactions, language and attitudes, in the formation of the "ego". He considers that the role of roles when the child identifies itself with a certain social status, with goals and norms, attitudes and expectations related to it, is the most important condition for the formation of the "ego". Vygotski (1971) points out that socialization is a

permanent confrontation of the child with his social environment in which he teaches his language, thus reaching out to his thoughts and ideas. He introduced into psychology the concept of "social development situation", including in its sphere the combined effects of internal and external agents of development. This "situation" is characteristic of each stage, defining the special dynamics of mental development in a given period. Piaget (1970) emphasizes the role of knowing the psycho-hereditary heritage in evaluating the results obtained and the expected ones in the process of socializing the individual, because, due to the hereditary characteristics of the child, "the process of socialization does not reduce itself to fixing certain fingerprints on a rag tabula.

Social psychology, as an interdisciplinary science, refers to socialization in the dynamics of the two factors: the social environment and the individual, showing that social learning takes place under the influence of the social environment, but that this environment is part of the individual himself, who is so socialized, and socializing agent. As a result, both social learning and its content, such as imitation, identification, role-learning, the formation of internal control processes, self-image, the modeling of interpersonal relationships-aggression, sympathy, addiction, as well as the social structures in which these phenomena occur.

The mechanisms of the "social learning" process such as imitation, identification, role-learning, self-image formation, self-control processes, sympathy, addiction conditions were studied by psychologists and sociopsychologists such as Logan, Olmsted, Rosner, Schwartz , Stevens, Maccoby and D. Cambell. The investigations to date on the socialization process have drawn attention to the priority of interpersonal relationships among ways of influencing the child's mental development.

The first interpersonal contacts of the children were closely followed. In this sense, Chateau (1970) shows that, immediately after birth, the child becomes "a personality" in social existence, has a name and a role, a civic existence. The period up to 2-3 years, when the child himself can become aware of his existence and position in the immediate social environment, is defined by the author by the term "humanization" as opposed to later socialization. The study of a large number of pre-school and small school pupils led Năstăsescu-Cruceru (1980) to the detachment of three kinds of interpersonal relationships at this age: strictly personal relations (based on sympathy-antipathy), appreciative working relationships and interpersonal relations. The installation and branching of such links between children is the most social aspect of the small school period. They often leave a mark on the success of social integration of the individual. From this point of view, pre-school and school education must provide all means and ways to facilitate the integration of children into groups of congregants, to develop their sociability, creating favorable conditions for the construction of a network of inter-children links. Research to date has highlighted the importance of the group of conquerors, which, at a certain stage, becomes indispensable to the child for his social apprenticeship. Only in a group is the child able to compare, assess his / her capacities and limits, form his / her own more objective image, important prerequisites for his / her subsequent placement in new groups and, in general, in society.

Underlining the importance of social development of the child, psychopedagogy studies also mention some ambiguities that persist in the notional field itself, as well as insufficient deepening through concrete research into the social development of the child. Simplifying, one can say that in childhood, social development is equivalent to socialization. This interpretation does not fit the unanimous views of psychologists. Thus, Wallon (1959, according to Gugiuman and Curcan, 1999) considers that the whole way to relate to others, even the forms of emotional communication, is a social behavior, and Chateau (1970) considers socialization to be inappropriate because childhood does not correspond to integration in the society of a "pre-social beings". On the other hand, Piaget does not consider social behavior of the child in relation to another than when the relationship reaches a degree of reciprocity, which implies a distance between one child and another. However, regardless of psychological school, the voices of specialists constantly claim that in all motric, cognitive, affective areas, the progressive purchases of the child are mediated through relationship with one another.

Hurtig (1974, after Gugiuman and Curcan, 1999), deepening Piaget's ideas, emphasizes the role of verbal communication in the social development of the child that moves from monologue to collective monologue, then to dialogue or to true multidirectional, game-mediated communication. Even the play activity is initially solitary, and only after the children have been able to overcome the "parallel games" phase, starting to communicate and associate, realizing genuine social relationships. This dynamics is illustrated by Piaget through the steps taken by the child's moral judgment. Thus, the child proceeds from a moral realism, in which the adult's judgment represents the absolute (but external) value, progressively enters the values and builds a personal system that signifies access to moral autonomy, being an aspect of autonomy, supports social development. The progress of autonomy is a solid measure of adaptation to the social environment. Autonomy and social adaptation are complementary. Autonomy means differentiation, and adaptation means compliance to the social environment. Interpreted in correlation, it follows that integration goes through adaptation to reality, an adaptation that can not be achieved beyond the autonomy that the child gains during the learning of the roles and statuses that mark at each age both the initiatives and the limits . This form of learning is identified with what Paul Muresan (1980) calls the "social learning process" by which individual and collective behaviors of a cognitive, affective, moral, professional and social nature are acquired and developed and which is not confused with socialization, being one of its mechanisms.

Studying the stages of development has outlined the arguments that all children are going through a normal social development process that is not entirely dependent on the living environment in which they grow. Thus, anxiety about unknown people in the first year of life is not the result of a wrong education, but the natural consequence of the child's awareness of his relationship with the known adults around him. The small school institution marks an important change, requiring the child new relationships with adults and other children of near age. Every child has to learn "life in common", learn the "equality" of how he is treated by the adult, learn to co-operate, acquire a relative autonomy, and relate to another. Through the variety and nature of

the activities proposed to the child, the school institution contributes to the child's adaptation and socialization. In order to stimulate the social development of the child, namely the skills of association and cooperation, dramatic games play a special role. These games intensify the maturation of children even more so they are closer to real life. Real-life real-life games announce the adult roles of the future. Thus, games such as "Family," "Doctor," "Store," help children to clarify their images of the world they belong to. The roles interpreted suggest their social skills, introduce them into the real social atmosphere. In order to achieve its purpose, the teacher must help the children organize the class so as to suggest the environment of each activity.

Children's fantasy can be encouraged by promoting imaginative games. Thus, through miniatures, children can imagine real figures. In the "Soldiers" game, the use of plastic soldiers allows imagination of various game strategies, as miniaturization allows them to play "Farm". By offering the possibility to improvise, dramatic games develop the child both socially and emotionally. In stimulating the child's social development, together with dramatic games, imaginative games or spontaneous play, particularly useful are stories and stories read and discussed with children, books with social life images, picture stories, and albums of children's work. Regardless of the central focus of an activity, the school setting is an environment of excellence, social. The organization of expressive activities for the development of social behavior essentially aims at accelerating its formation. This training is conditioned by the way the teacher will know how to control the behavior, this control following:

- focusing children's attention on desirable behaviors;
- redirect negative behaviors - such as hostility, aggression, irritation - to positive conduct, by the heat of the voice and the form of addressing;
- decreasing the child's negative feelings, such as jealousy or frustration, through his positive programming, through approval, encouragement, stimulation, and collective emulation.

Bibliography

- Arslan, E., Durmuşoğlu-Saltali, N, Yilmaz, H. *Social skills and emotional and behavioral traits of preschool children*. Social Behavior and Personality, 2011
- Bernard, M.E. *The relationship of young children's social-emotional and behavioral traits of preschool children*. Social Behavior and Personality, 2004
- Dumitraşcu, D. *Child Socialization - a Faith*. In Primary Education 1-2, 2005
- Gugiuman, A., Curcan, C. *Stimulation of social development of the child*. In Pre-school Education 3-4, 1999
- Mureşan, P. *Social learning*. Technical Publishing House, Bucharest, 1980
- Năstăsescu-Cruceru, Ş. *Socializing children through the game*. In Preschool Education 1-2, 1980
- Negreţ-Dobridor, I. *Acceleration of psychogenesis. The power of education on human nature*. Aramis Publishing House, Bucharest, 2001
- Piaget, J. *Moral Judgment in the Child*. Didactic and Pedagogical Publishing House, Bucharest, 1980

Teodorescu, R. *Socializing the child through the game*. In Pre-school Education 1-2, 1999

Tucicov-Bogdan, A. *General Psychology and Social Psychology*. Didactic and Pedagogical Publishing House, Bucharest, 1973

Vîgotski, L.S. *Selected psychological works*. Didactic and Pedagogical Publishing House, Bucharest, 1971

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE COPIILOR

Prof. înv. primar Păun Cristina, Școala Gimnazială Cîndești – Buzău, Romania

În conștiința multor profesori, misiunea majoră a sistemului de învățământ este aceea de a dezvolta abilitățile academice. Educația socio-emoțională a fost adesea privită cu scepticism, fiind considerată în afara obiectivelor majore ale activității școlare. Argumentele pe care se sprijină această atitudine sceptică scot în evidență nevoia cadrelor didactice de a-și concentra efortul pe performanțele academice, deoarece timpul este limitat și insuficient pentru a se adresa altor probleme, cum ar fi competențele sociale, în pofida meritului lor.

Comportamentele sociale ale copiilor se dobândesc, în cea mai mare măsură, prin modelare și învățare explicită a acestora, cu sprijinul părinților și al profesorilor. Ce înseamnă modelare? Copilul observă comportamentul adulților și îl imită. Ceea ce înseamnă că, atunci când ne propunem să îi învățăm pe copii abilitățile sociale și emoționale, care reprezintă abilitățile de viață autonomă și echilibrată, este necesar să le oferim ca model propriul nostru comportament, al nostru ca părinți și al nostru ca educatori, profesori. Copiii învață din ceea ce facem noi, adulții, și din ceea ce îi învățăm să facă.

Comportamentul nostru ca și părinți, ca și profesori sau educatori se va reflecta în comportamentele sociale ale copiilor, modul în care aceștia rezolvă problemele sociale și își gestionează propriile emoții. Mesajul este simplu: când ne propunem să îi sprijinim pe copii să își dezvolte competențele sociale și emoționale începem prin a fi atenți la propriul nostru comportament. Care sunt comportamentele sociale pe care le încurajăm, cum ne gestionăm propriile noastre emoții? Care sunt convingerile noastre despre emoții și comportamentele sociale de bază, cum ar fi empatia, cooperarea, rezolvarea de probleme, negocierea? Cum reacționăm atunci când suntem furioși sau triști? Ce învață copiii din propriile noastre reacții?

Abilitățile sociale și emoționale reprezintă resurse importante pe care urmărim să le dezvoltăm la copii, pentru a le asigura adaptarea la viață. Abilitățile se exersează în cadrul relațiilor pe care copilul le stabilește cu persoanele semnificative din viața sa. Comportamentele adulților, părinți și educatori, reprezintă principalul context de învățare a abilităților sociale și emoționale. Reacțiile noastre cognitive (ce gândim), emoționale (ce simțim) și comportamentale (cum reacționăm) modelează atitudinile și comportamentele copiilor. Să luăm, de exemplu, studiul uneia dintre abilitățile sociale de bază, și anume empatia. Studii recente ne indică faptul că empatia, ca abilitate socială esențială a copiilor, este o abilitate influențată de comportamentul părinților și al educatorilor. Empatia poate fi definită astfel:

- abilitatea de a-ți gestiona propriile emoții;

- abilitatea de a conștientiza propriile emoții și ale celorlalți;
- abilitatea de a privi o situație din perspectiva celuilalt.

Felul în care se comportă părinții și educatorii explică comportamentul social al copilului pe care acesta îl urmează. S-a constatat că folosirea recompenselor externe ca motivație pentru a dezvolta comportamentul de empatie are efecte negative. În timp, recompensarea externă a comportamentului de empatie scade probabilitatea apariției acestui comportament. De exemplu, conform unui studiu realizat pe această temă, copiii care au primit jucării pentru munca lor de voluntariat în timp au muncit mai puțin și le-a scăzut motivația semnificativ.

Socializarea elevilor prin joc

În aserțiunea general acceptată, socializarea înseamnă asimilarea experienței sociale (cunoștințe, norme, roluri, idealuri), formarea capacităților acționale (productive, organizatorice etc.), a concepțiilor, opiniilor, a trăsăturilor de personalitate, a inteligenței sociale, dezvoltarea valorilor, trebuințelor, motivelor și a aspirațiilor personale sau colective.

Socializarea include atât organizarea motrică, cât și îmbogățirea conținuturilor cognitive, modelarea afectivă și, în general, însușirea largă a experienței umane. Limbajul, operațiile logico-formale, cunoștințele și modalitățile practice de acționare, normele de comportament sunt toate cuprinse în sfera acesteia.

Socializarea nu se reduce la învățarea socială, care reprezintă unul din mecanismele de bază ale acesteia, alături de influența socială, controlul social, presiunea socială și creativitatea socială. Învățarea socială însă este, în cea mai mare măsură, responsabilă de formarea nivelului psihosocial al conștiinței sociale. Uneori, se consideră că diferențierea noțiunii de „învățare” de cea de „învățare socială” este inutilă și că delimitarea lor este îndreptățită doar „din motive operaționale”.

În psihologie, procesul de socializare este privit ca un aspect esențial al dezvoltării personalității. În cadrul ei, problema socializării s-a evidențiat, în special, începând cu anii douăzeci, cercetările fiind impulsionate de teoriile lui Freud. Personalități marcante ca Mead, Wallon, Vîgotski, Piaget s-au ocupat, în lucrările lor, de aspectele socializării copilului. Cercetările lui Mead au scos în evidență rolul interacțiunilor umane, al limbajului și al luărilor de atitudine, în formarea „eului”. El consideră că însușirea de roluri atunci când copilul se identifică cu un anumit status social, cu țeluri și norme, atitudini și așteptări aferente acestuia, constituie condiția cea mai importantă pentru formarea „eului”.

Vîgotski (1971) scoate în evidență faptul că socializarea este o permanentă confruntare a copilului cu mediul său social în care el învață limba, ajungând astfel la socializarea gândurilor și ideilor sale. El a introdus în psihologie conceptul de „situație socială a dezvoltării”, incluzând în sfera acesteia efectele conjugate ale agenților interni și externi ai dezvoltării. „Situația” respectivă este caracteristică fiecărei etape, definind dinamica specială a dezvoltării psihice într-o anumită perioadă. Piaget (1970) accentuează rolul cunoașterii patrimoniului psiho-ereditar în evaluarea rezultatelor obținute și a celor scontate, în procesul de socializare a

individului, deoarece, datorită caracteristicilor ereditare ale copilului, „procesul socializării nu se reduce la a fixa anumite amprente pe o tabula rasa.

Psihologia socială, ca știință interdisciplinară, privește socializarea în dinamica celor doi factori: mediu social și individ, arătând că învățarea socială se petrece sub influența ambianței sociale, dar că din această ambianță face parte însuși individul, care este în acest fel atât socializat, cât și agent socializant. Drept urmare, sunt studiate în acest cadru, atât învățarea socială și conținutul ei, ca imitația, identificarea, învățare de roluri, formarea unor procese de control interior, a imaginii de sine, modelarea unor relații interpersonale-agresivitate, simpatie, dependență, cât și structurile sociale în care se petrec aceste fenomene.

Mecanismele procesului de „învățare socială” ca imitația, identificarea, învățarea de roluri, formarea imaginii de sine, a proceselor de autocontrol, condițiile de apariție a simpatiei, a dependenței, au fost studiate de psihologi și sociopsihologi ca Logan, Olmsted, Rosner, Schwartz, Stevens, Maccoby și D. Cambell. Investigațiile de până în prezent privind procesul de socializare au atras atenția asupra priorității raporturilor interpersonale printre modalitățile de influențare a dezvoltării psihice a copilului.

S-a urmărit îndeaproape instaurarea primelor contacte interpersonale ale copiilor. În acest sens, Chateau (1970) arată că, imediat după naștere, copilul devine „o personalitate” în existența socială, are un nume și un rol, o existență civică. Perioada până la 2-3 ani, când copilul însuși poate lua cunoștință de existența și poziția sa în mediul social imediat, este definită de către autor prin termenul de „umanizare”, spre deosebire de „socializarea” de mai târziu. Studiarea unui număr mare de preșcolari și școlari mici a condus-o pe Năstăsescu-Cruceru (1980) la desprinderea a trei feluri de raporturi interpersonale la această vârstă: relații strict personale (bazate pe simpatie-antipatie), relații de lucru și relații interpersonale apreciative. Instalarea și ramificarea unor astfel de legături între copii constituie aspectul cel mai pregnant, din punct de vedere social, al perioadei școlare mici. Acestea își lasă deseori amprenta asupra reușitei integrării sociale a individului. Din acest considerent, educația preșcolară și școlară trebuie să asigure toate mijloacele și căile de a facilita integrarea copiilor în grupuri de covârșnici, să le dezvolte sociabilitatea, creând condiții favorabile contruirii unei rețele de legături inter-copii. Cercetările de până în prezent au evidențiat importanța grupului de covârșnici, care la o anumită treaptă, devine indispensabil copilului, pentru ucenicia sa socială. Numai în grup, copilul are posibilitatea să se compare, să își evalueze capacitățile și limitele, să își formeze imaginea de sine, mai obiectivă, premize importante în încadrarea sa ulterioară în noi grupuri și, în general, în societate.

Subliniind importanța dezvoltării sociale a copilului, studiile de psihopedagogie menționează, în același timp, unele ambiguități care persistă în însuși domeniul noțional, cât și insuficiența aprofundării prin cercetări concrete a dezvoltării sociale a copilului. Simplificând, se poate spune că, în copilărie, dezvoltarea socială este echivalentă cu socializarea. Această interpretare nu întrunește părerile unanime ale psihologilor. Astfel, Wallon (1959; după Gugiuman și Curcan, 1999) consideră că întregul mod de a relaționa cu ceilalți, chiar și formele comunicării emoționale, reprezintă un comportament social, iar Chateau (1970) consideră impropriu termenul de socializare, deoarece copilăria nu corespunde integrării în societate a unei „ființe dinainte asociale”. Pe de

altă parte, Piaget nu consideră social comportamentul copilului în relație cu altul decât atunci când relația atinge un grad de reciprocitate, ceea ce implică o distanță între un copil și altul. Însă, indiferent de școala psihologică, vocile specialiștilor susțin constant că, în toate domeniile-motric, cognitiv, afectiv- achizițiile progresive ale copilului sunt mediate prin raportul relațional cu altul.

Hurtig (1974; după Gugiuman și Curcan, 1999), aprofundând ideile lui Piaget, subliniază rolul comunicării verbale în dezvoltarea socială a copilului care trece de la faza de monolog la monolog colectiv, apoi la dialog sau la o veritabilă comunicare multidirecțională, mediată de joc. Chiar și activitatea ludică este, la început, solitară și numai după ce copiii au putut depăși faza „jocurilor paralele”, începând să comunice și să se asocieze, realizează veritabilele raporturi sociale. Această dinamică este ilustrată de Piaget prin etapele parcurse de judecata morală a copilului. Astfel, copilul pleacă de la un realism moral, în care judecata adultului reprezintă valoarea absolută (dar exterioară), interiorizează progresiv valorile și își construiește un sistem personal care semnifică accesul la autonomia morală, care fiind un aspect al autonomiei, susține dezvoltarea socială. Progresele autonomiei sunt măsuri solidare de adaptare la mediul social. Autonomia și adaptarea socială sunt complementare. Autonomia semnifică diferențieri, iar adaptarea semnifică conformarea la mediul social. Interpretate în corelație, rezultă că integrarea trece prin adaptarea la realitate, adaptare ce nu se poate realiza în afara unei autonomii pe care copilul o câștigă pe parcursul învățării rolurilor și status-urilor care îi marchează, la fiecare vârstă, atât inițiativele, cât și limitele. Această formă de învățare se identifică cu ceea ce Pavel Mureșan (1980) numește „procesul învățării sociale”, prin care sunt achiziționate și dezvoltate comportamentele individuale și colective de natură cognitivă, afectivă, morală, profesională și socială și care nu se confundă cu socializarea, fiind unul din mecanismele acesteia.

Studierea etapelor dezvoltării a conturat argumente conform cărora toți copiii trec printr-un proces normal de dezvoltare socială, care nu este în totalitate dependent de mediul de viață în care aceștia cresc. Astfel, anxietatea față de persoanele necunoscute, în primul an de viață, nu este rezultatul unei educații greșite, ci consecința firească a conștientizării de către copil a relației sale cu adulții cunoscuți din preajma sa.

Instituția școlară mică marchează o schimbare importantă, impunând copilului relații noi cu adulții și cu alți copii de vârstă apropiată. Fiecare copil trebuie să învețe „viața în comun”, să învețe „egalitatea” modului în care este tratat de adult, să învețe să coopereze, să dobândească o relativă autonomie și să se raporteze la altul.

