

Programa școlară
pentru disciplina **Limba modernă 1**

Clasa a IX-a

Trunchi comun (TC) 2h / săptămână
pentru toate filierele, profilurile și specializările/calificările
profesionale

Curriculum de specialitate (CS) 1h / săptămână
pentru filiera teoretică, profilul umanist, specializările științe
sociale și filologie

NOTĂ DE PREZENTARE

Prezenta programă școlară pentru disciplina **Limba modernă 1** se înscrie în viziunea educațională stabilită prin Profilul de formare al absolventului aprobat prin Ordinul ministrului educației nr. 6731/2023 și în baza planurilor-cadru pentru liceu (Ordinul ministrului educației și cercetării nr. 4350/2025).

Programa școlară pentru **Limba modernă 1** —ciclul liceal, este elaborată în continuarea celei specifice aceluiași regim de studiu din gimnaziu, pornind de la nivelul A2+ în clasa a IX-a și atingând nivelul B2 la finalul clasei a XII-a. Elevii continuă progresiv dezvoltarea competențelor de comunicare, cărora li se adaugă competența de mediere lingvistică și culturală, contribuind, astfel, la dezvoltarea gândirii critice și a creativității.

1. Statutul disciplinei și timpul alocat

Limba modernă 1 pentru clasa a IX-a are statut de disciplină obligatorie, având alocate între 2 sau 3 ore pe săptămână, după cum urmează:

- 2 ore/ săptămână TC la clasele filierei teoretice cu profil real, filiera tehnologică și filiera vocațională
- 3/ săptămână (2 TC + 1 CS) la clasele filierei teoretice cu profil umanist.

Timpul total alocat studiului Limbii moderne 1 va fi utilizat pentru-atingerea nivelurilor CECRL la finalul ciclului liceal, după ce se va aplica un factor de ajustare (Fa) care poate varia între 0,85 și 0,75, în funcție de criterii, precum frecvența desfășurării orelor de limbă modernă, gradul de expunere la contexte autentice de comunicare, dar și *Instrucțiunea privind aplicarea unitară a prevederilor referitoare la utilizarea timpului alocat disciplinei/ domeniului de studiu, aflat la dispoziția cadrului didactic, în învățământul preuniversitar gimnazial și liceal (nr.8/01.09.2025)*, după cum urmează:

	Număr total de ore prevăzute Planurile -cadru	Număr efectiv de ore, după aplicarea Fa corespunzător	Nivelul atins la finalul ciclului liceal, conform prevederilor CECRL și ale Legii învățământului preuniversitar (LMI)
Filieră teoretică profil real, filieră tehnologică, filiera vocațională – regim normal de predare a limbii moderne 1	284	213 – 241.1	B1+/ B2 (competențe de receptare)
Filiera teoretică, profil umanist – regim normal de predare a limbii moderne 1	426/ 496	319.5/ / 372 - 362.1/ 421.6	B2

* La stabilirea numărului total de ore alocate studiului Limbii moderne 1 s-au folosit, ca reper, prevederile planurilor-cadru în vigoare cu privire la numărul de săptămâni ale unui an școlar (36 pentru clasele a IX-a – a XI-a și 34 pentru clasa a XII-a).

2. Cadrul legislativ și documente de referință

Elaborarea Programei școlare pentru **Limba modernă 1** valorifică documente de politici educaționale relevante, precum:

- Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023, cu modificările și completările ulterioare, care reglementează regimul de studiu al limbilor moderne;
- Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi (CECRL, 2001);
- Volumul complementar al Cadrului European Comun de Referință pentru Limbi (CECRL2, 2018/2021);
- Recomandările Consiliului Europei (2008, 2017, 2022) privind importanța educației interculturale și lingvistice, a multilingvismului în era digitală;
- Key Competences for Lifelong Learning (Consiliul UE, 2006/2018-2019);
- O.M.E.C. 4350/2025, privind aprobarea planurilor-cadru pentru învățământul liceal cu frecvență, și O.M.E.C. 4444/2025, privind înființarea Programului Național pentru pilotarea sistemică de planuri-cadru în învățământul liceal de stat, particular și confesional;
- Anexa nr. 1 la O.M.E.C. nr. 4350/20.06.2025 – Nota de fundamentare a planurilor-cadru pentru învățământul liceal, forma cu frecvență zi, incluzând competențele-cheie aferente Profilului de formare al absolventului (stabilite prin O.M.E. 6731/28.11.2023).

3. Rolul disciplinei în profilul de formare al absolventului

În contextul actual al educației centrate pe competențe, predarea limbilor moderne în ciclul liceal trebuie să răspundă diversității educaționale și să se alinieze la documentele de fundamentare curriculară, în special la Profilul de formare al absolventului de liceu și la Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi, inclusiv la Volumul complementar, acesta din urmă oferind reperele necesare pentru dezvoltarea competențelor de receptare, producere, interacțiune și mediere.

Formarea absolventului de liceu se axează pe dezvoltarea competențelor-cheie europene, între care **competența multilingvistică** ocupă un loc central. În acest context, predarea limbilor moderne contribuie la:

- dezvoltarea **capacității de comunicare eficientă și adecvată** în contexte diverse;
- formarea **gândirii critice, reflexive și creative**;
- promovarea **competenței interculturale**, a deschiderii către diversitate și dialog;
- consolidarea **autonomiei în învățare** și a abilității de utilizare a resurselor digitale;
- pregătirea elevului pentru **mobilitate, studiu și muncă** într-un context european și global.

Elevului i se atribuie rolul de **participant activ** în procesul de învățare - evaluare, iar profesorului rolul de **facilitator și mediator** al comunicării.

Cu alte cuvinte, studiul **Limbii moderne 1**, conceput în conexiune cu studiul Limbii române/ materne și cu studiul Limbii moderne 2, contribuie în mod determinant la formarea a trei dintre cele opt competențe-cheie constitutive ale Profilului de formare al absolventului de liceu – competența de literație; competența multilingvistică; competența de sensibilizare și exprimare culturală –, precum și, în mod mai mult sau mai puțin explicit, la consolidarea altor trei competențe-cheie: competența personală, socială și de a învăța să înveți, competența civică, competența digitală. În elaborarea actualei programe pentru Limba modernă 1, au fost luate în considerare și direcțiile de dezvoltare curriculară recomandate, în Anexa nr. 1 menționată, pentru aria *Limba și comunicare*, mai precis:

- „conectarea literaturii, limbii și culturii cu realitatea contemporană și diversitatea culturală, cu accent pe modul în care literatura reflectă societatea, valorile și evoluția culturală, evidențiind legătura dintre textele literare și contextul istoric, social și cultural, precum și pe promovarea înțelegerii și respectului pentru diversitatea lingvistică și culturală, încurajând elevii să exploreze multiplele perspective oferite de literatura universală,
- orientarea învățării către înțelegerea și analiza problemelor societății actuale, procesul de învățare fiind direcționat și spre discutarea temelor relevante din societatea contemporană, cum ar fi migrația, digitalizarea, identitatea și schimbările sociale; prin textele studiate și activitățile propuse, elevii vor fi încurajați să reflecteze asupra acestor probleme și să-și dezvolte abilitățile de gândire critică și exprimare personală,
- accentuarea perspectivei literaturii ca expresie a identității culturale și vector de coeziune socială, în baza rolului său de a transmite tradiții, valori și experiențe umane, evidențiind contribuțiile diverselor grupuri sociale, inclusiv ale femeilor și minorităților; literatura va fi abordată ca un spațiu de întâlnire a diferitelor idei și perspective, promovând incluziunea și înțelegerea reciprocă,
- aprofundarea studiului limbilor și comunicării pentru o exprimare clară și corectă, acordând atenție elementelor fundamentale ale gramaticii și regulilor de comunicare, atât în limba română, cât și în limbile moderne; elevii vor fi ghidați să înțeleagă structura și funcțiile limbii, să comunice eficient în contexte diverse și să aplice aceste cunoștințe în situații reale, de la conversații cotidiene la prezentări și discuții formale.”

4. Rațiunea pedagogică, continuitatea și progresia cognitivă

Procesul de predare, învățare și evaluare a cărui proiectare se reflectă în programa școlară pentru Limba modernă 1 beneficiază de ajutorul unor instrumente, precum CECRL și Volumul complementar care descriu, cu claritate, modul în care se asigură continuitatea și progresul, de la un nivel lingvistic la următorul.

Programa școlară pentru Limba modernă L1 promovează astfel o viziune integrată, în care cunoștințele lingvistice servesc ca suport pentru dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și interculturale. Progresia avută în vedere se aliniază taxonomiei lui Bloom revizuite, care ghidează dezvoltarea competențelor specifice: elevii își reamintesc și recunosc vocabularul și structurile gramaticale, înțeleg, analizează, interpretează și creează mesaje, orale și scrise, exploatează limba în contexte variate (în mediul educațional și în afara acestuia), evaluează claritatea și coerența exprimării. Profesorul își poate adapta demersul didactic la nivelul real al elevilor, valorificând competențele anterioare și facilitând achiziții noi.

În cazul **Limbii moderne 1**, predarea, învățarea și evaluarea trebuie să urmărească:

- dezvoltarea **competenței de comunicare** în totalitatea ei – **receptare, producere, interacțiune și mediere**;
- raportarea progresului elevilor la **nivelurile de referință A2/A2+ – B2**;
- adaptarea conținuturilor și a evaluării la **scopurile și contextul comunicării reale**;
- utilizarea **descriptorilor de performanță CECRL** ca instrumente de autoevaluare și planificare a învățării.

5. Structura programei școlare

Programa școlară pentru Limba modernă 1 este de tip TC + CS (Trunchi comun + Curriculum de specialitate) și se adaptează în funcție de regimul de predare.

Trunchiul comun (TC) include elemente obligatorii pentru toate profilurile, reprezentând baza competențelor lingvistice fundamentale și progresia CECRL.

Curriculum-ul de specialitate (CS) dezvoltă aprofundat abilitățile elevilor, în funcție de profil, și contexte aplicative (CDEOȘ). Profesorul are flexibilitatea de a adapta activitățile și conținuturile la nevoile clasei, asigurând totodată atingerea nivelurilor CECRL.

În interiorul programei școlare sunt delimitate cinci **competențe generale**, comune tuturor anilor de studiu, care urmăresc dezvoltarea abilităților de comunicare orală și scrisă, dar și a celor de mediere lingvistică și culturală. Acestea sunt detaliate printr-o serie de **competențe specifice**, adaptate fiecărui an de studiu și formulate progresiv, în raport cu nivelurile CECRL.

Conținuturile reprezintă baza de operare pentru dezvoltarea competențelor și includ elemente de vocabular, structuri gramaticale, texte funcționale și contexte culturale. Ele sunt abordate diferențiat, în funcție de alocarea orară din planurile-cadru în vigoare. Astfel, vor fi tratate unitar, la toate filierele și profilurile, teme și conținuturi incluse în TC, care conduc la formarea competențelor de bază, adresate tuturor elevilor. Acestea li se adaugă, fiind marcate în mod distinctiv în interiorul programei, conținuturile specifice CS, care propun aprofundări, dezvoltări și adaptări tematice, în conformitate cu filiera vizată sau profilul vizat.

Activitățile de învățare au caracter orientativ. Ele oferă profesorului modele concrete de formare/dezvoltare a competențelor specifice, dându-i în același timp libertatea de a utiliza strategii și metode didactice, în funcție de contextul de predare. **Activitățile** includ sarcini de lucru specifice, receptive, productive, analitice, evaluative și creative, în funcție de nivelul clasei și numărul de ore alocate.

6. Repere majore de aplicabilitate

Disciplina Limba modernă 1 oferă elevilor oportunități de exploatare a limbii străine în diverse contexte: în viața personală cotidiană din mediul privat sau public, prin participarea la conversații, prin receptarea și producerea de mesaje și texte funcționale; în domeniul civic, prin implicarea în dezbateri, comunicare interculturală și promovarea valorilor europene și a drepturilor fundamentale; în sfera profesională, prin utilizarea adecvată a terminologiei specifice diverselor filiere. De asemenea, această disciplină facilitează integrarea ulterioară a elevilor în mediul academic, prin stimularea utilizării limbii străine în activitatea de documentare, de pregătire a examenelor, de redactare și prezentare a unor proiecte cu teme și obiective variate.

7. Orientări pentru lectura programei școlare

Recursul sistematic la conceptele și formulările din CECRL a condus la redactarea unei singure programe pentru Limba modernă 1, indiferent de limba de studiu aleasă (dat fiind că descriptorii fiecărui nivel menționat în CECRL nu țin seama de specificitatea unei anumite limbi, ci de tipurile de competențe dobândite). Această opțiune în proiectarea curriculară accentuează o dată în plus centrarea pe competențe de comunicare și nu pe conținuturi lingvistice specifice, acestea din urmă fiind privite ca bază de operare pentru dezvoltarea competențelor.

Aplicarea eficientă a programei presupune dobândirea competențelor descrise în CECRL corespunzătoare nivelului clasei/ grupului țintă de elevi, respectând progresia cognitivă sugerată de taxonomia lui Bloom. Profesorul are libertatea de a alege strategiile didactice, de a adapta activitățile la profilul clasei și de a integra CDEOȘ, precum și de a proiecta materiale didactice inovative. Nivelul de competență al elevilor se stabilește prin teste predictive aplicate la începutul fiecărui an școlar, teste sumative și alte forme de evaluare complementară.

Programa întărește ideea că studiul limbilor moderne, în societatea contemporană, este absolut indispensabil pentru „formarea de competențe necesare împlinirii personale – *oameni cu o calitate bună a vieții/ satisfăcuți de propria viață și echilibrați psihologic, sociale – buni cetățeni* –, precum și profesionale – *buni specialiști, integrați eficient pe piața muncii și/sau capabili de continuarea unui parcurs educațional la nivel superior*” (idee precizată în Anexa 1. menționată și în CECRL). În plus, nu trebuie uitat că studiul limbilor moderne are un rol decisiv pentru mobilitatea și coeziunea din spațiul european și din afara lui.

8. Viziunea disciplinei și impactul asupra elevului

Disciplina Limba modernă 1 este mai mult decât un obiect de studiu, reprezentând un instrument de dezvoltare personală și profesională și o poartă spre noi oportunități. Aceasta îi stimulează pe elevi să-și valorifice competențele dobândite în gimnaziu, astfel încât să-și construiască progresiv abilități complexe de comunicare orală și scrisă, în contexte lingvistice variate. Elevii învață să citească și să analizeze texte, să interpreteze mesaje orale și scrise, să formuleze opinii și să producă mesaje originale, își dezvoltă gândirea critică și creativitatea. În plus, contactul cu această disciplină le oferă acces la perspective interculturale, consolidându-le competențele sociale și civice, înlesnindu-le înțelegerea diversității europene și globale. Pregătirea pentru mobilitate academică și profesională este asigurată prin

racordarea programei la nivelurile de referință recunoscute internațional și prin luarea în considerare a aplicabilității, în afara școlii, a experiențelor didactice propuse. Studiul Limbii moderne 1, esențial pentru dezvoltarea abilităților de comunicare și gândire, constituie un avantaj și pentru familiarizarea cu diverse strategii de învățare, menite să ducă la autonomia elevilor, necesară pentru continuarea educației pe tot parcursul vieții.

Având în vedere debutul real al studiului limbilor moderne L1, din clasa pregătitoare, specificul lingvistic al acestora, expunerea diferențiată la contexte lingvistice autentice prin activități extrașcolare, activități educative în mediul nonformal și informal, competențele generale vor fi dezvoltate prin competențe specifice, în mod distinct pentru limba engleză și pentru limbile romanice (limba franceză, limba spaniolă și limba italiană).

COMPETENȚE GENERALE (CG)

CG1	Receptarea de mesaje orale în situații diverse de comunicare
CG2	Exprimarea și interacțiunea orală în situații diverse de comunicare
CG3	Receptarea de mesaje scrise în situații diverse de comunicare
CG4	Redactarea de mesaje și interacțiunea scrisă în situații diverse de comunicare
CG5	Medierea lingvistică și culturală, în contexte plurilingve și pluriculturale

COMPETENȚE SPECIFICE (CS)
ȘI
EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE (EAI)

CG 1 - Receptarea de mesaje orale în situații diverse de comunicare

Clasa a IX-a
<p>CS 1.1. Înțelegerea mesajului dintr-o conversație/prezentare pentru atingerea unor scopuri concrete atunci când mesajul este exprimat clar, articulat și într-un ritm accesibil</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Trasarea/marcarea unei rute corecte pe hărți/planuri/trasee/ghiduri etc., pe baza unor indicații/instrucțiuni de orientare audiate</i> - <i>Completarea de texte lacunare cu cuvinte date, prin raportare la un material audiat</i> - <i>Ordonarea cronologică a unei secvențe/sucesiuni de activități, prin raportare la un material audiat</i>
<p>CS 1.2. Identificarea subiectului unui material audio-video, pe teme familiare sau previzibile</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Formularea de răspunsuri la întrebări prin raportare la un material audio-video pe teme familiare sau previzibile</i> - <i>Identificarea valorii de adevăr a unor enunțuri (Adevărat/Fals), prin raportare la un material audio-video pe teme familiare sau previzibile</i> - <i>Completarea/realizarea unei hărți conceptuale, a unei fișe informative/de date, a unui infografic sau a unei scheme Venn cu informații dintr-o prezentare audiată</i>
<p>CS 1.3. Extragerea de informații specifice dintr-un interviu audiat despre activități de timp liber/preferințe, cu condiția să se vorbească lent și clar</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Asocierea persoanelor intervievate cu activitățile lor preferate</i> - <i>Identificarea motivelor pentru care persoanele intervievate preferă sau nu o anumită activitate</i> - <i>Rezolvarea de sarcini de lucru de tipul: comparare și contrastare între preferințe și persoane, bifare de activități menționate etc., în urma audierii unui interviu despre activități de timp liber și preferințe*</i>
<p>CS 1.4. Prelucrarea de informații specifice din anunțuri directe audiate (program de cinema, eveniment sportiv etc.), cu condiția ca acestea să fie prezentate lent și clar articulat</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Ordonarea evenimentelor din anunțuri audiate, pe baza unor criterii specifice (difuzare, desfășurare, locație, participanți etc.)</i> - <i>Identificarea diferențelor dintre anunțurile audiate, pe baza unor criterii specifice, precum: oră, canal, locație, eveniment etc.</i> - <i>Extragerea de informații specifice din anunțuri directe despre evenimente și programe și organizarea acestora într-o mini-agendă sau într-un calendar interactiv*</i>

CG 2 - Exprimarea și interacțiunea orală în situații diverse de comunicare

Clasa a IX-a
<p>CS 2.1. Descrierea de persoane, personaje, locuri, aspecte cotidiene (obiceiuri, rutine, planuri sau aranjamente), experiențe educaționale/profesionale</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Descrierea unor persoane/personaje/obiceiuri zilnice sub formă de texte multimodale, postate pe canale media de comunicare, pentru a ilustra rutine</i> - <i>Realizarea și prezentarea unui calendar vizual sau poster interactiv despre planurile personale</i> - <i>Prezentarea unui loc cunoscut sau vizitat/a unor experiențe educaționale/profesionale, adăugând comentarii personale/imagini/link-uri*</i>
<p>CS 2.2. Susținerea unei prezentări scurte pe un subiect relevant din viața cotidiană</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Realizarea și susținerea unei prezentări interactive de 2–3 minute, folosind materiale digitale</i> - <i>Realizarea și susținerea unei prezentări de 3–4 minute despre o experiență personală (un proiect la școală, o excursie, o activitate de voluntariat etc.)</i> - <i>Realizarea și susținerea unei prezentări de grup de 4-5 minute cu suport vizual (slide-uri, poster digital) pe un subiect legat de viața cotidiană*</i>
<p>CS 2.3. Interacțiunea în situații structurate și conversații scurte în care interlocutorul oferă sprijin, dacă este necesar</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Audierea de podcast-uri realizate de elevi, structurate pe subiecte familiare, urmată de o sesiune de feedback oferit de colegi/profesor</i> - <i>Participarea la conversații ghidate în perechi, solicitând clarificări și repetarea informațiilor de către interlocutor</i>

Clasa a IX-a
- Participarea la dialoguri în contexte de comunicare reale sau simulate, prin jocuri de rol*
CS 2.4. Transmiterea de informații relevante și opinii pentru rezolvarea unor situații problemă cotidiene, implicând reformularea/repetarea ideilor-cheie
- Exprimarea de opinii și recomandări scurte în legătură cu o situație problemă propusă (alegerea unei activități pentru weekend/activități extrașcolare etc.), urmată de scurte interacțiuni pentru clarificări sau reformulări
- Analizarea, în perechi/grupuri mici, a unei situații problemă (organizarea unui eveniment școlar/unei aniversări etc.), identificând soluții și oferind argumente pentru alegerea făcută
- Participarea la o dezbatere, prezentând informații și opinii detaliate sau reformulând idei-cheie*

CG 3 - Receptarea de mesaje scrise în situații diverse de comunicare

Clasa a IX-a
CS 3.1. Înțelegerea de mesaje funcționale de tipul scrisori, e-mailuri, cereri de informații, anunțuri pe teme de interes
- Identificarea informațiilor principale dintr-un e-mail sau anunț simplu (orar de curs, eveniment școlar etc.)
- Completarea de texte lacunare/tabele/anunțuri/pliante etc. cu informații relevante (data, ora, locația, subiectul mesajului, expeditor, destinatar, subiect, date importante etc.) din texte funcționale de tipul e-mailuri formale/informale, cereri sau anunțuri
- Completarea de chestionare, sondaje, recenzii prin selectarea informațiilor-cheie și a detaliilor din mesaje funcționale mai complexe (scrisori, anunțuri cu mai multe detalii) *
CS 3.2. Identificarea de informații specifice din texte informative/explicative redactate într-un limbaj simplu (ghiduri de călătorie, rețete, manuale de utilizare a unor aparate, broșuri etc.)
- Identificarea informațiilor principale dintr-un text simplu (rețetă culinară, ghid turistic pentru o atracție locală etc.) utilizând exerciții cu alegere multiplă
- Completarea unui text lacunar cu informații esențiale dintr-un text informativ/explicativ (ghid de excursie cu mai multe locații sau rețetă complexă)
- Extragerea detaliilor specifice din texte informative/explicative pentru ordonarea, în mini-ghiduri cu o structură dată, a activităților în organizarea de evenimente, procese gastronomice, utilizarea de aparate și echipamente etc.*
CS 3.3. Extragerea informațiilor factuale esențiale din știri scurte sau articole simple
- Alegerea, dintr-o listă dată, a unui titlu potrivit pentru un articol lecturat
- Identificarea răspunsurilor la întrebări de tipul „Cine?”, „Unde?”, „Când?” etc. prin selectarea de informații factuale (nume proprii, date, locuri etc.) din știri scurte
- Completarea unui infografic simplu prin extragerea de informații factuale dintr-un text ce include cifre și date concrete (numărul de participanți la un eveniment, procentaje legate de turism etc.)*
CS 3.4. Prelucrarea informațiilor factuale din texte informative/explicative (instrucțiuni de utilizare a unor aparate sau ghiduri de utilizare a unor aplicații digitale)
- Ordonarea activităților în utilizarea de aparate și echipamente (o pereche de ochelari VR, un telefon etc.), prin completarea unui tabel lacunar cu termenii - cheie menționați
- Exemplificarea modului de operare a unui aparat/aplicație după lecturarea unui text scurt cu instrucțiuni
- Crearea unui mini-ghid (3-4 pași simpli) pentru folosirea unei aplicații digitale*

CG 4 - Redactarea de mesaje și interacțiunea scrisă în diverse situații de comunicare

Clasa a IX-a
CS 4.1. Relatarea simplă a unei întâmplări/unui eveniment, utilizând propoziții clare și organizate cronologic/secvențial
- Crearea unui colaj cu 3-4 imagini reprezentând activități de vacanță/evenimente personale/școlare/imaginare, cu descrierea acestora într-o secvențiere logică
- Redactarea unui mesaj scris despre o experiență personală/școlară/imaginată folosind cel puțin 4 conectori
- Elaborarea unei povestiri în lanț, pe teme diverse, urmând firul narativ stabilit
CS 4.2. Schimbul de informații în scris, prin mesaj text sau e-mail, pentru a răspunde la întrebările interlocutorului
- Completarea unui e-mail lacunar cu formulele de adresare/încheiere/conectori
- Formularea de mesaje scurte, succesive, într-o conversație prin mesaje text
- Redactarea unui răspuns complet la un e-mail complex care să includă: (1) formule de adresare, (2) răspuns la întrebările interlocutorului, (3) o întrebare suplimentară adresată interlocutorului, (4) formule de încheiere potrivite*

Clasa a IX-a
CS 4.3. Participarea la schimburi de mesaje scrise scurte și simple, cu posibilitatea solicitării repetării sau reformulării informațiilor pentru înțelegerea corectă a mesajului
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Selectarea de replici potrivite pentru clarificarea mesajelor care conțin informații incomplete sau confuze</i> - <i>Participarea la un schimb de mesaje pe o temă dată, în care participanții cer/ofere clarificări</i> - <i>Rescrierea unui mesaj într-o formă mai simplă *</i>
CS 4.4. Participarea la schimburi de mesaje scrise (mesaj text, e-mail, note, scrisoare, blog, vlog, articol, reportaj/raport) selectând informații relevante pentru a răspunde în mod coerent și adecvat situației de comunicare
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Alegerea variantei corecte de răspuns la un mesaj scurt</i> - <i>Formularea de răspunsuri adecvate la mesaje succesive cu instrucțiuni</i> - <i>Realizarea unui schimb de mesaje pentru organizarea unui eveniment (zi de naștere/ziaua liceului/ziaua Europei/târg etc.), cu solicitarea de date suplimentare și informații relevante oferite într-o secvențiere logică*</i>

CG 5- Mediarea lingvistică și culturală, în contexte plurilingve și pluriculturale

Clasa a IX-a
CS 5.1. Transmiterea în limba modernă, de informații specifice și relevante, pe teme familiare, preluate din texte scurte și simple, redactate în limba maternă
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Traducerea, în limba modernă, a unor informații-cheie din etichete preluate din limba maternă (ingrediente de pe un ambalaj alimentar, instrucțiuni de folosire a unui produs etc.), prin exerciții de tip potrivire/alegere multiplă</i> - <i>Traducerea, în limba modernă, a unor de informații preluate din anunțuri în limba maternă (program de bibliotecă/cinema, anunț pentru un eveniment școlar etc.), oferind detalii, precum ora/locul/activitatea etc.</i> - <i>Crearea unui newsletter în limba modernă, care să conțină informații – cheie extrase din texte scurte și simple, etichete sau anunțuri preluate din limba maternă (un anunț despre un eveniment școlar sau cultural, o etichetă de produs, sfaturi practice, la promoții și oferte speciale, un mini-articol despre activități de weekend etc.), respectând formatul recomandat (titlu, subtitluri; banner, imagini, pictograme, desene; un paragraf scurt, care rezumă informația principală; un îndemn la acțiune *)</i>
CS 5.2. Producerea, în limba modernă, a unor informații specifice pe baza unor texte informative/explicative scurte, pe teme familiare, formulate într-un limbaj cotidian simplu, preluate din limba maternă
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Redactarea, în limba modernă, a unei liste cu un număr limitat de informații-cheie (ora de plecare, destinația, durata etc.) dintr-un text informativ/explicativ scurt, preluat din limba maternă (orar de autobuz, program de bibliotecă etc.)</i> - <i>Redactarea, în limba modernă, a unui e-mail scurt către un prieten, conținând informații-cheie referitoare la un eveniment (organizatori, locul și data desfășurării, invitații de participare), pe baza unui text informativ/explicativ redactat în limba maternă (anunț despre un eveniment educațional, științific, cultural, sportiv, caritabil etc.)</i> - <i>Crearea unui mini-ghid în limba modernă, folosind doar informații-cheie, pe baza unor texte informative/explicative scurte, redactate în limba maternă (etichete de produse, anunțuri, notificări școlare etc.)*</i>
CS 5.3. Integrarea, în texte scurte, redactate în limba modernă, a unor idiomuri/colocații și informații – cheie extrase și traduse din materiale în limba maternă
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Extragerea informațiilor-cheie dintr-un text scurt, redactat în limba maternă, și rescrierea acestora în limba modernă</i> - <i>Ordonarea logică a momentelor acțiunii dintr-o poveste redactată în limba maternă, urmată de traducerea acestora în limba modernă</i> - <i>Crearea unui mini-dicționar explicativ de idiomuri/colocații în limba modernă pornind de la texte scurte în limba maternă*</i> - <i>Identificarea corespondenței între versiunea în limba maternă și cea în limba modernă a diverselor idiomuri/colocații/proverbe/eufemisme, având ca suport fragmente literare scurte*</i>
CS 5.4. Identificarea de asemănări/deosebiri între viața cotidiană a adolescenților din România și a celor din spațiul lingvistic al limbii moderne
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Extragerea, din texte redactate în limba maternă și limba modernă, a informațiilor referitoare la viața cotidiană a adolescenților</i> - <i>Relatarea unei experiențe interculturale reale sau imaginare</i> - <i>Crearea unei pagini de jurnal în urma unei zile petrecute într-o școală multiculturală*</i>

Activitățile marcate cu asterisc * sunt dezvoltate prin curriculumul de specialitate specific filierei teoretice, profilului umanist, specializărilor științe sociale și filologie.

CONȚINUTURI ALE ÎNVĂȚĂRII

Domenii de conținut	Conținuturi
1. Suporturi de învățare	<ul style="list-style-type: none"> - Documente autentice: afișe publicitare/pagini de mică publicitate, pliante turistice, extrase din publicații pentru adolescenți/blog-uri/vlog-uri/podcast-uri, știri, articole, texte informative/explicative, extrase din texte literare, recenzii - Invitații, prospecte, orare, broșuri, materiale specifice artei culinare și artei ospitalității, manuale de instrucțiuni, inclusiv în format digital - Organizatoare grafice - Jurnal personal/al clasei/al unui eveniment - Videoclipuri (scurtmetraje cu scop artistic sau publicitar), clipuri audio (podcasturi sau interviuri), clipuri media (promovare de produse, evenimente sau alte elemente media) - Pagini web ale unor locații turistice, planuri de oraș/muzeu, pliante, hărți, afișe turistice - Aplicații digitale (Kahoot, Chat, Canva, Quizizz, Genially, Padlet, Bookcreator, JumperStory, GoogleMaps, Google Jamboard, Miro, ThingLink etc.) - Ghiduri - Dictionare lingvistice
2. Sugestii de contexte de comunicare	<ul style="list-style-type: none"> - Aspecte ale vieții cotidiene: rutine, școală, proiecte, activități de timp liber, stil de viață, experiențe educaționale/profesionale, planuri, aranjamente, preferințe, relații sociale, comunități, țări - Sărbători naționale/ale spațiului lingvistic al limbii moderne studiate/europene/internaționale, tradiții, obiceiuri - Personalități - Cărți/filme/personaje preferate - Aplicații/Dispozitive digitale preferate - Orașe și locuri/obiective de referință din spațiul cultural al limbii moderne studiate/ european/ internațional - Voluntariat - Evenimente - Proiecte educaționale/culturale, incluzând activități de mediere lingvistică - Dezbateri - Texte creative/informative/explicative - Mediul înconjurător - Tehnologii, Inteligența artificială
3. Gramatică funcțională (acte de vorbire/funcții ale limbii inclusiv convenții socio-culturale)	<ul style="list-style-type: none"> - A cere și a oferi informații - A solicita și a oferi indicații - A solicita clarificări - A reformula enunțuri - A face invitații - A formula răspunsuri - A formula instrucțiuni/opinii/recomandări/sugestii - A oferi explicații - A descrie persoane/personaje/personalități, locuri, obiceiuri, activități - A formula enunțuri succesive, coerente, ca parte a unei narațiuni - A relata evenimente - A exprima preferințe/dorințe/condiții - A compara - A argumenta - A redacta texte scurte cu o structură dată - A media sensul unui text - A participa la schimburi verbale orale/scrise simple

Clasa a IX-a

CG 1 - RECEPTAREA DE MESAJE ORALE ÎN SITUAȚII DIVERSE DE COMUNICARE

CS 1.1. Înțelegerea sensului global al mesajelor orale (prezentări sau conversații), formulate clar, coerent și într-un ritm accesibil, în vederea realizării unor sarcini concrete

- *Identificarea unor indicații/ instrucțiuni de orientare dintr-un discurs oral pentru trasarea/marcarea corectă a unei rute pe hartă*
- *Completarea de texte lacunare cu cuvinte date, pe baza unui discurs audiat*
- *Ordonarea cronologică a unor fapte/evenimente prezentate într-un document audio*

CS 1.2. Identificarea subiectului dintr-o prezentare cotidiană cu suport vizual (slide-uri, fișe etc.), pe teme familiare sau previzibile

- *Formularea de răspunsuri la întrebări prin raportare la un discurs audiat*
- *Identificarea valorii de adevăr a unor enunțuri (Adevărat/ Fals) prin raportare la un material audio-video*
- *Completarea/ realizarea unei hărți conceptuale sau a unei diagrame Venn cu informații extrase dintr-un document audio-video*

CS 1.3. Extragerea informațiilor specifice dintr-o conversație despre activități de timp liber/ preferințe, exprimată lent și clar

- *Asocierea interlocutorilor cu activitățile lor preferate*
- *Alegerea informațiilor corecte din mai multe variante date*
- *Completarea unui tabel cu informații specifice extrase din documentul audio*
- *Eliminarea intrusului dintr-o înșiruire**

CS 1.4. Înțelegerea mesajului global al unor anunțuri publice, prezentate lent și clar

- *Selectarea variantei corecte dintr-o listă, în vederea identificării ideii principale și a contextului comunicării*
- *Formularea de răspunsuri la întrebări care vizează înțelegerea globală (Cine transmite anunțul? / Când are loc evenimentul menționat? / Ce trebuie să facă ascultătorul?)*
- *Organizarea într-un tabel a informațiilor esențiale din anunțuri despre evenimente (program de cinema, eveniment sportiv etc.)*
- *Identificarea diferențelor dintre anunțurile audiate, pe baza unor criterii specifice (eveniment, oră, canal, locație etc.) **

CG 2 - EXPRIMAREA ȘI INTERACȚIUNEA ORALĂ ÎN SITUAȚII DIVERSE DE COMUNICARE

CS 2.1. Descrierea simplă a unor persoane, personaje, locuri, aspecte din viața cotidiană (obiceiuri, rutine etc.)

