

CERC METODIC EDUCAȚIE TIMPURIE  
SET B - GRUPA MIJLOCIE  
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT "VOINICELUL"  
STRUCTURĂ ARONDATĂ GRĂDINIȚEI CU P.P. "MOTANUL  
ÎNCĂLȚAT", GALAȚI  
04.04.2026

# INTEGRAREA ECHIPAMENTELOR TEHNICE ÎN ACTIVITĂȚILE EDUCAȚIONALE - OPORTUNITĂȚI, LIMITE ȘI PROVOCĂRI



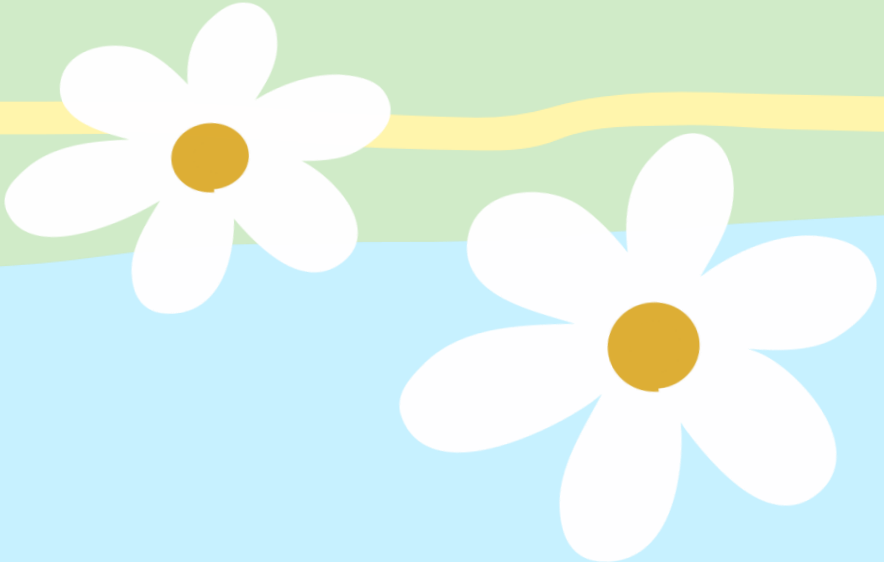
**Coordonator:** Inspector școlar pentru educație timpurie Prof. dr. Mihaela DOBRIN  
**Responsabili:** DUMITRAȘCU Claudia  
SAVA Oana  
BARBĂSURĂ Oana

# Integrarea tehnologiilor digitale în educația timpurie



Societatea actuală este profund influențată de dezvoltarea tehnologiilor digitale, iar copiii intră în contact cu mediul digital încă de la vârste foarte mici. În acest context, educația timpurie trebuie să răspundă noilor realități prin valorificarea tehnologiei ca instrument de sprijin în procesul educațional.

Integrarea resurselor digitale în activitățile din grădiniță contribuie la creșterea motivației pentru învățare, la stimularea curiozității și la diversificarea strategiilor didactice. Utilizate în mod echilibrat și adaptat particularităților de vârstă, tehnologiile digitale pot sprijini dezvoltarea cognitivă, creativitatea și formarea competențelor necesare copilului în societatea contemporană.



Documentele curriculare și metodice din învățământul preșcolar, precum **Curriculumul pentru educația timpurie (2019)** și **Scrisoarea metodică pentru anul școlar 2025-2026**, subliniază importanța utilizării resurselor educaționale moderne și a dezvoltării competențelor digitale ale cadrelor didactice.

Astfel, integrarea tehnologiei în activitățile didactice reprezintă o oportunitate de modernizare a demersului educațional și de adaptare la nevoile actuale ale copiilor.



# Obiective



- Analizarea oportunităților oferite de echipamentele tehnice (table interactive, tablete, microscopae digitale) pentru stimularea curiozității copiilor.
- Identificarea echilibrului optim între activitățile tradiționale și cele digitale;
- Conștientizarea riscurilor și limitelor utilizării tehnologiei la vârste timpurii;
- Exemplificarea unor bune practici prin prezentarea unor aplicații și dispozitive care transformă copilul din consumator pasiv în creator activ.



# Repere teoretice privind integrarea tehnologiilor digitale în educația timpurie



**Conceptul de integrare a echipamentelor tehnice în grădiniță**

**Echipamente tehnice**- set complex de resurse hardware (dispozitive fizice) și software (aplicații, platforme, programe) utilizate pentru a facilita, sprijini și îmbunătăți procesul de predare-învățare-evaluare.

- transformarea tehnologiei într-un instrument pedagogic care să sprijine învățarea activă

## Punctele cheie care definesc acest concept:

- **Mijloc, nu scop în sine:** - „partener” de învățare care facilitează descoperirea, nu o activitate izolată de divertisment;
- **Învățare multisenzorială:** - permit copiilor să vizualizeze, să asculte și să interacționeze cu informația în moduri care completează materialele didactice clasice;
- **Complementaritate:** - echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale (manipulare de obiecte, desen, joc în aer liber);
- **Rolul mediator al educatorului:** - tehnologia oferă resursele, dar cadrul didactic este cel care le dă sens pedagogic, adaptându-le la nevoile de dezvoltare ale preșcolarilor;



## Oportunități ale utilizării tehnologiei la vârsta preșcolară

### ■ Învățare interactivă

- transformă copilul din spectator în participant activ;
- acesta poate manipula elemente pe ecran, primind feedback imediat (sunete, animații) la acțiunile sale

### ■ Motivație

- mențin interesul ridicat;
- transformă sarcinile dificile în provocări captivante.

### ■ Implicare

- captează atenția prin dinamism, facilitând concentrarea chiar și a copiilor care sunt mai greu de atras prin metodele clasice, statice

### ■ Resurse multimedia

- accesul instant la o varietate de materiale (videoclipuri educative, jocuri interactive, povești audio) care îmbogățesc conținutul oricărei activități

### ■ Competențe digitale

- formează de timpuriu „alfabetizarea vizuală” și deprinderile tehnice de bază, pregătind copiii pentru cerințele societății moderne

### ■ Explorare

- permit vizitarea virtuală a unor locuri inaccesibile (spațiul cosmic, adâncul oceanului) sau observarea unor fenomene microscopice imposibil de văzut cu ochiul liber.

### ■ Creativitate

- oferă instrumente noi de exprimare (desen digital, compoziție sonoră), extinzând universul artistic dincolo de creion și hârtie

### ■ Personalizarea învățării

- permit adaptarea sarcinilor la ritmul individual al fiecărui copil.



## Limite și riscuri în utilizarea mediului digital

### 1. TIMP EXCESIV

Expunerea prelungită la ecrane fură din timpul prețios alocat mișcării, jocului liber și interacțiunii directe, esențiale pentru dezvoltarea fizică și psihică

### 2. SUPRASTIMULARE

Fluxul rapid de imagini și sunete poate "bombarda" creierul copilului, ducând la dificultăți de concentrare ulterioare în activitățile statice (ex: ascultarea unei povești)

### 3. SUPRASOLICITARE SENZORIALĂ

Concentrarea doar pe văz și auz neglijează celelalte simțuri; copilul poate deveni agitat sau irascibil din cauza volumului mare de stimuli digitali

### 4. PASIVITATE

Există riscul ca tehnologia să fie folosită doar pentru vizionare (consum de conținut), eliminând efortul cognitiv, curiozitatea și dorința de a experimenta practic

### 5. CONȚINUT NEADECVAT

Fără o selecție riguroasă din partea educatoarei, copiii pot intra în contact cu mesaje, imagini sau reclame care nu sunt potrivite nivelului lor de înțelegere

### 7. IZOLARE SOCIALĂ

Tehnologia poate deveni o barieră între copii; dacă fiecare stă în fața unui ecran, comunicarea, cooperarea și empatia dintre colegi scad considerabil.

### 6. DEPENDENȚĂ

Utilizarea necontrolată poate crea un mecanism de recompensă rapidă în creier, făcând copilul să refuze alte activități care nu implică un ecran



## Provocări și direcții de dezvoltare profesională

# PROVOCĂRI



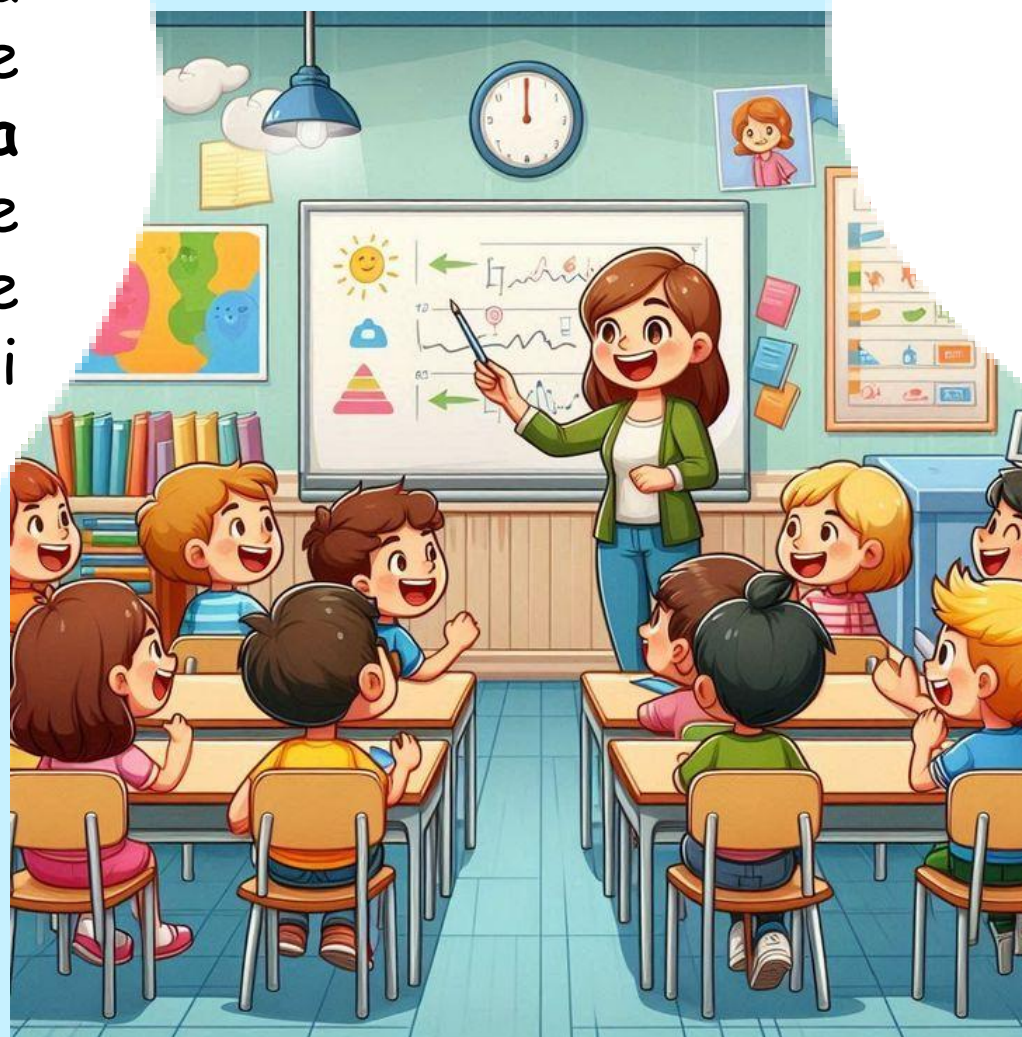
## Nivelul diferit de competențe digitale ale cadrelor didactice

Mulți educatori au experiență limitată în utilizarea instrumentelor digitale și a aplicațiilor educaționale. Acest lucru poate genera **reticență sau utilizare neadecvată a tehnologiei în activități**. Diferențele de competențe digitale între cadrele didactice pot afecta coerența și calitatea implementării strategiilor digitale în grădiniță.