Prin varietatea și natura activităților propuse copilului, instituția școlară contribuie la adaptarea și socializarea copilului. Pentru stimularea dezvoltării sociale a copilului, mai precis abilităților de relaționare și cooperare, un aport deosebit îl au jocurile dramatice. Aceste jocuri intensifică maturizarea copiilor cu atât mai mult cu cât ele sunt mai apropiate de viața reală. Jocurile cu roluri reale din viață anunță rolurile viitoare ale adulților. Astfel, jocurile de tipul „De-a familia”, „De-a doctorul”, „De-a magazinul” îi ajută pe copii să își clarifice imagini despre lumea căreia îi aparțin. Rolurile interpretate le sugerează abilitățile sociale, îi introduc în atmosfera socială reală. Pentru a-și atinge menirea, profesorul trebuie să îi ajute pe copii să organizeze clasa astfel încât să sugereze mediul propriu fiecărei activități.

Fantezia copiilor poate fi încurajată prin promovarea jocurilor imaginative. Astfel, prin intermediul miniaturilor, copiii pot să își imagineze figuri reale. În jocul „De-a soldații”, folosirea soldaților din plastic permite imaginarea diverselor strategii de joc, după cum realizarea animalelor în miniatură le permite să se joace „De-a ferma”.

Prin oferirea posibilității de a improviza, jocurile dramatice dezvoltă copilul atât din punct de vedere social, cât și emoțional. În stimularea dezvoltării sociale a copilului, alături de jocurile dramatice, jocurile imaginative sau jocul spontan, deosebit de utile sunt poveștile și povestirile citite și discutate cu copiii, cărțile cu imagini din viața socială, povestirile după tablouri și albume cu fotografii din activitatea copiilor. Indiferent de obiectivul central al unei activități, cadrul școlar este un mediu, prin excelență, social. Organizarea unor activități expresive pentru dezvoltarea comportamentului social vizează, în esență, accelerarea formării acestuia. Această formare este însă condiționată de modul în care profesorul va ști să controleze comportamentul, acest control urmărind:

- focalizarea atenției copiilor spre comportamentele dezirabile;
- redirecționarea unor conduite negative - cum ar fi ostilitatea, agresivitatea, iritarea - spre conduite pozitive, prin căldura vocii și forma de adresare;
- diminuarea sentimentelor negative ale copilului, ca gelozia sau frustrarea, prin programarea sa pozitivă, realizată de aprobare, încurajare, stimulare și emulație colectivă.

Bibliografie

- Arslan, E., Durmușoğlu-Saltali, N., Yilmaz, H. *Social skills and emotional and behavioral traits of preschool children*. Social Behavior and Personality, 2011
- Bernard, M.E. *The relationship of young children's social-emotional and behavioral traits of preschool children*. Social Behavior and Personality, 2004
- Dumitrașcu, D. *Socializarea copilului - o credință*. În *Învățământul primar 1-2*, 2005
- Gugiuman, A., Curcan, C. *Stimularea dezvoltării sociale a copilului*. În *Învățământul preșcolar 3-4*, 1999
- Mureșan, P. *Învățarea socială*. Editura Tehnică, București, 1980
- Năstăsescu-Cruceru, Ș. *Socializarea copiilor prin joc*. În *Învățământul preșcolar 1-2*, 1980
- Negreț-Dobridor, I. *Accelerarea psihogenezei. Puterea educației asupra naturii umane*. Editura Aramis, București, 2001
- Piaget, J. *Judecata morală la copil*. Editura Didactică și Pedagogică, București, 1980
- Teodorescu, R. *Socializarea copilului prin joc*. În *Învățământul preșcolar 1-2*, 1999
- Tucicov-Bogdan, A. *Psihologie generală și psihologie socială*. Editura Didactică și Pedagogică, București, 1973
- Vîgotski, L.S. *Opere psihologice alese*. Editura Didactică și Pedagogică, București, 1971

SOCIAL SKILLS DEVELOPMENT OF STUDENT IN PROFESSIONAL EDUCATION BY PARTICIPATING IN EDUCATIONAL PROJECTS

Teacher Petrescu Tincuța - - Professional Education School “Sf Ecaterina” Huși – Vaslui, Romania

Teacher Giugaru Beatrice-Henriette - Professional Education School “Sf Ecaterina” Huși – Vaslui, Romania

“To make a child trust himself is the biggest challenge to parents and teachers.” (Duclos.G)

The intercounty educational project “Meseria, bratară de aur” is a fashion creation contest for children in special high school education and in professional high school education. The scope of the project is to motivate students to learn how to auto-evaluate themselves, but also to evaluate themselves in relation to others, and to be better at what they are doing in order to reach the highest levels of recognition.

The project was more successful than expected. Although initially the target for this project were only children in special education, children from normal professional schools have also participated in its second edition. The number of participating students, schools and counties has increased significantly at its current edition, the 3rd.

Organizing this contest represents a challenge for us, teachers. We have discovered together with the children that school can be a fun place where you can learn things at your own pace and in your own style, if the teacher is flexible and open-minded. We mentioned before that school is the place where children can learn to trust themselves and to be independent, but the teachers are the enablers. A teacher who is balanced and responsible is able to offer a balanced development to the children and have a long career full of professional satisfaction. By using specific methods and procedures, we can stimulate the development of emotional intelligence in general, and of independence and confidence in particular.

Socio-emotional skills is one of the factors towards success, both in the professional and personal lives. Different studies have shown that having a deficit in social-emotional skills has a negative impact in your life as a child, teenager and adult. Missing positive interactions with other people during childhood can generate difficulties to adapt, lack of empathy, failure, anxiety, depression and isolation, being a predictor in behavioral disorders. Social skills imply deftness, competence, the ability of initiating and maintaining positive and functional relationships on the long term, to be accepted and integrated in large groups, to be able to work in a team and express an opinion, to influence other persons. These skills imply being comfortable to communicate openly with other people, empathy, openness to new ideas, understanding other points of view, conflict management, to be able to manage stressful situations and frustrations.

The present society is in a continuous change, a dynamism which puts a lot of pressure on people to be successful, no matter of his social or financial background. For children with CES this kind of pressure led to demotivation and distrust in the education system. The fact that the educational system emphasized the logical-mathematical and verbal persuasion skills led to a lack of self confidence, making the child forget his own dreams and aspirations, generating a mass education failure, confusion and demotivation. The professional education focuses on practical skills training in order to offer the child a chance of getting a job after he finishes school.

An important factor in the successful education of children is the teacher's personality. The teacher shouldn't outshine his students. His personality it should be strong enough to maintain order in the classroom and set the path, but open enough so that children can discover their own abilities and methods to learn. We need social skills in order to communicate, listen, influence people, collaborate and cooperate with other people, working in teams. In a competitive society, success is based on self confidence, independence and the ability of making and maintaining relationships. Socio-emotional skills are acquired through a complex process in which the behavioural model is the most important factor. The teacher influences his students through his intellectual pursuits and his ability to discern what's right and wrong.

This is also the scope of the project "Meseria, bratară de aur", to influence children through objective evaluation and motivation to achieve their maximum potential. The project requires the children's ability to do practical things, but it also encourages their creativity and taste for beauty.

The project was carried out between 5th of March and 26th of May 2018. There were 19 schools which have participated from 9 counties (Vaslui, Buzău, Bistrița, Neamț, Galați, Vrancea, Mureș, Timiș, Suceava, Mehedinți, Iași, București și Sibiu) from all over the country. The number of participating students were 355 for the first phase and 137 students for the second one, from 9th to 12th grade.

The budget for holding this contest was from our own funds and it was used in proportion of 70% to buy materials (paper, cartridge and other). For the practical work there have been used reusable materials and materials donated by economic agents.

Of the 355 participating students, there were awarded 82 prizes, as follows:

- 1st place - 43
- 2nd place - 19
- 3rd place - 12
- 4th place - 8
- Diploma of participation - 55

Taking into consideration the variety of the practical products we received, we decided to offer more prizes than usual in order to motivate the future participations and creativity. Therefore 23% of the participating students have received a prize. The products have been showed at the event exposition.

At the end of the event, we encouraged the students to give feedback for the school paper. The students showed enthusiasm towards this kind of events where creativity is encouraged and said they had fun participating. Of course there were some disappointments regarding the prizes and the evaluation, but the overall feedback was a positive one towards the organizers.

The teachers that organized this event appreciated the students involvement, their originality and sensitivity. The facilitator role has offered the teachers the opportunity to find out how the young population thinks and feels these days.

Even though the participating children didn't have specialized knowledge and the theme was a challenge for everyone, they proved in the end they have PSYCHO-SOCIAL COMPETENCE.

Bibliography:

1. Univessitatea A.I.Cuza Iasi,C.C.D.Iasi, "Psihopedagogie", Editura Spiru Haret ,Iasi,1994, pp.94-96.
2. Bontas Ioan,"Pedagogie", Editura All Timișoara, 2001, pp. 336-337.
3. Constantinescu Maria, „Competența socială și competența profesională”, Editura Economică. București, 2004

DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR SOCIALE ALE ELEVILOR DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PROFESIONAL PRIN PARTICIPAREA LA PROIECTE EDUCAȚIONALE

Prof. Petrescu Tincuta - Școala Profesională Specială "Sfânta Ecaterina" Huși, Vaslui

Prof. Giugaru Beatrice-Henriette- Școala Profesională Specială "Sfânta Ecaterina" Huși, Vaslui

Motto:

” A determina un copil să aibă încredere în el reprezintă prima mare provocare a părinților și a educatorilor". (Duclos, G.)

Proiectul educațional interjudețean ”Meseria, brățară de aur”este un concurs de creație vestimentară pentru învățământul special liceal și învățământul liceal și profesional de masă. Proiectul ”Meseria, brățară de aur”, desfășurat în două secțiuni, are în vedere competiția, nevoia individului de a se cunoaște pe sine prin autoevaluare, evaluare și în special evaluare prin comparație cu alți elevi, motivația de a fi mai bun, stimularea individului de a-și depăși propriile limite, modalitatea de a promova cele mai înalte aspirații, de afirmare și remarcare. Proiectul a avut un impact mult peste așteptările propunătorilor datorită faptului ca deși a fost lansat ca proiect educațional pentru învățământul profesional special, el a atras participanți și din cadrul elevilor din învățământul liceal de masă, la ediția II, iar la ediția actuală, a III-a, a crescut numărul de elevi participanți, de școli și de județe înscrise în concurs.

Pentru noi ca profesori, desfășurarea activității în cadrul proiectului educațional ”Meseria, brățară de aur”, constituie o mare provocare. Pas cu pas am descoperit odată cu elevii că școala poate fi un loc unde se petrec lucruri minunate dacă profesorul este deschis să încurajeze inițiativa și autonomia elevilor, să observe cum învață copiii și să respecte stilul propriu de învățare, să le asculte părerea și să țină cont de ea, să ofere un mediu de lucru constructiv și relaxant.. Am pornit de la ideea că școala oferă modalități eficiente de facilitare a autonomiei și încrederii sine a elevilor. Cadrul didactic care dovedește atitudini responsabile și gândite în perspectiva unei dezvoltări echilibrate a copiilor are toate șansele să obțină satisfacții profesionale de lungă durată. Putem afirma ca utilizand metode și procedee specifice contribuim la stimularea inteligenței emoționale în general și la stimularea autonomiei și încrederii în sine, în particular.

Abilitățile socio-emoționale condiționează reușita la nivel personal și profesional. Viața a demonstrat faptul că, abilitățile socio-emoționale sunt unele dintre cele mai importante aptitudini, deficitale în dezvoltarea acestor competențe, generând probleme în copilărie, adolescență sau viața de adult. Absența interacțiunilor pozitive, în decursul existenței, generează relații interpersonale deficitare, dificultăți în adaptare, eșec, anxietate, depresie sau izolare, fiind un predictor în apariția tulburărilor comportamentale. Abilitățile sociale presupun capacități, îndemnări, destoinicie, dibăcie, priceperi de a iniția și întreține relații pozitive, funcționale, personale, de a fi acceptați și de a se integra în cele mai diferite formațiuni grupale, de a acționa eficient ca membrii ai unei echipe, de a influența atitudini, de a contura păreri sau chiar de a influența comportamentele semenilor noștri. Aceste competențe presupun atingerea unui nivel confortabil de comunicare funcțională, toleranță, empatie, deschidere pentru a înțelege puncte de vedere diferite, de a administra situații conflictuale, rezistență la stres și frustrare. Pentru copiii cu CES în societatea actuală aflată în permanentă schimbare, într-o dinamică care exercită presiuni evidente asupra tuturor indivizilor, indiferent de poziția pe care o ocupă pe scara socială, în care efectele crizei economice și morale au contribuit la exercițiul permanent de adaptare și supraviețuire, a dus la scăderea interesului și motivației pentru învățare. Accentul pus pe dezvoltarea cognitivă, pe exersarea inteligenței verbale, logico-matematice și mai puțin pe dezvoltarea abilităților relaționale, intuitive, empatică sau afectiv-emoțională a contribuit la scăderea încrederii în sine, îndepărtând elevul de propriile sale aspirații, generând eșec școlar, confuzie sau demotivare. În învățământul profesional se vizează învățarea prin formarea competențelor și deprinderilor practic-aplicative menite să asigure individului pregătirea pentru viață.

O mare însemnatate pentru reușita școlară o are personalitatea profesorului care ar trebui să stea oarecum în umbra, iar elevii să poată să descopere singuri adevărurile științei. Pe tot parcursul vieții, avem nevoie de abilitățile sociale pentru a : comunica, cunoaște, asculta, exercita influențe asupra altor persoane , colabora și coopera cu ceilalți, lucra în echipă, menține relații. Într-o societate competitivă, succesul se bazează pe încredere în sine, autonomie personală, abilitatea de a stabili relații. Abilitățile

socio-emoționale sunt abilități dobândite, printr-un proces extrem de complex în care modelul comportamental are un rol determinant. Profesorul influențează copiii prin exemplul preocupărilor intelectuale și al aptitudinilor sale intransigente în privința respectării adevărului și dreptății. Influența sa se exercită și cu prilejul evaluării obiective a progreselor înregistrate, cât și a recompensării rezultatelor obținute

Proiectul presupune realizarea de lucrări practice în care elevii demonstrează că și-au însușit deprinderi și abilități practice, dar în același timp își dezvoltă creativitatea și gustul pentru frumos.

Activitatea s-a desfășurat în perioada: 05 martie-26 mai 2018. La proiect a participat un număr de 19 școli, din 9 județe (Vaslui, Buzău, Bistrița, Neamț, Galați, Vrancea, Mureș, Timiș, Suceava, Mehedinți, Iași, București și Sibiu), din diverse zone ale țării, cu un număr de 355 elevi participanți la secțiunea I și 137 elevi înscriși la secțiunea a II-a a concursului, câștigători ai locurilor I, II și III, din clasa a IX-a până la clasa a XII.

Bugetul necesar desfășurării proiectului s-a constituit din fonduri proprii și a fost folosit în proporție de 70% pentru materiale consumabile (hârtie, cartuș pentru imprimantă, alte materiale pentru realizarea lucrărilor). Pentru lucrările practice s-au folosit materiale recuperabile și materiale oferite de agenții economici.

Din numărul de 355 elevi participanți s-au acordat 82 premii, după cum urmează:

- premiul I – **43**
- premiul II – **19**
- premiul III – **12**
- mențiuni - **8**
- diplomă de participare – **55**

Având în vedere că lucrările trimise au fost variate și au îndeplinit criteriile de evaluare am acordat un număr mare de premii care să stimuleze participarea la următoarea ediție. Au fost premiați 23% elevi din totalul de 355 elevi înscriși în concurs..

Expunerea lucrărilor s-a realizat în expoziția dedicată evenimentului.

La finalul activității, elevii au fost invitați să redacteze, pentru revista școlii impresii în urma participării la această activitate. Acest ultim demers are ca scop atât evaluarea activității din partea elevilor participanți cât și formarea unei atitudini reflexive, oferirea unui feedback față de activitatea desfășurată. Prin textele lor, elevii și-au arătat entuziasmul de a mai lua parte la astfel de activități, în unele cazuri, dezamăgirea față de locul ocupat, aprecierea față de munca echipei de profesori organizatori, curiozitatea de a afla mai multe informații despre ceilalți participanți la concurs.. Cadrele didactice organizatoare au apreciat pozitiv implicarea elevilor, originalitatea și sensibilitatea aparte dovedită de elevi în realizarea produselor confecționate, dar și-au exprimat încrederea că participarea la concurs este un câștig important pentru fiecare. Rolul de profesor facilitator a oferit și

cadrelor didactice șansa reală de a afla ce și cum gândesc tinerii de azi. Chiar dacă nu au cunoștințe temeinice din literatura de specialitate și tema aleasă a fost o adevărată provocare, copiii participanți au dovedit că sunt COMPETENȚI PSIHO-SOCIAL.

Bibliografie:

1. Universitatea *Al.I.Cuza*, Iasi, C.C.D.Iasi, "Psihopedagogie", Editura Spiru Haret ,Iasi,1994, p.94-96.
2. Bontas Ioan,"Pedagogie", Editura All Timișoara, 2001, p. 336-337.
3. Constantinescu Maria, „Competența socială și competența profesională”, Editura Economică. Bucuresti, 2004

GENERATION 3.0. AND ITS IMPACT ON TEACHING

Patrycja Pipska - Teacher at Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Czarnieckiego in Nisko, Poland

All the generations differ as change is inevitable. They have different viewpoints and habits. Different values are important to them. They approach the world differently. They also learn in different ways, which means that we, as teachers, should teach them differently. However, the generation of our students (the so called generation 3.0. or generation Z - the most numerous generation in Poland at the moment) is more different than all the others before. It is claimed that this generation leads two lives at the same time: the real-world one and the virtual one, with the latter starting to take more than half of our students' time. This generation includes all those born after the year 1995, used to the Internet and all the modern technological devices, often having been able to use them before learning to read or write. They are also characterised by using multiple technological devices, using apps, blogs and social media for learning, finding information quickly, having a rich social life (but mostly in the virtual world), preferring image and sound to text, being almost always online, preferring smartphones to computers and not needing television at all. Research carried out in Poland shows that 90% of 10-year-old children are Internet users. This number only grows the older the students are, reaching almost 100% among teenagers aged 16-19. Another vital point is the change in the media hierarchy for generation 3.0. Whereas in the past people relied on books and TV while acquiring knowledge and looking for information, today young learners will choose all sorts of technological devices, with books being virtually absent, especially while

learning on their own. All these changes have a huge impact on learning as well as teaching and should be taken into account in educational contexts.

First of all, it is the role of schools to make students aware of the dangers of using the Internet, especially social media. In 2017 Research and Academic Computer Network in Poland carried out a study into the usage of the Internet by Polish teenagers and some of the results are, to say the least, disturbing. 58,1% of teenagers who took part in the survey witnessed bullying of their friends on the Internet, 33,3% saw dissemination of discrediting materials about people they knew, 34,2% witnessed threatening others and 24,4% - blackmailing. However, what is really worrying is that students do not inform adults, parents or teachers, about witnessing such forms of violence. As many as 39% of teenagers in the survey declared that they would not do anything if they experienced violence on the Internet. An answer to this problem is to introduce to schools projects and campaigns raising awareness of the threats of the Internet but also emphasizing for the students the need to react when you witness any form of cyberbullying and making them aware that such behaviour is not standard. Furthermore, teachers and educators in general need to point out that what is once posted online, remains there forever and may affect your whole future life.

Analysing the aforementioned research what comes to mind as a solution is decreasing the time spent with modern technologies or even banning it altogether for the youngest users. Nothing more incorrect, though. Modern world is based on technology so modern citizens need to use it but what is crucial they need to use it wisely and responsibly. We, as teachers, are used to teach values and attitudes but now that students live in two parallel worlds, they need to be taught how to behave appropriately in both of them. And it is the role of teachers to equip students with knowledge and skills to become responsible citizens of the virtual as well as the real world. Here are some ideas how to accomplish that:

1. Make students critical recipients of online content.

This should be connected with everyday use as well as educational contexts. Teachers need to make students aware that there are the so called "fake news" - not everything is true. A very helpful method of doing this is a lesson designed by the BBC Academy (available here: <https://www.bbc.co.uk/academy/en/articles/art20180307163518942>). The lesson teaches students not only how to think more critically but to consider the source of the information before believing or sharing it.

