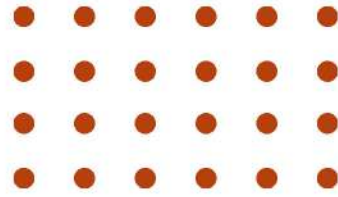




Centrul Pentru Perfecționare În Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

Revista Educațională TeachIT



NUMĂRUL 12 VOLUMUL 4

ISSN 2971-8619

ISSN-L 2971-8619

**CENTRUL PENTRU
PERFECTIONARE
TEACHIT**



VALEA ARGOVEI 2024



Simpozionul Național „ARIPI SPRE VIITOR”

EDIȚIA A III-A

SECȚIUNEA 4

Jocuri didactice

Cuprins

Adumitroaei Mona Diana Gina	6
Arion Nicoleta Alina	9
Arsene Steliana	11
Baciu Ana-Maria.....	15
Baciu Mihaela.....	19
Bajenaru Cristina.....	24
Balint Ancuta Roxana	26
Barbosu Oana.....	28
Barbu Alina-Carmen.....	33
Benta Codrin	35
Boar Claudia-Narcisa.....	40
Boldea Daniela	44
Boleac Adriana Lucia.....	49
Borz Mihaela	63
Bulai Violeta Catalina	68
Burtica Gabriela	70
Camber Mihaela.....	73
Caruntu Monica	75
Catanas Sorina Victoria	77
Chiliban Simona	85
Ciocan Floarea.....	86
Ciubotaru Elena.....	103
Ciungu Nicolae Catalin	109
Ciupe Sanda Daniela	117
Clop Liana Ioana.....	127
Codila Adrian Petru	133
Condurache Andreea	135
Cozma Magdalena.....	138
David Eva.....	143
Dirstariu Maria Cristina	150
Domokos Matilda	153
Dumitru Florentina.....	155
Ene Larisa Mariana.....	159
Enoiu Raluca Eugenia.....	161
Fuciu Diana Florentina, Olaru Alina Roxana.....	164

Gabor Mihaela	169
Hristodor Claudia Mihaela, Copcia Violeta Elena	171
Ijeconi Alina.....	179
Keresztes Melinda Gabriela	184
Lakatos Anton Carol	188
Lar Claudia Roxana	190
Leahu Ionela.....	194
Logigan Daniela.....	198
Lorincz Emese	199
Lorinczi Julia	201
Macri Cecilia Veronica.....	204
Manolache Cristina	209
Marin Cristina Florentina	215
Martinescu Crina.....	218
Meteleanu Irina	219
Mihai Cristina-Florina.....	222
Moldoveanu Andreea-Claudia	224
Ormenisan Natalia Andrea Maria	229
Padeanu Luciana	234
Paduraru Mihaela.....	237
Petre Maria	240
Pontos Emilia Nicoleta	242
Popa Ana	243
Popa Orieta	248
Popescu Catalin.....	250
Popescu Marcela Paula	253
Predoi Iuliana-Alina.....	264
Rab Liliana Argentina	267
Rosu Corina	269
Salciuc Laura.....	271
Salcudean Madalina Sorina.....	274
Sasaran Carmen	285
Serban Ruxandra.....	287
Seulean Augustin-Valentin	288
Soare Natalia Nicoleta.....	291
Spinu Liliana -Carmen	293
Stanciu Andriana Georgeta	302

Stoia Diana	311
Szekely Annamaria	313
Tabaranu Cristina	315
Tiganele-Cercel Daniela-Andreea.....	318
Tintea Aurelia	323
Toia Alina.....	327
Tufan Cornelia	335
Turcu Larisa- Draga.....	336
Udrea Ramona	338
Ungureanu Elena.....	342
Vasile-Carapanait Aura.....	343
Vatavu Lacramioara.....	346
Vrajitoru Chrys	355
Zevedei Gabriela	360
Zota Adina	363

METODE DE ÎNVĂȚARE - MOZAICUL

Prof. Adumitroaei Mona Diana Gina

Colegiul Național "Cuza Vodă" Huși, Vaslui

Mozaicul presupune învățarea prin cooperare la nivelul unui grup și predarea achizițiilor dobândite de către fiecare membru al grupului unui alt grup.

Ca orice metodă de învățare și aceasta are *avantaje* și *dezavantaje*.

Avantaje:

- Dezvoltarea abilităților de comunicare argumentativă și de relaționare în cadrul grupului;
- Dezvoltarea gândirii logice, critice și independente;
- Dezvoltarea răspunderii individuale și de grup;
- Optimizarea învățării prin predarea achizițiilor, altcuiva;

Dezavantaje :

- Elevii pot fixa foarte bine fiecare în parte fragmentul din lecție ce i-a fost repartizat și mai puțin pe celelalte,
- Nu toți elevii reușesc să se facă foarte bine înțeleși de ceilalți membri ai echipei și pot apărea lacune dar și conflicte între membrii echipei.

Mozaicul presupune următoarele etape:

- Împărțirea clasei în grupuri eterogene de 4 elevi, fiecare dintre aceștia primind câte o fișă de învățare numerotată de la 1 la 4. Fișele cuprind părți ale unei unități de cunoaștere.
- Prezentarea succintă a subiectului tratat.
- Explicarea sarcinii care constă în înțelegerea întregii unități de cunoaștere.
- Regruparea elevilor, în funcție de numărul fișei primite, în grupuri de experți: toți elevii care au numărul 1 vor forma un grup, cei cu numărul 2 vor forma alt grup ș.a.m.d.
În cazul în care se lucrează cu toată clasa se vor forma două grupuri pentru fiecare număr.
- Învățarea prin cooperare a secțiunii care a revenit grupului din unitatea de cunoaștere desemnată pentru oră: elevii citesc, discută, încearcă să înțeleagă cât mai bine, hotărâsc modul în care pot preda ceea ce au înțeles colegilor din grupul lor original.

- Strategiile de predare și materialele folosite rămân la latitudinea grupului de experți. Este foarte important ca fiecare membru al grupului de experți să înțeleagă că el este responsabil de predarea secțiunii respective celorlalți membri ai grupului inițial.
- Revenirea în grupul inițial și predarea secțiunii pregătite celorlalți membri.
- Trecerea în revistă a unității de cunoaștere prin prezentare orală cu toata clasa/cu toți participanții.

Metoda după părerea mea se poate aplica la începutul unui nou capitol ce va fi parcurs în trei - patru ore. Intervalul acesta de timp va permite elevilor să fixeze foarte bine conținuturile dar și profesorului să intervină astfel încât la final să fie atinse toate obiectivele.

Astfel în prima oră are loc împărțirea elevilor pe grupe și formarea apoi a grupelor de experți.

Ora a doua este rezervată transmiterii interactive a conținuturilor de către membrii echipelor.

În orele trei și patru sunt verificate cunoștințele de către profesor a fiecărui grup în parte, se identifică și se rezolvă eventualele probleme și se fac aplicații practice astfel încât informațiile să fie cât mai bine înțelese și fixate.

Aplicație a metodei la tema “Alchine”, clasa a X-a, disciplina chimie.

Obiectivele propuse sunt:

- Definirea alchinelor;
- Precizarea elementelor de structură;
- Identificarea proprietăților fizice și a utilizărilor;
- Determinarea proprietăților chimice;
- Dezvoltarea abilităților de comunicare;
- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă;
- Responsabilizare individuală și de grup

După cum spuneam voi aborda ca metodă didactică metoda “ mozaicului” dar bineînțeles că vor fi folosite și : explicatia, conversația, algoritmizarea, problematizarea.

Prima oră:

Se împart elevii pe grupe. Vor fi 7 grupe .

Continuturile sunt împărțite astfel:

- ❖ Alchine – definiție , denumire, structură, izomerie (1)
- ❖ Alchine – proprietăți fizice, reacții de substituție (2)
- ❖ Alchine - reacții de adiție (3)

❖ Alchine – reacții de oxidare, dimerizare, trimerizare, utilizări (4)

Din grupuri , fiecare membru va primi prin tragere la sorți câte unul din cele patru conținuturi și se vor forma astfel echipele de experți.

Vor fi șapte copii experți în subiectul 1, șapte experți în subiectul 2 , șapte experți în subiectul 3 și șapte experți în subiectul 4.

La fiecare grupă de experți le explic foarte bine ce trebuie să își însușească ei în primul rând foarte bine, pentru a putea apoi transmite mai departe.

Ora a doua.

În această oră se refac cele șapte grupe inițiale și fiecare membru expert într-un fragment va transmite colegilor lor informațiile astfel încât la finalul orei toți elevii au lecția integrală.

Ora a treia

Pe parcursul acestei ore voi evalua cele șapte echipe , analizând modul în care membrii acestora au colaborat, determinând dacă informațiile au fost corect transmise și înțelese și bineînțeles voi acorda explicațiile și ajutorul necesar.

Ora a patra

Această oră presupune rezolvarea de exerciții și probleme aplicative la informațiile teoretice obținute. Prin rezolvarea acestora elevii au ocazia să înțeleagă și să fixeze mai bine teoria.

Dacă la sfârșitul celor patru ore se constată că obiectivele au fost atinse înseamnă că metoda se poate aplica cu succes și la alte capitole. Dacă nu , se vor căuta căi de îmbunătățire a metodei sau de combinare mai potrivită a acestora cu alte metode.

Bibliografie:

Ioan Cerghit (2005) - “Metode de învățământ”, EDP, București.

Ion- Ovidiu Pânișoară (2006) – “ Comunicarea eficientă”, ediția a III-a, Editura Polirom, Iași

Crenguța - Lăcrămioara Oprea (2008) – „, Strategii didactice interactive”, ed. a III-a, EDP,

București

DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR SOCIO-EMOȚIONALE LA ELEVII CU CES PRIN ACTIVITĂȚI DE JOC ȘI MIȘCARE

Nicoleta Arion,

Centru Școlar De Educație Incluzivă Nr.1, Oradea

În cadrul instituției în care îmi desfășor activitatea se derulează săptămânal activități în cadrul interasistențelor, cu diverse teme ca de exemplu: ateliere de terapie ocupațională, dezvoltare emoțională, povești sociale, terapie prin dans, activități de joc și mișcare etc.

Personal, în cadrul acestor interasistențe am desfășurat cu elevii activități de joc și mișcare ca metodă principală, utilizată în procesul instructiv-educativ-recuperator al elevilor cu cerințe educative speciale.

Este un fapt bine cunoscut că mișcarea este bună pentru corp și minte. Orice cadru didactic care lucrează cu elevii cu cerințe educative speciale știe cât de importantă este dezvoltarea abilităților sociale și emoționale la această categorie de copii, pentru integrarea acestora în societate, prin formarea unor deprinderi de viață cotidiană adecvate. Metoda cea mai eficientă de realizarea a acestui deziderat este jocul și mișcarea, în care activitățile de joc desfășurate cu elevii, contribuie la remodelarea personalității, realizând determinarea și dezinhibarea acestora, acolo unde lecția de tip clasic, bazată pe predarea și acumularea de informații, își dovedește limitele.

Prin folosirea jocurilor didactice, elevii învață cu plăcere, au un comportament adecvat orelor de curs, sunt activi, accepta cu plăcere orice fel de provocare.

Rolul jocului constă în faptul că el favorizează procesul de însușire și consolidare a cunoștințelor și influențează dezvoltarea personalității elevului.

Astfel, în cadrul acestor activităților, elevii au participat la jocuri didactice adaptate dezvoltării elevului cu cerințe educative speciale pe cele patru mari arii: socializare, autonomie personală, dezvoltare cognitivă și adaptare senzorială.

Obiectivele activității:

- formarea schemei corporale și dezvoltarea conceptului de sine;
- creșterea încrederii în sine și în propriile forțe;
- dezvoltarea relațiilor interumane, în cadrul socializării de grup;
- dezvoltarea abilităților de comunicare și exprimare liberă;
- detensionarea și eliberarea emoțiilor negative;

- îmbunătățirea coordonării;
- întărirea comportamentului de respectare a regulilor.

Activitățile s-au desfășurat pe parcursul a trei zile, avându-i ca invitați pe colegii din grupul de lucru al învățătorilor/profesorilor educatori CP-X. Aceste activități au vizat ca și grup țintă elevii cu deficiențe mintale și asociate: tulburări de comunicare și de limbaj, tulburări emoționale și de comportament, tulburări de spectru autist, ADHD, Sindrom Down) și alte boli cronice. Toate activitățile s-au desfășurat sub formă de joc, făcând astfel schimbul de experiență mai plăcut și mai atractiv pentru colegi și mai antrenant și distractiv pentru elevi. În prima zi au avut loc întreceri sportive, ștafete, vânătoarea de ouă, oul în echilibru. În a doua zi am deschis șirul activităților cu jocul cu elasticul, ciupercuțele muzicale, parașuta curcubeu, trage sfoara, împachetează liderul. În ultima zi am desfășurat diverse jocuri-concurs cu baloane, iar la final am avut parte de feedback-uri pozitive, atât din partea elevilor cât și a colegilor prezenți la activități. Cele trei zile de activități au fost încununate de o petrecere binevenită în care elevii au dansat și s-au mișcat așa cum au simțit.

Activitățile prin joc și mișcare sunt un mijloc esențial în dezvoltarea abilităților sociale și emoționale utilizat în cadrul procesului instructiv-educativ-recuperator al copiilor cu cerințe educative speciale.



EDUCAȚIA ȘI DEZVOLTAREA COPILULUI

Prof. Arsene Steliana Ionela,

G.P.P. Florile Soarelui, Mioveni, Argeș

Școala contemporană este centrată pe copil, iar prin procesul instructiv-educativ, nu se urmărește doar atingerea unor obiective, ci și dezvoltarea personalității copilului.

Etimologic, educație (lat. *educō, -are*) înseamnă ”a crește”, ”a instrui”, ”a forma”, ”a scoate din”, ”a aduce” etc.

Despre rolul educației și ponderea ei în dezvoltarea psihică a omului s-au formulat, în curgerea vremii, diverse concepții și teorii.

