ŞCOALA GIMNAZIALĂ NR.11 BOTOŞANI
CALEA NAŢIONALĂ, NR. 75
Tel./ fax 0231.513637
E-mail: scoalano11@yahoo.com

Nr. 3960 din 30. 09.2026

Avizat,
Director,
Prof. FILIP Eugenia

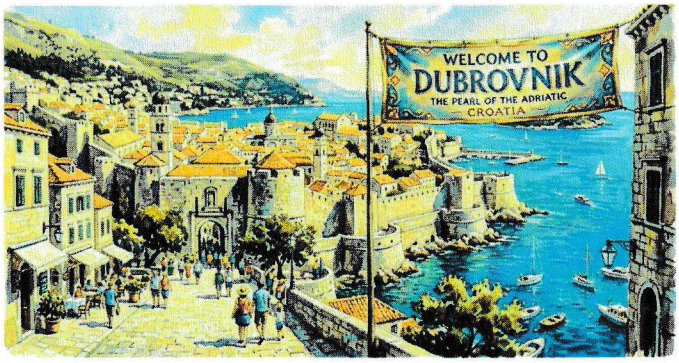
PROIECT EDUCAȚIONAL

„CĂLĂTORIE ÎN DUBROVNIK CU PESCĂRUȘUL BARNY”



Nivel II – Grupa mare **21-25 septembrie 2026**

Coordonatori proiect,
Prof. IURESCU Nicoleta Liliana
Prof. CHELARU Ana-Maria
Prof. AIONIȚOAEI Cristina-Maria



I. ARGUMENT

Educația timpurie reprezintă o etapă esențială în dezvoltarea personalității copilului, în formarea competențelor de comunicare, a autonomiei și a atitudinilor pozitive față de diversitatea culturală. În acest context, experiențele educaționale europene constituie o oportunitate de îmbogățire a practicilor didactice și de diversificare a modalităților de învățare, prin activități atractive, interactive și adaptate particularităților de vârstă ale preșcolarilor.

În contextul participării celor două cadre didactice la cursul de formare Erasmus+ desfășurat în Dubrovnik, Croația, proiectul educațional *„Călătorie în Dubrovnik cu Pescărușul Barny"* își propune să valorifice experiențele și achizițiile dobândite în cadrul mobilității europene, prin integrarea acestora în activitățile instructiv-educative desfășurate la nivelul grupei mari.

Proiectul urmărește familiarizarea preșcolarilor cu elemente specifice spațiului european, stimularea curiozității față de alte țări și culturi, precum și dezvoltarea interesului pentru comunicarea într-o limbă străină, prin intermediul jocului, al explorării și al experiențelor de învățare adaptate particularităților de vârstă.

Personajul central al proiectului este **Pescărușul Barny**, mascota grupei, care devine ghidul copiilor într-o călătorie imaginară spre Dubrovnik. Alegerea pescărușului ca mascotă este firească deoarece acesta este o pasăre specifică zonelor de coastă și poate fi întâlnit frecvent în Dubrovnik, deasupra mării, în apropierea portului și a zidurilor cetății. Pescărușul simbolizează libertatea, călătoria, apropierea de mare și explorarea unor locuri noi, fiind astfel un personaj familiar și potrivit pentru descoperirea orașului Dubrovnik. Acesta pornește într-o aventură pentru a descoperi marea, soarele, viețuitoarele marine, cetatea de piatră și frumusețea unui oraș european.



Prin intermediul fotografiilor realizate în Dubrovnik, al hărților, al materialelor ilustrative și al jocurilor didactice, copiii vor descoperi repere geografice și culturale, vor învăța

cuvinte şi expresii simple în limba engleză şi vor participa la activităţi matematice, artistico-plastice, muzicale şi motrice.

Abordarea interdisciplinară va permite integrarea conţinuturilor din mai multe domenii experienţiale, încurajând comunicarea, cooperarea, exprimarea creativă şi învăţarea prin descoperire.