## Lipsa echipamentelor tehnice în unele unități de învățământ

În anumite grădinițe, resursele digitale sunt limitate sau absente: table interactive, tablete, calculatoare sau conexiune stabilă la internet. Această lipsă restricționează posibilitatea de a planifica și desfășura activități interactive digitale și poate limita integrarea tehnologiei în mod constant.



## Provocări și direcții de dezvoltare profesională

# PROVOCĂRI



### Necesitatea selectării resurselor digitale adecvate vârstei

Mediul digital conține numeroase aplicații, jocuri și materiale multimedia, dar nu toate sunt potrivite pentru dezvoltarea copiilor preșcolari. Educatorii trebuie să filtreze și să adapteze resursele pentru a corespunde obiectivelor educaționale și nivelului de dezvoltare al copiilor, evitând supraexpunerea la conținut neadecvat sau supraîncărcarea cognitivă.



### Gestionarea echilibrului între activitățile digitale și cele tradiționale

Tehnologia nu trebuie să înlocuiască jocul liber, activitățile creative sau interacțiunea socială directă. Provocarea constă în integrarea armonioasă a activităților digitale astfel încât să completeze și să îmbogățească experiența educațională, fără a reduce importanța metodelor tradiționale.



Provocări și direcții de dezvoltare profesională

## DIRECȚII DE DEZVOLTARE PROFESIONALĂ

### Cursuri de formare privind competențele digitale

Participarea la cursuri de inițiere și perfecționare în utilizarea tabletei, a softurilor educaționale, a platformelor interactive și a instrumentelor multimedia este esențială. Aceste cursuri permit educatorilor să înțeleagă cum să adapteze tehnologia la vârsta preșcolară și să o integreze metodic în activități.

### Schimburi de bune practici

Participarea la întâlniri cu alți educatori, la conferințe sau la cercuri metodice permite schimbul de experiență privind aplicații, resurse și strategii digitale eficiente. Astfel, cadrele didactice pot descoperi idei noi pentru a stimula implicarea copiilor și pentru a diversifica activitățile.



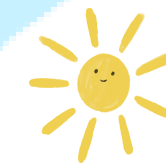
## Provocări și direcții de dezvoltare profesională

## DIRECȚII DE DEZVOLTARE PROFESIONALĂ



### Comunități profesionale online

Platformele digitale, grupurile profesionale și forumurile online permit accesul la resurse actualizate, tutoriale, planificări și materiale didactice adaptate vârstei. Prin implicarea în comunități profesionale, educatorii pot primi suport și recomandări practice pentru implementarea tehnologiei în grădiniță.



### Evaluarea și auto-reflecția

Un alt aspect important al dezvoltării profesionale este evaluarea constantă a activităților desfășurate și reflecția asupra impactului tehnologiei asupra copiilor. Educatorii pot identifica ce metode digitale funcționează cel mai bine și pot ajusta strategiile în funcție de nevoile grupului de preșcolari.



# Cadrul normativ și curricular privind utilizarea tehnologiei în educația timpurie

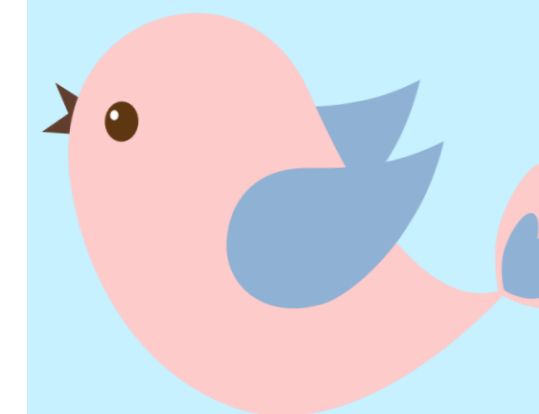


## 1. Cadrul Normativ (Legislație și Reglementări)- justifică prezența fizică a echipamentelor în grădiniță

- **Ordinul de Ministru nr. 4.143/2022** - stabilește normativul de dotare minimală pentru unitățile de învățământ preșcolar. Spațiul educațional din grădiniță trebuie să dispună de: laptopuri și display-uri interactive, aparate de fotografiat și flipchart-uri, echipamente care sprijină constituirea unei „comunități de învățare”, aceste echipamente fiind incluse în "standardele de calitate" pentru autorizarea și acreditarea unităților
- **Strategia de Digitalizare a Educației din România (SMART.Edu 2021-2027)** prevede **alfabetizarea digitală a copiilor** încă din grădiniță. Accentul cade pe conceptul de „**clasă inteligentă**”, nu mai vorbim doar despre un calculator într-un colț, ci despre utilizarea resurselor educaționale deschise (RED).
- **Planul de acțiune pentru educația digitală (2021-2027)**, un cadru la nivel european (promovat de Comisia Europeană) - susține adaptarea sistemelor de educație la era digitală

## 2. Cadrul Curricular (Documente care ghidează utilizarea) - explică de ce și cum folosim echipamentele în activitățile cu copiii.

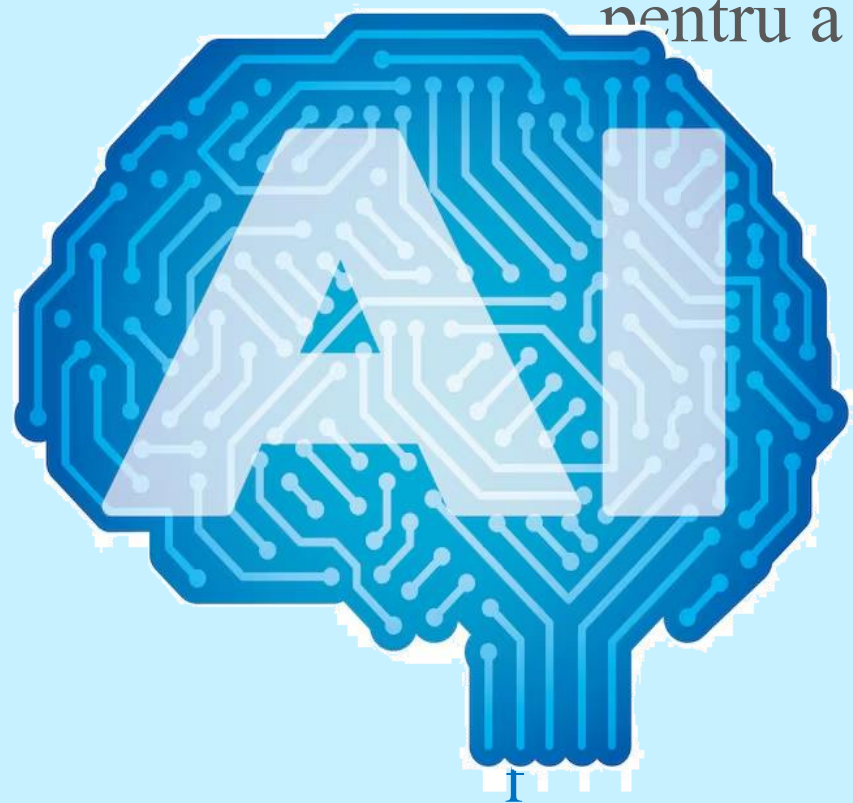
- **Curriculum pentru Educație Timpurie (2019)** - deși nu se concentrează exclusiv pe tehnologie, acesta susține:
  - **Învățarea multisenzorială:** tehnologia (audio, video, table interactive) devine un mijloc de a stimula atenția și interesul.
  - **Metode moderne de predare:** utilizarea echipamentelor pentru a adapta procesul educațional la nevoile individuale ale copiilor.
- **Scrisoarea Metodică 2025-2026** - pune în acest an un accent major pe **starea de bine și pe personalizarea învățării**.
  - subliniază utilizarea tehnologiei pentru **documentarea progresului copilului** (portofolii digitale, fotografii/înregistrări ale activităților care devin dovezi de învățare).
  - „**siguranța în mediul online**” și limitarea timpului petrecut în fața ecranelor (timp de calitate, nu cantitate). Se pune accent pe tehnologie ca mijloc de comunicare eficient între grădiniță și familie.



# INSTRUMENTE DIGITALE COLABORATIVE UTILIZATE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE



- ✓ **INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ (AI)**- ramură a informaticii care se ocupă cu dezvoltarea de sisteme capabile să simuleze inteligența umană. AI este folosită pentru a personaliza învățarea, pentru a susține evaluarea și pentru a oferi feedback în timp real.



## BENEFICII:

Stimulează curiozitatea și a gândirea critică

Personalizează învățarea

Conduce la dezvoltarea competențelor digitale timpurii

Reprezintă sprijin pentru educatori( planificarea automată a activităților, generarea de verificare a nivelului de înțelegere al copiilor)

**ChatGPT** și **Gemini**- pot fi folosite de educatoarele pentru a genera povești personalizate, jocuri de rol, întrebări pentru evaluări sau pentru a crea materiale adaptate diferitelor teme.

**Copilot Microsoft**- ajută la structurarea planificărilor și activităților, la redactarea documentelor administrative și chiar la integrarea feedback-ului primit de la părinți.

# PLATFORMA KINDERPEDIA

kinderpedia

<https://auth.kinderpedia.co/select-user-type>

platformă românească care facilitează comunicarea între educatori și părinți, permite gestionarea activităților zilnice, a prezenței și oferă acces la materiale educative digitale adaptate preșcolarilor

# PLATFORMA SEESAW

Seesaw



<https://beta.seesaw.me/#/login?role=teacher>

platformă interactivă pentru portofolii digitale, utilizată frecvent în învățământul preșcolar. Permite copiilor să încarce desene, înregistrări audio și video, să interacționeze cu sarcini personalizate și să-și exprime creativitatea

## PLATFORMA PADLET



- platformă online populară de colaborare vizuală, utilizată ca avizier virtual (perete digital), unde utilizatorii pot posta, organiza și partaja în timp real conținut multimedia precum texte, imagini, fișiere video și linkuri.
- instrument versatil folosit intensiv în educație pentru brainstorming, proiecte de echipă și resurse interactive