Another issue, though, is using the Internet for educational purposes. Students often look for answers and information on the Internet quoting the first source they encounter without checking other sites or sources. They need to be taught to check multiple sources to confirm information they encountered. A way to achieve this is to give students a requirement to quote at least three different sources while preparing essays or presentations.

2. Be creative, not passive.

Typical usage of modern technology during lessons are teachers using the devices and students being passive recipients of videos, images etc. A way to reverse this trend is incorporating small-scale projects into lessons. An example of those may be an exercise which may accompany a foreign language lesson on sport:

Work in groups. Find out about an unusual sport or game. Find some photos of people playing the sport and make a fact file about it. Include the following:

- a short history of the sport
- where people play the sport
- the rules of the sport
- a description of what is happening in the photos.

3. Teach cooperation and teamwork.

Although Polish students typically achieve high results in international tests, one of the areas they always underperform is cooperation and teamwork. Using modern technology may be a way to help students gain those skills which are undeniably essential in today's world. An example of a tool suitable for this are G Suite for Education by Google which includes all sorts of educational tools like Google Docs, Google Slides or Google Drawings, etc. Another tool which enhances collaboration is Twiddla where students are able to work on graphics, photos, webpages or documents. Students might also brainstorm on a white canvas or create mind maps.

4. Make studying fun (at least a little bit).

Studying may be enhanced by a wide variety of apps and websites which help students memorise information. These are especially language learning apps like Memrise, Duolingo, Quizlet. Apart from that, websites providing games and fun exercises are available. Additionally, teachers may use a wide variety of resources available online to explain grammar while teaching languages or some phenomena while teaching content subjects. Pinterest and YouTube provide plenty of resources for teaching or learning. This might be especially adequate for students from generation 3.0. as they learn from images and videos rather than texts.

In conclusion, the generation of our students requires different forms of educational activity than previous generations. Their constant presence in the virtual world should be used by teachers to achieve educational goals at the same time bearing in mind the dangers posed by overusing modern technology and the threats present online. However, equipping young learners with knowledge and skills necessary to use technological advances will transform them into responsible and wise "netizens", which should become one of the goals of modern education.

Bibliography:

<https://blog.newspoint.pl/index.php/2018/03/21/raport-newspoint-pokolenia-w-polsce-i-potrzeba-monitorowania-ich-rosnacej-aktywnosci/> (accessed 06.10.2018)

<https://www.nask.pl/pl/aktualnosci/wydarzenia/wydarzenia-2017/684,Pokolenie-30-w-swiecie-wirtualnym-i-realnym-raport-z-badan-NASK.html> (accessed 06.10.2018)

https://www.ore.edu.pl/attachments/article/6244/Internet%20w%20zyciu%20mlodych%20ludzi_J.Gursztyn.pdf (accessed 06.10.2018)

MODERN TECHNIQUES AND METHODS IN PARALLEL WITH THE DEVELOPMENT OF PUPILS' SOCIAL SKILLS

Teacher Popica Camelia – Informatics and ICT- "Emil Racoviță" Theoretical High School, Vaslui - Romania

Teacher Ursu Gabriela - Informatics and ICT - "Emil Racoviță" Theoretical High School, Vaslui – Romania

Currently, the use of "screen" in different forms: computer, phone, video projector or smartwatch is not a fashion, a "gaselnity" of teachers or students to make an exciting time but a necessity in the training process. The role of the teacher is no longer to be the majority of the "information" passed on to the student, he being the main actor who directs the whole didactic process, but to coordinate the student to collect the qualitative information, to use it himself and to use it, we can say in this context that the teacher becomes a coordinator, consultant and a verifier of the teaching process. The educational process is no longer just the scene of two actors: the teacher and the pupil, but also the computer in order to ensure the success of the didactic approach. Student-centered learning becomes the basis of computer-assisted training.

Computer-assisted training has become one of the teaching methods that underlie the modern and contemporary didactic process. Using computers in the process of learning involves: teaching lessons of communication of new knowledge, consolidation lessons, systematization lessons of new knowledge, tests - automatic checking of a lesson or group of lessons, automatic checking of a school discipline or of a particular school curriculum. Effective learning with computer use is conditioned by:

- Existence of hardware resources
- Existence of software resources, search, installation or creation of educational software (hence the importance of projects, teacher training courses in computer use, educational platforms for designing lessons)
- The strict school curriculum does not allocate enough time for content so that the computer can be used very often (time is lost for opening applications, explaining them, etc.)

- Students' communication has to suffer: losing the habit of discussion, the ability to argue a subject, the ability to express verbal expression, to inhibit emotions;
- There is a student's isolation from the teacher and his colleagues-the student becomes accustomed to learning by self-discovery a positive thing on the one hand but totally negative because the social and human relationships are diminished, the long use of the computer leads to addiction.

In conclusion, the advantages of using modern cyber-teaching and teaching methods can become as many as disadvantages, for those who do not understand "learning is more than a smart reminder of items; the educator can feel secure - especially if he is a beginner, making his work more efficient until deprofessionalization, and the pupils are captured in the interactive trance of the monitor. Although theoretically the computer remains a pedagogical means, practically he is the main actor of the didactic process, the teacher being a shadow counselor ready to give technical assistance and to intervene when this process is undermining. The child learns quickly how to say the cow in 10 languages, or how to quickly solve the equations using the figurative method. One of the surprising disadvantages is that in these situations the educator becomes a computer assistant who follows his program with a constant, not a real pedagogue, and the child, although the "multilingual" being does not always transfer the concepts learned to the e-board, creatively operating. Thus, the child does not understand why, when the grandchild's cow is "moo" in English, it does not actually signal any system error, nor why only the animated fish on the touchscreen can be re-animated, not and those in the aquarium spilled on the carpet, at least for the time being." (<http://psihologie-constantina.ro/blog/?tag=effects-depadaptative-ale-calculator>).

I can not conclude this exposition without exemplifying the above-mentioned ones, that the information presented / processed by the computer must be implemented and practical in everyday life or at least with elements of real life, otherwise the student will not know how to use this, as an example, the unforgettable and horrible "game-Blue Balena" that has entered so forcefully into children's consciousness and life that some have come or were very close to suicide.

To teach students that the virtual environment does not merge with real life.

Bibliography:

<http://psihologie-constantina.ro/blog/?tag=efecte-dezadaptative-ale-calculatorului>

<https://www.moodle.ro/preparandia/index.php/liceal7/item/468-utilizarea-calculatorului-in-procesul-educational->

TEHNICI SI METODE MODERNE ÎN PARALEL CU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ALE ELEVILOR

**Prof. Popica Camelia- Informatică și TIC- Liceul Teoretic “Emil Racoviță” Vaslui,
România**

**Prof. Ursu Gabriela – Informatică și TIC - Liceul Teoretic “Emil Racoviță” Vaslui,
România**

În prezent utilizarea “ecranului” în diferite forme: calculator, telefon, videoproiector sau smartwatch nu reprezintă o modă, o “găselniță” a cadrelor didactice sau a elevilor pentru a face o oră mai interesantă, ci o necesitate în procesul de instruire. Rolul profesorului nu mai este de a fi „informația” majoritară transmisă elevului, el nemaifiind actorul principal care dirijează întregul proces didactic, ci de a coordona elevul spre a culege informația calitativă, de a o însuși și utiliza, putem spune în acest context că profesorul devine un un coordonator, consultant și un verificator al procesului didactic. Procesul educațional nu mai reprezintă doar scena a doi actori: profesorul și elevul, ci pentru asigurarea succesul demersului didactic intra în rol și **calculatorul**. Învățarea centrată pe elev devine baza instruirii asistate de calculator.

Instruirea asistată de calculator a devenit una dintre metodele de învățământ care stă la baza procesului didactic modern și contemporan. Utilizarea calculatorului în procesului de învățământ cu presupune: predarea lecțiilor de comunicare de noi cunoștințe, lecții de consolidare, lecții de sistematizare a noilor cunoștințe, teste-verificarea automată a unei lecții sau a unui grup de lecții, verificarea automată a unei discipline școlare sau a unei anumite programe școlare.

Învățarea eficientă cu utilizarea calculatorului este condiționată de:

- Existența resurselor hardware
- Existența resurselor software căutarea, instalarea sau crearea de softuri educaționale (*de aici reiese importanța proiectelor, cursurilor de perfecționare a profesorilor în utilizarea calculatorului, a platformelor educative la proiectarea lecțiilor*)
 - Programa școlară destul de strictă nu alocă timp suficient conținuturilor astfel încât să se poată utiliza calculatorul foarte des(*se pierde timp pentru deschiderea aplicațiilor, explicarea acestora, etc*)
 - Comunicarea elevilor are de suferit: se pierde obișnuința discuțiilor, capacitatea de a argumenta un subiect, se reduce capacitatea de exprimare verbală, de inhibare a emoțiilor;
 - Apare o izolare a elevului față de profesor și colegii săi-elevul se obișnuiește să învețe prin autodescoperire lucru pozitiv pe de o parte însă întru totul negativ deoarece relațiile sociale și umane sunt diminuate, utilizarea îndelung a calculatorului duce la dependență.

În concluzie *avantajele* utilizării metodelor moderne de predare-învățare cibernetice pot deveni oricând la fel de multe ca și *dezavantajele*, pentru cei care nu înțeleg „că învățarea înseamnă mai mult decât o isteță reamintire a unor itemi; educatorul se poate simți securizat-mai ales dacă este începător, fiindu-i eficientizată munca uneori până la deprofesionalizare, iar elevii sunt captivați în transa interactivă a monitorului. Deși teoretic calculatorul rămâne un mijloc pedagogic, practic el este principalul actor al procesului didactic, profesorul fiind un consilier din umbră gata să acorde asistenta tehnică și să intervină când acest proces se gripează. Copilul învață repede cum să spună vaca în 10 limbi, sau cum să rezolve rapid ecuații folosind metoda figurativă. Dintre dezavantajele surprinzătoare se observă cum în aceste situații educatorul devine un asistent al calculatorului care-și urmează programul cu constanta, nicidecum un pedagog veritabil, iar copilul, deși “poliglot” în devenire nu transferă întotdeauna în viața reală conceptele învățate la e-board, operaționalizând creativ. Astfel, copilul nu înțelege de ce, atunci când vaca din curtea bunicii face “moo” în limba engleză, aceasta nu semnalizează în realitate nici o eroare de sistem, și nici de ce doar peștii animați de pe touchscreen pot fi re-animați, nu și cei din acvariul vărsat pe covor, cel puțin deocamdată.” (<http://psihologie-constantina.ro/blog/?tag=efecte-dezadaptative-ale-calculatorului>)

Nu pot încheia această expunere fără a exemplifica cele argumentate mai sus, că informația prezentată/prelucrată cu ajutorul calculatorului trebuie implementată și practic în viața de zi cu zi sau măcar îmbinate cu elemente din viața reală, altfel elevul nu va ști cum să se folosească de aceasta, drept exemplu neuitatul și oribilul „joc- Balena albastră” care a intrat atât de puternic în conștiința și viața copiilor încât unii au ajuns sau au fost foarte aproape de suicid.

Să învățăm elevii că mediul virtual nu se contopește cu viața reală.

Bibliografie:

<http://psihologie-constantina.ro/blog/?tag=efecte-dezadaptative-ale-calculatorului>
<https://www.moodle.ro/preparandia/index.php/liceal7/item/468-utilizarea-calculatorului-in-procesul-educational-instruirea-asistata-de-calculator>

EXTRA - CYCLING ACTIVITIES - EXAMPLES OF GOOD PRACTICE

Teacher Profir Adrian, Secondary School "Episcop Iacov Antonovici" Bârlad- Vaslui, Romania

Teacher Profir Alina, Tehnological High School M. Guguianu Zorleni – Vaslui, Romania

"The words do not come: people today are full of words.
It takes action. The act must be sought, not the words.

For the words do not bear. "(Avva Iacob)

School is the decisive factor for the formation of a man apt to contribute to the development of society, to take active part in life, to be ready for work. It is the education process that gives the school the decisive role in the formation of man. The mission of the school is to contribute to the realization of the educational ideal imposed by the requirements of social life.

School activity is clearly defined and directed through curricula that contain compulsory curriculum and school curriculum that allows students to identify and capitalize on their personal skills.

We, teachers, are next to help them to open up, to become "trees with leaves, flowers and fruits". The pupil receives from school the living flame of adaptability to current and future social conditions. The class of students is a "laboratory" for the formation and modeling of the most precious good a people have: the child.

Plutarh's statement, "Consider the pupil a torch to ignite so that later to shine with his own light," is a topical urge for every teacher.

The mission of the school is to educate students about their communication skills, aesthetic abilities and moral principles, along with acquiring knowledge.

"Man can not reach man but through education" (Plato).

However well organized and as rich as the content of the knowledge we communicate to pupils, all students' resources can not be identified.

A student's life is a bridge between school and extra-curricular activities. Over the years, extra-curricular activities have taken on varied forms, all aimed at informal learning and spending leisure time. Through these activities, which encompass areas and large areas, pupils can develop certain skills and abilities needed for good harmonious development for integration into society. When we talk about extracurricular activities, we refer to that program where the pupil participates after hours and should do this with pleasure because the goal is to form the skills necessary for good development, the formation of the personality of the student who will find through them the inclinations, talent and the field in which they will perform.

Extracurricular activities have an interdisciplinary character and give children the possibility of exteriorization that is very handy to them.

These activities contribute to the formation of character and moral and personality traits, develop attitudes and behaviors, stimulate personal initiative and accountability, as well as the spirit of mutual assistance, group solidarity, critical spirit, ability to argue and solve some problems with responsibility, widen the spiritual world of the child, give him strong emotions and the opportunity to get involved directly in actions and moments special to those that live in school hours

If we ask ourselves what are the alternatives chosen by a student after a course day, we find it regrettable that there are no other options apart from the personal room where they prepare their

homework, television, computer, street. The children forgot to read a book, admire nature, enjoy everything that is beautiful and instructive around them. The content of extra-curricular activities is not established through a curriculum, but we are left free to choose those content that is perfectly in line with students' interests and desires. Extra-curricular activities become a component part of education that stimulates values, skills and vocation, developing talent, encouraging competition, assuming responsibilities, communicating, imagining and choosing.

Extra-curricular activities are complex, their area is difficult to delimit. There may be excursions and visits to museums, cinemas, theaters, opera, ballet, excursions and visits to public institutions or other community interest, visits to other schools, arts, hobby, thematic clubs and teams sports activities may be activities related to a school newspaper or radio station, environmental protection activities, or even activities related to student counseling.

Excursions in nature helped me explain to students what to see, how to see, how to see and how to protect! One of the excursions in the county gave the children the demonstrative framework of behavior towards nature. Arriving near Bujoreni Monastery Forest, they were careful not to break the branches of the trees, to raise their names on their trunk, to leave no packing and debris at the place where they stopped. Ecological knowledge has been put into practice by becoming ecological convictions.

The need to play, always to move, is precisely what enables us to reconcile school with life, so that in these activities students learn to use diverse information sources, compile collections, systematize data, learn to learn, assuming all the rules and responsibilities. The creations of the schoolman prove that his inner life is quite rich, that his intentions far outweigh the possibilities at his disposal. He is able to get new, unusual, original products, even if they are new and original just for him.

School competitions are a way of raising the student's interest in different curricular areas, while being of major importance in his professional orientation. School competitions offer students the opportunity to demonstrate practically what they have learned at school and at home.

Contests like "Cangurul", "Little mathematician", etc. can provide the best source of motivation, causing students to study in depth and achieve better school results.

The same effect can be played by contests organized at the class or school level. If they are organized in a pleasant way, they will stimulate the spirit of competitiveness, giving the child the opportunity to integrate into different groups in order to complete the work, as well as the opportunity to learn more easily.

Mathematics is a discipline that, through its very existence, is meant to form an investigative thought. It is the most operative science that has the most complex and complex connections to life.

Modern mathematics aims at systemic and gradual training of students 'thinking in solving exercises and problems, disciplining students' thinking and forming the ability to think condensed in maximum tension, which demands the thought of a sustained and gradual effort. Mathematical games are

real means of highlighting creative abilities, but they also employ methods to stimulate the creative potential of the child.

The intellectual processes triggered by the logic-mathematical game, especially those of thought, lead the students to discover new truths for them, with some ease, amid the mere appearance of a small effort and especially in the conditions of obvious reward .

Mathematical curiosities, charades, versatile issues provide true mental exercise, stimulate curiosity, promote boldness, check cleverness, develop intellectual abilities.

We also need to keep the curiosity of childhood, to maintain it, to stimulate it, for it is the "living fire" of creativity. Perhaps they will not change the face of the world with their discoveries, but will find personal solutions to personal problems, will have self-esteem and the courage to believe in solving problems.

This kind of activities gave me the opportunity to get to know my collections of pupils with math lessons, I could manage them much easier, I could infuse their development and achieve the main objectives that are related to the preparation the child for life.

" Work is not the pursuit of such goals, but indirectly favors them by gradually acquiring the child or adolescent with the physical and mental effort necessary for work, developing the agility of the mind, the presence of spirit, initiative, self-mastery, the ability to weigh the circumstances and the habit of carrying things right "AS Makarenko.

"Mathematics is a means of explaining logically natural phenomena in precise and elegant formulas. That is why it is the "golden key" of all experimental sciences.

" Mathematics we encounter in everyday life through "Stories with characters, Games and problems of perspicacity, logic and cleverness."

A world without mathematics is a dead, colorless, lifeless world. You meet it in everything you do: whether you find it written on a sheet of paper or when you think the rest of the store is all mathematics is called. Get in every step, in any form, in every body, every second of your avieties. ever thinking that when you put the heel on the ground to trample the foot of your foot, it forms a sharp angle with the ground? Or that the pencil you're sharpening is made up of a cylinder with a cone in the top? Every problem is a challenge, it's a throwing arrow to reach the target, but it's not easy at all. It's like a musical instrument: you betray it, it betrays you. On the other hand, it brings satisfaction to those who know how to value it, to those who appreciate it for what it is.

"From my point of view, mathematics is not only useful when solving an equation that allows you to calculate the amount you raised from the bank or solve a system with the parameters used to characterize global warming, but it is also useful in the development of works of art, more precisely in creating a drawing, whether it is a simple landscape, a portrait or a home. When drawing the human body, whether in a static or dynamic posture, without mathematics I could not achieve the proportion of the

body components (eg: the length of the arms in the extension are how much the human height or the hairline to the bottom of the chin means a tenths of the human height). On the other hand, if I make a house plan, I have to access math because I could not draw without a few calculus and little geometry.

Mathematics is present in all the things that surround us, "**... it begins, like the Nile in modesty, and ends in magnificence.**" (Calvin Colton).

Mathematics can also be understood as the science of forms, and nature explores almost all forms that exist. "We live in a universe of forms. Every night, the stars move across the sky through the circular trajectories. Seasons have annual cycles. No snowflake is exactly the same as any other, but all the flakes have a hexagonal symmetry. Tigers and zebras are covered with striped drawings, leopards and hyenas have spots. Intricate trains cross the oceans; (p. 9): is the reflection of a scientist in love with what he sees around, things he reads not by letters but by numbers (Ian Stewart)

Using mathematics to organize and systematize ideas about forms, we discover that nature around us gives us the vital clues of rules governing natural processes. There are simple forms: triangles, squares, hexagons, circles, ellipses, cubes, spheres, cones, and. I have d Everything can be found in nature. We can see circles throwing a pebble on the surface of a lake, in the human eye or on the wings of the butterflies.

The special geometry of nature's landscapes is the most beautiful balance in existence, providing a sense of tranquility, a sensation that contributes to achieving harmony in the human-nature relationship. And so these beautiful plants represent a real (geometric) mathematical beauty.

If you got here, take it. It's a little bit behind, under a cherry. It's always blooming, I see it. A spring wind carries its petals in flight. Raze your eyes with the beauty around you.

Inspire, expire ... TRUE! It's all that matters. Sometimes the words are superfluous, the feelings prevail.

Thanks for stopping. A dream day!

Bibliography:

1. Ciubuc Iuliana, Harmony of Nature, Aureo Publishing House, Oradea, 2011
2. Roșca Al., Zorgo B., 1972, Skills, Scientific Publishing House, Bucharest.

ACTIVITĂȚILE EXTRAȘCOLARE- EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ

Prof. Profir Adrian, Școala Gimnaziala "Episcop Iacov Antonovici" Bârlad- Vaslui, România

Prof. Profir Alina, Colegiul Tehnic „Marcel Guguianu” Zorleni- Vaslui, România

“Vorbele nu ajung: oamenii de azi sunt plini de vorbe.