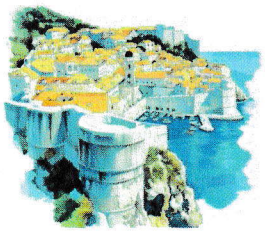
Proiectul contribuie la dezvoltarea competenţelor de comunicare, a autonomiei, a spiritului de explorare şi a atitudinilor pozitive faţă de diversitatea culturală, oferind copiilor oportunitatea de a intra în contact cu valorile educaţiei europene într-un cadru atractiv, accesibil şi stimulativ.

Prin desfăşurarea proiectului **„Călătorie în Dubrovnik cu Pescăruşul Barny"** se urmăreşte, de asemenea, promovarea valorilor europene, precum respectul faţă de diversitate, toleranţa, cooperarea, prietenia şi deschiderea către alte culturi.

II. SCOPUL PROIECTULUI

Dezvoltarea interesului preşcolarilor pentru explorarea spaţiului european, prin valorificarea experienţei Erasmus+ din Dubrovnik şi prin intermediul unor activităţi ludice, interdisciplinare şi interactive, care facilitează familiarizarea cu limba engleză, descoperirea unor elemente geografice şi culturale şi exprimarea creativă.

III. OBIECTIVE



Preşcolarii vor fi capabili:

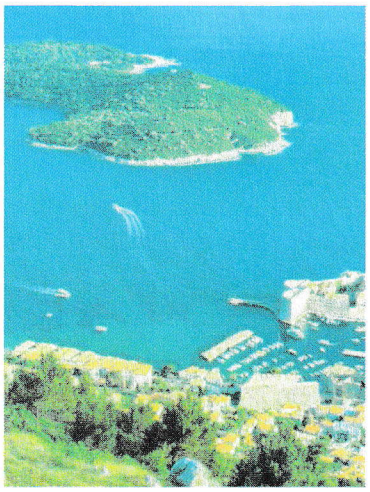
- să identifice, cu sprijinul materialelor vizuale, România şi Croaţia pe hartă sau pe globul pământesc;
- să recunoască Dubrovnikul în fotografii şi să identifice elemente reprezentative ale oraşului;
- să denumească în limba română elemente specifice mediului marin şi peisajului urban;
- să recunoască şi să pronunţe corect cuvinte simple în limba engleză: ***sea, sun, fish, bird, boat, plane, castle, blue, yellow, big, small, friend***;
- să asocieze cuvintele în limba engleză cu imaginile corespunzătoare;

- ❖ să numere corect elemente în limitele 1–10, utilizând, cu sprijin, denumirile numerelor în limba engleză;
- ❖ să execute mişcări simple la auzul comenzilor: ***jump, stop, swim, walk, clap your hands***;
- ❖ să realizeze lucrări plastice şi practice inspirate de călătoria Pescăruşului Barny;
- ❖ să participe activ la jocurile didactice şi la activităţile de grup;
- ❖ să manifeste interes, curiozitate şi atitudini pozitive faţă de alte ţări şi culturi;
- ❖ să contribuie la realizarea unui jurnal colectiv al călătoriei mascotei.

IV. GRUPUL-ŢINTĂ

Grupul direct vizat: preşcolarii grupei mari.

Grupul indirect vizat: cadrele didactice, părinţii şi comunitatea educaţională.



V. RESURSELE PROIECTULUI

1. Resurse umane

- cele două cadre didactice participante la mobilitatea Erasmus+;
- preşcolarii grupei mari;
- părinţii implicaţi în colectarea fotografiilor şi a materialelor ilustrative

2. Resurse materiale

- mascota grupei – Pescăruşul Barny;
- glob pământesc şi harta Europei;
- fotografii din Dubrovnik: cetatea, zidurile istorice, marea, portul şi vapoarele;
- imagini reprezentative pentru România şi Croaţia;
- carduri ilustrate cu vocabular în limba engleză;
- jucării şi figurine reprezentând vieţuitoare marine;
- scoici, nisip, pietricele şi recipiente pentru activităţi senzoriale;
- hârtie, carton, acuarele, tempera, pensule, bureţi, plastilină, lipici şi materiale reciclabile;
- cuburi şi piese de construcţie;
- videoproiector, calculator şi boxă audio;
- fişe de lucru, planşe şi instrumente de evaluare.



3. Resurse metodologice

- conversația, observația, explicația, demonstrația, povestirea, jocul didactic, jocul de rol, exercițiul, învățarea prin descoperire, învățarea experiențială, turul galeriei.