- *Elaborarea și expunerea unui discurs oral simplu, însoțit de suport vizual grafic sau digital, pentru a descrie locuri sau aspecte din viața cotidiană*
- *Formularea de descrieri scurte ale unor personaje/ obiecte/ locuri, în cadrul unui joc de tipul Ghicește... pe baza unei imagini/ unui set de imagini*
- *Prezentarea aspectelor definitorii (fizice și morale) ale unei persoane/unui personaj, în cadrul unei activități de tipul Cel mai îndrăgit coleg/ Actorul meu preferat etc. **

CS 2.2. Relatarea unor experiențe personale sau a unor evenimente, incluzând reacții și sentimente

- *Povestirea celei mai frumoase vacanțe/ celei mai interesante excursii cu clasa/ unei aniversări memorabile/unui proiect/unui activități de voluntariat etc.*
- *Povestirea unor întâmplări reale sau imaginare*
- *Realizarea unui interviu fictiv cu personaje celebre, în care se relatează experiențe personale semnificative**

CS 2.3. Exprimarea simplă a unei opinii sau a unor planuri personale, susținute de o justificare clară, în contexte familiare

- *Formularea de opinii și recomandări scurte în legătură cu o situație-problemă propusă (alegerea unei activități pentru weekend/ activități extrașcolare etc.), urmată de scurte interacțiuni pentru clarificări sau reformulări*
- *Analizarea, în perechi/ grupuri mici, a unei situații-problemă (organizarea unui eveniment școlar/ unei aniversări etc.), identificând soluții și justificând alegerea făcută*

- *Prezentarea unui plan personal pentru anul școlar, în care se exprimă obiective concrete și motivele alegerii acestora*
- *Simularea unei discuții în contradictoriu, oferind reacții potrivite pentru susținerea punctului de vedere**

CS 2.4. Interacțiunea în contexte de comunicare din viața cotidiană

- *Simularea unei conversații în cadrul unui joc de rol având ca scop planificarea unei activități comune (de ex., o călătorie, organizarea unui eveniment, o întâlnire între prieteni, etc.)*
- *Negocierea unor soluții, în cadrul unui dialog dirijat pe baza unei situații-problemă curente*
- *Reformularea simplificată a unor replici în cadrul unui dialog dirijat*
- *Interpretarea unui rol (prestabilit sau ales spontan) într-un talk-show simulat**

CG 3 - RECEPTAREA DE MESAJE SCRISE ÎN SITUAȚII DIVERSE DE COMUNICARE

CS 3.1. Înțelegerea de texte informative scurte (anunțuri, reclame, articole etc.) pe teme din domeniile de interes ale tinerilor

- *Precizarea titlului cel mai potrivit pentru un text citit, dintr-o listă de titluri posibile*
- *Alegerea enunțului/răspunsului adecvat dintre mai multe variante date (în cadrul unor chestionare cu alegere multiplă)*
- *Completarea de texte lacunare cu informații relevante dintr-un document suport*
- *Selectarea de informații factuale (nume, date, locuri etc.) din știri scurte, pentru identificarea răspunsurilor la întrebări de tipul: „Cine?”, „Unde?”, „Când?” etc.*
- *Extragerea de informații factuale dintr-un text ce include cifre și date concrete (numărul de participanți la un eveniment, procentaje legate de turism etc.) și completarea unui infografic simplu**

CS 3.2. Identificarea informațiilor esențiale din e-mailuri/scrisori personale/postări pe rețelele de socializare

- *Identificarea valorii de adevăr a unor enunțuri, pe baza lecturii unui text (în exerciții de tip Adevărat/ Fals)*
- *Asocierea unui răspuns/ unui comentariu cu o scrisoare/ un e-mail/ o postare de pe rețelele de socializare, în funcție de scopul comunicării*
- *Completarea de tabele/ fișe cu informații extrase dintr-un text suport*
- *Interpretarea informațiilor din surse scurte, diferite (postare, e-mail scurt, notiță, mesaj privat) și completarea unei imagini de ansamblu asupra unei situații/unui eveniment/unei relații între persoane**

CS 3.3. Extragerea informațiilor esențiale din instrucțiuni sau regulamente

- *Trasarea unui itinerariu pe o hartă/ un plan în funcție de o serie de indicații citite*
- *Ordonarea etapelor în utilizarea de aparate și echipamente (o pereche de ochelari VR, un telefon inteligent etc.)*
- *Joc de mimă pe baza unor instrucțiuni citite (de ex.: Rutina Alandala)*
- *Extragerea detaliilor specifice din texte informative/explicative pentru ordonarea, în mini-ghiduri cu o structură dată, a activităților în organizarea de evenimente, în procese gastronomice etc.**

CS 3.4. Înțelegerea sensului global al unor (fragmente de) texte literare simple sau texte multimodale

- *Alegerea, dintr-o listă, a unui titlu potrivit pentru un (fragment de) text literar citit*
- *Ordonarea logică/ secvențială a unor cadre din benzi desenate/ texte multimodale*
- *Furnizarea de răspunsuri la întrebări simple pe marginea unui (fragment de) text literar citit*
- *Asocierea rezumatului potrivit cu un (fragment de) text literar**

CG 4 - REDACTAREA DE MESAJE ȘI INTERACȚIUNEA SCRISĂ ÎN SITUAȚII DIVERSE DE COMUNICARE

CS 4.1. Redactarea unui text coerent, pe teme din domeniile de interes ale tinerilor, în care sunt descrise persoane/ obiecte/ locuri

- *Redactarea unui e-mail/ unui mesaj de prezentare a unui coleg nou/ a clasei/ a școlii etc. în cadrul unui proiect de corespondență*
- *Elaborarea unei pagini de blog, dedicate locului preferat din localitate/ unei destinații de vacanță apreciate/ unui artist etc.*
- *Scrierea creativă a unui text, pe baza unei imagini suport**

CS 4.2. Relatarea simplă a unei întâmplări/ unui eveniment, utilizând enunțuri clare și organizate cronologic/ secvențial

- *Crearea unui colaj cu 3–4 imagini reprezentând activități de vacanță/ evenimente personale/ școlare/ imaginare, cu descrierea acestora într-o secvențiere logică*
- *Redactarea unui mesaj scris despre o experiență personală/ școlară/ imaginară folosind un număr clar indicat de conectori*

- Completarea unui e-mail lacunar (cu formule de adresare/ încheiere/ conectori)
- Elaborarea unei povestiri în lanț, pe teme diverse, cu respectarea unui fir narativ prestabilit*

CS 4.3. Redactarea unui mesaj în care sunt exprimate emoții, sentimente și reacții generate de o experiență personală sau un eveniment

- Redactarea unui răspuns complet la un e-mail complex, care să includă: (1) formule de adresare, (2) răspunsuri la întrebările interlocutorului, (3) o întrebare suplimentară adresată expeditorului, (4) formule de încheiere potrivite
- Publicarea unei reacții la un (video) blog/ o postare de pe rețelele de socializare pentru a exprima un punct de vedere/ emoții
- Descrierea unei zile importante, a unei reușite, a unei dezamăgiri etc.
- Redactarea unui text care să exprime starea creată de vizionarea unei picturi / fotografii/ piese de teatru etc.*

CS 4.4. Participarea la schimburi de mesaje scrise (text, e-mail, note, scrisoare, articol, blog, vlog etc.), selectând informații relevante pentru a răspunde în mod coerent și adecvat situației de comunicare

- Alegerea variantei corecte de răspuns la un mesaj scurt
- Formularea de răspunsuri adecvate la mesaje succesive cu instrucțiuni
- Realizarea unui schimb de mesaje pe o temă dată, în care participanții cer/ oferă clarificări
- Formularea de mesaje scurte, succesive într-o conversație prin mesaje
- Rescrierea unui mesaj într-o formă mai simplă*
- Realizarea unui schimb de mesaje pentru organizarea unui eveniment (zi de naștere/ ziua liceului/ ziua Europei/ târg etc.), cu solicitarea de date suplimentare și informații relevante oferite într-o secvențiere logică*

CG 5 - MEDIEREA LINGVISTICĂ ȘI CULTURALĂ, ÎN CONTEXTE PLURILINGVE ȘI PLURICULTURALE

CS 5.1. Transferul informațiilor esențiale între interlocutori care se exprimă clar, în cadrul unor schimburi verbale pe teme din viața cotidiană

- Participarea la jocuri care presupun redarea (identică sau sintetizată) a informației primite (de exemplu, jocuri de tipul telefonul fără fir, cu transferul eventual al mesajelor între limba modernă și limba maternă, sau cu transferul între limbaje semiotice diferite, ca în jocul Nu vorbesc cu tine)
- Interpretarea de roluri în jocuri care presupun dialogul între persoane care nu vorbesc aceleași limbi (de exemplu, Ghidul și turiștii sau Familia corespondentului meu), cu exploatarea limbajului verbal și nonverbal
- Participarea la activități simple care impun interpretarea simultană*

CS 5.2. Transmiterea în scris în limba modernă studiată a informațiilor esențiale dintr-un document/ un mesaj oral simplu, formulat în limba maternă, sau invers, pe teme din viața cotidiană

- Redactarea, în limba modernă, a unui e-mail scurt către un prieten, conținând informații-cheie referitoare la un eveniment (organizatori, locul și data desfășurării, invitați), pe baza unui text informativ/ explicativ redactat în limba maternă (anunț despre un eveniment cultural sau sportiv etc.)
- Crearea unui newsletter în limba modernă, care să conțină informații-cheie extrase din texte scurte și simple, etichete sau anunțuri preluate din limba maternă (un anunț despre un eveniment sportiv, eveniment școlar sau cultural, o etichetă de produs, un mini-articol despre activități de weekend etc.)*

CS 5.3. Transmiterea de instrucțiuni simple în limba modernă studiată, în cadrul unui schimb verbal/ pe baza unui document elaborat în limba maternă

- Interpretarea unui rol dintr-un joc de rol în care se solicită și se oferă informații de orientare în spațiu
- Interpretarea unui rol dintr-un joc de rol în care se intermediază comunicarea dintre un profesor român și un elev „străin”
- Transmiterea în limba modernă a unor instrucțiuni de montare/ operare a unui dispozitiv, pe baza unui manual de utilizare redactat în limba maternă*

CS 5.4. Identificarea unor diferențe culturale în cadrul unor schimburi de mesaje simple, pe teme din viața cotidiană

- Selectarea unor elemente culturale diferite dintr-o listă de exemple
- Realizarea unei prezentări a unor diferențe culturale identificate, urmată de o sesiune de discuții în care se exprimă opinii justificate
- Interpretarea unui rol într-un joc de rol (de exemplu, cel al turistului nepolitic), care să mizeze pe punerea în evidență a diferențelor culturale
- Crearea unei pagini de jurnal în urma unei zile petrecute într-o școală multiculturală*
- Relatarea în limba modernă a unei experiențe interculturale reale sau imaginare*

*Competențele specifice și exemplele de activități de învățare marcate cu asterisc aparțin curriculumului de specialitate și se adresează doar elevilor claselor de liceu care au prevăzută 1 oră în curriculumul de specialitate în planul-cadru (profil umanist, filologie).

CONȚINUTURI ALE ÎNVĂȚĂRII

Domenii de conținut	Conținuturi
1. Suporturi de învățare	<ul style="list-style-type: none"> - Afișe, reclame, pliante, broșuri, instrucțiuni de utilizare - Orare, meniuri, rețete culinare, hărți - Articole de presă informative scurte - Bloguri, publicații de pe rețelele de socializare, forumuri - Benzi desenate, romane grafice - Albume de artă - (Fragmente de) texte literare simple - Clipuri video - Podcasturi - Fragmente de emisiuni radio - Pagini de internet - Aplicații digitale interactive (de tipul Kahoot, Quizizz, Bookcreator etc.) - Aplicații digitale pentru realizarea de prezentări (de tipul PowerPoint, Canva, Genially etc.) - Dicționare lingvistice
2. Sugestii de contexte de comunicare/ vocabular	<ul style="list-style-type: none"> - Stilul de viață al adolescenților: școală, familie, rutine, proiecte, activități de timp liber, stil de viață, experiențe educaționale/profesionale, planuri, aranjamente, preferințe, relații sociale - Mediul înconjurător: ecologie, dezvoltare durabilă - Tehnologie și comunicare: inovații, aplicații digitale, inteligența artificială, rețele sociale, media - Elemente geografice, istorice și culturale ale spațiului lingvistic studiat
3. Gramatică funcțională (acte de vorbire / funcții ale limbii, inclusiv convenții socio-culturale)	<ul style="list-style-type: none"> - A cere și a oferi informații (consolidare) - A solicita și a oferi indicații / instrucțiuni - A situa în timp și spațiu - A face și a accepta invitații / propuneri - A descrie persoane, locuri, rutine, activități - A relata evenimente/ întâmplări - A exprima preferințe (consolidare) - A exprima o opinie - A face ipoteze (a exprima condiția) - A exprima o dorință - A exprima acordul/ dezacordul - A exprima intenția/ a face planuri de viitor - A justifica (un punct de vedere/ o alegere/ o preferință) - A exprima reacții și emoții (surpriză, teamă, bucurie, regret, tristețe) - A solicita clarificări - A reformula enunțuri

SUGESTII METODOLOGICE

Studiul limbilor moderne are ca **obiectiv** dezvoltarea progresivă de către elevi a competențelor de comunicare specifice unui anumit nivel, în conformitate cu standardele aferente stabilite prin Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi (CECRL, Volumul complementar). Pe parcursul anului școlar, acest obiectiv poate fi urmărit prin respectarea prezentei programe școlare centrate pe competențe, care favorizează întreg spectrul de achiziții lingvistice, incluzând elemente nonformale și informale în contexte de învățare formale.

Programa școlară reprezintă reperul obligatoriu pentru elaborarea documentelor de planificare și proiectare didactică (respectiv a planificării calendaristice anuale, a proiectelor didactice etc.), proces care presupune respectarea prevederilor legale în vigoare, inclusiv a celor referitoare la utilizarea bugetului de timp alocat disciplinei/ domeniului de studiu/ predării sau evaluării, aflat la dispoziția cadrului didactic.

Proiectarea demersului didactic se realizează prin raportare la programa școlară și presupune următoarele etape:

- lectura integrală și personalizată a programei școlare;
- elaborarea planificării calendaristice;
- proiectarea unităților de învățare.

Prin planificarea și proiectarea unităților de învățare, cadrul didactic își personalizează paradigmele didactice de predare-învățare-evaluare, selectează metodele și tehnicile didactice, formele de organizare a învățării, incluzând tehnologiile digitale, prin raportare la nivelul și particularitățile colectivului de elevi, astfel încât să asigure deopotrivă parcursul continuu și ascendent al achizițiilor învățării și remedierea sincopelor.

Pentru **elaborarea planificărilor calendaristice anuale**, profesorii vor avea în vedere următoarele :

- resursele de timp se alocă, în mod corespunzător, pe unitate de învățare, nu pe conținuturi;
- conținuturile nu se reiau;
- se propune un număr echilibrat de competențe specifice în corelare cu alocarea orară pe unitate de învățare; aceste competențe specifice trebuie formate, exersate, dezvoltate, evaluate; este necesară o prioritizare; se evaluează acele competențe care sunt cele mai importante pentru conținuturile vizate;
- se respectă structura anului școlar.

Ca instrument de proiectare didactică, *Planificare calendaristică anuală* va avea următorul format, care, odată completat, oferă o imagine relevantă, clară, articulată asupra parcurgerii integrale a programei școlare, în special în ceea ce privește abordarea tuturor competențelor în relație cu conținutul propus:

Unitatea de învățământ:

Profesor:

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ ANUALĂ

ANUL ȘCOLAR

Disciplina:

Clasa:

Limba modernă [se indică limba, nivelul]

Nr. de ore/săptămână:

Unități de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore alocate	Săptămâna	Observații / Modul
[se menționează titluri/ teme – identificate în programa școlară]	[se precizează numărul criterial al competențelor specifice din programa școlară, corelate cu unitățile de învățare]	[din conținuturile programei școlare, care se subsumează fiecărei unități de învățare]	[stabilite de către cadrul didactic]	[se precizează săptămâna sau săptămânile]	[se menționează aspecte specifice care țin de aplicarea planificării calendaristice, de ex, modul și modificări în urma realizării activității didactice la clasă]

Unitatea de învățare reprezintă o structură didactică flexibilă cu următoarele caracteristici:

- este unitară din punct de vedere tematic și didactic;
- vizează formarea anumitor competențe specifice la nivelul elevilor;
- este realizată pe o perioadă determinată de timp;
- se finalizează prin evaluare.

La realizarea proiectului unității de învățare, profesorii vor avea în vedere următoarele :

- proiectul unității de învățare se va raporta la planificarea calendaristică și va fi elaborat în concordanță cu aceasta (în ceea ce privește alocarea orară pe unitate de învățare, competențele specifice vizate, conținuturile).
- activitățile de învățare se vor centra pe formarea, dezvoltarea și exersarea competențelor specifice menționate.
- alocarea orară din planificare trebuie să se regăsească în proiect. Fiecare rând din proiect (evidențiat clar) reprezintă o oră. Doar așa se pot corela, pe orizontală, componentele structurale și se poate urmări, din perspectiva propunerilor, realismul încadrării în timp (ora de curs).
- activitatea de învățare nu este, în mod necesar, o sarcină de lucru, ci un ansamblu de sarcini de lucru îndreptate către formarea unei competențe. Formularea are un anumit grad de complexitate, dar și de particularizare, deoarece activitatea de învățare este în legătură cu o anumită CS și cu anumite conținuturi și se adresează unui anumit colectiv de elevi.
- corelarea pe orizontală trebuie să fie evidentă: CS – activitate de învățare – resurse, forma de organizare a elevilor – după caz, evaluare.
- numărul de activități de învățare pentru o oră de curs trebuie să fie echilibrat, în raport cu resursele de timp, cu gradul de complexitate a conținuturilor, cu nivelul de pregătire a elevilor.
- va fi prevăzută organizarea activităților remediale în situațiile în care elevii întâmpină dificultăți în atingerea competențelor școlare de bază.

Ca instrument de proiectare didactică, *Proiectul al unității de învățare* va avea următorul format:

PROIECTUL UNITĂȚII DE ÎNVĂȚARE

Conținuturi (detalieri)	Competențe specifice	Activități de învățare	Resurse	Evaluare
<i>[se menționează detalieri de conținut din programa școlară care explicitează anumite parcursuri și care oferă un cadru de structurare a competențelor specifice vizate]</i>	<i>[se precizează numărul criterial al competențelor specifice din programa școlară corelate cu unitatea de învățare]</i>	<i>[vizate/recomandate de programa școlară sau altele, adecvate la conținuturile pentru care sunt utilizate în vederea formării competențelor specifice]</i>	<i>[se precizează resurse de timp, de loc, forme de organizare a clasei, material didactic, resurse educaționale deschise]</i>	<i>[se menționează metodele, instrumentele sau modalitățile de evaluare utilizate]</i>

Predarea limbilor moderne pentru formarea competențelor de comunicare și interculturale trebuie să se bazeze pe **principiile didacticii acționale**, centrate pe elev, care stimulează participarea activă și învățarea conștientă. În acest sens, se recomandă utilizarea strategiilor activ-participative, adecvate pentru a-i motiva și a-i implica pe elevi. Metoda comunicativ-funcțională, jocurile de rol, activitățile de tip rezolvare de probleme, învățarea prin descoperire, învățarea bazată pe sarcini de lucru, dezbaterile și proiectele colaborative permit integrarea conținuturilor lingvistice în contexte variate, încurajează autonomia în învățare, dezvoltă competențele lingvistice, socio-emoționale, culturale, precum și gândirea critică.

Amintim faptul că Volumul Complementar al CECRL (CECRL2) și, în consecință, actuala programă – evidențiază clar motivele pentru care medierea și creativitatea reprezintă concepte-cheie pentru abordarea acțională a predării/ învățării/evaluării limbilor moderne.

Medierea nu este doar o simplă traducere, ci implică un proces mai complex, centrat pe facilitarea comunicării, reflectând atât competența lingvistică individuală, ci și rolul social al utilizatorilor în procesul de prelucrare și transmitere de informații complexe dintr-un format în altul (de ex. de la text scris la prezentare orală, de la limbaj tehnic la limbaj comun), de gestionare a unor situații, care solicită clarificări (mediere relațională/de concepte).

Exemple de activități care au la bază medierea:

- relatarea, orală sau scrisă, a informațiilor-cheie dintr-un text;
- explicarea, orală sau scrisă, a informației prezentate în diagrame, grafice, tabele;
- exprimarea opiniei personale despre conținutul textelor creative și literare sau al celor funcționale;
- reflectarea asupra mesajelor din texte creative, literare și nonliterare; elevul trece de la simpla înțelegere (ce spune textul) la gândirea critică (cum spune și de ce este important);
- facilitarea colaborării în cadrul unui grup pentru a ajunge la consens;
- facilitarea interacțiunii dintre membrii unui grup;
- stabilirea unei atmosfere pozitive de colaborare și înțelegere reciprocă;
- facilitarea comunicării în cadrul unor situații nonformale cu prieteni și colegi;
- explicarea unui concept nou (înțelegere treptată, de la definiție la context și, în final, la aplicare);
- interacțiunea în mediul online prin intermediul tehnologiilor digitale (internet, rețele sociale, aplicații, platforme);
- interacțiunea plurilingvistică și interculturală.

O altă idee cuprinsă în Volumul Complementar al CECRL care se reflectă în actuala programă școlară se referă la necesitatea revalorizării textului creativ, inclusiv a celui literar.

În ora de limbă modernă, **textul literar** constituie o resursă plurivalentă pentru dezvoltarea competențelor lingvistice, (inter)culturale, etice și estetice. Reintroducerea textului literar la ora de limbă străină reprezintă o excelentă strategie de dezvoltare a creativității, de stimulare a abilităților de reflecție, gândire critică și comunicare, de experimentare a unor emoții și sentimente, de încurajare a emiterii unor judecăți axiologice, de formare a competenței de evaluare/autoevaluare.

Exploatarea textului literar facilitează dezvoltarea competențelor de receptare/ exprimare/ interacțiune orală – consecință a nevoii de ascultare-vizualizare a unor interpretări artistice, de verbalizare după lectură, de dezbateră a conținutului și a competențelor ce țin de contactul cu textul scris, printre care indispensabila competență de lectură. Fiind un produs elaborat, bine structurat, conținând enunțuri de complexitate gramaticală și ideatică diferită, reprezentând aspecte lingvistice și culturale proprii tuturor mediilor sociale, textul literar este cel mai complex document autentic.

În ora de limbă modernă, textul literar constituie:

- o resursă lingvistică pentru prezentarea și exersarea contextualizată a vocabularului și a structurilor gramaticale, a elementelor pragmatico-discursive (acte de limbaj, repere spațio-temporale, valori ale diverselor tipuri de enunțuri – asertiv, interogativ, imperativ, exclamativ, emfatic) și textuale (conectori, tipuri de texte – descriptiv, narativ, argumentativ, explicativ, științific etc.);
- un instrument de înțelegere a actului creativ și interpretativ: pentru elevi, confruntarea cu un limbaj autentic, nuanțat și divers, al cărui destinatar potențial e adesea vorbitorul nativ, e o provocare formatoare;
- o punte între limbă și cultură, fiind un obiect cultural în sine, care transmite valorile unei societăți, permițând elevilor să se apropie de aceasta într-un mod indirect;
- un stimul pentru creativitate și exprimare; lectura operelor/ fragmentelor literare poate determina exersarea capacității de a rezuma, extinde sau reconstrui fragmente, dar poate să și provoace reflecția, dezbateră, sau să inspire producerea de texte noi.

Textul literar se folosește ca suport și pretext pentru diverse activități didactice, precum:

- analiza contextuală: documentarea focalizată pe studiul biografiei și bibliografiei autorului, a epocii de scriere și a contextului istoric și social al operei;
- exerciții de gramatică și vocabular: exploatarea timpurilor verbale, a acordurilor, a sinonimelor, a antonimelor și a semnificației cuvintelor noi;
- activități de înțelegere: reconstituirea faptelor, rezumarea unui pasaj sau selectarea informațiilor celor mai relevante;
- producere orală și scrisă: interpretarea dramatizată a unor texte, scrierea unor finaluri alternative, rescrierea unor fragmente sau dezbateră punctelor de vedere prezentate în fragment/operă;
- jocuri axate pe încurajarea creativității.

Textul literar, ales în funcție de obiectivele în termeni de competențe pe care și le propune profesorul, dar și în funcție de alte criterii (nivelul și profilul elevilor, timpul avut la dispoziție etc.), reprezintă un document autentic indispensabil în procesul de predare/ învățare a limbilor moderne, datorită eficienței sale ca instrument lingvistic și cultural. El favorizează înțelegerea contextualizată a sensurilor cuvintelor și structurilor gramaticale, dar, mai ales, a diferitelor viziuni asupra lumii. Un text bine ales îi incită pe elevi să se exprime, oral sau în scris, stimulându-le totodată imaginația naturală și capacitatea de inovare.

Reorganizarea programelor și a sistemului de predare / învățare aduce cu sine o regândire a strategiilor didactice, a tehnicilor și a metodelor de învățare destinate să pună în centrul procesului educațional elevul și nevoile lui de învățare. Format într-o eră a educației deschise, elevul devine sursă și scop de învățare prin stimularea aptitudinilor sale creative. De aceea, dezvoltarea imaginației, și a creativității elevului este una dintre dimensiunile fundamentale ale educației

actuale, alături de digitalizare și de lucrul în echipă sau învățarea colaborativă. Valorizarea creativității elevului are ca efect, pe de o parte, dezinhibarea acestuia în procesul de învățare și de comunicare orală și scrisă, iar, pe de altă parte, conduce la dezvoltarea învățării autonome a elevului (învață să-și caute sursele de informare care îl ajută în realizarea propriului proiect).

Scrierea creativă generează un sentiment de libertate acordată elevului, stimulând spiritul inovator în actul creator, într-o anumită ordine, cu o anumită logică și coerență. Aceasta, ca instrument de învățare, trebuie atent pregătită, ghidată cu abilitate de către profesor prin etape preliminare (dobândirea de către elev a cunoștințelor lingvistice necesare scrierii în limba străină; validarea capacității elevului de a efectua înlănțuirea coerentă a structurilor lingvistice care să exprime conținuturile vizate, pe baza utilizării conectorilor adecvați; alegerea stilului în care se va scrie textul – neutru, pamfletar, ironic, științific, de vulgarizare etc.; situarea într-un anumit registru de limbă și asimilarea de către elev a cunoștințelor specifice acestuia; stabilirea genului și tipului de text ce urmează a fi creat; discuții pe structura logică a textului de creat; dezbateri pe tematica aleasă, informare asupra acesteia printr-o cercetare autonomă întreprinsă de elev dar orientată de profesor; circumscrierea unor aspecte formale și de conținut). Aceste etape sunt urmate apoi fie de scrierea individuală, fie de scrierea colaborativă empirică, în grupuri formate în clasă sau cu ajutorul platformelor colaborative (Framapad, Padlet, Classroom etc.).

Această metodă, care îl consideră pe elev ca partea cea mai activă a procesului de învățare se poate practica la toate nivelurile, în proporții variabile. Există multiple posibilități de exersare a creativității: imitație de stiluri (*à la manière de...*), scriere autobiografică, scriere pe scheme narative, descriptive, explicative, argumentative, scriere științifică, scriere imagistică (ex. caligrame), scriere plecând de la un fenomen gramatical (ex. aventura imperfectului, ezitățile lui „și” condițional...), proiectarea unui roman polițist, a unui roman de aventuri, scrierea creativă a unei introduceri sau a unei morale la o narațiune, scrierea unei parodii, a unui comentariu al unui tablou, imaginarea aventurilor personajelor dintr-o pictură etc.

În paralel, se pot utiliza mijloace inedite de evaluare, rezultând din propunerile elevilor pentru efectuarea acestei etape (grile de evaluare/ apreciere a creativității referindu-se eventual la modul de realizare a imaginarului, bogăția figurilor utilizate, transparența scriiturii, gradul de captare a atenției etc.).

O altă dimensiune esențială a predării moderne o constituie **integrarea resurselor digitale** în activitățile didactice. Alfabetizarea digitală este o competență-cheie, iar utilizarea tehnologiei oferă oportunități extinse pentru învățarea limbilor străine. Integrarea tehnologiei în predarea acestora nu trebuie însă privită ca un scop în sine, ci ca un mijloc de îmbunătățire a procesului educațional. Profesorul are rolul de mediator între resursa digitală și experiența de învățare a elevului, asigurând echilibrul între creativitate și rigoarea științifică.

Platformele educaționale (Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams) permit organizarea eficientă a materialelor, gestionarea temelor și oferirea de feedback personalizat. Aplicațiile interactive, precum Quizlet, Kahoot, Mentimeter sau Wordwall, stimulează motivația și consolidează achizițiile lexicale și abilitățile de comunicare prin activități interactive. Totodată, utilizarea resurselor multimedia autentice (videoclipuri, podcasturi, articole digitale) presupune expunerea la registre lingvistice variate și la diversitatea culturală asociată limbii moderne studiate.

Deosebit de valoroasă este și învățarea colaborativă mediată de tehnologie. Instrumente precum Padlet, Digipad, Framapad sau forumurile de discuție online încurajează schimbul de idei și învățarea reciprocă. În plus, platformele de comunicare sincrone (Zoom, Teams) permit simularea unor situații autentice de comunicare interculturală, iar învățarea mixtă combină avantajele interacțiunii directe cu flexibilitatea învățării online. Conform principiilor învățării personalizate, profesorul poate adapta conținuturile și ritmul predării la nevoile fiecărui elev, utilizând datele oferite de platformele digitale pentru monitorizarea progresului.

Evaluarea, ca parte integrantă a procesului didactic, trebuie să se orienteze către aprecierea progresiei competențelor. Modelul evaluării formative și continue, bazat pe feedback constructiv, sprijină învățarea activă și auto-reflecția. Instrumente precum portofoliul digital, jurnalul de învățare sau autoevaluarea oferă elevilor posibilitatea de a-și monitoriza evoluția și de a-și asuma responsabilitatea pentru propriul progres. Evaluarea între colegi favorizează colaborarea și dezvoltarea spiritului critic. Din perspectiva digitalizării, aplicații precum Google Forms, Edpuzzle, Flipgrid sau Socrative permit crearea unor teste interactive, adaptate nivelului lingvistic vizat, personalizate în funcție de profilul elevilor, și oferă analize rapide ale rezultatelor, facilitând intervenția promptă a profesorului.

Prin valorificarea metodelor interactive, a resurselor online și a evaluării formative, procesul de predare-învățare capătă un caracter dinamic, flexibil și adaptat cerințelor societății contemporane.

În **concluzie**, pentru un demers didactic eficient se recomandă:

- respectarea programei școlare;
- planificarea și proiectarea activităților astfel încât să permită formarea și dezvoltarea echilibrată a tuturor competențelor vizate;
- acordarea unei atenții particulare acelor demersuri specifice predării / învățării limbii moderne, precum:
 - crearea de contexte autentice de comunicare, pentru a practica actele de vorbire recomandate și pentru a dezvolta competențele stipulate în prezenta programă;

- realizarea unor forme variate de lectură; lectura este un scop explicit al învățării, de maximă importanță pentru cunoaștere și pentru dezvoltarea personală a elevului; ea poate fi utilizată ca mijloc pentru practicarea vocabularului și a gramaticii, dar e esențial să fie astfel exploatată încât să faciliteze accesul la sensul textului, să stârnească apetitul lingvistic, cultural și științific al elevului, să-l familiarizeze cu proteismul interpretativ;
- folosirea unei diversități de texte și discursuri, inclusiv multimodale;
- exploatarea nonverbalului pentru a sprijini învățarea intuitivă, dar și pentru a familiariza elevii cu conexiunea între diversele sisteme semiotice;
- organizarea de activități pe grupe și monitorizarea lor atentă pentru a stimula interacțiunea în limba țintă;
- promovarea dimensiunii interculturale prin facilitarea contactului cu realități autentice;
- propunerea de teme de lucru motivante, pentru care se oferă sprijin în clasă sau prin intermediul TIC sau al resurselor digitale educaționale;
- propunerea de sarcini de lucru diferențiate pentru a stimula implicarea tuturor elevilor; diversificarea sarcinilor de lucru se poate face în funcție de:
 - profilul cognitiv al elevului (de exemplu, ca răspuns la o solicitare de lectură, elevii pot indica/ explica ceea ce au înțeles din text);
 - nivelul de achiziție (de exemplu, relatarea unei acțiuni sau a mai multora);
 - interese (de exemplu, modalități de lucru la proiecte sau de prezentare a acestora);
 - stilul de învățare (de exemplu, utilizarea suporturilor vizuale și audio pentru elevii cu stiluri de învățare variate);
- centrarea activităților de evaluare pentru aprecierea nivelului de performanță al diferitelor abilități lingvistice (de exemplu: producere a unui mesaj scris, înțelegerea unui text scris sau audiat).

În ceea ce privește strategiile de predare, se recomandă:

- abordarea comunicativ-funcțională:
 - introducerea noțiunilor noi prin situații reale de comunicare;
 - organizarea de jocuri de rol, interviuri, dezbateri și simulări care implică utilizarea limbii în contexte autentice;
 - încurajarea exprimării libere, fără teama de greșeală, printr-un climat deschis și motivant;
- învățarea bazată pe sarcini de lucru:
 - realizarea de proiecte tematice (ex.: o broșură turistică, o campanie de conștientizare, un vlog în limba modernă studiată);
 - activități cu scop clar: planificarea unei excursii, redactarea unei postări pe rețele sociale, pregătirea unei prezentări;
- metode inductive și deductive în predarea gramaticii:
 - alternarea activităților de descoperire (inductive) cu cele de sistematizare (deductive), pentru a echilibra intuiția și raționamentul lingvistic.
- integrarea resurselor digitale:
 - utilizarea platformelor educaționale (de ex.: Kahoot, Quizlet, Padlet, Wordwall, Edpuzzle etc.) pentru consolidarea lexicului/vocabularului și a structurilor;
 - accesarea materialelor autentice (podcasturi, videoclipuri, articole online).

În cazul elevilor cu cerințe educaționale speciale, al celor înscriși în programul *Școala din spital*, este imperativă colaborarea dintre profesorul de limbă modernă și consilierul școlar, în vederea elaborării unor planuri individuale de învățare, care să răspundă situației concrete a fiecărui adolescent (tip de deficiență sau de tulburare de învățare / diagnostic medical și consecințele acestuia asupra capacității adolescentului de a învăța, durata perioadei de spitalizare etc.). În mod evident, atât competențele generale sau specifice, cât și activitățile de învățare indicate în programa școlară pot suferi modificări, în vederea adaptării la cazul concret al fiecărui elev aflat într-una dintre situațiile prezentate mai sus.

În cele ce urmează prezentăm câteva recomandări, specifice diverselor limbi moderne studiate în liceu, ca limbă modernă 1:

- Anexa 1. Limba engleză – pp.
- Anexa 2. Limba franceză – pp.
- Anexa 3. Limba spaniolă – pp.
- Anexa 4. Limba italiană – pp.