Pedagogia abordează problema personalității sub aspectul dezvoltării și al educației, cu scopul de a identifica, pe această bază, cele mai eficiente căi, metode, mijloace și procedee de orientare și formare a personalității.

Dezvoltarea este un proces complex care se realizează printr-o succesiune de etape, de stadii, fiecare etapă reprezentând o unitate funcțională mai mult sau mai puțin încheată, cu un specific calitativ propriu. Trecerea de la o etapă la alta implică atât acumulări cantitative, cât și salturi calitative, aceasta aflându-se într-o condiționare reciprocă.

Dezvoltarea personalității se manifestă prin încorporarea și constituirea de noi conduite și atitudini care permit adaptarea activă la cerințele mediului natural și social-cultural. Dezvoltarea permite și facilitează constituirea unor relații umane cu mediul în care trăiește și se formează.

Școala, ca instituție specifică, destinată formării tinerelor generații, își justifică existența și rolul prin procesele pe care le conduce și al căror rezultat – omul format ca personalitate – devine factorul primordial al progresului social.

Educația, ca noțiune specifică domeniului pedagogiei, a fost definită în termeni diferiți, în îndelungata istorie a gândirii pedagogice, întotdeauna însă asociată noțiunii de om. Definită, în ultima vreme, fie din perspectivă sociometrică, fie din perspectivă antropocentrică (I. Nicola, p. 18) educația ca noțiune, păstrează anumite note care îi dezvăluie conținutul:

- a. esența socială a procesului;
- b. caracterul conștient al acțiunii;
- c. caracterul sistematic, progresiv și organizat;
- d. existența obiectului – elev/grupă – asupra căruia se exercită influența;
- e. subordonarea unor finalități conștient proiectate

. Esența socială a procesului de educație rezultă din specificul celor două entități implicate: educatorul și educatul. Atât educatorul, cât și educatul sunt existențe sociale. Educatorul, ca

factor ascendent, este format într-atât încât este capabil să-l formeze pe cel supus procesului, în scopul de a-l integra în societate, în acord cu cerințele acesteia, dar și ca personalitate independentă, creatoare, satisfăcut la înălțimea aspirațiilor, a vocației sale.

Educația realizată prin intermediul școlii îl transformă pe elev din obiect în subiect al acesteia. Odată cu formarea conștiinței de sine, feedback-urile sistematice determină atitudinea de cooperare a elevului cu educatorul său. Școala îi educă pe elevi. În fapt, ea continuă opera începută în familie. Ideea că învățământul primar este ”prima treaptă” de școlaritate este de mult depășită. Copilul pe care îl preia școala, vine deja cu o ”zestre”, pe lângă cea biologică, cu una culturală, cu o sumă de comportamente mai mult sau mai puțin elaborate. „Individul are un statut actual, dar și numeroase altele latente.” (R. Linton, p.19).

În primii doi-trei ani de școală, educatorul mai mult corectează, remodelează, concomitent cu realizarea programului său prestabilit. Rezultatele școlare ale copiilor vor depinde în măsura hotărâtoare de educația copiilor din primii ani de viață și, în bună măsură, de educarea/reeducarea părinților. „Punctul de pornire îl constituie efectele mediului familial.” (B.S.Bloom, p.103).

Instrucția ca proces școlar este strâns corelată cu educația. Ea susține dezvoltarea și modelarea copilului, urmărind aceleași finalități socialmente determinate. Esența instrucției derivă din nivelul cunoașterii umane, într-o anumită etapă istorică și din nevoia societății de a folosi omul, pe măsura capacităților sale profesionale și a profilului său moral-spiritual. Corpul de cunoștințe și capacități profesionale, necesare individului uman ca adult se dobândește de către acesta în mod organizat, după un program stabilit pe etape de asimilare, în cadrul procesului de învățământ.

Caracterul organizat al instrucției școlare este reglementat de instrumentele specifice, numite generic curriculum. Acesta reflectă interdependența dintre competențe, conținuturile propuse și strategiile de predare-învățare, inclusiv metodele și tehnicile auxiliare, pe care cadrul didactic le transpune în acțiune pedagogică după normele ce decurg din logica învățării de tip uman. Planificarea instrucției pe nivele de școlaritate intră în atribuțiile organismelor. Transpunerea conținuturilor informaționale în acțiune pedagogică intră în sarcina educatorului și ia forma unui proces global, bipolar, dinamic, caracterizat între cel care dirijează procesul și cel care asimilează conținutul propus.

Competența cadrului didactic, măiestria sa pedagogică sunt exprimate în capacitatea de a converti informația științifică în stimuli care să declanșeze energia biopsihică a elevului, necesară învățării. În felul acesta, obiectivele educaționale se intersectează cu cele instrucționale, concretizate în diferitele tipuri de strategii sau deprinderi intelectuale, motorii,

atitudini și trăsături de personalitate. Instrucția școlară nu vizează numai atingerea unor obiective din domeniul cognitiv sau psihomotor. Activitatea umană este de o vastă complexitate. Actualul elev este profesionistul și cetățeanul de mâine.

Ca adult, el va desfășura o activitate profesională, de presupus în raport cu aspirațiile și vocația sa. Dar, orice profesie și orice personalitate care se dorește împlinită, se desfășoară pe fundalul unei culturi generale îmbinată armonios cu cea profesională trăirii satisfacțiilor estetice, morale, fizice etc.

Toate aceste valori spirituale și însușiri de ordin superior ale personalității sunt, în ultimă instanță, produsul instrucției ale cărei baze sunt puse în școală. Factorul principal de dezvoltare a societății contemporane orientată spre democratizare, economie de piață și informatizare îl constituie resursele umane. Idealul educațional al învățământului românesc, ce decurge din idealul social, constă în formarea integrală și armonioasă a unei personalități creative și autonome.

Aceste finalități educaționale, integrate în formarea armonioasă a personalității, presupun educație intelectuală, estetică, tehnologică, profesională, moral-civică, religioasă. Educația intelectuală ocupă un loc central în formarea integrală a personalității elevului. Obiectivele educației intelectuale se realizează prin procesul de învățământ, activitățile didactice opționale și în afara clasei (cercuri de elevi, concursuri școlare, olimpiade), mass-media și practica productivă din instituții. Educația religioasă este o componentă a formării spirituale a omului, cu rezonanțe în plan intelectual, afectiv și acțional. Aceasta se realizează diferențiat, în funcție de particularitățile psihologice, de vârstă și individuale ale elevilor. Educația estetică este o componentă a educației integrale și armonioase cu ajutorul căreia realizăm formarea personalității prin frumosul existent în natură, artă și societate, pentru a deveni consumator și creator de frumos. Educația estetică a elevilor trebuie să înceapă cu sensibilizarea acestora față de frumos, cu formarea simțului și a gustului estetic. Cultura estetică lărgeste sfera culturii generale și, deschizând orizonturi noi, înaripează gândirea și imaginația creatoare, contribuind la formarea idealului estetic. Educația moral-civică a elevilor este o dimensiune importantă a personalității omului societății democratice, întrucât progresul economic și spiritual depinde de gradul de angajare al fiecăruia în efortul comun de creștere a calității vieții. Morala cuprinde valorile, principiile, normele și regulile determinate de cerințele societății pentru a reglementa relațiile comportamentale dintre oameni. Umanizarea copilului și personalitatea sa sunt hotărâte de condițiile de mediu sociocultural, iar din cadrul acestuia educația are rolul determinant. Copilul devine om social prin educație, cu ajutorul căreia își însușește limbajul social, cultura generală și comportamentul moral-cetățenesc, își formează

concepția despre lume, își dezvoltă potențialul creator și se pregătește pentru integrarea socio-profesională. Scopul educației este ”de a înălța pe culmi mai nobile de viață omul, comunitatea etnică și umanitatea, prin cultivarea valorilor spiritului”. (Gentile, G. ”The Reform of Education”). În concluzie, întreaga personalitate, toată formația profesională și stilul de viață sunt produsul învățării, în cadrul celor două procese la fel de importante educația și instrucția, realizate prin intermediul școlii și al competențelor de profil.

Bibliografie:

1. Stoica, Marin, ”Pedagogie și psihologie”, Ed. Gheorghe Lazăr, 2002.
2. Crețu, Elvira, ”Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar”, Ed. Aramis, București, 1999.
3. Nicola, Ioan – Fărcaș, Dominica, ”Pedagogie generală”, Ed. Didactică și Pedagogică,

JOC DIDACTIC - CLASA A III-A

Comori în harta matematicii

Tipul jocului: Joc de matematică, cu elemente de orientare spațială și rezolvare de probleme.

Obiective:

*Să dezvolte abilitățile de calcul mental ale elevilor (adunare, scădere, înmulțire și împărțire).

*Să îmbunătățească lucrul în echipă și colaborarea între colegi.

*Să dezvolte abilitățile de orientare și gândirea logică.

Scopul jocului: Îmbunătățirea competențelor matematice într-un mod distractiv, prin integrarea conceptelor de calcul mental în rezolvarea unor provocări legate de o hartă care duce la o "comoară".

Sarcina didactică: Elevii trebuie să rezolve o serie de exerciții matematice pentru a obține indiciile necesare să descopere locația comorii ascunse pe o hartă. Echipele care găsesc corect toate locațiile ajung primele la comoară.

JOC DIDACTIC - CLASA A III-A

Comori în harta matematicii

Continut: Exerciții de matematică adecvate clasei a III-a:

Adunări și scăderi cu numere de până la 10 000.

Înmulțiri și împărțiri

Probleme de logică și matematică elementară.

Reguli:

Clasa este împărțită în echipe de 3-4 elevi.

Fiecare echipă primește o hartă și un set de exerciții matematice.

Fiecare exercițiu rezolvat corect le oferă un indiciu despre locația următoare de pe hartă.

Echipele trebuie să se ajute între ele în cadrul echipei, dar nu au voie să ceară ajutor de la alte echipe.

Prima echipă care găsește toate locațiile și ajunge la comoară este câștigătoare.

Elemente de joc:

Competiția între echipe pentru a ajunge la comoară.

Utilizarea indiciilor matematice pentru a descoperi locații pe hartă.

JOC DIDACTIC - CLASA A III-A

Comori în harta matematicii

Material didactic:

O hartă simplificată a clasei sau a scolii.

Fise cu exercitii matematice.

Indicii care ghidează elevii spre următoarea locație.

O "comoară" simbolică (o cutie cu recompense educative).



JOC DIDACTIC - CLASA A III-A

Comori în harta matematicii

Desfășurare:

Învătătoarea împarte clasa în echipe și distribuie hărțile și seturile de exerciții.

Echipele încep să rezolve exercițiile matematice. Fiecare răspuns corect le oferă un indiciu cu privire la următoarea locație pe hartă.

Elevii colaborează pentru a găsi locațiile corecte, avansând pe hartă pe măsură ce își completează setul de exerciții.

La final, echipa care ajunge prima la comoară, după ce a rezolvat toate exercițiile, câștigă jocul.

Concluzii și feedback: Învătătoarea oferă feedback pentru echipe, evidențiind colaborarea și logica folosită de elevi. Se subliniază importanța calculului corect și a lucrului în echipă.

Să începem!

PROIECT DE ACTIVITATE

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială „Constantin Brâncoveanu”, Grădinița cu
P.P. Baci

GRUPA: mijlocie

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul știință

DOMENIUL DE DEZVOLTARE:

E. Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii

D. Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii

TEMA ACTIVITĂȚII: "Caută mama și puiul"

TIPUL ACTIVITĂȚII: fixare și sistematizare a cunoștințelor

FORMA DE REALIZARE: Joc didactic

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

E.3. Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare

D.2. Exprimarea orală a mesajului, a emoțiilor etc (comunicare expresivă)

COMPORTEMENTE VIZATE:

E.3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și spațiului;

D.2.2. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc, în situații uzuale, în calitate de vorbitor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Comportamente vizate	Obiective operaționale
E.3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și spațiului	O1-Să denumească cel puțin un animal domestic și puiul acestuia, bazându-se pe jetoanele prezentate; O2- Să asocieze cel puțin un animal cu onomatopeele specifice, bazându-se pe experiența anterioară; O3- Să așeze cel puțin o familie de animale (mama și puiul) la hrana corespunzătoare , utilizând materialele de pe machetă; O4 – Să identifice răspunsul corect cel puțin la o ghicitoare;
D.2.2. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc, în situații uzuale, în calitate	O5-Să utilizeze cuvintele noi (miel, vițel, boboc) în contexte adecvate, formulând

de vorbitor.

propoziții cu trei cuvinte, urmând modelul educatoarei

SCOPUL ACTIVITĂȚII: fixarea cunoștințelor referitoare la caracteristicile unor animale, la modul de viață și de hrănire și la denumirea puilor.

STRATEGII DIDACTICE:

a) **Metode și procedee didactice:** conversația, explicația, demonstrația.

b) **Mijloace și materiale didactice:** purcelușul Gigi – jucărie, planșe de polistiren, macheta fermei, clopoțel, cutie cu surprize, siluete de animale prinse pe bețe de frigărui, jetoane cu animale domestice și puii lor, cub cu jetoane reprezentând animale domestice, vase pentru hrana animalelor, hrană pentru animale (fân, porumb, os, lapte), plicuri colorate, recompense.

c) **Forme de organizare a activității:** frontală, individuală.

DURATA: 25 de minute

SARCINĂ DIDACTICĂ: recunoașterea animalelor după diferite caracteristici și denumirea corectă a puilor lor.

REGULILE JOCULUI: copilul care ghicește mai repede animalul după onomatopeele reprezentând glasul lor, caută imaginea care-l reprezintă și o așează în macheta fermei, pe polistiren. La întrebarea : "Care este puiul?", un alt copil selecționează imaginea corespunzătoare, o denumește și o așează lângă imaginea mamei.

ELEMENTE DE JOC: Aplauze, clopoțelul, cutia cu surprize, jucăria – purcelușul Gigi, jetoane cu imaginea animalelor, recompense - stickere cu animale.

EVALUARE: observarea curentă a comportamentului copiilor, aprecieri stimulative.