VI. DIRECȚIILE DE DEZVOLTARE ALE PROIECTULUI

1 – **Călătoria Pescărușului Barny**

Descoperirea mijloacelor de transport și a traseului imaginar din România spre Croația.

Vocabular: ***plane, car, boat, travel, go.***

2 – **Marea și soarele din Dubrovnik**

Observarea peisajului marin, identificarea culorilor și explorarea materialelor naturale.

Vocabular: ***sea, sun, water, blue, yellow.***

3 – **Prietenii din lumea marină**

Recunoașterea unor viețuitoare marine, numărarea acestora și exprimarea artistică.

Vocabular: ***fish, bird, one, two, three, four, five.***

4 – **Cetatea de piatră din Dubrovnik**

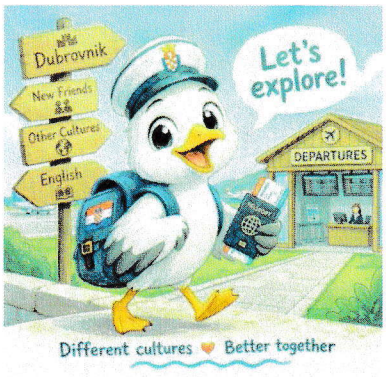
Descoperirea cetății, a zidurilor și a construcțiilor istorice, prin observare și joc de rol.

Vocabular: ***castle, wall, stone, big, small.***

5 – **Prietenia unește copiii Europei**

Recapitularea experiențelor și a cuvintelor învățate, exprimarea emoțiilor și realizarea jurnalului de călătorie.

Vocabular: ***friend, hello, please, thank you, goodbye.***



VII.PLANIFICAREA ACTIVITĂȚILOR

ZIUA I – „Pescărușul Barny pornește în călătorie!"

Tema zilei: Descoperim România, Croația și orașul Dubrovnik.

Obiective: să identifice repere geografice simple, să se familiarizeze cu denumirile mijloacelor de transport în limba engleză, să coopereze în cadrul activităților de grup.

1. **ADP** – Activități de dezvoltare personală

Întâlnirea de dimineață: ***"Welcome, Pescărușule Barny!"***

Pescărușul Barny sosește în sala de grupă cu un rucsac, un bilet de călătorie și câteva fotografii. Educatoarea le povestește copiilor că mascota a primit o invitație de a descoperi un oraș european numit Dubrovnik, din Croația. Copiii sunt încurajați să formuleze întrebări despre călătorie, să exprime ceea ce știu despre mare și să anticipeze ce ar putea descoperi personajul.

Se introduc formulele de salut:





Hello! - Bună!

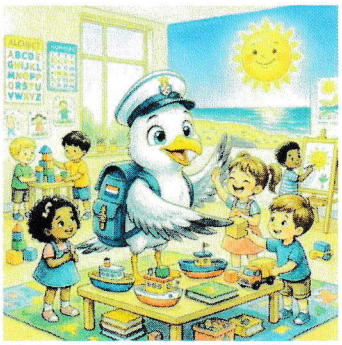
Good morning! - Bună dimineața!

Goodbye! - La revedere!

2. **ADE** – Domeniul Științe (Cunoașterea mediului) - *„Unde călătorește Pescărușul Barny?"*

Educatoarea prezintă globul pământesc și harta Europei. Cu ajutorul reperelor vizuale, copiii localizează România și Croația și observă poziția acestora pe hartă. Sunt prezentate fotografii din Dubrovnik, urmărindu-se identificarea mării, a portului, a clădirilor și a zidurilor cetății. Se discută despre mijloacele de transport care pot fi utilizate într-o călătorie: avionul, mașina și vaporul.

