

Precizări privind noul curriculum pentru educația timpurie

Elemente de noutate ale Curriculumului pentru educație timpurie:

- Existența unui cadru coerent de la naștere până la 6 ani care stimulează dezvoltarea copiilor, din punct de vedere fizic, socio-emoțional, cognitiv.
- Axa Programei pentru educația timpurie constituită din domeniile de dezvoltare – dimensiuni ale dezvoltării – comportamente, ca premise ale competențelor ulterioare.
- Sintagma dimensiuni ale dezvoltării
- Programul anual de studiu, Planul de învățământ și tipurile de activități de învățare pentru copiii de la 0 la 3 ani.
- Flexibilizarea Planului de învățământ pentru perioada de vârstă cuprinsă între 3 și 6 ani, astfel încât să favorizeze jocul ca activitate specifică vârstei și să faciliteze învățarea multidimensională, polisenzorială, globală și integrată.
- Reperere orare orientative incluse în programul zilnic de activitate, cu posibilitatea particularizării acestuia în funcție de nevoile unității, cu acordul CA.
- Includerea jocului liber în programul zilnic de activitate cu copiii.
- Lectura, considerată una dintre cele mai intense, mai educative și mai răspândite activități. Cu cât apropierea copilului de carte se face mai devreme, cu atât mai importante și mai durabile sunt efectele ei în domeniul limbajului, al comunicării, precum și în cel al comportamentului și al socializării.
- Activitatea opțională intră în norma cadrului didactic și i se acordă o plajă orară de 0-1 activitate/săptămână. Programa unei activități opționale poate fi elaborată de educatoare și, în acest caz, va fi avizată de inspectorul de specialitate sau poate fi aleasă din oferta de programe opționale avizate de MEN sau de ISJ.
- Stabilirea la nivel județean/sector a unei zile din săptămână, pentru cele 3 ore de activitate de pregătire metodică-științifică care vor fi desfășurate în instituția de învățământ
- Posibilitatea utilizării (fără a fi obligatorie) a metodei CLIL (Content and Language Integrated Learning), proiectelor / parteneriatelor cu alte instituții similare din alte țări, de tipul parteneriatelor eTwinning, pentru încurajarea studiului limbilor străine.

Elemente de continuitate între vechiul și actualul Curriculum:

- Menținerea aceluiași sistem de referință: legislația europeană în vigoare, studiile în domeniu, Reperere Fundamentale în Dezvoltarea și Învățarea Timpurie (RFIDT)
- Corelarea cu legislația națională în vigoare, îndeosebi cu prevederile care vizează domeniul educației timpurii
- Programul anual de studiu organizat în jurul a șase teme de integrare curriculară *Cine sunt/suntem?, Când, cum și de ce se întâmplă?, Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?, Cine și cum planifică/organizează o activitate?, Cum exprimăm ceea ce simțim?* și *Ce și cum vreau să fiu?*
- Domeniile de dezvoltare ca repere pedagogice esențiale pentru a realiza individualizarea educației și a învățării
- Programul zilnic de activitate
- Tipurile de activități (ALA, ADE, ADP) și cele cinci domenii experiențiale
- Abordarea integrată a activităților

- Lucrul pe proiecte tematice
- Existența zilnică, obligatorie, acel puțin unei activități sau a unui moment de mișcare, în aer liber (recomandat) sau în incinta instituției.
- Jocul este activitatea fundamentală a copiilor în grădiniță, acesta fiind, deopotrivă, mijloc de realizare, metodă de învățământ, formă de activitate dominantă.
- Durata activităților este variabilă, în funcție de particularitățile copiilor și, implicit, de interesul manifestat de grupul de copii/copil pentru acestea, de conținutul activităților, precum și în funcție de maniera de desfășurare.
- Activitățile pe domenii experiențiale – ADE. Se vor avea în vedere toate domeniile experiențiale și asigurarea unui echilibru în planificarea mijloacelor de realizare a activităților zilnice și săptămânale.
- Planificarea anuală va conține: maximum 7 proiecte tematice cu o durată maximă de 5 săptămâni/proiect sau un număr mai mare de proiecte variind între 1-3 săptămâni, săptămâni independente, proiecte de o zi (teme concurente) și proiecte transsemestriale.