EDUCATOARE: Baci Mihaela

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru educație Timpurie, OMEN numărul 4694/2.08.2019;

Tătaru, Lolica, Glava, Adina, Chiș, Olga, (2014). *Piramida cunoașterii: repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești, 2014.

Lăzărescu, Mihaela Păiși, Ezechiel, Liliana, *Laborator preșcolar – ghid metodologic*, Editura V&I Integral, București, 2011.

Taiban, Maria, Petre, Maria, Nistor, Valeria, Berescu, Antonia, *Jocuri didactice pentru grădinițele de copii*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976.

I. MOMENT ORGANIZATORIC

Se asigură condițiile necesare unei bune desfășurări a activității. Se aranjează scaunele în semicerc și se pregătește materialul didactic: pe două mese, în fața copiilor sunt două bucăți de polistiren, pe una dintre ele se află siluete de animale așezate aleatoriu, iar pe cealaltă o casă de carton și un gard. Pe o altă masă sunt pregătite boluri cu hrana diferitor animale domestice.

Se prezintă propunătoarea: *„Bună dimineața, licurici! Azi ne vom juca împreună. Fiecare dintre voi trebuie să respecte regulile grupei: vorbim doar atunci când suntem întrebați, ridicăm mâna când vrem să vorbim.”*

II. CAPTAREA ATENȚIEI

Educatorea introduce în activitate invitatul-surpriză : purcelușul Gigi, care își arată cutiuța unde are pregătite multe surprize pentru copiii atenți. Purcelușul Gigi e supărat fiindcă e ora mesei, iar prietenii lui de la fermă s-au pierdut de mămicile lor.

III. REACTUALIZAREA CUNOȘTINȚELOR

Purcelușul Gigi îi invită pe copii să-i cunoască prietenii. Se descoperă polistirenul în care sunt înfipite diferite animale de la fermă și puii lor: oaie, miel, câine, cățel, pisică, pisoi, porc, purcel, găină, pui, rață, boboc, vacă, vițel, cal, mânz, capră, ied. Copiii vor fi întrebați: *„Ce este acesta/aceasta?”* și vor răspunde: *„Acesta/Aceasta este...”*

IV. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR

„Jocul cu care ne vom binedispune azi, se numește: „Caută mama și puiul!”. Noi va trebui să ajutăm mămicile să-și găsească puii, pentru a lua masa împreună la fermă.” Se descoperă al doilea polistiren unde se află macheta fermei.

V. DIRIJAREA INVĂȚĂRII

1. Explicarea și demonstrarea jocului

Sună clopoțelul de masă. Educatorea le va spune copiilor că așa cum mama îi cheamă pe ei la masă, tot așa și pe animăluțele de la fermă le cheamă mămicile lor la masă, pe glasul lor. Copiii vor trebuie să ghicească al cui glas este și care este puiul pe care îl cheamă. Se va relua explicarea jocului, folosindu-se de ajutorul unui copil.

2. Executarea jocului de probă

Educatorea va întreba copiii: „*Cine își cheamă puiul la masă cotcodăcind: "cotcodac!, cotcodac!"?*” Un copil va veni, va lua găina și o va duce la fermă. Apoi educatoarea va întreba care este puiul pe care îl cheamă. Un alt copil va lua puiul și îl va așeza lângă mama lui, la macheta fermei.

3. Executarea jocului de către copii

Educatorea va întreba „*Cine își cheamă puiul la masă behăind: BEE!/ lătrând: HAM-HAM!/ mieunând: MIAU!etc,* până se vor epuiza toate animalele de pe primul polistiren. Câte un copil va fi invitat să mute animalul recunoscut în ferma amenajată. După identificarea fiecărui animal, se va pune întrebarea: „*Care este puiul pe care îl cheamă?*” Un alt coleg va veni, va identifica puiul și îl va așeza în fermă, lângă mama lui. Fiecare răspuns corect va fi răsplătit cu aplauze.

După ce toate animalele și-au găsit puii, se împart farfuriile cu hrana specifică fiecărui animal. Educatorea va întreba copiii: „*Ce le vom da de mâncare găinilor și puilor lor?*” – *porumb*. Un copil va veni și va pune boabe de porumb în farfuria din fața găinilor și rațelor. La fel se va proceda și pentru celălalte animale.

„*Ce le vom da de mâncare câinelui și puiului lui, cățelul?*” – *pulpă de pui de plastic*

„*Ce le vom da de mâncare pisicii și puiului ei, pisioul?*” – *lapte*

„*Ce le vom da de mâncare vacii și puiului ei, vițelul?*” – *iarbă*

„*Ce le vom da de mâncare oii și puiului ei, mielul?*” – *iarbă*

„*Ce le vom da de mâncare calului și puiului lui, mânzul?*” – *iarbă*

„*Ce le vom da de mâncare caprei și puiului ei, iedul?*” – *iarbă*

„*Ce le vom da de mâncare porcului și puiului lui, purcelul?*” – *porumb*

VI. OBȚINEREA PERFORMANȚEI ȘI ASIGURAREA TRANSFERULUI

Complicarea jocului

Varianta 2

Purcelușul Gigi aduce un cub pe care sunt înfățișați diferiți pui de animale. Un copil va arunca cubul, va recunoaște puiul de animal domestic, apoi va arăta mama dintre jetoanele reprezentând animale domestice așezate pe tabla magnetică. Răspunsul corect va fi răsplătit cu aplauze.

Varianta 3

Copiii se împart în trei grupe. Un grup de copii va primi câte un medalion cu animale-mamă (pisică, câine, cal-iapă, vacă, porc-scroafă, găină, rață, capră, oaie), iar alt grup va primi câte un medalion cu pui de animale domestice (pisi, cățel, mânz, vițel, purcel, pui, boboc, ied, miel). Câte un copil din a treia grupă va veni și va extrage un plic colorat. În acel plic se află o ghicitoare. Educatorea citește ghicitoarea al cărei răspuns este un animal domestic. Copilul dă

răspunsul ghicitoare și-l caută între animalele-mamă. La întrebarea: „*Care este puiul tău?*”, *copilul care are medalionul cu animalul-mamă va merge și va găsi copilul care are medalionul cu animalul-pui și vor veni amândoi în față, ținându-se de mână. Se va proceda la fel, până ce fiecare mamă își va găsi puiul. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu aplauze.*

VII. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI EVALUAREA

Se realizează aprecieri verbale din partea educatoarei privind modul de lucru, comportamentul din timpul activității și gradul de îndeplinire a sarcinilor.

Pe parcursul activității voi evalua acuratețea răspunsurilor, calitatea exprimării, comportamentul copiilor, gradul de implicare în activitate, corectitudinea îndeplinirii sarcinilor cerute.

Voi oferi aprecieri asupra modului în care s-a desfășurat întreaga activitate și le voi spune copiilor că în gentuța sa, purcelușul Gigi, drept mulțumire că l-au ajutat, are pregătite niște surprize pentru ei, stickere cu animale.

Activități pentru îmbunătățirea stimei de sine

1 - BROȘURĂ DESPRE MINE

- Vârsta: 8 - 18 ani
- Durata: 60 de minute
- Participanți: 4 minim, 20 maxim
- Echipament:
 - Creioane colorate, o foaie de hârtie și o agrafă de birou pentru fiecare persoană.
- Obiective:
 - Creșterea stimei de sine a participanților,
 - Să faciliteze participanților împărtășirea feedback-ului pozitiv cu colegii.
- Desfășurare:
 - Foaia de hârtie va fi colorată și împăturată în trei
 - Participanții decorează prima pagină cu numele lor scris în maniera în care doresc ei.
 - Sunt listate categoriile care vor fi abordate în interiorul broșurii (aproximativ 10). De exemplu, calitatea mea principală, cel mai seamănă moment, activitatea mea preferată, ceva la ce sunt bun, etc.
 - După listarea categoriilor participanții vor furniza un răspuns pentru fiecare. Ei sunt asigurați că nimeni nu va citi ceea ce au scris, deci se pot simți liberi să scrie orice, indiferent cât este de pozitiv.
 - Participanții împătură broșura și o închid cu agrafa de birou.
 - Fiecare pasează broșura persoanei din dreapta.
 - Când o persoană primește o broșură de la un vecin o întoarce (nu o deschide) și scrie un comentariu despre aceasta pe spate.
 - Însemnările pot fi lucruri simple (pentru persoanele mai puțin cunoscute), ca "Îmi place freza ta" sau pot fi foarte personale pentru persoanele mai bine cunoscute. Pot fi anonime sau pot fi semnate.
 - Broșurile vor fi date în cerc de la unul la altul până când fiecare persoană va semna pentru fiecare, și fiecare își va primi broșura din nou.
 - Persoanele petrec 5 minute în liniște și citesc ceea ce ceilalți au spus despre ei.
 - Discuții:
 - Dacă a fost plăcut să citească lucrurile scrise de alții despre ei,
 - Dacă cineva a fost surprins de ceea ce a fost scris,
 - Dacă cineva vrea să-și clarifice ceva ce nu a reușit să citească sau nu a înțeles,
 - Dacă a fost greu sau ușor să complimenteze pe alții sau să primească complimente.
 - Sunt încurajați să păstreze broșura și să o recitească atunci când nu se simt bine cu ei înșiși.

2 - SUNT SPECIAL

- Vârsta: 10 - 18 ani
- Durata: o ședință, dar și câteva zile sau săptămâni
- Participanți: oricâți
- Materiale:

Ecusoane roșii și albastre

- Obiective:

Să arate participanților că înainte să-i respecte pe alții ei trebuie să se respecte pe sine

- Desfășurare:

Activitatea poate fi împărțită în două exerciții în aceeași zi sau desfășurată pe durata a câtorva zile sau săptămâni.

Partea I: fiecare participant primește un ecuson roșu și-și scrie numele propriu pe linia aflată deasupra a două cuvinte: "este special(ă)". (de exemplu, Ana scrie "Ana este specială"). Fiecare participant face apoi o listă de trăsături pozitive care-l fac special. Fiecare participant se ridică și spune câte o trăsătură care-l face unic. Participanții poartă ecusoanele cel puțin o zi.

Partea a doua: fiecare participant își scrie numele pe o bucată de hârtie care este așezată cu fața în jos pe masă. Fiecare client extrage un nume. Dacă extrage propriul nume pune biletul jos și extrage altul. Fiecare client primește un ecuson albastru și scrie numele extras pe rândul de deasupra cuvintelor "este special" (de exemplu, dacă Ana extrage numele lui Ion, ea scrie pe ecusonul albastru "Ion este special"). Fiecare participant face o listă cu trăsăturile care o fac pe persoană a cărui nume l-au extras specială. Ei poartă ecusonul cu numele colegilor cel puțin o săptămână. Fiecare coleg se ridică în picioare și spune o trăsătură care-l face pe colegul lor special.

„Pentru tine, dar de la cine?” sau „Oglinda” sunt alte jocuri care pot fi utilizate tot în scopul dezvoltării stimei de sine a copiilor. Cu speranța că le veți găsi la fel de interesante cum le-am găsit noi, vă lansăm invitația de a parcurge și a lucra cu copiii dumneavoastră aceste jocuri și activități

3- Jocul stelelor

Fiecare copil primește o stea care trebuie colorată cu culoarea preferată. În ea trebuie să-și scrie numele și cele trei lucruri pe care le place să facă cel mai mult.

Odată ce toată lumea a terminat, stelele sunt schimbate cu partenerul de lângă ei. Fiecare va citi cu voce tare ceea ce îi place celălalt partener, dar fără să spună numele. Profesorul va întreba cine corespunde acea stea.

Această activitate cere copilului să reflecteze asupra a ceea ce se bucură cel mai mult. Faptul de a citi cu voce tare gusturile unui alt partener favorizează integrarea preferințelor lor cu cele ale altora. Întrebarea profesorului, despre cine îi aparține steaua, va întări sentimentul identității copilului. "Acea stea este a mea", este ca și cum ai spune că sunt eu.

JOC DIDACTIC

Ancuța – Roxana Balint

Grădinița cu Program Prelungit „Sclipiri de stele”, Florești

Grupa: mijlocie

Domeniul experiențial: Cunoașterea mediului

Tema jocului didactic: „Animalele din ogradă și puii lor”

Tipul jocului didactic: verificare și evaluare de cunoștințe

Obiective:

- preșcolarul va fi capabil să recunoască 2 – 3 animale domestice sau pasări de curte, pe baza ghicitorilor și a jetoanelor, reproducând sunetul emis de acestea, cu sprijinul educatoarei;

- preșcolarul va fi capabil să denumească puiul de animal arătat de educatoare, așezându-l lângă mama sa, ajutându-se de jetoane;

- preșcolarul va fi capabil să precizeze hrana animalelor menționate de educatoare, exprimându-se în propoziții corecte din punct de vedere gramatical;

- preșcolarul va fi capabil să enumere cel puțin două foloase aduse de animalele domestice și păsările de curte expuse, cu ajutorul jetoanelor și cu sprijinul educatoarei.

Scop: aprofundarea cunoștințelor despre animalele domestice și păsările de curte, prin denumirea puilor de animale, hrana lor și foloasele aduse oamenilor.

Sarcina didactică: recunoașterea animalelor domestice și a păsărilor de curte, a hranei și a foloaselor pe care le avem de la acestea; reproducerea onomatopeelor specifice lor, găsirea răspunsurilor corect la ghicitorile citite.

Reguli de joc: copilul chemat la educatoare ascultă ghicitoarea citită, răspunde ghicitorii și alege jetonul potrivit animalului/păsării de curte și reproduce sunetul emis de acesta. Se va preciza un animal/pasăre, iar copilul trebuie să caute puiul acestuia. Se precizează hrana animalelor/păsărilor și se enumeră foloasele pe care le avem de la acestea.

Elemente de joc: ghicitori, jetoane, aplauze, recompense.

Material didactic: tablă magnetică, ghicitori, coș cu jetoane reprezentând animalele domestice și păsările de curte, coș cu jetoane reprezentând puii animalelor și păsărilor de curte, bol cu hrana acestora, bol cu foloasele pe care acestea le aduc oamenilor și recompense pentru răspunsurile corecte.