E nevoie de faptă. Fapta trebuie căutată, nu vorbele.

Școala este factorul decisiv pentru formarea unui om apt să contribuie la dezvoltarea societății, să ia parte activă la viață, să fie pregătit pentru muncă. Procesul de învățământ este cel care conferă școlii rolul decisiv în formarea omului. Misiunea școlii este aceea de a contribui la realizarea idealului educativ impus de cerințele vieții sociale.

Activitatea școlară este clar definită și direcționată prin programele școlare care conțin curriculum obligatoriu și curriculum la decizia școlii ce permite elevilor identificarea și valorificarea aptitudinilor personale.

Noi, dascălii, le suntem alături să-i ajutăm să se deschidă, să devină „copaci cu frunze, flori și fructe”. Elevul primește de la școală, flacăra vie a adaptabilității la condițiile sociale actuale și viitoare. Clasa de elevi reprezintă un „laborator” de formare și de modelare a celui mai prețios bun pe care îl are un popor: copilul.

Afirmația lui Plutarh, „Consideră elevul o făclie pe care să o aprinzi, astfel încât mai târziu să lumineze cu o lumină proprie” este un îndemn de actualitate pentru fiecare dascăl.

Misiunea școlii este de a le forma elevilor capacități de comunicare, abilități estetice și principii morale, alături de dobândirea de cunoștințe.

„Omul nu poate ajunge om decât prin educație” (Platon).

Oricât de bine ar fi organizată și oricât de bogat ar fi conținutul cunoștințelor pe care le comunicăm elevilor, nu pot fi identificate toate resursele elevilor.

Viața unui elev este punte de legătură între activitatea școlară și cea extrașcolară. De-a lungul anilor, activitățile extrașcolare au luat forme variate, toate având ca scop învățarea nonformală și petrecerea în mod plăcut a timpului liber. Prin aceste activități, care cuprind domenii și arii foarte mari, elevii își pot dezvolta anumite competențe și abilități necesare unei bune dezvoltări armonioase pentru o integrare în societate. Când vorbim de activități extrașcolare, ne referim la acel program la care elevul participă după ore și ar trebui să facă acest fapt cu plăcere deoarece scopul este acela de a-i forma abilitățile necesare unei bune dezvoltări, formării personalității elevului care își va găsi prin acestea înclinațiile, talentul și domeniul în care ei vor fi performanți.

Activitățile extracurriculare au un caracter interdisciplinar și oferă copiilor posibilități de exteriorizare care le sunt foarte la îndemână.

Aceste activități contribuie la formarea caracterului și a trăsăturilor morale și de personalitate, dezvoltă atitudini și comportamente, stimulează inițiativa și răspunderea în plan personal, cât și spiritul de înțajutorare, solidaritatea de grup, spiritul critic, capacitatea de a argumenta și de a rezolva unele probleme cu responsabilitate, largesc lumea spirituală a copilului, oferă acestuia emoții puternice și posibilitatea de a se implica direct în acțiuni și momente deosebite de cele pe care le trăiesc în orele de școală.

Dacă ne punem întrebarea, care sunt alternativele alese de un elev după o zi de curs, constatăm cu regret că, în afară de camera personală în care-și pregătește temele, televizor, calculator, stradă, nu rămân alte opțiuni. Copiii au uitat să citească o carte, să admire natura, să se bucure de tot ceea ce este frumos și instructiv în jurul lor. Conținutul activităților extrașcolare nu este stabilit printr-un curriculum, ci, ni se lasă liberă opțiunea de alegere a acelor conținuturi care sunt în perfectă concordanță cu interesele și dorințele elevilor. Activitățile extrașcolare devin o parte componentă a educației care stimulează valori, aptitudini și formează vocația, dezvoltând talentul, încurajând competiția, asumarea responsabilităților, comunicarea, imaginația și opțiunea.

Activitățile extrașcolare, au un caracter complex, aria lor e dificil de delimitat. Pot fi excursii și vizite la muzee, cinematografe, teatre, operă, balet, pot fi excursii și vizite la instituții publice sau alte obiective de interes comunitar, pot fi vizite la alte școli, pot fi activități artistice, de hobby, cluburi tematice și echipe sportive, pot fi activități legate de un ziar sau post de radio al școlii, activități legate de protecția mediului, sau chiar activități legate de consilii ale elevilor.

Excursiile în natură m-au ajutat să explic elevilor ce să vadă, cum să vadă, cât să vadă și cum să protejeze! Una din excursiile din județ au prilejuit copiilor cadrul demonstrativ al comportamentului față de natură. Ajunși în apropierea pădurii Mănăstirea Bujoreni au avut grijă să nu rupă crengile copacilor, să nu-și cresteze numele pe trunchiul acestora, să nu lase ambalaje și resturi pe locul unde au poposit. Cunoștințele ecologice au fost puse în practică devenind convingeri ecologice.

Trebuința de a se juca, de a fi mereu în mișcare, este tocmai ceea ce ne permite să împăcăm școala cu viața, astfel că, în cazul acestor activități elevii se deprind să folosească surse informaționale diverse, să întocmească colecții, să sistematizeze date, să învețe, asumându-și toate regulile și responsabilitățile. Creațiile școlarului dovedesc că viața lui interioară este destul de bogată, că intențiile lui depășesc cu mult posibilitățile de care dispune. El este capabil să obțină produse noi, neobișnuite, originale, chiar dacă acestea sunt noi și originale doar pentru el.

Concursurile școlare sunt o metodă de a stârni interesul elevului pentru diferite arii curriculare, având în același timp o importanță majoră și în orientarea profesională a acestuia. Concursurile școlare oferă elevilor posibilitatea de a demonstra practic ceea ce au învățat la școală și acasă.

Concursuri precum „Cangurul”, „Micul matematician”, etc. pot oferi cea mai bună sursă de motivație, determinând elevii să studieze în profunzime și să obțină rezultate mai bune la școală.

Același efect îl pot avea concursurile organizate la nivelul clasei sau al școlii. Dacă sunt organizate într-o manieră plăcută, vor stimula spiritul de competitivitate, oferindu-i copilului prilejul de a se integra în diferite grupuri pentru a duce la bun sfârșit munca, precum și ocazia de a asimila mult mai ușor cunoștințele.

Matematica este disciplina care, prin însăși existența ei, are menirea de a forma o gândire investigatoare. Este știința cea mai operativă, care are cele mai multe și mai complexe legături de viață.

Matematica modernă urmărește antrenarea sistemică și gradată a gândirii elevilor în rezolvarea exercițiilor și problemelor, disciplinarea gândirii elevilor și formarea capacității de a gândii condensat, în tensiune maximă, care solicită gândirea la un efort susținut și gradat.

Jocurile matematice constituie adevărate mijloace de evidențiere a capacităților creatoare, dar angajează și metode de stimulare a potențialului creativ al copilului.

Procesele intelectuale declanșate de jocul logico-matematic, în special cele ale gândirii, îi conduc pe elevi pentru a descoperi adevăruri noi pentru ei, cu o oarecare ușurință, pe fondul angajării doar în aparență a unui efort mic și mai ales în condițiile unei satisfacții evidente.

Curiozitățile matematice, șaradele, problemele versificate asigură un veritabil exercițiu mintal, stimulează curiozitatea, promovează îndrăzneala, verifică istețimea, dezvoltă capacitățile intelectuale.

E nevoie să păstrăm și curiozitatea copilăriei, să o întreținem, să o stimulăm, căci ea este „focul viu” al creativității. Poate nu vor schimba fața lumii cu descoperirile lor, dar vor găsi soluții personale la probleme personale, vor avea stimă de sine și curajul de a crede în soluționarea problemelor.

Acest gen de activități mi-a dat posibilitatea să-mi cunosc mai bine colectivele de elevi care am comunicat la orele de matematică, i-am putut dirija mult mai ușor, le-am putut influența dezvoltarea și realizarea obiectivelor principale ce fac referire la pregătirea copilului pentru viață.

"Munca este participarea omului la producția socială, la crearea de valori materiale și culturale. Jocul nu urmărește astfel de scopuri dar le favorizează indirect, obișnuind treptat copilul sau adolescentul cu efortul fizic și psihic necesar pentru muncă, dezvoltând agerimea minții, prezența de spirit, inițiativă, stăpânirea de sine, priceperea de a cântări împrejurările și obișnuința de a duce lucrurile la bun sfârșit" A. S. Makarenko.

“Matematica este un mijloc de a ne explica logic fenomenele naturale, în formule precise și elegante. De aceea ea este “cheia de aur” a tuturor științelor experimentale.”

Matematica o întâlnim în viața cotidiană prin ” Poveștile cu personaje, Jocuri și probleme de perspicacitate, logică și istețime”.

O lume fără matematică este o lume moartă, fără culoare, fără viață. O întâlnești în tot ce faci: fie că o găsești scrisă pe o foaie de hârtie sau când socotești restul la magazin tot matematică se numește. Apare la orice pas, în orice formă, în orice corp, în fiecare secundă avieții tale. Te-ai gândit vreodată că atunci când pui călcâiul pe pământ pentru a călca talpa piciorului tău formează un unghi ascuțit cu pământul? Sau că acel creion pe care-l tot ascuți e format dintr-un cilindru cu un con în vârf? Fiecare problemă este o provocare, este o săgeată aruncată pentru a ajunge la țintă, însă că nu e deloc ușor. Este ca un instrument muzical: o trădezi, te trădează. Pe de altă parte aduce satisfacții celor care știu să o prețuiască, celor care o apreciază pentru ceea ce este.

„Din punctul meu de vedere, matematica nu este folositoare doar în cazul rezolvării unei ecuații care permite calculul sumei pe care ai ridicat-o de la bancă sau rezolvarea unui sistem cu parametrii

folosit pentru a caracteriza încălzirea globală, ci este folosită și în dezvoltarea operelor de artă, mai exact în crearea unui desen, fie că este vorba despre un simplu peisaj, un portret sau o locuință. Atunci când desenez corpul uman, fie el în postură statică sau dinamică, fără ajutorul matematicii nu aș putea realiza proporționarea componentelor corpului (de exemplu: lungimea brațelor în prelungire sunt cât înălțimea omului sau de la linia părului până la partea de jos a bărbiei înseamnă o zecime din înălțimea omului). Pe de altă parte, dacă realizez un plan al casei sunt nevoită să accesez la matematică, deoarece nu aș putea desena fără câteva calcule și puțină geometrie.

Matematica este prezentă în toate lucrurile ce ne înconjoară, „...ea începe, ca și Nilul în modestie și se termină în magnific.” (Calvin Colton).

Matematica poate fi înțeleasă și ca știința formelor, iar natura explorează aproape toate formele care există. „Trăim într-un univers de forme. În fiecare noapte, stelele se mișcă pe cer pe traiectorii circulare. Anotimpurile au cicluri anuale. Niciun fulg de zăpadă nu este exact identic cu vreun altul, dar toți fulgii au o simetrie hexagonală. Tigrii și zebrele sunt acoperiți cu desene dungate, leopardii și hienele au pete. Trenuri de unde complicate străbat oceanele; forme asemănătoare de valuri traversează deșertul” (p. 9): este reflecția unui om de știință îndrăgostit de ceea ce vede în jur, lucruri pe care le „citește” nu prin litere, ci prin numere (Ian Stewart)

Folosind matematica pentru organizarea și sistematizarea ideilor despre forme, descoperim că natura ce se află în jurul nostru ne oferă indiciile vitale ale regulilor care guvernează procesele naturale. Există forme simple: triunghiuri, pătrate, hexagoane, cercuri, elipse, cuburi, sfere, conuri ș.a.m.d. Toate pot fi regăsite în natură. Putem vedea cercuri aruncând o pietricică pe suprafața unui lac, în ochiul uman sau pe aripile fluturilor.

Geometria deosebită a peisajelor naturii reprezintă cel mai frumos echilibru existent oferind senzația de liniște, senzație ce contribuie la realizarea unei armonii în relația om-natură. Și astfel, aceste plante frumoase reprezintă o reală frumusețe (geometrică) matematică.

Cel mai important lucru este să respecti propria ta perspectivă spirituală. Explorează cum modelele și geometria ți-au influențat creșterea și dezvoltarea.

Uită-te la propriul tău mediu pentru indicii despre modul în care funcționează Geometria Sacră în viața ta. Este o cale minunată de a experimenta Divinitatea.

Dacă tot ai ajuns aici, ia loc. E o bancă ceva mai încolo, sub un cireș. E mereu înflorit, așa îl văd eu. Un vânt primăvăratîc îi poartă petalele în zbor. Clătește-ți privirea cu frumusețea din jur. Inspiră, expiră...TRĂIEȘTI ! E tot ce contează. Uneori cuvintele sunt de prisos, trăirile primează.

Îți mulțumesc pentru popas. O zi de vis !

Bibliografie:

1. Ciubuc Iuliana. *Armonia naturii*, Editura Aureo, Oradea, 2011.

SOCIALIZATION

Teacher Francisca Agnes Purice - Pedagogical High School "Ioan Popescu", Bârlad-Vaslui, Romania

Have you ever quantified how much time you spend with your mobile? Me neither! I am afraid to do so. When I see my students talking to me and at a certain point, without realizing it, they take their phones and start browsing, I realize that it has become our closest “person”. I say person, because we personify it. It is more than a close relative. We live through it, we empathize with it and we identify with it. It’s always in the back of our mind, a part of us.

I am sure that it happened to forget it at home or somewhere else. Do you remember the panic?.. Nothing else mattered then. I think online technology is an addiction that we will have a very difficult time to escape from. Of course, for now, we do not realize the danger for our mental health, so releasing ourselves is out of question. But I hope this will happen.

I know, for older generations, who have known life before the Internet, escaping seems more reachable, they can find in their memory some ways to entertain themselves. But what are we going to do with this teenage generation or the next one?

Here is the point of this presentation. I want to show you some ways to entice young people towards some activities which can occupy their mind enough to forget their phone for a while.

I can share with you an experience done by my school- Liceul Pedagogic ”Ioan Popescu” from Bârlad and other 4 European schools. We thought of doing together a project meant to encourage young people to do volunteer work in their own community. The project – “A Sense of Community”(2016-2108) was financed by E.U. through the Erasmus+KA2 programme, so we were able to organize students’ volunteering work in various needy areas in our communities. The students were also able to do volunteering in the community of the partner schools, together with the students from those schools. So, they got new ideas of ways they can help their community, ways to make things move along towards the ideal society they want.

It was not easy, some students were not capable of following the initiative, they gave up because of “lack of time” (but they have time for online video streams and hourly posts...) or because of the difficult conditions (filth, mental/physical illness, remoteness of the ones helped, etc.). But...others relished the experience and did much more than was expected from them. They got the “volunteering bug”, as the director of one of the NGO’s involved put it.



As you seen, we are trying to find ways to anchor young people in their community's reality, to help them be doers not only watchers, as they do all day on the Internet.

But we are very much aware that nowadays it's impossible for them to have a career without high media and technology competences. So, we want to help them find a way to use technology and the Internet in a healthy balanced way.

For this, presently, our school does activities in another E+ project, "Digital and Media Literacy for Sustainable Life Learning", through which we want to help students acquire new digital skills which are necessary in order to live, work, learn and participate in the modern society.

Nowadays, youngsters have much more possibilities of acquiring new skills and helping others, having fun with each other at the same time, than we used to have. Am I wrong? Think only about the possibilities offered by the Erasmus+ programme. Perhaps you know about the EVS. European Voluntary Service is an international volunteer programme, funded by the European Commission. It is available for all young people legally resident in Europe, between 18 and 30 years, who carry out an international volunteer service in an organization or in a public body in Europe, Africa, Asia or South America for a period ranging from 2 to 12 months. It provides the reimbursement of travel expenses and complete coverage of the costs of food and accommodation for the international volunteer.

European Voluntary Service is a unique opportunity to come into contact with different cultures and to acquire new skills and abilities useful for personal and professional growth, with an intercultural dimension and non-formal approach.

There are also Erasmus+ Volunteering Activities which help young people travel abroad to participate in volunteering projects. Volunteering projects can involve many different kinds of activities in areas such as: youth work, cultural activities, social care or environmental protection. Volunteering activities last between 2 weeks and 12 months, for 17-30 year-olds. All essential costs related to volunteering projects are covered. Accommodation, board and any local transport are provided.

But, we can also take advantage of Erasmus+ programme to acquire new skills or enhance the ones we already have. We can benefit from professional training through a Erasmus+ KA1 action project. I, for example, participated between 5-16 of February 2018 a course on promoting social inclusion (A classroom with a door to the world) in Guadeloupe, France, within a project called "A school with a door to the world" implemented by Colegiul Tehnic "Marcel Guguianu" from Zorleni.

If you are interested in developing your professional knowledge and skills, you may want to try also the nonformal field. Erasmus+ Youth offers the opportunity of attending courses, doing various international projects with youth and getting new tools for your activity. I, for example, love to try the Salto Tools. I dare you to do the same!

SOCIALIZARE

Prof. Francisca Agnes Purice - Liceul Pedagogic "Ioan Popescu", Bârlad - Vaslui, România

V-ați cuantificat vreodată cât timp petreceți cu telefonul mobil? Nici eu! Mi-e teamă să fac asta. Când văd elevii vorbind cu mine și într-un anumit moment, fără să-și dea seama, își iau telefoanele și încep să navigheze, îmi dau seama că a devenit cea mai apropiată "persoană" a noastră. Spun o persoană, pentru că îl personificăm. Este mai mult decât o rudă apropiată. Trăim prin el, empatizăm cu el și ne identificăm cu el. Este întotdeauna în mintea noastră, o parte din noi.

Sunt sigur că s-a întâmplat să-l uiți acasă sau în altă parte. Vă amintiți de panică?... Nimic altceva nu a avut importanță atunci. Cred că tehnologia online este o dependență de care ne va fi foarte dificil să scăpăm. Desigur, pentru moment, nu ne dăm seama de pericolul pentru sănătatea noastră mintală, astfel încât nici nu ne gândim să scăpăm. Dar sper că se va întâmpla acest lucru.

Știu, pentru generațiile mai în vârstă, care au cunoscut viața de dinaintea Internetului, scăparea pare mai accesibilă, își găsesc în memorie câteva modalități de a se distra. Dar ce vom face cu această generație de adolescenți sau cu următoarea generație?

Iată scopul prezentării. Vreau să vă arăt câteva modalități de a atrage tinerii spre anumite activități care le pot ocupa suficient mintea pentru a-și uita telefonul pentru o vreme.

Îți pot împărtăși o experiment făcut de școala mea - Liceul Pedagogic "Ioan Popescu" din Bârlad și alte 4 școli europene. Ne-am gândit să facem împreună un proiect menit să încurajeze tinerii să lucreze voluntar în comunitatea lor. Proiectul "A Sense of Community" (2016-2108) a fost finanțat de E.U. prin intermediul programului Erasmus +KA2, astfel încât am reușit să organizăm munca de voluntariat a elevilor în diferite zone nevoiașe din comunitățile noastre. Elevii au putut, de asemenea, să facă voluntariat în comunitatea școlilor partenere, împreună cu elevii din acele școli. Deci, au primit idei noi despre modurile în care își pot ajuta comunitatea, modalități de a face lucrurile să se îndrepte spre societatea ideală pe care o doresc.

Nu a fost ușor, unii elevi nu au fost capabili să urmeze inițiativa, au renunțat din cauza "lipsei de timp" (dar au timp pentru fluxuri video online și postări ore de oră...) sau din cauza condițiilor dificile (murdărie, boală fizică, depărtarea celor ajutați, etc.). Dar... alții s-au bucurat de experiență și au făcut mult mai mult decât era de așteptat de la ei. Ei au luat "microbul voluntariatului", după cum a spus directorul unuia dintre ONG-urile implicate.

După cum ați văzut, încercăm să găsim modalități de a ancora tinerii în realitatea comunității, pentru a îi ajuta să devină mai mult decât observatori, așa cum fac toată ziua pe Internet.

Dar suntem foarte conștienți de faptul că în zilele noastre este imposibil pentru ei să aibă o carieră fără competențe mediatice și tehnologice. Deci, vrem să îi ajutăm să găsească o modalitate de a folosi tehnologia și Internetul într-un mod echilibrat și sănătos.