TEME – TEENS’ CULTURE, SOCIAL MEDIA, AI IN EVERY DAY LIFE, BOOKS AND MOVIES, COMMUNITY LIFE, HIDDEN TOURIST GEMS, GREENING LIFE, EXPLORING PASSIONS, PERSONAL GROWTH*

ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII

- Describing past life experiences/memories – Used to vs. Would; The Past Perfect Tense Simple and Continuous;
- Emphasizing effects and duration - The Past Perfect Tense Continuous vs. The Past Tense Continuous;
- Expressing future events – The Future Tense, The Future Perfect Tense
- Placing events in time – Sequence of Tenses, Reported Speech
- Tenses of the Passive Voice
- Causative like passive*
- Expressing real ability/inability; ability/inability in the past; current, general, future, past hypothetical ability/inability; degrees of certainty; criticism*; obligation/duty; logical assumption (affirmative and negative)*; advice, suggestions, recommendations - The Modal Verbs (can, cannot/can’t, could, couldn’t, could have, couldn’t have, should, will, would, must, ought to, may, might, have to, had better)
- Expressing preferences (prefer, would rather, would sooner)
- Expressing unreal conditions - Conditional Clause (type 2 and 3);
- Expressing regret *
- Changing meaning and communication styles - Phrasal and prepositional verbs
- Articles in phrases and expressions
- Comparatives and superlatives (so, such, enough, too)
- Word formation – suffixes, prefixes
- Word formation- compound words*

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE/EVALUARE/PROIECTE COLABORATIVE

1. TEEN’S CULTURE

● Learning activity

- *Teenage Memory Jar*. Students write 1- 2 short memories on slips of paper, anonymously, place them in a jar and, later, draw them randomly to read aloud and try to guess who the author is.
- *Teens’ Culture Talk Show*. Students take roles such as hosts, guests, and audience members. The groups conduct the simulated talk show, engaging in role-play, active listening, and spontaneous interaction.*

● Assessment activity

- *Teen Culture Time Capsule*. In groups, students design a digital or paper-based “time capsule” that contains 5 relevant aspects of today’s teenage culture, meant to be “opened” by future generations. Students peer-review the “capsules”, filling in an assessment sheet, structured on certain criteria.

● Grammar activity - Describing past life experiences/memories – Used to vs. Would; The Past Perfect Tense Simple and Continuous”

- *Teen Memories Timeline*. Students create a timeline of their own teen experiences, including 3–4 past habits/activities, by using Used to /Would (music, hobbies, fashion, social media), and 2–3 events, described by using past tenses.
- *A Letter to My Future Self*. Students reflect on their teenage memories and write a self-addressed letter, adding emojis or gifs, if they do the task in a digital format.*

● Project work

- *My Teen Culture Vlog*. Students collaboratively design and record short video blogs/vlogs, presenting aspects of teenage culture, combining spoken interaction, written messages, and digital tools/apps/resources.

2. SOCIAL MEDIA

● Learning activity

- *Influencer for a Day*. Students design a brief “influencer post”, e.g. poster, slide or short video script, including a slogan, hashtags, and visuals. Each student/group presents their post to the class as if addressing their online followers, using persuasive and engaging language.

- *Instagram vs Reality*. Students create a 2-part visual: left side - Instagram post - a perfect image or description of a moment; right side - Reality - what was actually happening behind the scenes. They present the visuals to the class and get feedback from their classmates and teacher.*
 - **Assessment activity**
 - *Create Your Own Social Media Profile*. Students design a profile including a short bio, at least two sample posts and relevant hashtags. They present their profiles to the class, describing their character's interests and posts. Peers act as "followers", leaving short written or oral comments/questions, while the teacher evaluates them, based on content, accuracy, creativity, and interaction.
 - *If My Social Media Could Talk* Write a short story or a diary entry from the viewpoint of your social media accounts.*
 - **Grammar activity**
 - *My Social Media Diary*. Students can choose a "fake Instagram story" with captions/a short comic strip about being online/a short Google Slide or Canva poster with text and emojis/a short TikTok-style video, acting out a "before and after" situation, using The Past Perfect Tense Continuous and The Past Tense Continuous.
 - *The post I shouldn't have posted*. Students write a story about something embarrassing posted by mistake to express regret.*
 - **Project work**
 - *Teen Voices Online - a Social Media Campaign for Change*. Students design and present a short social media campaign that promotes a positive message (e.g. kindness, healthy lifestyle, environmental awareness, digital safety). The aim is to integrate language learning with creativity, collaboration and digital literacy.
- 3. AI IN EVERY DAY LIFE**
- **Learning activity**
 - *AI Hidden Helper*. Write a short comic entitled "How AI helps me every day", using Canva app.



- *Alpedia Entry*. Create a simple 120-150-word Wikipage-like poster using Canva or Padlet to design a prototype AI invention. Mention the name, what it can do and why teenagers would like it.*
- **Assessment activity**

- **AI Time Capsule Blog Post.** Write an individual blog post entitled *A Letter to the Future: My Hopes and Fears for AI* as a reflective piece that will be "sealed" in a digital time capsule to be opened in 50 years. Use both Future Tense Simple and Future Perfect Tense to reflect on present AI and predict its future evolution.
 - Digital Tool- Google Docs (with hyperlinks and images) or a class Padlet board styled as a "Blog Wall."
 - Structure your post:
 - Introduction: Describe an AI tool you use today (e.g. a map app, a streaming recommendation etc.).
 - Hopes: Predict two positive ways this AI tool will evolve (Future Simple) and what positive impact it will have had on society by 2043 (Future Perfect).
 - Fears: Predict one potential problem that will arise (Future Simple) and what safeguards we will have put in place by 2075 to prevent it (Future Perfect).
 - Include at least one relevant image or graph.
 - Use a minimum of 5 Future Simple and 3 Future Perfect structures correctly.
 - Post your final document on GoogleDocs / Padlet.

Assessment Rubric

No.	Criteria	Areas for Improvement	Proficient (Meets Expectations)	Excelling (Beyond Expectations)
1.	Grammar & Accuracy	Incorrect or very limited use of target tenses (Future Simple and Future Perfect). Many errors hinder comprehension.	Uses the required number of target tense structures with general accuracy. Meaning is clear despite some minor errors.	Uses target tenses with a high degree of accuracy and creativity. Effectively uses a variety of sentence structures.
2.	Task Fulfilment & Content	Does not fulfil the task requirements. Ideas are irrelevant or underdeveloped.	Fulfils all task requirements. Ideas are relevant and developed satisfactorily.	Fully addresses the task with rich, engaging, and insightful content. Adds unexpected creative details.
3.	Creativity & Modern Appeal	Work is basic and does not utilize the digital tool effectively. Lacks a modern or engaging feel.	Work is visually clear and uses the digital tool appropriately. The final product is neat and functional.	Work is highly creative, polished, and engaging. The use of the digital tool enhances the presentation and impact of the message.
4.	Clarity	Final product is difficult to follow or understand.	Language is generally clear and comprehensible.	The final product is exceptionally clear, well-paced, and easy for the reader to enjoy and understand.

- **Grammar activity**

- Imagine you are in the year 2075 and write a digital postcard/email to a friend about your daily life with AI. Use Future Tense, Future Perfect Tense. You can design postcards in Canva or write emails with AI-generated futuristic images.

- **Project work**

- Generation Gap – *AI in Our Families' Future*. Students interview their parents about AI predictions. Then compare the answers in class. (e.g. “My dad says robots will have taken over factories by 2040.”; “We think AI will have created more jobs, not fewer.”) Digital tool - Flip (video interviews), Padlet wall (opinions)
- *AI Inventions Fair – Future Expo*. Students host a virtual invention fair. Each group presents their invention for 2050.* Digital tool - Canva posters/Flip videos/Invideo

4. BOOKS AND MOVIES

- **Learning activity**

- *The Cross-Over Pitch*. Work in small groups to pitch a new movie that is a cross-over between two famous books or films. Create a new narrative, practicing descriptive language and justification and include it in a video by using Flipgrid or your phone camera to record. Design a digital poster to promote it. (e.g. Harry Potter meets The Hunger Games, or Sherlock Holmes meets Transformers).

- **Assessment activity**

- *Twist the Story*. Students choose a book and write/create a different ending using reported speech and sequencing phrases (first, then, afterwards, finally).*

Assessment Rubric:

No.	Criteria	Areas for Improvement	Proficient (Meets Expectations)	Excelling (Beyond Expectations)
1.	Grammar & Accuracy	Incorrect or very limited use of target structures. Many errors hinder comprehension.	Uses the required number of target structures with general accuracy. Meaning is clear despite some minor errors.	Uses target structures with a high degree of accuracy and creativity. Effectively uses a variety of sentence structures.
2.	Task Fulfilment & Content	Does not fulfil the task requirements. Ideas are irrelevant or underdeveloped.	Fulfils all task requirements. Ideas are relevant and developed satisfactorily.	Fully addresses the task with rich, engaging, and insightful content. Adds unexpected creative details.
3.	Creativity & Modern Appeal	Work is basic and does not utilize the digital tool effectively. Lacks a modern or engaging feel.	Work is visually clear and uses the digital tool appropriately. The final product is neat and functional.	Work is highly creative, polished, and engaging. The use of the digital tool enhances the presentation and impact of the message.
4.	Clarity	Final product is difficult to follow or understand.	Language is generally clear and comprehensible.	The final product is exceptionally clear, well-paced, and easy for the reader to enjoy and understand.

- **Grammar activity** - Placing events in time – Sequence of Tenses, Reported Speech

- *From Script to Review* – Story Retelling. Starting from a short movie/book script extract, students write a news article, using reported speech and proper tense sequencing, and present/act it as a “TV entertainment news report.”

Digital tool: Google Docs/Flip.

- *The Digital Reading Journal Vlog*. Create a 3-minute vlog (video blog) for your Digital Reading Journal in which you act as the main character of your favourite book, explaining the turning point of the storyline. Use the Sequence of Tenses to narrate events/experiences in a logical timeline, including before, during, and after. Share your video link with the class.*

Digital Tool: Flip/the camera app on your device.

- **Project work**

- Imagine you are a team of film makers working for *Adaptation Lab* Company, having the mission to turn an old short story or novel into a modern, exciting movie. Choose the book you want to adapt, create the script logline (one- or two-sentence summary that captures the story's central conflict, protagonist, goal, and stakes) and present a scene from another movie to illustrate one of the visual effects that you intend to add, so as to convince a studio producer (the teacher/a guest) to greenlight your project.

5. COMMUNITY LIFE

- **Learning activity**

- Responding to Community Announcements. Students read a selection of community notices (e.g. volunteer advertisement, garage sale announcement, animal rescue, NGO appeal, or a forum post about peer pressure affecting learning). After reading them, each student selects one notice and writes an appropriate short response in the form of an email, text message, or note, depending on the context of the notice.

- **Assessment activity**

- Writing *A Day in My Neighbourhood*. Students imagine they are reporters for their school magazine. They write a short article about their neighbourhood, describing the places, facilities and services available, suggesting how their community could be improved. They should include their personal opinion and explain why they feel that way.
- **Grammar learning activity: The tenses of the passive voice – mixed passive tenses**
- *Shaping Our Town – A Role-play Meeting*. Students are assigned roles: Mayor, Council Members, Citizens, Reporter, Architect/Engineer, Environmental Group Representative. Each role comes with secret notes (different bits of community news). Students discuss achievements from the previous year, recent changes, ongoing projects, and plans for the future, using mixed passive tenses where possible.
- **Project work**
- *It's Time to Fix This Place!* Students work in small groups to identify a community issue or interest, gather information about it, and create a solution or design an awareness campaign. They design a poster or an awareness presentation and present their project to the class or the school. (Suggested digital tools: Canva/ Padlet/Google Slides)

6. HIDDEN TOURIST GEMS

- **Learning activity**
- Gap-filling. Students receive a handout or a digital document with 4–5 short texts (150–200 words each) about unusual tourist destinations, plus a word bank (including distractors for added challenge) or open-ended blanks. Each text includes 5–8 gaps (missing key words, phrases, or data). Students read each text and complete the gaps using the word bank. They also point out the clues in the text that helped them choose the correct words.
- Matching. Students receive handouts or a slide deck with 5–6 short descriptive paragraphs, each highlighting a lesser-known tourist destination abroad. They also receive a list of 10 potential subheadings. Students match the paragraphs with the correct subheadings and justify their choices.*
Digital apps: Google Classroom, Wordwall, LearningApps)
- **Assessment activity**
- *A hidden gem in my town!* Students imagine they work for the town council and have discovered a special place, unknown to tourists, in their area. They believe it could become a popular attraction for visitors and prepare a short talk or presentation on it to share with their colleagues. In their presentation, they should: mention the name of the place and describe it, explain why it would appeal to tourists, providing one or two reasons, and discuss the benefits of promoting this place for the town.
- **Grammar activity - Modal verbs - Expressing degrees of certainty; criticism; obligation/duty; logical assumption (affirmative and negative); advice, suggestions, recommendations: can, cannot/can't, could, couldn't, could have, couldn't have, should, will, would, must, ought to, may, might, have to, had better)**
- *Role play – Planning a trip to a hidden gem*. Students work in pairs to create a real dialogue between a tourist and a travel agent. They use modal verbs to give and receive advice, suggestions, and information about the travel plans to a hidden gem.
- Debate – *Should we share this place with tourists?* Students work in two teams to prepare 3–5 arguments for and against encouraging tourists to visit a lesser-known destination, using modal verbs. Then they take part in a class debate where they present their arguments, formulate counterpoints to opposing ideas, and defend their opinions*.
- **Project work.**
- Students work in small groups to create a digital flyer/poster or a short documentary video about a unique tourist destination in Romania or abroad.
Digital apps- Canva for flyers/posters, Adobe Spark or iMovie for short documentary videos

7. GREENING LIFE

- **Learning activity**
- *Eco-Hackathon*. Students design a sustainable future city using AI tools, considering the need for green spaces, renewable energy, and eco-friendly transport. They present their ideas in a poster or Padlet board with at least 5 eco-solutions.
Digital tool: Canva / Padlet

- **Assessment activity**
 - *Eco-Manifesto*. Write a short collaborative manifesto (120–150 words) with eco-friendly rules and advice for a greener future city.
Digital tool: Google Docs / Microsoft Word / Padlet
- **Grammar activity - 2nd/ 3rd Conditionals**
 - *Green Time Travellers/Green Time Machine*. Students imagine they are time travellers from the future who return to the present day to warn people about environmental disasters that happened because of inaction (3rd conditional) - and to explain what could still be done (2nd conditional). They create a video message / poster / news report for today's people, which must include at least 4 2nd and 3rd conditional statements.*
- **Project work**
 - *Think Green, Act Now! – Become eco-influencers!* In groups, students design a digital campaign with a catchy hashtag, creative memes/GIFs, and a short reel to encourage greening life (saving water, cycling, reducing waste etc.). They post the materials on a shared Padlet wall or Canva board as their Eco Social Media Feed.
Digital tool: Canva / Padlet / Genially

8. EXPLORING PASSIONS

- **Learning activity**
 - *Passion Quest Gallery*. Create a Padlet/Canva/Genially board with one “exhibit” representative of your passion: a short description (50–80 words), an image, and a quote. Do an online “gallery walk” and leave comments/questions on classmates’ posts.
Digital tool: Padlet / Canva / Genially
- **Assessment activity**
 - *Show Off Your Passion* - Prepare and present a creative mini-presentation, poster, or short video about your passion. Use at least 5 phrasal verbs to describe how you got into it, what you do, and why you love it.
- **Grammar learning activity - Phrasal and Prepositional Verbs**
 - *Digital Escape Challenge*. Create a digital “escape” game (Wordwall/Quizizz/Genially) to solve exercises with phrasal verbs (take up, give up, look for, keep on, get into etc.) and prepositional verbs (wait for, belong to, crave for etc.). Each correct answer “unlocks” a new level in your quest for a new passion.
Digital tool: Wordwall / Quizizz / Genially
- **Project work**
 - *My Passion, Our Story - Mini-Documentary Festival*. Choose a shared passion, research it, and write a script in English. Film and edit a 3–5 minute documentary. Present it at the “Passion Film Festival” and vote for: “Most Inspiring” and “Most Creative”.
Digital tool: WeVideo / iMovie / Clipchamp / Canva Video

8. PERSONAL GROWTH*

- **Learning activity**
 - *Growth Board Game*. Create a simple game board with questions/prompts such as: describe a challenge you overcame, something you have improved on, advice to give your younger self; an event/experience when you felt proud of yourself. Students roll a die, land on a square, and answer the prompt.
 - *The Suitcase of Skills*. Students draw an open suitcase “packed” with skills and values (problem-solving, critical thinking, public speaking, patience, courage etc.) they have developed in time and write a letter to their selves about the benefits brought by these “achievements”.
- **Assessment activity**
 - *A Short Story of Growth*. Students read a short passage about someone overcoming shyness during a group project. The assessment includes four parts:
Part A – Multiple-choice questions test reading comprehension (e.g., why the writer felt nervous, what helped them grow).
Part B – True/False statements to check the understanding of key details.
Part C – Vocabulary matching assesses understanding of words in context (shy, avoided, confident).
Part D – Short-answer questions encourage reflection on the text and personal connection.

- **Grammar activity – Word Formation -Prefixes & Suffixes, Compound words**
 - *Growth Word Poster.* Choose one word family (e.g. confident / confidence / confidently) and design an A4 poster or mini-presentation that includes: the different forms of the word, your own definition of the newly formed words, and personal sentences using the words (or possibly symbols that represent the words).
 - *Dear Future Me.* Write a letter to your future self about what you will hope to achieve or change for the years to come. Choose 10 words from the list to make new words to further use in your letter.
- **Project work**
 - *Growth Graphic Journal / Comic Strip.* Students create a short illustrated story or comic showing a moment of personal growth. It can be real or fictional, but must include: a challenge, feelings, a solution or action, a result, a short reflection.
 - *Our Growth Documentary.* Divided in groups, students create a short 2-3 - minute video or slideshow (with narration or subtitles) showing how they have grown in time. They can include photos, drawings, or captions with moments that shaped them.

9. SOCIAL AND WORLD ISSUES

- **Learning activity**
 - *The Global Newsroom: Be the Voice of Change! Step into the spotlight and become a voice for change!*. Divided in groups, students become young journalists working for a fictional media channel called “The Global Newsroom”. They must choose an issue, research or imagine a real event or story, and present it in the form of a news segment, editorial article, or interview.
- **Assessment activity**
 - *A Day in Someone Else’s Shoes.* Imagine you are a refugee/a bullied student/a teenager in a foster-care institution. Write a story and describe one day in your life (what you see, feel, do; what hardships you deal with; what gives you hope etc.).*
- **Grammar activity – Reported Speech**
 - *The Best News Team.* Group work. Each group stands for a news crew made up of: a reporter, an interviewer, an editor/writer, and a photographer/designer and together they choose a topic (e.g. fast fashion, green technology, digital inclusion etc.). Students can opt for one way to present their story, using Reported Speech: a news video report (use a breaking news style: headline, facts, interviews, call to action); a written news article/an editorial (use a catchy headline, background info, and student opinion); a podcast clip (present experts’ or witnesses’ opinions). They present it to the class and get peer’s and teacher’s feedback.
- **Project work**
 - *Global Issues Magazine.* Team work. Create a mini magazine about global issues that matter to young people. Your magazine should include: 1 news article (What is the problem?), 1 opinion page (What do you think?), 1 short interview (real or fictional), 1 infographic or list of facts, 1 call to action (What can students do?).
 - *Breaking News: Let the World Know!* Team work. Create a 2-3 minute TV news report about a real or imagined global issue which must include: a headline, 3 facts about the issue, one short interview, a solution or call to action. Play the following roles: news presenter, field reporter, interviewee (expert, student, victim, etc.), camera person or editor.*

- **BOOKS**

- *The Teen Guide to Global Action* by Barbara A. Lewis (Free Spirit Publishing, 2008)
- *Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans* by Melanie Mitchell (Farrar, Straus and Giroux, 2019)
- *The Perks of Being a Wallflower* by Stephen Chbosky (1999)
- *The Geography of Bliss* by Eric Weiner (2008)

- **MOVIES AND SERIES**

- *The Social Dilemma*
- *Hidden Figures* (2016)
- *The Secret Life of Walter Mitty*
- *Wall-E* (2008)
- *Dead Poets Society* (1989)
- *Our Planet*

- **WEBSITES AND ONLINE PLATFORMS**

- BBC Learning English – Teens Section
- National Geographic – Education
- TED Talks - *social media, AI, personal growth, green living.*
- Common Sense Media
- National Trust – Hidden Gems UK

- **ARTICLES AND MAGAZINES**

- *TIME for Kids*
- *The Guardian – Environment Section* (<https://www.theguardian.com/environment>)
- *The New York Times – Learning Network* (<https://www.nytimes.com/section/learning>)
- *Teen Vogue*

SUGESTII METODOLOGICE

TEME

1. Identitatea personală și viața cotidiană a adolescenților (familia, prietenii, stilul de viață, pasiuni, evenimente specifice)
2. Mediul înconjurător (gesturi și campanii eco; viața la oraș/ viața la țară)
3. Alimentația și sănătatea (alimente preferate, stil de viață sănătos)
4. Țări, regiuni, orașe (obiective culturale și turistice, destinații preferate)*
5. Aspecte din viața socială (mijloacele de transport, locuri și servicii publice, relația cu instituțiile*)
6. Tehnologia și mijloacele de comunicare (mass-media, utilizarea internetului și rețelelor sociale, inteligență artificială)
7. Viața profesională (meserii, ocupații)
8. Repere de cultură* și civilizație ale spațiului lingvistic studiat și ale culturii universale* (obiceiuri și tradiții, simboluri naționale, personalități)

TEME DE PROIECTE RECOMANDATE

1. *Focus sur mes passions*

Realizarea unui interviu video între colegi despre pasiunile personale

1. *Voyage, voyage!*

Realizarea unui jurnal de călătorie reală sau imaginară într-un oraș francfon (Paris, Bruxelles, Montréal etc.)

Povestirea unui weekend ideal: activități, locuri, persoane, gusturi și proiectarea unei scurte dezbateri între colegi (activitatea preferată a clasei)

2. *Ma planète, ma responsabilité*

Crearea unei campanii de sensibilizare pentru protejarea mediului în școală/ localitate

3. *A table!*

Realizarea unui meniu săptămânal sănătos și confecționarea unui afiș cu reguli pentru o alimentație echilibrată

4. *Gastronomie sans frontières*

Descoperirea și promovarea patrimoniului culinar francfon și a diversității gastronomice din diferite regiuni ale lumii (broșură de rețete/ vlog culinar/ expoziție gastronomică)

5. *Une journée dans ma vie connectée*

Redactarea unui jurnal digital, crearea unui podcast despre o aplicație utilă tinerilor

6. *Fausse nouvelles : comment se protéger ?*

Realizarea unor materiale de informare a tinerilor (ghid digital, afiș informativ/ prezentare colaborativă) despre riscurile dezinformării și prezentarea unor modalități de identificare a știrilor false

7. *Plus tard, je veux devenir*

Prezentarea profesiei ideale: ce presupune, calități necesare, studii, salariu, beneficii

9. *Fêtes francophones : traditions et célébrations*

Prezentarea unei sărbători importante dintr-o țară francfonă (ex. *Le 14 juillet, La Chandeleur*)

10. *Mon héros francophone*

Descoperirea și prezentarea unor personalități istorice sau culturale francfone, precum și a diversității lumii francfone (prezentare digitală/ expoziție foto/ hartă culturală interactivă)

GRAMATICA FUNCȚIONALĂ (ACTE DE VORBIRE/ FUNCȚII ALE LIMBII, INCLUSIV CONVENȚII SOCIOCULTURALE) ȘI ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII

● **A cere și a oferi informații (consolidare)**

- pronumele, adjectivul și adverbul interogativ
- numeralul
- folosirea construcțiilor declarative
- folosirea construcțiilor pentru localizare în spațiu/ timp (*à côté de, près de* etc.)
- fraza interogativă (totală, parțială)
- formule de politețe (*s'il vous plaît, merci, excusez-moi, pourriez-vous... ?*)

● **A solicita și a oferi indicații/ instrucțiuni**

- adjectivul/ pronumele interogativ
- pronumele adverbiale *y, en* (consolidare și aplicare contextuală)
- numeralul

- o folosirea imperativului afirmativ și negativ (forme regulate și neregulate)
 - o utilizarea condiționalului prezent pentru exprimarea politeții sau a recomandării
 - o construcții infinitivale (*Ne pas fumer. Fermer la porte avant de sortir. Cliquer sur le bouton « Envoyer ».*)
 - o expresii modale (pentru sfaturi sau instrucțiuni indirecte): *Il faut + infinitif; On doit + infinitif; Tu dois/ Vous devez + infinitif*
 - o folosirea construcțiilor pentru localizare în spațiu (*à gauche, à droite, tout droit, près de, en face de, derrière, devant, au bout de*)
 - o fraza interogativă
 - o folosirea conectorilor logici
- **A situa în timp și spațiu**
 - o pronumele relative simple
 - o folosirea adverbilor de loc și de timp (*ici, là-bas, aujourd'hui, hier, demain, tout de suite...*)
 - o adverbele de mod formate cu sufixul *-ment**
 - o folosirea prepozițiilor de loc și de timp (*à, dans, sur, près de, avant, après, pendant...*)
 - o articulatorii cronologici ai discursului (*d'abord, ensuite, enfin ; premièrement, deuxièmement....*)
 - o utilizarea modului indicativ
- **A face și a accepta invitații/ propuneri**
 - o adjectivele/ pronumele posesive
 - o dubla pronominalizare*
 - o utilizarea modului imperativ (pentru propuneri directe)
 - o folosirea condiționalului prezent
 - o folosirea adverbilor și a expresiilor de loc și de timp
 - o folosirea structurilor interogative de tipul: *Tu veux / Vous voulez + infinitif... ?; On peut + infinitif... ?; Ça te dit de + infinitif... ?; Et si on + imparfait... ?*
- **A descrie persoane, locuri, rutine, activități**
 - o substantivul
 - o adjectivul calificativ: acordul și gradele de comparație
 - o adjectivul/ pronumele posesiv
 - o adjectivul/ pronumele demonstrativ
 - o adjectivele/ pronumele nehotărâte
 - o pronumele relative simple
 - o pronumele *ce qui/ ce que**;
 - o folosirea imperfectului
 - o construcția pasivă (*la voix passive*)*;
 - o expresii de frecvență (*souvent, rarement, tous les jours...*)
- **A relata evenimente/ întâmplări**
 - o adjective calificative
 - o adjectivele/ pronumele nehotărâte (*quelques, certains, plusieurs, chacun...*)
 - o folosirea modurilor indicativ, condițional, subjonctiv
 - o acordul participiului trecut cu *être* și cu *avoir*
 - o construcții temporale: *il y a + diviziune temporală; ça fait.., pendant, pour, en, depuis, à partir de, jusqu'à; pendant que/ jusqu'en ; dès/ dès que**
 - o folosirea indicatorilor de timp*
 - o prepozițiile/ locuțiunile prepoziționale, adverbele/ locuțiunile adverbiale de loc/ de timp
 - o articulatorii logici simpli: *cause, conséquence, opposition, but (parce que/ puisque/ comme ; donc/ alors ; mais/ pourtant/ même si; pour)**
 - o utilizarea conectorilor care marchează începutul povestirii (*D'abord/ Au début; quand*), suita de acțiuni (*... et puis; Alors..., Ensuite..., Après..., Au bout d'un moment..., En même temps..., Au même instant/ moment..., Soudain/ Tout à coup...*), sfârșitul povestirii (*Enfin..., Finalement..., À la fin...*)*
- **A exprima preferințe (consolidare)**
 - o verbe ce exprimă preferințe (*préférer, aimer mieux, adorer, détester, apprécier, avoir envie de, choisir*)
 - o construcții comparative*

- o structuri negative (*Je n'aime pas/ Je n'aime pas trop/ Je ne supporte pas...*)
 - o condiționalul prezent pentru exprimarea dorinței moderate (*J'aimerais, je voudrais... + infinitif*)
 - o utilizarea adverbelor (*beaucoup, un peu, trop, assez, tellement, plutôt*)
- **A exprima o opinie**
 - o folosirea construcțiilor impersonale: *il est certain/ évident/ sûr que + indicatif; il est probable que + indicatif; il paraît que + indicatif; il est possible que + subjonctif; il se peut que + subjonctif; il semble que + subjonctif**;
 - o utilizarea expresiilor de opinie: *pour moi, à mon avis, d'après moi, selon moi, personnellement, en ce qui me concerne*
 - o utilizarea verbelor de opinie: *croire, penser, trouver, estimer, considérer* etc.
 - o verbe ce exprimă gusturi
 - o adjective și adverbe
 - o folosirea construcțiilor: *Je suis sûr(e)/ certain(e) que + indicatif; je doute que + subjonctif; Je ne suis pas sûr(e)/ certain(e) que + subjonctif; j'ai l'impression que + indicatif**
 - o folosirea subjonctivului
- **A face ipoteze (a exprima condiția)**
 - o folosirea condiționalului prezent și trecut
 - o structuri condiționale: ipoteză sigură: *si + présent → futur simple; ipoteză posibilă: si + imparfait → conditionnel présent; ipoteză irealizabilă: si + plus-que-parfait → conditionnel passé*
 - o folosirea subjonctivului prezent
 - o formule de exprimare a incertitudinii: *peut-être que, il se pourrait que + subjonctif**
 - o folosirea construcțiilor: *seulement si + indicatif; à condition que + subjonctif; à condition de + infinitif; en cas de + nom; en supposant que + subjonctif; au cas où + conditionnel**
 - o concordanța timpurilor
- **A exprima o dorință**
 - o verbe și construcții uzuale pentru exprimarea dorinței (*vouloir, aimer, souhaiter, espérer, avoir envie de + infinitif*)
 - o condiționalul prezent (*je voudrais, j'aimerais, on aimerait bien...*)
 - o folosirea modului subjonctiv
 - o folosirea adverbelor
- **A exprima acordul/ dezacordul**
 - o exprimarea negației
 - o folosirea conectorilor logici
 - o adverbele de intensitate (*tout à fait, exactement, absolument/ absolument pas...*)
 - o
- **A exprima intenția/ a face planuri de viitor**
 - o folosirea indicatorilor temporali*
 - o folosirea indicativului viitor
 - o folosirea condiționalului
 - o utilizarea construcțiilor de tipul: *avoir l'intention de + infinitif; être sur le point de + infinitif*
- **A justifica (un punct de vedere/ o alegere/ o preferință)**
 - o utilizarea verbelor de opinie (*penser que..., trouver que..., croire que..., estimer que..., considérer que...*)
 - o locuțiuni verbale impersonale (*il est interdit de/ il est utile de/ il est important de*)
 - o folosirea conectorilor logici
 - o utilizarea structurilor cauzale: *parce que, car, puisque, c'est pourquoi, pour cette raison*
- **A exprima reacții și emoții (surpriză, teamă, bucurie, regret, tristețe)**
 - o adjective calificative
 - o grade de comparație
 - o verbe și construcții care exprimă sentimente (*redouter, craindre, avoir peur, regretter* etc.)
 - o structuri pentru exprimarea reacțiilor și emoțiilor: *être/ se sentir + adjectif (je suis/ je me sens heureux/ triste/ malheureux; ça me rend triste de + infinitif; je suis désolé; avoir peur/ craindre + de + infinitif/*

avoir peur/ craindre que+ subjonctif ; Ça me fait peur ; Vraiment ? C'est incroyable ! / Quelle surprise ! / Ce n'est pas possible ! ; Je regrette de+ infinitif/ Je regrette que + subjonctif* ; Hélas ! Chouette ! Ça, alors ! Tiens !)*

- **A solicita clarificări**

- pronume, adjective și adverbe interrogative
- condiționalul de politețe
- expresii de politețe/ solicitare
- verbe de opinie (*penser, croire, trouver...*)
- negația (*Je n'ai pas compris..., Je ne suis pas sûr de....*)

- **A reformula enunțuri**

- folosirea structurilor specifice de reformulare (*autrement dit, en d'autres termes, c'est-à-dire, pour le dire autrement*)
- discours indirect la prezent*
- construcția pasivă (*la voix passive*)*
- utilizarea structurilor: *bref, ça veut dire, si je comprends bien, tu veux dire que*

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE/EVALUARE/PROIECTE COLABORATIVE

ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE – SUGGESTIONS

Activité 1- Identifier la valeur de vérité (Vrai/Faux) des énoncés après l'écoute d'un document audio

Compétence spécifique visée : CS 1.2. Identificarea subiectului dintr-o prezentare cotidiană cu suport vizual (slide-uri, fișe etc.), pe teme familiare sau previzibile

Contenus possibles : Présentation d'une personne / Activités quotidiennes / Vie des jeunes / Technologie

Durée : 15 à 20 minutes (dans un cours de 50 minutes)

Ressources : enregistrement audio/vidéo (1 à 3 minutes), fiche d'activité, système audio, éventuellement plateforme numérique (Google Forms/Kahoot).

Déroulement de l'activité :

1. *Pré-écoute (activer)* - 3 à 4 min

Activer des connaissances antérieures par de courtes questions : « Que faites-vous le matin ? » / « Utilisez-vous beaucoup votre téléphone ? »

Les élèves donnent des réponses spontanées, formulent des hypothèses sur le thème du document.

2. *Première écoute – Compréhension globale* (2–3 min)

Le professeur fait passer l'extrait sans interruption et pose une question d'ordre général (ex. « De quoi parle la personne ? »). Les élèves écoutent et indiquent le titre/thème.

3. *Deuxième écoute – Exercice Vrai/Faux* (5–7 min)

Le professeur distribue la fiche contenant 6 à 10 affirmations en rapport avec le contenu ; on fait passer de nouveau l'extrait. Les élèves cochent Vrai ou Faux pour chaque affirmation.

4. *Vérifier et corriger* (4–5 min)

Le professeur demande des justifications ou reprend un court extrait pour les affirmations difficiles. On corrige et on explique brièvement les réponses.

5. *Après-écoute (fixer)* (2–3 min)

Le professeur propose une mini-tâche à réaliser ou un court exercice oral (ex. Résumer en 1 ou 2 phrases ce que le personnage a dit). Les élèves reformulent l'information.

Consigne : Écoutez le document et cochez V (vrai) ou F (faux) pour chaque énoncé.

- Sophie utilise son téléphone tous les jours.
- Elle passe plus de trois heures par jour sur les réseaux sociaux.
- Elle préfère Instagram à TikTok.
- Elle joue à des jeux vidéo seulement le week-end.
- Ses parents lui interdisent complètement d'utiliser Internet le soir.
- Elle regarde souvent des vidéos éducatives en ligne.
- Elle envoie beaucoup de messages à ses amis par SMS.
- Selon elle, la technologie est très utile pour ses études.