Desfășurare:

Introducerea în joc și prezentarea materialului didactic: Se prezintă copiilor materialele cu care vor lucra în cadrul jocului didactic: tablă magnetică, ghicitori, coș cu jetoane reprezentând animalele domestice și păsările de curte, coș cu jetoane reprezentând puii animalelor și păsărilor de

curte, bol cu hrana acestora, bol cu foloasele pe care acestea le aduc oamenilor și recompense pentru răspunsurile corecte.

Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le explică și le demonstrează copiilor cum se va desfășura jocul: se citește o ghicitoare, iar copilul ales dacă va da răspunsul corect, va alege jetonul cu animalul potrivit și îl va pune pe panou. Denumeste animalul și reproduce sunetul emis de acesta.

Fiecare variantă de joc va fi explicată de educatoarea.

Răspunsurile corecte vor fi aplaudate și recompensate cu o bulină colorată.

Executarea jocului de probă: Educatoarea citește o ghicitoare. Va alege un copil care să dea răspunsul corect. Invită copilul să aleagă jetonul corespunzător, să denumească animalul/pasărea de pe jeton și să reproducă sunetul animalului. Copilul va fi recompensat cu o bulină colorată.

Executarea jocului de către copii:

Educatoarea citește, pe rând ghicitorile. Pentru fiecare ghicitoare alege un alt copil care să dea răspunsul corect. Copiii aleși care dau răspunsurile corecte, aleg din coș jetonul animalului potrivit răspunsului dat, denumește cu voce tare animalul/pasărea de curte și reproduce sunetul acestuia.

Răspunsurile corecte vor fi aplaudate și recompensate cu o bulină colorată. Copiii vor fi ajutați și sprijiniți de educatoarea care le va explica unde va fi necesar.

Complicarea jocului:

Varianta 1: Educatoarea va extrage din coș câte un pui de animal. Copiii trebuie să denumească puiul animalului și să-l așeze lângă mama lui pe panou.

Varianta 2: Fiecare animal trebuie hrănit, iar acesta la rândul lui va ajuta oamenii cu anumite foloase. Pe rând, câte un copil va denumi animalul/pasărea de curte de pe panou și va alege hrana acestuia. Cu sprijinul educatoarei și cu ajutorului întrebărilor, copiii vor alege de pe masă jetonul/jetoanele potrivite foloaselor pe care animalele le oferă oamenilor.

Pe parcursul jocului didactic, se urmărește dacă preșcolarii formulează răspunsuri, exprimându-se în propoziții simple, cu subiect și predicat.

Retentia: Educatoarea face aprecieri generale și individuale asupra desfășurării jocului, asupra noțiunilor sistematizate și evaluate.

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

- M.E.N. (2019), Curriculum pentru educația timpurie
- Bărbulescu G., Borțeanu S., Călin M., Iuga C., Toma E. (2015), 175 de jocuri pentru preșcolari și scolarii mici, București: Litera.

BĂRBOSU OANA – MARIA

ȘC. GIMN. „GRIGORE GHICA VOIEVOD” SUCEAVA

JOCURI DIDACTICE

1. Joc de spargerea gheții

Etapa de vârstă: școlar clasa 0

Denumirea jocului: *Bună! Mă numesc..!*

Scopul:

- Consolidarea relațiilor interpersonale dintre elevi;
- Creare unui climat propice desfășurării activităților ulterioare;

Obiective operaționale: - să respecte regulile jocului;

- să manifeste o atitudine pozitivă și cooperantă față de ceilalți;

a) Descrierea jocului:

- **Varianta simplă:** Fiecare participant își va alege un personaj care să îl reprezinte și un salut propriu. *De exemplu*, Alexandru va fi Zoro, iar salutul ales de el va fi executarea în aer a literei Z, cu palma întinsă. Participanții trebuie să rețină personajul și salutul executat de colegii săi.

Fiecare elev își prezintă pe rând noul nume și salutul. elevii trebuie să rețină personajul ales de ceilalți colegi. Elevii vor fi grupați pe două rânduri, așezați față în față. Fiecare elev din primul rând va alege o persoană din rândul al II-lea cu care să se salute. Operațiunea se va desfășura de 2 ori, deoarece și cei din al II-lea rând vor alege alți colegi din primul rând.

- **Varianta complicată:** Participanții vor desena înainte de începerea jocului câte un simbol pe un sticker, pe care îl va lipi în piept, fără a preciza ce reprezintă și motivul pentru care a desenat acel simbol.

Participanții se vor așeza de această dată în cerc, iar un voluntar aflat în mijlocul cercului va lovi ușor pe spate un alt coleg. Persoana atinsă se va mișca în jurul cercului în sens invers până cei doi se întâlnesc. Ei se salută, folosind denumirile alese de colegi și salutarile acestora.

Exemplu: *Bună, Zoro – va executa mișcarea cu mâna a formei literei Z. Ai ales câinele ca simbol pentru că ești un copil care iubește animalele - ...Bună, Heidi – va executa o ușoară aplecăciune - . Ai ales fluturele ca simbol pentru că ești o fată plină de viață!* etc. În cazul în care se vor încurca, aceștia vor fi ajutați. Jocul se va termina în momentul în care toți elevii s-au salutat.

b) Materiale necesare: Stick-ere, carioci ;

c) Durata jocului: 10-15 min.;

Număr participanți: 15 elevi.

2. Joc pentru dezvoltarea senzorio-motorie

Etapa de vârstă: școlar clasa I

Denumirea jocului: *Șoferul a spus!*

Scopul: Dezvoltarea proceselor senzorio-motorii;

Obiective:- să respecte regulile jocului;

- să manifeste o atitudine pozitivă și cooperantă față de ceilalți;

a) Descrierea jocului:

- **Varianta simplă:** Animatorul anunță că participanții sunt călători în autobuzul condus de el și că aceștia au obligația să respecte instrucțiunile sale. Întotdeauna aceste instrucțiuni vor începe cu „Șoferul a spus”. Dacă instrucțiunile nu încep cu aceste cuvinte, grupul nu trebuie să le urmeze.

Șoferul începe zicând: „Șoferul a spus să bateți din palme.” Apoi, mărește viteza jocului, întotdeauna folosind sintagma „Șoferul a spus...”. Atunci când dorește, șoferul omite intenționat sintagma de început. Unul dintre participanții care greșește, executând instrucțiunile ia locul șoferului.

Posibil scenariu:

Șoferul a spus să ridicați mâna dreaptă sus

Șoferul a spus să ridicați mâna stângă sus

Dați mâna dreaptă jos (nu trebuie executată această instrucțiune deoarece nu începe cu sintagma: „Șoferul a spus!’’)

Șoferul a spus întindeți pe laterală mâna stângă

Șoferul a spus să puneți ambele mâini pe vecinii din apropiere

Luați mâna de pe vecinul din stânga (nu trebuie executată această instrucțiune)

Șoferul a spus să dați mâna cu vecinul din dreapta

Șoferul a spus să stați într-un picior fără a fa sprijini de vecinul

Șchimbați piciorul și săriți de trei ori (nu trebuie executată această instrucțiune)

Etc.....

p. s: elevii pot inventa și alte instrucțiuni, în funcție de spontaneitatea și imaginația lor;

- **Varianta complicată:** la varianta inițială (cea simplă) se adaugă faptul că apare o sintagmă intrusă și anume, avertismentul dat de șofer: „Pană!”. Atunci când șoferul va folosi această sintagmă toți călătorii trebuie să se așeze în poziția piticului. Cei care nu se așază/ ultimul care se așază va ieși din joc. Jocul se va termina în momentul în care va rămâne un singur călător.

b) Materiale necesare: -

c) Durata jocului: 20 min.

5. Joc pentru dezvoltarea unei calități a atenției

Etapa de vârstă: școlar clasa I

Denumirea jocului: *Salata primăverii*

Scopul: Dezvoltarea intensității și mobilității atenției

Obiective operaționale: - să respecte regulile jocului;

- să manifeste o atitudine pozitivă și cooperantă față de ceilalți;

a) Descrierea jocului:

- **Varianta simplă:** Elevii se așază pe scaune, în cerc și își aleg ca denumire un ingredient al salatei de primăvară (de exemplu: roșie, castravete, salată verde, spanac, ridiche, morcov, țelină, mărar, cimbru etc.).

Un voluntar („bucătarul”) va numi pe rând denumiri de legume folosite în rețeta sa proprie de salată. Bucătarul va folosi un enunț de genul: **„În loc de roșii, eu voi folosi ardel roșu, în loc de mărar voi pune cimbru etc....”**.

Fiecare participant care își aude denumirea va inversa locul cu celălalt coleg (de exemplu: **ardelul va lua locul roșiei, mărarul locul cimbrului** etc.).

În acest timp, bucătarul încearcă, la rândul lui, să ocupe un loc, lăsând un alt participant fără scaun. Persoana care a rămas fără scaun iese din joc, cu tot cu scaun, tot ea alegând următorul bucătar.

- **Varianta complicată:** În momentul în care au mai rămas zece participanți, se va trece la etapa de complicare a jocului. Participanții își vor alege prin tragere la sorți alte ingrediente. Mixul de salată va conține doar următoarele sortimente de legume: **varză (verde, de Bruxelles), ardel (roșu, verde, galben, iute), roșii (normale, cherry), ceapă (verde, ceapă roșie etc.)**.

Elevii trebuie să fie extrem de atenți la leguma pe care o reprezintă pentru a nu acționa în locul altui participant. Va ieși din joc cel care nu a respectat regula (**de exemplu, în locul ardelului roșu, se va ridica în picioare ardelul galben etc.**)

Bucătarul va introduce în joc un jucător-intrus, din rândul celor care au părăsit deja jocul, care va avea denumirea unui ingredient știut doar de el și de bucătar (ex. Varză murată).

Acesta va încerca să distragă atenția participanților ridicându-se de fiecare dată când e momentul mutării, dând impresia că locul său trebuie ocupat. Cine se așază pe locul intrusului părăsește jocul.

b) Materiale necesare: scaune, pălăria cu răvașe care conțin ingredientele salatei;

c) Durata jocului: 15-20 min.

JOC DIDACTIC - „STELUȚELE”

Prof. Alina-Carmen Barbu, Școala Gimnazială „Vasile Pârvan” Bârlad

Tipul: joc didactic matematic

Obiective:

- să adune două numere naturale;
- să scadă două numere naturale;
- să cunoască semnele operațiilor de adunare și scădere;

Scopul: formarea deprinderii de calcul; cultivarea voinței ca trăsătură de caracter.

Sarcina didactică: să efectueze operații de adunare și scădere cu numere naturale de la 0 la 10.

Conținut: consolidarea cunoștințelor despre adunare și scădere

Reguli de joc:

- 1) Fiecare elev lucrează independent;
- 2) Fișele se predau coordonatorului de joc;
- 3) Evaluarea jocului se face la încheierea lui;
- 4) Timp de lucru: 10 minute;
- 5) Elevii care scriu și rezolvă corect operațiile propuse de cele trei steluțe primesc o steluță roșie;
- 6) Elevii care scriu și rezolvă corect operațiile sugerate de primele două steluțe primesc o steluță galbenă;
- 7) Elevii care scriu și rezolvă operațiile corespunzătoare primei steluțe primesc o steluță neagră.

Elemente de joc: întrecerea individuală, recompensa (steluțe roșii și galbene), penalizarea (steluță neagră).

Material didactic: planșă pentru jocul de probă, fișe individuale.

Desfășurare:

- Introducerea în joc. Discuții pregătitoare. Această etapă introduce elevii în atmosfera de joc.

- Anunțarea titlului jocului și a scopului/obiectivelor în termeni clari și accesibili copiilor (ex.: „Astăzi vrem să vedem care dintre noi știe să socotească fără a face greșeli. De aceea vom organiza jocul „Steluțele”).
- Prezentarea materialului ce urmează să fie folosit. Se distribuie fișele de lucru.
- Explicarea regulilor și demonstrarea jocului (Se face un joc de probă, folosind planșa.
- Fixarea regulilor. Învățătorul trebuie să se convingă că elevii au înțeles condițiile de desfășurare a jocului, regulile acestuia.
- Executarea jocului didactic de către copii (Jocul propriu-zis începe la semnalul „Porniți !”).
- Încheierea jocului și evaluarea lui.

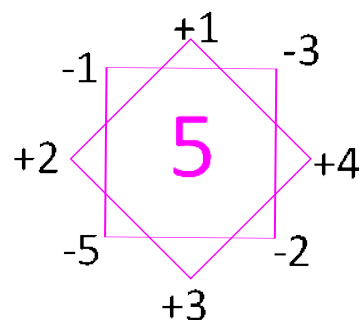
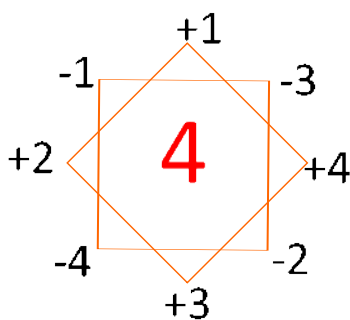
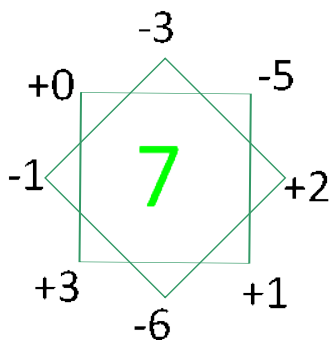
După expirarea timpului, se strâng fișele și se face evaluarea după regulile precizate. Învățătorul va formula concluzii și aprecieri cu privire la modul de desfășurare a jocului, a respectării regulilor, a executării sarcinilor de lucru. Este apreciat comportamentul elevilor. Se fac recomandări și evaluări cu caracter individual și general. Se împart steluțele, ca recompensă sau penalizare.

Nume și prenume.....

Data.....

