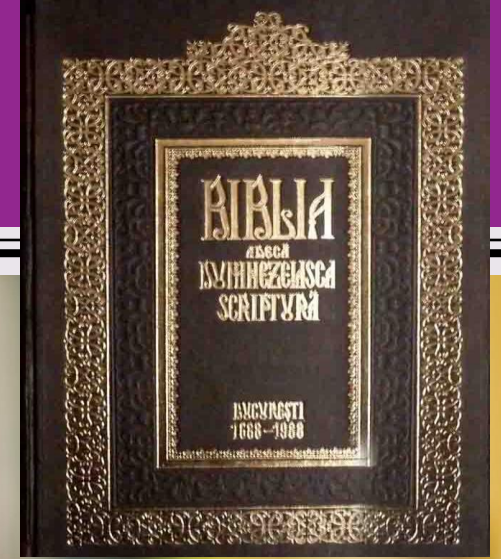


METODE DE EVALUARE ȘI ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE CONSONANTE CU NOUL CURRICULUM DE LA CLASA A V-A

- Prof. Simona-Maria MIHAI
- Prof. Elena MARICA



Programa școlară pentru disciplina *Religie-cultul ortodox* clasa a V-a este cuprinsă în Anexa 2 a OMEN nr. 3393/28.02.2017 și se aplică în sistemul de învățământ începând cu anul școlar 2017-2018.

Programa este elaborată potrivit modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe. Construcția programei este realizată astfel încât să contribuie la dezvoltarea profilului de formare al elevului din ciclul gimnazial, care descrie așteptările exprimate față de elev la sfârșitul învățământului gimnazial, prin raportare la cerințele exprimate în Legea educației naționale nr. 1/2011 cu completările și modificările ulterioare, precum și prin raportare la caracteristicile de dezvoltare ale elevilor.

Structura programei școlare de *Religie* include următoarele elemente:

- Competențe generale;
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare;
- Conținuturi;
- Sugestii metodologice.





Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte diverse.

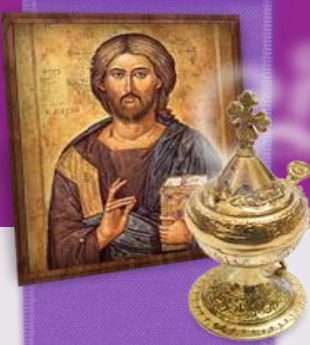
Competențele generale vizează achizițiile elevului dobândite la ora de *Religie* pe parcursul întregului învățământ gimnazial. Acestea contribuie în mod direct la realizarea profilului de formare al elevului din ciclul gimnazial, reflectă în mod adecvat specificul domeniului educației religioase și reprezintă o etapă formativă superioară în raport cu competențele dezvoltate pe parcursul învățământului primar.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale și se formează pe durata unui an școlar. Acestea sunt adaptate la nivelul de dezvoltare al elevilor, au rol în orientarea evaluării performanței acestora și oferă cadrul pentru proiectarea demersului didactic.



În programa școlară, pentru dezvoltarea competențelor specifice, sunt propuse exemple de **activități de învățare** variate, cu rol de orientare a strategiilor didactice ce urmează a fi dezvoltate de profesori. Acestea valorifică contexte de învățare formală, nonformală și informală, vizează activitatea elevilor și au rol de a stimula participarea activă a acestora la propria învățare.

Profesorul are libertatea să modifice, să completeze sau să înlocuiască activitățile de învățare.



Conținuturile învățării constituie decupaje didactice relevante, necesare elevilor pentru dobândirea competențelor specifice. La nivelul fiecărei clase, programele prezintă o ofertă curriculară care include aspecte de învățatură creștină, elemente de morală religioasă aplicată și aspecte de viață comunitară.

Sugestiile metodologice oferă clarificări pentru elementele de noutate ale programei și includ exemple de strategii didactice, repere pentru proiectarea demersului didactic, precum și elemente de evaluare continuă. De asemenea, sugestiile metodologice fac trimitere la o diversitate de contexte de învățare și la modalități de personalizare a demersului didactic.

CVINTETUL

Este o tehnică de reflecție ce constă în crearea a cinci versuri, respectând cinci reguli, în scopul de a sintetiza conținutul unei teme abordate.