Pentru aceasta, în prezent școala noastră desfășoară activități în cadrul unui alt proiect E +, "Digital and Media Literacy for Sustainable Life Learning", prin care vrem să ajutăm elevii să dobândească noi abilități digitale necesare pentru a trăi, a lucra, a învăța și a participa la societatea modernă.

În zilele noastre, tinerii au mult mai multe posibilități de a dobândi noi abilități, de a-i ajuta pe alții și să se distreze unul cu celălalt, în același timp, decât aveam noi. Am greșit? Gândiți-vă doar la posibilitățile oferite de programul Erasmus +. Poate că știți despre EVS. Serviciul European de Voluntariat este un program internațional de voluntariat, finanțat de Comisia Europeană. Este disponibil pentru toți tinerii cu statut legal de reședință în Europa, între 18 și 30 de ani, care desfășoară un serviciu de voluntariat internațional într-o organizație sau într-un organism public din Europa, Africa, Asia sau America de Sud pentru o perioadă cuprinsă între 2 și 12 luni. Acesta oferă rambursarea cheltuielilor de călătorie și acoperirea completă a costurilor de alimentație și cazare pentru voluntarul internațional.

Serviciul European de Voluntariat este o oportunitate unică de a veni în contact cu culturi diferite și de a dobândi noi competențe și abilități utile dezvoltării personale și profesionale, cu o dimensiune interculturală și o abordare non-formală.

Există, de asemenea, activități Erasmus + Voluntariat care ajută tinerii să călătorească în străinătate pentru a participa la proiecte de voluntariat. Proiectele de voluntariat pot implica numeroase tipuri de activități în domenii precum: activități de tineret, activități culturale, asistență socială sau protecția mediului. Activitățile de voluntariat durează între 2 săptămâni și 12 luni, pentru persoane între 17-30 de ani. Sunt acoperite toate costurile esențiale legate de proiectele de voluntariat. Se oferă cazare, mese și orice transport local.

Dar, și noi putem să profităm de programul Erasmus + pentru a dobândi noi abilități sau a le îmbunătăți pe cele pe care le avem deja. Putem beneficia de formare profesională printr-un proiect de formare Erasmus + KA1. Eu, de exemplu, am participat, între 5-16 februarie 2018, la un cursul privind promovarea incluziunii sociale (A classroom with a door to the world) în Guadelupa, Franța, în cadrul unui proiect numit "O școală cu o ușă către lume", implementat de Colegiul Tehnic "Marcel Guguianu" din Zorleni. Dacă sunteți interesat de dezvoltarea cunoștințelor și abilităților profesionale, puteți încerca și câmpul nonformal. Erasmus + Tineret oferă posibilitatea de a participa la cursuri, de a face diferite proiecte internaționale cu tinerii și de a obține noi instrumente pentru activitatea dvs. De exemplu, îmi place să încerc instrumentele Salto. Te provoc să faci la fel!

TEHNOLOGIA DIGITALĂ, ÎNTRE DEPENDENȚĂ ȘI...INDEPENDENȚĂ

Trăim vremuri în care tehnologia și-a ocupat locul în toate aspectele vieții, copiii sunt expuși la un nivel de informație mult mai mare și de la vârste extrem de fragede. Ne întrebăm care ar fi beneficiile, dezavantajele pe care le are utilizarea calculatoarelor, tabletelor, jocurilor video, deși, pe baza studiilor, se cunosc astăzi, toate aspectele.

Tabletele au devenit extrem de populare în rândul preșcolariilor și copiilor de vârstă mică, adolescenților, adulților, astfel că numărul de deținători de tablete pe familie s-a dublat de la 20% în 2012, la 51%. Și procentul de copii până la 8 ani deținători de tabletă a crescut la 7%, aproape cât cel al adulților din urmă cu 2 ani; se pare că fiecare 2 din 5 copii au utilizat o tabletă sau un smartphone până au reușit să lege cuvintele, conform unui raport recent. Însă ceea ce ar trebui să îngrijoreze cu adevărat este cât de implicați sunt acești copii cu aceste dispozitive, și astfel apare întrebarea dacă părinții trebuie să limiteze/refuze accesul la inteligența tehnologică a copiilor sau să-i mențină în siguranță față de efectele nocive încă neînțelese pe deplin.

Jordy Kaufman, director al BabyLab (primul laborator de neurocercetare cognitivă infantilă) la Universitatea Swinburne din Melbourne a explorat impactul utilizării tehnologiei asupra copiilor cu vârste între 2-5 ani, urmărindu-și propriul copil, deoarece a remarcat cât de ușor utilizează cel mic dispozitivul (în mod intuitiv). În acest sens, subliniază faptul că toate cercetările asupra pericolului prezentat de timpul petrecut în fața unui monitor/ecran implică toate tipurile de dispozitive și în special televizorul, prin urmare ar fi o premisă greșită să presupunem nocivitatea tabletei și că totul depinde de modul în care este folosită. Kaufman susține însă că tabletele inhibă creativitatea, spre deosebire de cuburi sau de jocuri de construit; sunt necesare totuși din punctul său de vedere deoarece învățarea în cadrul generației actuale de copii ajunge pe culmi nebănuite, în acest mod fiind înlesnită măsurarea creșterii/dezvoltării copiilor și feedback-ul către părinți. Copiii de vârstă mică sunt capabili prin intermediul tabletei să gestioneze propriul mediu înainte de a dispune de abilitățile motorii specifice; se pare că această abilitate le oferă un avantaj în învățare. Cercetările nu au reușit să identifice ce anume se petrece exact în mintea unui copil în timp ce utilizează o tabletă, deoarece este dificil de măsurat activitatea cerebrală în cazul unei persoane care se mișcă și deoarece metalul nu poate fi introdus într-un aparat de RMN. Se pare însă că utilizarea acestui dispozitiv remodelează conexiunile din creierul celor mici, fiindu-le mai dificil să asimileze informații oferite lent.

Tabletele sunt menite să oglindească lumea cunoscută și astfel apare întrebarea dacă acestea pot traduce senzația de atingere pentru a crea o relație intensă între tehnologie și om? În acest sens, **Rosie Flewitt**, din cadrul Institutului de Educație de la Universitatea din Londra a publicat o cercetare cu privire la modul în care tabletele pot susține învățarea în educația din grădiniță, primară și specială, axându-se pe modul în care funcționează neuronii oglindă. Astfel, a observat faptul că într-o școală specială, copiii care

nu avuseseră acces la acest tip de dispozitiv, au reușit să deprindă folosirea singuri, cu toții fiind captivați și intens motivați să desfășoare diverse activități; se pare că neuronii oglindă (nu se cunoaște pe deplin modul de funcționare sau natura lor) - înseamnă că atunci când o persoană vede o acțiune gândește o fracțiune de secundă o realizează ei înșiși, mesaje distincte emise de piele, transmițând creierului dacă este reală sau nu. Această realitate virtuală la care ființa umană devine conectată, ajunge să **antreneze o implicare/atașament deosebită** (creierul empatizează cu ceea ce vede). Același cercetător consideră ca o negare a accesului la tablete echivalează cu o **segmentare a societății și o privare de evoluție**, deoarece aceste dispozitive fac deja parte din viața copiilor și a noastră, devenind ceva normal pentru generația prezentă (la fel cum noi ne-am născut cu televizoare, mașini pe stradă etc.).

Terapeutul ocupațional Lindsay Marzoli din cadrul Centrului de Învățare și Terapie a observat că cei care întreprind diverse activități/jocuri pe tabletă, nu mai efectuează activitățile pe hârtie în modul în care ar trebui, iar mușchii se slăbesc. Au fost identificați în acest sens o serie de copii care prezintă întârziere motrice, forța musculară redusă în anumite zone ale corpului, aspect confirmat și de psihoterapeutul **Lorna Taylor** - efecte nocive asupra sănătății musculo-scheletice. Medicul Rahil Briggs, psiholog pediatru la Centrul Medical Montefiore din New York consideră că poate apărea și o încetinirea a dezvoltării limbajului și că natura solitară a activității poate afecta aptitudinile de socializare.

Copiii se joacă, își fac temele, vorbesc cu prietenii și navighează pe internet cu ajutorul computerelor, iar părinții se tem că în lipsa lor ar putea deveni cumva "analfabeți" ai tehnologiei; conform unui studiu desfășurat în anul 2003, 31% din copiii cu vârsta de 3 ani și mai mici utilizau deja computerul și se naște întrebarea cât de benefice sunt cu adevărat pentru ei?

Cercetarea asupra beneficiilor educaționale ale activităților pe baza computerului sunt reduse, jocurile fiind asociate cu îmbunătățiri ale anumitor **aptitudini de inteligență vizuală** specifice utilizării tehnologiei computerizate (computerele îi ajută pe copii să se priceapă la ...computere). Însă din punctul de vedere al performanțelor academice, a fost constatată o ameliorare ne semnificativă. Un beneficiu incontestabil însă al utilizării sale este pentru **ajutorarea copiilor cu nevoi speciale**, care nu pot participa în programe educaționale tradiționale din cauza tulburărilor de învățare, emoționale, deficiențe de vorbire și auz, pierderea vederii și dizabilități psihice grave. Deși poate părea neobișnuit, chiar și copiii care suferă de ADHD își pot îmbunătăți concentrarea cu ajutorul acestora.

Un alt studiu realizat la Universitatea Cornell desfășurat în școli a demonstrat că postarea la computer expune copiii la risc ridicat de a dezvolta **tulburări musculo-scheletice**, iar cercetătorii de la Oxford acuză computerele amplasate în dormitor pentru o durată a somnului de noapte redusă cu 2-5 ore (cei mici sunt distrași de la somn); nu se cunosc însă efectele pe termen lung asupra rutinei de culcare și somnului, **probleme cu vederea și miopie progresivă**.

Cercetătorii sud-coreeni au numit-o „demența digitală“. Sună îngrozitor. Prestigioasa publicație franceză „Philosophie magazine“ publica, în octombrie 2013, cifrele din spatele acestui concept: aruncăm

o privire asupra *smartphone*-ului la fiecare 6 minute, îl utilizăm aproximativ 2 ore și 8 minute în fiecare zi, dintre care doar 12 minute sunt rezervate scopului său primar: de a da și a primi apeluri de la alții.

Dacă privim în orice loc ne-am afla, de-a lungul unei zile, inevitabil, la o scară mai mică sau mai mare, vom vedea următoarea imagine: oameni în toată firea, cu aparate în mâini, trimițând mailuri, verificând profiluri, modificând *status*-uri pe Facebook, răspunzând la mesaje pe Twitter. „Secvențe cu oameni aflați în același loc, însă, chiar și pentru câteva secunde, într-o perfectă izolare de sine și de lumea din jur. Iar când tehnologia a intrat atât de puternic în viața oamenilor mari, este o chestiune de timp până ce mica generație va deveni expusă,,

„Calculatorul este benefic până la un punct. El dezvoltă noi capacități ale creierului și noi circuite în munca directă, abstractă, cu computerul. Dar copiii de azi nu putem spune că sunt mai deștepți fiindcă sunt conectați mereu la computer. Poate că sunt mai pricepuți în a face niște lucruri, dar, uneori, partea emoțională este afectată și acest lucru va fi pe nota de plată pentru generațiile viitoare: amputarea afectivă, lucrul și interacțiunea scăzută cu semenii, diminuarea vieții reale“, explică profesor doctor Dafin Mureșanu, președintele Societății de Neurologie din România.

„Toți acești părinți ar radia de fericire dacă ar avea cunoștința de testele realizate de Philippe Meirieu, un profesor de științele educației din Franța. Acesta și-a îndemnat elevii, majoritatea utilizatori de tablete, să parcurgă o serie de teste, datând din 1935, bazate pe conceptul de „puzzle“. Prima concluzie a fost că, spre deosebire de elevii interbelici, cei de astăzi reușesc mult mai greu să-și mențină trează atenția. În schimb, ceea ce elevii din 1935 făceau în 15 minute, cei din zilele noastre rezolvă, chiar mai bine, în numai 5 minute. Problema apăsătoare ulterior, în momentul în care elevii erau rugați, la câteva zile distanță, să explice metoda de lucru prin care au rezolvat problema. Extrem de puțini își mai aminteau. Cercetătorii pun această pierdere a memoriei tocmai pe seama ecranului, a trecerii de la un hypertext la un altul, spre un loc final care nu mai are nicio legătură cu cercetarea inițială. Ori, ceea ce dă forță memoriei este tocmai coerența. Iar fără memorie, avem parte de „executanți“ buni, dar fără metodă, fără logică de sistem.

În zilele noastre se vorbește despre o eficientizare a procesului de predare-învățare: vechile manuale, uzate, scumpe și depășite, vor fi înlocuite cu tematici de lucru noi, banii cheltuiți vor fi, pe termen lung, mai puțini, iar interactivitatea dată de noul proces îi va determina pe cei mici să fie mai atenți și mai interesați.

Se vorbește și despre o aliniere la standardele europene în domeniu. Astfel de sisteme interactive, în care computerul și tableta joacă un rol fundamental, se practică de ani buni în învățământul de elită din restul lumii.

În concluzie, cu ce rămânem din astfel de studii? Cu avertismentele tot mai multe ale oamenilor de știință sau cu ideea că tehnica avansează într-un ritm căruia nu-i mai putem ține piept și că va trebui să ne pliăm pe spiritul vremurilor în care trăim? „Acești copii nu își imaginează cum arăta lumea înainte de

aparitia internetului, nu au experimentat-o. S-au nascut avand in casa un computer si acces la internet si, de multe ori, cred ca lumea a fost intotdeauna asa“, spune Tincuța Apăteanu, fondatoarea Asociației Edusfera, cea care demarat un proiect in cadrul caruia, anunta initiatorii, „copiii invata sa stapaneasca tehnologia si sa o foloseasca intr-un mod responsabil“.

„Adevărata problemă nu este însă că acești copii sunt diferiți, problema este că noi nu îi înțelegem și avem așteptări nerealiste. Am vrea să fie ca noi, să învețe ca noi și să se poarte ca noi, însă acest lucru nu mai este posibil, ei au crescut într-un mediu profund diferit de cel în care ne-am dezvoltat noi. Mai trebuie, de asemenea, să acceptăm că, în viitoarea lor viață profesională și personală, vor avea nevoie de alte competențe și abilități decât cele de care am avut noi nevoie și care au început deja să își arate neajunsurile“, crede Tincuța Apăteanu.

Întrebarea este cum putem concepe educația acestor copii? Către una revendicată ca fiind „sănătoasă“, sprijinindu-se pe principiile sistemului de învățământ clasic, sau ținând cont de lumea din jur, într-o ipoteză în care tehnologia ar fi preluată și transformată în avantaj și beneficiu?

Deci, dependență sau...independență?

SOCIAL SKILLS DEVELOPMENT BY MEANS OF EDUCATIONAL PROJECTS

Pre-school teacher Radu Camelia, Normal-Schedule Kindergarten no. 19 Bârlad-Vaslui, Romania

In the contemporaneous school, education efficiency depends on the degree in which the child is trained for participation in self-development and insofar as it manages to establish the training of the children's personality psychically, physically and socially and emotionally for an easier social integration as possible.

Educational partnership must be viewed as a positive factor coming to support the development of the institution, it entails the active participation of all the persons involved and constitutes at the same time a strong point for the purpose of establishing a constructive interaction between the partners involved.

The child's education is an action entailing an exchange of experiences, of values between the adults that support him/her in his/her development and with which he/she comes in contact, wherefore the importance due to educational partners must be granted primarily.

The general objective of each partnership action must be the development of a series of categories of conducts necessary in life: investigative curiosity, originality and independence in thinking and action, imagination, fantasy, perseverance.

The kindergarten must be in an authentic and permanent dialogue with society, striving to build bridges between educational needs, the children's intellectual resources and society's growth prospects. Therefore, the partnership is no a spontaneous process but an organized, sustained, conscious activity directed towards the children's educational issues.

The inter-county project "O lume minunată" ("A Wonderful World") proposed as a purpose the development of the interaction capacity between the child and the surrounding world; shaping a tolerant behaviour that would stimulate respect, understanding and cooperation. By various activities, with themes

such as: “This Is My Town”, “Letter to My Friend” or “Visit to the Friends in Iasi”, pre-school students in partner pre-school units learned to express what they feel, to communicate what they think, to cooperate and develop positive attitudes towards themselves and towards the other children, from another locality, respectively from Iasi.

The educational partnership “Traditiile și obiceiurile populare în viața preșcolărilor” (“Folk traditions and customs in the life of pre-school students”) was carried out through the collaboration of two groups of children from different environments (urban and rural). As a consequence, the pre-school students in the two units had different knowledge and representations, as it is well-known that in the countryside folk traditions and customs are better preserved, while in the city these have suffered undesired transformations (the so-called “modernizations”).

By attractive activities - “Sărbătoare la sat” (“Countryside Celebration”) - A visit to the kindergarten in Bădeana Village, “Hai la joc!” (“Let’s folk dance!”) - learning the folk dance “Moldavian hora”, “Jesus Christ is risen!” - celebrating Easter, “We are Romanians”- a visit to “Vasile Pârvan” museum, section of Folk Arts, the shaping in the children’s hearts of certain feelings and certain capacities to pick up folk traditions and customs that are a part of daily life was ensured.

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIALE PRIN INTERMEDIUL PROIECTELOR EDUCAȚIONALE

Prof.înv.preș Radu Camelia, Grădinița cu Program Normal nr. 19, Bârlad – Vaslui, România

Educația timpurie se realizează ca educație informală în familie, în relații de vecinătate și în relații comunitare, prin mass-media – ca educație formală în creșe, grădinițe și alte instituții de ocrotire și educație; și sub forma educației nonformale în cluburi sportive, cluburi ale copiilor și elevilor, biblioteci, muzee etc.

Această educație, ca primă treaptă de pregătire pentru educația formală, asigură intrarea copilului în sistemul de învățământ obligatoriu, prin formarea capacității de a învăța. Învățarea timpurie favorizează oportunitățile de învățare de mai târziu. Deprinderile și cunoștințele dobândite devreme favorizează dezvoltarea altora ulterior, iar deficiențele de cunoștințe și deprinderi produc în timp deficiențe mai mari, oportunități de învățare ratate sau slab valorificate.

În România, de regulă, se vorbește despre educație timpurie odată cu intrarea copilului în grădiniță. În același context, se consideră că grădinița asigură mediul care garantează siguranța și sănătatea copiilor și care, ținând cont de caracteristicile psihologice ale dezvoltării copilului, implică atât familia cât și comunitatea în procesul de învățare.

Pentru că vârsta timpurie este cea mai importantă perioadă pentru dezvoltarea personalității copilului, și perioada de la naștere până la intrarea în școală cere stimulare, în dezvoltarea optimă a copilului, este necesară realizarea de parteneriate educaționale încheiate între grădiniță și familie, comunitate ori instituții care au rol în creșterea, îngrijirea și educarea copilului.

În școala contemporană eficiența educației depinde de gradul în care se pregătește copilul pentru participarea la dezvoltarea de sine și de măsura în care reușește să pună bazele formării personalității copiilor sub aspect psihic, fizic și socioafectiv, pentru o cât mai ușoară integrare socială.

Complexitatea finalităților educaționale impune îmbinarea activităților curriculare cu cele extracurriculare iar parteneriatul educațional, ca set de intervenție complementară, apare ca o necesitate.

Parteneriatul reprezintă procesul de colaborare dintre două sau mai multe părți care acționează împreună pentru realizarea unor interese sau scopuri comune în condiții de comunicare, coordonare și cooperare și presupune împărțirea responsabilităților în derularea unei acțiuni cu precizarea obligatorie a atribuțiilor și contribuțiilor acestora, aspect statuat printr-un acord de parteneriat (convenție, protocol, înțelegere, contract).

Parteneriatul educațional trebuie privit ca un factor pozitiv care vine în sprijinul dezvoltării instituției, presupune participarea activă a tuturor celor implicați și constituie în același timp un punct forte în vederea stabilirii unei interacțiuni constructive între partenerii implicați, motivația fiind integrarea grădiniței în mediul comunitar și participarea activă la formarea viitorilor adulți.

Educația copilului este o acțiune care presupune schimb de experiențe, de valori între adulții care îl susțin în dezvoltarea sa și cu care intra în contact, motiv pentru care trebuie acordată în regim prioritar importanța cuvenită partenerilor educaționali.