Fișă de lucru

Efectuați operațiile pe care vi le propun steluțele:



BIBLIOGRAFIE:

- Marșieu, Aurelia, „*Jocul ca formă specifică de conduită și activitate*”, în *Educația-Plus*, nr. 4, Editura UAV, Arad, 2006;
- Oneț, Ana-Maria, „*Stimularea creativității prin jocul didactic*”, în *Universul Școlii*, Editura Universul Școlii, Alba Iulia, 2015;

Metodica istoriei și noile influențe din spațiul american

Prof. dr. Codrin Bența, Colegiul Național “Nicu Gane” Fălticeni

Dorindu-se dezvoltarea calității în educația din spațiul românesc, prin utilizarea metodelor moderne, se eficientizează procesul didactic de predare-învățare, prin mai multe acțiuni, dintre care se remarcă:

- încurajarea unei învățări active prin implicarea elevilor
- dinamizarea eficientă a elevilor din clasă
- interacțiunea concretă elev-profesor
- profesorul devine organizator al scenariului didactic
- elevii se implică activ în lecție
- elevii își exprimă ideile fără teamă
- confruntarea de idei

Multe din aceste idei provin din mediul de afaceri american dar prin intermediul lor și elevii pot obține o educație de calitate, se pot implica în demersul educativ, lecțiile sunt mai antrenante, mai interactive și mai plăcute, le poate crește respectul de sine, încrederea în ei și aprecierea celorlalți colegi¹.

Profesorul are ocazia să vadă altfel implicarea elevilor, imaginația, creativitatea și logica lor. Elevul devine din receptor pasiv de informații, care se plictisește ușor, un personaj activ, implicat profund în actul de predare-învățare, o persoană care colaborează eficient cu profesorul pe parcursul lecției². Această transformare se poate realiza prin următoarele metode care se pretează la orele de istorie:

1. mozaicul
2. flashbowl
3. turul galeriei
4. interviul în 3 trepte
5. știu, vreau să știu, am învățat!
6. ciorchinele
7. sinectica
8. piramida
9. explozia stelară
10. pălăriile gânditoare

O mare problemă a sistemului modern de educație este de a-i face pe elevi capabili să **aplice** ceea ce au învățat, să-și dezvolte competențe cheie specifice secolului în care trăim, să-și rezolve singuri problemele, să dovedească înțelegerea textului citit, să rezolve cerințele profesorului. Aceste metode grupează toate celelalte procese ale sistemului cognitiv:

- prelucrarea informației
- înțelegerea informației istorice
- alfabetizarea media

¹ <https://edict.ro/frisco-o-metoda-de-stimulare-a-creativitatii-elevilor/RalucaToma>, 2019

² *Ibidem*

- atenția la oră
- capacitatea de concentrare și de memorare
- inovația
- adaptarea la o situație nouă

Se disting, în acest sens, mai multe metode, pentru a obține dezvoltarea competențelor critice la istorie:

1. brainstorming
3. cubul
4. metoda Frisco etc.

Metoda Frisco - descriere

1. Câteva considerații preliminare.

Fiecare cadru didactic are în vremea noastră o mare responsabilitate în procesul de învățământ, în sensul că este obligat să le ofere elevilor posibilitatea dobândirii unei experiențe sociale și constructive noi, bazată pe cooperare și colaborare în rezolvarea problemelor vieții, ca să poată să-și asigure conviețuirea într-o lume pașnică. Folosirea cu prioritate a metodelor și tehnicilor active centrate pe elev, care să contribuie la formarea potențialului intelectual al elevilor, presupune implicarea copilului în actul de învățare, pentru ca să i se ofere condiții optime pentru dezvoltarea gândirii, a intelectului, în direcția flexibilității, creativității, inventivității și pentru dezvoltarea interesului pentru propria formare, în sensul formării lui ca participant activ la procesul de educare. Astfel, pe elevul implicat în procesul de învățare, metodologia activă îi formează capacitatea de a-și însuși aptitudinile învățării, precum și aptitudinile fundamentale ale muncii și ale rezolvării de probleme.

Este cunoscut faptul că metodele centrate pe elev îl plasează pe individ în evaluarea eficacității procesului lor de învățare și în trasarea obiectivelor pentru dezvoltarea ulterioară. Avantajele metodelor centrate pe elev este că ele contribuie la pregătirea individului, facilitându-i o tranziție mai ușoară spre locul de muncă, cât și spre învățarea continuă, ajutându-l, în acest mod, să înțeleagă lumea în care trăiește și să aplice în diferite situații de viață ceea ce a învățat.

Rolul educatorului/cadrului didactic în procesul atât de complex de modelare a copilului în drumul atât de sinuos spre maturizare este poate cel mai important, deoarece, punându-și elevii în situații variate de instruire, el transformă școala într-un atelier de formare a personalității.

Printre metodele interactive de rezolvare de probleme prin stimularea creativității, care acționează procesul de predare-învățare se află și Metoda Frisco, metodă activ-participativă în măsură să solicite plener, dar să și valorifice maximal și pe multiple planuri potențialul uman de cunoaștere, de simțire și de acțiune cu care un elev sau altul vine la școală.

Lecțiile bazate pe Metoda Frisco prezintă câteva caracteristici importante:

- elevii sunt puși în situația să interacționeze, să lucreze productiv unii cu alții;
- în cadrul activităților de învățare, elevii își dezvoltă judecățile de valoare pertinente, care să-i dezvolte gândirea, învață prin eforturi proprii, îl transformă din obiect în subiect al educației, din participant pasiv într-unul activ.

Caracterul ludic al Metodei Frisco, cadrul ei antrenant și activ în același timp, au un impact extraordinar asupra elevilor, oferind alternative noi de învățare, altele decât cele cunoscute, tradiționale³.

³ <https://www.scrigroup.com/didactica-pedagogie/ Metode-de-stimulare-a-creativi24554.php>

Aplicarea Metodei Frisco, caracterizată prin flexibilitate, oferă elevilor posibilitatea de a se implica activ în actul de învățare, constituindu-se alături de celelalte metode interactive, într-un instrument util în eficientizarea activității la clasă. Această metodă activă are un puternic potențial creativ, menit să contribuie la promovarea unei metodologii didactice moderne, active.

Definiție și procedee:

Metoda a fost propusă de echipa de cercetare Fours boys of Frisco (cei patru băieți din San Francisco). Scopul său principal este de a identifica probleme complexe și dificile și de a le rezolva pe căi simple și eficiente⁴.

Metoda Frisco a fost concepută să folosească două procedee:

1. aplicarea listei de control (check list);
2. brainstorming-ul regizat (staget brainstorming).

Lista de control reprezintă un chestionar alcătuit dintr-o succesiune de întrebări care să permită formularea unor concluzii clare și care lămurește conținutul problemei propuse spre rezolvare.

Chestionarul (lista de control) trebuie să respecte o serie de condiții:

- să conțină întrebări simple, fără echivoc, formulate clar, fără a lăsa loc interpretărilor;
- întrebările să fie ordonate după o scară psihologică;
- să solicite un număr mic de informații;
- să ceară informațiile pe care elevii le pot da;
- să presupună răspunsuri simple de tipul: da/nu⁵.

Etapele de desfășurare a Metodei Frisco

Momentele principale ale unei lecții care include Metoda Frisco, corespund unor etape bine definite:

- profesorul împarte clasa în două echipe: prima echipă, numită și echipa de investigație (investigation team), este alcătuită din zece-cincisprezece elevi; a doua echipă, echipa de concluzionare (inference team), are în componență de cinci-șase membri;
- profesorul aplică lista de control membrilor echipei de investigație;
- elevii formulează răspunsuri scrise;
- echipa de concluzionare identifică problemele, le comentează critic și propune rezolvări obișnuite, clasice;
- profesorul distribuie membrilor echipei de concluzionare roluri care definesc anumite structuri psihologice: conservatorul, exuberantul, pesimistul, optimistul: a) Conservatorul apreciază meritul soluțiilor vechi, le punctează neajunsurile și se pronunță pentru menținerea lor fără a exclude eventualele îmbunătățiri; b) Exuberantul emite idei originale, imposibil de aplicat în practică, asigurând prin această atmosferă imaginativ-creativă;
- c) Pesimistul este cenzorul care neagă oportunitatea oricărei îmbunătățiri a soluțiilor originale;

⁴ <https://prezi.com/hvp1-dykmxht/metoda-frisco/CiutaLaura,2013>

⁵ <https://innerspacejournal.wordpress.com/2012/12/11/metode-si-tehnici-de-invatare-prin-colaborare-interactive-metoda-frisco/>

- d) Optimistul critică poziția pesimistului și susține, în mod realist, soluțiile propuse de exuberant⁶.
- la sfârșitul discuțiilor, profesorul sistematizează ideile și invită pe elevi să formuleze concluziile necesare;
 - profesorul realizează evaluarea pe baza răspunsurilor la chestionar și a ideilor exprimate de participanți⁷.

Exemplu de aplicație la ora de istorie:

Tema: Lovitura de stat de la 23 august 1944

Clasa: a XII a

1. Identificarea problemei:

Care semnificația actului de la 23 august 1944?

Era necesară întoarcerea armelor împotriva Germaniei naziste?

Care alte variante credeți că mai avea regele Mihai?

Erau viabile soluțiile enunțate de rege?

- se identifică problema care urmează să fie dezbătută

2. Organizarea clasei:

- se distribuie rolurile:

- conservatorul, susține păstrarea alianței cu statele Axei deoarece nu suntem un neam de trădători

- exuberantul, crede că trebuia să ne aliem cu americanii, singurii în măsură să ne ajute

- pesimistul, crede că oricum am fi pierdut și România este prea mică pt un război așa de mare

- optimistul, consideră că a fost cea mai bună soluție în contextul respectiv, că războiul s-a scurtat cu 6 luni și s-au salvat mii de vieți omenești, români și nu numai.

3. Dezbateră în clasă:

- conservatorul-dorește să conserve lucrurile, să le păstreze neschimbate, adică alianța cu Germania

- exuberantul-dorește să schimbe tot, războiul oricum se termina, măcar am trecut în tabăra corectă, învingătoare

- pesimistul-vede totul în negru, României nu i s-a recunoscut statutul de țară cobeligerantă și am mai plătit și despăgubiri de război

- optimistul-vede totul în roz, fiindcă am primit înapoi Transilvania

4. Concluzii:

- analizarea ideilor principale și rezolvarea problemei date: se pare că a fost o soluție potrivită la momentul potrivit, în condițiile în care nu ne regăseam în acest război și am avut numai de suferit⁸.

Avantajele metodei:

- încurajează spiritul critic

- probarea deprinderilor de argumentare, contraargumentare, dezbateră, analiză

- creșterea respectului de sine

- scade emotivitatea

- libera expunere a ideilor

- elevii găsesc soluții la rezolvarea unor probleme

⁶ <https://www.scrigroup.com/didactica-pedagogie/Metode-de-stimulare-a-creativitati24554.php>

⁷ *Ibidem*

⁸

https://view.livresq.com/view/6109aef896fdb000934e0c6/#methode_moderne_%C8%99i_aplica%C8%9Bii_la_i/Voicu_CorinaValentina2021

- ascultarea activă
- dezvoltarea capacității reflectivă
- dezvoltarea gândirii critice
- promovează toleranța
- implicarea tuturor elevilor pt.întocmirea sarcinilor de lucru
- încurajarea spiritului de echipă⁹

Limite:

- tratarea superficială a temei
- unii elevi se impun în fața celorlalți
- alți elevi se tem să-și expună părerile
- aparenta dezordine
- neîncadrarea în limita de timp¹⁰.

Recomandări bibliografice:

Albulescu I., *Predarea și învățarea disciplinelor socio-umane. Elemente de didactică aplicată.* Iași, 2000.

Bocoș, M., Chiș, V., Ferenczi, I., Ionescu, M., Lăscuș, V., Preda, V., Radu, I.; coord. Ionescu, M., Radu, I., *Didactica modernă*-Ed. a 2-a, rev. -, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001

Booth A., *Învățarea activă în domeniul istoriei și științelor sociale*, Cluj Napoca, 2000

Cerghit I., *Metode de învățământ*, E.D.P. București, 1997

Cerghit I., *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii.* București, Ed. Aramis, 2002.

Felezeu C., *Didactica istoriei*, ed. a II a, Cluj Napoca, 2004

Oprea C.L. *Strategii didactice interactive*, E.D.P., București, 2006

Steele, J.L., K.S. Meredith, C. Temple, *Lectura și scrierea pt dezvoltarea gândirii critice*, vol. II, Cluj Napoca, Casa de Editură și Tipografia Gloria, 1998

Tanasă Gh, *Metodica predării-învățării istoriei în școală*, Ed. Spiru Haret, Iași, 1996

Tătar Octavian, *Didactica istoriei. Vademecum*, Tipografia Arhiepiscopiei Ortodoxe, Alba Iulia, 2006

Voicu Corina Valentina, *Metode moderne și aplicații la istorie-ghid metodologic*, Aiud, 2021

⁹ <https://ctasachifocsani.ro/proiect/wp-content/uploads/2017/12/10.-Frisco-1.pdf>/AdrianaMăimăscu

¹⁰ <https://prezi.com/9etc4-hzlv5l/metoda-frisco/Silvialacob>

JOCUL DIDACTIC

Prof.înv.primar, Boar Claudia-Narcisa
Liceul Tehnologic Feldru

Jocurile didactice sunt activități educative care combină elemente de joc cu obiective de învățare. Ele sunt utilizate pentru a stimula interesul și participarea activă a copiilor, oferindu-le ocazia să învețe prin experiențe practice și să dezvolte diferite abilități. Iată o structură generală pentru analiza unui joc didactic, împărțită în elementele esențiale:

1. Tipul jocului didactic

Jocurile didactice se pot clasifica în funcție de obiectivul principal și de natura activităților implicate:

- **Jocuri de dezvoltare a limbajului:** ajută la îmbunătățirea abilităților de comunicare.
- **Jocuri matematice:** dezvoltă raționamentul logic și operațiile matematice.
- **Jocuri de mișcare:** stimulează dezvoltarea fizică și coordonarea.
- **Jocuri de logică și atenție:** stimulează gândirea critică și concentrarea.
- **Jocuri de socializare:** dezvoltă abilități de cooperare și colaborare.