Transcription audio :

Bonjour, je m'appelle Sophie et j'ai quinze ans. Je vis à Lyon et je suis lycéenne. Je vais vous parler de mon utilisation de la technologie dans ma vie quotidienne. J'utilise mon téléphone tous les jours, surtout pour les réseaux sociaux. Je

passé environ deux à trois heures par jour sur Instagram et TikTok, parce que j'aime suivre mes amis et regarder des vidéos amusantes. Je joue parfois à des jeux vidéo, mais seulement le week-end, car je dois faire mes devoirs dans la semaine. Mes parents ne m'interdisent pas d'utiliser Internet, mais ils préfèrent que je finisse mes devoirs avant. J'aime aussi regarder des vidéos éducatives en ligne, surtout pour mes cours de sciences. Je communique beaucoup avec mes amis par SMS ou messagerie instantanée. Pour moi, la technologie est très utile pour mes études et pour rester en contact avec mes amis.

Suggestion d'activité de rattrapage

Pré-écoute (activer) : 2 à 3 minutes

L'enseignant discute avec les élèves : Quels appareils utilisez-vous tous les jours ? Combien de temps passez-vous sur Internet ?

Les mots clés sont écrits au tableau : téléphone, réseaux sociaux, jeux vidéo, devoirs, études, etc.

Activité principale : 10-12 minutes

Lisez le texte ci-dessous.

Bonjour, je m'appelle Sophie. J'ai 15 ans et j'habite à Lyon. J'utilise mon téléphone tous les jours pour Instagram et TikTok. Je joue aux jeux vidéo seulement le week-end. Mes parents veulent que je fasse mes devoirs avant d'utiliser Internet. Je regarde également des vidéos éducatives. La technologie m'aide pour mes études et pour parler avec mes amis.

Cochez Vrai ou Faux pour chaque énoncé. Corrigez ce qui ne va pas.

Sophie utilise son téléphone tous les jours.

Elle joue aux jeux vidéo tous les jours.

Ses parents veulent qu'elle fasse ses devoirs avant d'utiliser Internet.

La technologie ne lui est pas utile pour ses études.

Elle utilise TikTok et Instagram.

Décrivez, en une phrase, comment Sophie utilise la technologie.

Vérifier et discuter : 3 à 5 minutes

L'enseignant lit les bonnes réponses.

Les élèves vérifient et corrigent leurs erreurs.

Brève discussion : Et vous, utilisez-vous la technologie comme Sophie ?

Suggestions supplémentaires

Pour les élèves en grande difficulté, le texte peut être lu à haute voix et accompagné d'illustrations : téléphone, TikTok, cahier, jeux vidéo, etc.

Des cartes Vrai/Faux peuvent être utilisées pour répondre rapidement, sans avoir à écrire.

Activité 2 - Réaliser une présentation simple, accompagnée d'un support visuel graphique ou numérique, pour décrire des lieux ou des aspects de la vie quotidienne.

Competența specifică vizată : CS 2.1. Descrierea simplă a unor persoane, personaje, locuri, aspecte din viața cotidiană (obiceiuri, routine etc.)

Déroulement de l'activité :

Préparation :

Choisir un sujet : un lieu de sa ville natale, une routine quotidienne, un loisir, etc.

Rassembler des images ou du matériel visuel.

Rédiger un texte simple décrivant les images (3 à 5 phrases par diapositive/image).

Création du support visuel :

Créer une affiche ou une présentation numérique.

Intégrer le texte et les images de manière claire et attrayante.

Présentation :

Chaque élève ou groupe présente son travail devant la classe.

La prononciation, la fluidité et la correction linguistiques sont évaluées.

Possibilité d'une courte séance de questions-réponses entre les élèves.

Produits finaux :

Présentation visuelle (affiche, diapositives numériques)

Texte descriptif simple en français.

Présentation orale de 2 à 5 minutes. Ma journée à la maison

Diapositive 1 : Titre et introduction (Ex. Bonjour ! Je m'appelle Sophie. Aujourd'hui, je vais vous présenter ma journée à la maison.) Image suggérée : une photo de votre chambre ou une illustration d'un adolescent à la maison.

Diapositive 2 : Le matin (Ex. Je me réveille à 7 heures. Je prends mon petit-déjeuner et je lis un peu avant de commencer mes devoirs) Image suggérée : une table de petit-déjeuner ou une horloge indiquant 7 heures.

Diapositive 3 : L'après-midi (Ex. L'après-midi, je joue avec mon frère et je fais du sport dans le jardin. Parfois, je regarde la télévision). Image suggérée : un adolescent jouant dehors ou regardant la télévision.

Diapositive 4 : Le soir (Ex. Le soir, je dîne avec ma famille. Après le dîner, je lis un livre ou j'écoute de la musique. Ensuite, je me couche à 22 heures). Image suggérée : famille au dîner, livre ou écouteurs de musique.

Diapositive 5 : Conclusion (Ex. Voilà ma journée à la maison! Merci de m'avoir écoutée). Image suggérée : une image/un emoji amusant.

Activité 3 - Analyser, en binômes ou en petits groupes, une situation problématique (organisation d'un événement scolaire, d'un anniversaire, etc.), identifier des solutions et justifier son choix.

Competența specifică vizată : CS 2.3. Exprimarea simplă a unei opinii sau a unor planuri personale, susținute de o justificare clară, în contexte familiare

Déroulement de l'activité :

Étape 1 : Présentation de la situation problématique (5-10 min)

L'enseignant présente le scénario : L'école souhaite organiser un événement spécial pour célébrer la Journée des langues. Vous devez proposer une idée d'événement (un spectacle, une exposition, un concours, etc.) et expliquer pourquoi c'est une bonne idée.

Les élèves écoutent les instructions et demandent des explications sur les termes inconnus.

Étape 2 : Travail en binômes ou en petits groupes (15-20 min)

Chaque groupe analyse la situation et propose 2 à 3 solutions possibles (par exemple : concert, exposition d'affiches, ateliers de cuisine, quizz linguistique). Les élèves discutent des avantages et des inconvénients de chaque proposition, en utilisant des expressions d'opinion : *Je propose de..., C'est une bonne idée parce que..., Je ne suis pas d'accord, car..., Et si on... ?*

Ils choisissent la solution finale et préparent une brève justification.

Étape 3 : Présentation et argumentation (10-15 min)

Chaque groupe présente sa proposition à la classe (1-2 minutes).

Le reste de la classe peut poser des questions ou voter pour l'idée la plus intéressante.

Étape 4 : Retour d'information et réflexion (5-10 min)

L'enseignant donne son avis sur l'expression, le vocabulaire et l'argumentation.

Les élèves réfléchissent : Qu'avons-nous appris ? Quelles nouvelles expressions puis-je utiliser la prochaine fois ?

Pour aller plus loin...

Rédiger une invitation ou une affiche pour l'événement choisi ;

Organiser une simulation de réunion du conseil des élèves pour décider de l'événement final ;

Créer une publication sur les réseaux sociaux en français pour annoncer l'événement.

Activité 4 - Sélection du titre approprié dans une liste à partir d'un texte lu

Competența specifică vizată : CS 3.1. Înțelegerea de texte informative scurte (articole, anunțuri, pliante, reclame) pe teme din domeniile de interes ale tinerilor

Déroulement de l'activité (avec outils numériques)

Étape 1 : Préparation et motivation (5-7 min)

L'enseignant projette une image ou une série de mots-clés du texte sur Padlet.

Les élèves formulent des hypothèses sur le thème du texte et partagent leurs idées.

Outils : Google, Padlet, Mentimeter (Nuage de mots)

Étape 2 : Lecture du texte (10 min)

Le texte est téléchargé sur la plateforme Google Classroom/Microsoft Teams/LearningApps ou présenté dans un document interactif Genially.

Les élèves lisent le texte directement sur leurs appareils (téléphone, tablette, ordinateur portable).

Pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire, des zones cliquables interactives avec traductions ou images explicatives peuvent être insérées.

Étape 3 : Choisir le bon titre (5 min)

L'enseignant crée un quizz en ligne avec les titres possibles. Outils : Kahoot, Quizizz, Wordwall, Google Forms.

Les élèves choisissent la bonne option directement depuis leurs appareils, et les résultats s'affichent instantanément.

Étape 4 : Justification du choix (10-12 min)

Les élèves publient leur justification (2 à 3 phrases en français) sur un Padlet ou dans la section commentaires de Google Classroom.

L'enseignant fournit une rétroaction en temps réel (commentaires ou émojis).

Étape 5 : Retour d'information et réflexion (5-8 min)

Sur Mentimeter ou Forms, les élèves répondent à un court questionnaire de réflexion :

« Qu'est-ce que j'ai appris aujourd'hui ? Qu'est-ce qui était difficile ? »

Les résultats sont projetés à l'écran, offrant un aperçu des progrès du groupe.

Pour aller plus loin...

Créer un mini-podcast dans lequel les élèves expliquent leur choix de titre. Création d'une infographie Canva, résumé du texte et du titre choisi.

Rédaction d'un titre alternatif et vote pour le titre le plus créatif via un sondage Forms.

Activité adaptée pour les élèves souffrant de TSA - Sélection du titre approprié dans une liste à partir d'un texte lu
Competența specifică vizată : CS 3.1. Înțelegerea de texte informative scurte (articole, anunțuri, pliante, reclame) pe teme din domeniile de interes ale tinerilor

Durée : 30 à 40 minutes

Déroulement de l'activité

Étape 1 : Activer et préparer (5 à 7 min)

L'enseignant projette des images associées aux trois ou quatre titres possibles (par exemple : un téléphone, une école, une équipe sportive). Chaque titre est prononcé et expliqué à l'aide des images.

Les élèves répondent à des questions simples : « Qu'est-ce que tu vois ? », « Est-ce un portable ? »

Outils numériques : Padlet, PowerPoint avec images et son.

Étape 2 : Lecture du texte (10 à 12 min)

L'enseignant lit à haute voix, et les élèves écoutent et suivent le texte projeté.

Les élèves reçoivent une fiche avec des images du texte (téléphone, amis, jeux) pour un support visuel.

Étape 3 : Choisir le bon titre (10 min)

L'enseignant propose trois titres, chacun accompagné d'une image.

Les élèves choisissent le bon titre : soit en levant la carte de couleur (rouge, bleue, verte), soit numériquement, sur Kahoot/Wordwall, grâce à des images grandes et nettes.

Étape 4 : Justifier le choix (5-7 min)

Les élèves peuvent répondre oralement ou à l'aide de la phrase type indiquée sur la feuille : « J'ai choisi le titre ___ parce que le texte parle de ___.»

Étape 5 : Retour d'information et renforcement (5 min)

L'enseignant valorise l'effort et la participation (« Très bien ! », « Bonne idée ! »), utilise des émojis ou des autocollants numériques sur la plateforme (Classroom/Padlet). Les idées clés peuvent être rappelées oralement.

Activité 5 - Répondre à des questions simples sur un extrait littéraire

Competență specifică vizată : CS 3.4. Înțelegerea sensului global al unor fragmente literare simple sau texte multimodale

Durée : 40-45 minutes

Déroulement de l'activité (avec outils numériques)

Étape 1 : Introduire et activer des connaissances (5-7 min)

L'enseignant ouvre la leçon sur un Padlet ou un Jamboard, avec une image représentative de l'extrait littéraire (par exemple : *Le Petit Prince* ou *Le Petit Nicolas*).

Les élèves partagent des associations ou des idées liées à l'image : Qui est-il ? Que fait-il ? Où est-il ?

Outils : Padlet – brainstorming visuel ; Mentimeter (Nuage de mots) – pour la collecte des idées clés.

Étape 2 : Lecture numérique de l'extrait (10-12 min)

L'enseignant propose le texte au format numérique (sur Genially, Canva ou LearningApps) avec des éléments multimédias (images, audio). Les élèves lisent le texte individuellement ou par deux, puis écoutent une version audio (explications de l'enseignant ou vidéo YouTube Edu).

Outils : Genially – texte interactif avec images et explications du vocabulaire ; LearningApps – vocabulaire associé à des images (ex. mouton, avion, prince).

Étape 3 : Compréhension du texte – réponses aux questions (15-20 min)

Les élèves accèdent à un quizz en ligne ou à une fiche numérique contenant des questions sur le texte.

Chaque élève répond individuellement sur son appareil et la plateforme fournit un retour immédiat.

Les résultats s'affichent à l'écran → discussion sur les bonnes réponses.

Outils : Kahoot/Quizizz/Wordwall – pour des quiz rapides et interactifs ; Google Forms – pour les réponses écrites ; Classroom/Teams – pour la collecte des réponses.

Étape 4 : Expression personnelle (5-10 min)

Les élèves formulent une courte réponse personnelle : *J'aime cette personne parce que... / Le texte est drôle / triste / intéressant*. Chaque élève enregistre une courte réponse audio de 20 à 30 secondes. Outils : Flip (Microsoft) – pour de courts enregistrements vidéo/audio ; Vocaroo – pour des enregistrements audio simples ; Padlet – pour publier des opinions écrites ou audio.

Étape 5 : Retour d'information et réflexion (5 min)

L'enseignant conçoit un questionnaire numérique (Mentimeter/Formulaires) : *Qu'est-ce que j'ai appris aujourd'hui ? Quelle activité m'a plu ?* Les élèves donnent leur avis.

Outils : Mentimeter/Google Forms – questionnaire de réflexion.

Pour aller plus loin...

Les élèves créent leur propre quiz sur le texte pour leurs camarades (Kahoot/Wordwall).

Ils créent une bande dessinée numérique à partir de l'extrait (Canva).

Ils créent une affiche numérique sur le personnage (Canva/Genially).

Ils participent à une lecture en binôme en ligne en s'inscrivant sur Flip.

Activité 6 - Raconter une expérience interculturelle réelle ou imaginaire en langue vivante

Competența specifică vizată : CS 5.4. Identificarea unor diferențe culturale în cadrul unor schimburi de mesaje simple, pe teme din viața cotidiană

Durée : 50 minutes

Déroulement de l'activité (avec outils numériques)

Étape 1 : Motiver et activer des connaissances (5-7 min)

L'enseignant ouvre la leçon par un remue-méninges numérique sur le thème de la culture, du voyage et de la diversité.

Les élèves notent des mots, des expressions ou des associations d'idées.

Outils numériques : Mentimeter (Nuage de mots) : les élèves notent en temps réel les idées liées au sujet proposé ; Padlet: collage visuel d'images illustrant des expériences interculturelles (Paris, Maroc, Canada francophone, Belgique, etc.) ; Canva Presentation/Genially : l'enseignant présente des images et lance la conversation (*Qu'est-ce que vous voyez ? Quelles différences remarquez-vous ?*).

Étape 2 : Modélisation – exemple de récit (10 min)

L'enseignant présente un texte modèle (vidéo ou écrit) décrivant une expérience interculturelle.

Outils numériques : Genially – présentation interactive avec texte, images et audio pour la prononciation ; Edpuzzle : courte vidéo sur une expérience interculturelle (de TV5Monde/RFI Savoirs) avec questions intégrées ; Quizlet : glossaire numérique d'expressions utiles (*voyager, découvrir, goûter, parler, rencontrer, être surpris*).

Étape 3 : Création de leur propre récit (20 min)

Les élèves créent un court récit (écrit ou oral) sur une expérience réelle ou imaginaire.

Outils numériques : Google Docs/Canva Edu (révision du texte en binômes et ajout de commentaires entre camarades) ; Flip (Microsoft)/Vocaroo/Soundtrap (enregistrement d'une courte présentation (1 min) sur l'expérience vécue) ; StoryJumper/Canva Story (création d'un récit illustré numérique sur l'expérience imaginaire).

Étape 4 : Présentation et retours (10 min)

Les élèves publient leurs productions sur une plateforme commune et donnent leur avis à leurs camarades. Un mur numérique d'expériences interculturelles peut être créé.

Outils : Padlet : espace commun où les élèves publient le texte/la vidéo ; Flip (galerie vidéo) : visionnage et réactions (émojis, commentaires positifs) ; Mentimeter : court sondage : *Quelle histoire avez-vous préférée ? Pourquoi ?*

Étape 5 : Réflexion et évaluation (5-8 min)

Les élèves remplissent un court questionnaire numérique d'auto-évaluation et de réflexion : *Qu'ai-je appris aujourd'hui ? Quelles difficultés ai-je rencontrées ? Que souhaiterais-je améliorer ?*

Outils : Google Forms : auto-évaluation et réflexion ; Kahoot : révision du vocabulaire et des expressions.

Pour aller plus loin...

Mur numérique d'expériences interculturelles (Padlet) : chaque élève ajoute son histoire ;

Exposition numérique avec des affiches/courtes vidéos sur les expériences culturelles ;

Portfolio numérique de textes narratifs en français.

PROJETS – SUGGESTIONS

🍴 À table!

Les élèves conçoivent :

- un menu hebdomadaire sain (petit-déjeuner, déjeuner, dîner pour chaque jour de la semaine)
- une affiche colorée et informative avec les règles d'une alimentation équilibrée (les 5 fruits et légumes par jour, boire de l'eau, éviter le sucre, etc.)

Étapes du projet :

1. *Introduction et recherche de vocabulaire :*

Les repas de la journée (le petit-déjeuner, le déjeuner, le dîner)

Les groupes d'aliments (les fruits, les légumes, les protéines, les produits laitiers, etc.)

Les expressions utiles : « Il faut manger... », « Évitez de... », « Privilégiez les aliments... »

2. *Travailler en petits groupes :*

Formation des groupes

Choix d'un type de menu : classique / végétarien / sportif / écologique.

3. Créer un menu hebdomadaire

Jour	Petit-déjeuner	Déjeuner	Dîner
Lundi			
Mardi			

4. Confection de l'affiche :

L'affiche doit contenir :

Un titre attractif

10 règles pour une alimentation équilibrée

Éléments visuels (dessins, découpages, icônes alimentaires)

5. Présentation orale : Chaque groupe présente son menu et son affiche devant la classe (2–3 minutes).

Gastronomie sans frontières

Les élèves organisent une exposition gastronomique francophone, intitulée « Gastronomie sans frontières », mettant en valeur les spécialités culinaires de différents pays francophones : France, Belgique, Suisse, Maroc, Sénégal, Canada, Roumanie, etc.

Chaque groupe prépare un stand dédié à un pays et présentera :

- Un ou deux plats traditionnels (réels ou reconstitués / images etc.)
- Une affiche explicative en français
- Un texte descriptif sur le plat, ses origines et sa signification culturelle

Étapes du projet :

1. *Formation des groupes et choix du pays*
2. *Recherche d'informations :*
 - o Ingrédients et préparation du plat
 - o Origine culturelle/ régionale
 - o Moment de consommation (fête, saison, tradition)
 - o Anecdotes ou coutumes autour du repas
3. *Production écrite (150–200 mots) :*
 - o Introduction : présentation du pays et du plat
 - o Description : ingrédients, saveurs, manière de servir
 - o Conclusion : pourquoi ce plat représente la culture du pays
4. *Réalisation du stand de l'exposition :*
 - o Affiche colorée, images, recette
 - o Éléments décoratifs (drapeau, costume, ustensiles, etc.)
 - o Petit menu ou carte des saveurs francophones
5. *Présentation orale pendant l'exposition :*
 - o Chaque groupe présente son stand aux camarades de classe et aux professeurs (2-3 min).
6. *Dégustation (optionnelle)*

Mon héros francophone

Étapes du projet :

1. *Choix du héros francophone :*

L'élève choisit une personnalité d'un pays francophone (par exemple : Simone Veil, Mbappé, Stromae, Marie Curie, Victor Hugo, Céline Dion, Aimé Césaire, etc.).
2. *Recherche d'informations :*
 - o Biographie (date et lieu de naissance, famille, formation)
 - o Réalisations importantes
 - o Valeurs et qualités personnelles
 - o Contribution à la société francophone ou au monde
3. *Production écrite : Rédaction d'un texte de 150–200 mots intitulé « Mon héros francophone », structuré ainsi :*
 - o Introduction : présentation du héros
 - o Développement : vie, carrière, qualités, raisons de l'admiration
 - o Conclusion : ce que l'élève a appris / pourquoi il ou elle inspire
4. *Présentation orale/ créative : L'élève peut choisir comment faire la présentation du projet :*
 - o Sous forme d'exposé oral (avec support – affiche, diapositive, collage, courte vidéo)
 - o Sous forme d'interview imaginaire avec le héros (jeu de rôle à deux)
 - o Sous forme d'affiche numérique ou bande dessinée sur la vie du héros

Grilles d'évaluation des projets

Fiche d'autoévaluation

Titre du projet „.....”

Nom de l'élève: _____

Groupe: _____

Rôle dans l'équipe: Editeur Reporter Photographe Designer Correcteur Coordinateur

Coche la variante qui décrit le mieux ton expérience:

1. Participation et coopération

Critère	Toujours	Parfois	Jamais
J'ai coopéré activement avec mon équipe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai respecté les idées des autres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai accompli mes tâches à temps.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai aidé à résoudre les conflits ou à surmonter les difficultés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Développement des compétences langagières

Critère	Oui	Partiellement	Non
J'ai exprimé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai rédigé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réalisé une présentation brève et claire.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai enrichi mon vocabulaire concernant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Créativité et pensée critique

Critère	Beaucoup	Peu	Très peu
J'ai participé avec des idées créatives.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai amélioré l'aspect et le contenu du projet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réfléchi sur ce qui marche bien et sur ce qui est à améliorer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Emploi des outils numériques

Coche les outils numériques que tu as utilisés. Word Canva Genially CapCut Movie Maker Autre: _____

Comment évalues-tu l'emploi de ces outils ? Excellent Bon Acceptable A améliorer

5. Réflexion finale

Ce que j'ai aimé le plus :

Ce qui m'a paru le plus difficile :

Ce que j'ai appris :

Ce que je propose pour améliorer le projet à l'avenir :

Fiche d'interévaluation - élèves

Titre du projet „.....”

Qui évalue : _____

Qui est évalué(e) : _____

Rôle de celui/celle qui est évalué(e) : Editeur Reporter Photographe Designer Correcteur Coordinateur

Coche la variante qui décrit le mieux l'activité du/de la camarade de classe :

Critère	Excellent (3 points)	Bon (2 points)	A améliorer (1 point)
Participation active	<input type="checkbox"/> Coopère toujours avec enthousiasme.	<input type="checkbox"/> Participe régulièrement.	<input type="checkbox"/> Participe peu.
Responsabilité	<input type="checkbox"/> Accomplit les tâches à temps.	<input type="checkbox"/> Accomplit uniquement les tâches minimales.	<input type="checkbox"/> Oublie ses devoirs ou les rend tard.

Communication et respect	<input type="checkbox"/> Ecoute et respecte tous les membres de l'équipe.	<input type="checkbox"/> En général, écoute et respecte les autres membres de l'équipe.	<input type="checkbox"/> Coopère difficilement.
Contributions créatives	<input type="checkbox"/> Participe avec des idées originales et utiles.	<input type="checkbox"/> Participe avec quelques idées.	<input type="checkbox"/> Ne participe pas avec des idées propres.
Emploi des outils numériques	<input type="checkbox"/> Maîtrise les outils numériques.	<input type="checkbox"/> A besoin d'un accompagnement pour utiliser ces outils.	<input type="checkbox"/> A de grosses difficultés.

Commentaire personnel:

Ce que j'apprécie le plus dans le travail de mon/ma camarade de classe :

Une suggestion pour le développement :

Total: _____ / 15 points

Excellent (13–15 points) Bon (10–12 points) Satisfaisant (7–9 points) A améliorer (7 points ou moins)

Fiche d'évaluation - professeur

Titre du projet „.....”

Groupe: _____

Critère	Excellent (10)	Bon (8)	Satisfaisant (6)	Insatisfaisant (4 ou moins)
Contenu	Complet, varié et cohérent	Cohérent et adéquat	Minimal et peu développé	Confus ou incomplet
Rédaction des textes	Claire et sans erreurs	Claire, avec quelques petites erreurs	Facile à comprendre, mais avec des erreurs fréquentes	Difficilement compréhensible
Expression des goûts et préférences	Très claire et naturelle	Adéquate	Limitée	Confuse ou absente
Créativité et pensée critique	Idées originales, humour et réflexion	Quelques idées créatives	Peu d'idées nouvelles	Manque de créativité
Design	Très agréable et bien structuré	Agréable et fonctionnel	Minimal	Manque de structure ou difficilement compréhensible
Travail en équipe	Excellente coopération de tous les membres	Coopération correcte	Coopération inégale	Travail individuel ou désorganisé
Emploi des outils numériques	Emploi efficace et varié	Emploi correct	Emploi limité	Emploi déficitaire
Présentation orale	Claire, sans hésitations et bien structurée	Adéquate	Confuse ou hésitante	Manque de matière évaluable
Respect des délais	A respecté tous les délais	A respecté la plupart des délais	A respecté partiellement les délais	N'a pas respecté les délais

Total: _____ / 90 points

Remarques:

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

A. Bibliografie de referință pentru activități tematice și de literatură-gramatică-vocabular

a. Grammaire pratique et théorique

- Cuq, Jean-Pierre (dir.), 2018, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE International, Paris.
- Grégoire, Maïa & Thiévenaz, Odile, 2020-2024, Grammaire progressive du français – avec 400 exercices. CLE International, Paris (niveaux Débutant, Intermédiaire, Avancé).
- Grevisse, Maurice & Goosse, André, 2016, Le Bon Usage. 16e édition, De Boeck Duculot, Bruxelles.
- Leroy-Miquel, Claire, 2019, Exercices de grammaire en contextes, Hachette FLE, Paris.
- Riegel, Martin ; Pellat, Jean-Christophe ; Rioul, René, 2021, Grammaire méthodique du français (6e éd.), Presses Universitaires de France, Paris.

b. Vocabulaire général et thématique

- Garnier, Marie-Claude & Bourdairé-Mignot, Geneviève, 2017, Vocabulaire en dialogues, CLE International, Paris.
- Grégoire, Maïa & Thiévenaz, Odile, 2019-2023, Vocabulaire progressif du français (niveaux Débutant, Intermédiaire, Avancé), CLE International, Paris.
- Beacco, Jean-Claude, 2018, L'altérité en classe de langue. Pour une méthodologie éducative, Les Éditions Didier
- Girardet, Jacky, 2020, Communication progressive du français – niveau A2/B1, CLE International.
- Léon-Dufour, Michel, 2019, Vocabulaire progressif du français – niveau débutant / intermédiaire, CLE International.
- Poisson-Quinton, Sylvie, 2022, Le français au quotidien – expressions et situations de la vie courante, Didier.

B. Resurse digitale

a. Resurse multimedia pentru comunicare și cultură

- RFI – Radio France Internationale – <https://savoirs.rfi.fr>
- France 24 – Apprendre le français avec l'actualité – <https://www.france24.com/fr/>
- YouTube EDU – vidéos éducatives

- Amara.org – création de sous-titres pédagogiques

b. Plateforme și instrumente digitale pentru practică

- Français Facile – <https://www.francaisfacile.com> (exercices interactifs gratuits)
- Le Point du FLE – <https://www.lepointdufle.net> (activités de vocabulaire)
- TV5MONDE – Apprendre le français – <https://apprendre.tv5monde.com> (vocabulaire thématique avec des ressources vidéo authentiques)
- Bonjour de France – <https://www.bonjourdefrance.com> (fiches pédagogiques gratuites de grammaire, vocabulaire, communication et culture)
- Mentimeter – <https://www.bonjourdefrance.com> (outil de présentation interactif)
- Quizizz – <https://quizizz.com/> (outil d'évaluation formative gratuit)
- Vocaroo – <https://vocaroo.com/> (service d'enregistrement vocal en ligne)
- Soundtrap for Education – <https://www.soundtrap.com/edu/> (plateforme collaborative en ligne basée sur le cloud pour la création et l'édition de contenu audio)
- Storyjumper – <https://www.storyjumper.com/> (plateforme en ligne facilitant la création de livres illustrés)
- Nearpod- <https://nearpod.com/>
- Teachflix - <https://teachflix.org/> - Collection gratuite de clips vidéo
- Edpuzzle - <https://edpuzzle.com/>
- Quizlet - quizlet.com - Fiches de vocabulaire thématiques
- Wordwall - <https://wordwall.net/>
- Kahoot - <https://kahoot.com/>
- Capcut - Application de montage vidéo
- Hemingway - <https://hemingwayapp.com/> - Application de traitement de texte
- Pexels - <https://www.pexels.com> - Photos gratuites
- Canva / Genially / Padlet - Pour la création de supports visuels interactifs
- Flip (anciennement Flipgrid) - Pour les projets vidéo et les activités collaboratives

TEME RECOMANDATE

1. Lumea adolescenților: universul personal (familia, prietenii, stilul de viață, pasiuni, evenimente specifice)
2. Educația adolescentului: școala, viitorul profesional, cultura
3. Stil de viață: rutina, alimentația, provocările actualității
4. Comunitatea: evenimente, voluntariat, proiecte educaționale/culturale, aspecte din viața socială (mijloacele de transport, locuri și servicii publice, relația cu instituțiile*)
5. Tehnologie și comunicare: inteligența artificială, mass-media, rețele de socializare, aplicații
6. Spații culturale: cărți, filme, personaje și personalități preferate
7. Mediul înconjurător: viața la oraș/ viața la țară, responsabilitatea față de mediu*
8. Elemente de cultură și civilizație: orașe și locuri din spațiul hispanic; asemănări și deosebiri cu spațiul cultural propriu*

TEME DE PROIECTE RECOMANDATE

1. Mi vida escolar – prezentarea școlii, programului, activităților și relațiilor între colegi
2. Mis aficiones – colaje și prezentări despre hobby-uri. Scrierea creativă a unui text, pe baza unei imagini suport*
3. El estilo de vida de los adolescentes en un blog: Elevii creează un blog colaborativ (ex.: pe Google Sites) cu postări despre rutine zilnice, școală și relații sociale, incluzând descrieri, opinii și imagini. Se adaugă un sondaj de opinie.
4. La ciudad ideal– descrierea unei localități reale sau imaginare*
5. Campaña ecológica para el desarrollo sostenible: Echipele realizează postere / pliante digitale despre probleme ecologice în Amazon (America Latină) sau reciclare în Barcelona, cu descrieri de probleme/soluții și un joc de rol pentru negociere
6. Nuestros proyectos de voluntariado – campanie de voluntariat școlar sau comunitar
7. La tecnología en el mundo hispano . Grupurile fac o prezentare (cu Canva) despre AI / rețele sociale în țări hispanice (ex.: apps populare în Argentina), incluzând tur virtual, experiențe personale și discuții contradictorii.
8. Dietas y estilo de vida – podcast cu argumente pro și contra plecând de la opțiunea pentru un anumit tip de dietă
9. Guía turística con destinos turísticos célebres– ghid audio-video pe baza unor recenzii
10. Detector de noticias falsas – top lunar al celor mai răspândite știri false

GRAMATICA FUNCȚIONALĂ (ACTE DE VORBIRE/ FUNCȚII ALE LIMBII, INCLUSIV CONVENȚII SOCIOCULTURALE) ȘI ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII**A cere și a oferi informații (consolidare):**

- utilizarea întrebărilor “¿Sabes si...?”/ “¿Dónde...?”
- utilizarea prepozițiilor „con/para” + substantiv/verb (“-¿Con quién vives?- Vivo con mis padres.”/” -¿Para quién es? Es para Marta.”)
- exprimarea scopului: “para que” + subjonctiv prezent (“He encendido la calefacción, para que no tengas frío.”)
- Explicarea cauzei: “Como...” (“Como no estaba en casa, le llamé a la oficina.”)

A solicita și a oferi indicații / instrucțiuni:

- utilizarea construcțiilor specifice: “¿Está lejos de aquí?”, “¿Me puede indicar el camino a...?”; “¿Cómo se hace eso?, ¿Me puede explicar cómo funciona?”
- adresarea formală, folosind imperativul la singular (usted): “Tome el autobús número...”/ “Cruce la calle y...”/ “Primero, encienda el dispositivo.”
- adresarea directă, folosind imperativul: “Síntese.”; “No vuelvas tarde.”
- utilizarea imperativului duplicat: “¡Corre, corre!”/ “¡Venga, venga!”
- deber + infinitiv; tener + infinitiv: “Debéis terminar el trabajo lo antes posible.”

A situa în timp și spațiu:

- utilizarea/reluarea unor conectori temporali: “actualmente”, “hace”/ “dentro de un mes”/ “al mismo tiempo”;
- utilizarea subordonatei temporale;
- utilizarea unor conectori spațiali: “-¿De dónde vienes? -De casa de tus padres.”; “-¿Por dónde vas a ir? - Por la Gran Vía.”

A face și a accepta invitații/ propuneri:

- utilizarea imperativului;
- utilizarea condiționalului: “¿Te apetecería venir con nosotros?”;
- ¿Y si + indicativ prezent? “¿Y si vamos este año a la playa?”
- acceptare fără rezerve: “-¿Vienes mañana a comer? - Pues sí/ Perfecto/ Estupendo/ Fenomenal/ Fantástico/ Muy buena idea/ Vale, podemos quedar/ Vale, podemos quedar a las ocho./ (Está) bien, de acuerdo/ Con mucho gusto.”
- acceptare cu rezerve: “Bueno/ Bueno, si insistes...”

A descrie persoane, locuri, rutine, activități:

- “ser/ estar/ tener/ llevar” + adjectiv (caracteristici, dimensiuni, culoare etc.): “Es alto y lleva gafas.”
- reluarea adverbelor/ locuțiunilor adverbiale de timp și frecvență;
- verbe la indicativul prezent și imperfect (“ahora/antes”: “Antes llevaba el pelo largo, ahora lo lleva cortito.”)

A relatează evenimente/ întâmplări:

- reluarea timpurilor verbale care se referă la prezent și trecut;
- indicarea circumstanțelor (loc, timp, cauză)
- utilizarea unor conectori cronologici de organizare a relatării (“primero”, “entonces”, “luego”, “mientras”, “finalmente”)

A exprima preferințe (consolidare):

- folosirea verbelor de sentiment (“gustar”, “encantar” etc.) + que + prezentul subjonctiv (“Me encanta que me llames”).*;
- folosirea construcțiilor “lo que más me gusta es...”, „no me importa ”+ substantiv (“A mí no me importa la política.”);

A exprima o opinie:

- utilizarea structurilor: “En mi opinión,...”/ “Desde mi punto de vista,..”/ “,A mi modo de ver,...”/ “Según...”/ “(A mí) me parece que...”/ “(Yo) pienso que...”
- utilizarea condiționalului prezent: “Yo diría que...”

A emite ipoteze:

- utilizarea adverbilor de probabilitate: “quizás”, “tal vez”, “probablemente”, “posiblemente” + subjonctiv/indicativ*;
- utilizarea viitorului pentru ipoteze în prezent (“¿Dónde estará...?”/ “Tendrá...”);
- utilizarea construcțiilor “Es posible que...”/ “Puede que..”/ “Supongo que...”/ “Imagino que...”/ “Me parece que...”/ “Yo diría que...”
- utilizarea condiționalului (“Vendría a tu fiesta, pero estoy fuera de la ciudad.”)

A exprima condiția:

- exprimarea condiției: “Si” + indicativ prezent + indicativ prezent / Si + presente de indicativo + futuro simple/ “Si” + indicativ prezent + imperativ (“Si quieres, te acompaño.”/ “Si me ayudas, terminaré más pronto.”/ “Si tienes dinero suficiente, cómprame uno.”).