Date fiind complexitatea și gradul impactului educației asupra întregului sistem social, crește necesitatea colaborării în parteneriat cu o categorie foarte largă: întreg personalul angajat în sistemul de învățământ, toți copiii cuprinși în sistemul de învățământ, părinții copiilor, organizații nonguvernamentale, reprezentanții cultelor religioase, autorități locale, instituții de învățământ din alte țări.

Obiectivul general al oricărei acțiuni de parteneriat trebuie să fie dezvoltarea unei serii de categorii de conduite necesare în viață: curiozitate investigatoare, originalitate și independență în gândire și acțiune, imaginație, fantezie, perseverență.

Toate instituțiile partenere promovează asigurarea egalității șanselor în educație, revigorarea spiritului civic și a mentalităților comunitare, promovarea dialogului, transparenței și a comunicării deschise, încurajarea inițiativei și a participării la proiecte educaționale, dezvoltarea colaborării și cooperării, încurajarea autodiscipliniei și a responsabilității, dezvoltarea personalității copilului și integrarea lui în societate.

Grădinița trebuie să se afle în dialog autentic și permanent cu societatea, străduindu-se să realizeze punți de legătură între nevoile educaționale, resursele intelectuale ale copiilor și perspectivele de dezvoltare ale societății. De aceea parteneriatul nu este un proces spontan ci este o activitate organizată, susținută, conștientă, direcționată spre problemele educative ale copiilor.

Aceste activități întregesc activitatea educativă a grădiniței, aducând un surplus informațional copiilor și completându-l cu exemple concrete, întregindu-se, completându-se și lărgindu-se astfel experiența de învățare formală cu experiența de învățare non- formală.

Copiii devin capabili să înțeleagă lumea în care trăiesc și să o transforme, să se cunoască pe sine și să se transforme, să se exprime, trăiesc experiențe reale, sunt puși în situații model pentru viața lor viitoare ca adulți, învață să reacționeze adecvat la situații date, să colaboreze, să comunice, să aibă inițiativă, să devină creativi. Ilustrând realitățile vieții lor cotidiene, activitățile specifice grădiniței, familiei și comunității din care fac parte, variatele forme de exprimare ale copiilor dobândesc atât rol formator cât și informator. Rezultatul actului lor creator devine astfel cartea lor de vizită, dar și a unității de învățământ și, generalizând, putem avea încredere în puterea viitoarei generații de adulți de a-și crea un mod de viață fundamentat pe principii sănătoase, tolerantă, cooperare, spirit civic, pozitivism.

Pentru a avea o relație activă și pozitivă cu preșcolarii trebuie să știm să le descoperim trebuințele și nevoile pentru ca legăturile între copil și adult să se bazeze atât pe încredere dar mai ales pe respectul reciproc.

Proiectele de parteneriat educațional cu Comunitatea Locală - Primărie, Poliție – au ca argument educația preșcolarilor pentru cetățenie democratică în vederea formării unor cetățeni activi și responsabili. Prin acțiunile desfășurate în acest sens copiii își însușesc concepte cheie – libertate, justiție, egalitate, solidaritate, cunosc modul de funcționare a instituțiilor democratice, sunt puși în diferite situații de a respecta pe cei de lângă ei, își formează deprinderi de a-și proteja propria persoană și pe ceilalți.

Proiectul interjudețean ”O lume minunată” și-a propus ca scop dezvoltarea capacității de interacțiune dintre copil și lumea înconjurătoare; formarea unui comportament tolerant care să stimuleze respectul, înțelegerea și cooperarea. Prin activități variate, cu teme precum: ”Acesta este orașul meu”, ”Scrisoare prietenului meu” sau ”Vizităm prietenii din Iași”, preșcolarii din unitățile preșcolare partenere au învățat să exprime ceea ce simt, să comunice ceea ce gândesc, să coopereze și să-și dezvolte atitudini pozitive față de sine și față de ceilalți copii, din altă localitate, respectiv din Iași.

Parteneriatul educațional „Tradițiile și obiceiurile populare în viața preșcolarilor” s-a realizat prin colaborarea a două grupe de copii din medii diferite (urban și rural). Ca urmare, preșcolarii din cele două unități au avut cunoștințe și reprezentări diferite, pentru că este știut că la sat s-au păstrat mai bine tradițiile și obiceiurile populare, pe când la oraș acestea au suferit transformări nedorite (așa zisele „modernizări”). Pentru a se desfășura acest parteneriat în condiții optime, au fost selectate materialele informative despre tradițiile și obiceiurile populare moldovenești, apoi s-au conturat conținuturile și s-au stabilit mijloacele de realizare pentru fiecare activitate în parte.

Participanții la parteneriat au fost preșcolarii de la grupa mare din Grădinița cu P. P. nr.2 Bârlad și copiii de la grupa mare din Grădinița cu P. N. Bădeana, comuna Tutova.

Scopul parteneriatului a fost familiarizarea preșcolărilor cu elemente culturale și artistice din tradițiile și obiceiurile moldovenești; antrenarea fizică și afectivă prin participarea la diferite sărbători laice și religioase din viața familiei și a comunității.

Prin activități atractive - „Sărbătoare la sat” – Vizită la grădinița din satul Bădeana, „Hai la joc!” – învățarea dansului popular „Hora moldovenească”, „Hristos a înviat!” – sărbătorirea Paștelui, „Noi suntem români” – vizită la muzeul „Vasile Pârvan”, secția Artă populară, s-a asigurat formarea în sufletul copiilor a unor sentimente și a unor capacități de receptare a tradițiilor și obiceiurilor populare care fac parte din viața cotidiană. Reactualizarea obiceiurilor și tradițiilor populare în viața copilului și a familiei sale, din oraș sau din sat, găsește un cadru favorabil receptării lor tocmai datorită frumuseții, valorii estetice și artistice ale acestora dovedite de-a lungul timpului.

Grădinița ocupă un loc central în comunitate. Rolul ei este de a crea viitori cetățeni iar acest lucru nu este suficient a se învăța doar în cadrul activităților de educație pentru societate. De aceea, este nevoie de implicarea copiilor preșcolari în viața comunității. Astfel, procesul educațional început în grădiniță se extinde și asupra comunității. Copilul are posibilitatea să recunoască problemele acesteia, să fie mult mai atent la ce se petrece în jurul lui, să caute să rezolve probleme, să-și dezvolte competențele sociale.

Bibliografie:

- Gutium I, Mămăligă M, Mumjiev G - Parteneriatul pas cu pas , Editura Fundația Internațională pentru sisteme Electorale, Chișinău, 2000;
- Velea, Luciana și colaboratorii - Participarea elevilor în școală și în comunitate, Ghid pentru profesori și elevi , Editura Agata , 2006;
- Vlăsceanu, Gheorghe coord., Neculau, Adrian - Școala la răscruce. Schimbare și continuitate în curriculumul învățământului obligatoriu. Studiu de impact, Editura Polirom, 2002.

SOCIAL NETWORKING AND PERSONAL SAFETY

Teacher Sagadin-Butnaru Ramona, CJRAE Vaslui/ “Mihail Sadoveanu” Secondary School Huși – Vaslui - Romania

Life without computers is unimaginable today and we cannot reject innovation. We are a generation where the virtual world is increasingly taking the place of the real, one in which "friendships" have moved to social networks. Studies show that most children in Romania (86%) access the internet every day, and about 90% of them say they use at least one social network. The influence of social networks can be positive or negative, depending not so much on the time that they spend online but on the way how they spend it. As human beings we need to be accepted, we need to socialize and we believe that networking gives us more chances. Exposure of children and young people to materials involving

nudity, violent scenes or vulgar language (ex: school fights posted online) may have negative effects on the emotional development, and can create social issues. Therefore, running information campaigns in schools about the risks of social networks and how to manage the unpleasant / dangerous situations with which students can be faced in the online environment are extremely useful.

I'm going to present you an activity project that I have successfully developed with my students.

Lesson plan

The purpose of the activity:

- creating a safe and responsible behavior when using social networks;
- listing the benefits and the risks associated with social networking;
- identifying potentially dangerous situations that we are exposed to as a result of social networking;
- acquiring management abilities in case of unpleasant situations encountered in the online environment.

Action plan steps

Attention-grabbing exercise: “Magic colors”

Goal:

- Creating a relaxing atmosphere which ensures a good teamwork;
- Persuasion of affective positive behaviors

Required materials: bowl with different color cards

Working method: The counselor teacher presents pupils participating in the activity a bowl with different color cards (red, yellow, blue, green). They will be told that those cards are magical because it will help them make new friends. Students are encouraged to identify ways in which colored cards can contribute to the establishment of new friendships.

After getting suggestions of game activities (their teaming up will be based on the color of the card have extracted, and working in teams will facilitate getting to know each other and communication between them), students are asked to return in circle according to extracted colors.

Setting the group rules

Goal:

- Ensuring the right conditions for the activity

Required materials: flipchart sheet

Working method: The teacher counselor tells the students some rules that should be respected during the game, these are noted on a flipchart sheet. If pupils think that on the list needs to be other rules added, they have the freedom to do so.

Proposed activities to achieve the objectives

Activity number 1 – “True of False”

Goal:

- The participants are getting to know each other better;

- Facilitating interaction between participants;
- Introducing the theme and the objectives of the activity;
- Shaping the “mask” idea that we sometimes create in our relationships with others.

Required materials: none

Working method: placed in a circle, students will be asked to identify two real things about their own person and a false one, things that they will later reveal to the others (can be personality traits, ways to behave in certain situations, information about their friends...). The other students will have to identify the untruth, the trait that is not a characteristic of their colleague.

In this way students will be able to compare the information / impression they have about a colleague with what they are being told. Attention will be drawn to the fact that the image that others shape about us depends largely on the information we share about ourselves. We will suggest on this way the subject of the activity: Social networking and personal safety and the purpose of personal safety.

Debates/support questions:

- What are social networks?
- How much time we spend using social networks?
- What is their role in our lives?
- The information we provide from the online environment is real or is there a tendency to create a new image that corresponds more to our preferences / interests?
- What is on-line personal safety about?

Activity number 2 -“I socialize on-line safely”

Goal:

- identifying the types of information required to create an account on social networks;
- making the difference between private information and public information in the online environment;
- understanding the consequences of publishing certain private information on social networks;
- stimulating communication and relationship between participants.

Required materials: post-its, writing tools, flipchart sheets

Working method: In the first part of the activity, the students, grouped in teams, are asked to identify the information they publish in the online environment (personal information - birthday, address, sex, preferences, friends, personal photos, events they attend, places they visit) and note them on a post-it. Students are encouraged to give as many examples as possible. When working time is over, the identified information will be analyzed and classified into two categories: information that keeps us safe and information that puts us at risk. Each team will analyze their own examples and then expose them to the colleagues from the other teams. Attention will be drawn to the fact that each post discloses information about ourselves but also about the risks to which we are exposed by making personal information public.

Debates/support questions:

- What is the difference between public information and private information?
- What are the consequences of exposing personal information in public?
- Have you ever been in an unpleasant situation after posting private information on-line?
- How can we deal with such undesirable situations in the online environment? Who can we call to help us?

Activity number 3- “The advantages and disadvantages of using social networks”

Goal:

- identifying the advantages and disadvantages of using social networking
- Identifying the dangers of virtual friendships
- stimulating communication and contact between participants

Required materials: movie “Becky” (source www.oradenet.salvaticopiii.ro), computer, video projector, flipchart sheets, writing instruments

Working method: Students will watch the movie “Becky”. Then, working in team, they will have the task of identify the advantages and disadvantages of using social networks. When time is over, they will share the results with other colleagues. Clarifications, examples will be given where need it.

Debates/support questions:

- which are the reasons for the growing use of social networks
- which aspects of communication are omitted in online conversations? Can we interpret the messages online in a wrong way?
- what happens to the materials / photos posted on internet?
- to whom we give “accept”?
- how can we manage the unpleasant situations in the online environment?

Activity number 4- “Social media guide”

Goal:- listing the conditions which makes us using on a safe way social networks.

Required materials: flipchart sheets, writing materials

Working method: The teams will be required to identify some rules that help prevent and, if necessary, solve unpleasant situations (harassment, threats, blackmail...) encountered in the online environment. These will be noted on a flipchart sheet, the same for all teams, resulting in a guide of using social networks responsible and safe. We will expose this guide in the school lobby so that the conclusions of the study are shared with the other students in the school.

Debates/support questions:

- which rules do you think are the most important when surfing on social network?
- how can we protect ourselves online?

Lesson closure activity

Goal:- getting feedback from the students

Required materials: the activity evaluation questionnaire

Working method: Students will have the task of filling in the activity evaluation questionnaire. They will be asked to mention what they liked and disliked during the process of the activity.

Bibliography: www.oradenet.salvaticopiii.ro

REȚELELE DE SOCIALIZARE ȘI SIGURANȚA PERSONALĂ

Profesor-consilier școlar: Sagadin-Butnaru Ramona - CJRAE Vaslui - Școala Gimnazială "Mihail Sadoveanu" Huși, Vaslui

Trăim într-o lume informatizată și nu putem respinge inovația. Creștem generația în care lumea virtuală ia tot mai mult locul celei reale, în care "prieteniile s-au mutat pe rețelele de socializare. Studiile arată că majoritatea copiilor din România (86%) accesează internetul zilnic, iar aproximativ 90% dintre ei afirmă că folosesc cel puțin o rețea de socializare. Influența rețelelor de socializare poate fi pozitivă sau negativă, depinzând nu atât de timpul petrecut în mediul virtual cât, mai ales, de modul de petrecere a acestuia. Cu cât nevoia de acceptare, de socializare, de apartenență este mai mare cu atât pericolul instalării dependentei este mai mare. De asemenea, expunerea copiilor și tinerilor la materiale care implică nuditate, scene de violență sau limbaj vulgar, materiale care instigă la adoptarea unor comportamente indezirabile (de exemplu, bătăi între elevi în școală, postate pe Internet) pot avea efecte negative asupra dezvoltării emoționale și sociale a acestora. Prin urmare, derularea unor campanii de informare în școli despre riscurile rețelelor de socializare și despre modul în care pot fi gestionate situațiile neplăcute/periculoase cu care elevii se pot confrunta în mediul on-line sunt extrem de utile.

Vă prezint în continuare un proiect de consiliere de grup pe care l-am utilizat cu succes în lucrul cu elevii de clasa a V a și a VI a.

Proiect de activitate

Scopul activității:

- crearea unui comportament de utilizare sigură și responsabilă a rețelelor de socializare;
- enumerarea beneficiilor și riscurilor asociate rețelelor de socializare;
- identificarea unor situații potențial periculoase la care ne expunem ca urmare a utilizării rețelelor de socializare;
- dobândirea unor abilități de gestionare (prevenire și intervenție) în cazul unor situații neplăcute întâlnite în mediul on-line.

Desfășurarea activității

Exercițiu de captare a atenției: "Culorile magice"

Scop: - crearea unei atmosfere relaxante, benefice lucrului în grup;

-introducerea unor trăiri afective pozitive.

Materiale necesare: bol cu cartonașe de diferite culori

Mod de desfășurare: Profesorul-consilier prezintă elevilor participanți la activitate un bol cu cartonașe de diferite culori (roșu, galben, albastru, verde). Li se va spune că acele cartonașe sunt magice, deoarece îi vor ajuta să își facă noi prieteni. Elevii sunt stimulați să identifice modalități prin care cartonașele colorate pot contribui la inițierea unor noi relații de prietenie. După aflarea răspunsului (gruparea lor pe echipe se va face în funcție de culoarea cartonașului pe care l-au extras, iar lucrul în echipe va facilita intercunoașterea și comunicarea între ei), elevii sunt solicitați să se reaseze în cerc după culorile extrase.

Stabilirea regulilor de grup

Scop: asigurarea condițiilor optime desfășurării activității

Materiale necesare: coală de flipchart

Mod de desfășurare: Profesorul consilier precizează elevilor câteva reguli care ar fi de preferat să fie respectate în cadrul activității de grup pentru ca activitatea să se poată desfășura în condiții optime; acestea sunt notate pe o foaie de flipchart și afișate la loc vizibil. Dacă elevii participanți condideră că trebuie să completeze lista, au libertatea de a face acest lucru.

Activități propuse pentru atingerea obiectivelor:

Activitatea nr.1 – “Adevărat sau fals?”

Scop: - favorizarea cunoașterii și intercunoașterii dintre participanți;

-facilitarea interacțiunii între participanți;

-introducerea temei și a obiectivelor activității;

-conturarea ideii de “mască” pe care uneori ne-o creăm în relațiile cu cei din jur.

Materiale necesare: niciunul

Mod de desfășurare: Așezați în cerc, elevii vor fi solicitați să identifice câte două lucruri adevărate despre propria persoană și câte unul fals, pe care le vor comunica ulterior celorlalți (pot fi trăsături de personalitate, modalități de a se comporta în diferite situații, informații despre prietenii lor, relații de fratrie, preferințe domenii etc.). Ceilalți elevi vor trebui să identifice “lucrul fals”, adică acea informație care nu este caracteristică pentru colegul respectiv. În felul acesta elevii vor putea confrunta informațiile/impresiile pe care le au despre colegii lor cu ceea ce aceștia le comunică. Se va sublinia faptul că imaginea pe care ceilalți și-o formează despre noi depinde în mare măsură de informațiile pe care noi le comunicăm despre noi înșine. Se va introduce astfel tema activității: Rețelele de socializare și siguranța personală și scopurile acestora.

Discuții/întrebări de sprijin:

- Ce sunt rețelele de socializare?
- Cât timp petrecem utilizând rețelele de socializare?

- Care este rolul lor în viața noastră?
- Informațiile pe care le furnizăm în mediul on-line sunt reale sau apare o tendință de creare a unei noi imagini, care să corespundă într-o măsură mai mare preferințelor/intereselor noastre?
- La ce se referă siguranța personal on-line?

Activitatea nr.2 – “Socializez în siguranță on-line”

- Scop:
- identificarea tipurilor de informații solicitate pentru crearea unui cont pe rețelele de socializare;
 - realizarea distincției dintre informații private și informații publice în mediul on-line;
 - conștientizarea consecințelor publicării anumitor informații private pe rețelele de socializare;
 - stimularea comunicării și relaționării între participanți.

Materiale necesare: postit-uri, instrumente de scris, coli flipchart.

Mod de desfășurare: În prima parte a activității elevii, grupați în echipe, sunt solicitați să identifice informațiile pe care le public în mediul on-line (informații personale – zi de naștere, domiciliu, gen, preferințe, prieteni, fotografii personale, evenimente la care participă, locuri pe care le vizitează etc.) și să le noteze pe un postit. Elevii sunt încurajați să dea cât mai multe asemenea exemple. După expirarea timpului de lucru, informațiile identificate vor fi analizate și clasificate în două categorii: informații care ne păstrează în siguranță și informații care ne pun în pericol. Fiecare echipă va realiza analiza propriilor exemple, apoi le vor prezenta colegilor din celelalte echipe. Se va insista asupra faptului că fiecare postare dezvăluie informații despre propria persoană dar și asupra riscurilor la care ne expunem făcând publice informații cu caracter personal.

Discuții/Intrebări de sprijin:

- Care este diferența dintre informații publice și informații private?
- Care sunt consecințele expunerii informațiilor despre propria persoană în mod public?
- Ați ajuns vreodată într-o situație neplăcută ca urmare a postării publice a informațiilor personale?
- Cum putem face față unor astfel de situații nedorite în mediul on-line? La cine putem apela?

Activitatea nr.3 – “Avantaje și dezavantaje ale utilizării rețelelor de socializare”

Scop:

- identificarea avantajelor și dezavantajelor utilizării rețelelor de socializare;
- conștientizarea specificului rețelelor de prietenie în mediul on-line;
- identificarea pericolelor “prieteniilor” virtuale;
- stimularea comunicării și relaționării între participanți.

Materiale necesare: film “Becky” preluat de pe site-ul www.oradenet.salvaticopii.ro, calculator, videoproiector, coli flipchart, instrumente de scris.

Mod de desfășurare: Elevii vor viziona filmul “Becky”. Apoi, organizați pe echipe, vor avea ca sarcină identificarea avantajelor și a dezavantajelor utilizării rețelelor de socializare . După expirarea

timpului de lucru vor prezenta rezultatele în fața celorlalți colegi. Se vor face completări, clarificări, exemplificări acolo unde este cazul.