2. Obiective

Obiectivele jocurilor didactice sunt clar stabilite și urmăresc dezvoltarea unor abilități specifice la copii. Acestea pot include:

- Dezvoltarea abilităților cognitive (gândire, raționament, memorie).
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare (vocabular, structuri gramaticale).
- Dezvoltarea abilităților motrice (coordonarea mișcărilor).
- Formarea comportamentului social (colaborare, respectarea regulilor).
- Exersarea atenției și concentrării.

3. Scop

Scopul jocului didactic este de a face învățarea mai atractivă și interactivă, transformând activitatea de învățare într-o experiență plăcută pentru copii. În funcție de specificul jocului, scopul poate fi:

- **Învățarea prin joacă:** facilitarea asimilării cunoștințelor prin intermediul activităților ludice.

- **Consolidarea:** repetarea și întărirea cunoștințelor deja dobândite.
- **Aplicarea practică:** utilizarea cunoștințelor în contexte noi și creative.
- **Socializare:** dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare între copii.

4. Sarcina didactică

Sarcina didactică este instrucțiunea principală pe care copiii trebuie să o îndeplinească pe parcursul jocului. Aceasta poate fi formulată astfel:

- **De tip cognitiv:** "Identifică și denumește animalele din imagini".
- **De tip fizic:** "Fugi până la con și apoi înapoi fără să scapi mingea".
- **De tip creativ:** "Construiește o poveste scurtă folosind cuvintele date".

5. Conținut

Conținutul unui joc didactic se referă la tema sau subiectul principal al jocului, care poate varia în funcție de domeniul de cunoaștere abordat:

- **Limba și comunicare:** cuvinte, propoziții, texte.
- **Matematică:** numere, forme geometrice, operații aritmetice.
- **Cunoștințe despre mediul înconjurător:** animale, plante, fenomene naturale.
- **Arte:** culori, forme, sunete, mișcări.

6. Reguli

Regulile jocului sunt clar stabilite pentru a ghida activitatea copiilor și pentru a asigura o desfășurare corectă a jocului. Exemple de reguli:

- "Fiecare copil are voie să răspundă o singură dată la fiecare întrebare."
- "Câștigă echipa care rezolvă prima puzzle-ul."
- "Trebuie să respectăm ordinea stabilită și să nu întrerupem colegii."

7. Elemente de joc

Acestea sunt componentele ludice care fac jocul atractiv și competitiv. Pot include:

- **Competiție:** copiii concurează pentru a câștiga.

- **Roluri:** copiii interpretează roluri în scenarii imaginare (de exemplu, polițist, medic).
- **Mister:** se creează suspans pentru a menține atenția (de exemplu, ghicitori sau jocuri de detectiv).
- **Recompense:** premii sau puncte pentru performanțe bune.

8. Material didactic

Materialele didactice pot varia în funcție de tema jocului și de obiectivele acestuia. Pot fi:

- **Cartonașe cu imagini:** pentru identificare sau clasificare.
- **Jucării sau obiecte:** pentru jocuri de manipulare.
- **Fișe de lucru:** pentru exerciții scrise.
- **Mingi, conuri, șnururi:** pentru jocurile de mișcare.
- **Tabla interactivă, calculator:** pentru jocuri tehnologice.

9. Desfășurarea jocului

Fiecare joc didactic are un plan de desfășurare bine stabilit, care include etapele jocului:

1. **Introducerea:** se prezintă tema și regulile jocului. Se captează atenția copiilor.
2. **Explicarea sarcinii:** educatorul sau profesorul explică ce trebuie să facă copiii.
3. **Desfășurarea propriu-zisă:** copiii participă activ în îndeplinirea sarcinilor.
4. **Încheierea și evaluarea:** se analizează rezultatele, se oferă feedback și se pot acorda premii.

Exemplu concret de joc didactic:

Titlu: "Călătorie în lumea animalelor"

- **Tip:** Joc de dezvoltare a limbajului și cunoștințelor despre natură.
- **Obiective:** Dezvoltarea vocabularului despre animale, exersarea descrierii caracteristicilor fizice și comportamentale ale animalelor.
- **Scop:** Îmbogățirea vocabularului despre animale și stimularea curiozității față de lumea vie.
- **Sarcina didactică:** Fiecare copil trebuie să ghicească un animal pe baza indiciilor oferite de ceilalți copii.
- **Conținut:** Descrierea animalelor (caracteristici, habitat, sunete).

- **Reguli:** Fiecare copil poate oferi doar un indiciu. Jocul continuă până când se ghicește animalul.
- **Elemente de joc:** Mister, roluri (fiecare copil are rolul de a descrie un animal fără să spună numele acestuia).
- **Material didactic:** Imagini cu animale, carduri cu indicii.
- **Desfășurare:** Copiii primesc carduri cu animale și oferă indicii despre acestea colegilor, iar ceilalți trebuie să ghicească.

Bibliografie:

Cerghit, Ioan. *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2006.

Cucoș, Constantin. *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*, Editura Polirom, Iași, 2009.

Popescu, Veronica. *Jocul didactic. Metodică și practică pedagogică*, Editura Aramis, București, 2011.

ACTIVITĂȚI PROPUSE PENTRU: PROGRAMUL ACTIVITĂȚILOR „SĂPTĂMÂNA VERDE”

DANIELA BOLDEA

SCOALA GIMNAZIALA NR 1 POARTA ALBA, JUDETUL CONSTANTA

Clasa a IV-a
Prof. Înv. Primar
An scolar: 2024-2025

Perioada	Ora	Tema activității	Modalitate de desfășurare	Obiective urmărite	Locul desfășurării / participanți	Responsabil	Modalități de evaluare
LUNI							
	08.00-12.00	Poluarea intră în vacanță	<p>“Despre mediul înconjurător Poluarea pe intelesul copiilor Sa protejam natura!”</p> <p>Se vor iniția discuții tematice, mai apoi vom confecționa cutii de carton care să reprezintă coșuri de selectare a gunoaielor. Cu ajutorul unor pliante ale căror imagini sugerează gunoaie din categoriile „sticlă”, „hârtie”, „plastic”,</p>	<p>Sa identifice si sa cunoasca factorii de mediu și externi care ne afectează pe noi oamenii si sanatatea noastra.</p> <p>Să manifeste grijă față de mediu, prin exersarea unor comportamente proactive;</p> <p>Să conștientizeze efectul pe care o are poluarea pentru planeta Pământ;</p> <p>Să identifice posibilele</p>	Sala de clasă/curtea școlii Elevii clasei a IV-a	inv	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Fotografii</p> <p>Produsele realizate de copii</p>

		Orașul ECO	<p>elevii vor învăța să sorteze corect deșeurile, dar și cât de importantă este selectarea acestora.</p> <p>Joc de construcții</p>	<p>soluții pentru stoparea/atenuarea poluării.</p> <p>Să cunoască și să explice factorii de poluare și efectele acestora asupra mediului înconjurător;</p> <p>Să rețină atitudini pozitive și negative față de mediul înconjurător.</p> <p>Să-și dezvolte abilități motrice.</p> <p>Să construiască variante alternative de captare a energiei.</p> <p>Să construiască locuințe ECO</p>			
--	--	-----------------------	--	---	--	--	--

MARTI

	08.00-12.00	Alimentație sănătoasă	<p>Vom purta discuții tematice colective.</p> <p>https://youtu.be/kQP8t4FT-Ls "Ce este piramida alimentara sau piramida alimentelor sanatoase"</p> <p>https://youtu.be/0sEZNe7O2yY "Alimentele sanatoase si nesanoase"</p> <p>Artă cu mălai și cafea – realizarea unor creații artistice, folosind mălai și</p>	<p>Să identifice alimentele sănătoase (fructe, legume etc.);</p> <p>Să utilizeze un meniu zilnic echilibrat;</p> <p>Să dezvolte un comportament responsabil la cumpărături pentru reducerea risipei alimentare;</p>	Sala de clasă Elevii clasei a IV-a	inv	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Fotografii</p> <p>Produsele realizate de copii</p>
--	--------------------	------------------------------	---	---	---	-----	--

		Agricultor pentru o zi	<p>cafea.</p> <p>Realizarea unei salate de fructe.</p> <p>Plantare flori în suport reciclabil.</p> <p>Vor învăța despre ciclul de viață al plantelor.</p>	Să dezvolte simțul responsabilității față de mediul înconjurător.			
MIERCURI							
	08.00-12.00	EXCURSIE BUCUREȘTI DESTINY PARK	Vizita la Destiny Park Curiozitatea copiilor nu are limite - o realitate pe care o trăiește fiecare părinte și pe care o întâlnim și noi la tot pasul aici, în Destiny Park, un univers creat din grijă pentru cei mici.	În Destiny Park încurajăm copiii să fie curioși, le dăm încredere, pentru că știm că astfel vor crește frumos.	Destiny Park Bucuresti Elevii clasei a IV-a	inv	Aprecieri verbale Fotografii Produsele realizate de copii
JOI.							
	08.00-12.00	Sa explorăm natura!	Prezentări PPT despre cum protejăm mediul. Lectii in natură. Realizarea unor rame foto cu diferite obiecte din natura. Realizarea din crengute a unor casute pentru pasari. Identificarea unor elemente din natura dupa anumite criterii date.	- Să formuleze relația dintre om și mediu, interdependența dintre calitatea mediului și calitatea vieții; - Stimularea interesului pentru explorarea mediului și formarea unei atitudini pozitive de toleranță, de responsabilitate și de protecție a mediului înconjurător; - Formarea unor atitudini	Parc Elevii clasei a -IV-a	inv	Produsele realizate de elevi Fotografii

				ecologice responsabile care să permită manifestarea unor conduite adecvate în relația cu mediul; - Să identifice reguli și norme față de mediu;			
VINERI							
	08.00-12.00	Excursii virtuale în zone naturale spectaculoase îndepărtate	Vom vizita cu elevii, de la distanță, prin intermediul tehnologiei, rezervații naturale sau parcuri naționale de pe alte continente . Sugestii: <ul style="list-style-type: none"> ● Grand Canyon – tur arheologic ● Google Arts&Culture – unde putem explora peisaje de gheata sau vulcani activi. ● Tururi virtuale de la Google Earth – care ofera o serie de imagini interactive din mai multe parcuri naturale din SUA. 	Dezvoltarea unor atitudini, comportamente favorabile ameliorării relației dintre om și mediu.	Sala de clasa Elevii clasei a IV-a B	inv	Aprecieri verbale

DIRECTOR,

PIP,

BIBLIOGRAFIE:

<https://youtu.be/kQP8t4FT-Ls>

- **Grand Canyon** – tur arheologic
- **Google Arts&Culture** – unde putem explora peisaje de gheata sau vulcani activi.

- [Tururi virtuale de la Google Earth](#) – care ofera o serie de imagini interactive din mai multe parcuri naturale din SUA.

Cine are dreptate?

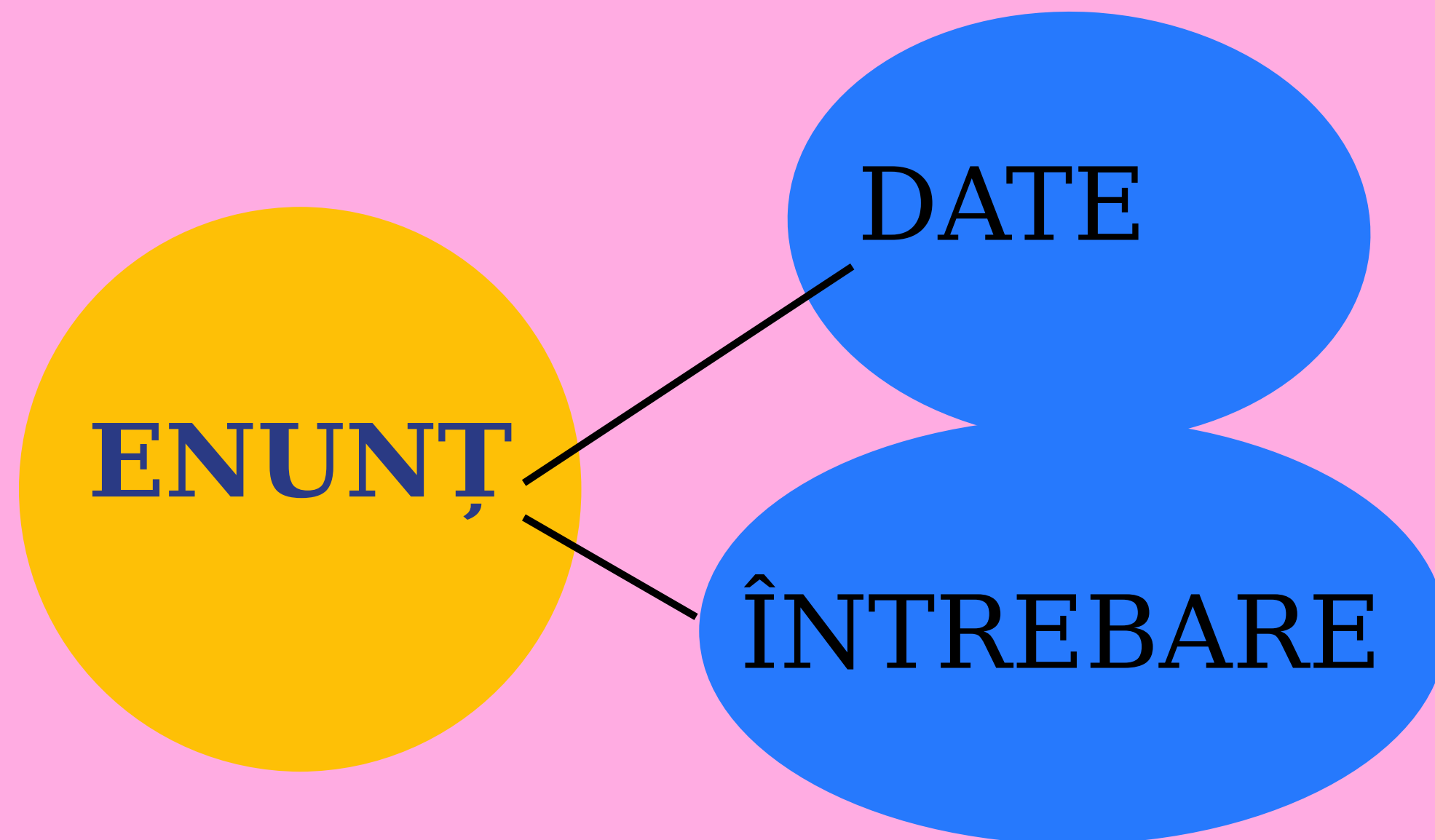


IULIA



ALEX

**O problemă este o poveste cu
numere, care are nevoie de un final.**





Pe un lac înoată 7 găște și 8 rațe.