A exprima o dorință:

- utilizarea verbelor “querer”, “desear”, “apetecer”, “esperar”, “preferir” + infinitiv/ “que” + subjonctiv (“Espero llegar a tiempo”./ “Espero que llegues a tiempo.”)*;
- utilizarea construcțiilor “me gustaría / “me apetecería” + infinitiv (“Me gustaría viajar a México.”);
- “ojalá + subjonctiv prezent (“Ojalá llueva mañana.”)

A exprima acordul/ dezacordul:

- Utilizarea unor expresii pentru exprimarea acordului: “Comparto tu opinión./ “Respeto tu opinión, pero no la comparto.”/ “Pienso lo mismo.”/ “Estoy totalmente de acuerdo contigo.”/ “Eso es exactamente lo que pienso.”/ “Sin duda.”
- utilizarea unor expresii pentru exprimarea dezacordului: “Puede ser, pero.../ “Sin embargo.../ “No necesariamente./ “Depende / “No lo veo así.” “En parte tienes razón, pero...”, “Desde mi punto de vista no es correcto”

A exprima intenția / a face planuri de viitor:

- utilizarea perifrizei “ir a + infinitiv “ (“Vamos a cenar con mis padres.”);
- utilizarea viitorului simplu pentru planuri sau predicții generale în viitor (“Trabajaré en una empresa internacional.”);
- utilizarea construcțiilor “querer” + infinitiv/ “pensar” + infinitiv/ “tener la intención de” + infinitiv/ “estar pensando en” + infinitiv (“Estoy pensando en aprender a pintar.”)

A justifica (un punct de vedere / o alegere / o preferință):

- utilizarea construcțiilor “Creo que...”/ “En mi opinión...”/ “Desde mi punto de vista...”/ “Considero que...” (“Creo que el cambio climático es un problema urgente, porque afecta a todo el planeta.”/ “Desde mi punto de vista, es mejor vivir en el campo.”);
- utilizarea construcțiilor “Prefiero... porque...”/ “He elegido... ya que...”/ “Me gusta más... debido a que...”/ “Opto por... porque...” (“Prefiero el cine al teatro porque me relaja más.”)

A exprima reacții și emoții (surpriză, teamă, bucurie, regret, tristețe):

- utilizarea construcțiilor “¡Qué sorpresa!”/ “¡No me lo puedo creer!”/ “¡Increíble!”/ “¡Impresionante!”/ “¡Vaya!”/ “¡Anda!”/ “Me sorprende que + subjonctiv”/ “¡No me digas!” (“¿Te vas a casar? ¡Qué sorpresa!”);
- utilizarea construcțiilor “Me da miedo que” + subjonctiv/ “Temo que” + subjonctiv (“Me da miedo que no lleguen a tiempo.”);
- utilizarea construcțiilor “Me alegro de que” + subjonctiv/ “Es genial que” + subjonctiv (“Me alegro de que te vayas a la playa.”);
- **utilizarea construcțiilor** “Me arrepiento de” + infinitiv/ “Lamento que” + subjonctiv (“Me arrepiento de decir eso.”);
- **utilizarea construcțiilor** “Qué pena.../ “Qué lástima.../ “Es una tristeza que” + subjonctiv (“Qué pena que no puedas venir.”)

A solicita clarificări:

- utilizarea condiționalului (“¿Podría explicarlo con más detalle, por favor?”);
- utilizarea parafrazării (“¿Quieres decir que...?”/ “¿Lo que estás diciendo es que...?”/ “Si entiendo bien, ¿tú crees que...?”)

A reformula enunțuri:

- **utilizarea construcțiilor** “Es decir...”/ “O sea...”/ “En otras palabras...”/ “Dicho de otro modo...”/ “Lo que quiero decir es que...”/ “Para que se entienda mejor...” (“No estoy de acuerdo con la decisión. Es decir, creo que no fue la mejor opción.”/ “Hay que entregar el trabajo mañana. O sea, no tenemos mucho tiempo.”)

RESURSE EDUCAȚIONALE

Următoarele propuneri de resurse educaționale se constituie în exemple orientative, vizualizate ca idei de proiectare a sarcinilor de lucru utilizate la clasă.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ȘI PROIECTE

ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE 1

CS 1.1. Înțelegerea sensului global al mesajelor orale (conversații sau prezentări), formulate clar, coerent și într-un ritm accesibil, în vederea realizării unor scopuri concrete de comunicare

Fuente : <https://www.profede/ele.es/actividad/cocodrilo-corto/#act-anchor>

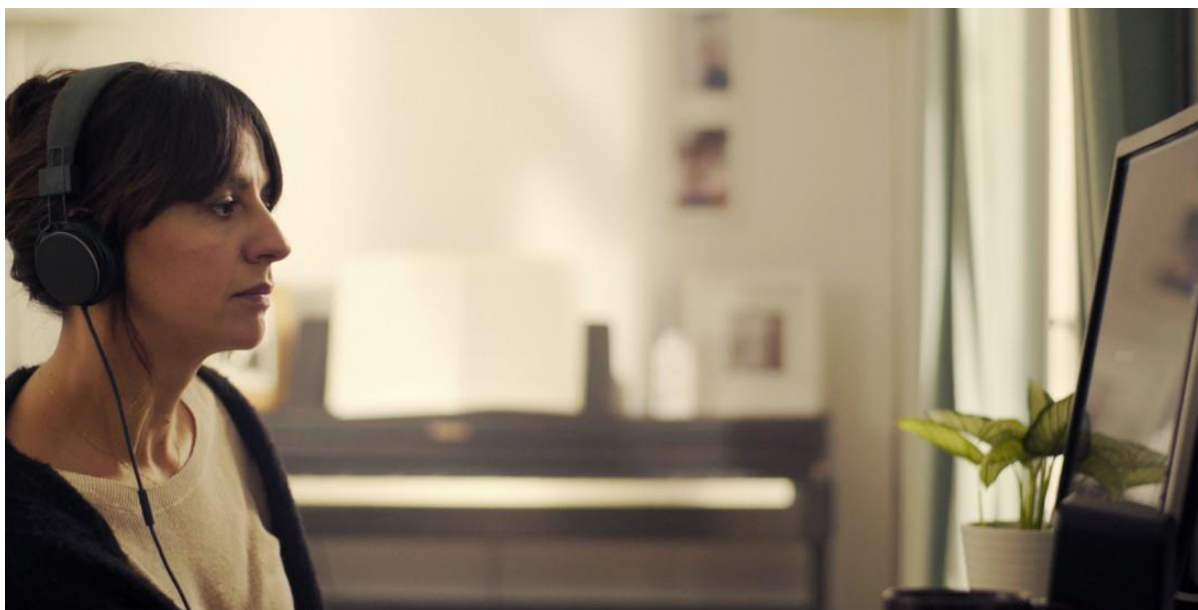
<https://www.profede.es/actividad/cocodrilo-corto/#act-anchor>

"Cocodrilo" es un cortometraje español apto para todos los públicos, dirigido por Jorge Yúdice. El vídeo está protagonizado por Alicia quien, como cada tarde, se prepara un té y ve su canal de *YouTube* preferido: *VictorGaming*. Un canal dedicado a videojuegos de rol de acción. Víctor, el *youtuber*, retransmite hoy un directo donde los fans pueden hacerle preguntas. Alicia tiene algo muy importante que decirle.

El vídeo expone en 5 minutos una historia conmovedora que permite reflexionar sobre la familia y el perdón. El cortometraje utiliza un español sencillo y conciso apto para niveles iniciales; no obstante, algunas de las propuestas didácticas elevan el nivel de comprensión hasta un posible B1 (mayormente hacia el final de la secuencia didáctica).

Objetivos:

- contar la historia del vídeo y reflexionar sobre la relación madre-hijo
- contestar a las preguntas -¿ *Qué es un cocodrilo?* ¿ *Por qué crees que el niño está disfrazado de cocodrilo y qué relación crees que tiene esto con la la relación madre-hijo que describe e cortometraje?* ¿ *Qué representa para ti la palabra "cocodrilo"?*
- expresar la opinión sobre los videojuegos
- escribir la continuación de la historia



- Esta es la primera imagen de la escena. ¿Qué elementos ves en la imagen? Describe al menos tres.
- En el corto hay dos protagonistas: la mujer de la imagen y un familiar. ¿Qué tipo de relación crees que tienen? ¿ En tu opinión ¿qué relaciones cultivan entre sí los miembros de una familia?
- El título del corto es “Cocodrilo”. ¿Por qué crees que lo han llamado así ?
- El corto trata el tem del perdón. ¿Qué palabras o frases usas para disculparte en español?
- Todas las historias tienen una “introducción”, un “nudo” y un “desenlace”. Identifícalos en este corto.
- En el corto la mujer ve un *gameplay*. ¿Sabes qué es un *gameplay*? ¿ Has visto ya alguna vez un vídeo de este tipo?¿Qué hacen los youtubers en este tipo de videos?
- ¿Sabes qué significa la palabra “rencoroso/a”? ¿Crees que tú eres rencoroso/a? ¿Conoces a alguien así?

https://youtu.be/joAb83GTpbM?si=ECdt54jle7HDD_py

ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE 2 - Pensar en la profesión

Competența generală 2. Exprimarea și interacțiunea orală în situații diverse de comunicare

Competența specifică 2.3 Formularea simplă a unei opinii sau a unor planuri personale, susținute de o justificare clară, în contexte familiare

1. ¿Cuál crees que es el trabajo ideal para ti? Enuncia las cinco características más importantes.

- a. Se gana mucho.
- b. Se tienen muchas vacaciones.
- c. Hay que trabajar con gente.
- d. Se trabaja de noche.
- e. Hay que viajar.
- f. Hay que hablar idiomas.
- g. Se puede trabajar desde casa.
- h. No hay que estudiar mucho.
- i. Se trabaja al aire libre.
- j. Hay que trabajar en equipo.
- k. Tiene un buen horario.

2. Piensa en una profesión con las características anteriores y coméntalo con tus compañeros.

Creo que el trabajo ideal para mí es.....porque.....
 No me gustaría ser.....porque.....
 (Español en marcha 3 – SGEL – edición 2024)

3. Realiza un podcast donde tus compañeros presenten sus planes para el futuro profesional.

ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE 3

CS 2.1. Descrierea simplă a unor persoane, personaje, locuri, aspecte din viața cotidiană (obiceiuri, rutine etc.) Para alumnos con necesidades especiales (trastorno del espectro autista)

Mi rutina diaria

Un alumno con autismo presenta desafíos en la comunicación, interacción social y adaptación sensorial y dificultades relativas a rutinas cotidianas, pero un profesor puede ayudarlo a superarlo aplicando estrategias estructurales y visuales, manteniendo la calma y la empatía, adaptando las actividades a las necesidades individuales, fomentando la colaboración con la familia y los especialistas, y promoviendo un ambiente inclusivo y de aceptación en el aula.

Las rutinas diarias son esenciales para que los niños se sientan seguros y puedan llevar a cabo sus tareas de manera eficiente. Establecer rutinas sencillas como despertar, vestirse, comer, preparar la mochila, hacer la cama puede ayudar a los niños a desarrollar hábitos de organización y disciplina.

Objetivo – Comprender una descripción oral / escrita sobre la rutina diaria y organizar la información para responder a preguntas concretas.

Observación -Es fundamental que el profesor hable de forma clara, directa y sencilla, evitando el lenguaje figurado y las intrucciones ambiguas para facilitar la comprensión y la cooperación.Es muy importante el contacto visual con el alumno.Las imágenes son esenciales y tienen que ser claras y sugestivas.

Ejemplos de preguntas sobre la rutina diaria:

-¿Cuándo / a qué hora desayunas? (Posibles respuestas: *Por la mañana/ A las 8 etc..*)

- ¿Qué haces por la mañana ? (Respuestas : desayuno, me visto,me lavo los dientes, me voy a la escuela -según la imagen)

-¿Qué haces por la tarde? / Qué haces por la noche?



Otra actividad sería escribir los verbos de rutina para cada día en un horario semanal.



ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE REMEDIALĂ 4*

CS 2.2. Relatarea unor experiențe personale sau a unor evenimente, incluzând reacții și sentimente Actividad de refuerzo: “Detectives del tiempo pasado”

Objetivos

- Consolidar el uso correcto del pretérito perfecto y pretérito indefinido
- Mejorar la comprensión de textos y la expresión oral
- Corregir errores frecuentes en la expresión en acciones pretéritas

Materiales

- Fichas con un texto corto (10–12 oraciones) con verbos en pasado
- Tarjetas con verbos en infinitivo
- Hojas de autoevaluación
- Acceso a diccionario o aplicación digital (WordReference, Quizlet)

Desarrollo Activación (10 min)

MARCADORES TEMPORALES	
Pretérito indefinido	Pretérito perfecto
Ayer	Hoy
Anoche	Esta mañana/tarde/noche
La semana pasada	Esta semana
El mes pasado	Este mes/año
En 1983	Este otoño/invierno
El jueves	Últimamente

1. Repaso rápido de las formas del pasado: ¿cuándo se usa el pretérito perfecto vs el indefinido?

Ejemplo:

- *Hoy he comido paella.* (pretérito perfecto)
- *Ayer comí paella.* (pretérito indefinido)

2. Detectives de los verbos (15 minutos)

- Los alumnos reciben un texto con verbos en pasado, pero algunas formas verbales son incorrectos.
- Tarea: identificar y corregir los verbos incorrectos.

Ejemplo: *Hace dos días José ha comprado una mochila.* (incorrecto)

Correcto: *Hace dos días José compró una mochila.* (correcto)

- Trabajan en parejas y justifican sus elecciones.

3. Juego de rol (15 minutos)

- Cada alumno recibe una tarjeta con un verbo en infinitivo.
- Debe inventar una oración en pasado y decírsela a sus compañeros*
- Los demás deciden si la oración es correcta e indican qué tiempo verbal se ha usado.

Opciones digitales

- Puedes transformar la actividad en un quiz interactivo en Kahoot o Quizizz.
- Usa Padlet (pizarra digital donde pueden crear textos, imágenes, lluvia de palabras) para que los alumnos publiquen oraciones en pasado y comenten entre ellos.
- Crea una hoja interactiva en Liveworksheets con ejercicios de corrección.

4. Escritura creativa – Toma una entrevista a tu cantante favorito/a para dar a conocer a su público los hechos significativos de su vida. Utiliza verbos en pretérito indefinido.*

ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE 5*

Competența generală 3 - Receptarea de mesaje scrise în situații diverse de comunicare

Competența specifică 3.4. - Înțelegerea sensului global al unor fragmente literare simple sau texte multimodale

A. Actividad de prelectura

¿A qué tipos humanos consideras raros? ¿Cómo tienen que ser y actuar para los consideres así?

B. Actividad de lectura

B 1. Lee el siguiente texto:

El hombre de Bisusalde a quien llamaban el capitán era un marino inglés, que vivía con su hija, muchacha de catorce o quince años, y un criado, llamado Allen.

Algunos aseguraban que el viejo había sido pirata; pero esto, según la mujer de la venta, eran ganas de hablar.

El inglés daba lecciones de su idioma y solía ir todos los días a Elguea, donde tenía varios discípulos. Le habían invitado también a establecerse en Lúzaro, pero no quería: prefería vivir en Izarte.

La vida de aquella gente era muy sencilla y muy pobre. Por las mañanas, el capitán y su hija solían recorrer la playa desierta, los dos descalzos. Había una cueva pequeña en las dunas con una puerta; allí, los días buenos, la chica entraba a desnudarse, se ponía un traje de baño y se metía en el mar. Solía estar nadando, y cuando se cansaba, al salir a la playa, su padre le ponía una manta blanca.

Por la tarde, después de almorzar, el capitán iba a Elguea y volvía por la playa despacio.

Muchas veces se quedaba entre las rocas hasta el anochecer.

La chica apenas aparecía en el pueblo; el criado trabajaba en el campo, y los domingos iban los tres al faro de las Ánimas, pues se trataban con el torrero y su familia.

La mujer de la taberna añadió que al principio decían que Mary, la hija del capitán, era débil; pero que con aquella vida al aire libre se estaba haciendo una muchacha muy robusta.

Todos estos datos contribuyeron a hacerme creer que aquella gente era bastante misantrópica y extraña.

(Pío Baroja – *Las inquietudes de Shanti Andia*)

B.2. Contesta las siguientes preguntas:

A. ¿A qué se dedica el inglés?

B. ¿Cuál es la rutina del inglés y de su hija?

C. ¿Por qué el inglés y su hija van a la playa por la mañana?

D. ¿Qué solían hacer cada uno de los tres?

E. ¿Por qué dice el autor que "aquella gente era bastante misantrópica y extraña"?

B.3. Contesta con Verdadero o Falso:

a. El inglés fue pirata. V / F

b. El inglés y su hija viven solos en Elguea. V / F

c. La hija del capitán iba muy poco al pueblo. V / F

d. Allen era el novio de la hija del capitán. V / F

e. La vida al aire libre sentaba muy bien a la chica. V / F

f. Los domingos van los tres a la iglesia. V / F

C. Actividad de post-lectura

C.1. Imagina cómo acaba la historia de los tres personajes.

C.2. En grupos, los alumnos tienen que diseñar un tráiler de dos minutos para promocionar una película inspirada en el cuento que han leído.

D. Asocia el texto con el resumen correcto:*

Resumen 1 – Un marino inglés vive en Izarte con su hija y un criado. Llevan una vida sencilla y solitaria. El capitán da clases de inglés y pasea por la playa con su hija, quien mejora su salud al aire libre. Su estilo de vida reservado los hace parecer misantrópicos y extraños.

Resumen 2 – Un marino inglés vive en Izarte con su hijo y un criado. Llevan una vida lujosa y divertida. El capitán da clases de inglés y pasea por la playa con su hijo, quien empeora su salud al aire libre. Su estilo de vida ostentativo los hace parecer bastante tacaños.

ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE 6 – MEDIERE

Competența generală 5 - Medierea lingvistică și culturală, în contexte plurilingve și pluriculturale

5.2. Transmiterea în scris în limba modernă studiată a informațiilor esențiale dintr-un document/ un mesaj oral simplu, formulat în limba maternă, pe teme din viața cotidiană

A tu amigo español le encantó la serie *Wednesday* y por eso quiere venir a Rumanía y alojarse por una noche al menos en el Castillo Cantacuzino de Bușteni. Le escribes un correo electrónico y le proporcionas la información más importante del folleto a través de un relato que podría empezar así:

De: bogdabog@yahoo.com
Para: carloscarlos@yahoo.es
Asunto: Castillo de Wednesday
Carlos: Me alegro muchísimo de que hayas decidido visitar Rumanía. El Castillo Cantacuzino te va a encantar. Es una construcción que duró cinco años, acabó en 1911 y fue la propiedad del Príncipe Gheorghe Grigore Cantacuzino, un hombre con una fortuna impresionante. Está en Zamora, un barrio de Bușteni. El castillo se puede visitar Un abrazo, Bogdan

CASTELUL CANTACUZINO: BUȘTENI

Scurtă prezentare

Anul finalizării construcției: 1911

Durata construcției: cinci ani, iar mobilarea încă un an și jumătate

Arhitect: Grigore Cerchez

Stil arhitectonic: Neromânesc

Proprietar: prințul Gheorghe Grigore Cantacuzino (supranumit "Nababul" datorită averii sale).

Localizare: Bușteni, cartierul Zamora, ridicat pe locul unei vechi cabane de vânătoare a prințului.

Inaugurare: Castelul impresionează prin dotările sale moderne în raport cu acele timpuri, beneficiind de electricitate, sistem de canalizare și apă potabilă, cât și prin frumusețea stilului.



Program

Castelul poate fi vizitat de vineri până duminică între 10:00 și 19:00, ultima intrare fiind la ora 18:15.

Restaurantul este deschis de luni până duminică între 10:00 și 23:30.

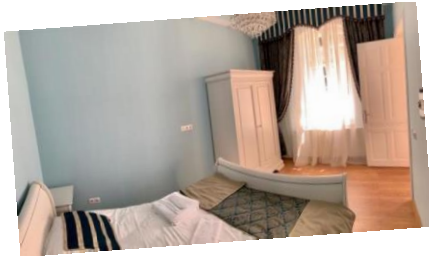
Tarife

- Adulți: 20 de lei

- Copii 6 – 12 ani: 5 lei
- Copii 12 – 18 ani: 10 lei
- Pensionari si studenți: 15 lei
- Taxa foto: 10 lei
- Taxa video: 30 lei

Cazare

HUNTER'S LODGE este vila situată în grădina **Castelului Cantacuzino**, la circa 1000 metri altitudine, cu o priveliște minunată asupra masivului Caraiman. Construcția datează dinaintea anului 1930 și a fost renovată integral în 2017, păstrând arhitectura originală.



DOTĂRI

2 dormitoare cu paturi matrimoniale
 2 băi cu încălzire în pardoseală
 1 cameră de zi cu șemineu
 1 bar bucătărie utilat cu mașină de cafea, frigider, ceainic etc.

FACILITĂȚI

Acces WiFi
 Parcare privată
 Tur ghidat al castelului (în limba română sau engleză)
 Voucher discount la restaurantul *Canta Cuisine*
 Acces la parcul de aventură din curtea castelului

REZERVĂRI

+40244320520

office@cantacuzinocastle.ro

EXEMPLE DE PROIECTE

PROIECT 1

Los enemigos en el plato disfrazados de amigos



Instrucciones: Elabore un menú semanal saludable para el comedor de su instituto o para su familia.

Tarea final: una propuesta de menú semanal apoyado por datos científicos.

Organización de la actividad: en grupos

Competențe specifice

CS 2.3. Formularea simplă a unei opinii sau a unor planuri personale, susținute de o justificare clară, în contexte familiare

CS 2.4. Interacțiunea în contexte de comunicare din viața cotidiană

Programa școlară pentru disciplina Limba modernă 1 – clasa a IX-a, trunchi comun (TC) pentru toate filierele, profilurile și specializările/calificările profesionale/ curriculum de specialitate (CS) pentru pentru filiera teoretică, profilul umanist, specializările științe sociale și filologie.

CS 3.1. Înțelegerea de texte informative scurte (articole, anunțuri, pliante, reclame) pe teme din domeniile sale de interes
CS 5.4. Identificarea unor diferențe culturale în cadrul unor schimburi de mesaje simple, pe teme din viața cotidiană

Objetivos:

- Informar a los alumnos sobre lo que significa una alimentación saludable
- Reunir más información sobre la alimentación saludable investigando en internet
- Promover el trabajo en equipo
- Ampliar el vocabulario de los alimentos, la rutina diaria, la salud
- Expresar opiniones
- Investigar sobre la salud y el estilo de vida

1. Crear los equipos

Miembros:

- El investigador / el recopilador
- El científico
- El corrector
- El fotógrafo
- El diseñador
- El coordinador
- El influencer

Atribuciones:

- El investigador/el recopilador investiga y reúne el material necesario.
- El científico se encarga de filtrar la información que le proporcionan el investigador.
- El corrector corrige los textos.
- El fotógrafo realiza las fotos de los menús diarios y de los ingredientes.
- El diseñador crea la estética de las propuestas para resultar atractivas.
- El coordinador supervisa el trabajo de todos los miembros: establece un cronograma claro desde el inicio que incluya plazos para cada tarea.

2. Contenidos:

A. Contenidos científicos:

- a. Recordarán datos y principios de la nutrición.
- b. Identificarán las características nutritivas de cada clase de alimentos.
- c. Identificarán los alimentos de los que se puede prescindir, por ejemplo por aportar “caloría vacías de nutrientes”.
- d. Reflexionarán sobre la relación entre las distintas épocas del año y el menú.
- e. Identificarán los alimentos benéficos y menos sanos.
- f. Recordarán experiencias personales respecto al tema.
- g. Compararán los efectos de una dieta sana y una dieta desequilibrada.
- h. Elaborarán un decálogo de la alimentación saludable.
- i. Planearán y elaborarán un menú semanal dependiendo de la época del año correspondiente.

B. Contenidos comunicativos

- a. Los alumnos serán capaces de emitir hipótesis.
- b. Reactivarán el léxico general y específico anterior y los utilizarán en contextos apropiados.
- c. Ampliarán el vocabulario específico con conceptos nuevos.
- d. Serán capaces de entender un texto especializado sobre los dos tipos de grasa: saturada e insaturada.
- e. Serán capaces de debatir sobre las características de una alimentación saludable.

C. Contenidos culturales

- a. Analizarán los hábitos alimenticios de su propia cultura.
- b. Reflexionarán sobre los hábitos alimenticios de otras culturas y su posible aporte benéfico en la dieta personal.
- c. Identificarán las patologías alimentarias actuales.
- d. Analizarán la función social relacionada con la alimentación para internalizar la importancia de la comida saludable.

3. Etapas del proyecto:

- a. Introducir el tema: 5 minutos
- b. Repasar los conocimientos previos sobre la alimentación: 10 minutos

- b. Repasar el vocabulario: 10 minutos
- c. Repasar los contenidos gramaticales/ lingüísticos: 15 minutos
- d. Distribución de las tareas: 10 minutos
- e. Realizar los menús: 10 días
- f. Presentar los productos finales: 35 minutos (7 minutos x 5 grupos)
- g. Interaccionar con los compañeros: 10 minutos
- h. Evaluar los proyectos y ofrecer retroalimentación: 5 minutos

Aplicaciones digitales útiles: *Canva, Genially, CapCut, Movie Maker, etc.*

Plantilla de autoevaluación

Proyecto “Los enemigos en el plato disfrazados de amigos”

Nombre del alumno/a: _____

Grupo: _____

- **Rol desempeñado en el equipo:** Investigador Científico Corrector Fotógrafo
 Diseñador Coordinador Influencer

Marca con una la opción que mejor describe tu experiencia:

1. Participación y colaboración

Ítem	Siempre	A veces	Nunca
He colaborado activamente con mi equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He prestado atención las ideas de los demás y las he incluido en mi trabajo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He cumplido con las tareas asignadas a tiempo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He ayudado a resolver conflictos o dificultades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Desarrollo de competencias lingüísticas

Ítem	Sí	Parcialmente	No
He expresado mis intereses y preferencias cotidianas en español.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He redactado textos breves con conectores simples.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He realizado una presentación clara y concisa sobre un tema familiar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He ampliado mi vocabulario sobre alimentos, rutina diaria y vida saludable. .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Creatividad y sentido crítico

Ítem	Mucho	Algo	Poco
He aportado ideas creativas para la elaboración de un menú.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He contribuido a mejorar la estética y el contenido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He reflexionado sobre lo que funciona bien y lo que se puede mejorar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Uso de herramientas digitales

¿Qué herramientas digitales has utilizado durante el proyecto?

Word Canva Genially CapCut Movie Maker Otra: _____

¿Cómo valorarías tu uso de estas herramientas?

Excelente Bueno Regular Necesito mejorar

5. Reflexión final

Lo que más me ha gustado del proyecto: _____

Lo que me ha resultado más difícil: _____

Una cosa que he aprendido: _____

Una propuesta para mejorar el proyecto en el futuro: _____

Plantilla de coevaluación entre alumnos

Proyecto “Los enemigos en el plato disfrazados de amigos.La globesidad”

Nombre del evaluador/a: _____

Nombre del compañero/a evaluado/a: _____

- **Rol del compañero/a: Rol desempeñado en el equipo:** Investigador Científico Corrector Fotógrafo
 Diseñador Coordinador Influencer

Marca con una la opción que mejor describe la actividad de tu compañero/a:

Criterio	Excelente (3 pts.)	Bueno (2 pts.)	Necesita mejorar (1 pt.)
Participación activa	<input type="checkbox"/> Siempre colabora con entusiasmo.	<input type="checkbox"/> Participa regularmente.	<input type="checkbox"/> Participa poco.
Responsabilidad	<input type="checkbox"/> Cumple tareas con calidad y puntualidad.	<input type="checkbox"/> Cumple lo básico.	<input type="checkbox"/> Olvida tareas o entrega tarde.
Comunicación y respeto	<input type="checkbox"/> Escucha y respeta a todos.	<input type="checkbox"/> A veces escucha y respeta.	<input type="checkbox"/> Tiene dificultades para colaborar.
Aportes creativos	<input type="checkbox"/> Aporta ideas originales y útiles.	<input type="checkbox"/> Aporta algunas ideas.	<input type="checkbox"/> No aporta ideas propias.
Uso de herramientas digitales	<input type="checkbox"/> Maneja bien las herramientas.	<input type="checkbox"/> Usa herramientas con ayuda.	<input type="checkbox"/> Tiene dificultades técnicas.

Comentario personal:

Lo que más valoro del trabajo de mi compañero/a:

Una sugerencia para mejorar:

Puntuación total: _____ / 15 puntos

- Excelente (13–15 pts.)
 Bueno (10–12 pts.)
 Satisfactorio (7–9 pts.)
 Necesita mejorar (menos de 7 pts.)

Plantilla de evaluación del profesor

Proyecto “Los enemigos en el plato disfrazados de amigos”

Grupo: _____

Criterio	Excelente (10)	Bueno (8)	Satisfactorio (6)	Insuficiente (4 o menos)
Contenido de la revista	Muy completo, variado y coherente	Coherente y adecuado	Básico y poco desarrollado	Confuso o incompleto
Redacción de textos	Clara, con conectores simples y sin errores	Clara, con algunos errores menores	Comprensible, pero con errores frecuentes	Difícil de entender
Expresión de intereses y preferencias	Muy clara y natural	Adecuada	Limitada	Poco clara o ausente
Creatividad y sentido crítico	Ideas originales, humor y reflexión	Algunas ideas creativas	Pocas ideas nuevas	Sin creatividad
Estética y diseño	Muy atractivo y bien organizado	Agradable y funcional	Básico	Desorganizado o poco legible
Trabajo en equipo	Excelente colaboración entre todos	Buena colaboración	Colaboración desigual	Trabajo individual o desorganizado
Uso de herramientas digitales	Uso eficaz y variado	Uso correcto	Uso limitado	No se han utilizado adecuadamente.

Presentación oral	Clara, segura y bien estructurada	Adecuada	Poco clara o insegura	No se ha presentado correctamente.
Puntualidad	El alumno ha cumplido con todas las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha cumplido en su mayoría con las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha cumplido parcialmente con las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha incumplido la mayoría de las fechas y plazos establecidos para el proyecto.

Puntuación total: _____ / 90 puntos

Observaciones del profesor/a:

PROIECT 2

La ciudad ideal – describir una ciudad real o imaginaria

Sugerencia - Barcelona

Competențe specifice:

CS 2.1. Descrierea simplă a unor persoane, personaje, locuri, aspecte din viața cotidiană (obiceiuri, rutine etc.)

CS 4.1. Redactarea unui text coerent, pe teme din domeniile de interes ale tinerilor, în care sunt descrise persoane/ obiecte/ locuri

Objetivos

Hacer una pequeña presentación oral/escrita sobre un lugar, dando información sobre él.

Ser capaz de identificar y describir lugares conocidos.

Hablar de experiencias relacionadas con lugares de una ciudad hispanohablante.

Hablar de lugares desconocidos utilizando el condicional, expresando deseos y preferencias.

Desarrollo

- Al principio el profesor pregunta a los alumnos qué saben sobre la ciudad de Barcelona.

(Ejemplo: Barcelona es una ciudad situada en el noroeste de España, en la comunidad autónoma de Cataluña. Es la ciudad más grande del país, con más de 1,6 millones de habitantes...)

- Presentación del vídeo

[Qué ver en Barcelona es | 10 Lugares imprescindibles](#) y cuentan sobre lo que han visto/ presentan los más conocidos y visitados lugares: La Sagrada Familia, Las Ramblas, El Parque Güel, El Barrio Gótico, La Casa Batlló, La Pedrera y el estadio Camp Nou.

- Varias presentaciones Power Point sobre un lugar preferido de Barcelona o sobre un objetivo visitado y expresar sus impresiones.

- Presentación de folletos turísticos creados por alumnos (textos breves y dibujos)

También pueden expresar sus preferencias sobre un objetivo turístico de Barcelona, que ellos quisieran visitar y explicar el motivo.

Ejemplo: *Querría visitar Las Ramblas porque me gusta pasear y ver mucha gente, porque hay muchas tiendas bonitas etc...*

El profesor pregunta a los alumnos qué otras ciudades de España querrían visitar y por qué.

Ejemplo: Querría visitar Madrid porque es la capital de España / Querría visitar Valencia porque me encantaría ver La Ciudad de Artes y Ciencias etc...

Sugerencias de aplicaciones digitales: Youtube, Microsoft Word, Power Point , Padlet

Plantilla de autoevaluación

Proyecto “La ciudad ideal – describir una ciudad real o imaginaria”

Nombre del alumno/a: _____

Grupo: _____

Rol desempeñado en el equipo: Guía/Presentador Facilitador Editor de vídeo

Marca con una la opción que mejor describe tu experiencia:

1. Participación y trabajo en equipo

Ítem	Siempre	A veces	Nunca
He colaborado activamente con mi equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He respetado los turnos de palabra y las ideas de los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He cumplido con mis responsabilidades dentro del equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He contribuido a resolver problemas técnicos o de organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Competencias comunicativas e interculturales

Ítem	Sí	Parcialmente	No
He redactado o contribuido a redactar un texto promocional simple.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He participado en la presentación oral del instituto en español.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He aprendido algo nuevo sobre mi propia cultura escolar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He comprendido mejor la cultura de los correspondientes Erasmus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Creatividad y expresión

Ítem	Mucho	Algo	Poco
He aportado ideas creativas para el guion o la grabación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He contribuido a que la presentación sea atractiva y clara.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He utilizado recursos visuales o sonoros de forma original.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Uso de herramientas digitales

¿Qué herramientas digitales has utilizado durante el proyecto?

Youtube Movie Maker CapCut Canva Google Meet Zoom Otra: _____

¿Cómo valorarías tu uso de estas herramientas?

Excelente Bueno Regular Necesito mejorar

5. Impacto y difusión

Ítem	Sí	No
He contribuido a difundir el vídeo entre otros alumnos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He participado en el encuentro virtual con los correspondientes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Reflexión personal

Lo que más me ha gustado del proyecto:

Lo que me ha resultado más difícil:

Una cosa que he aprendido:

Una propuesta para mejorar el proyecto en el futuro:

Rúbrica de coevaluación entre alumnos

Proyecto “La ciudad ideal – describir una ciudad real o imaginaria”

Nombre del evaluador/a: _____

Nombre del compañero/a evaluado/a: _____

Rol desempeñado por el compañero/a: Guía/Presentador Facilitador Editor de vídeo

Marca con una la opción que mejor describe el empeño de tu compañero/a:

Criterio	Excelente (3 pts.)	Bueno (2 pts.)	Necesita mejorar (1 pt.)
Participación activa			
¿Ha colaborado con el equipo y ha cumplido su rol?	<input type="checkbox"/> Siempre participa con entusiasmo y responsabilidad.	<input type="checkbox"/> Participa de forma regular.	<input type="checkbox"/> Participa poco o necesita más implicación.
Responsabilidad			

¿Ha entregado sus tareas a tiempo y con calidad?	<input type="checkbox"/> Muy responsable y organizado	<input type="checkbox"/> Cumple con lo básico.	<input type="checkbox"/> Olvida tareas o entrega con retraso.
Comunicación y respeto			
¿Escucha, respeta y se comunica bien con los demás?	<input type="checkbox"/> Muy respetuoso/a y comunicativo/a	<input type="checkbox"/> A veces escucha y respeta.	<input type="checkbox"/> Tiene dificultades para comunicarse o colaborar.
Creatividad y aportes personales			
¿Ha aportado ideas originales o soluciones útiles?	<input type="checkbox"/> Aporta ideas creativas y útiles.	<input type="checkbox"/> Aporta algunas ideas.	<input type="checkbox"/> No ha aportado ideas propias.
Uso de herramientas digitales			
¿Ha manejado bien las herramientas necesarias para su rol?	<input type="checkbox"/> Maneja con soltura las herramientas.	<input type="checkbox"/> Usa las herramientas con ayuda.	<input type="checkbox"/> Tiene dificultades técnicas frecuentes.