Vocabular în limba engleză: ***plane, car, boat.***

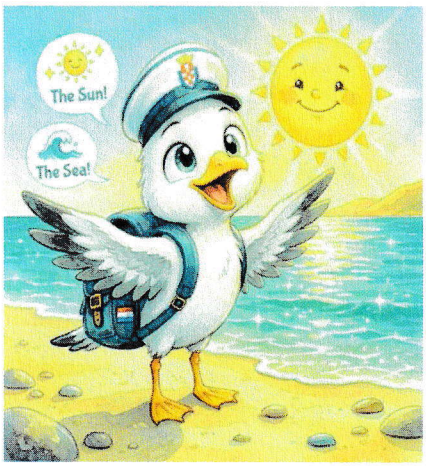


3. **ALA** – Activități liber alese

- **Construcții**: *„Construim aeroportul și mijloacele de transport"* - copiii construiesc din cuburi și piese diverse un aeroport, un garaj sau un port.
- **Bibliotecă**: *„Descoperim Dubrovnikul"* - răsfoirea unor imagini și albume ilustrate cu peisaje din Croația.
- **Joc de rol**: *„De-a călătorii"* - copiii interpretează rolurile de pasageri, piloți sau marinari, folosind replici simple.

4. **Evaluarea zilei**

Evaluarea se realizează prin observarea participării copiilor, a interesului manifestat şi a capacităţii de a recunoaşte imaginile şi de a utiliza cuvintele nou învăţate.



ZIUA a II-a – „Pescărușul Barny descoperă marea și soarele"

Tema zilei: Elemente ale mediului marin din Dubrovnik.

Obiective: să identifice elemente caracteristice peisajului marin, să recunoască şi să denumească culorile ***blue*** şi ***yellow***, să-şi dezvolte creativitatea prin pictură.

1. **ADP** – Activităţi de dezvoltare personală

Tranziţie: ***"Let's swim like a fish!"***

Copiii se deplasează imitând mişcările peştilor, la indicaţiile educatoarei. Sunt exersate comenzile ***swim, stop, jump.***

2. **ADE** – Domeniul Estetic şi Creativ (activitate artistico-plastică) - *„Marea albastră din Dubrovnik"*

Pornind de la fotografiile prezentate, copiii realizează o compoziţie colectivă reprezentând marea, soarele şi bărcile. Se utilizează tehnici variate: pictură cu buretele, amprentare, pictură cu degetele şi trasare cu pensula.

Pe parcursul activităţii sunt repetate cuvintele:

sea – mare;

sun – soare;

blue – albastru;

yellow – galben.

Educatoarea încurajează exprimarea liberă şi alegerea materialelor potrivite pentru realizarea lucrării.

3. **ALA** – Activităţi liber alese

- **Nisip și Apă**: ***„Pe plaja din Dubrovnik”***- copiii explorează nisipul, scoicile și pietricelele, realizând mici amenajări ale unei plaje imaginare.
- **Artă: *„Soarele strălucitor”*** - realizarea unor colaje cu hârtie colorată, forme geometrice și materiale diverse.
- **Știință**: ***„Ce găsim pe plajă?”*** - sortarea și compararea scoicilor și pietricelelor după culoare, mărime și formă.

4. **Evaluarea zilei**

Se urmăresc implicarea copiilor în activitățile artistice, utilizarea vocabularului în limba engleză și capacitatea de a identifica elemente specifice mediului marin. Lucrările realizate sunt păstrate pentru jurnalul de călătorie al grupei.



ZIUA a III-a – „Pescărușul Barny își face prieteni în adâncuri”

Tema zilei: Viețuitoare marine și numere în limba engleză.

Obiective: să recunoască viețuitoare marine, să numere elementele în limitele 1–10, să se familiarizeze cu denumirile numerelor în limba engleză, să dezvolte motricitatea fină prin modelaj.

1. **ADP** – Activități de dezvoltare personală

Joc de mișcare: ***”Simon says!”***

Educatoarea formulează comenzi simple, iar copiii le execută atunci când sunt precedate de expresia ***Simon says.***

Exemple:

Simon says: jump! – Săriți!

Simon says: clap your hands! – Bateți din palme!

Simon says: stop! – Opriți-vă!

Simon says: swim! – Înotați!

Jocul urmărește dezvoltarea atenției, a coordonării motrice și a capacității de a răspunde la mesaje simple în limba engleză.

2. **ADE** – Domeniul Științe (activitate matematică) - *„Câți peștișori a întâlnit Pescărușul Barny?”*

Educatoarea prezintă un decor marin şi mai multe figurine sau imagini cu peşti colorați. Copiii sunt invitați să numere peştii, să formeze mulțimi şi să asocieze cantitatea cu cifra corespunzătoare.