Câte găște și rațe înoată pe lac, în total?

Iulia



Alex

$$7 + 8 = 15$$

$$8 - 7 = 1$$





$$7 + 8 = 15 \text{ (gâște și rațe)}$$

R: 15 gâște și rațe

Iulia



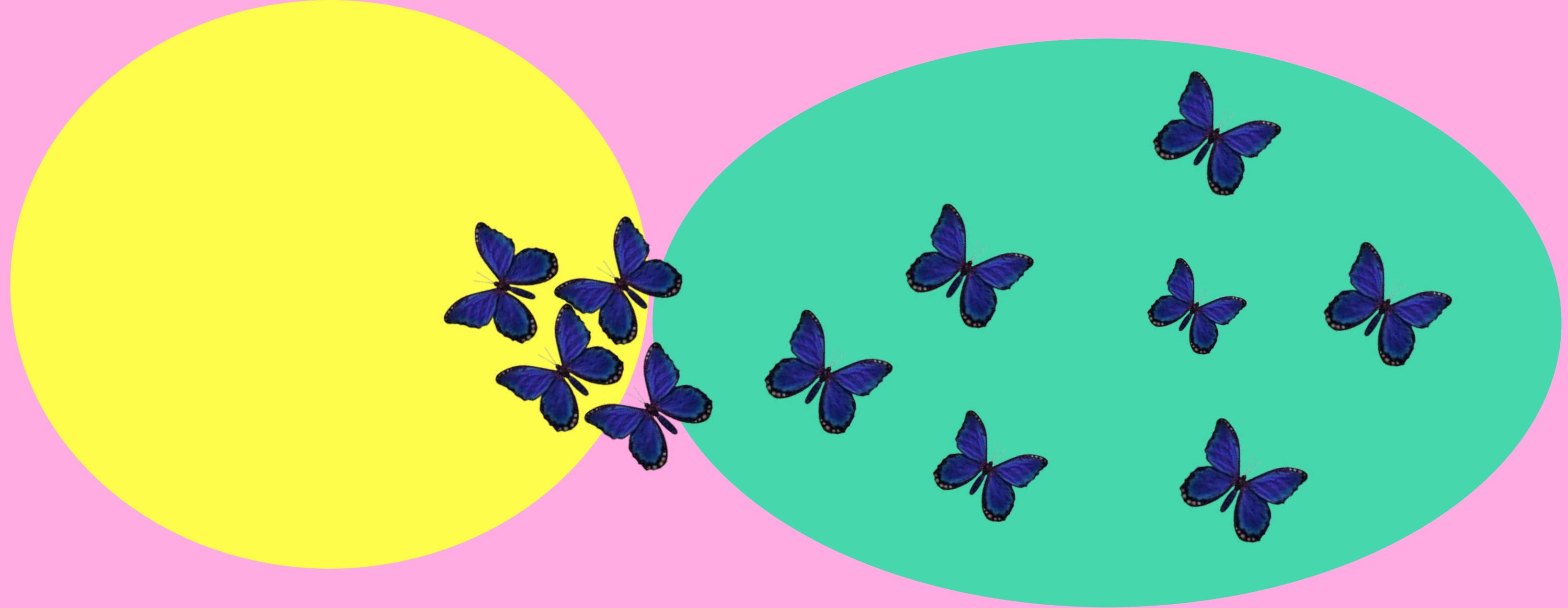
Alex

$$7 + 8 = 15$$



$$8 - 7 = 1$$





Într-o poieniță erau 11 fluturași. 4 au zburat spre lanul de grâu. Câți fluturași au mai rămas în poieniță?

Iulia

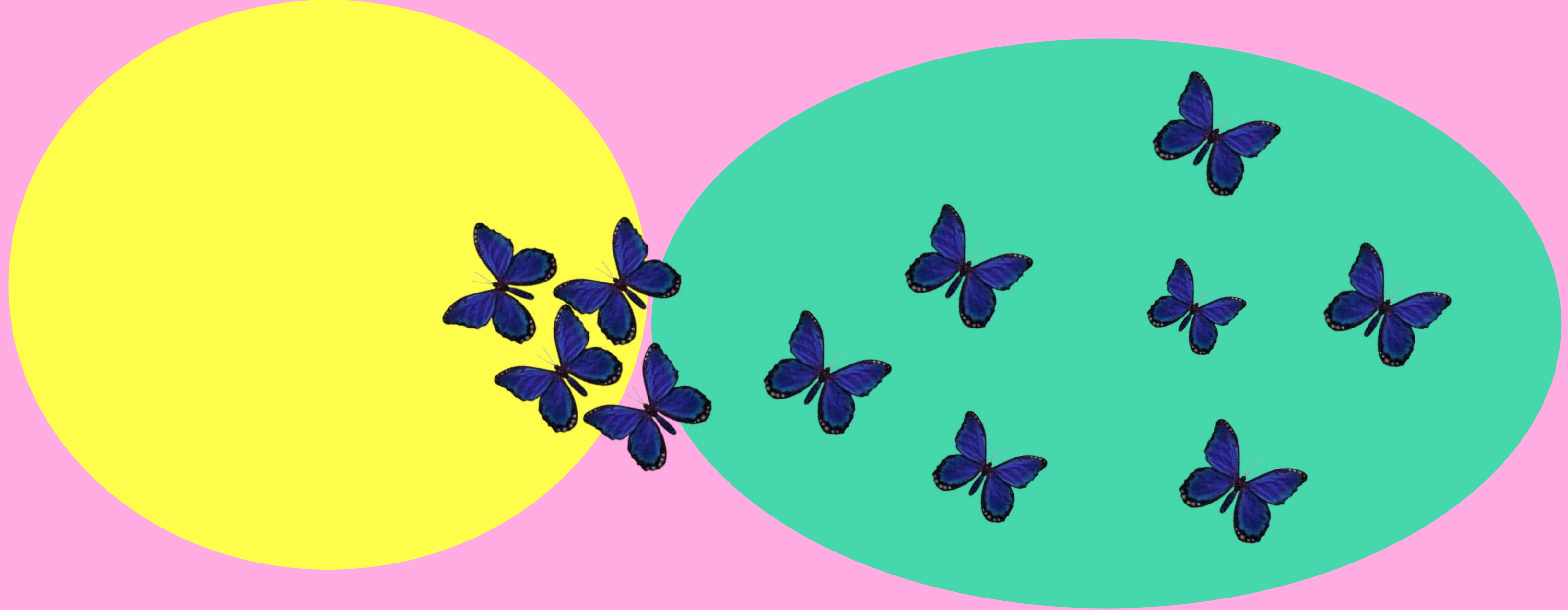


$$11 + 4 = 15$$



Alex

$$11 - 4 = 7$$



$$11 - 4 = 7$$

(fluturaşı)

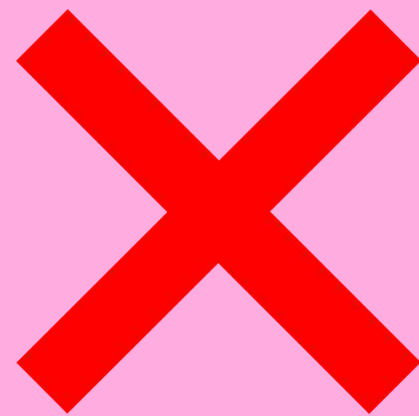
R: 7 fluturaşı

Iulia



Alex

$$11 + 4 = 15$$



$$11 - 4 = 7$$





Iulia are o colecție cu 27 de unicorni. Alex are 29 de mașinuțe în colecția sa. Care este diferența dintre numărul mașinutețelor și cel al unicornilor?

Iulia



$$29 - 27 = 2$$



Alex

$$29 - 27 = 3$$



$$29 - 27 = 2$$

R: diferența este 2

Iulia



$$29 - 27 = 2$$



Alex

$$29 - 27 = 3$$



JOC DIDACTIC

-PENTRU O ACTIVITATE SPORTIVĂ ÎN GIMNASTICA RITMICĂ-

Autor: prof.Mihaela Borz

Unitatea de învățământ: Clubul Sportiv ȘCOLAR Nr.2 Baia Mare

Jocul didactic este atât mijloc de realizare a activității didactice, cât și metodă didactică interactivă, folosită cu succes atât în activitățile de învățare-consolidare, dar și în cele de verificare a cunoștințelor elevilor și sportivilor, pe o temă anume, având rolul de a forma și dezvolta personalitatea copilului.

Prin intermediul jocului didactic, copilul face trecerea de la jocul oarecare, la jocul bine structurat, cu reguli, cu sarcini și pași siguri de realizat, care duc la o dezvoltare plenară a copilului implicat în el. Prin intermediul jocului didactic, copilul își dezvoltă gândirea logică, limbajul și comunicarea orală, atenția, memoria dar își dezvoltă și spiritul de echipă, de competiție, și de interrelaționare.

Grupa: începători

Tema activității: „Ce elemente din gimnastică cunoaștem?”

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul activității: consolidare

Scopul jocului didactic: consolidarea cunoștințelor referitoare la executarea corectă a elementelor de bază specifice gimnasticii ritmice deja cunoscute de către fetele privind poziția, dinamica și corectitudinea acestora, dezvoltând capacitatea de a efectua elementele pe baza experiențelor acumulate anterior.

Obiective operaționale:

- să recunoască elementele de bază specifice gimnasticii ritmice deja cunoscute;
- să execute corect elementul din gimnastica ritmică de pe cartonașul extras din cutie;
- să reproducă o serie de 3 elemente de bază deja cunoscute din gimnastica ritmică de pe imaginea selectată.

Sarcina didactică: identificarea și recunoașterea elementelor de bază specifice gimnasticii ritmice de pe cartonașul extras din cutie, reproducerea corectă a elementului de bază regăsit pe cartonaș, precum și executarea corectă și cursivă a seriei de câte 3 elemente de bază aflate pe imaginea din cercul de gimnastică.

Regulile jocului:

-fetițele vor sta în semicerc pe covor;

-în față, lângă antrenore, va veni o fetiță care va extrage din cutie un cartonaș cu o imagine ce reprezintă un element de bază din gimnastica ritmică învățat anterior, îl va arăta colegelor, va preciza denumirea acestuia, urmând să reproducă corect acel element;

-la complicarea jocului, antrenore va așeza în mai multe cercuri de gimnastică câte o imagine cu câte o serie de 3 elemente din gimnastica ritmică însușite anterior de către fetițe; câteva fetițe vor executa complicarea jocului, astfel, fetițele intră în câte un cerc, vor lua imaginea, o vor arăta colegelor și vor preciza denumirile elementelor regăsite în imagini, pe rând urmând a realiza seria de elemente, reproducându-le cât mai corect și cât mai cursiv.

-fiecare fetiță va fi aplaudată în urma executării elementelor.

Elementele de joc: surpriza, aplauzele, recompensa

Strategii didactice:

- **Metode și procedee:** explicația, conversația, demonstrația, problematizarea, exercițiul
- **Mijloace și materiale didactice:** cartonașe A4 cu desenele elementelor de bază specifice gimnasticii ritmice (echilibreși piruete „Passe”, „Arabesque”, „Attitude”, sărituri „Sfoară” și „Semisfoară” etc.), imaginile cu seriile de câte 3 elemente, cercuri de gimnastică, cutie.
- **Forma de organizare a copiilor:** frontală, individuală

Desfășurarea jocului didactic

1.Moment organizatoric

Va avea loc prin aerisirea sălii de antrenament, pregătirea spațiului pentru activitate, precum și a materialelor necesare realizării activității.

2.Captarea atenției

-Introducerea în joc-

Activitatea va începe cu ajutorul micii surprize pe care antrenora a pregătit-o pentru fete. Pentru a le capta atenția și pentru a le implica activ în activitate, aceasta a pregătit un filmuleț cu un program de gimnastică ritmică fără obiect, în care sunt evidențiate elementele de bază specifice gimnasticii ritmice.

3.Anunțarea temei și a obiectivelor

Se va derula familiarizarea fetițelor cu tema și cu obiectivele propuse în cadrul jocului. Antrenoarea va anunța titlul jocului didactic: „Ce elemente din gimnastică cunoaștem?”, apoi va introduce copiii în subiectul jocului: pe covor, în fața acestora, antrenora va așeza o cutie cu multe cartonașe A4 cu diverse desene ce reprezintă elemente de bază din gimnastica ritmică deja cunoscute de copii (echilibre și piruete „Passe”, „Arabesque”, „Attitude”, sărituri „Sfoară” și „Semisfoară” etc.), urmând a numi o fetiță care va veni în față, va alege din cutie un cartonaș, va analiza și va identifica elementul deja cunoscut și învățat în cadrul antrenamentelor anterioare, îl va arăta colegelor, pe urmă va reproduce acel element, cât mai corect și mai cursiv.

În cadrul complicării jocului, fetele vor fi chemate în față, se vor așeza într-un cerc de gimnastică și vor lua câte o imagine cu câte o serie de câte 3 elemente de bază din gimnastica ritmică, le vor identifica, le vor arăta colegelor, le vor numi, iar apoi le vor executa cât mai cursiv și corect.

4.Reactualizarea cunoștințelor

Se va desfășura valorificarea conținutului filmulețului și reactualizarea cunoștințelor legate de tema pusă în discuție, utilizând întrebări ajutătoare și răspunsuri clare și simple, precum și poziții ale câtorva elemente de bază executate ca exemplu de către antrenora: „Ce ați observat în acest filmuleț?” (elementele de bază din gimnastica ritmică); „Și ce elemente din gimnastică cunoașteți?” (echilibre și piruete „Passe”, „Arabesque”, „Attitude”, sărituri „Sfoară” și „Semisfoară” etc).