– reprezintă instrumentul de sintetizare a informațiilor, de evaluare a înțelegerii și creativității elevilor. Se elaborează individual, în perechi sau în grup și respectă următoarele repere :

- ❑ Primul vers este format dintr-un singur cuvânt, ce denumește subiectul;
- ❑ Al doilea vers este format din două cuvinte care definesc caracteristicile subiectului (2 adjective);
- ❑ Al treilea vers este format din trei cuvinte, care exprimă acțiuni (verbe la gerunziu);
- ❑ Al patrulea vers este format din patru cuvinte și exprimă sentimente, păreri față de subiect;
- ❑ Al cincilea vers este format dintr-un cuvânt și arată însușirea esențială a subiectului.

Aplicație: *Lecția – Crearea lumii (Dumnezeu – Izvorul existenței și Părintele omenirii; crearea lumii nevăzute), Compendiu introductiv pentru gimnaziu, clasa a V-a, p. 211.*

CVINTETUL

Aplicație: Lecția – Crearea lumii (Dumnezeu – Izvorul existenței și Părintele omenirii; crearea lumii nevăzute), Compendiu introductiv pentru gimnaziu, clasa a V-a, p. 211.

Om
sincer, credincios
gândind, cinstind, privind
Se roagă la Dumnezeu.
Credință.

Înger
iubitor, slujitor
vorbind, cinstind, slujind.
Este trimisul lui Dumnezeu.
Mesager.

TEHNICA FOTOLIMBAJULUI

Profesorul le prezintă elevilor mai multe fotografii cu elemente din natură. Elevii exprimă propriile impresii, păreri și idei despre conținutul acestora.

– Copiii extrag mesajul transmis de fotografie și îl notează.

APLICAȚIE: Lecția - Crearea lumii văzute

Elevii primesc fotografii cu peisaje din natură și trebuie să prezinte ziua creației și responsabilitatea omului față de natura înconjurătoare.



- exersează
creativitatea și
sensibilitatea față de
realitățile vizuale, ce au
impact cognitiv și
estetic puternic asupra
copiilor

EXPLOZIA STELARĂ

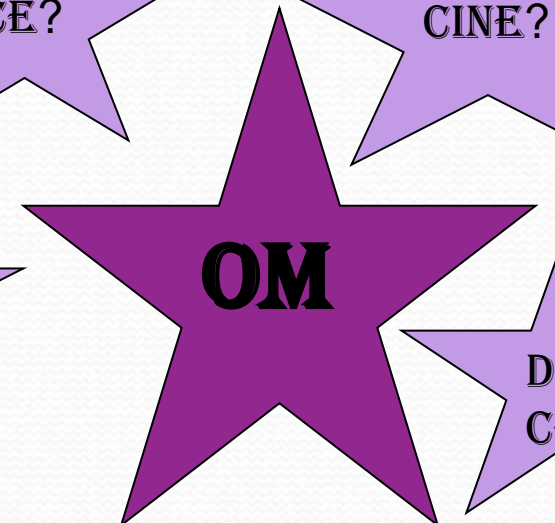
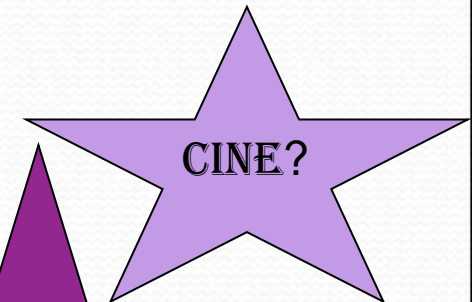
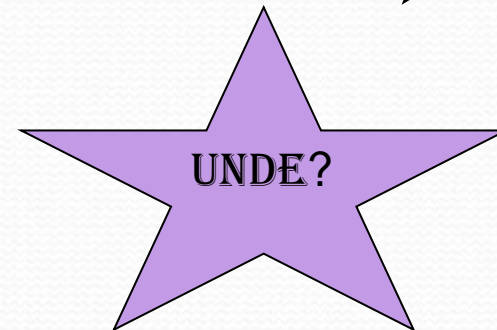
(STARBURSTING)

Caracteristici:

- ★ metodă similară brainstorming-ului;
- ★ începe din centrul conceptului și se *împrăștie* în afară, cu întrebări, asemeni exploziei stelare;
- ★ formularea a cât mai multe întrebări duce la cât mai multe conexiuni între concepte.

APLICAȚIE: Lecția – *Prima familie: Adam și Eva*

(responsabilitatea omului față de creație, cunoașterea lui Dumnezeu din diversitatea și unitatea creației)



METODA R.A.I.

RĂSPUNDE – ARUNCĂ - ÎNTREABĂ

Este o metodă INTERACTIVĂ de fixare și sistematizare a cunoștințelor dar și de evaluare a unei activități de învățare.