Numărarea se realizează progresiv, în funcție de nivelul de dezvoltare al copiilor, în limitele 1–10.



Se introduc şi se exersează denumirile numerelor în limba engleză:

One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.

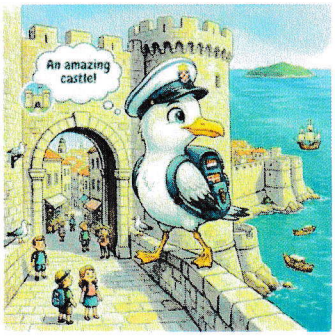
Copiii sunt încurajați să formuleze enunțuri simple, precum *One fish* educatoarei.

3. **ALA** – Activități liber alese

- **Artă**: *„Peştişorul colorat”* - modelarea peştilor din plastilină şi decorarea acestora cu elemente de diferite forme şi culori.
- **tiinţă**: *„Prietenii din adâncuri”* - asocierea imaginilor cu denumirile corespunzătoare şi sortarea viețuitoarelor după anumite caracteristici vizibile.
- **Construcții**: *„Acvariul prietenilor”* - construirea unui acvariu din cuburi şi materiale disponibile, urmată de popularea acestuia cu figurine marine.

4. **Evaluarea zilei**

Evaluarea se realizează prin exerciții de numărare, recunoaşterea imaginilor, asocierea cifrelor cu mulțimile corespunzătoare şi observarea modului în care copiii utilizează vocabularul învățat.



ZIUA a IV-a – „Pescărușul Barny vizitează cetatea de piatră”

Tema zilei: Descoperim patrimoniul cultural al oraşului Dubrovnik.

Obiective: să observe elemente arhitecturale reprezentative, să-şi dezvolte capacitatea de exprimare orală, să se familiarizeze cu termeni simpli în limba engleză.

1. **ADP** – Activități de dezvoltare personală

Joc de **conversație**: *„Ce descoperim în cetate?”*

Educatoarea prezintă fotografii cu zidurile istorice, străzile și clădirile vechi din Dubrovnik. Copiii descriu ceea ce observă și formulează răspunsuri la întrebări simple.

Sunt introduse formulele de politețe:

Please – Te rog;

Thank you – Mulțumesc;

Hello – Bună;

Goodbye – La revedere.

Acestea sunt exersate în contexte de comunicare cotidiană.

2. **ADE** – Domeniul Limbă și Comunicare - *„Povestea cetății de piatră din Dubrovnik"*

Pe baza unei succesiuni de imagini, educatoarea prezintă o poveste adaptată vârstei copiilor, în care Pescărușul Barny ajunge la o cetate veche, descoperă zidurile acesteia și întâlnește personaje prietenoase.

Copiii observă imaginile, identifică personajele și formulează propoziții simple despre ceea ce văd.

Se introduc următoarele cuvinte:



castle – castel;

wall – zid;

stone – piatră;

big – mare;

small – mic.

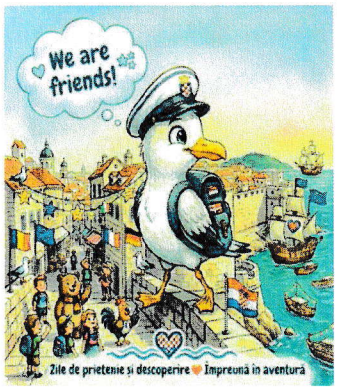
Activitatea urmărește dezvoltarea vocabularului, a exprimării orale, a atenției și a capacității de a desprinde informații dintr-un mesaj ilustrat.

3. **ALA** – Activități liber alese

- **Construcții**: *„Construim cetatea din Dubrovnik”* - copiii realizează din cuburi și materiale reciclabile ziduri, turnuri și porți.
- **Joc de rol:** *„De-a exploratorii cetății”* - copiii interpretează roluri de exploratori, locuitori și ghizi, folosind formule simple de salut și politețe.
- **Artă**: *„Cetatea mea”* - realizarea unui colaj cu forme geometrice, hârtie colorată și materiale naturale.