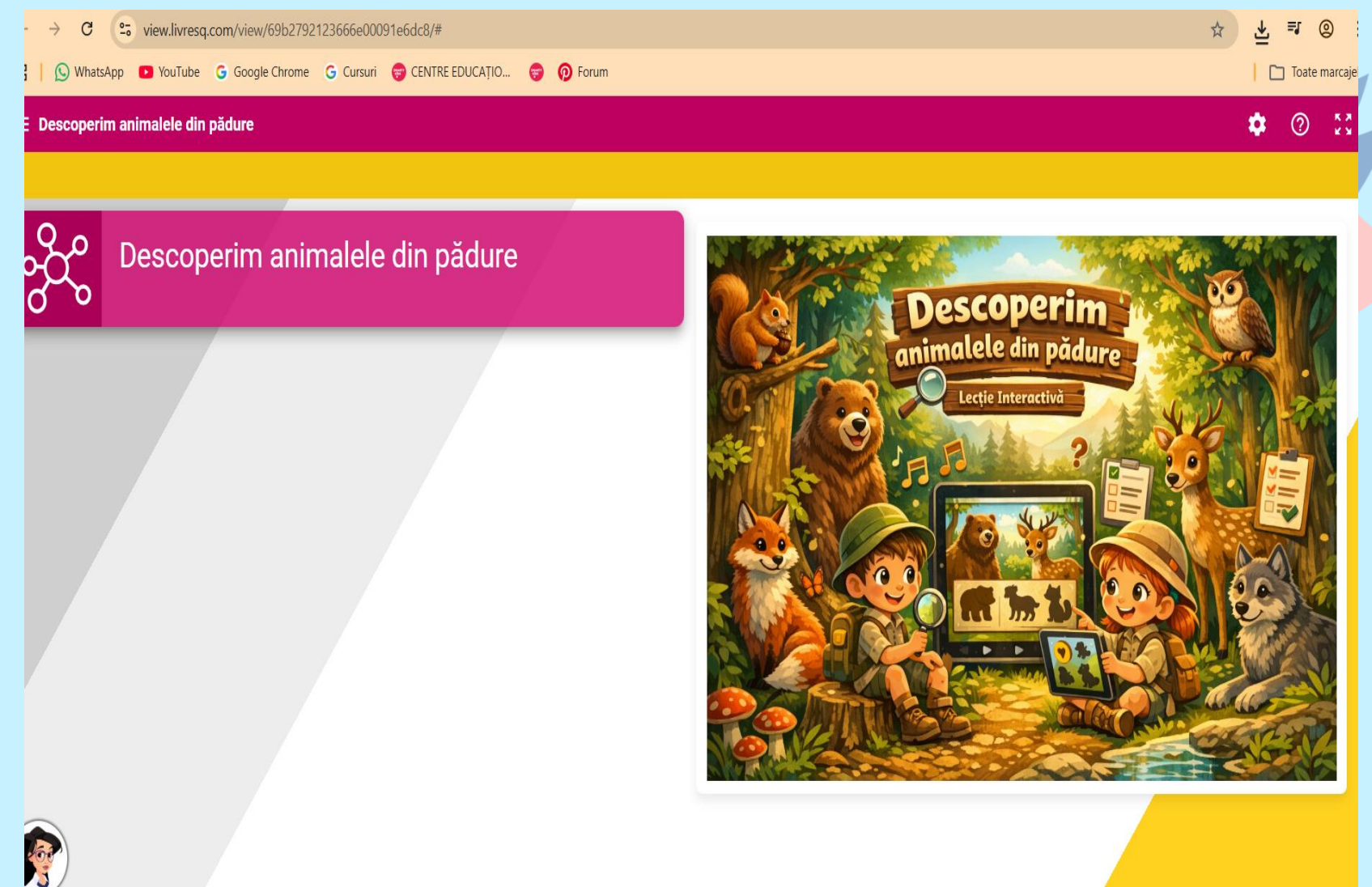


## PLATFORMA LIVRESQ



<https://library.livresq.com/details/69b2792123666e00091e6dc8>

- platformă online românească, destinată creării, editării și publicării de lecții, manuale și materiale digitale interactive, fără a necesita cunoștințe IT avansate.
- utilizată în educație și e-learning, fiind compatibilă cu tablete, laptopuri și table interactive



# PLATFORMA BAMBOOZLE

B

<https://www.baamboozle.com/game/208281>

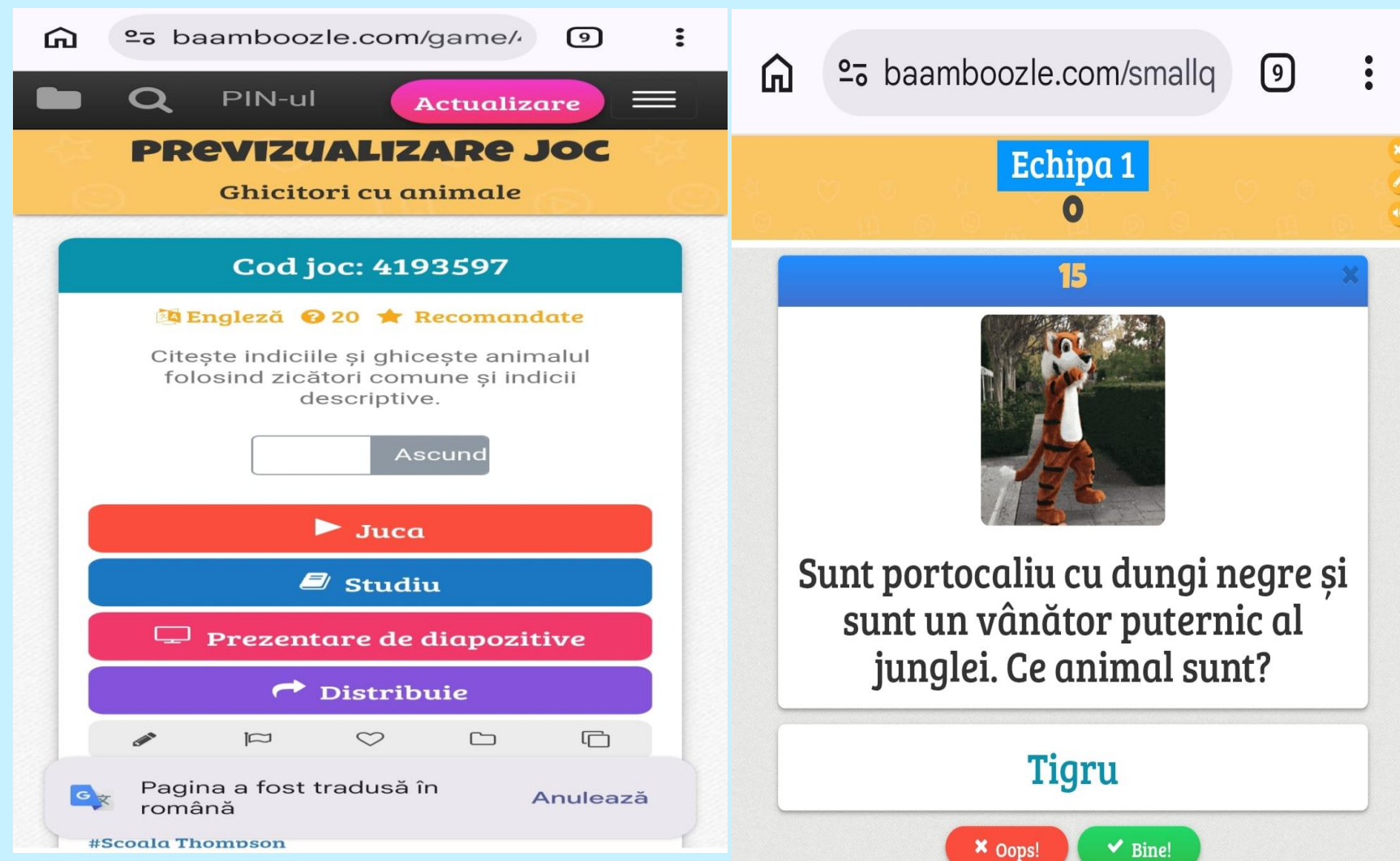
- platformă online populară pentru crearea și jucarea de jocuri educative, concepută special pentru sala de clasă.
- permite profesorilor să acceseze sau să creeze mii de jocuri de tip quiz, fără a fi nevoie ca elevii să aibă dispozitive individuale.

# PLATFORMA BEEKID



 beekid

- platformă online care oferă **fișe educative și materiale de lucru** concepute special pentru copii cu vârste cuprinse între 2 și 7 ani.
- resurse descărcabile pentru dezvoltarea abilităților cognitive, logice și creative, cum ar fi fișe de colorat, exerciții de asociere, litere și activități practice.



baamboozle.com/game/

**PREVIZUALIZARE JOC**  
Ghicitori cu animale

Cod joc: 4193597

Engleză 20 ★ Recomandate

Citește indiciile și ghicește animalul folosind zicători comune și indicii descriptive.

Ascund

JUCA

Studiu

Prezentare de diapozitive

Distribuie

Pagina a fost tradusă în română Anulează

#Scoala Thompson

baamboozle.com/smallq

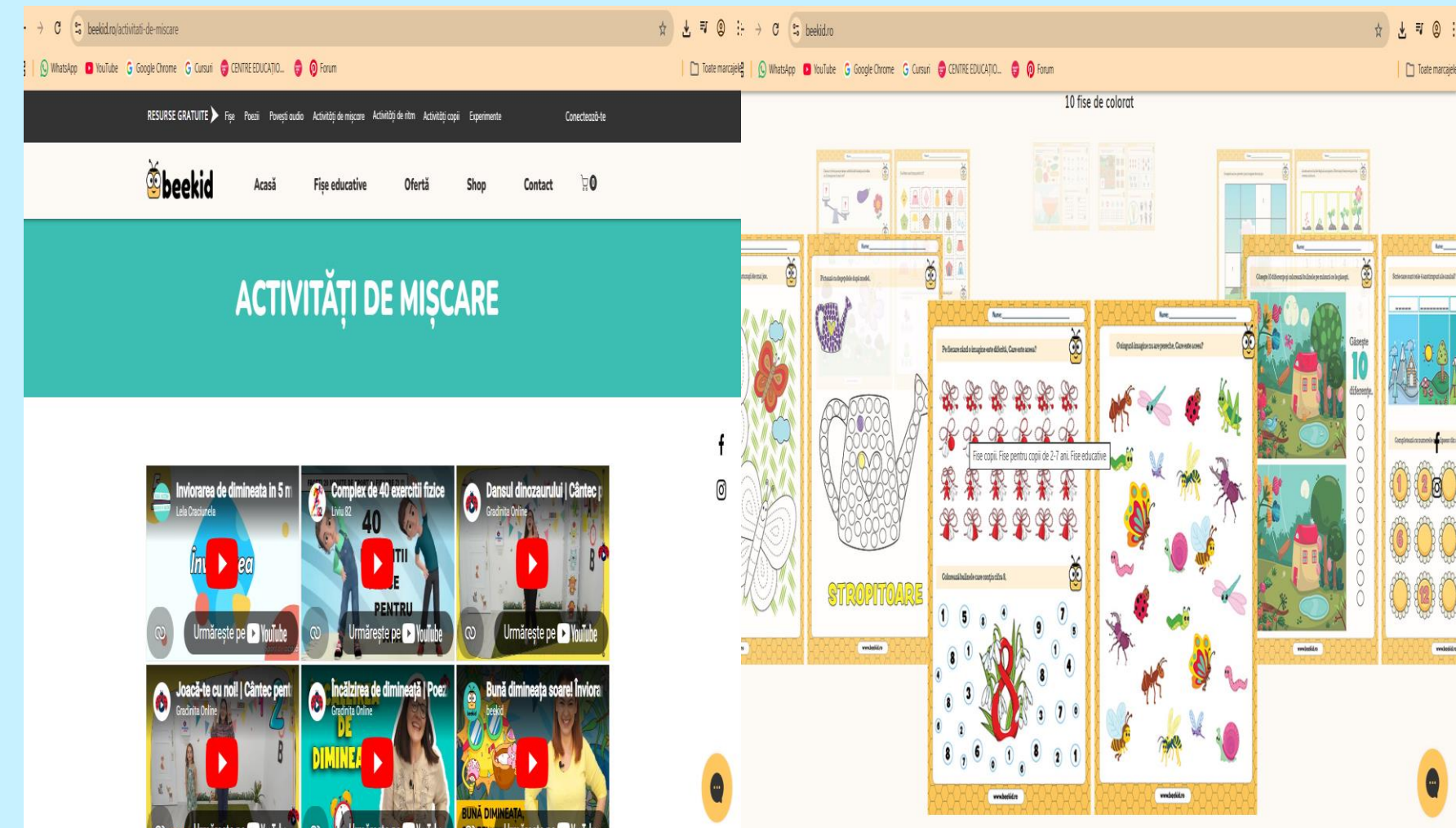
Echipa 1

15

Sunt portocaliu cu dungi negre și sunt un vânător puternic al junglei. Ce animal sunt?