Discuții/întrebări de sprijin:

- Care sunt motivele pentru care tot mai mulți utilizează rețelele de socializare?
- Ce aspect ale comunicării sunt omise în conversațiile on-line? Pot fi mesaje transmise on-line distorsionate?
- Ce se poate întâmpla cu materialele/fotografiile pe care le postăm pe internet?
- Cui dăm “accept”?
- Cum putem gestiona situațiile neplăcute întâlnite în mediul on-line?

Activitatea nr.4 – “Ghid de utilizare a rețelilor de socializare”

Scop: Enumerarea condițiilor de utilizare în siguranță a rețelilor de socializare.

Materiale necesare: coli flipchart, instrumente de scris

Mod de desfășurare: grupele de elevi vor fi solicitate să identifice câteva reguli care să contribuie la prevenirea și, după caz, la soluționarea unor situații neplăcute (hărțuire, amenințare, șantaj etc.) întâlnite în mediul on-line. Acestea vor fi notate pe o coală de flipchart, aceeași pentru toate echipele, rezultând astfel un ghid al utilizării responsabile și sigure a rețelilor de socializare, care va fi expus la loc vizibil pe holul școlii astfel încât concluziile și cunoștințele pe care elevii participanți și le-au însușit să poată fi cunoscute și celorlalți elevi ai școlii noastre.

Discuții/întrebări de sprijin:

- Care credeți că sunt cele mai importante reguli care ne permit să fim în siguranță pe rețelele de socializare?
- Cum putem să ne protejăm în mediul on-line?

Pe tot parcursul activității elevii vor fi încurajați să adreseze întrebări de clarificare acolo unde întâmpină dificultăți, neclarități etc.

Inchierea activității

Scop: obținerea feedback-ului din partea elevilor

Materiale necesare: chestionarul de evaluare a activității

Mod de desfășurare: elevii vor avea ca sarcină completarea chestionarului de evaluare a activității; vor fi solicitați să menționeze aspectele care le-au plăcut dar și cele care le-au displicut pe parcursul desfășurării activității.

Bibliografie: www.oradenet.salvaticopiii.ro

**ADVOCACY FOR LIBRARIES AS A WAY TO DEVELOP SOCIAL SKILLS -
PROMOTING LIBRARIANSHIP IN THE ROMANIAN INFORMATION
DOCUMENTARY STRUCTURES –**

Zaharia Anamaria-Florina - Documentary teacher, "Erechia Grigorescu" Technological Highschool, County Vrancea - Romania

Iacob Daniela - Teacher of English language and literature, "Erechia Grigorescu" Technological Highschool, County Vrancea - Romania

Bibliotherapy is a term that comes from joining two Greek words *biblion* (book) and *therapeia* (healing). In 1916, the term was used by Samuel McChord Crothers, a unitary and essayist American priest, to describe the literature used to advise people with mental disorders. In Ancient Greece, the message of Medicine for the Soul was found at the entrance to the libraries, which means that the beneficial effects of reading have been known since then, and this term is now associated with the bibliotherapy, which is applied in many foreign libraries.

The purpose of an advocacy action is to influence the policies and decisions of the central management in the educational system / public administration (not always favorable to the culture and information structures, whether they are school libraries, public libraries or the Centers for Documentation and Information) and to determine the necessary changes. An advocacy process is the result of having successive, clear, interacting steps; advocacy for librarianship involves several steps:

- finding the problem (librarianship is a little lesser known for the personnel serving the Romanian information structures);
- the motivation / success story (for example, a thematic project "The Pharmacy Thematic Box for the Soul", "The Discover Reading Club by Reading");
- negotiation with educational and administrative decision-makers (application of the content of an existing book bibliography on the market of editorial appearances, a methodical guideline whose aim is to promote librarianship in the information and information structures of their users).

Going back, the main goals of librarianship are: providing the reader with information about the problems he has to help him get into their essence; discussing values and attitudes that could generate examples, knowledge about other people who have experienced similar problems.

The purpose of libraries in the context of information-based structures, whether they are school libraries, public libraries or Documentation and Information Centers, is to guide users to know themselves well enough to know how to find the books they need, to meet their personal selection criteria books, but also to be aware of reading as a benefit (to experiment with ideas, to develop emotionally, to develop your abilities, to get in touch with different people and mentalities, to find solutions to your own concerns / problems).

Bibliotherapy can be for individuals or for groups. Individual libraries are personality oriented, which happens in the context of the reading process. The user reads a book that is specifically selected to stimulate his development, to distract him from unpleasant experiences and to help him cope with his problems. Group bibliotherapy involves: user / patient involvement in the therapy process; identifying

personality issues; the disappearance of feelings of isolation from others; diminishing the process of social isolation; adaptation and integration into society.

The methods of organizing librarians' sessions are diverse and are individually tailored to the information structures that wish to implement this activity / service:

- Reading Night in the Library / Information and Documentation Center - is organized and carried out in collaboration with the educational units. A reading night can be dedicated to a specific subject that will be the framework for all the activities, games and books chosen in the evening. This unusual situation in which a library is visited at night creates a special atmosphere for young participants.

- Mentoring of reading - consists of training young people, high school students (volunteers) who can become mentors of reading. They meet once a week, they form teams of two and address groups of six to eight pupils in the primary school. Volunteers propose activities based on word games and stories: read and tell, play, perform plays and play games. The project is unique because it pursues two equally important goals: it promotes the reading skills of primary school pupils as well as the key social and cultural competences of young people.

- Thanksgiving in the Library / Documentation and Information Center. Technique Used: The Thanksgiving Journal - The effectiveness of the technique of keeping a Thanksgiving diary has been tested in several psychological experiments. As a result, psychologists have been able to make some recommendations regarding the drafting of such a journal.

- Fairytale Day - a library technique for preschool and small school children (2 to 8 years) that can be used effectively by librarians. Using this technique, we develop the imagination and creativity of the children, we help them enrich their vocabulary and establish their language skills. This technique enables children to find solutions to certain problems in a playful and relaxing setting so that they can communicate easily.

- Reading therapy - sets out a program of reading and writing activities, possibly combined with other activities as appropriate: assessment of personality, interests, abilities, after clearly establishing the objectives of the bibliotherapy. An example would be a 22-year-old woman (or a group of young people with identical problems) who is weighing more than the recommended weight for her health. She decides to get rid of extra pounds and so special attention is needed on foods that favor weight gain and the introduction of a program of motion (either a fitness subscription or a exercise CD that she can do at home).

- Reading Olympics - children and adolescents are encouraged to read, being rewarded with small gifts. The goal of the Olympiad: each user has to read a total of six books of his choice, which are discussed later and evaluated together with the librarian or documentary teacher.

Traditional bibliotherapy is made through novels and fiction books, the stories being read, make us actually feel the book. Specialist publications, even when they are written for popularization, lose

some of the affective side in the process because they focus on the intellectual side. The reading recommendations in libraries are diverse and largely depend on the user's profile: personality traits, professional interests, personal passions, native and acquired skills, knowledge in certain areas. Measuring tools are psychological tests that help us to identify certain problems and to know the user more deeply.

However, there are forms of bibliotherapy that are done using books of philosophy or psychology. These readings are recommended for those who have conceptual inclinations or who, through training, are attracted to intellectual dilemmas. Each book has its readers, it is important that they meet. This is the role of the librarian - to make people familiar with the right books.

Here is a list of literary genres applied in libraries:

- Special medical literature is applied when the user needs to establish a calming and soothing emotional balance. The main objective of this type of literature is to provide the necessary information on eliminating misconceptions about disease and stimulating overall activities;
- Philosophical literature helps a person gain a vision of himself and of the world in general;
- Spiritual literature provides information about various life experiences, it is recommended to believers. It promotes love for people, the environment;
- Biographical and autobiographical literature describes the lives of personalities who bring remarkable examples and models;
- Criticism, journalism offers general ideas about writers and various works;
- Humorous and satirical literature allows readers to express themselves freely in difficult situations;
- Folklore, stories are especially recommended for children;
- Fiction books are recommended to understand extreme situations;
- Adventure books, police books are very popular, developing courage, risk-taking, creativity, innovation;
- Dramaturgy can have a more impressive impact in identifying the reader with the protagonist than in reading a novel;
- Pedagogical literature develops skills and abilities and offers solutions in overcoming difficulties;
- Legal literature offers the opportunity to solve various causes when certain injustices are made.

In conclusion, the staff serving the information - whether public libraries, school libraries or Centers for Documentation and Information - can: - provide descriptions of the best books in the documentary, - create databases or online bookmarks for books in the documentary fund, but also for those that do not exist in the institution's patrimony such as motivational books, personal development books, etc. - develop bibliographic lists for different categories of beneficiaries to propose for reading, thus promoting bibliotherapy; - apply library techniques so that the user breaks out of the computer, frees himself from his daily work, relaxes himself.

The ultimate goal of librarianship is to make users apply bibliotherapeutic techniques that help them in identifying and solving personal problems. In a world in constant movement and change, libraries need to be promoted in libraries and among users. Reading is and will remain a cure for stress, a cure for the soul, for retrieval and fulfillment, and the library has its purpose by diversifying services and satisfying user requirements.

Books can bring immense help, give us some knowledge, deepen us into a bathroom of imagination, and the slow maturation of our thoughts is propitious to deep emotions. Certain books in us contain a powerful antidote against the doubts and insecurities inherent in everyday life, others lead us to an inner peace and calm our emotional disorder. Some books mark us so much that they make us change our vision of the world in a more altruistic way. Whether it is novels, poems, philosophical or psychological works, try to take advantage of the moments of devotion and devote ourselves to the subtle pleasure of taking a book and enjoying it because the reading has repercussions on our state of mind, our health . Over time and in all cultures, stories have been used as a form of effective communication and education, conveying from generation to generation the attitudes, values and behaviors needed to survive and succeed in life. They educate us to deal with situations that we may encounter in life, and teach us how we can best address the challenges ahead. Stories are an integral part of life. They can fulfill our dreams and indeed, our dreams are in the form of stories. They accompany us throughout our existence, from swing to death.

If life and stories are so closely related, then adapting them to therapy and counseling is both a logical and practical extension of a rooted and effective communication environment.

As one of Salman Rushdie's characters in "The Last Silence of the Moor" said: "When we die, all that remains are the stories ..."

Bibliography:

1. Buluță, Gheorghe; Craia, Sultana; Petrescu, Victor – Biblioteca azi: informare și comunicare, Târgoviște, Editura Bibliotheca, 2004.
2. Burns, George W. – 101 povești vindecătoare pentru copii și adolescenți : folosirea metaforelor în terapie, București: Editura Trei, 2011.
3. Culicovski, Lidia – Biblioterapia, o formă intens folosită în activitatea cu persoanele dezavantajate, în revista Biblioteca, nr. 5 din 2001.
4. Geldard, Kathryn; Geldard, David; Yin Foo, Rebecca – Consilierea copiilor : o introducere practică, Iași: Editura Polirom, 2013.
5. Gerard Kaduson, Heidi; Schaefer, Charles E. (coordonatori) – 101 tehnici favorite ale terapiei prin joc, București: Editura Trei, 2015.

6. Gheorghe, Virgiliu – Efectele televiziunii asupra minții umane și despre creșterea copiilor în lumea de azi, București: Institutul de Cercetări Psihosociale și Bioetică, 2013.

Online Resources / Webgraphies:

1. http://www.timtim-timy.ro/sites/all/themes/timtimtimy/pdf/Simpozion_2012-2013/Grupmare/Articole,referate/CIUSNEL_ALEXANDRINA_modalitati_de_dezvoltare_a_abilitatilor_socio-emotionale_la_prescolari.pdf
2. <http://psihoterapie-integrativa.eu/wp-content/uploads/2012/04/ModelulMilton.pdf>
3. <http://www.formula-as.ro/2013/1080/terapii-alternative-58/terapia-prin-lectura16707>
4. http://libruniv.usarb.md/confbib/articole/2011_1-2/68-79.pdf
5. <http://bibliotecibihorene.blogspot.ro/2013/02/servicii-ale-bibliotecilorpublice.html>
6. <http://www.agerpres.ro/sanatate/2012/02/09/sibiu-primul-curs-din-tara-deterapie-prin-povesti-pentru-copiii-autisti-19-35-53>
7. <http://stroke.ro/?p=3453>

ADVOCACY PENTRU BIBLIOTERAPIE CA MODALITATE DE DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR SOCIALE - PROMOVAREA BIBLIOTERAPIEI ÎN STRUCTURILE INFODOCUMENTARE ROMÂNEȘTI

Zaharia Anamaria-Florina - Profesor documentarist Liceul Tehnologic "Eremia Grigorescu" Mărășești – Vrancea, România

Iacob Daniela - Prof. limba și literatura engleză, Liceul Tehnologic "Eremia Grigorescu" Mărășești – Vrancea, România

Biblioterapia este un termen care provine din alăturarea a două cuvinte grecești *biblion* (carte) și *therapeia* (vindecare). În 1916, termenul a fost utilizat de Samuel McChord Crothers, un preot american unitarian și eseist, pentru a descrie literatura folosită pentru consilierea oamenilor cu tulburări mentale. În Grecia Antică, la intrarea în biblioteci se regăsea mesajul *Medicament pentru suflet*, ceea ce înseamnă că efectele benefice ale lecturii se cunoșteau încă de pe atunci, iar acest termen este asociat astăzi prin *biblioterapie*, domeniu ce este aplicat în multe biblioteci din străinătate.

Scopul unei acțiuni de advocacy este de a influența politicile și hotărârile conducerii centrale din sistemul educațional / administrației publice (nu întotdeauna favorabile culturii și structurilor infodocumentare, fie ele biblioteci școlare, biblioteci publice sau Centre de Documentare și Informare) și de a determina schimbările necesare. Un proces de advocacy este rezultatul parcurgerii unor pași succesivi, clari, interacționați; advocacy pentru biblioterapie presupune câteva etape:

- depistarea problemei (biblioterapia este o noțiune puțin cunoscută pentru personalul care deservește structurile infodocumentare din România);
- motivația / povestea de succes (de exemplu un proiect tematic "Căsuța tematică *Farmacie pentru suflet*", " *Clubul de biblioterapie* Descoperă-te prin lectură");
- negocierea cu factorii de decizie educaționali și administrativi (aplicarea conținutului unui îndrumar *Biblioterapie* existent pe piața aparițiilor editoriale, un îndrumar metodic al cărui scop este promovarea biblioterapiei în structurile infodocumentare și în rândurile utilizatorilor acestora.

Revenind, principalele obiective ale biblioterapiei sunt: oferirea de informații cititorului cu privire la problemele pe care le are ca să-l ajute să pătrundă în esența acestora; discutarea valorilor și atitudinilor care ar putea genera exemple, cunoștințe despre alte persoane care s-au confruntat cu probleme similare.

Scopul biblioterapiei desfășurate în ambianța structurilor infodocumentare, fie ele biblioteci școlare, biblioteci publice sau Centre de Documentare și Informare, este de a ghida utilizatorii să se cunoască îndeajuns de bine pentru a ști să găsească cărțile necesare lor, de a respecta criteriile personale de selectare a cărților, dar și conștientizarea lecturii ca beneficiu (de a experimenta idei; de a te dezvolta emoțional; de a-ți cizela abilitățile; de a intra în contact cu persoane și mentalități diferite; de a găsi soluții la propriile preocupări / probleme).

Biblioterapia poate fi individuală sau de grup. *Biblioterapia individuală* este orientată spre dezvoltarea personalității, lucru care se întâmplă în contextul procesului de lectură. Utilizatorul citește o carte, care este selectată special pentru stimularea dezvoltării sale, pentru a i se distrage atenția de la trăiri neplăcute și pentru a-l ajuta să facă față problemelor sale. Biblioterapia de grup *presupune*: implicarea utilizatorului / pacientului în procesul de terapie; identificarea problemelor personalității; dispariția sentimentelor de izolare față de ceilalți; diminuarea procesului de izolare socială; adaptarea și integrarea în societate.

Metodele de organizare a ședințelor de biblioterapie sunt diverse și sunt adaptate individual structurilor infodocumentare care doresc să implementeze această activitate / serviciu:

- *Noaptea de lectură în bibliotecă / Centrul de Documentare și Informare* - se organizează și se derulează în colaborare cu unitățile de învățământ. O noapte de lectură poate fi dedicată unui subiect anume care va reprezenta cadrul pentru toate activitățile, jocurile și cărțile alese în seara respectivă. Această situație neobișnuită, în care se vizitează o bibliotecă, noaptea, creează pentru tinerii participanți o atmosferă specială.
- *Mentoratul lecturii* - constă în instruirea tinerilor, elevi de liceu (voluntari) care pot să devină *mentori ai lecturii*. Aceștia se întâlnesc o dată pe săptămână, formează echipe de câte doi și se adresează unor grupe de șase până la opt elevi din ciclul primar. Voluntarii propun activități bazate pe jocuri de cuvinte și povești. Se citește și se povestește, se cântă, se joacă piese de teatru și se fac jocuri de mișcare. Proiectul este unic, deoarece urmărește două obiective la fel de

importante: promovează abilitățile de citire ale elevilor din ciclul primar, precum și competențele cheie sociale și culturale ale tinerilor.

- *Ziua Recunoștinței în bibliotecă / Centrul de Documentare și Informare. Tehnica folosită: jurnalul Recunoștinței* - eficiența tehnicii de a ține un jurnal al Recunoștinței a fost testată în cadrul mai multor experimente psihologice. În urma acestora, psihologii au putut creiona câteva recomandări cu privire la redactarea unui astfel de jurnal.
- *Ziua Basmului* - o tehnică de biblioterapie pentru copiii preșcolari și școlari mici (2 - 8 ani), care poate fi folosită eficient de către bibliotecari. Utilizând această tehnică, dezvoltăm imaginația și creativitatea copiilor, îi ajutăm să-și îmbogățească vocabularul și să-și fixeze cunoștințele de limbaj. Această tehnică oferă posibilitatea copiilor să găsească soluții la anumite probleme într-un cadru jucăuș și relaxant pentru ca ei să poată comunica cu ușurință.
- *Terapie prin lectură* - se stabilește un program de activități de lectură și scris, combinate eventual și cu alte activități după caz: evaluarea personalității, a intereselor, a abilităților, după stabilirea clară a obiectivelor biblioterapiei. Un exemplu ar fi cel al unei tinere de 22 de ani (sau al unui grup de tineri cu probleme identice) care are o greutate mai mare decât cea recomandată pentru sănătatea ei. Aceasta decide să scape de kilogramele în plus și astfel este nevoie de o atenție deosebită față de alimentele care favorizează luarea în greutate și de introducerea unui program de mișcare (fie un abonament la fitness, fie un CD cu exerciții pe care aceasta să le facă acasă).
- *Olimpiada lecturii* - copiii și adolescenții sunt stimulați să citească, fiind recompensați cu mici cadouri. Obiectivul olimpiadei: fiecare utilizator trebuie să citească în total șase cărți la alegere, care sunt discutate ulterior și evaluate împreună cu bibliotecara sau profesorul documentarist.

Biblioterapia tradițională se face prin romane și cărți de ficțiune, poveștile citite determinându-ne să trăim efectiv cartea. Publicațiile de specialitate, chiar și atunci când sunt scrise pentru popularizare, pierd pe drum ceva din încărcătura afectivă deoarece se concentrează pe latura intelectuală. Recomandările de lectură în biblioterapie sunt diverse și depind în mare parte de profilul utilizatorului: trăsături de personalitate, interese profesionale, pasiuni personale, abilități native și dobândite, cunoștințe în anumite domenii. Instrumentele de măsură sunt testele psihologice care ne ajută să depistăm anumite probleme și să cunoaștem mai profund utilizatorul.

Cu toate acestea, există forme de biblioterapie care se realizează cu ajutorul cărților de filosofie sau de psihologie. Aceste lecturi sunt recomandate celor care au înclinații conceptuale sau care, prin formare, sunt atrași spre dileme intelectuale. Fiecare carte își are cititorii săi, important este ca ei să se întâlnească. Acesta este rolul biblioterapeutului - să facă oamenilor cunoștiință cu cărțile potrivite.