Comentario personal

Lo que más valoro del trabajo de mi compañero/a:

Una sugerencia para mejorar:

Puntuación total: _____ / 15 puntos

- Excelente (13–15 pts.)
- Bueno (10–12 pts.)
- Satisfactorio (7–9 pts.)
- Necesita mejorar (menos de 7 pts.)

Rúbrica de evaluación para el profesor

Proyecto “ La ciudad ideal – describir una ciudad real o imaginaria”

Criterio	Excelente (10)	Bueno (8)	Satisfactorio (6)	Insuficiente (4 o menos)
Contenido del guion	El guion es claro, atractivo, bien estructurado y cumple todos los objetivos del proyecto.	El guion es coherente y cumple la mayoría de los objetivos.	El guion presenta ideas básicas, pero poco desarrolladas.	El guion es confuso, incompleto o no cumple los objetivos.
Expresión oral del guía/presentador	Habla con fluidez, buena pronunciación, entonación y seguridad. Usa vocabulario variado y adecuado.	Habla con claridad, aunque con algunas pausas o errores menores.	Se comunica con esfuerzo, con errores frecuentes de pronunciación o vocabulario limitado.	Tiene muchas dificultades para expresarse oralmente en español.
Redacción del texto promocional	El texto es persuasivo, bien redactado, con conectores simples y sin errores.	El texto es claro, con algunos errores menores.	El texto es comprensible, pero con errores frecuentes.	El texto es incompleto o difícil de entender.
Aspectos interculturales	El vídeo muestra una comprensión profunda de la cultura escolar propia y promueve el intercambio cultural.	El vídeo incluye elementos culturales relevantes y fomenta la interculturalidad.	El vídeo menciona aspectos culturales de forma superficial.	No se abordan aspectos interculturales.

Creatividad y presentación visual	El vídeo es original, dinámico, con buena estética y buen ritmo narrativo.	El vídeo es visualmente agradable y bien organizado.	El vídeo tiene una presentación básica, con escasa creatividad.	El vídeo es desorganizado o poco atractivo visualmente.
Trabajo en equipo	Todos los miembros colaboran activamente y cumplen sus funciones con responsabilidad.	La mayoría participa y cumple su rol adecuadamente.	La participación es desigual; algunos miembros no se implican.	El trabajo en equipo es deficiente o inexistente.
Uso de herramientas digitales	Uso eficaz y variado de herramientas digitales (grabación, edición, difusión).	Uso correcto de herramientas básicas.	Uso limitado o con dificultades técnicas.	No se han utilizado herramientas digitales adecuadamente.
Difusión y promoción del vídeo	El vídeo ha sido compartido activamente y ha generado interacción con otros alumnos.	El vídeo ha sido difundido entre los destinatarios previstos.	El vídeo ha sido publicado pero con escasa promoción.	El vídeo no ha sido difundido o no está disponible.
Puntualidad	El alumno ha cumplido con todas las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha cumplido en su mayoría con las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha cumplido parcialmente con las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha incumplido la mayoría de las fechas y plazos establecidos para el proyecto.

Puntuación total: _____ / 90 puntos

Observaciones del profesor/a:

PROYECTO 3

Proiectele noastre de voluntariat – campanie de voluntariat școlar sau comunitar
Nuestros proyectos de voluntariado- campaña de voluntariado escolar o comunitario

Competențe vizate

CS 2.2. Relatarea unor experiențe personale sau a unor evenimente, incluzând reacții și sentimente

CS 2.4. Interacțiunea în contexte de comunicare din viața cotidiană

CS 4.2. Relatarea simplă a unei întâmplări/ unui eveniment, utilizând enunțuri clare și organizate cronologic/ secvențial

Objetivos

1. **Fomentar la solidaridad y el compromiso social**

- Desarrollar en los alumnos una actitud empática y responsable hacia las necesidades de su entorno.

2. **Promover valores como el respeto, la cooperación y la generosidad**

- Aprender a trabajar en equipo y valorar el aporte de cada persona.

3. **Desarrollar habilidades personales y sociales**

- Mejorar la comunicación, la organización, el liderazgo y la toma de decisiones.

4. **Conectar la escuela con la comunidad**

- Establecer vínculos positivos entre los alumnos y diferentes categorías sociales (ONG, instituciones públicas, vecinos).

5. **Estimular el sentido de pertenencia y participación activa**

- Que los alumnos se sientan parte de una comunidad y reconozcan su capacidad para generar cambios.

6. **Contribuir al desarrollo integral del estudiante**

- Complementar la formación académica con experiencias prácticas y humanas.

7. **Crear conciencia sobre problemáticas sociales y ambientales**

- Reflexionar sobre temas como la pobreza, el medio ambiente, la inclusión y la justicia social.

Propuesta de proyecto

La Semana del Bien - ¡Sé el cambio!

Objetivo: Involucrar a los estudiantes en actividades de voluntariado que generen un impacto positivo en la comunidad y desarrollen valores como la empatía, la responsabilidad y la colaboración.

Actividades posibles en *La semana del Bien*

1. Día Verde – Protejamos la naturaleza

- Plantación de flores o árboles en el patio de la escuela o en un parque local.
- Campaña de recolección selectiva de residuos.
- Creación de carteles ecológicos y distribución en la comunidad.

2. Día de la Bondad – Ayudamos con el corazón

- Recolección de alimentos o ropa para familias necesitadas.
- Cartas o tarjetas para personas mayores en centros de cuidado.
- Actividades de convivencia con personas mayores o con discapacidades.

3. Día de la Educación – Aprendemos juntos

- Talleres de lectura para niños más pequeños.
- Tutoría entre compañeros – los alumnos mayores ayudan a los más pequeños con las tareas.
- Campaña de donación de libros para la biblioteca escolar o comunitaria.

4. Día del Agradecimiento – Agradecemos a quienes nos inspiran

- Creación de diplomas o mensajes de aprecio para maestros, bomberos, médicos, etc.
- Visitas a instituciones locales para aprender sobre su trabajo.

Organización

- Formar un equipo organizador: profesores, alumnos voluntarios y representantes de la comunidad.
- Establecer un calendario claro con fechas, horarios y lugares para cada actividad.
- Asignar responsabilidades: quién coordina, quién comunica, quién documenta
- Campaña de difusión en la escuela: carteles, redes sociales, anuncios en clase.
- Charlas motivacionales sobre el voluntariado y su impacto.
- Invitación abierta a todos los estudiantes para participar según sus intereses.

Desarrollo

- Organizar grupos de trabajo por actividad (ecología, ayuda social, educación, agradecimiento).
- Preparar materiales necesarios: guantes, bolsas, libros, cartulinas, etc.
- Colaborar con instituciones locales: ayuntamiento, ONG, centros educativos o de cuidado – invitar a varios especialistas de la comunidad local
- Tomar fotos y videos durante las actividades.
- Crear un mural o presentación con los logros de la semana.
- Compartir en redes sociales o en la página web del colegio para inspirar a otros

Final de actividades

- Reflexión grupal al final de la semana: ¿qué aprendimos?, ¿qué podemos mejorar?
- Entrega de diplomas o reconocimientos a los participantes.
- Publicación de un resumen con los resultados obtenidos (número de participantes, impacto, etc.).
- Sugerencias de aplicaciones digitales: Youtube, Microsoft Word, Power Point

Plantilla de autoevaluación

Proyecto “Nuestros proyectos de voluntariado- campaña de voluntariado escolar o comunitario”

Nombre del alumno/a: _____

Grupo: _____

Rol desempeñado en el equipo: Guía/Presentador Facilitador Editor de vídeo

Marca con una la opción que mejor describe tu experiencia:

1. Participación y trabajo en equipo

Ítem	Siempre	A veces	Nunca
He colaborado activamente con mi equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He respetado los turnos de palabra y las ideas de los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He cumplido con mis responsabilidades dentro del equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He contribuido a resolver problemas técnicos o de organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Competencias comunicativas e interculturales

Ítem	Sí	Parcialmente	No
He redactado o contribuido a redactar un texto promocional simple.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He participado en la presentación oral del instituto en español.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He aprendido algo nuevo sobre mi propia cultura escolar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He comprendido mejor la cultura de los correspondientes Erasmus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Creatividad y expresión

Ítem	Mucho	Algo	Poco
He aportado ideas creativas para el guion o la grabación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He contribuido a que la presentación sea atractiva y clara.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He utilizado recursos visuales o sonoros de forma original.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Uso de herramientas digitales

¿Qué herramientas digitales has utilizado durante el proyecto?

Youtube Movie Maker CapCut Canva Google Meet Zoom Otra: _____

¿Cómo valorarías tu uso de estas herramientas?

Excelente Bueno Regular Necesito mejorar

5. Impacto y difusión

Ítem	Sí	No
He contribuido en difundir el vídeo entre otros alumnos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He participado en el encuentro virtual con los correspondientes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Reflexión personal

Lo que más me ha gustado del proyecto:

Lo que me ha resultado más difícil:

Una cosa que he aprendido:

Una propuesta para mejorar el proyecto en el futuro:

Rúbrica de coevaluación entre alumnos

Proyecto “Nuestros proyectos de voluntariado- campaña de voluntariado escolar o comunitario”

Nombre del evaluador/a: _____

Nombre del compañero/a evaluado/a: _____

Rol desempeñado por el compañero/a: Guía/Presentador Facilitador Editor de vídeo

Marca con una la opción que mejor describe el empeño de tu compañero/a:

Criterio	Excelente (3 pts.)	Bueno (2 pts.)	Necesita mejorar (1 pt.)
Participación activa			
¿Ha colaborado con el equipo y ha cumplido su rol?	<input type="checkbox"/> Siempre participa con entusiasmo y responsabilidad.	<input type="checkbox"/> Participa de forma regular.	<input type="checkbox"/> Participa poco o necesita más implicación.

Responsabilidad			
¿Ha entregado sus tareas a tiempo y con calidad?	<input type="checkbox"/> Muy responsable y organizado	<input type="checkbox"/> Cumple con lo básico.	<input type="checkbox"/> Olvida tareas o entrega con retraso.
Comunicación y respeto			
¿Escucha, respeta y se comunica bien con los demás?	<input type="checkbox"/> Muy respetuoso/a y comunicativo/a	<input type="checkbox"/> A veces escucha y respeta.	<input type="checkbox"/> Tiene dificultades para comunicarse o colaborar.
Creatividad y aportes personales			
¿Ha aportado ideas originales o soluciones útiles?	<input type="checkbox"/> Aporta ideas creativas y útiles.	<input type="checkbox"/> Aporta algunas ideas.	<input type="checkbox"/> No ha aportado ideas propias.
Uso de herramientas digitales			
¿Ha manejado bien las herramientas necesarias para su rol?	<input type="checkbox"/> Maneja con soltura las herramientas.	<input type="checkbox"/> Usa las herramientas con ayuda.	<input type="checkbox"/> Tiene dificultades técnicas frecuentes.

Comentario personal

Lo que más valoro del trabajo de mi compañero/a:

Una sugerencia para mejorar:

Puntuación total: _____ / 15 puntos

- Excelente (13–15 pts.)
 Bueno (10–12 pts.)
 Satisfactorio (7–9 pts.)
 Necesita mejorar (menos de 7 pts.)

Rúbrica de evaluación para el profesor

Proyecto “Nuestros proyectos de voluntariado- campaña de voluntariado escolar o comunitario”

Criterio	Excelente (10)	Bueno (8)	Satisfactorio (6)	Insuficiente (4 o menos)
Contenido del guion	El guion es claro, atractivo, bien estructurado y cumple todos los objetivos del proyecto.	El guion es coherente y cumple la mayoría de los objetivos.	El guion presenta ideas básicas pero poco desarrolladas.	El guion es confuso, incompleto o no cumple los objetivos.
Expresión oral del guía/presentador	Habla con fluidez, buena pronunciación, entonación y seguridad. Usa vocabulario variado y adecuado.	Habla con claridad, aunque con algunas pausas o errores menores.	Se comunica con esfuerzo, con errores frecuentes de pronunciación o vocabulario limitado.	Tiene muchas dificultades para expresarse oralmente en español.
Redacción del texto promocional	El texto es persuasivo, bien redactado, con conectores simples y sin errores.	El texto es claro, con algunos errores menores.	El texto es comprensible, pero con errores frecuentes.	El texto es incompleto o difícil de entender.
Aspectos interculturales	El vídeo muestra una comprensión profunda de la	El vídeo incluye elementos culturales	El vídeo menciona aspectos culturales de forma superficial.	No se abordan aspectos interculturales.

	cultura escolar propia y promueve el intercambio cultural.	relevantes y fomenta la interculturalidad.		
Creatividad y presentación visual	El vídeo es original, dinámico, con buena estética y buen ritmo narrativo.	El vídeo es visualmente agradable y bien organizado.	El vídeo tiene una presentación básica, con escasa creatividad.	El vídeo es desorganizado o poco atractivo visualmente.
Trabajo en equipo	Todos los miembros colaboran activamente y cumplen sus funciones con responsabilidad.	La mayoría participa y cumple su rol adecuadamente.	La participación es desigual; algunos miembros no se implican.	El trabajo en equipo es deficiente o inexistente.
Uso de herramientas digitales	Uso eficaz y variado de herramientas digitales (grabación, edición, difusión).	Uso correcto de herramientas básicas.	Uso limitado o con dificultades técnicas.	No se han utilizado herramientas digitales adecuadamente.
Difusión y promoción del vídeo	El vídeo ha sido compartido activamente y ha generado interacción con otros alumnos.	El vídeo ha sido difundido entre los destinatarios previstos.	El vídeo ha sido publicado pero con escasa promoción.	El vídeo no ha sido difundido o no está disponible.
Puntualidad	El alumno ha cumplido con todas las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha cumplido en su mayoría con las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha cumplido parcialmente con las fechas y plazos establecidos para el proyecto.	El alumno ha incumplido la mayoría de las fechas y plazos establecidos para el proyecto.

Puntuación total: _____ / 90 puntos

Observaciones del profesor/a:

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

A. Bibliografie de referință pentru activități tematice și de literatură-gramatică-vocabular

a. Gramatică practică și teoretică

- Alonso Raya, Rosario, Castañeda Castro, Alejandro, et al., 2009, *Gramática básica del estudiante del español. A1-B1, Difusión*
- Aragonés del Burgo, Luis, Palencia Fernández, Ramón, 2007, *Gramática de uso del español: Teoría y práctica. A1-B2, con solucionario*, Ediciones SM
- Aragonés, Luis, Palencia, Ramón, 2009, *Gramática de uso del español*, SM
- Bran, Răzvan, 2018, *El verbo español. Teoría y práctica*, Editura Ars Docendi
- Bran, Răzvan, Enăchescu, Mihai (coords), 2022, *Curso práctico de español. Gramática II.1*, Editura Universității din București
- Bran, Răzvan, Enăchescu, Mihai (coords.), 2020, *Curso práctico de español. Gramática I*, Editura Universității din București
- Brânză, Doru-Mircea, Cioba, Mianda (coords.), 2016, *Gramatică și comunicare*, Editura Universității din București
- Brânză, Mircea-Doru, Cioba, Mianda, 2010, *Limba spaniolă (I): Gramatică și comunicare*, Editura Universității din București
- Jacobi, Claudia, Melone, Enrique, Menón, Lorena, 2019, *Gramática en contexto. Curso de gramática para comunicar*, Edelsa
- Lupu, Coman, 2001, *Gramatica practică a limbii spaniole*, Logos
- Matte Bon, Francisco, 2005, *Gramática comunicativa del español*, Edelsa
- Moliner, María, 2003, *Gramática básica del español*, Gredos
- Moreno García, Concha, 1995, *Curso de perfeccionamiento*, SGEL
- Moreno García, Concha, 2005, *Temas de gramática*, SGEL
- Real Academia Española & Asociación de Academias de la Lengua Española, 2010, *Nueva gramática de la lengua española. Manual*, Espasa Libros
- Rullo, Emanuela Maria, Uras, Maria Emilia, 2017, *Gramática práctica, A1/A2*, ELI
- Sánchez, Aquilino, 1995, *Gramática práctica del español para extranjeros*, SGEL

b. Vocabular general și tematic

- ****Diccionario práctico de sinónimos y antónimos*, 2019, Vox – Larousse
- Bitton, Arielle, 2017, *3 por uno REPASA, B1*, Edelsa
- Blanco, Carmen, Serrano, Teresa, 2016, *Vocabulario temático del español*, Edelsa
- Coto Bautista, Vanessa, Turza Ferré, Anna, 2016, *Así se habla en nivel B1*, Edelsa
- Coto Bautista, Vanessa, Turza Ferré, Anna, 2016, *Tema a tema B1*, Edelsa
- Encinar, Ángeles, 2012, *Uso interactivo del vocabulario. Nivel A-B1*, Edelsa
- Fernández López-Rey, Natalia, María Ruiz de Gauna Moreno, 2007, *En otras palabras. Vocabulario en contexto con actividades*, Edinumen
- Real Academia Española, 2014, *Diccionario básico de la lengua española*, Espasa
- Samper, María & al., 2010, *Uso interactivo del vocabulario*, Edinumen

B. Didactica limbii spaniole

- Alonso Belmonte, Isabel, 2000, *El desarrollo de la comprensión lectora en el aula de español como lengua extranjera*, SGEL
- Angheluță, Mioara Adelina (coord.), 2021, *Curso práctico de español. Comunicación I*, Editura Universității din București
- Carabela, 2006, *La literatura y su lugar en el aula de E/LE*, SGEL
- Cassany, Daniel, 2005, *Expresión escrita en L2/ELE*, Arco Libros
- Ciobanu, Mihaela, Ștefan, Silvia-Alexandra (coords.), 2021, *Curso práctico de español. Comunicación II.1*, Editura Universității din București
- De Santiago Guervós, Javier și Borrego Nieto, Julio 2008, *Manual de didáctica del español como lengua extranjera*, SGEL
- Figueras, Neus, 2013, *Pautas para la evaluación del español como lengua extranjera*, Edinumen
- Gómez Torrego, Leonardo, 2011, *Gramática didáctica del español*, Ediciones SM

- Javier de Santiago Guervós, Julio Borrego Nieto, 2008, *Manual de didáctica del español como lengua extranjera*, SGEL
- Moreno Fernández, Francisco, 2017, *El español lengua extranjera en la era digital*, Universidad de Alcalá
- Siles Artés José, 1999, Sánchez Maza Jesús, *Curso de lectura, conversación y redacción*, SGEL
- VV. AA., 2024, *Español en marcha 3*, SGEL

C. Resurse digitale

a. Resurse multimedia pentru comunicare și cultură

- **YouTube EDU** – videoclipuri educaționale autentice pentru limba spaniolă
- **Amara.org** – creare de subtitrări educaționale și proiecte colaborative
- **Instituto Cervantes – Canal YouTube** – materiale culturale și activități de civilizație
- **RTVE Play – Aprendemos en casa** – resurse video educaționale pentru elevi
- **ARTE en español** – documentare culturale și scurtmetraje subtitrate
- **SpanishPod101 / Dreaming Spanish** – resurse audio-video pentru nivel A1+

b. Platforme și instrumente digitale pentru practică

- **Canva / Genially / Padlet** – instrumente pentru crearea de materiale vizuale interactive
- **Capcut** – aplicație pentru editare video, subtitrare și creare de proiecte media
- **Edpuzzle** – <https://edpuzzle.com> – exerciții de comprehensiune pe baza videoclipurilor
- **Flip (fost Flipgrid)** – platformă pentru activități video și colaborative între elevi
- **Fotojet** <https://www.fotojet.com/> - realizare desene grafice de calitate, creare de colaje foto și editare de fotografii
- **Glogster** <https://edu.glogster.com/> - instrumente de design grafic online gratuit pentru creare de postere digitale interactive
- **Gocongr** www.gocongr.com - instrument de creare de conținuturi de învățare
- **Hemingway App** – <https://hemingwayapp.com> – aplicație de editare text simplu și clar
- **Iteach** <https://iteach.ro> - instrumente colaborative, cursuri online, reviste
- **Jamboard** – tablă colaborativă pentru activități de brainstorming
- **Kahoot** – <https://kahoot.com> – teste interactive și activități de echipă
- **Learning Apps** <https://learningapps.org/> - aplicație interactivă care sprijină procesele de învățare și predare cu module interactive.
- **Mentimeter** <https://www.mentimeter.com/> - aplicație interactivă pentru crearea de teste interactive
- **Windows Movie Maker** - <https://moviemakeronline.com> - program freeware pentru crearea sau editarea filmelor, precum și publicarea lor pe SkyDrive, Facebook, YouTube sau Flickr
- **Nearpod** – <https://nearpod.com> – lecții interactive, sondaje și jocuri educative
- **Pexels** – <https://www.pexels.com> – fotografii și clipuri video gratuite
- **Quizlet** – <https://quizlet.com> – fișe de vocabular tematice și jocuri de asociere
- **SMORE** <https://www.smores.com/> - instrument pentru crearea de reviste digitale
- **Teachflix** – <https://teachflix.org> – colecție gratuită de videoclipuri educative
- **Voki** <https://l-www.voki.com> - aplicație online care permite crearea de avatare personalizate
- **WAKELET** <https://wakelet.com/> - instrumente de creare de portofolii digitale
- **Wordwall** – <https://wordwall.net> – activități ludice și evaluări rapide

c. Alte resurse

- Aprender español - <https://aprenderespanol.org>
- Instituto Cervantes - http://cvc.cervantes.es/ensenanza/actividades_ave/aveteca.htm
- ProfeDeELE - <https://www.profedelee.es>
- Spanish Unicorn - <https://www.spanishunicorn.com>
- TODO-CLARO - https://www.todo-claro.com/e_index.php
- Ver-taal - <https://www.ver-taal.com>
- VideoELE - <https://www.videoele.com>
- Marco ELE - <https://marcoele.com>

SUGESTII METODOLOGICE

TEME RECOMANDATE

1. Lumea adolescenților: universul personal
2. Educația adolescentului: școala, viitorul profesional, cultura
3. Stil de viață: rutina, alimentația, provocările actualității
4. Comunitatea: evenimente, voluntariat, proiecte educaționale/culturale
5. Tehnologie și comunicare: inteligența artificială, mass-media, rețele de socializare, aplicații*
6. Spații culturale: cărți*/filme/personaje și personalități preferate
7. Mediul înconjurător: responsabilitatea față de mediu
8. Elemente de cultură și civilizație: orașe și locuri din Italia; asemănări și deosebiri cu spațiul cultural propriu

TEME DE PROIECTE RECOMANDATE

1. **La școală/ A scuola** – prezentarea școlii, programului, activităților și relațiilor între colegi.
2. **Cum imi petrec timpul liber/ Come trascorro il mio tempo libero** – colaje, prezentări, interviuri despre preferințele adolescenților.
3. **Valori care ne definesc/ I valori che ci definiscono**: Elevii creează un vlog cu postări despre relații sociale, incluzând descrieri, opinii și imagini. Se adaugă un sondaj de opinie.
4. **La pas prin oraș/ In giro per la città** - descrierea unei localități reale sau imaginare.
5. **Împreună salvăm și protejăm planeta/ Insieme salviamo e proteggiamo il pianeta**: Grupele de elevi realizează postere/pliante digitale despre probleme ecologice actuale (poluare, smog, defrișări, inundații) din marile centre urbane (Veneția, Milano, Roma, Torino, etc) cu descrieri de probleme/soluții.*
6. **Proiectele noastre de voluntariat/ I nostri progetti di volontariato** – campanie de voluntariat școlar și comunitar.
7. **Inovații tehnologice în Italia/ Le innovazioni tecnologiche in Italia**: Echipele fac o prezentare (cu Canva) despre AI/rețele sociale incluzând tur virtual, experiențe personale și dezbateri.*
8. **Ghid practic pentru o viață sănătoasă/ Guida pratica per una vita sana** – podcast cu argumente pro și contra plecând de la opțiunea pentru un anumit stil de viață.
9. **Obiective turistice celebre/ Obiettivi turistici celebri** – ghid audio-video pe baza unor recenzii.
10. **Publicitatea: adevărat sau fals?/ La pubblicità: vero o falso?** – quiz realizat de echipele de elevi cu știri adevărate și false.

GRAMATICA FUNCȚIONALĂ (ACTE DE VORBIRE/ FUNCȚII ALE LIMBII, INCLUSIV CONVENȚII SOCIOCULTURALE) ȘI ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII

- a cere și a oferi informații (consolidare)

- utilizarea întrebărilor *Quando/Come/ Dove?*
- Utilizarea prepozițiilor *per/da: Per dove è passata Federica? Federica è passata per la camera dei suoi genitori /Da dove è venuta Carla ? Carla è venuta dalla camera dei suoi fratelli*
- exprimarea condiției – folosirea condiționalului prezent (*Vorrei leggere il romanzo però sono stanca*)
- Exprimarea cauzei – *Per - Tremava per il freddo*

- a solicita și a oferi indicații / instrucțiuni

- reluarea imperativului direct *Prendi il tram numero 5. /Gira a sinistra.../ Va' dritto;*
- utilizarea/reluarea verbelor modale *dovere, potere + inf. Devi girare a destra/ Puoi prendere il treno delle 10*
- utilizarea construcțiilor: *Scusi, mi può dire dove è il castello? / Lo trovi alla fine della strada / Come si fa? / Posso fare una domanda?*

- a situa în timp și spațiu

- Reluarea unor timpuri la modul indicativ: *presente, passato prossimo, futuro*
- utilizarea /reluarea unor conectori temporali: *appena, prima, dopo -Appena sarò arrivato a casa, ti chiamerò/ Prima arriverò a Parigi, dopo ti chiamerò*
- utilizarea subordonatei temporale: *dopo + inf. perfect - Ascolto la musica dopo aver studiato.*
- utilizarea unor conectori spațiali: *Da dove vieni? - Dalla casa dei tuoi genitori; - Dove si trova l'armadio? - Si trova in fondo alla stanza*

- a face și a accepta invitații / propuneri

- utilizarea imperativului, a pronomelor interogative
- utilizarea condiționalului prezent: *Ti piacerebbe venire al cinema?*
- acceptare fără rezerve: *Certo / Di sicuro/ Non c'è dubbio/ Fantastico/ Che notizia! / Volentieri /*
- acceptare cu rezerve: *Probabilmente / Bene, però... /Potrebbe essere.../*

- a descrie persoane, locuri, rutine, activități

- utilizarea prezentului indicativ, reluarea imperfectului: *Oggi la città è moderna anche se un tempo era un piccolo villaggio*
- utilizarea adjectivelor calificative (caracteristici, dimensiuni, culoare etc): *La ragazza alta ha gli occhiali rossi*
- utilizarea verbelor descriptive: *essere, avere, sembrare*
- reluarea verbelor reflexive: *mi lavo, mi sveglio ecc*
- utilizarea adverbilor/locuțiunilor adverbiale de timp și frecvență: *di solito, di quando in quando, ogni giorno, poi*

- a relatea evenimente/ întâmplări

- reluarea timpurilor verbale care se referă la prezent și trecut;
- indicarea circumstanțelor (loc, timp, cauză)
- utilizarea unor conectori cronologici de organizare a relatării (*prima, poi, dopo, mentre, finalmente*)

- a exprima preferințe (consolidare)

- folosirea verbelor *preferire amare, gradire* etc. + *nome, verbo all'infinito: Mi piace il tè / Preferisco leggere*
- *non mi interessa + substantiv (Non mi interessa la tua posizione.)*

- a exprima o opinie

- utilizarea structurilor: *Dal mio punto di vista / A mio parere.... / Secondo me...*
- utilizarea condiționalului prezent: *Io direi che*
- utilizarea conectorilor: *inoltre, tuttavia, infatti*
- utilizarea expresiilor impersonale/argumentative: *È bene / È utile / È importante*

- a face ipoteze

- utilizarea adverbilor de probabilitate: *Forse, Probabilmente*
- utilizarea viitorului pentru ipoteze în prezent: *Marta non è in ufficio. Sarà malata?*
- utilizarea construcțiilor: *È possibile che / Suppongo che / Immagino che / Mi pare che*

- a exprima condiția

- utilizarea condiționalului prezent: *Andrei alla festa però non mi sento bene*
- exprimarea condiției: *Se + presente indicativo, / Se + futuro semplice/ (Se vuoi, vengo con te / Se leggerai, supererai l'esame*

- a exprima o dorință

- utilizarea verbelor *vorrei, mi piacerebbe + infinitiv: Vorrebbe andare in montagna./Mi piacerebbe disegnare un paesaggio.*
- Utilizarea conjunctivului după *spero che, desidero che*
- utilizarea unor construcții/expresii *avere il sogno/la speranza di*

- a exprima acordul/dezacordul

- utilizarea expresiilor: *Sono d'accordo, Hai ragione, Esatto, Non sono d'accordo*
- utilizarea expresiilor: *Tuttavia / Invece / Al contrario*

- a exprima intenția / a face planuri de viitor

- utilizarea construcțiilor *voglio, intendo*
- utilizarea viitorului simplu pentru planuri sau predicții generale în viitor: *L'anno prossimo studierò medicina all'Università.*
- utilizarea adverbilor *domani, il prossimo mese, in futuro*

- a justifica (un punct de vedere / o alegere / o preferință)

- utilizarea construcțiilor *Credo che.../ Secondo me.../ Dal mio punto di vista.../ A mio avviso.../ Ritengo che... (Credo che il cambiamento climatico sia un problema urgente, perché riguarda tutto il pianeta. / Dal mio punto di vista, è meglio vivere in campagna.*
- utilizarea construcțiilor *Preferisco... perché.../ Ho scelto...poiché.../Ho scelto...dato che.../ Mi piace di più... perché... / Mi piace di più... in quanto... / Opto per... perché... / Scelgo... perché... (Preferisco il cinema al teatro perché mi rilassa di più. /*

- a exprima reacții și emoții (surpriză, teamă, bucurie, regret, tristețe)

- utilizarea construcțiilor *Che sorpresa! / Non ci posso credere! / Incredibile! / Impressionante! / Accidenti! / Caspita! / Mi sorprende che + congiuntivo / Non mi dire! (Ti sposi? Che sorpresa!);*
- utilizarea construcțiilor *Mi fa paura che + congiuntivo / Temo che + congiuntivo (Mi fa paura che non arrivino in tempo.);*
- utilizarea construcțiilor *Mi fa piacere che + congiuntivo / È fantastico che + congiuntivo (Mi fa piacere che sia andato tutto bene.);*
- utilizarea construcțiilor *Mi pento di + infinito / Mi dispiace che + congiuntivo (Mi pento di non aver approfittato dell'opportunità.);*
- utilizarea construcțiilor *Che peccato... / Che dispiacere... / È una tristezza che + congiuntivo (Che peccato che tu non possa venire.).*

- a solicita clarificări

- utilizarea condiționalului (*Potrebbe spiegarlo più nel dettaglio, per favore?);*
- utilizarea parafrazării* (*Vuoi dire che ...? / Quello che stai dicendo è che...? / Se ho capito bene, tu pensi che...?);*

- a reformula enunțuri*

- utilizarea construcțiilor *Cioè... / Vale a dire... / In altre parole... / Detto in un altro modo... / Quello che voglio dire è che... / Per far capire meglio ... (Non sono d'accordo con la decisione. Cioè, penso che non sia stata la scelta migliore. / Bisogna consegnare il lavoro domani. Cioè, non abbiamo molto tempo.).*

1. Comprensione dell'ascolto

- Fragmente audio/video scurte (anunțuri, conversații, podcasturi), urmate de: completarea unor fișe de notițe (cu întrebări ghidate); identificarea de cuvinte-cheie și idei principale; trasarea unui traseu pe hartă după instrucțiuni.
- Activități de tip „Vero/Falso” și „Scelta multipla” – pentru verificarea înțelegerii detaliilor
Audiția se poate realiza în trei pași– identificarea contextului și temei generale; extragerea datelor concrete (nume, cifre, locuri)*; completarea unei diagrame Venn sau a unei mini-agende.

2. Produzione orale

- Mini-dezbateri „**Due punti di vista**” – pe teme actuale (social media, ecologie, planuri de viitor), cu expresii utile afișate pe tablă:
Dal mio punto di vista, Tuttavia, Non sono d'accordo.
- **Jocuri de rol** realiste – pentru negociere, exprimarea emoțiilor sau reacțiilor, simulări de conversații în contexte autentice (la magazin, în vacanță, la o petrecere etc.)*.

3. Comprensione scritta

- Citire de articole scurte/postări/recenzii (texte literare * - *Le fiabe italiane*, *Marcovaldo*- Italo Calvino, *Favole al telefono*, *Le avventure di Cipollino*- Gianni Rodari, *Io non ho paura* - Niccolò Ammaniti etc.)
- Identificarea ideilor principale și a opiniilor;
- Scrierea unei reacții scurte pe Padlet sau într-o „Fișă de lectură”.

4. Produzione scritta

- **Scriere ghidată** pe baza unor modele autentice (se oferă elevilor exemple de e-mailuri, postări de blog, articole sau jurnale; elevii le adaptează sau rescriu într-un context propriu).
- **Scriere creativă multimodală***: povești ilustrate, trailere video, postere sau colaje digitale (Canva)
- **Scriere colaborativă** de opinii cu argumente în succesiune logică.
- **Portofoliu digital** (Google Docs sau Canva Education): jurnal lunar cu reflecții despre învățare*, feedback de la colegi/profesor; include texte, capturi de ecran, linkuri către proiecte digitale.

5. Mediazione linguistica e culturale

- Simulări de interpretare/mediere reală: jocuri de rol în care elevii traduc/explică instrucțiuni sau mesaje în limba română și italiană*.