Tigru

Oops! Bine!



beekid.ro/activitati-de-miscare

beekid.ro

RESURSE GRATUITE

beekid

Acasă Fișe educative Ofertă Shop Contact

ACTIVITĂȚI DE MIȘCARE

10 fișe de colorat

STROPTOARE

10 fișe de colorat

Inviorarea de dimineață în 5 m

Complex de 40 exerciții fizice

Dansul dinozaurului | Cântec

Joacă-te cu noi! | Cântec pent

Încălzirea de dimineață | Poez

Bună dimineață soare! Inviora

# APLICAȚIA WORDWALL



<https://wordwall.net/ro>

- platformă online intuitivă utilizată pentru crearea și partajarea de jocuri educaționale interactive, chestionare, carduri flash și activități imprimabile.
- se pot genera rapid resurse personalizate, precum urmărirea în labirint sau cuvinte încrucișate, perfecte pentru a face învățarea captivantă și eficientă, fiind compatibilă cu tablete și telefoane

# APLICAȚIA JIGSAW PUZZLE



<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=32681d425290>

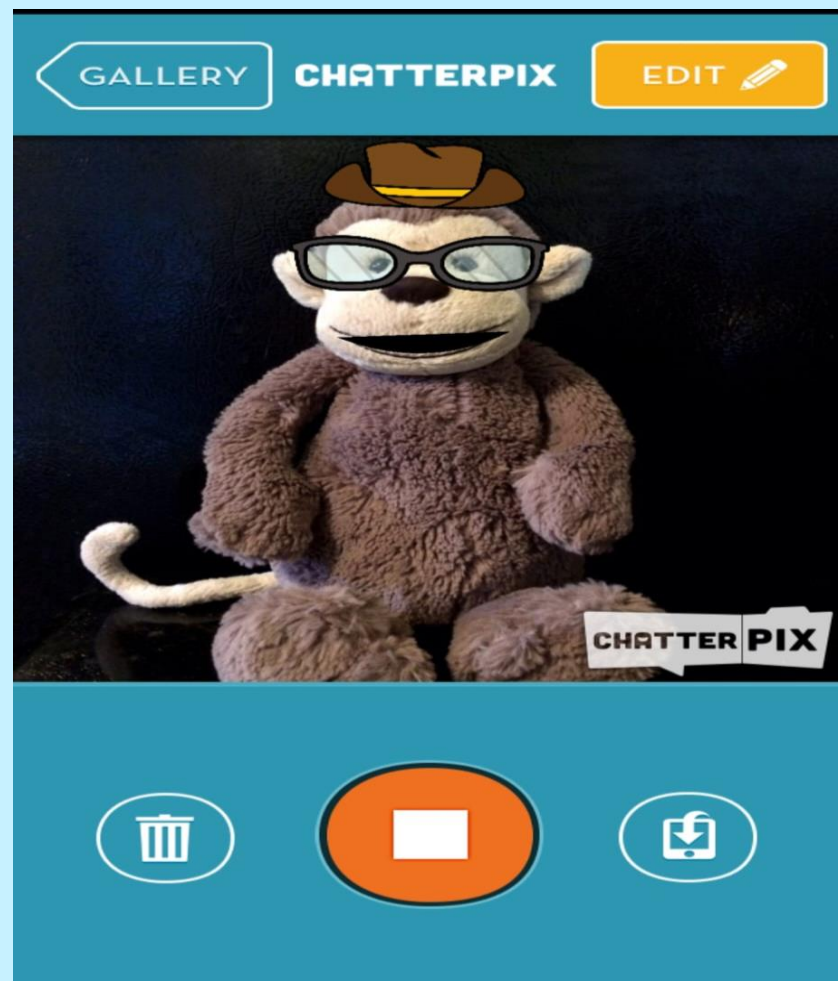
- joc digital pentru telefon sau tabletă care simulează puzzle-urile fizice clasice.
- Permite asamblarea imaginilor din piese virtuale, oferind mii de imagini, niveluri de dificultate ajustabile (număr de piese) și funcții precum zoom sau rotire, ideal pentru relaxare

## APLICAȚIA CHATTERPIX KIDS



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duckmoosedesign.cpkids&hl=ro>

- aplicație gratuită, simplă și creativă care permite utilizatorilor să dea viață oricărei fotografii, făcând-o să „vorbească”.
- prin trasarea unei linii care transformă imaginea într-o gură și înregistrarea unui mesaj vocal, poți crea clipuri animate rapide, ideale pentru proiecte școlare sau felicitări amuzante.

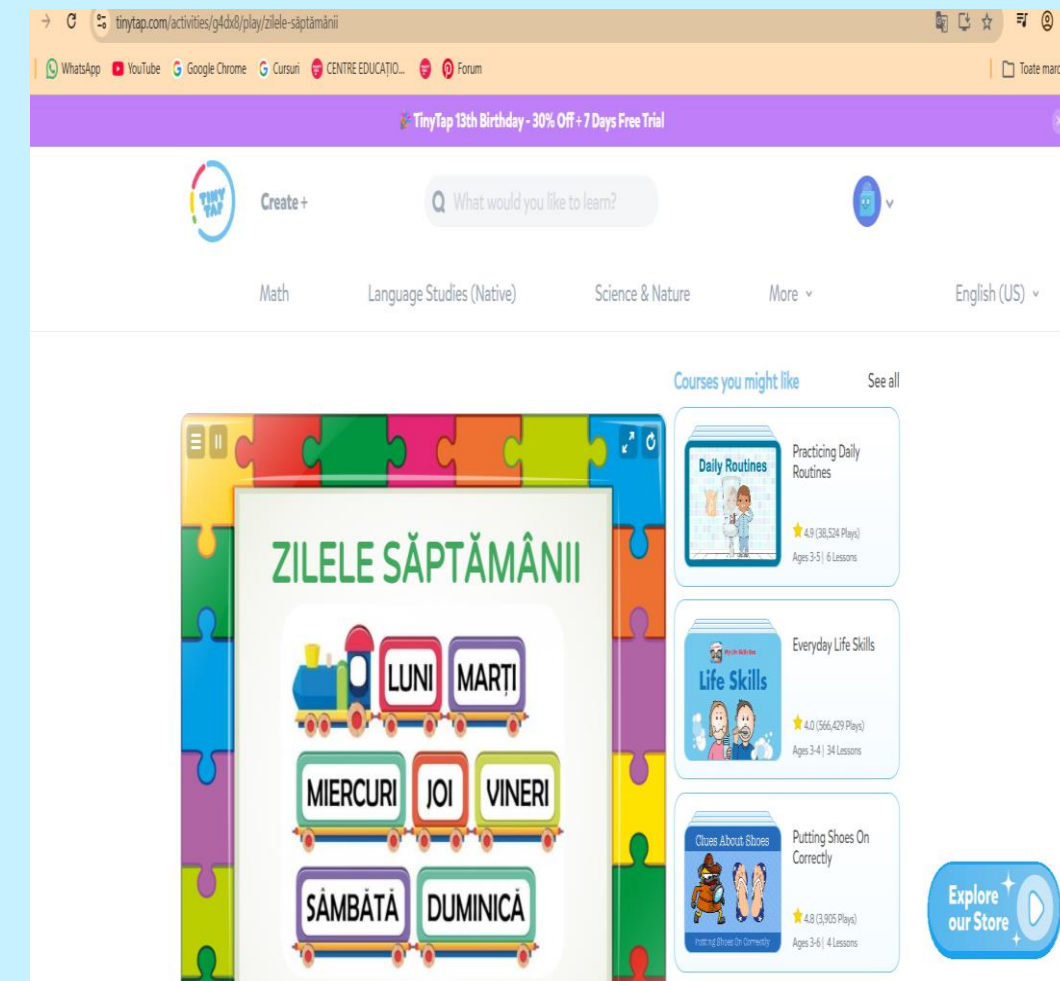


## APLICAȚIA TINY TAP



<https://www.tinytap.com/activities/g4dx8/play/zilele-s%C4%83pt%C4%83m%C3%A2nii>

aplicație populară care oferă mii de jocuri interactive și lecții create de profesori din întreaga lume pentru copii. Aceasta permite copiilor să învețe prin joc, oferind conținut personalizat, inclusiv activități pentru grădiniță

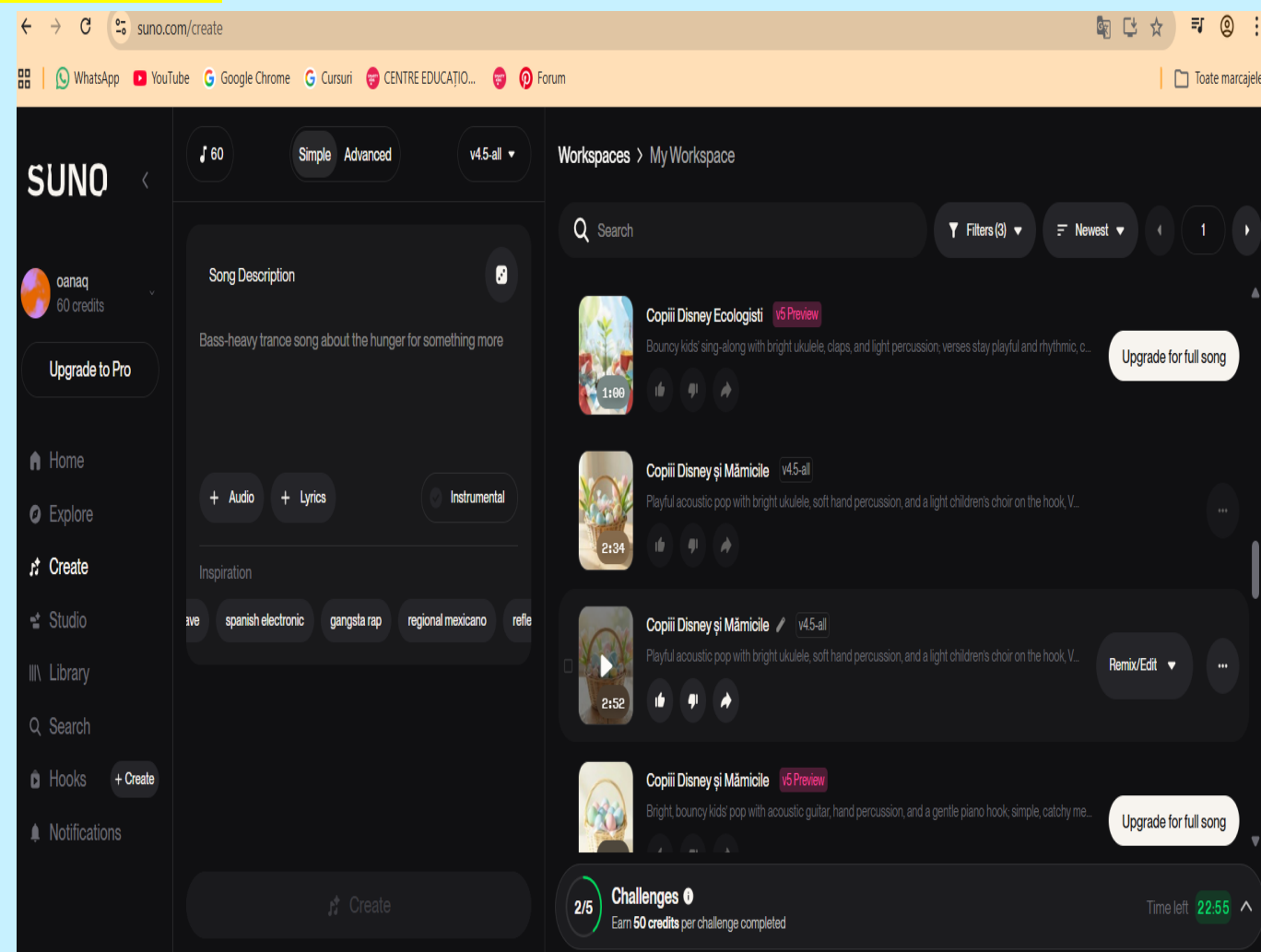


# APLICAȚIA SUNO



<https://suno.com/create>

- aplicație inovatoare de inteligentă artificială (IA) concepută pentru a genera muzică, versuri și voci realiste, pornind de la o simplă descriere text (prompt).
- poți crea melodii complete, inclusiv stiluri muzicale, instrumentație și versuri, fără a avea nevoie de studii muzicale anterioare.