APLICAȚIE: Evaluarea cunoștințelor despre crearea lumii și crearea omului.

Se folosește o minge pe care un elev o aruncă spre un coleg, concomitent cu lansarea unei întrebări despre crearea lumii și a omului. Colegul care a primit mingea trebuie să răspundă corect. La rândul său, va arunca mingea altui elev adresându-i propria întrebare. Elevul care nu știe răspunsul iese din joc, la fel și cel care nu știe răspunsul la propria întrebare. Este eliminat cel care scapă mingea.

În câte zile
a creat
Dumnezeu
lumea?



Cum s-a
numit
primul
bărbat?



Ce a creat
Dumnezeu
în ziua a
patra?



Cum a fost
creat
omul?



Ce făcut
Dumnezeu
în ziua a
șaptea?

Care este
misiunea
omului?



ACROSTIHI

Acrostihul este un joc didactic în care, pornind de la un cuvânt, se formează cu literele inițiale ale acestuia, versuri sau propoziții.

Aplicație: Lecția - Prietenia lui Dumnezeu cu Noe și Avraam (crența în Dumnezeu cel adevărat), Compendiu introductiv pentru gimnaziu, clasa a V-a, p. 215.

PRIETEN (al lui Dumnezeu)

Primește cu bucurie învățătura Lui.

Respectă-L.

Include-L în activitățile tale.

Empatizează cu cei de lângă tine.

T.....

E.....

N.....



Te rog, Doamne să mă ierți!
Etern respectă-L pe Dumnezeu
Niciodată nu uita!

DIAGRAMMELE VENN

– scopul lor este să evidențieze asemănări și deosebiri în cazul a două concepte, personaje sau evenimente.

Elevii pot lucra individual, în perechi sau în grup.

APLICAȚIE:

NOE

- A trăit 950 de ani.
- A construit corabia după planul dezvăluit de Dumnezeu.
- A salvat familia sa și o mulțime de animale și păsări.
- A avut trei fii iar numele lor au fost purtate de trei popoare: Sem – semiții, Ham – hamiții și Iafet – iafetiții.
- Dumnezeu a încheiat cu Noe primul legământ din Sfânta Scriptură, că nu va mai fi un potop. Semnul acestui legământ este curcubeul.

AVRAAM

- A trăit 175 de ani.
- A împlinit porunca lui Dumnezeu de a locui în țara Canaanului.
- A arătat că îl iubește pe Dumnezeu mai mult decât pe fiul său.
- A avut un fiu numit Isaac, care înseamnă *surâs*.
- Dumnezeu a încheiat cu Avraam un legământ prin care i-a promis că va avea mulți urmași, care vor forma poporul ales din care se va naște Mântuitorul lumii.

Asemănări:

- ☉ Prietenii lui Dumnezeu
- ☉ Credincioși
- ☉ Buni
- ☉ Iubitori
- ☉ Instiți
- ☉ Au ascultat și împlinit poruncile lui Dumnezeu.



TURUL GALERIEI

Este o tehnică de învățare prin cooperare care stimulează gândirea, creativitatea și învățarea eficientă, asigurând o bună evaluare a cunoștințelor dobândite.

Elevii lucrează în echipe, iar produsul se prezintă în fața clasei. Se expun afișele pe pereți, acolo unde dorește fiecare echipă. Li se cere grupelor să facă un tur, cu oprire în fața fiecărui afiș și să noteze pe foaia albă anexată comentariile, sugestiile și întrebările lor. Fiecare echipă va răspunde la întrebări.

APLICAȚIE: Lecția – Crearea lumii (Crearea lumii văzute)

- Clasa este împărțită în cinci sau șase grupe.
- Fiecare grupă primește un bilețel cu un element din natură: apă, copaci, flori, pești, animale, păsări.
- Elevii vor realiza un afiș în care vor reda în scris și prin desen, relația omului cu elementul respectiv.
- Sunt prezentate afișele și începe *turul* acestora.



PĂLĂRIILE GÂNDITOARE

Metoda pălăriilor gânditoare este o tehnică interactivă de stimulare a creativității. Elevii sunt împărțiți în șase grupe, corespunzătoare a șase tipuri de gândire.

