

## **TIC PITIC – Proiect educațional național**

prof. Ștefan Loredana-Grădinița P.P.Nr.2 Târgoviște

prof. Stroe Roxana Emilia – Grădinița PP Ulmi

prof. înv. preșcolar Dumitrescu Maria- Grădinița PN Carmen Sylva Târgoviște

### **ARGUMENT:**

Astăzi toată lumea folosește direct sau indirect calculatorul, acesta devenind un partener de lucru al omului, un coechipier de “joacă” al copilului.

Introducerea unei astfel de activități răspunde interesului crescut al copiilor pentru activități informatizate, ele contribuind la dezvoltarea încrederii în forțele proprii, asigurând o libertate mai mare oferită copilului, capacităților sale de expresie. Majoritatea copiilor au cunoștințe minime privind utilizarea calculatorului dispunând acasă de calculator/tabletă și de o gamă variată de jocuri. Din discuțiile purtate atât cu copiii cât și cu părinții am constatat că nu toate aceste jocuri corespund specificului vârstei și nu au valențe educative.

Avem în vedere faptul că, alături de celelalte mijloace didactice, putem utiliza și calculatorul, acesta fiind un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților de la grupă. Calculatorul a devenit componentă a spațiului socio-cultural al copiilor, influențându-i limbajul și comunicarea non-verbală și punându-l în situația de a găsi rapid soluții.

Proiectul se adresează tuturor copiilor preșcolari, indiferent de mediul educațional din care provin, încercând să ofer dreptul copiilor la șanse egale de educație.

Programa învățământului preșcolar prevede stimularea copilului în perceperea, cunoașterea și stăpânirea mediului apropiat, printre finalitățile învățământului preșcolar numărându-se și

îmbogățirea capacității copilului de a interacționa cu mediul, de a-l cunoaște și de a-l învăța prin explorări, experimente și exerciții.

Integrarea calculatorului în activitatea instructiv-educativă desfășurată la grupă constituie o tendință modernă de racordare a învățământului la noile cuceriri tehnologice.

Calculatorul oferă totodată o abordare interdisciplinară a domeniilor de cunoaștere.

### **BENEFICIARI-GRUP ȚINTĂ:**

**GRUP ȚINTĂ:** preșcolari cu vârste cuprinse între 3-6 ani

**RESURSE UMANE:** părinții copiilor implicați în program, profesorii din instituțiile partenere și colaboratoare în proiect, alți voluntari.

**PERIOADA DE DESFĂȘURARE:** anul școlar 2023-2024

**LOCUL DE DESFĂȘURARE:** Grădinița *Degețica*, Cluj- Napoca

CRED Grădinița P.P. *Degețica*, Cluj-Napoca

Școala Gimnazială Ulmi - structură Grădinița cu Program

Prelungit Ulmi

Grădinița cu Program Prelungit nr. 3 Târgoviște - structură

Grădinița cu Program Normal *Carmen Sylva* din Târgoviște

Grădinița cu Program Prelungit nr. 2 Târgoviște

Grădinița cu Program Prelungit nr. 1 Târgoviște

Grădinița cu Program Prelungit *Rază de Soare* Târgoviște

Grădinița cu Program Prelungit nr 4, Moreni

Grădinița cu Program Prelungit nr. 9, Satu Mare

Grădinița cu Program Prelungit Licurici , Negrești-Oaș

Grădinița cu Program Prelungit *Voinicelul* Satu Mare

Grădinița Cu Program Prelungit Academia Piticilor, Cluj-

Napoca

Grădinița Cu Program Prelungit Bambi, Cluj-Napoca

Grădinița Cu Program Prelungit Micul Prinț, Cluj-Napoca

Grădinița Cu Program Prelungit Lizuca, Cluj-Napoca

**SCOP:**

În activitatea cu preșcolarii, utilizarea tehnologiei informației are un ecou pozitiv. În demersul de pregătire se pornește de la premisa că, alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării activităților curente.

**OBIECTIVE:**

- ❖ Creșterea cu 50 % a comportamentelor copiilor privind formarea unor deprinderi practice de utilizare a mijloacelor media ale celor 100 de preșcolari, cu scop educativ, până în februarie 2024;
- ❖ Creșterea cu 60% a interesului pentru cunoașterea și utilizarea calculatorului/tabletei/laptop-lui, prin derularea de activități, care să conducă la dezvoltarea perspicacității, gândirii logice, creativității, puterii de concentrare și a îndemânării, până în iunie 2024;
- ❖ Creșterea cu 60% a capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător, prin derularea de activități, prin utilizarea unor medii virtuale în prezentarea unor fenomene din natură și din mediul înconjurător, până în iunie 2024;

**PROMOVAREA PROIECTULUI:**

- ❖ Prezentarea programului proiectului prin materiale informative.
- ❖ Prezentarea portofoliilor.
- ❖ Site-urile grădinițelor participante, grupuri WhatsApp.

**EVALUAREA PROIECTULUI :**

- Aprecieri generale;
- Realizarea unui portofoliu cu lucrări;
- Album cu fotografii;
- Diplome pentru preșcolari;
- Diplome și adeverințe pentru cadrele didactice implicate în proiect.

**IMPACTUL EDUCATIV ESTIMAT ASUPRA GRUPULUI ȚINTĂ.**

Prin complexul de activități organizate în cadrul proiectului cadrele didactice își propun realizarea unui schimb de experiență real, utilizarea calculatorului în activitatea didactică în

vederea creșterii randamentului profesorului, încurajării inovației și modernizării procesului didactic.

Nu în ultimul rând, se facilitează înțelegerea fenomenelor de către copii, promovând învățarea cooperativă, dezvoltând abilități de lucru în echipă.

### **DISEMINARE ȘI POPULARIZARE:**

Prezentarea rezultatelor în cadrul unei întâlniri între profesorii implicați în derularea acestui program, întâlniri constând în prezentarea fotografiilor și a produselor finale ale activităților din proiect, discuții și propuneri pentru viitoare activități comune, întâlniri organizate online.

La sfârșitul programului, va fi realizat un portofoliu al proiectului, cu documente, materiale specifice, lucrările copiilor, exemple de metode și tehnici

### **ACTIVITĂȚI PROPUSE:**

1. „Tic Pitic se prezintă!”

Informarea părinților asupra structurii și beneficiilor proiectului

Optimizarea spațiului și designului activităților planificate (demararea proiectului)

2. „Povești digitale”- Crearea unei cărți electronice cu ajutorul uneia dintre aplicații: FlipHTML5, Kotobee, Moglue, iBook Autor

3. Concurs „Clic rapid!” Concursul se va desfășura pe nivele de vîrstă, pe platforma Wordwall.

4. „1,2,3, play with me!”- Jocuri interactive

5. ”Play with colours”- Jocuri interactive