4. **Evaluarea zilei**

Se urmăresc capacitatea copiilor de a descrie imaginile, de a recunoaște cuvintele în limba i în echipă și de a respecta rolurile asumate în cadrul jocului.



ZIUA a V-a – „Pescărușul Barny sărbătorește prietenia europeană”

Tema zilei: Recapitulare, valorizarea experiențelor și prezentarea produselor finale.

Obiective: să-și exprime impresiile și emoțiile, să valorizeze produsele realizate pe parcursul proiectului.

1. **ADP** – Activități de dezvoltare personală

Întâlnirea de dimineață: ***”What did Pescărușul Barny discover?”***

Copiii recapitulează experiențele din cele patru zile cu ajutorul fotografiilor, cardurilor și obiectelor utilizate.

Se desfășoară jocul didactic ***”What's missing?” – „Ce lipsește?”***, în care copiii identifică imaginea eliminată dintr-o serie.

Sunt reluate cuvintele învățate: ***plane, boat, sea, sun, fish, bird, castle, blue, yellow, friend.***

2. **ADE** – Domeniul Estetic și Creativ (educație muzicală) - ***„Cântăm și dansăm cu Pescărușul Barny!”***

Copiii participă la un moment muzical și de mișcare, utilizând un cântec pentru copii în limba engleză, precum ***”If You're Happy and You Know It!”***. Prin cântec, ritm și mișcare se urmăresc dezvoltarea auzului muzical, a coordonării și a interesului pentru comunicarea într-o limbă străină

Sunt exersate comenzi simple: ***clap your hands, stomp your feet, turn around.***

3. **ALA** – Activităţi liber alese

- **Bibliotecă**: *„Jurnalul călătoriei noastre”* - copiii selectează fotografii şi desene pentru albumul colectiv şi contribuie la alcătuirea paginilor acestuia.
- **Artă**: *„Pescăruşul Barney şi prietenii săi”* - realizarea unei lucrări colective care reuneşte personajele şi elementele descoperite pe parcursul săptămânii.
- **Construcţii**: *„Micul nostru Dubrovnik”* - amenajarea unui oraş în miniatură, folosind construcţiile realizate în zilele precedente.

4. **Activitate de încheiere: *”English Tea Party” – „Sărbătoarea prieteniei”***

Într-un cadru festiv, copiii participă la jocuri de vocabular, cântece şi activităţi de mişcare. Sunt apreciate implicarea, creativitatea, cooperarea şi progresul fiecărui copil. Educatoarele oferă feedback pozitiv şi încurajează exprimarea impresiilor despre călătoria imaginară.

5. **Evaluarea finală**

Se organizează o expoziţie cu lucrările realizate şi se prezintă jurnalul de călătorie. Copiii sunt invitaţi să recunoască imaginile, să denumească elementele descoperite şi să utilizeze cuvintele în limba engleză învăţate pe parcursul proiectului.

VIII. METODE ŞI STRATEGII DIDACTICE

În cadrul proiectului vor fi utilizate metode şi procedee didactice adaptate particularităţilor de vârstă şi intereselor copiilor: conversaţia euristică, observaţia, explicaţia, demonstraţia, povestirea pe baza imaginilor, exerciţiul, jocul didactic, învăţarea prin descoperire, învăţarea prin cooperare, turul galeriei.

Se va urmări alternarea activităţilor statice cu cele dinamice, precum şi adaptarea sarcinilor la ritmul individual de învăţare al preşcolarilor.

IX. EVALUAREA PROIECTULUI

Evaluarea va avea caracter iniţial, formativ şi final, fiind realizată pe tot parcursul desfăşurării activităţilor.

1. Evaluarea iniţială

- conversații despre călătorii, mare și alte țări;
- identificarea cunoștințelor anterioare despre România și Croația;
- observarea interesului pentru vocabularul în limba engleză.

2. Evaluarea formativă



- observarea sistematică a comportamentului copiilor;
- analiza răspunsurilor și a participării la jocuri;
- aprecierea capacității de asociere, numărare și clasificare;
- observarea utilizării cuvintelor în limba engleză;
- analiza produselor activităților practice și artistice.