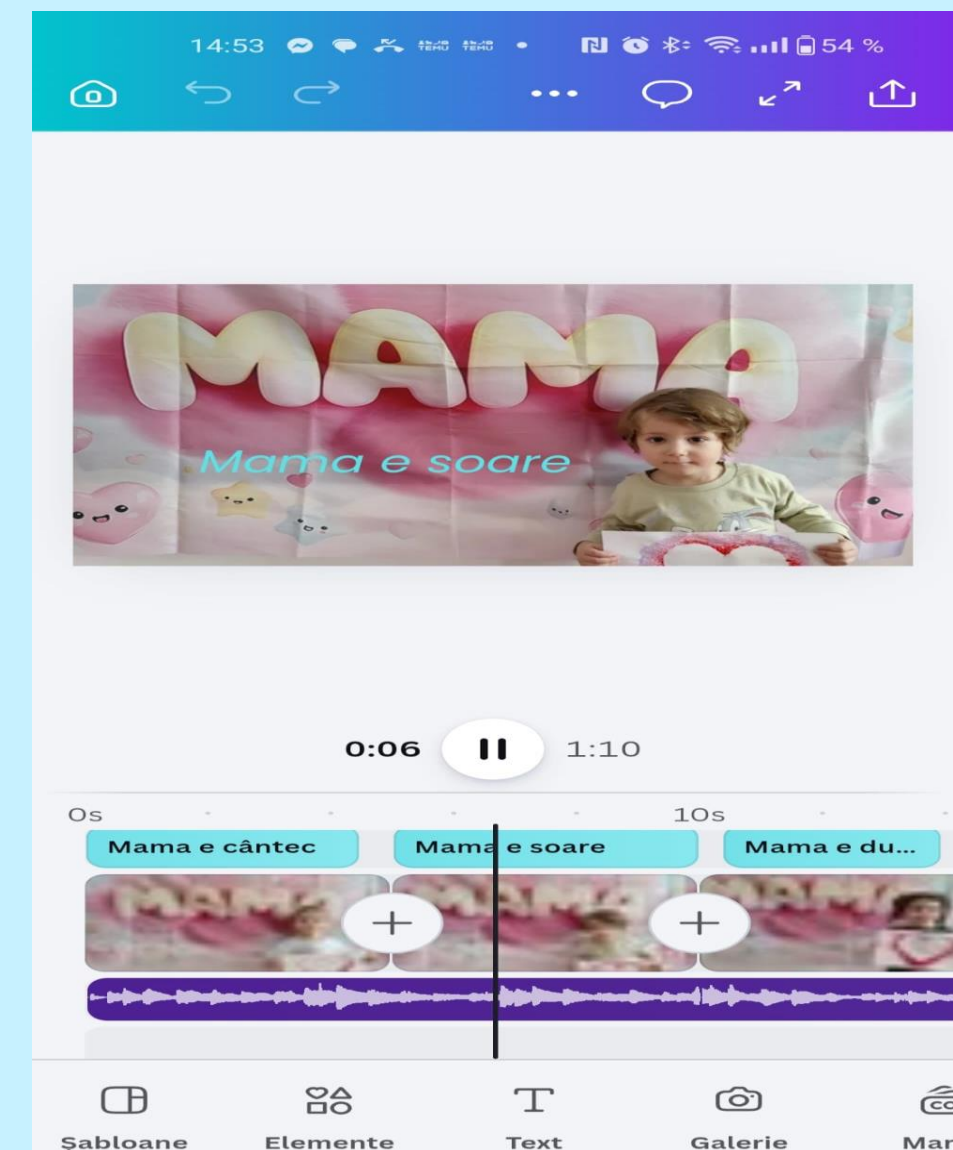


# APLICAȚIA CANVA

Canva

[https://www.canva.com/design/DAHE3SZI-kY/ECi\\_Zyg0Rhhc4ok3vpQTYw/edit?ui=e30&referrer=https%3A%2F%2Fwww.canva.com%2Ftemplates](https://www.canva.com/design/DAHE3SZI-kY/ECi_Zyg0Rhhc4ok3vpQTYw/edit?ui=e30&referrer=https%3A%2F%2Fwww.canva.com%2Ftemplates)

- platformă de design grafic, utilizată pentru a crea grafică de socializare, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual.
- include șabloane pe care utilizatorii le pot folosi.



# PLATFORMA CLASSROOM



S.I.P.E.T.

CURSURI DE  
FORMARE

A.C.E.T



The screenshot shows a Google Classroom interface. The main content area features a banner for the course 'C1 S1 G1 Galați Program pentru personal modernă și reformată'. Below the banner, there is a 'Meet' button with a 'Participă' button underneath it. A post from 'Mihaela Dobrin\_FORMATOR\_EVALUATOR' is visible, dated 14 feb. The left sidebar contains navigation options like 'Acasă', 'Calendar', 'Cursuri la care ești înscris...', 'De terminat', and 'Cursuri arhivate'. The bottom of the page shows a Windows taskbar with the date 03.03.2026 and time 03:12.

The screenshot shows a Google Classroom interface for the course 'Abilitare curriculară pentru educație timpurie'. The main content area features a banner with the course title and 'S3\_Grupa 3 - An școlar 2025-2026'. Below the banner, there is an 'În curând' section with a message 'Uraaa, nicio temă de predat în curând!' and an 'Afîșează tot' button. A post from 'IORGA ALINA-DANIELA' is visible, dated 20 feb. The left sidebar contains navigation options like 'Acasă', 'Calendar', 'Cursuri la care ești înscris...', 'De terminat', and 'Cursuri arhivate'. The bottom of the page shows a Windows taskbar with the date 03.03.2026 and time 03:17.

**„PNRR: Fonduri pentru România modernă și reformată”**

**Furnizor formare: Asociația Centrul Step by Step pentru Educație și Dezvoltare Profesională**

**Denumire program: Servicii integrate și profesioniști în educația timpurie**

**Accreditat conform OMEC nr 3216/ 03.02.2025**

**Forma de organizare a programului: blended learning**

**Nr. ore program: 80 ore: 40 față-în-față, 40 online asincron**

**Cu finanțare**

**Furnizor formare acreditat: Casa Corpului Didactic Galați**

**Denumire program: Abilitare curriculara pentru educație timpurie**

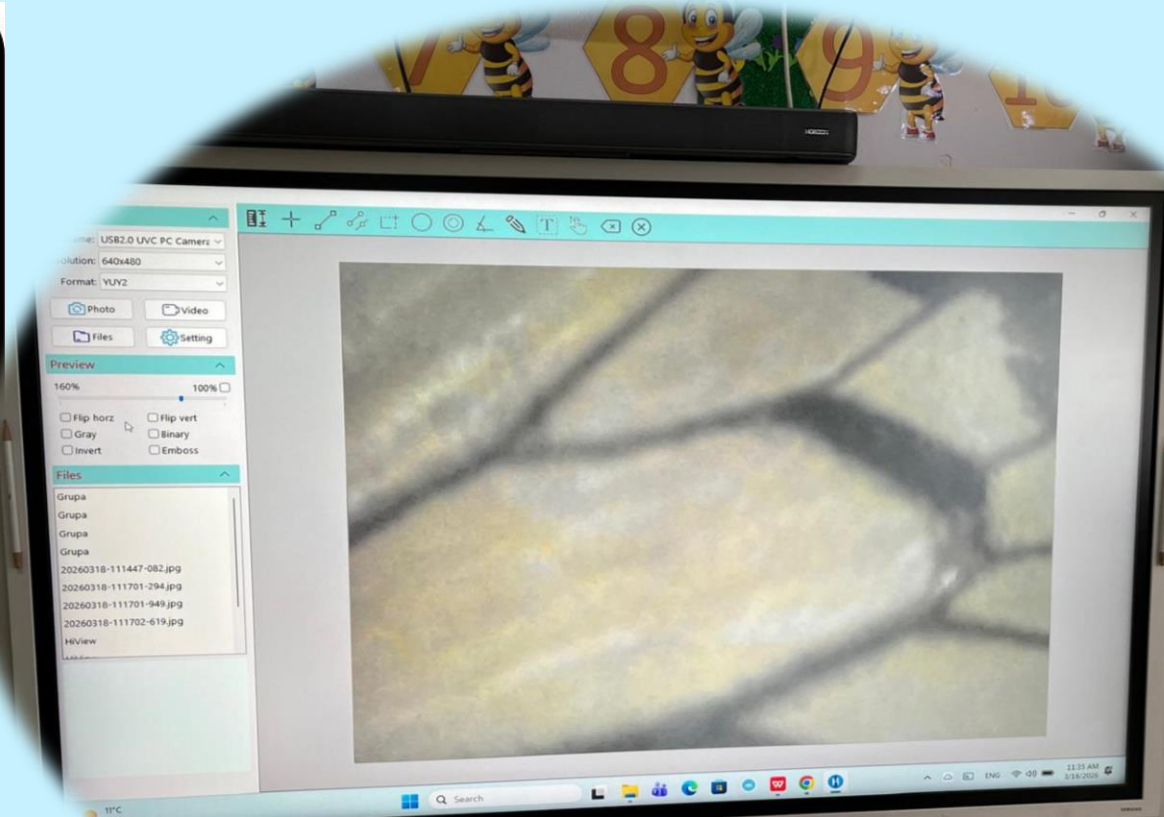
**Nr. credite profesionale transferabile: 27**

**Perioada formării: 21.01-06.03.2026 (față în față: 42 ore și online asincron: 38 ore)**

# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea tehnologiei  
în  
Jocuri și activități  
libere alese  
Științe



- **Tema activității:** „Fluturașul colorat, în poiană invitat” (Insecte)
- **Mijloc de realizare:** observare
- **Instrumente/Platforma utilizată:** laptop, microscop digital, tabla interactivă.

**Momentul lecției în care s-a utilizat:** Realizarea sarcinilor de lucru la centrul Științe (explorarea materialului biologic).

**Sarcina didactică:** Investigarea detaliilor anatomice ale unui fluture (aripi, antene, trompă, piciorușe) prin proiecția mărită pe tabla interactivă și descrierea texturilor observate.

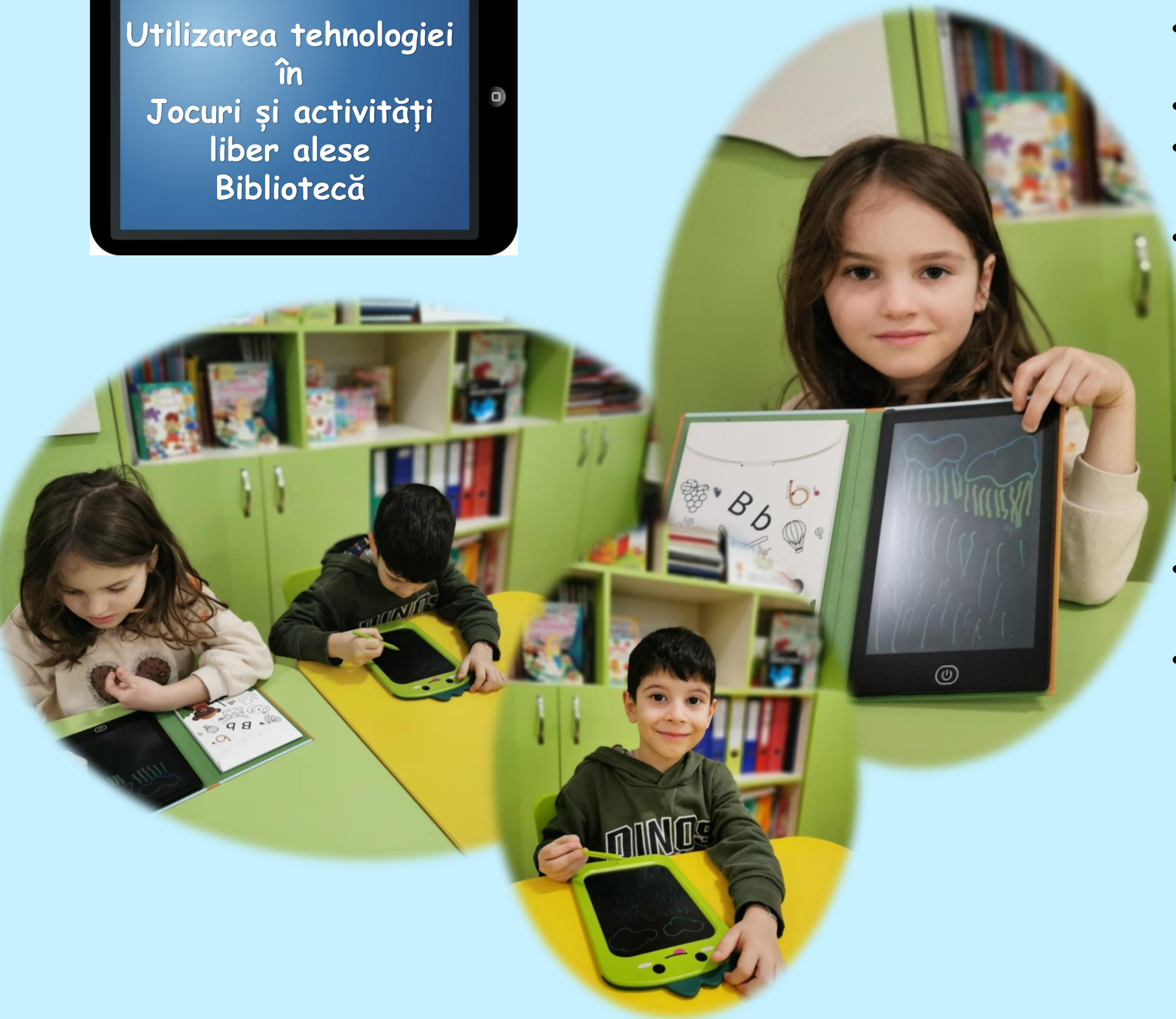
- **Obiective urmărite:**
- O1: Să observe diversitatea culorilor și a modelelor geometrice de pe aripile fluturelui, sesizând simetria acestora pe ecranul mare;
- O2: Să identifice alcătuirea corpului unui fluture folosind mărirea digitală pentru detalii invizibile cu ochiul liber (solzii aripilor, fațetele ochilor);
- O3: Să manipuleze cu grijă instrumentul tehnologic (microscopul) sub îndrumare, pentru a focaliza pe diferite zone ale insectei.
- **Detalii instrument tehnologic utilizat:** Microscop digital cu lumină LED integrată, care a permis o claritate sporită a culorilor. Proiecția pe **tabla interactivă** a facilitat „călătoria” copiilor printre culorile aripilor, aceștia putând trasa cu degetul pe tablă conturul formelor observate în detaliu



# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea tehnologiei  
în  
Jocuri și activități  
liber alese  
Bibliotecă

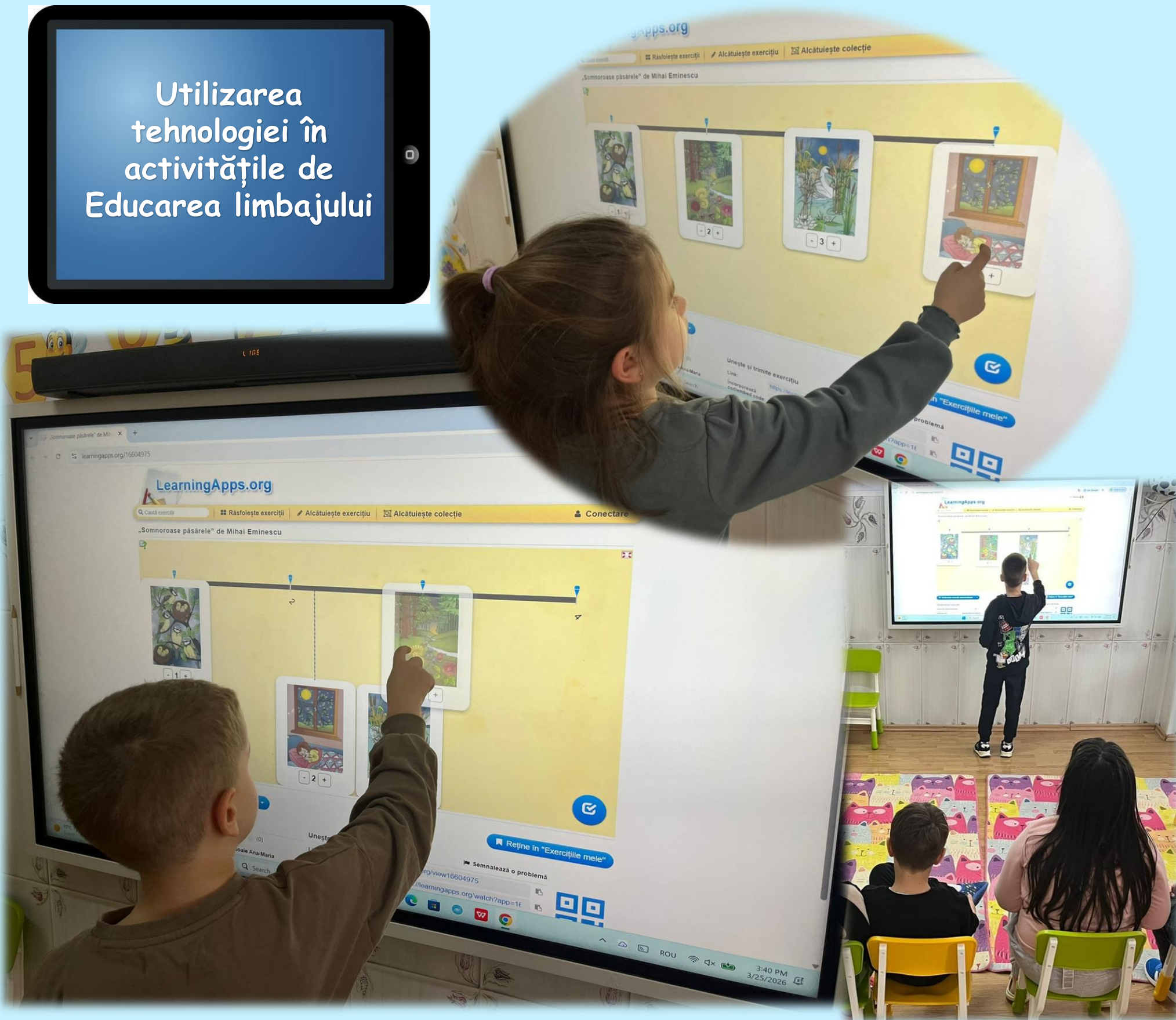


- **Tema activității:** „Picături de ploaie”
- **Mijloc de realizare:** Exercițiu-joc de trasare a semnelor grafice (linii verticale/oblice).
- **Instrumente/Platforma utilizată:** Tablete luminoase LED ,cu stylus.
- **Momentul lecției în care s-a utilizat:** Realizarea sarcinilor de lucru la centrul Bibliotecă
- **Sarcina didactică:** Trasarea pe ecranul tabletei a liniilor scurte și lungi, reprezentând „stropii de ploaie”, respectând direcția de sus în jos.
- **Obiective urmărite:**
  - O1: Să exerseze priza corectă pe stylus-ul tabletei, dezvoltând motricitatea fină a degetelor;
  - O2: Să varieze dimensiunea și densitatea „stropilor” pe suprafața tabletei, imitând ploaia de toamnă;
  - O3: Să utilizeze funcția de ștergere rapidă a tabletei pentru a relua exercițiul, manifestând perseverență în realizarea sarcinii
- **Detalii instrument tehnologic utilizat:** Tabletele LED pentru copii (cunoscute și sub numele de tablete de scris sau tablete grafice de tip „scrie și șterge”) sunt dispozitive digitale simple, ușoare și foarte rezistente, concepute pentru desen și exersarea scrierii fără a consuma hârtie. Utilizează o tehnologie cu cristale lichide care afișează linii colorate sau monocrome atunci când se apasă pe suprafață cu un stylus (creion de plastic) sau chiar cu unghia. Spre deosebire de tabletele obișnuite (iPad/Android), acestea nu emit lumină, deci nu obosec ochii copiilor și nu afectează somnul.

# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea  
tehnologiei în  
activitățile de  
Educarea limbajului



- **Tema activității:** „Somnoroase păsărele”
- **Mijloc de realizare:** memorizare
- **Platforma utilizată:** Learningapps
- **Momentul lecției în care s-a utilizat:** fixarea conținutului
- **Sarcina didactică:** ordonarea cronologică a imaginilor reprezentative pentru strofele poeziei, prin glisarea acestora pe tabla interactivă, în conformitate cu succesiunea versurilor
- **Obiective operaționale:**
  - O1: Să identifice secvențele logice ale textului liric cu ajutorul suportului vizual digital;
  - O2: Să coreleze fragmentele auditive (versurile recitate) cu imaginile corespunzătoare afișate pe tabla interactivă;
  - O3: Să utilizeze funcția „drag and drop” (glisare) pe ecranul tactil pentru a finaliza sarcina ludică propusă pe platforma LearningApps
- **Detalii platformă:** Learningapps - este o platformă care oferă modele de aplicații, precum și posibilitatea creării de conținut (mici jocuțe care pot fi folosite în consolidarea cunoștințelor prin exerciții la orice disciplină). Există aplicații interesante cum ar fi: rebus, unește perechile, puzzle etc. Este foarte atractivă pentru copii întrucât aceștia pot executa sarcinile atât singuri, cât și în competitive cu alți colegi. Pentru a putea folosi această platformă pe care o găsim la adresa [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) va trebui să facem conf. Este o platformă gratuită. Avantajul este că se pot partaja (link sau cod de încorporare) sau pot fi folosite drept material de învățare pe platforma Learningapps.

# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea tehnologiei  
în  
activitățile de  
Cunoașterea mediului



- **Tema activității:** „Flori de primăvară ”
- **Mijloc de realizare:** observare
- **Instrumente / Platforma utilizată:** laptop, microscop digital, tabla interactivă.
- **Momentul lecției în care s-a utilizat:** Dirijarea învățării (Explorarea propriu-zisă a materialului).
- **Sarcina didactică:** Identificarea și denumirea părților componente ale unei flori prin vizualizarea acestora la o scară mărită.
- **Obiective urmărite:**
  - O1: Să identifice elemente structurale fine (polen, perisori, nervuri) care nu sunt vizibile cu ochiul liber;
  - O2: Să coreleze imaginea reală a florii cu proiecția mărită de pe tabla interactivă
  - O3: Să descrie trăsăturile observate (culori, forme, texturi) folosind un limbaj descriptiv adecvat
- **Detalii:** Microscopul digital portabil cu mărire de 1600x este un instrument educațional excelent pentru învățământul preșcolar, transformând explorarea naturii într-o experiență vizuală captivantă pe ecran. Imaginile sunt proiectate direct pe un laptop, tabletă sau monitor, permițând întregii grupe de copii să observe același detaliu simultan. Se conectează prin USB la un dispozitiv (PC, laptop sau Android cu adaptor). Are butoane dedicate pentru a face poze sau filmări, facilitând documentarea activităților de către cadrul didactic.

# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea  
tehnologiei în  
Activitățile de  
Educație muzicală



- **Tema activității:** Formarea deprinderii de interpretare vocală (cântare corectă, omogenă și expresivă)
- **Mijloc de realizare:** cântec „Instrumentele muzicale”
- **Platforma utilizată:** TinyTap

(<https://www.tinytap.com/activities/gyu/play/music>)

**Momentul lecției în care s-a utilizat:** Captarea atenției

**Sarcina didactică:** identificarea vizuală a instrumentelor muzicale proiectate pe tabla interactivă și activarea auditivă a acestora prin atingerea ecranului

**Obiective urmărite:**

- O1: Executarea corectă a comenzii tactile pe suprafața tablei interactive (atingere/apăsare), în vederea activării secvențelor sonore corespunzătoare fiecărui instrument muzical prezentat în jocul digital;
- O2: Recunoașterea auditivă a sunetelor produse de instrumentele muzicale (vioară, pian, toamnă).
- **Detalii platformă:** TinyTap este o platformă educațională de top, specializată în jocuri interactive și lecții digitale pentru copii, în special pentru cei de vârstă preșcolară și școlară mică (2-8 ani). Utilizatorii pot accesa mii de jocuri sortate pe categorii, vârste sau subiecte, sau pot crea propriile jocuri folosind fotografii, înregistrări vocale și elemente interactive (puzzle-uri, întrebări) direct din aplicație sau de pe site-ul TinyTap. Este necesară crearea unui cont pentru a beneficia de majoritatea funcționalităților.



# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea  
tehnologiei în  
activitățile de  
Educarea  
limbajului

 FlippingBook



- **Tema activității:** „Monstrul culorilor”
- **Mijloc de realizare:** lectura educatoarei
- **Platforma utilizată:** FlippingBook  
<https://online.flippingbook.com/view/1032253223/>
- **Momentul lecției în care s-a utilizat:** Dirijarea învățării (expunerea poveștii)
- **Scop:** Dezvoltarea capacității de receptare a mesajului oral și de exprimare verbală a copiilor, prin audierea și înțelegerea poveștii „Monstrul culorilor”, precum și familiarizarea cu identificarea și exprimarea emoțiilor de bază.
- **Obiective urmărite:**
  - O1 - să precizeze titlul și autorul poveștii audiate;
  - O2 - să povestească fragmente din poveste în cuvinte proprii, folosindu-se de machetă , cu ajutorul întrebărilor adresate de educatoare/copii;
  - O3 - să formuleze enunțuri folosind cuvintele și expresiile noi învățate;
  - O4 - să se exprime în propoziții clare, dezvoltate și corecte din punct de vedere gramatical.
  - O5 - să desprindă mesajul educativ al poveștii
- **Detalii platformă:** Platforma FlippingBook este un instrument online care permite transformarea materialelor (PDF, prezentări) în cărți digitale interactive, cu efect de răsfoire a paginilor, asemănător unei cărți reale.

# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea  
tehnologiei în  
activitățile de  
Activitate  
matematică

 Wordwall

**Tema activității:** „Animale care hibernează”

**Mijloc de realizare:** joc didactic

**Platforma/ aplicația/fucția tablei utilizată:**  
wordwall

<https://wordwall.net/ro/resource/81435241/matematic%C4%83/animale-care-hiberneaza-raportare-cantitate-la>

**Momentul lecției în care s-a utilizat tehnologia:** Dirijarea învățării - a doua variantă a jocului didactic (**Roata animalelor care hibernează**)

**Sarcina didactică:** Copiii vor apăsa pe butonul ”Învârte”, vor recunoaște și numi cifra din imagine, apoi vor așeza, în cadranul dorit, tot atatea elemente impuse de roată cât indica cifra.

**Obiective operaționale:**

- O1 – Să recunoască cifra din imagine;
- O2 – Să raporteze cantitatea la număr.



# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea  
tehnologiei în  
Întâlnirea de  
dimineață

 Wordwall



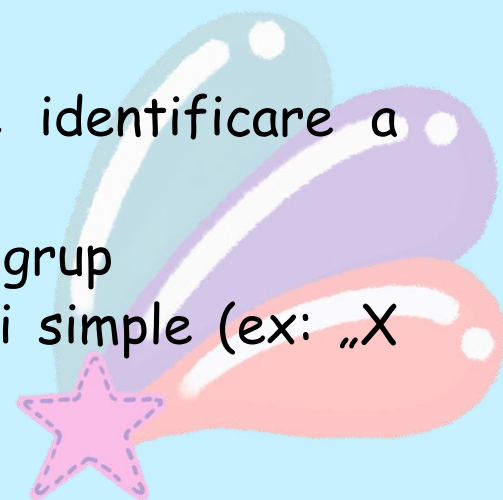
2:37

PREZENȚI

ABSENȚI

Trimite răspunsurile

- **Tema activității:** "Cine a venit la grădiniță?"
- **Mijloc de realizare:** joc interactiv
- **Platforma utilizată:** Wordwall  
<https://wordwall.net/ro/resource/99314690/cine-a-venit-la-gr%C4%83dini%C8%9B%C4%83>
- **Scop:** Formarea deprinderii de recunoaștere a colegilor și dezvoltarea capacității de participare la rutina zilnică a întâlnirii de dimineață, prin utilizarea unui joc interactiv.
- **Momentul lecției în care s-a utilizat:** Întalnirea de dimineață - Prezența
- **Obiective urmărite:**
  - O1 - Să recunoască și să indice corect colegii prezenți/absenți
  - O2 - Să răspundă la apel prin exprimarea verbală a prezenței („prezent/ă”)
  - O3 - Să participe activ la jocul de identificare a copiilor
  - O4 - Să respecte regulile activității de grup
  - O5 - Să se exprime verbal în enunțuri simple (ex: „X este prezent”)



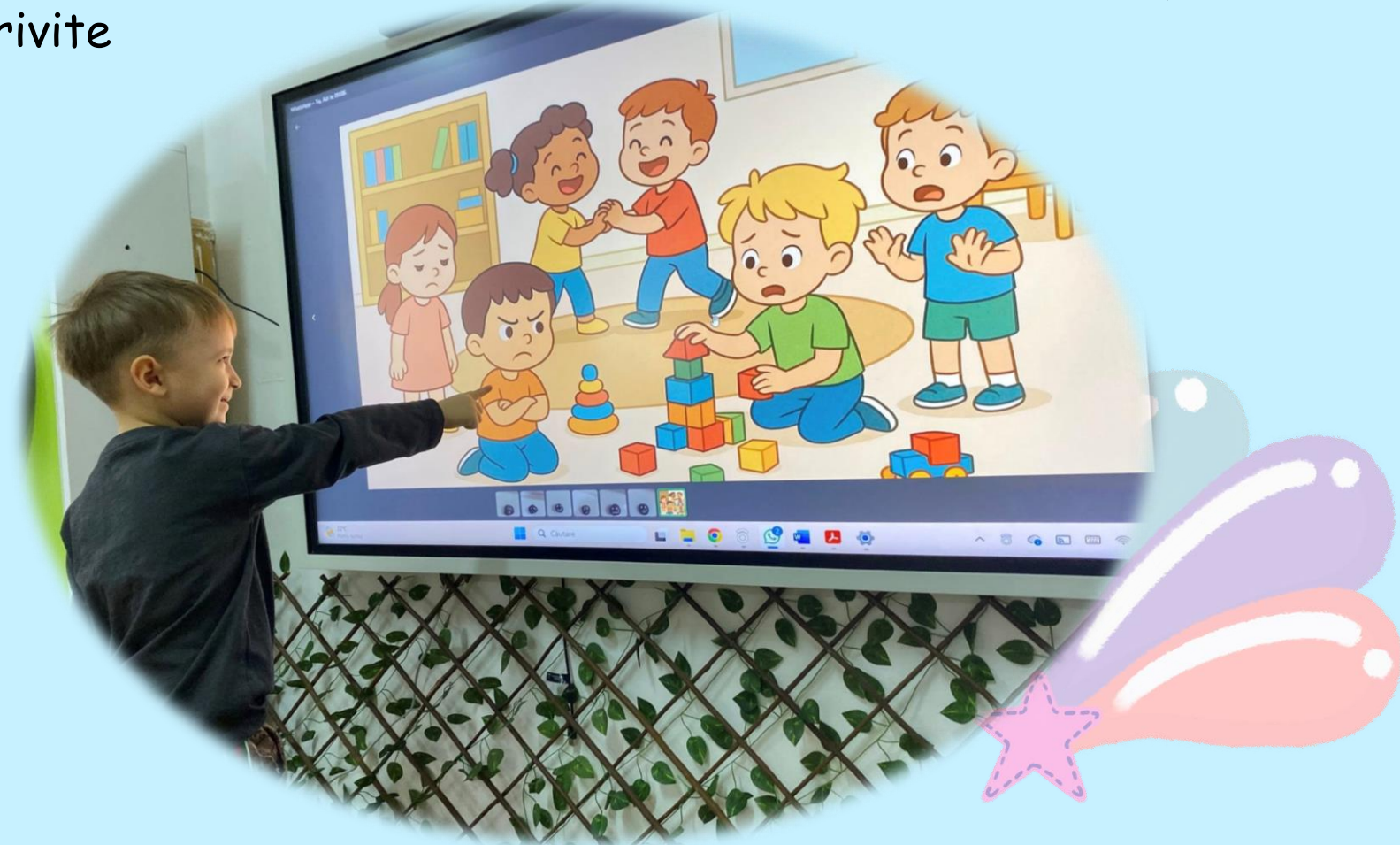
# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea  
tehnologiei în  
activitățile de  
Educație pentru  
societate



- **Tema activității:** "Cum ne comportăm la grădiniță?"
- **Mijloc de realizare:** lectură după imagini
- **Platforma utilizată:** Conectare laptop cu tabla interactivă - proiectare imagine realizată cu AI
- **Scop:**
- **Momentul lecției în care s-a utilizat:** Dirijarea învățării
- **Obiective urmărite:**
  - O1 - Să recunoască diferite comportamente ale copiilor în grădiniță prezentate în imagini
  - O2 - Să descrie ce fac copiii din imagine, folosind cuvinte simple (ex: „copilul ajută”, „copilul așteaptă la rând”).
  - O3 - Să exprime păreri despre comportamentele bune și cele nepotrivite



# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea  
tehnologiei în  
activitățile de  
Cunoaștere a  
mediului



- **Tema activității:** "La revedere Iarna! Bun venit primăvară!"
- **Mijloc de realizare:** Joc didactic
- **Platforma utilizată:** WandEducation

<https://application.wand.education/view/c4b5aca52e8d9666>

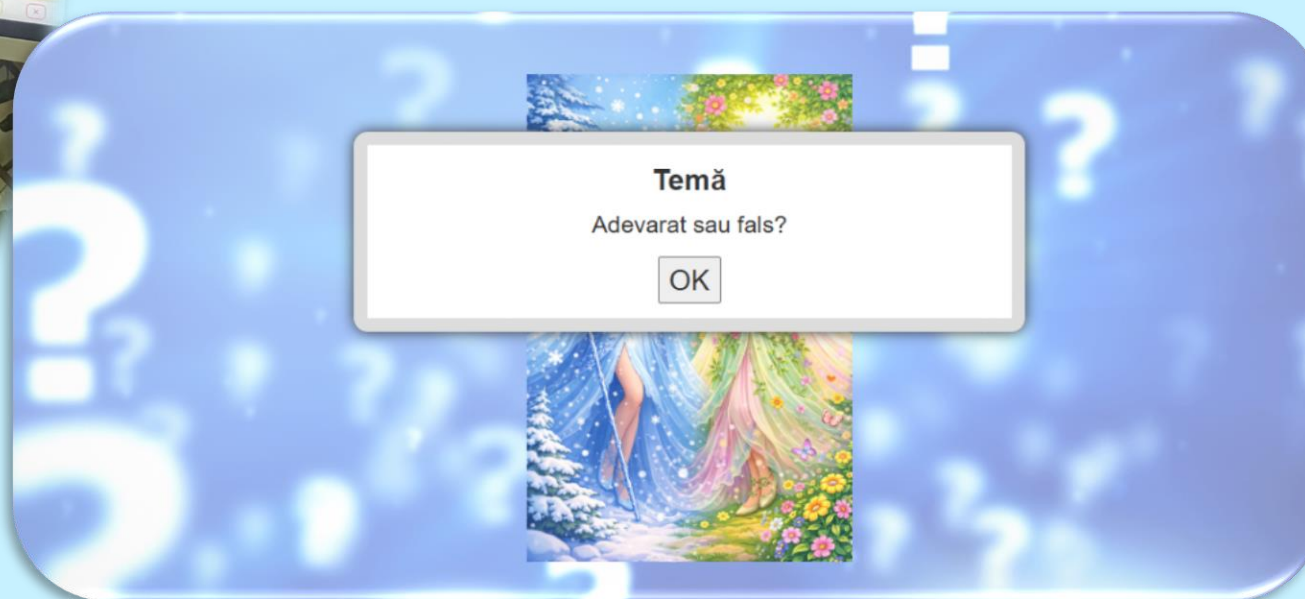
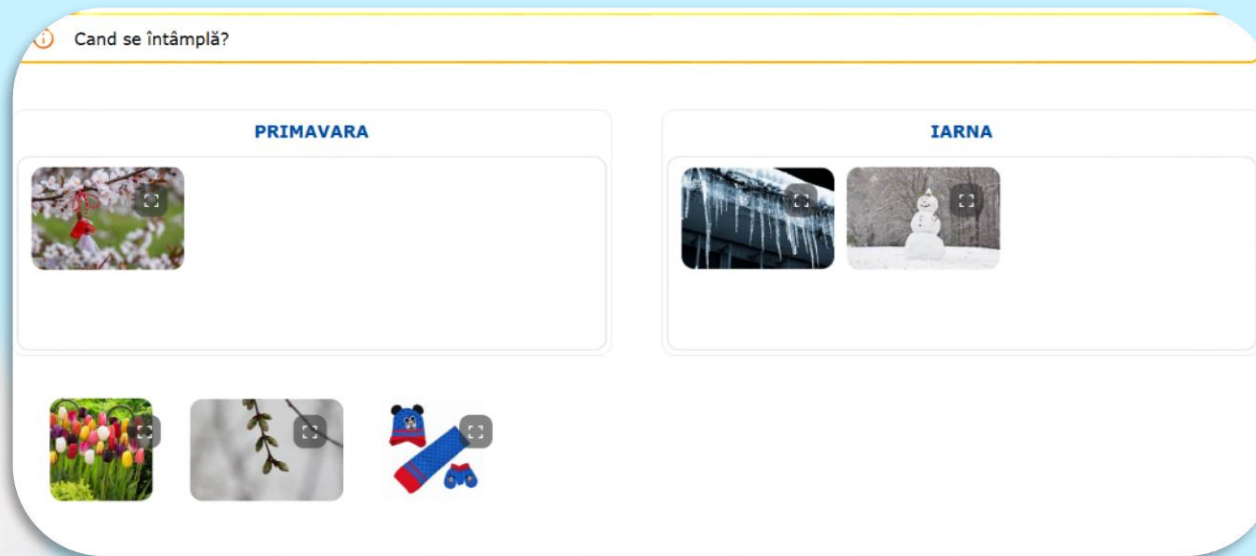
- **Scop:** Dezvoltarea capacității copiilor preșcolari de a recunoaște, diferenția și descrie anotimpurile iarna și primăvara, prin activități interactive digitale, stimulând gândirea logică, spiritul de observație și exprimarea verbală.