Iată și o listă de genuri literare aplicate în biblioterapie:

- Literatura medicală specială este aplicată atunci când utilizatorul are nevoie în stabilirea unui echilibru emoțional calmant și liniștitor. Principalul obiectiv al acestui tip de literatură este de a oferi

informația necesară privind eliminarea concepțiilor greșite despre boală și stimularea activităților de ansamblu;

- Literatura filosofică ajută o persoană să obțină o viziune asupra lui și asupra lumii în general;
- Literatura spirituală oferă informații despre diverse experiențe de viață, este recomandată celor credincioși. Promovează dragostea față de oameni, de mediul înconjurător;
- Literatura biografică și autobiografică descrie viața personalităților care aduc exemple și modele remarcabile;
- Critica, publicistica oferă idei generale despre scriitori și diverse lucrări;
- Literatura umoristică și satirică permite cititorilor să se exprime liber în situații dificile;
- Folclorul, poveștile sunt recomandate în special copiilor;
- Cărțile de ficțiune sunt recomandate pentru a înțelege situațiile extreme;
- Cărțile de aventură, polițiste sunt foarte populare, acestea dezvoltând curajul, asumarea riscului, creativitatea, inovația;
- Dramaturgia poate avea un impact mai impunător în identificarea cititorului cu protagonistul, decât în lecturarea unui roman;
- Literatura pedagogică dezvoltă competențe și abilități și oferă soluții în depășirea unor dificultăți;
- Literatura juridică oferă posibilitatea de a rezolva diverse cauze când se fac anumite nedreptăți.

În concluzie, personalul care deservește structurile infodocumentare – fie ele biblioteci publice, biblioteci școlare sau Centre de Documentare și Informare - poate:

- să ofere descrieri ale celor mai bune cărți din fondul documentar,
- să creeze baze de date sau marcaje online pentru cărțile aflate în fondul documentar, dar și pentru cele care nu există în patrimoniul instituției, cum ar fi cărțile motivaționale, cele de dezvoltare personală etc.
- să elaboreze liste bibliografice pentru diferite categorii de beneficiari pe care să le propună spre lectură, promovând astfel biblioterapia;
- să aplice tehnicile biblioterapiei, astfel ca utilizatorul să se desprindă de calculator, să se elibereze de munca zilnică, să se relaxeze.

Scopul final al biblioterapiei este acela de a-i determina pe utilizatori să aplice tehnicile biblioterapeutice care îi ajută în identificarea și rezolvarea problemelor personale. Într-o lume în permanentă mișcare și schimbare este necesar ca biblioterapia să fie promovată în biblioteci și în rândurile utilizatorilor. Lectura este și va rămâne un remediu împotriva stresului, un leac pentru suflet, de regăsire și împlinire, iar biblioteca își are rostul său, prin diversificarea serviciilor și satisfacerea cerințelor utilizatorilor.

Cărțile ne pot aduce un ajutor imens, ne conferă o anumită cunoaștere, ne adâncesc într-o baie de imaginație și lenta maturizare a gândurilor noastre este propice unor emoții profunde. Anumite cărți

secretă în noi un puternic antidot împotriva îndoielilor și nesiguranțelor inerente vieții cotidiene, altele ne conduc la o pace interioară și ne liniștesc dezordinea emoțională. Unele cărți ne marchează atât de mult încât ne fac să ne schimbăm viziunea asupra lumii într-o manieră mai altruistă. Fie că este vorba de romane, poeme, opere filosofice sau psihologice, să încercăm să profităm de momentele de destindere și să ne consacram plăcerii subtile de a lua o carte și de a o savura pentru că lectura are repercusiuni asupra stării noastre sufletești, asupra sănătății noastre. Pe parcursul timpului și în toate culturile, poveștile au fost folosite ca formă de comunicare și educație eficientă, transmițând de la o generație la alta atitudinile, valorile și comportamentele necesare pentru a supraviețui și a avea succes în viață. Ele ne educă pentru a face față situațiilor pe care e posibil să le întâlnim în viață și ne învață cum putem să abordăm cel mai bine provocările care stau în fața noastră. Poveștile sunt o parte integrantă a vieții. Ele ne pot îndeplini visurile și întradevăr, visurile noastre au forma unor povești. Ele ne însoțesc pe tot parcursul existenței noastre, din leagăn și până la moarte.

Dacă viața și poveștile sunt așa de strâns înrudite, atunci adaptarea lor pentru terapie și consiliere e o extensie atât logică, cât și practică a unui mediu de comunicare înrădăcinat și eficient.

Așa cum spunea unul din personajele lui Salman Rushdie în „Ultimul suspin al maurului”: *«Când murim, tot ce rămâne sunt poveștile»...*

Bibliografie:

1. Buluță, Gheorghe; Craia, Sultana; Petrescu, Victor – Biblioteca azi: informare și comunicare, Târgoviște, Editura Bibliotheca, 2004.
2. Burns, George W. – 101 povești vindecătoare pentru copii și adolescenți : folosirea metaforelor în terapie, București: Editura Trei, 2011.
3. Culicovski, Lidia – Biblioterapia, o formă intens folosită în activitatea cu persoanele dezavantajate, în revista Biblioteca, nr. 5 din 2001.
4. Geldard, Kathryn; Geldard, David; Yin Foo, Rebecca – Consilierea copiilor : o introducere practică, Iași: Editura Polirom, 2013.
5. Gerard Kaduson, Heidi; Schaefer, Charles E. (coordonatori) – 101 tehnici favorite ale terapiei prin joc, București: Editura Trei, 2015.
6. Gheorghe, Virgiliu – Efectele televiziunii asupra minții umane și despre creșterea copiilor în lumea de azi, București: Institutul de Cercetări Psihosociale și Bioetică, 2013.

Resurse on-line / Webgrafie:

1. http://www.timtim-timy.ro/sites/all/themes/timtimtimy/pdf/Simpozion_2012-2013/Grupmare/Articole,referate/CIUSNEL_ALEXANDRINA_modalitati_de_dezvoltare_a_abilitatilor_socio-emotionale_la_prescolari.pdf
2. <http://psihoterapie-integrativa.eu/wp-content/uploads/2012/04/ModelulMilton.pdf>
3. <http://www.formula-as.ro/2013/1080/terapii-alternative-58/terapia-prin-lectura16707>
4. http://libruniv.usarb.md/confbib/articole/2011_1-2/68-79.pdf

5. <http://bibliotecibihorene.blogspot.ro/2013/02/servicii-ale-bibliotecilorpublice.html>

6. <http://www.agerpres.ro/sanatate/2012/02/09/sibiu-primul-curs-din-tara-deterapie-prin-povesti-pentru-copiii-autisti>.

7. <http://stroke.ro/?p=3453>

SOCIETY'S CHALLENGES BASED ON KNOWLEDGE AND THE "TOUCH-SCREEN" GENERATION

Teacher Luminita Ludmila Zuran - "Marcel Guguianu" Technical College, Zorleni - Vaslui County, Romania

Teacher Alina Gabriela Ene - "Marcel Guguianu" Technical College, Zorleni - Vaslui County, Romania

Human progress in various domains of activity, from the simplest to the most complex ones, is made through the evolution of technology. Technology represents a branch from exact science, and its evolution makes our lives easier, starting from housework (we've become unable to do anything in the house without using household appliances) until research. Thus, the scientific research led to the occurrence of new technologies: in medicine – laser surgery and transplants are performed on a daily basis; in robotics – this branch of technology facilitated the appearance of some new generations of robots that can be sent on special missions and can perform various risky activities, thus saving people's lives; in education, etc.

The Internet is a huge achievement of technology, so that within the virtual space there is countless information that travels infinitively fast and easy. The internet facilitates us to get easily into contact with people thousands of kilometres away. It has changed and it is still changing the way people socialize, work or spend their free time, many of us taking the positive aspects of this resource into account.

The new generation of children uses the Internet for the resources it makes available to help them with their homework, projects, essays, to broaden their knowledge, to discover events and happenings about the entire world, and also to get into contact with plenty of people of various ethnicities, religions, and cultures, thus offering them the chance of meeting and bounding friendships with different people. Some researchers, after completing their studies, have concluded that the Internet stimulates the cognitive and psychosocial development, computer games improve visual-spatial orientation and because of the daily use of search engines, teenagers become able to orientate themselves, to find information, and not to memorize it, thus developing their critical thinking and the capacity of solving various problems. From this perspective, it could be beneficial and it is considered to be useful for the individual, but it also can

be seen as a double-edged sword, because any advantage can become a disadvantage, and the effects of the Internet on children can be identified according to the its way, aim, and time of use.

If, so far, we've presented a positive side of using the new technologies, there is, though, some negative aspects. The multitude of information cause children to spend much time in front of their PC, some of them coming to neglect their homework, no more being interested in school, to be absent or even to drop out school. Also, through social media, the child can get into contact with various persons with some hidden intentions, can read messages with sexual, aggressive, threatening or abusive content. They can be easily manipulated, thus becoming a potential victim of paedophiles, aggressors, human trafficker, or drug dealers. Taking this aspect into account, we can say that the Internet represents both an important resource and a danger for the child who has limitless access to the online environment. The increasing use of the Internet for games and communication influences the capacity of talking face-to-face with a person, most of children becoming sedentary, prone to obesity, with some fits of aggression and attention disturbance, with a low self-esteem and possible problems of social adjustment. In this case, the Internet can have a negative impact on the cognitive, emotional and social development, contributing to stress, isolation, loneliness, symptoms of inadequacy, thus affecting the behaviour and physical and mental health. Therefore, the empirical studies show that the regular, excessively use of the Internet can be harming when technology controls man and not man the technology.

In this context, family and school have a huge responsibility in preventing the risks of the Internet users not to become jaded, self-centred, intolerant, and addicted to virtual communication. Teachers and auxiliary staff are in charge with guiding and counselling children and teenagers, with helping them to develop harmoniously thus keeping them away from the dangers of the world where the technology and science develop so fast. They build strong relationships based on trust and communication and provide children and teenagers with options to spend their free time, in order to make them enjoy the most the best time of their lives: childhood and adolescence. Thus, within schools, the promotion of creative working techniques has started to take shape. This is a real concern that is dealing with building a bridge between the instructional educational activities and extracurricular activities, a complementary between formal and non-formal. There is a concern to combine harmoniously the classical methods with the modern ones in order to create an educational system to teach the student how to learn, thus preparing him for lifelong learning.

For the "touch-screen" generation, the education should contribute to the training and development of communication and networking skills, to the development of critical and logical thinking, of elementary competencies in science and technology, thus leading to the development of a sense of initiative and taking responsibility, and to the development of imagination and creation of some positive states of mind.

That is why the extracurricular activities developed at “Marcel Guguianu” Technical College aim at developing the organisational, self-administration, time-managing, making decision, processing and contextual usage of information skills. During these activities, students are given the opportunity to feel that they are important, to act freely, to discover their talents, to satisfy their need of exploration, investigation and creativity. During the activities we have carried out over the years under some projects or simply as extracurricular activities, we have offered the students the opportunity to make a choice: to spend their time combining the pleasant and the useful. In this way their scientific curiosity is incited, their imagination is stimulated through various contests and workshops. We have created the framework for collaboration, for learning from each other. As a result, the students got closer to the day-to-day reality by using the information in new contexts, related to specific situations from the public and the private spheres.

Also, through the implemented projects or those in the process of being implemented, we aim at finding the methods which would make students discover or improve their ability to identify and solve problems, initiate and support personal relationships, be accepted and integrate into groups, act efficiently as members of a team. It is important to open the way for them to what is new, to changing. The projects represent a good and necessary way of socializing and communicating, training them for the life in the community and for community. In order to change the paradigm according to which “the teenagers perceive the technology as something compulsory, and the smartphone represents a facilitator of a lifestyle and status indicator” one should value the potential of every single student, and the education should be an appropriate one so that it can offer answers to the needs of some real students who live a real life, in a real society. The teachers’ role is to succeed in getting to know, stimulate and coach students in activities meant to raise their interest, to motivate them and to give them confidence in themselves.

Online Resources:

<http://ziarullumina.ro/tinerii-sunt-tot-mai-dependenti-de-comunicarea-virtuala-34290.html> (accessed on 17.07.2018, time 15.20)

<https://www.hotnews.ro/stiri-esential-20343809-cum-invata-generatia-touch-screen-studiu-despre-modelele-interesele-elevilor-din-romania-dar-despre-muzica-filmele-care-prefera.htm> (accessed on 17.07.2018, time 15.40)

<http://www.gds.ro/Actualitate/2015-08-10/studiu-despre-modelele-si-interesele-elevilor-din-romania-cum-invata-generatia-touchscreen/> (accessed on 17.07.2018, time 16.20)

**Activities carried out during the “TURN OFF” project
November 2017 - June 2018**







PROVOCĂRILE SOCIETĂȚII BAZATE PE CUNOAȘTERE ȘI GENERAȚIA “TOUCH - SCREEN”

Prof. Zuran Luminița Ludmila - Colegiul Tehnic „Marcel Guguianu”, Zorleni, Jud. Vaslui, România

Prof. Ene Alina – Gabriela - Colegiul Tehnic „Marcel Guguianu”, Zorleni, Jud. Vaslui, România

Progresul oamenilor în diverse domenii de activitate, de la cele mai simple până la cele mai complexe, se realizează prin evoluția tehnologiei. Tehnologia reprezintă ramura științelor exacte, iar evoluția acesteia ne face viața mai ușoară, începând de la treburile casnice (nu mai reușim să facem nimic fără să folosim aparatura electrocasnică) până la cercetare. Astfel că: cercetarea științifică a dus la apariția de noi tehnologii; în domeniul medicinei- zilnic se fac operații cu laserul și se realizează transplanturi; în robotică – tehnologia în această ramură a permis apariția a noi generații de roboți care pot fi trimiși în misiuni special și pot desfășura diverse activități riscante, protejând viețile oamenilor, în învățământ etc. Internetul este o mare realizare a tehnologiei, astfel încât în spațiul virtual se regăsesc nenumărate informații care circulă foarte rapid și ușor, într-un timp scurt ne permite să fim conectați cu persoane aflate la zeci de mii de kilometri distanță Internetul a schimbat și schimbă modul în care oamenii socializează, lucrează și își petrec timpul liber, majoritatea dintre noi luând în calcul aspectele pozitive ale acestei resurse.

Noua generație de copii utilizează Internetul pentru resursele pe care le pune la dispoziție pentru a-și face teme, proiecte, referate, pentru a-și lărgi sfera cunoștințelor, pentru a afla întâmplări și evenimente din întreaga lume și de asemenea pentru a intra în contact cu tot mai multe persoane de diferite etnii, religii, culturi oferindu-le șansa de a cunoaște și a lega prietenii cu oameni diferiților. Unii cercetători, în urma studiilor făcute, au ajuns la concluzia că Internetul stimulează dezvoltarea cognitivă și psihosocială, jocurile pe calculator îmbunătățesc orientarea vizual-spațială, timpul de reacție și atenția și prin utilizarea frecventă a motoarelor de căutare, copiii devin capabili să se orienteze să găsească informațiile, nu să le memoreze, dezvoltându-și astfel gândirea critic și capacitatea de a rezolva diverse probleme. Din această perspectivă poate fi benefic și considerat util individului, dar poate fi privit și ca o

sabie cu două tășuri, pentru că orice avantaj poate deveni și dezavantaj, iar efectele Internetului asupra copiilor se identifică în funcție de modul, de scopul și de timpul de folosire.

Dacă am prezentat o latură pozitivă a utilizării noilor tehnologii, există totuși și aspecte negative, astfel că multitudinea informațiilor determină copiii să-și petreacă un timp mai îndelungat în fața calculatorului, unii dintre ei ajungând să-și neglijeze temele, să nu mai fie interesați de școală, să absenteze mult sau chiar să abandoneze școală. De asemenea, prin intermediul rețelelor de socializare copilul poate intra în contact cu diferite persoane cu intenții ascunse, mesaje cu conținut sexual, agresiv, amenințător, abuziv și pot fi manipulați ușor, devenind potențială victimă ale pedofililor, agresorilor, traficantilor de carne vie sau de droguri. Având în vedere aceste aspect putem spune ca Internetul reprezintă o resursă important dar și un pericol pentru copilul care are acces nelimitat la mediul online, acesta devenind vulnerabil. Utilizarea din ce în ce mai mult a Internetului pentru jocuri și comunicarea prin intermediul rețelelor de socializare, influențează capacitatea de a vorbi față în față cu o persoană, mulți dintre ei devin sedentari, predispuși la riscuri mari de obezitate, cu accese de agresivitate, și tulburări de atenție, cu un nivel scăzut al stimei de sine și posibile probleme de adaptare socială. In acestcaz, Internetul poate avea impact negative asupra dezvoltării cognitive, emoționale și sociale, contribuind la stres, izolare, singurătate, simptome de neadaptare, afectând comportamentul și starea de sănătate fizică și psihică. Așadar, studiile empirice arată că folosirea frecventă, **în exces**, a Internetului poate fi dăunătoare în condițiile în care tehnologia controlează omul și nu omul, tehnologia.

În acest context familia și școala au o mare responsabilitate în prevenirea riscurilor pentru ca utilizatorii Internetului, atât copiii cât și adolescenții, să nu devină blazați, individualiști, intoleranți și dependenți de comunicarea virtuală. Cadrelor didactice și didactice auxiliare le revine rolul de a-i îndruma, orienta, ajuta să se dezvolte armonios, ferindu-i de pericolele lumii în care tehnologia și știința progresează rapid, prin stabilirea unor relații bazate pe comunicare și încredere, oferindu-le alternative de petrecerea timpului liber, pentru a-I determina să se bucure din plin de cea mai frumoasă perioadă din viața lor: copilăria și adolescența. Astfelcă, în mediul școlar, se conturează tot mai mult promovarea tehnicilor de lucru creative, o preocupare reală de realizarea unei punți de legătură între activitatea instructiv-educativă și activitățile extracurriculare, o complementaritate între formal și nonformal. Există o preocupare pentru îmbinarea armonioasă a metodelor clasice cu cele moderne, în vederea creării unui învățământ care să-l învețe pe elev să învețe, pregătindu-l pentru învățarea pe tot parcursul vieții.

Pentru generația “touch-screen”, educația trebuie să contribuie la formarea și dezvoltarea deprinderilor de comunicare și relaționare, la dezvoltarea gândirii critice și logice, a competențelor elementare în științe și tehnologie, conducând la dezvoltarea spiritului de inițiativă și de asumare a responsabilităților, la dezvoltarea imaginației și crearea unor stări și trăiri afective pozitive.

De aceea activitățile extracurriculare desfășurate în cadrul Colegiului Tehnic “Marcel Guguianu” au ca obiectiv dezvoltarea capacităților organizatorice, capacităților de autogestiune, de management al

timpului, de luare a deciziilor, de prelucrare și utilizare contextuală a unor informații. La aceste activități elevilor li oferă posibilitatea să se simtă importanți, să se manifeste liber, să-și descopere talentele, să-și satisfacă dorințele, curiozitățile și nevoia de explorare, investigare și creativitate.

De asemenea prin proiectele implementate sau în curs de implementare se urmărește găsirea metodelor prin care elevii să-și descopere sau să-și îmbunătățească capacitatea de a identifica și de a rezolva probleme, de a iniția și întreține relații personale, de a fi acceptați și de a se integra în grupuri, de a acționa eficient ca membri ai unei echipe. Important este să li se deschidă calea spre nou, spre schimbare, proiectele reprezentând o modalitate benefică și necesară de a socializa și de a comunica, formându-i pentru viața în comunitate și pentru comunitate. Pentru a schimba paradigma conform căreia “adolescenții percep tehnologia ca pe ceva obligatoriu, iar smartphone-ul reprezintă un facilitator al unui stil de viață și un indicator de status”, trebuie ca potențialul fiecărui elev să fie valorificat, iar educația să fie adecvată astfel încât să poată oferi răspunsuri pentru nevoile unor elevi reali, ce trăiesc o viață reală, într-o societate reală.

Resurse on-line:

- <http://ziarullumina.ro/tinerii-sunt-tot-mai-dependenti-de-comunicarea-virtuala-34290.html>
(accesat pe data de 17.07.2018, ora 15,20)
- <https://www.hotnews.ro/stiri-esential-20343809-cum-invata-generatia-touch-screen-studiu-despre-modelele-interesele-elevilor-din-romania-dar-despre-muzica-filmele-care-prefera.htm>(accesat pe data de 17.07.2018, ora 15,40)
- <http://www.gds.ro/Actualitate/2015-08-10/studiu-despre-modelele-si-interesele-elevilor-din-romania-cum-invata-generatia-touchscreen/>(accesat pe data de 17.07.2018, ora 16,20)

This material has been realised with the financial support from the European Commission. The contents of the current material represent the exclusive responsibility of the authors, and the National Agency and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Material realizat cu sprijinul financiar al Comisiei Europene. Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.