3. Evaluarea finală
- jocuri de recapitulare a vocabularului;
- recunoașterea imaginilor reprezentative pentru Dubrovnik
- numărarea elementelor ilustrate;
- prezentarea lucrărilor realizate;
- exprimarea impresiilor despre experiența de învățare.

Instrumente de evaluare:
- fișe de observație;
- liste de verificare a comportamentelor urmărite;
- conversația individuală și de grup;
- produse ale activității;
- portofoliul colectiv;
- aprecieri verbale.



X. REZULTATE AȘTEPTATE

La finalul proiectului se estimează că:

- Preșcolarii vor manifesta un interes sporit pentru explorarea altor țări și culturi.
- Copiii vor recunoaște România, Croația și orașul Dubrovnik cu ajutorul suporturilor vizuale.
- Vor fi familiarizați cu un set de cuvinte și expresii uzuale în limba engleză.

XII. DISEMINAREA REZULTATELOR

Rezultatele proiectului vor fi valorificate prin:

- organizarea unei expoziții în sala de grupă sau în spațiul destinat afișajului;
- prezentarea jurnalului de călătorie părinților;
- afișarea fotografiilor și a produselor copiilor la avizierul grupei;
- prezentarea experiențelor și a activităților desfășurate în cadrul întâlnirilor metodice, după caz;
- valorificarea materialelor educaționale create în activitățile ulterioare ale grupei.



Diseminarea va evidenția modalitățile prin care experiența europeană dobândită în cadrul mobilității Erasmus+ a contribuit la diversificarea strategiilor didactice și la crearea unor contexte de învățare atractive pentru preșcolari.

XIII. SUSTENABILITATEA PROIECTULUI

Materialele realizate în cadrul proiectului vor fi păstrate și utilizate în activitățile viitoare, în vederea consolidării vocabularului, a cunoștințelor despre mediul înconjurător și a competențelor de comunicare.

Pescărușul Barny poate deveni un personaj recurent în activitățile educaționale, însoțindu-i pe copii și în alte călătorii tematice, dedicate descoperirii unor țări europene, tradiții, obiceiuri și elemente de patrimoniu cultural.

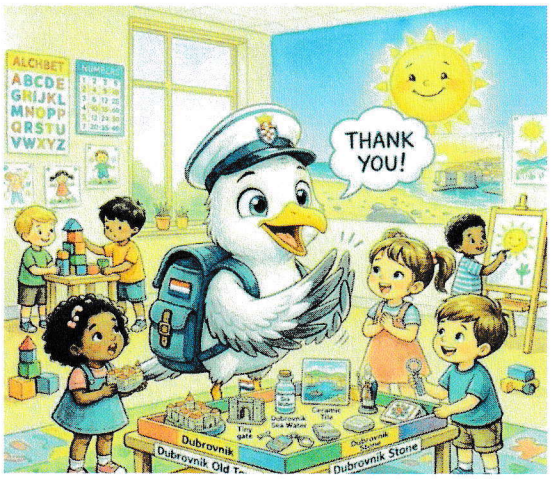
Experiența acumulată va putea fi valorificată prin elaborarea unor noi proiecte tematice, prin implicarea părinților și prin dezvoltarea unor contexte de învățare bazate pe cooperare, explorare și interculturalitate.

XIV. CONCLUZII

Proiectul educațional *„Călătorie în Dubrovnik cu Pescărușul Barny”* reprezintă o modalitate de valorizare a cunoștințelor și competențelor acumulate la cursul structurat Erasmus+ „Improving English Language Skills” în educația timpurie, prin integrarea de activități interdisciplinare, atractive și adaptate particularităților de vârstă ale copiilor din grupa mare.

Prin intermediul personajului-mascotă, al jocului, al materialelor vizuale și al experiențelor practice, preșcolarii au oportunitatea de a descoperi elemente ale spațiului european, de a se familiariza cu limba engleză și de a-și dezvolta competențele cognitive, lingvistice, sociale și artistice.

Proiectul susține formarea unor atitudini pozitive față de diversitatea culturală și încurajează dezvoltarea unei educații deschise către cooperare, comunicare și învățare pe tot parcursul vieții.



Coordonatori proiect,

Prof. IURESCU Nicoleta Liliana

Prof. CHELARU Ana-Maria

Prof. AIONIȚOAEI Cristina - Maria