- **Momentul lecției în care s-a utilizat:** Obținerea performanței

- **Obiective urmărite:**

1. Observarea și identificarea unor caracteristici ale anotimpurilor;
2. Compararea și diferențierea unor fenomene/elemente specifice mediului;
3. Clasificarea obiectelor și imaginilor după criterii date (anotimp).

**Detalii platformă:** Platforma permite crearea de lecții interactive. Profesorii pot crea lecții dinamice folosind: imagini, videoclipuri, exerciții. Se pot importa și materiale existente (ex: prezentări PowerPoint)



# Exemple de bune practici în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar



Utilizarea  
tehnologiei în  
activitățile de  
Cunoaștere a  
mediului

 invideo

- **Tema activității:** "Am grijă de dinții mei!"
- **Mijloc de realizare:** Joc didactic
- **Platforma utilizată:** invideo  
<https://ai.invideo.io/watch/Wn1TfvkSIgJ>
- **Scop:** Formarea unor deprinderi corecte de igienă orală și conștientizarea importanței îngrijirii dinților.
- **Momentul lecției în care s-a utilizat:** Asigurarea retenției și a transferului - Vizionarea și analiza unui material video educațional despre părțile corpului uman
- **Obiective urmărite:**
  - O1 - Să recunoască alimentele sănătoase pentru dinți
  - O2- Să identifice obiceiuri corecte și greșite de igienă orală
  - O3 - Să participe activ la joc respectând regulile
- **Detalii platformă:** InVideo este o platformă care îți permite să transformi idei, texte sau scripturi în videoclipuri complete (cu imagini, muzică și voice-over) în doar câteva minute.







# Concluzii și recomandări metodice

## ARGUMENTELE ÎN FAVOAREA INTEGRĂRII TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE



- poate contribui la dezvoltarea abilităților cognitive, a limbajului, a abilităților sociale și emoționale ale copiilor
- stimularea creativității și imaginației
- instrument valoros în promovarea independenței și autonomiei copiilor
- integrarea tehnologiei în activități interactive
- să se ofere ghidare și supervizare adecvată din partea adulților
- să se investească în formarea continuă a educatorilor.

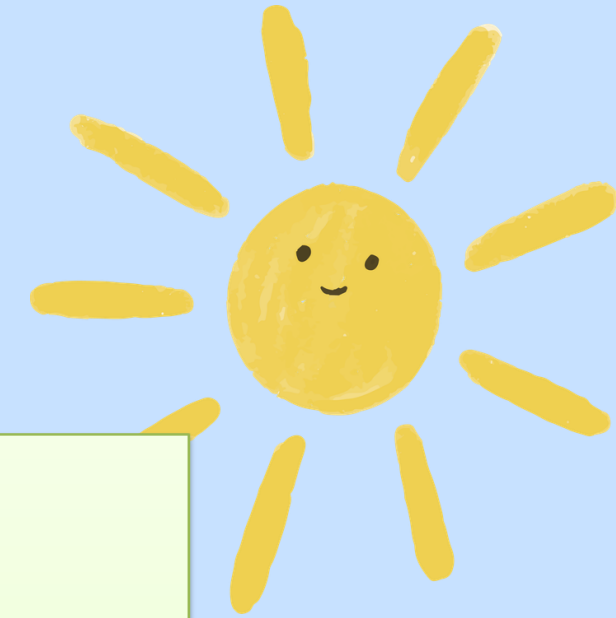
## ARGUMENTELE ÎMPOTRIVA INTEGRĂRII TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE



- preocupările legate de expunerea excesivă la ecrane
- dependența de tehnologie
- potențialul impact negativ asupra dezvoltării cognitive și a abilităților sociale ale copiilor.
- evaluarea și selectarea conținutului digital de calitate reprezintă provocări



# RECOMANDĂRI-CHEIE



➤ ASIGURAREA UNEI UTILIZĂRI ECHILIBRATE ȘI RESPONSABILĂ A TEHNOLOGIEI

➤ LIMITAREA TIMPULUI PETRECUT ÎN FAȚA ECRANELOR

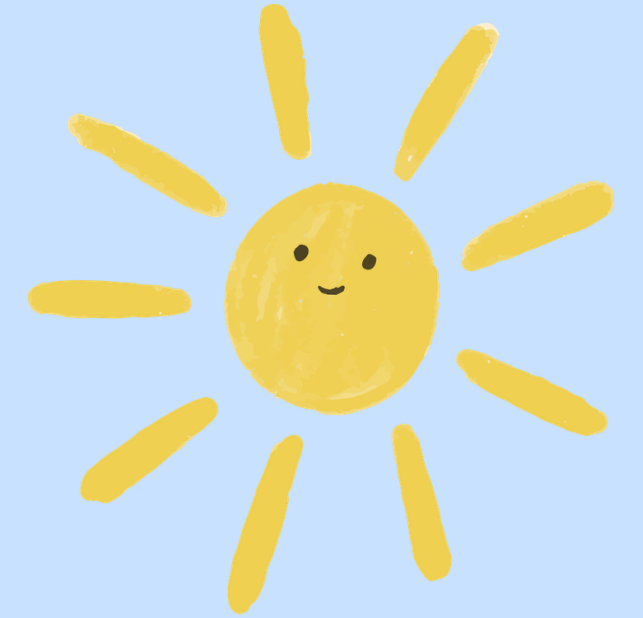
➤ MONITORIZAREA CONȚINUTULUI DIGITAL CONSUMAT

➤ FORMAREA CONTINUĂ A EDUCATORILOR ÎN DOMENIUL TEHNOLOGIEI EDUCAȚIONALE

➤ MENȚINEREA UNUI ECHILIBRU ÎNTRE UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ȘI DEZVOLTAREA HOLISTICĂ A COPIILOR



Describe ziua de astăzi printr-un cuvânt!



Listă cuvinte:

- ....

# APLICAȚIE PRACTICĂ

"Integrarea tehnologiei în activitățile educaționale"



## Sarcina 1

### Grupa 1

Oferiți un exemplu de integrare a tehnologiei în cadrul ALA II

### Grupa 2

Oferiți un exemplu de integrare a tehnologiei în cadrul ALA1

### Grupa 3

Oferiți un exemplu de integrare a tehnologiei în cadrul Tranzițiilor

### Grupa 4

Oferiți un exemplu de integrare a tehnologiei în cadrul activităților ADE

## Sarcina 2

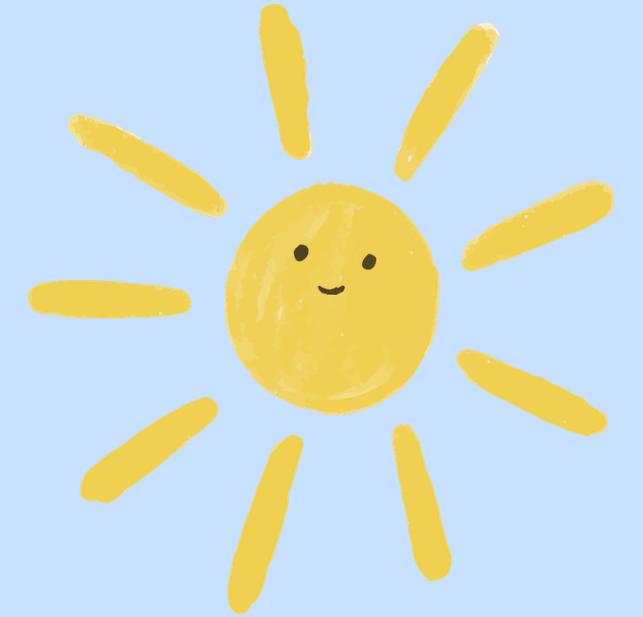
1. „Construiți o grădină simbolică a integrării tehnologiei în educația preșcolară în care să reprezentați vizual fiecare categorie:  
① Oportunități - ce avantaje aduce tehnologia copiilor?  
② Limite - ce trebuie controlat sau evitat?  
③ Provocări pentru cadrele didactice - ce dificultăți apar în integrarea echipamentelor tehnice?  
④ Modalități eficiente de integrare - cum poate fi folosită tehnologia cu succes?  
⑤ Condiții pentru menținerea echilibrului - ce trebuie să facem ca activitățile să fie benefice și echilibrate?

Alegerea modului de reprezentare (flori, nori, soare, insecte, frunze etc.) este complet liberă, astfel încât fiecare echipă să-și exprime creativ viziunea.”

Timp de lucru: 20 minute  
Reguli: nu scrieți propoziții lungi, folosiți simboluri și cuvinte-cheie.



# BIBLIOGRAFIE



1. LEGEA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI PREUNIVERSITAR NR. 198/2023;
2. CURRICULUM PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE (OMEN NR. 4694/2019), BUCUREȘTI;
3. SCRISOARE METODICA PENTRU EDUCAȚIA TIMPURIE, ANUL ȘCOLAR 2025-2026;
4. CATALANO H., ALBULESCU I., (2024) EDUCAȚIE TIMPURIE DIGITAL - CADRE TEORETICE ȘI APLICATIVE, DIDACTICA PUBLISHING HOUSE;
5. MINISTERUL EDUCAȚIEI. GHID: REPERE METODOLOGICE PENTRU CONSOLIDAREA COMPETENȚELOR PREȘCOLARILOR
6. ISE. GHID PRACTIC DE RESURSE EDUCAȚIONALE ȘI DIGITALE PENTRU INSTRUIREA ONLINE (COORDONATORI G. GROSSECK ȘI D. CRĂCIUN).
7. HOLONE, H. (2019). EDUCAȚIA DIGITALĂ. CE, CUM ȘI DE CE. (REFERINȚĂ PENTRU CONTEXTUL PEDAGOGIEI MODERNE).
8. FOLOȘȚINĂ, R., & SIMION, E. (2020). ÎNVĂȚAREA DIGITALĂ LA COPIII CU NEVOI EDUCAȚIONALE DE SUPPORT. BUCUREȘTI: EDITURA UNIVERSITARĂ