Instrumente utile: Padlet, Wordwall, Genially, Thinglink, Kahoot, Clipuri din Rai Scuola, RAI Cultura, podcasturi pentru adolescenți, Google Docs

RESURSE EDUCATIONALE

Următoarele propuneri de resurse educaționale se constituie în exemple orientative, vizualizate ca idei de proiectare a sarcinilor de lucru utilizate la clasă.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

CG1 Receptarea de mesaje orale în situații diverse de comunicare

CS 1.1. Înțelegerea sensului global al mesajelor orale (conversații sau prezentări), formulate clar, coerent și într-un ritm accesibil, în vederea realizării unor scopuri concrete de comunicare

La sveglia di Fantozzi

Il primo esercizio è una comprensione a partire da una scena tratta dal film *Fantozzi* e reperibile facilmente su YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=sN6opoE0iZk> .

Nel video si assiste ad una “normale” mattinata di Fantozzi, da quando si alza a quando arriva in ufficio. Il tutto è accompagnato dalla voce fuori campo ed è, ovviamente, sviluppato in chiave comica: il protagonista, infatti, compie la sua routine quotidiana a tempo di record.

CG2 Esprimare și interacțiunea orală în situații diverse de comunicare

CS 2.1. Descrierea simplă a unor persoane, personaje, locuri, aspecte din viața cotidiană (obiceiuri, rutine etc.)

Questo filmato permette di studiare/ripassare le attività quotidiane (per quello che concerne il lessico) e i verbi riflessivi (per quanto riguarda la grammatica).

Gli studenti possono vedere il video più volte (il suggerimento nell'indicazione è fino a tre volte) e devono svolgere tre esercizi: [La mattina di Fantozzi - comprensione](#)

Tutti gli esercizi vengono corretti automaticamente, in modo che gli studenti possano avere un riscontro immediato di quanto svolto. Tutti gli esercizi sono a scelta multipla. Il primo e il secondo richiedono la risposta ad una sola domanda: chi compone la famiglia di Fantozzi e come si può descrivere il protagonista (Figura 2).

Figura 2. Una schermata degli esercizi

Chi c'è nella famiglia di Fantozzi? *

- Fantozzi, la moglie, il figlio
- Fantozzi, la moglie, la figlia, un cane
- Fantozzi, la moglie, la figlia, il figlio
- Fantozzi, la moglie, la figlia



Com'è Fantozzi fisicamente? *

- Bello, atletico, sportivo
- Sportivo, intelligente, tranquillo
- Pigno, grasso, agile, veloce
- Magro, calmo, premuroso, generoso

Come si può vedere, la prima domanda richiede semplicemente di aver visto il video, anche senza grande attenzione.

Nel secondo esercizio, si verifica la conoscenza di alcuni semplici aggettivi. In questo caso, su quattro aggettivi (grasso, agile, veloce), tre sono deducibili dalla visione. “Pigno” invece, fa riferimento alla frase iniziale della voce fuori campo. Lo scopo delle prime due domande è far entrare in argomento gli studenti, in modo che abbiamo

un'idea del personaggio. Si segue, quindi, il modello dell'unità didattica (Freddi, 1994), con una prima fase motivazionale e di globalità.

Il terzo esercizio, invece, è più articolato (Figura 3). Si tratta di mettere in ordine le attività compiute dal protagonista. Questa è l'attività centrale di tutto il lavoro, quella in cui si verifica la comprensione del video e la conoscenza del lessico. Indicando sostanzialmente tutte le azioni del protagonista, si permette agli studenti di avere un riferimento puntuale *azione vocabolo*: è questo che permette un lavoro individuale (anche a distanza) che non richiede la guida del docente.

Figura 3. La schermata del terzo esercizio

Mettili in ordine le azioni di Fantozzi * 12 punti

	Lava i denti	Prende l'autobus	Arriva in ufficio	Bacia la figlia	Si lava	Beve il caffè	Fa colazione	Si alza	Si pettina	Esce di casa	Mette le scarpe	Va sulla bicicletta
1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

CG4 Redactarea de mesaje și interacțiunea scrisă în diverse situații de comunicare

CS 4.2. Relatarea simplă a unei întâmplări/ unui eveniment, utilizând enunțuri clare și organizate cronologic/ secvențial

In seguito viene proposta un'attività di produzione guidata, partendo dallo stesso video: <https://www.youtube.com/watch?v=sN6opoE0iZk>. Gli studenti devono descrivere la mattina di Fantozzi utilizzando il lessico proposto. A seconda del livello linguistico possono scegliere di usare il presente o il passato*. Il docente, ovviamente, può controllare le produzioni direttamente al computer e scegliere se stamparle oppure correggerle digitalmente.

In questo caso, il *focus* è più grammaticale, sempre in chiave comunicativa. La descrizione della mattina di Fantozzi al presente richiede sostanzialmente un riuso del lessico proposto nell'esercizio numero 3 (dove i verbi sono presentati alla terza persona singolare), con l'eventuale aggiunta di connettivi temporali (poi, quindi, mentre, ecc.). La

riscrittura al passato (con l'uso di passato prossimo e imperfetto) richiede una conoscenza più avanzata da parte dello studente ed una maggiore autonomia nell'esecuzione.

L'attività di produzione libera è stata sviluppata e pensata come lavoro da svolgere a coppie o piccoli gruppi (di massimo tre persone). Il compito è descrivere una mattinata (o una giornata) propria o di un personaggio inventato. Gli studenti, in questa fase, sono invitati ad utilizzare la loro creatività, producendo un testo, un fumetto, un filmato, una presentazione animata, ecc. Il lavoro di gruppo si presta maggiormente ad una didattica in presenza, ma è stato anche sperimentato un lavoro a distanza non individuale.

CG3 Receptarea de mesaje scrise în situații diverse de comunicare





CS 3.1. Înțelegerea de texte informative scurte (articole, anunțuri, pliante, reclame) pe teme din domeniile de interes ale tinerilor

Il mio personaggio preferito - attività di comprensione scritta

1. Leggi con attenzione le biografie di questi quattro personaggi, poi scrivi la biografia del tuo personaggio preferito*.

Il mio personaggio preferito

1. Leggi con attenzione le biografie di questi quattro personaggi, poi scrivi la biografia del tuo personaggio preferito.

 <p>Blanco è un cantante italiano. È nato a Brescia il 10 febbraio 2003.</p> <p>Nel 2021 è uscito il suo primo disco, che si chiama Blu Celeste.</p> <p>Nel 2022 ha vinto il Festival di Sanremo insieme con Mahmood, con la canzone Brividi. Blanco ama il calcio ed è anche un bravo calciatore.</p>	 <p>Victoria De Angelis suona il basso nel gruppo rock italiano dei Maneskin.</p> <p>È nata a Roma il 28 aprile 2000. La mamma di Victoria è danese.</p> <p>Victoria ha scelto il nome Maneskin per il gruppo. In Danese significa "chiaro di Luna". I Maneskin nel 2021 hanno vinto il Festival di Sanremo e l'Eurovision Song Contest.</p>
 <p>Sofia Goggia è una campionessa di sci alpino italiana. È nata a Bergamo il 15 novembre 1992. La sua specialità è la discesa libera.</p> <p>Ha vinto la coppa del mondo di discesa libera nel 2018, 2021 e 2022.</p> <p>Nel 2018 ha vinto una medaglia d'oro alle Olimpiadi.</p> <p>A Sofia piacciono moltissimo i cani.</p>	 <p>Jannik Sinner è un tennista italiano. È nato in Trentino Alto Adige, il 16 agosto 2001. La sua lingua madre è il tedesco, ma parla anche perfettamente italiano e inglese.</p> <p>Nel 2019 ha vinto le Next Generation ATP Finals a Milano.</p> <p>Il suo primo sport è stato lo sci, poi però, a 8 anni, ha cominciato a giocare a tennis.</p>

Cerca una fotografia del tuo personaggio preferito, stampala e incollala qui.

2. Leggi le biografie, poi svolgi l'esercizio. Infine rileggi le biografie e controlla le tue risposte.

1. Durante l'anno, chi festeggia per primo il compleanno?
 a. Blanco
 b. Victoria De Angelis
 c. Sofia Goggia
 d. Jannik Sinner
2. Chi è il personaggio più giovane?
 a. Blanco
 b. Victoria De Angelis
 c. Sofia Goggia
 d. Jannik Sinner
3. Chi ha vinto il Festival di Sanremo nel 2022?
 a. Blanco
 b. Victoria De Angelis
 c. Sofia Goggia
 d. Jannik Sinner
4. Chi ama molto i cani?
 a. Blanco
 b. Victoria De Angelis
 c. Sofia Goggia
 d. Jannik Sinner
5. Chi ha vinto per 3 volte una coppa del mondo?
 a. Blanco
 b. Victoria De Angelis
 c. Sofia Goggia
 d. Jannik Sinner
6. Sofia Goggia ha vinto una medaglia d'oro al Festiva di Sanremo.
 a. Vero
 b. Falso
7. Jannik Sinner sa sciare.
 a. Vero
 b. Falso
8. Victoria De Angelis è nata in Danimarca.
 a. Vero
 b. Falso
9. Blanco si chiama così perché è nato in Spagna.
 a. Vero
 b. Falso
10. Victoria De Angelis è la cantante dei Maneskin.
 a. Vero
 b. Falso
11. Jannik Sinner ha vinto un torneo molto importante a Milano.
 a. Vero
 b. Falso
12. Blanco gioca bene a calcio.
 a. Vero
 b. Falso

CG5 Medierea lingvistică și culturală, în contexte plurilingve și pluriculturale

CS 5.3. Transmiterea de instrucțiuni simple în limba modernă studiată, în cadrul unui schimb verbal/ pe baza unui document elaborat în limba maternă

Tradurre un testo scritto in un discorso o in un messaggio scritto

Uno studente di livello A1 può fornire una traduzione orale approssimativa di un testo corto e semplice che si collega a situazioni quotidiane. Un esempio di attività di mediazione di questo tipo potrebbe essere il seguente:

Sei davanti alla piscina di un centro pubblico di benessere. Fuori c'è una famiglia di turisti. Loro leggono il regolamento della piscina ma non capiscono il rumeno. Aiutali a capire il messaggio scritto.

In classe puoi svolgere questa attività organizzando gli studenti in coppie (A = turista; B = studente). Dai a B una lista di regole della piscina scritte in romeno. B interpreta la situazione e traduce le regole in italiano per A, che non può leggerle. A può invece chiedere di ripetere se necessario.

Activitatea remedială

Attività di recupero – Mediazione linguistica

Alla piscina! – Aiutiamo i turisti

Alla fine dell'attività lo studente sarà in grado di:

- comprendere e trasmettere **istruzioni semplici** in situazioni quotidiane;
- **mediare** un testo breve dal romeno all'italiano;
- chiedere e dare chiarimenti usando formule base di interazione.

I materiali da utilizzare possono essere:

- Una lista di **regole della piscina** in romeno (fornita dall'insegnante)
- Cartoncini con **ruoli**: *Turista / Studente italiano*
- Griglia di osservazione per l'insegnante

La **strategia remediale riguarda il lavoro a coppie** (A–turista / B–studente) e l'uso delle frasi-modello visive proiettate alla LIM. Segue la **ripetizione guidata** + scaffolding linguistico:

Puoi ripetere, per favore?

Non ho capito. Puoi parlare più lentamente?

L'insegnante descrive la situazione: *“Siete davanti alla piscina di un centro benessere.*

Arriva una famiglia di turisti che non capisce il romeno.”

Lo studente B legge le **regole** in romeno (solo lui!). Lo studente A guarda solo un'immagine della piscina e fa domande. Lo studente B deve **tradurre e spiegare in italiano** le regole semplici.

Regole in romeno (da tradurre oralmente in italiano):

1. Accesul se face doar cu duș înainte de intrarea în apă.
2. Este interzis să alergi pe marginea piscinei.
3. Nu se mănâncă în zona piscinei.
4. Nu se folosesc telefoanele în apă.
5. Copiii trebuie să fie însoțiți de un adult.

Supporto alla traduzione — espressioni utili

- *Devi...* (Trebuie să...)
- *È vietato...* (Este interzis...)
- *Non puoi...*
- *Attenzione!*
- *Per favore!*

Esempi di regole (romeno → italiano):

- *Este obligatoriu să faci duș înainte de a intra în piscină.*
→ *È obbligatorio fare la doccia prima di entrare in piscina.*
- *Nu este permis să alergi.*
→ *Non si può correre.*
- *Copiii trebuie să fie însoțiți.*
→ *I bambini devono essere accompagnati.*

Studente A può chiedere chiarimenti:

- *Come? Non ho capito.*
- *Puoi ripetere, per favore?*
- *È pericoloso?*

Ogni coppia ripete lo scenario invertendo i ruoli.

Esempio di dialogo guidato:

A (turista): Scusa, cosa devo fare prima di entrare in acqua?

B (studente): Devi fare la doccia.

A: E i bambini?

B: Devono stare con un adulto.

A: Posso usare il telefono?

B: No, è vietato!

Produzione scritta

Gli studenti scrivono **3 regole** in italiano + un pittogramma:

1. *Non si può correre.* 🚫🏃
2. *Fai la doccia.* 🚿
3. *I bambini stanno con i genitori.* 👨👩👧

Estensione

Scrivi un breve messaggio in italiano per un turista alla piscina

(3 frasi + 1 emoji per ogni regola)

CG1 Receptarea de mesaje orale în situații diverse de comunicare

CS 1.3. Extragerea informațiilor specifice dintr-o conversație despre activități de timp liber/ preferințe, cu condiția să se vorbească lent și clar

Mostra il filmato *Raccontami di me-* cortometraggio
<https://www.youtube.com/watch?v=fyTZPMCMM68>

Prima della lezione, ritaglia in vari set i cartoncini. Dividi gli studenti in coppie e consegna ad ogni coppia un set di cartoncini: dovranno provare a separare le frasi che sono state dette da quelle che non sono state dette. A partire dai cartoncini puoi presentare vari aspetti della coniugazione dell'indicativo futuro semplice: i verbi regolari dei tre gruppi, i verbi riflessivi e le caratteristiche dei verbi irregolari (verbi che perdono la -e- come "avrà"; verbi con la doppia R, come "vorrai"; verbi bisillabici che non mutano la -A- in -E-, come "fare"; il verbo essere).

Avrai due figli stupendi	Avrai una casa
Viaggerai tanto	Vivrai qualche anno all'estero
Ti divertirai tantissimo	Avrai delle responsabilità
Vorrai andare in vacanza	Sarai infelice
Scriverai due libri	Ti sposerai con Roberto
Scoprirai posti bellissimi	Rimarrai sempre in Italia
Avrai uno studio tuo	Farai dei progetti interessantissimi

Anziché i cartoncini, puoi usare anche questa versione interattiva su Wordwall: <https://wordwall.net/play/35027/768/937>. Con gruppi piccoli puoi svolgerla in plenum, oppure puoi inviare il link agli studenti, in questo caso chiedendo di premere su "invia risposte" solo quando lo dirai tu.

CG5 Mediarea lingvistică și culturală, în contexte plurilingve și pluriculturale

CS 5.4. Identificarea unor diferențe culturale în cadrul unor schimburi de mesaje simple, pe teme din viața cotidiană

Mostra il filmato <https://www.youtube.com/watch?v=fyTZPMCMM68>

Il compito è scrivere tutto il lessico che si vede, nelle seguenti categorie:

AZIONI	OGGETTI	AGGETTIVI

Chiedi agli studenti di lavorare inizialmente senza dizionario, usando il lessico che conoscono e sfruttando la collaborazione interpersonale; alla fine, lascia qualche minuto per l'uso del dizionario, in modo da sfruttare l'attività anche per imparare parole nuove.

CS 3.4. Înțelegerea sensului global al unor fragmente literare simple sau texte multimodale

*Esercizi sugli incipit di libri italiani famosi- letteratura italiana**

Sapete cos'è un incipit? È l'inizio di un libro. Per preparare questi esercizi abbiamo scelto otto incipit di libri italiani famosi e abbiamo creato delle attività sui verbi. Le altre due attività sono una di comprensione e l'altra un facile quiz.

Attività 1

Inserisci i verbi suggeriti negli incipit.

1

avete sbagliato, diranno, era, si mettono

C'era una volta... - Un re! - _____ subito i miei piccoli lettori. No, ragazzi, _____. C'era una volta un pezzo di legno. Non _____ un legno di lusso, ma un semplice pezzo da catasta, di quelli che d'inverno _____ nelle stufe e nei caminetti per accendere il fuoco e per riscaldare le stanze.

2

cavalcava, seguiva, volavano

C'era una guerra contro i turchi. Il visconte Medardo di Terralba, mio zio, _____ per la pianura di Boemia diretto all'accampamento dei cristiani. Lo _____ uno scudiero a nome Curzio. Le cicogne _____ basse, in bianchi stormi, traversando l'aria opaca e ferma.

3

continuo, ha accompagnato, ho trascorso, mi sveglio, svegliarmi

Sono sicuro, nel sonno, di _____ in una casa in riva al mare, dove _____ tutta la notte con la donna che amo, vivendo con lei momenti di assoluta felicità. Il rumore delle onde _____ prima la veglia, poi il sonno, abbracciati nel tepore dei nostri corpi nudi. _____ invece in una camera d'albero a Parigi e, pur sapendo ormai di uscire da un sogno, _____ a sentire il delicato rumore delle onde del mare. Ma a Parigi non c'è il mare!

4

conoscono, dirò, sia

Per coloro che non _____ Firenze o la conoscono poco, alla sfuggita e di passaggio, _____ com'ella _____ una città molto graziosa e bella circondata strettamente da colline armoniosissime.

5

era, rombava, stava

L'autobus _____ per partire, _____ sordo con improvvisi raschi e singulti. La piazza _____ silenziosa nel grigio dell'alba, sfilacce di nebbia ai campanili della Matrice: solo il rombo dell'autobus e la voce del venditore di panche, panche calde panche, implorante e ironica.

6

erano, giungeva, passava, spandeva

L'anno moriva, assai dolcemente. Il sole di San Silvestro _____ non so che tepor velato, mollissimo, aureo, quasi primaverile, nel ciel di Roma. Tutte le vie _____ popolate come nelle domeniche di maggio. Su la Piazza Barberini, su la Piazza di Spagna una moltitudine di vetture _____ in corsa traversando; e dalle due piazze il romorio confuso e continuo, salendo alla Trinità de' Monti, alla via Sistina, _____ fin nelle stanze del palazzo Zuccari, attenuato.

7

arricchiranno, mi dedica, parlerò, sa,

Io sono il dottore di cui in questa novella si parla talvolta con parole poco lusinghiere. Chi di psico-analisi s'intende, _____ dove piazzare l'antipatia che il paziente _____. Di psico-analisi non _____ perché qui dentro se ne parla già a sufficienza. Debbo scusarmi di aver indotto il mio paziente a scrivere la sua autobiografia; gli studiosi di psico-analisi _____ il naso a tanta novità.

8

appartenesse, sarebbe volato, si sentiva

Presto _____ via pure quello stupido febbraio e il vecchio Alex _____ profondamente infelice ma in modo distaccato, come se la sua vita _____ - sensazione fin troppo tipica e cruda ne convengo - a qualcun altro.

Attività 2

Rispondi alle domande

- In quale incipit si parla di una partenza?
- Quale incipit inizia con un sogno?
- Dove è ambientato l'incipit n. 6?
- In quale incipit il protagonista non si sente se stesso?
- Quale incipit si rivolge ai bambini?
- In quale incipit i due personaggi non si stanno simpatici?
- In quale incipit sta parlando il nipote?

- Dove è ambientato l'incipit 4?

Attività 3

Asocia ogni incipit al titolo del libro e al suo autore. Aiutati con una **ricerca su internet**.

Incipit	Titolo del libro e autore
1. _C_	A. Jack Frusciante è uscito dal gruppo – Enrico Brizzi
2. ___	B. Il visconte dimezzato – Italo Calvino
3. ___	C. Le avventure di Pinocchio – Carlo Collodi
4. ___	D. Il piacere – Gabriele D'Annunzio
5. ___	E. Sorelle Materassi – Aldo Palazzeschi
6. ___	F. Il giorno della civetta – Leonardo Sciascia
7. ___	G. La coscienza di Zeno – Italo Svevo
8. ___	H. Il giorno in più – Fabio Volo

<https://app.genially.com/teams/68ff56c6f602e56f21c4c6e8/community/search?s=Italian+literature&from=tagModal&previewId=66a261af72763cf14d70a18e> – quiz letteratura italiana sull'applicazione Genially.

CG2 Expriarea și interacțiunea orală în situații diverse de comunicare

CS 2.1. Descrierea simplă a unor persoane, personaje, locuri, aspecte din viața cotidiană (obiceiuri, rutine etc.)

Lo scopo dell'attività è attivare il vocabolario degli studenti attraverso la descrizione fisica e morale di una persona o di un personaggio conosciuto, utilizzando frasi semplici e supporti visivi (immagini digitali/collage).

Alla fine dell'attività, gli studenti saranno in grado di presentare in frasi semplici un luogo conosciuto utilizzando un supporto visivo (immagini digitali/collage); descrivere fisicamente e moralmente una persona o un personaggio conosciuto; formulare brevi descrizioni per un gioco di tipo "Indovina chi?".

Come *risorse* si possono utilizzare: cartoncini/immagini con personaggi e luoghi; dispositivi digitali (tablet/telefono) per creare poster/slide; scheda di lavoro con strutture utili: Essere / Avere, aggettivi di persona, lessico dei luoghi della città.

Una prima attività può riguardare la descrizione di una persona/personaggio conosciuto. L'insegnante mostra foto di personaggi famosi italiani (es.: Roberto Benigni, Sophia Loren, Andrea Bocelli, Valentino Rossi). Gli studenti producono alcuni aggettivi semplici: *È alto/basso; ha i capelli lunghi/castani; è simpatico/a*, ecc. (Figura 1)



Un'altra attività riguarda la presentazione di un luogo conosciuto. Questa può essere realizzata *individualmente o in coppia*: gli studenti scelgono o realizzano **un'immagine/collage digitale** della loro città, scuola o quartiere e preparano una presentazione di 6–8 frasi.

Strutture suggerite: *Nella mia città c'è ... / Vicino a casa mia c'è ... / Mi piace perché ... ecc.*
Gli studenti presentano davanti alla classe con supporto visivo.

Si può proseguire con un **gioco didattico – Indovina chi?**

Ogni studente riceve un'immagine diversa con una persona/oggetto/luogo. Scrive 3–4 frasi descrittive senza dire il nome. (Figura 2)

Indovina chi/che cosa?

Scrivi 3-4 frasi per descrivere la persona/l'oggetto/il luogo senza dire il nome.

Carta 1	Carta 2
Carta 3	Carta 4

Esempio: È alto. Ha i capelli corti. È molto simpatico.

Esempio:

Ha gli occhi verdi. È molto sportivo. Lavora a scuola. Chi è?

Il compagno deve indovinare la risposta: *“È il professore di educazione fisica!”*

Un'altra **variante del gioco** è **“Il mio ... preferito”**.

Gli studenti scelgono tra: il *compagno preferito* (reale o immaginario), *l'attore preferito*, un *personaggio di un libro/film*, e presentano 4–5 frasi sui tratti fisici: *È alto, magro...*, sulle caratteristiche morali: *È gentile, divertente...*, e sulle ragioni dell'ammirazione: *Mi piace perché...* (Figura 3)

Personaggi Italiani Reali

Completa le frasi nei campi sottostanti usando il computer o tablet:

Roberto Benigni

Tratti fisici: _____

Tratti morali: _____

Perché è famoso: _____

Frase di descrizione (3 min.): _____

Sophia Loren

Tratti fisici: _____

Tratti morali: _____

Perché è famoso: _____

Frase di descrizione (3 min.): _____

Andrea Bocelli

Tratti fisici: _____

Tratti morali: _____

Perché è famoso: _____

Frase di descrizione (3 min.): _____

Valentino Rossi

Tratti fisici: _____

Tratti morali: _____

Perché è famoso: _____

Frase di descrizione (3 min.): _____

Come **estensione**, si può chiedere agli studenti di realizzare **un mini-poster digitale** tipo **“Chi sono io?”** da esporre in classe.

Adattamento dell'attività per studenti con BES (Bisogni Educativi Speciali) – tipo ADHD (Disturbo da Deficit di Attenzione e Iperattività)

Tenendo conto delle *caratteristiche degli studenti con BES – tipo ADHD*, è necessaria una *struttura didattica adattata*, rispettando i principi di accessibilità, elevata motivazione e riduzione del sovraccarico cognitivo.

Al termine dell'attività, si prevede che lo studente con ADHD sia in grado di:

- formulare 3–5 frasi su una persona italiana reale seguendo un modello fisso
- identificare 2 tratti fisici e 1 tratto morale
- partecipare almeno una volta al gioco “Indovina chi?”

Nella prima attività, si presentano allo studente con BES *immagini grandi* dei 4 personaggi italiani e sceglie quello che preferisce, *con supporto verbale* del tipo: “Lui/Lei mi piace perché ...” (Figura 4)

Personaggi Italiani Reali – ADHD

Roberto Benigni



Tratti fisici/morali suggeriti: Alto, simpatico, creativo

Perché è famoso: Famoso attore e regista

Link: https://en.wikipedia.org/wiki/Roberto_Benigni

Scrivi qui le tue frasi (min 3):

Sophia Loren



Tratti fisici/morali suggeriti: Elegante, determinata

Perché è famoso: Famosa attrice

Link: https://en.wikipedia.org/wiki/Sophia_Loren

Scrivi qui le tue frasi (min 3):

Andrea Bocelli



Tratti fisici/morali suggeriti: Elegante, talentuoso

Perché è famoso: Tenore famoso nel mondo

Link: https://en.wikipedia.org/wiki/Andrea_Bocelli

Scrivi qui le tue frasi (min 3):

Valentino Rossi



Tratti fisici/morali suggeriti: Veloce, coraggioso

Perché è famoso: Campione MotoGP

Link: https://en.wikipedia.org/wiki/Valentino_Rossi

Scrivi qui le tue frasi (min 3):

Per la **descrizione del personaggio** si utilizza una **descrizione guidata**: lo studente riceve una scheda con item da barrare, dove deve scegliere o completare solo una parola, e l'insegnante fornisce immediato feedback.

Modello:

- Si chiama _____.
- È (alto/basso)
- Ha i capelli _____.
- È famoso per _____.
- Mi piace perché _____.

Nel gioco "**Indovina chi?**" vengono presentate regole chiare e visive:

1. Aspetto il mio turno
2. Dico solo 3 indizi
3. I compagni indovinano

Lo studente con ADHD può scegliere per primo il personaggio da presentare e **riceve un supporto visivo** con pittogrammi per gli aggettivi. (Figura 5)

Aggettivi- Pittogrammi di supporto

Alto	Basso	Sportivo	Famoso
Simpatico	Elegante	Creativo	Coraggioso

Nell'attività finale, lo studente costruisce un **mini-poster** con spazi preimpostati che includono:

- nome del personaggio
- 3 sticker/aggettivi illustrati (es.: *famoso, simpatico, sportivo*)
- immagine (incollata o disegnata)

EXEMPLE DE PROIECTE

PROIECT 1

Progetto: I valori che ci definiscono

Obiettivi formativi:

Promuovere la riflessione sui valori fondamentali della convivenza sociale;

Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, di comunicare e di esprimere opinioni personali;

Favorire il rispetto reciproco e la collaborazione tra pari;

Stimolare la creatività attraverso l'uso di diversi linguaggi espressivi (verbale, visivo, digitale).

Descrizione delle attività:

L'insegnante scrive alla lavagna alcune parole chiave: FAMIGLIA, RISPETTO, AMICIZIA, BONTÀ, LIBERTÀ, TOLLERANZA, FIDUCIA, AMORE.

Gli studenti, divisi in gruppi, associano a ciascuna parola un'immagine, un simbolo o un episodio significativo.

Ogni gruppo presenta il proprio lavoro alla classe; i compagni possono porre domande e offrire feed-back positivo.

Successivamente, ogni gruppo sceglie tre parole e le scrive su bigliettini colorati.

Gli studenti incollano i bigliettini su un grande pannello comune intitolato "I valori del nostro gruppo/della nostra classe".

Al termine dell'attività, ciascuno studente compila una scheda di autovalutazione rispondendo alla domanda: "Per me, il valore più importante è ...".

In una fase successiva, gli studenti realizzano un vlog con post dedicati ai temi delle relazioni sociali, includendo descrizioni, opinioni e immagini, e aggiungono un sondaggio di opinione.

Durata:

2-3 ore di lezione (a seconda della profondità delle attività).

Materiali necessari:

Lavagna

Cartelloni

Fogli colorati

Pennarelli

Computer/tablet

Accesso a internet

Valutazione:

Osservazione del lavoro di gruppo e della partecipazione attiva;

Qualità delle riflessioni personali;

Creatività e coerenza nella realizzazione del vlog.

Scheda

di

Autovalutazione

Progetto "I valori che ci definiscono"

Nome dello studente/studentessa: _____

Gruppo: _____

Ruolo nel gruppo:

Editore Designer Correttore

Segna con una l'opzione che descrive meglio l'impegno del/della tuo/a compagno/a

1. Partecipazione e collaborazione

Criterio	Sempre	A volte	Mai
Ho collaborato attivamente con il mio gruppo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho rispettato le idee degli altri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho completato i miei compiti in tempo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho contribuito a risolvere conflitti o difficoltà.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Sviluppo delle competenze linguistiche

Criterio	Sì	Parzialmente	No
Ho scritto testi brevi utilizzando connettori semplici.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho partecipato alla presentazione orale del poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho espresso idee sui valori fondamentali della vita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho risposto a domande semplici sul contenuto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Creatività e pensiero critico

Criterio	Molto	Abbastanza	Poco
Ho contribuito con idee creative al design o al contenuto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho contribuito a rendere il poster visivamente accattivante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho riflettuto su ciò che funziona bene e su ciò che può essere migliorato.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Uso degli strumenti digitali

Quali strumenti digitali hai utilizzato durante il progetto?

Word Canva Genially CapCut Movie Maker Altro: _____

Come valuti l'utilizzo di questi strumenti?

Eccellente Buono Accettabile Da migliorare

5. Riflessione finale

Cosa mi è piaciuto di più del progetto:

Cosa ho trovato più difficile:

Una cosa che ho imparato:

Una proposta per migliorare il progetto in futuro:

Scheda di Co-valutazione tra studenti

Progetto “I valori che ci definiscono”

Nome del valutatore/valutatrice: _____

Nome del compagno/compagna valutato/a: _____

Ruolo del compagno/della compagna: _____

Editore Designer Correttore

Metti un nell'opzione che descrive meglio l'attività del compagno/compagna:

Criterio	Eccellente (3 punti)	Buono (2 punti)	Da migliorare (1 punto)
Partecipazione attiva	<input type="checkbox"/> Collabora sempre con entusiasmo.	<input type="checkbox"/> Partecipa regolarmente.	<input type="checkbox"/> Partecipa poco.
Responsabilità	<input type="checkbox"/> Porta a termine i compiti nei tempi previsti.	<input type="checkbox"/> Soddisfa i requisiti di base.	<input type="checkbox"/> Dimentica i compiti o li consegna in ritardo.
Comunicazione e rispetto	<input type="checkbox"/> Ascolta e rispetta tutti.	<input type="checkbox"/> A volte ascolta e rispetta.	<input type="checkbox"/> Ha difficoltà a collaborare.
Contributi creativi	<input type="checkbox"/> Offre idee originali e utili.	<input type="checkbox"/> Offre alcune idee.	<input type="checkbox"/> Non offre idee proprie.
Uso degli strumenti digitali	<input type="checkbox"/> Utilizza bene gli strumenti digitali.	<input type="checkbox"/> Li utilizza con un po' di aiuto.	<input type="checkbox"/> Ha difficoltà tecniche.

Commento personale:

Cosa apprezzi di più del lavoro del compagno/compagna: _____

Un suggerimento per migliorare: _____

Punteggio totale: _____ / 15 punti

Eccellente (13–15 pt.) Buono (10–12 pt.) Soddisfacente (7–9 pt.) Da migliorare (meno di 7 pt.)

Scheda di Valutazione dell'insegnante

Progetto "I valori che ci definiscono"

Criterio	Eccellente (10)	Buono (8)	Soddisfacente (6)	Insufficiente (4 o meno)
Contenuto del poster	Molto coerente, informativo e ben strutturato	Adeguate e chiare	Base o superficiale	Incompleto o confuso
Messaggio culturale	Riflette chiaramente il valore della diversità	Riflette alcuni elementi culturali	Mostra poco contenuto culturale	Non riflette il tema scelto
Redazione scritta	Precisa, chiara e senza errori	Chiara con alcuni errori minori	Comprensibile ma con errori frequenti	Confusa o scorretta
Design visivo	Molto attraente e ben organizzato	Corretto e funzionale	Base	Disorganizzato o poco estetico
Presentazione orale	Chiara, fluida e con buona intonazione	Adeguate con alcuni errori	Poco chiara o insicura	Difficile da comprendere
Interazione con i compagni	Risponde con sicurezza e dimostra interesse	Risponde con aiuto	Risponde con difficoltà	Non risponde o evita l'interazione
Lavoro di squadra	Eccellente collaborazione e ripartizione dei compiti	Buona collaborazione	Collaborazione diseguale	Lavoro individuale o disorganizzato
Uso degli strumenti digitali	Uso efficace e creativo	Uso corretto	Uso limitato	Non sono stati utilizzati adeguatamente
Puntualità	Lo studente ha rispettato tutte le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente ha rispettato nella maggior parte le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente ha rispettato parzialmente le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente non ha rispettato la maggior parte delle date e scadenze stabilite per il progetto

Punteggio totale: _____ / 90 punti

Osservazioni dell'insegnante: _____

PROIECT 2

Progetto: La guida del benessere – Consigli per una vita sana

Obiettivi formativi:

- Promuovere la consapevolezza dell'importanza di uno stile di vita sano e equilibrato;
- Ampliare il vocabolario tematico relativo alla salute e al benessere in lingua italiana;
- Sviluppare competenze comunicative, digitali e di collaborazione;
- Stimolare la creatività e la capacità di presentazione orale.

Descrizione delle attività:

L'insegnante presenta il titolo dell'attività: "La guida del benessere – Consigli per una vita sana".

Gli alunni, organizzati in gruppi di 3-4 persone, realizzano una brochure digitale o cartacea in lingua italiana, intitolata "Guida per una vita sana".

Ogni gruppo è responsabile di un capitolo del manuale, ad esempio: L'alimentazione equilibrata – alimentazione sana; L'attività fisica – movimento e sport; Il sonno e il riposo – importanza del sonno; La salute mentale – equilibrio emotivo; Le cattive abitudini da evitare – comportamenti nocivi.

Gli studenti ricercano informazioni e vocabolario tematico in lingua italiana, poi ogni gruppo scrive una pagina del manuale (con immagini, titoli, consigli e citazioni motivazionali).

La guida viene presentata oralmente in classe, in lingua italiana, con brevi spiegazioni per ciascuna parte.

La valutazione tiene conto della correttezza linguistica, della creatività e della collaborazione di gruppo.

La guida completa (interamente in lingua italiana) può essere esposta sul pannello della classe, pubblicata sulla rivista scolastica o sul sito web della scuola.