Pălăria albastră – este liderul, clarifică/alege soluția corectă (*moderatorul*)

Pălăria albă – informează (*povestitorul*)

Pălăria roșie – spune ce simte (*psihologul*)

Pălăria neagră – identifică greșelile, aspectele negative (*criticul*)

Pălăria verde – generează idei noi (*gânditorul*)

Pălăria galbenă – identifică aspectele pozitive și avantajele situației (*creatorul*)

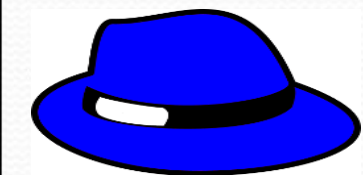
Aplicație: Iosif și frații săi – model de iertare.



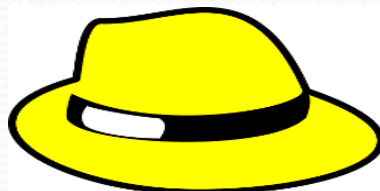
Povestiți pe scurt viața lui Iosif.



Cu ce au greșit frații lui Iosif?



Ce ați fi făcut în locul lui Iosif?



Încercați să prezentați avantajele vieții lui Iosif în Egipt.



Ce v-a plăcut cel mai mult din viața lui Iosif?



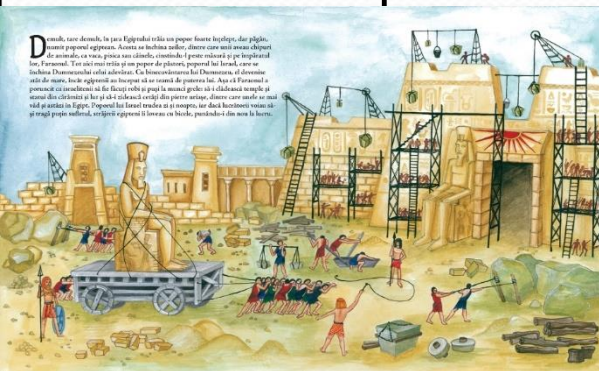
Imaginează-ți un alt final.

METODA SINELG

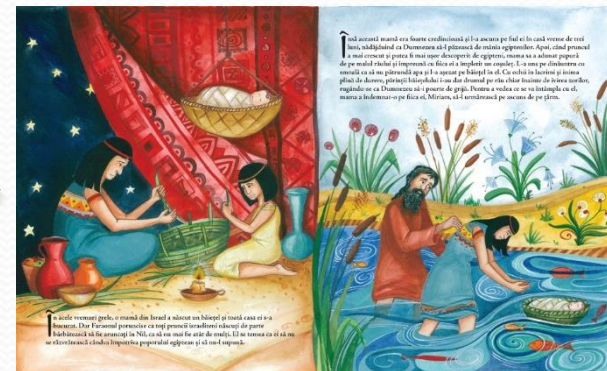
Urmărește învățarea eficientă și dezvoltarea capacității elevilor de identificare și înțelegere a conținutului lecției.

Profesorul prezintă textul care urmează a fi analizat. În timpul lecturării, elevii trebuie să facă pe marginea lui semne cu o anumită semnificație.

- ✓ Bifa se notează acolo unde conținutul de idei confirmă noțiunile deja cunoscute sau considerate cunoscute.
- Minus se notează acolo unde informația citită contrazice sau diferă de ceea ce știu elevii.
- + Plus se notează acolo unde informația este nouă pentru ei.
- ? Semnul întrebării se notează acolo unde ideile li se par confuze, neclare sau în cazul în care doresc să știe mai multe despre un anumit lucru. Urmează discuția finală de elucidare a aspectelor neclare.



**APLICAȚIE: Lecția –
MOISE, omul care a vorbit
cu Dumnezeu**



METODA CADRANELOR

Vizează rezumarea, sistematizarea și evaluarea unui conținut informațional. Elevii au posibilitatea de a exprima argumentat puncte de vedere personale asupra subiectului propus de profesor, pe baza a patru criterii stabilite anterior, corespunzătoare celor patru cadrane.

Aceste cadrane cuprind patru sarcini de învățare esențiale organizate logic, cronologic sau într-o înlănțuire cauză-efect.

Avantaje:

- ↳ stimulează atenția și gândirea;
- ↳ scoate în evidență modul propriu de înțelegere;
- ↳ conduce la sintetizare/esențializare.

Aplicație: De la regele David la Împăratul Hristos



I. Prezentați pe scurt copilăria lui David.

II. Descrieți lupta lui David cu uriașul Goliat.

III. Analizați activitatea regelui David și importanța Psalmilor.

IV. Formulați învățăturile morale care se desprind din viața regelui David.