Il testo prodotto può essere convertito, tramite il generatore vocale Speakator, in un podcast contenente argomentazioni pro e contro relative a uno specifico stile di vita.

Durata:

3-4 ore di lezione (più tempo facoltativo per la realizzazione del materiale digitale).

Materiali necessari:

- Computer/tablet
- Accesso a internet
- Fogli e cartoncini
- Strumenti grafici digitali
- Microfono (per il podcast)

Valutazione:

- Correttezza linguistica;
- Capacità di cooperazione e divisione dei compiti;
- Originalità e coerenza dei contenuti;
- Qualità della presentazione orale e del materiale multimediale.

Scheda di Autovalutazione

Progetto "La guida del benessere – Consigli per una vita sana"

Nome dello studente/studentessa: _____

Gruppo: _____

Ruolo nel gruppo:

Editore Designer Correttore

Segna con una l'opzione che descrive meglio l'impegno del/della tuo/a compagno/a

1. Partecipazione e collaborazione

Criterio	Sempre	A volte	Mai
Ho collaborato attivamente con il mio gruppo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho rispettato le idee degli altri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho completato i miei compiti in tempo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho contribuito a risolvere conflitti o difficoltà.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Sviluppo delle competenze linguistiche

Criterio	Sì	Parzialmente	No
Ho scritto testi brevi utilizzando connettori semplici.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho partecipato alla presentazione orale del poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho espresso idee sulla salute e sul benessere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho risposto a domande semplici sul contenuto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Creatività e pensiero critico

Criterio	Molto	Abbastanza	Poco
Ho contribuito con idee creative al design o al contenuto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho contribuito a rendere il poster visivamente accattivante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho riflettuto su ciò che funziona bene e su ciò che può essere migliorato.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Uso degli strumenti digitali

Quali strumenti digitali hai utilizzato durante il progetto?

Word Canva Genially CapCut Movie Maker Altro: _____

Come valuti l'utilizzo di questi strumenti?

Eccellente Buono Accettabile Da migliorare

5. Riflessione finale

Cosa mi è piaciuto di più del progetto:

Cosa ho trovato più difficile:

Una cosa che ho imparato:

Una proposta per migliorare il progetto in futuro:

Scheda di Co-valutazione tra studenti

Progetto “La guida del benessere – Consigli per una vita sana”

Nome del valutatore/valutatrice: _____

Nome del compagno/compagna valutato/a: _____

Ruolo del compagno/della compagna: _____

Editore Designer Correttore

Metti un nell'opzione che descrive meglio l'attività del compagno/compagna:

Critério	Eccellente (3 punti)	Buono (2 punti)	Da migliorare (1 punto)
Partecipazione attiva	<input type="checkbox"/> Collabora sempre con entusiasmo.	<input type="checkbox"/> Partecipa regolarmente.	<input type="checkbox"/> Partecipa poco.
Responsabilità	<input type="checkbox"/> Porta a termine i compiti nei tempi previsti.	<input type="checkbox"/> Soddisfa i requisiti di base.	<input type="checkbox"/> Dimentica i compiti o li consegna in ritardo.
Comunicazione e rispetto	<input type="checkbox"/> Ascolta e rispetta tutti.	<input type="checkbox"/> A volte ascolta e rispetta.	<input type="checkbox"/> Ha difficoltà a collaborare.
Contributi creativi	<input type="checkbox"/> Offre idee originali e utili.	<input type="checkbox"/> Offre alcune idee.	<input type="checkbox"/> Non offre idee proprie.
Uso degli strumenti digitali	<input type="checkbox"/> Utilizza bene gli strumenti digitali.	<input type="checkbox"/> Li utilizza con un po' di aiuto.	<input type="checkbox"/> Ha difficoltà tecniche.

Commento personale:

Cosa apprezzi di più del lavoro del compagno/compagna: _____

Un suggerimento per migliorare: _____

Punteggio totale: _____ / 15 punti

Eccellente (13–15 pt.) Buono (10–12 pt.) Soddisfacente (7–9 pt.) Da migliorare (meno di 7 pt.)

Scheda di Valutazione dell'insegnante

Progetto "La guida del benessere – Consigli per una vita sana"

Criterio	Eccellente (10)	Buono (8)	Soddisfacente (6)	Insufficiente (4 o meno)
Contenuto del poster	Molto coerente, informativo e ben strutturato	Adeguato e chiaro	Base o superficiale	Incompleto o confuso
Messaggio culturale	Riflette chiaramente il valore della diversità	Riflette alcuni elementi culturali	Mostra poco contenuto culturale	Non riflette il tema scelto
Redazione scritta	Precisa, chiara e senza errori	Chiara con alcuni errori minori	Comprensibile ma con errori frequenti	Confusa o scorretta
Design visivo	Molto attraente e ben organizzato	Corretto e funzionale	Base	Disorganizzato o poco estetico
Presentazione orale	Chiara, fluida e con buona intonazione	Adeguata con alcuni errori	Poco chiara o insicura	Difficile da comprendere
Interazione con i compagni	Risponde con sicurezza e dimostra interesse	Risponde con aiuto	Risponde con difficoltà	Non risponde o evita l'interazione
Lavoro di squadra	Eccellente collaborazione e ripartizione dei compiti	Buona collaborazione	Collaborazione diseguale	Lavoro individuale o disorganizzato
Uso degli strumenti digitali	Uso efficace e creativo	Uso corretto	Uso limitato	Non sono stati utilizzati adeguatamente
Puntualità	Lo studente ha rispettato tutte le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente ha rispettato nella maggior parte le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente ha rispettato parzialmente le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente non ha rispettato la maggior parte delle date e scadenze stabilite per il progetto

Punteggio totale: _____ / 90 punti

Osservazioni dell'insegnante: _____

PROIECT 3

Progetto: La pubblicità: vero o falso?

Obiettivi formativi:

Sviluppare lo spirito critico nei confronti dei messaggi pubblicitari e dei media;

Distinguere tra informazione autentica e pubblicità ingannevole;

Promuovere la creatività, la collaborazione e l'uso consapevole delle risorse digitali;

Migliorare le competenze linguistiche e comunicative in lingua italiana.

Descrizione delle attività:

Ricerca di informazioni e di pubblicità su internet (video, articoli, social network), includendo esempi di pubblicità ingannevoli (ad esempio: <https://www.adpushup.com/it/blog/misleading-advertising-examples/>).

Creazione di liste di pubblicità appartenenti a diversi settori (sport, salute, abbigliamento, ecc.).

Realizzazione di manifesti virtuali o cartacei con immagini significative. Per i manifesti digitali si possono utilizzare applicazioni come Canva.

Elaborazione di una presentazione multimediale con strumenti come PowerPoint, Prezi, Genially, Slidebean, a scelta degli studenti.

Presentazione del progetto da parte di tutti i gruppi.

Domande e interazione tra i gruppi: ogni gruppo formula una domanda su una presentazione di un altro gruppo.

Gioco creativo con le "fake news": gli studenti si dividono in due redazioni di un ipotetico giornale di classe e producono dieci notizie su temi diversi (sport, attualità, scienza, spettacolo, cultura generale, ecc.). Sette notizie saranno vere, prese da fonti giornalistiche reali, mentre tre saranno inventate (fake news). Le notizie false devono risultare credibili, anche se inventate, mentre le notizie vere devono sembrare improbabili per creare confusione. Il gioco consiste in una sfida tra le due redazioni: a turno leggono una notizia e la squadra avversaria deve indovinare se è vera o falsa.

Durata:

3-4 ore di lezione (più eventuale tempo extra per la preparazione dei materiali digitali).

Materiali necessari:

Computer/tablet

Accesso a internet

Fogli e cartoncini

Applicazioni grafiche (Canva, Genially, PowerPoint)

Proiettore o lavagna interattiva

Valutazione:

Capacità di analisi critica e riflessione sui messaggi pubblicitari;

Correttezza linguistica e chiarezza nella presentazione;

Creatività nella realizzazione dei materiali visivi e delle fake news;

Collaborazione e partecipazione attiva all'interno del gruppo.

Scheda di Autovalutazione

Progetto "La pubblicità: vero o falso?"

Nome dello studente/studentessa: _____

Gruppo: _____

Ruolo nel gruppo:

Editore Designer Correttore

Segna con una l'opzione che descrive meglio l'impegno del/della tuo/a compagno/a

1. Partecipazione e collaborazione

Criterio	Sempre	A volte	Mai
Ho collaborato attivamente con il mio gruppo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho rispettato le idee degli altri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho completato i miei compiti in tempo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho contribuito a risolvere conflitti o difficoltà.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Sviluppo delle competenze linguistiche

Criterio	Sì	Parzialmente	No
Ho scritto testi brevi utilizzando connettori semplici.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho partecipato alla presentazione orale del poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho espresso idee sui messaggi pubblicitari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho risposto a domande semplici sul contenuto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Creatività e pensiero critico

Criterio	Molto	Abbastanza	Poco
Ho contribuito con idee creative al design o al contenuto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho contribuito a rendere il poster visivamente accattivante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho riflettuto su ciò che funziona bene e su ciò che può essere migliorato.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Uso degli strumenti digitali

Quali strumenti digitali hai utilizzato durante il progetto?

Word Canva Genially CapCut Movie Maker Altro: _____

Come valuti l'utilizzo di questi strumenti?

Eccellente Buono Accettabile Da migliorare

5. Riflessione finale

Cosa mi è piaciuto di più del progetto:

Cosa ho trovato più difficile:

Una cosa che ho imparato:

Una proposta per migliorare il progetto in futuro:

Scheda di Co-valutazione tra studenti

Progetto “La pubblicità: vero o falso?”

Nome del valutatore/valutatrice: _____

Nome del compagno/compagna valutato/a: _____

Ruolo del compagno/della compagna: _____

Editore Designer Correttore

Metti un nell'opzione che descrive meglio l'attività del compagno/compagna:

Criterio	Eccellente (3 punti)	Buono (2 punti)	Da migliorare (1 punto)
Partecipazione attiva	<input type="checkbox"/> Collabora sempre con entusiasmo.	<input type="checkbox"/> Partecipa regolarmente.	<input type="checkbox"/> Partecipa poco.
Responsabilità	<input type="checkbox"/> Porta a termine i compiti nei tempi previsti.	<input type="checkbox"/> Soddisfa i requisiti di base.	<input type="checkbox"/> Dimentica i compiti o li consegna in ritardo.
Comunicazione e rispetto	<input type="checkbox"/> Ascolta e rispetta tutti.	<input type="checkbox"/> A volte ascolta e rispetta.	<input type="checkbox"/> Ha difficoltà a collaborare.
Contributi creativi	<input type="checkbox"/> Offre idee originali e utili.	<input type="checkbox"/> Offre alcune idee.	<input type="checkbox"/> Non offre idee proprie.
Uso degli strumenti digitali	<input type="checkbox"/> Utilizza bene gli strumenti digitali.	<input type="checkbox"/> Li utilizza con un po' di aiuto.	<input type="checkbox"/> Ha difficoltà tecniche.

Commento personale:

Cosa apprezzo di più del lavoro del compagno/compagna: _____

Un suggerimento per migliorare: _____

Punteggio totale: _____ / 15 punti

Eccellente (13–15 pt.) Buono (10–12 pt.) Soddisfacente (7–9 pt.) Da migliorare (meno di 7 pt.)

Scheda di Valutazione dell'insegnante

Progetto "La pubblicità: vero o falso?"

Criterio	Eccellente (10)	Buono (8)	Soddisfacente (6)	Insufficiente (4 o meno)
Contenuto del poster	Molto coerente, informativo e ben strutturato	Adeguato e chiaro	Base o superficiale	Incompleto o confuso
Messaggio culturale	Riflette chiaramente il valore della diversità	Riflette alcuni elementi culturali	Mostra poco contenuto culturale	Non riflette il tema scelto
Redazione scritta	Precisa, chiara e senza errori	Chiara con alcuni errori minori	Comprensibile ma con errori frequenti	Confusa o scorretta
Design visivo	Molto attraente e ben organizzato	Corretto e funzionale	Base	Disorganizzato o poco estetico
Presentazione orale	Chiara, fluida e con buona intonazione	Adeguata con alcuni errori	Poco chiara o insicura	Difficile da comprendere
Interazione con i compagni	Risponde con sicurezza e dimostra interesse	Risponde con aiuto	Risponde con difficoltà	Non risponde o evita l'interazione
Lavoro di squadra	Eccellente collaborazione e ripartizione dei compiti	Buona collaborazione	Collaborazione diseguale	Lavoro individuale o disorganizzato
Uso degli strumenti digitali	Uso efficace e creativo	Uso corretto	Uso limitato	Non sono stati utilizzati adeguatamente
Puntualità	Lo studente ha rispettato tutte le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente ha rispettato nella maggior parte le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente ha rispettato parzialmente le date e le scadenze stabilite per il progetto	Lo studente non ha rispettato la maggior parte delle date e scadenze stabilite per il progetto

Punteggio totale: _____ / 90 punti

Osservazioni dell'insegnante: _____

A. Bibliografie de referință pentru activități tematice și de literatură-gramatică-vocabular

- Paolo E. Balboni, 2023, Grammatica italiana Più. Teoria ed esercizi per studenti stranieri, Edizioni Edilingua
- Paolo E Balboni, 2019, Letteratura italiana per stranieri, Edizioni Edilingua
- Laura Berrettini, Giusy Pistelli, 2021, Grammatica Italiana ELI A2-B2, Eli
- Claudia Brighetti, Alice Fatone, Tania Pasqualini, 2017, Passato prossimo e imperfetto, Alma Edizione
- Clelia Caraccia, Andrea Mantelli, 2024, Letteratura Vita e opere, Brevi graphic novel, Attività, Edizioni Edilingua
- Monica Celi, Cinzia Medaglia, Marco Giarratana, 2019, Grammatica d'uso della lingua italiana. Teoria ed esercizi. Livelli A1-B2, Eli
- Barbara Camalich, Maria Cristina Temperini, 2009, Un mare di parole, letture ed esercizi di lessico italiano, livello intermedio-avanzato, Bonacci editore
- Rosella Bozzone Costa, 2012, Viaggio nell'italiano, corso di lingua e cultura italiana per stranieri, Loescher Editore
- A.Moni, M.A.Rapacciuolo, 2002, Diploma di lingua italiana, Edilingua
- Tiziana Chiappelli, Susanna Nocchi, 2006, Grammamia! Libro, Alma Edizione
- Frederica Colombo, 2007, Grammatica e pratica, Eli
- Alessandra Giglio, Laura Morano, 2015, Via dei Verbi 1, Edizioni Edilingua
- Alessandra Giglio, Laura Morano, 2019, Via dei Verbi: Volume 2, Edizioni Edilingua
- ELI Dizionario illustrato + Libro digitale online, 2019, Eli
- ELI Vocabolario Illustrato + Libro digitale online, 2025, Eli
- ELI Vocabolario Illustrato italiano, 2007, Eli
- Alessandra Latino & Marida Muscolino, 2014, Una grammatica italiana per tutti. Vol. 1, Edizioni Edilingua
- Anthony Mollica, 2002, Attività lessicali - Volume 1, Volume 2, Eli
- Anthony Mollica, 2021, Ludolinguistica 1, Eli
- Anthony Mollica, 2021, Ludolinguistica 2, Eli
- A. Latino - M. Muscolino, 2014, Una grammatica italiana per tutti 1 (edizione aggiornata), Edizioni Edilingua
- A. Latino - M. Muscolino, 2014, Una grammatica italiana per tutti 2 (edizione aggiornata), Edizioni Edilingua
- Susanna Nocchi, 2022, Grammatica pratica della lingua italiana A1, B2 - Regole, esercizi, test, Alma Edizione
- Rory Ryder, 2008, I verbi italiani per tutti, Edizioni Edilingua
- Mina Ricci, 2022, Grammatica per ragazzi, Edizioni Edilingua
- Mina Ricci, 2011, Via della Grammatica, Edizioni Edilingua
- Roberto Tartaglione, 2023, Grammatica Italiana nuovo formato, Alma Edizione
- Roberto Tartaglione, Verbissimo –Nuovo Formato, Alma Edizione
- Roberto Tartaglione, Angelica Benincasa, 2015, Grammatica della lingua italiana Per Stranieri - 1 libro, Alma Edizione
- Roberto Tartaglione, Angelica Benincasa, 2015, Grammatica della lingua italiana Per Stranieri - 2 libro, Alma Edizione
- Roberto Tartaglione, Susanna Nocchi, 2006, Grammatica avanzata della lingua italiana libro, Alma Edizione
- Donatella Troncarelli, Matteo La Grassa, 2017, Grammatica Avanzata, Edizioni Edilingua

B. Resurse digitale

- a. Resurse multimedia pentru comunicare și cultură
- **YouTube EDU** – videoclipuri educaționale
 - **Amara.org** – creare de subtitrări educaționale
 - **Alma TV** - web tv dedicat limbii și culturii italiene
 - **Loescher Editore WebTV**
- b. Platforme și instrumente digitale pentru practică
- **Imparosulweb Più** - <https://iwpiu.loescher.it/iswintro>
 - **Nearpod**- <https://nearpod.com/>
 - **Teachflix**-<https://teachflix.org/>- colecție gratuită de clipuri video
 - **Edpuzzle**- <https://edpuzzle.com/>
 - **Quizlet** – quizlet.com – fișe de vocabular tematice
 - **Wordwall**- <https://wordwall.net/>
 - **Kahoot**- <https://kahoot.com/>
 - **Capcut**- aplicație editare video
 - **Hemingway**- <https://hemingwayapp.com/>- aplicație editare text
 - **Pexels**- <https://www.pexels.com/>- fotografii gratuite
 - **Canva / Genially / Padlet** – pentru crearea de materiale vizuale interactive
 - **Flip (fost Flipgrid)** – pentru proiecte video și activități colaborative

GRUP DE LUCRU – LIMBA ENGLEZĂ

Nume și prenume	Grad didactic/Titlu științific	Instituție de apartenență, localitate, județ
ZAMFIRESCU Mihaela	Conf.univ.dr.	Universitatea București
BUZEC Mihaela	Asist. univ. dr	Universitatea Babeș - Bolyai
DENEȘ Clara - Simona	Prof. gr. I	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
BUJAN Maria	Prof. gr. I	Inspectoratul Școlar al Municipiului București
TOROK Laura	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Preparandia Dimitrie Țichindeal</i> - Arad
ARCOȘI Adriana	Prof. gr. I	Inspectoratul Școlar Județean Prahova
VLĂDAU Ana-Maria	Prof. gr. I	Inspectoratul Școlar Județean Brașov
TĂNĂSESCU Dana	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>I.L. Caragiale</i> - București
BUNĂIAȘU Roxana	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Tudor Vladimirescu</i> – Tg. Jiu
TOADER Iuliana Maria	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Ion Ghica</i> - Târgoviște
DĂNUȚ Luiza	Prof. gr. I	Liceul de Arte <i>Sigismund Toduță</i> - Deva
PITARIU Laura	Prof. gr. I, dr.	Inspectoratul Școlar Județean Sibiu
ȘERBAN Victoria	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Gheorghe Lazăr</i> - Sibiu
MICU Lavinia	Prof. gr. I	Inspectoratul Școlar Județean Olt
SĂRDĂRESCU Carmen	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Matei Basarab</i> – Rm. Vâlcea
LECA Ileana	Prof. gr. I	Colegiul Național Bilingv <i>George Coșbuc</i> – București
ANDERCO Aida	Prof. gr. I	ISJ Satu Mare
DUMITRIU Delia	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>I. L. Caragiale</i> - București
STEGĂRESCU Alina Viorela	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Sf. Sava</i> - București
TITIRIȘCA Alina	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>A. I. Cuza</i> - Alexandria
POP Laura	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Gheorghe Șincai</i> - Baia Mare
CUCUIAT Ciprian Marius Vasile	Prof. gr. I, dr.	Colegiul Național <i>Gheorghe Șincai</i> - Baia Mare
MATEI Bianca Ionela	Prof. gr. I	Inspectoratul Școlar Județean Constanța
MORTU Monica	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Gh. M. Murgoci</i> -Brăila
GÎȚOI Silvia	Prof. gr. I	Liceul Teoretic <i>Alexandru Ghica</i> - Alexandria
LEOTESCU Daniel	Prof. gr. I, dr.	Colegiul Național <i>Carol I</i> – Craiova
CHINDE Daniela	Prof. gr. I	Colegiul Tehnic <i>George Barițiu</i> – Baia Mare
COSTA Monica	Prof. gr. I	Școala Gimnazială <i>Nicolae Bălcescu</i> - Oradea
CHIRICU Mara Claudia	Prof. gr. I	Colegiul <i>Spiru Haret</i> - Ploiești
BUFTEA JERCAN Egina	Prof. gr. I	Colegiul <i>Ferdinand I</i> - Măneciu
ARHIP Camelia Elena	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Mihai Eminescu</i> - Iași
MOCANU Cristina Maria	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Costache Negruzzi</i> - Iași
BORDEA Constanța	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Andrei Șaguna</i> - Brașov
DOBOȘ Elena	Prof. gr. I	Liceul Vocațional de Arte Plastice <i>Hans Mattis Teutsch</i> - Brașov
SPĂTARU Irina Ioana	Prof. gr. I	Colegiul Național Pedagogic <i>Regina Maria</i> , Ploiești
MOISE Iudit Alexandra	Prof. gr. I	Colegiul Național Pedagogic <i>Constantin Brătescu</i> - Constanța
LERCH Cristina	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Mircea Eliade</i> - Reșița
IVĂNUȘ Raluca	Prof. gr. I	Colegiul Național Bilingv <i>George Coșbuc</i> - București
HISEM Gabriela	Prof. gr. I	Inspectoratul Școlar Județean Suceava
VISTERNEANU Mihaela	Prof. gr. I	Inspectoratul Școlar Județean Tulcea
STANCU Ligia	Prof. gr. I	Inspectoratul Școlar Județean Teleorman

Programa școlară pentru disciplina Limba modernă 1 – clasa a IX-a, trunchi comun (TC) pentru toate filierele, profilurile și specializările/calificările profesionale/curriculum de specialitate (CS) pentru pentru filiera teoretică, profilul umanist, specializările științe sociale și filologie.

TEREC Dana	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Gheorghe Șincai</i> – Cluj Napoca
BĂRBOSU Dacian	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Preparandia Dimitrie Țichindeal</i> - Arad
JORA Claudia	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Petru Rareș</i> – Piatra Neamț
TĂNASE Anca	Prof. gr. I	Colegiul <i>Spiru Haret</i> - Ploiești
PETROVAN Roxana	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Gheorghe Șincai</i> – Baia Mare
BUCULEI Monica - Elena	Prof. gr. I	Colegiul Național Militar <i>Ștefan cel Mare</i> – Câmpulung - Moldovenesc
STOICA Briena	Prof. gr. I	Colegiul Național <i>Al. Papiu Ilarian</i> – Tg. Mureș

COORDONATORI/RESPONSABILI/CONSULTANȚI ȘTIINȚIFICI⁽¹⁵⁾

Nume și prenume	Funcție/Titlu științific	Instituție de apartenență
CHERCIU Rodica - Diana	Prof. gr. I, dr.	Ministerul Educației și Cercetării
SLAVUȚEANU Gabriela - Anidora	Conf.univ.dr.	Universitatea București

GRUP DE LUCRU – LIMBA FRANCEZĂ

Nume și prenume	Grad didactic/Titlu științific	Instituție de apartenență, localitate, județ
DINCĂ Daniela Liliana	Prof.univ.dr.	Universitatea din Craiova
MANOLACHE Simona Aida	Asist. univ. dr	Universitatea „Ștefan cel Mare”, Suceava
ANGHEL Clementina	Prof. gr. I	Colegiul Național „Spiru Haret”, București
COMAN Georgiana	Prof. gr. I	ISJ Prahova/ Colegiul Național „Ion Luca Caragiale”, Ploiești, jud. Prahova
TIRON Constantin	Prof. gr. I, dr.	ISJ Suceava/ Colegiul „Alexandru cel Bun”, Gura Humorului, jud. Suceava
GIOSU Constantin	Prof. gr. I	ISJ Botoșani/ Colegiul Național „A. T. Laurian”, Botoșani
SĂLĂGEAN Laura Melinda	Prof. gr. I	Liceul Tehnologic „Traian Vuia”, Tăuții Măgherauș, jud. Maramureș
DOBRE Florentina Larisa	Prof. gr. I	Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Buzău
POPI Dorina Loredana	Prof. gr. I, dr.	Liceul „Voltaire”, Craiova, jud. Dolj
RAICIU Mihaela Florentina	Prof. gr. I	ISJ Tulcea/ Colegiul Dobrogean „Spiru Haret”, Tulcea
MÎȚĂ Alexandru	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Mihail Kogălniceanu”, Vaslui
MANEA Sabina Elvira Maria	Prof. gr. I	Colegiul Național „C. Negruzzi”, Iași
CROITORU Florin Valeriu	Prof. gr. I	ISJ Mehedinți/ Colegiul Național Pedagogic „Ștefan Odobleja”, Drobeta-Turnu Severin, jud. Caraș-Severin
LĂPĂDATU Angela Gabriela	Prof. gr. I, dr.	ISJ Teleorman/ Colegiul Național Pedagogic „Mircea Scarlat”, Alexandria, jud. Teleorman
TODOR Voichița Carmen	Prof. gr. I	Colegiul Național „Gheorghe Șincai”, Cluj-Napoca
HOZAN Sonia Nicoleta	Prof. gr. I	Colegiul Economic „Nicolae Titulescu”, Baia Mare, jud. Maramureș
BUSTIUC Antoneta	Prof. gr. I	Colegiul Tehnic de Poștă și Telecomunicații „Gheorghe Airinei”, București
BUBOLY Monica	Prof. gr. I	Colegiul Național „Andrei Mureșanu”, Bistrița, jud. Bistrița Năsăud

FĂRCAȘANU Ion	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Jean Monnet”, București
EROS Maria	Prof. gr. I	Colegiul Național „Octavian Goga”, Miercurea Ciuc, jud. Harghita
GRIGORI Cristina-Mirela	Prof. gr. I, dr.	Colegiul Național „Petru Rareș”, Piatra Neamț, jud. Neamț
LEMNEAN Irina	Prof. gr. I	Colegiul Național „Matei Basarab”, București
SANDU Daniela Cornelia	Prof. gr. I	Colegiul Tehnic „Petru Mușat”, Suceava
BEZA Minodora	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Constantin Noica”, Sibiu
CONSTANTINESCU Monica Gabriela	Prof. gr. I	Școala Gimnazială „Coresi”, Târgoviște, jud. Dâmbovița
CRĂCIUNAȘ Anamaria Ozana	Prof. gr. I	Școala Gimnazială nr.25, Timișoara, jud. Timiș
DIMA Oana	Prof. gr. I	Școala Gimnazială nr. 1 „Ecaterina Teodoroiu”/ Liceul Tehnologic „Eremia Grigorescu”, Mărășești, jud. Vrancea
VLAD Raisa Elena	Prof. gr. I	Colegiul Național „Școala Centrală”, București
MANEA Ruxandra Magdalena	Prof. gr. I	Colegiul Național „Dr. Ioan Meșotă”, Brașov
ZOTA Gabriela	Prof. gr. I	Colegiul Național „Școala Centrală”, București
IONICESCU Alina Nicoleta	Prof. gr. I, dr.	Colegiul Național „Carol I”, Craiova, jud. Dolj
MANGÎR Gabriela	Prof. gr. I	Colegiul Național „A. T. Laurian”, Botoșani
IACOB Venera-Roxana	Prof. gr. I	Colegiul Național „Alexandru Odobescu”, Pitești, jud. Argeș
BĂRĂITARU Janetta-Daniela	Prof. gr. I, dr.	Colegiul Național „Mircea cel Bătrân”, Constanța
MONE Rodica	Prof. gr. I	Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Baia Mare, jud. Maramureș
CONSTANTIN Nicoleta-Simona	Prof. gr. I	Colegiul Economic „Virgil Madgearu”, Galați
UNGUREAN Corina	Prof. gr. I	Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Iași

COORDONATORI/RESPONSABILI/CONSULTANȚI ȘTIINȚIFICI ⁽¹⁵⁾

Nume și prenume	Funcție/Titlu științific	Instituție de apartenență
ANGHEL Manuela-Delia	Prof. gr. I	Ministerul Educației și Cercetării
DANILIU Luiza Maria	Prof. gr. I	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
MITACU Daniela Alina	Prof. gr. I, dr.	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
BERBINSKI Sonia	Prof. univ.dr. habil.	Universitatea din București - Facultatea de Limbi și Literaturi Străine

GRUP DE LUCRU – LIMBA SPANIOLĂ

Nume și prenume	Grad didactic/Titlu științific	Instituție de apartenență, localitate, județ
ȚĂRANU ILIAN Ilinca	Conf.univ.dr.	Universitatea de Vest – Facultatea de Litere, Istorie, Filosofie și Teologie, Timișoara
BRAN Răzvan	Lector. univ. dr	Universitatea din București - Facultatea de Limbi și Literaturi Străine
CIOBANU Mihaela	Lector. univ. dr	Universitatea din București - Facultatea de Limbi și Literaturi Străine
MOLNAR Loredana Bianca	Prof. gr. I	Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Baia Mare, jud. Maramureș
PLEȘOIANU Andreea Corina	Prof. gr. I	Liceul Teoretic Bilingv „Miguel de Cervantes”, București
TOFAN Gabriela Mihaela	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Emil Racoviță”, Vaslui
PĂNUȘ Letiția Casandra	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Nikolaus Lenau”, Timișoara, jud. Timiș
MITRUȚ Monica Alexandrina	Prof. gr. I	Colegiul Național „Elena Cuza”, Craiova, jud. Dolj
ARSENE Gabriela Ionela	Prof. gr. I	Colegiul Național „Iulia Hașdeu”, București
RĂDULESCU Camelia	Prof. gr. I	Liceul Teoretic Bilingv „Miguel de Cervantes”, București
PATRICHI Ecaterina	Prof. gr. I	Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu”, Constanța
ANDRECA Florina Adriana	Prof. gr. I	Colegiul Național „Elena Cuza”, Craiova, jud. Dolj
JIANU Maria	Prof. gr. I	Colegiul Național „Ion C. Brătianu”, Pitești, jud. Argeș
LANGA Florina Magdalena	Prof. gr. I	Colegiul Național „Unirea”, Brașov
GEORGESCU Monica	Prof. gr. I	Școala Gimnazială „Uruguay”, București
PUNDICHI Rodica Victoria	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „George Călinescu”, Constanța
COMAN Iulia Luminița	Prof. gr. I	Colegiul Național „Alexandru Vlahuță”, Râmnicu Sărat, jud. Buzău
PINTILEI Daniela	Prof. gr. I, dr.	Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Botoșani
BALAU Beatrice Luciana	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Dimitrie Cantemir”, Iași
NOROCEL Ancuța	Prof. gr. I	Colegiul Național „Petru Rareș”, Suceava
ENII Ana Raluca	Prof. gr. I	Institutul Limbii Române București/ Universitatea din Sevilla
DOBRE Mariana Grațiela	Prof. gr. I	Școala Europeană Bruxelles 1

COORDONATORI/RESPONSABILI/CONSULTANȚI ȘTIINȚIFICI⁽¹⁵⁾

Nume și prenume	Funcție/Titlu științific	Instituție de apartenență
ANGHEL Manuela-Delia	Prof. gr. I	Ministerul Educației și Cercetării
DANILIU Luiza Maria	Prof. gr. I	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
CIOBA Mianda Tincuța	Prof. univ.dr. habil.	Universitatea din București - Facultatea de Limbi și Literaturi Străine

Programa școlară pentru disciplina Limba modernă 1 – clasa a IX-a, trunchi comun (TC) pentru toate filierele, profilurile și specializările/calificările profesionale/curriculum de specialitate (CS) pentru pentru filiera teoretică, profilul umanist, specializările științe sociale și filologie.

GRUP DE LUCRU – LIMBA ITALIANĂ

Nume și prenume	Grad didactic/Titlu științific	Instituție de apartenență, localitate, județ
BONCEA Mirela Ileana	Lect.univ.dr.	Universitatea de Vest din Timișoara - Facultatea de Litere, Istorie, Filosofie și Teologie
MORAR Delia Ioana	Lector. univ. dr	Universitatea „Babeș Bolyai”, Cluj-Napoca
PESEK Beatrice Elisabeta	Prof. gr. I	Colegiul Național „Dragoș Vodă”, Sighetul Marmației, jud. Maramureș
GRIGORE Daniela Ileana	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „George Călinescu”, Constanța
ȘERBAN Alina Maria	Prof. gr. I	Colegiul Național „Nicolae Titulescu”, Pucioasa, jud. Dâmbovița
CIULTĂ Dana Claudia	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „George Barițiu”, Cluj-Napoca
HORGA Ioana Maria	Prof. gr. I	Colegiul Național „Gheorghe Șincai”, Baia Mare, jud. Maramureș
JURCUL Loredana Ramona	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Jean Louis Calderon”, Timișoara, jud. Timiș
DUCU Daniela	Prof. gr. II	Liceul Teoretic „Dante Alighieri”, București
CRĂCIUN Anca-Maria	Prof. gr. I	Colegiul Național „George Barițiu”, Cluj-Napoca
NEAGOE Maria-Carmen	Prof. gr. II	Liceul Teoretic „Dante Alighieri”, București
IOANA Nicoleta Silvia	Prof. gr. I/ dr.	Colegiul Național „Ion Neculce”, București
SÎNTOMA Daniela	Prof. gr. I	Liceul Tehnologic „Transilvania”, Deva, jud. Hunedoara
MAZGA Diana-Mihaela	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Miron Costin”, Iași
MURGU Mihaela	Prof. gr. I	Colegiul Național „Unirea”, Brașov
DOICESCU Angela Francesca	Prof. gr. I	Colegiul Național de Arte „Regina Maria”, Constanța
DABIJA Irina	Prof. gr. I, dr.	Palatul Copiilor, Iași
VÎLCEANU Ieana Daniela	Prof. gr. I	Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”, Tg. Jiu, jud. Gorj
CONSTANTINESCU Ioana Camelia	Prof. gr. I	Liceul de Artă „Gh. Tattarescu”, Focșani, jud. Vrancea
FIGHIUC Mirela	Prof. gr. I	Liceul Teoretic „Emil Racoviță”, Vaslui
BOTEZ Liliana	Prof. gr. I	Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare”/ Centrul Județean de Excelență Vaslui

COORDONATORI/RESPONSABILI/CONSULTANȚI ȘTIINȚIFICI⁽¹⁵⁾

Nume și prenume	Funcție/Titlu științific	Instituție de apartenență
ANGHEL Manuela-Delia	Prof. gr. I	Ministerul Educației și Cercetării
MITACU Daniela Alina	Prof. gr. I, dr	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
UTALE Roxana	Conf. univ.dr.	Universitatea din București - Facultatea de Limbi și Literaturi Străine