5.Prezentarea conținutului și dirijarea învățării

-Prezentarea materialului didactic-

Intuirea materialelor se va realiza de către antrenora împreună cu micile gimnaste. Pentru realizarea jocului didactic, vor fi puse la dispoziție cutia, apoi cartonașele A4 cu elementele de bază din

gimnastică cunoscute deja de către fete, respectiv cercurile de gimnastică în interiorul cărora se vor regăsi imaginile cu seriile de câte 3 elemente pe care fetele le vor executa.

-Explicarea și demonstrarea jocului-

Antrenoarea va explica modul de desfășurare al jocului, astfel încât fiecare să înțeleagă sarcina didactică a jocului: toate fetele vor sta pe covor în semicerc, antrenoarea va sta în fața lor. Pe covor va așeza cutia cu cartonașele cu elementele de gimnastică știute de fete. Va chema, pe rând, câte o fetiță în față care va extrage din cutie un cartonaș cu un element deja cunoscut din gimnastica ritmică, îl va recunoaște, îl va arăta colegelor, îl va numi, iar apoi îl va executa cât mai corect. Antrenoarea va oferi sprijin și ajutor necondiționat ori de câte ori va fi nevoie. Fiecare gimnastă va fi aplaudată în urma executării elementului.

Antrenoarea va realiza jocul de probă pentru a-le ajuta pe fete să înțeleagă cât mai bine și rapid jocul: va lua un cartonaș din cutie, va identifica elementul, îl va arăta fetelor, îl va denumi, iar apoi îl va executa corect.

-Fixarea regulilor-

Regulile vor fi repetate încă o dată pentru a le fixa și pentru a putea desfășura jocul într-o manieră optimă. Pe parcursul jocului, regulile vor fi amintite.

-Executarea jocului de probă-

Pentru a vedea dacă jocul a fost înțeles de către toate gimnastele, antrenoarea va chema în față o fetiță pentru a realiza jocul de probă. Gimnasta chemată va lua un cartonaș din cutie, va identifica elementul, îl va arăta colegelor, îl va denumi, iar apoi îl va executa corect.

-Jocul propriu-zis-

Fetele numite de antrenoare vor veni, pe rând, în față, vor lua un cartonaș din cutie, vor identifica elementul din gimnastică, îl va arăta colegelor, îl vor denumi, iar apoi îl vor executa cât mai corect.

6.Obținerea performanței

-Complicarea jocului-

Antrenoarea va crește nivelul de dificultate al jocului didactic: după ce fetele au realizat sarcinile de a executa corect elementele identificate pe cartonașe, la complicarea jocului, câteva fete vor fi numite, vor veni în față, antrenoarea le va transmite să se ducă fiecare în câte un cerc de gimnastică, să întoarcă imaginea din cerc și să identifice seria de câte 3 elemente de gimnastică. Fetele le vor arăta colegelor, vor denumi, pe rând, cele 3 elemente din seria pe care o au în imagine, iar apoi

vor executa corect și cursiv, cele 3 elemente în ordinea regăsită în imagine. Antrenoarea va oferi sprijin continuu și indicații.

7. Asigurarea retenției și a transferului

Se va realiza prin fixarea noțiunilor utilizate în jocul didactic realizat cu ajutorul a câtorva întrebări adresate de antrenoare micilor gimnaste: „Ce joc ne-am jucat astăzi?” „Ce elemente din gimnastică cunoaștem?”; „Ce elemente din gimnastică pe care le-am învățat deja le-am întâlnit pe cartonașe?” (echilibre și piruete „Passe”, „Arabesque”, „Attitude”, sărituri „Sfoară” și „Semisfoară” etc.); „Cine ne demonstrează încă o dată cum se execută pirueta Arabesque?” „Cum se execută săritura Semisfoară?”

8. Evaluarea activității

Se va realiza prin intermediul unor aprecieri generale asupra modului de comportare și asupra modului de executare a sarcinilor de lucru din cadrul jocului didactic.

9. Încheierea activității

Antrenoarea va oferi micilor gimnaste recompense în urma realizării sarcinilor de lucru și a modului de comportare: medalii pentru evoluția acestora.

Bibliografie:

- FIG Executive Committee; „2022 – 2024 CODE OF POINTS”; 25.04.2022-2024
- Abadne Hauzer Henriette; „Gimnastica ritmică sportivă”; editura Sport-Turism; București; 1983
- Ioan Pașcan; Ileana Cornelia Rusu; Emilia Florina Grosu; Bujor Cucu; „Gimnastică”; Universitatea Bogdan-Vodă; Cluj-Napoca; 1998.



EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN EDUCAȚIE

- „CINE SUNT EU?”-

PROF. BULAI VIOLETA CĂTĂLINA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 25, GALAȚI

„*Cine sunt eu?*”- activitate realizată în cadrul orei de Consiliere și dezvoltare personală

Modulul: Autocunoaștere și dezvoltare personală

Grup țintă: clasa a V-a

Competente specifice vizate:

1.1. Explorarea direcțiilor de dezvoltare a caracteristicilor personale

2.1. Exprimarea emoțiilor în acord cu nevoile personale și cu specificul situațiilor

Metode: activitate individual, în perechi, pe grupe, brainstorming, conversație euristică, dialog, problematizare, dezbateri

Resurse: videoproiector, fișe de lucru, coli de flip-chart, markere, prezentare media și video

Resurse de timp: 1 oră de curs

**Moment organizatoric:* pregătirea materialelor necesare și asigurarea climatului propice desfășurării temei.

* *Captarea atenției:* exercițiu de spargerea gheții – elevii sunt invitați să-i spună colegului o însușire pozitivă a acestuia.

**Anunțarea obiectivelor:* - se prezintă tema și obiectivele

**Desfășurarea activităților:*

Activitatea nr. 1: Elevii completează fișa de lucru “Cine sunt eu ...” (Anexa 1-<https://imgur.com/a/MMYIs1e>), apoi are loc o conversație liberă în vederea extragerii esențialului:- *imaginea de sine influențează atât percepția lumii, cât și propriul comportament*

-există diferențe de percepție a lumii care provin din felul în care se comunică cu ceilalți.

Activitatea nr.2: Prezentare “Alegoria broscuțelor” (<https://www.slideserve.com/dewei/cursa-urma-sa-inceapa>)

Concluzii:

- fiecare este special în felul său;
- autocunoașterea corectă permite valorificarea atuurilor personale și tenacitate în atingerea țelurilor propuse în viață.

Activitatea nr. 3: Elevii completează fișa de lucru “Fața umană” (Anexa3-<https://imgur.com/a/MMYIs1e>) și prezintă individual colegilor desenul realizat.

Concluzii:

- transmiterea mesajului se poate face atât verbal, cât și nonverbal, despre ceea ce ne caracterizează personalitatea.

Activitatea nr. 4: Prezentare “Trusa de prim ajutor” (Anexa4- <https://imgur.com/a/MMYIs1e>)

Elevii se împart pe grupe și fiecare grupă primește un set de imagini cu obiecte din trusa de prim ajutor: ochelari, elastic, plasture, creion, sfoară, radieră, bomboane de ciocolată, pliculețe de ceai. Fiecare grupă: - dezbate asupra obiectelor necesare pentru supraviețuire și a ordinii folosirii acestora în cazul naufragiului pe o insulă pustie;- realizează și prezintă un desen sugestiv pe o foaie de flip-chart.

Concluzii:

- conștientizarea și identificarea abilităților personale;
- reflectarea la semnificațiile individuale diferite și la felul în care trăsăturile și valorile personale își pun amprenta asupra stilului de viață.

Anexe:1. <https://imgur.com/a/MMYIs1e>

2. <https://www.slideserve.com/dewei/cursa-urma-sa-inceapa>)

3. http://red.ismb.ro/doc/VOLUM%201_Exercitii%20%20de%20dirigentie.pdf

CU MATEMATICA ÎN LUMEA ANIMALELOR

GABRIELA BURTICĂ

GRĂDINIȚA P.P. DUMBRAVA MINUNATĂ-HUNEDOARA

ADE- Activități pe domenii experiențiale:

DȘ-Domeniul știință

Categoria de activitate:*activitate matematică*

Tema activității: „*Cu matematica în lumea animalelor*”

Mijloc de realizare:*joc didactic*

-să exprime verbal raporturile cantitative observate între mulțimile formate, folosind terminologia științifică matematică „mai multe”, „mai puține”, „tot atâtea”;

-să compare mulțimile global și prin punere în pereche;

-să raporteze conștient numărul la cantitate și cantitatea la numărul exprimat verbal, ridicând cifra corespunzătoare;

-să numere conștient și corect crescător / descrescător în limitele 1-10 cifrele.

-să denumească corect vecinii unei cifre;

-să rezolve oral problemele din imaginile ilustrate;

-să acționeze cu materialul pus la dispoziție în mod independent, efectuând corect sarcinile cerute;

-să respecte ordinea cerută, să se integreze în ritmul cerut de activitate.

-să participe activ și afectiv la activitate în calitate de vorbitor și ascultător;

-să trăiască stări afective/pozitive: succes în execuția corectă a sarcinii de lucru, mulțumire, încredere în forțele proprii (capacitățile mentale și motrice);

-să manifeste dorința de a răspunde.

Sarcina didactică:

-compararea mulțimilor de obiecte global și exprimarea verbală a raporturilor cantitative sesizate: „mai multe”, „mai puține”, „tot atâtea”;

-raportarea numărului la cantitate și a cantității la număr;

-determinarea vecinilor și numărarea conștientă crescător / descrescător

-rezolvarea de probleme orale cu o unitate;

Reguli de joc:

-Copiii se împart în două echipe respectând simbolul de pe ecusoane (animale domestice / păsări de curte), între cele două echipe se va desfășura jocul sub formă de concurs. Fiecare echipă va avea un căpitan, care are rolul de a aduna punctele, în stabilirea rezultatului. La semnalul dat de mine (bătăi din palme, versuri ritmate, rostogolirea cubului, sunet de clopoțel), copiii solicitați execută sarcina cerută și verbalizează acțiunea.

Pentru fiecare răspuns corect sunt aplaudați și primesc drept recompensă o figurină (punct). La final este declarată câștigătoare echipa care acumulează cele mai multe puncte.

Elemente de joc: aplauze, deplasarea copiilor, bătăi din palme, sunetul de clopoțel, manipularea cubului, manipularea paletelor cu cifre, manipularea cifrelor din fetru.

Materiale didactice:

- medalioane cu animale domestice și păsări de curte, cuiabar cu ouă din polistiren, palete cu cifre în limita 0-10, două zaruri cu pe fețele cărora sunt cifrele pare și impare, scara numerică din fetru, clopoțel, planșe cu imagini probleme

Forma de organizare: frontal, pe grupuri, individual

Resurse umane: preșcolarii grupei mari, educatoare

Resurse spațiale: sala de grupă

Sistem de evaluare:

Forme de evaluare: formativ/continuă, orală

Metode de evaluare: observarea sistematică a comportamentului copiilor, chestionarea orală, aprecieri verbale stimulative, recompense.

Referințe bibliografice:

Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului- *Curriculum pentru educație timpurie a copiilor*, OMEN 4694/02.08.2019

Anexă curriculum- ” *Support pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educația timpurie*” – 2019;

Ministerul Educației și Cercetării-Educație timpurie, nivel preșcolar-*Repere metodologice pentru consolidarea achizițiilor din anul școlar 2019-2020*, Centrul Național de Politici și Evaluare în educație, 2020, Machedă Editura Didactică și Pedagogică S.A.;

G. Berbeceanu, S. Cioflica, E. Ilie, C Marta, -” *Ziua bună începe la ” Întâlnirea de dimineață*”, Editura Tehno-Art, Petroșani, 2015;

L. Culea, A. Sesovici, F. Grama, D. Ionescu, N. Anghel- *Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar- ” Activitatea integrată din grădinițe: ghid metodic*”, Editura DPH, București, 2008.

M. Dumitrana- *Activități matematice în grădiniță- Ghid practic, însoțit de 105 sugestii de activități*, Editura Compania, București, 2002

www.youtube.com

www.ro.pinterest.com

DESFĂȘURAREA JOCULUI DIDACTIC

Prezint materialele pe care urmează să le folosim la activitatea matematică, explicându-le copiilor că doresc să aflu cât de multe informații cunosc despre mulțimi, numere și cifre în limita 1-10 cu ajutorul jocului didactic: ” **Cu matematica în lumea animalelor**” .

Reactualizarea cunoștințelor- o voi realiza cu ajutorul medalioanelor cu animale domestice și păsări de curte, copiii vor denumi mulțimile și vor exprima raporturile cantitative observate între mulțimile formate, folosind terminologia științifică matematică „mai multe” , „mai puține” , „tot atâtea”;

Pentru această activitate ne vom împărți pe două grupe , astfel vom fi Echipa păsărilor domestice și Echipa animalelor domestice, fiecare echipă trebuie să numească un căpitan pentru a colecta punctele castigate.

Explicarea și demonstrarea jocului

VARIANTA 1

Voi bate din palme , iar un copil din fiecare echipă va trebui să culeagă din cuibar atâtea ouă câte bătăi din palme a auzit, un alt copil din echipa adversă trebuie să ridice paleta cu cifra corespunzătoare numărului de ouă culese din cuibar; jocul se repetă de 2-3 ori, în limita timpului alocat acestei secvențe. Fiecare sarcină rezolvată este recompensată cu un punct și aplauze.

VARIANTA 2

Crescător-Descrescător

În acest demers ne vom ajuta de scara numerică. Grupa animalelor așază numerele crescător (0-10), grupa păsărilor vor așeza descrescător numerele (10-0). Fiecare echipă primește câte un punct dacă rezolvă corect sarcina.

VARIANTA 3

Fiecare echipă primește câte un zar pe suprafața căruia sunt numerotate cifrele pare și impare.

Grupa păsărilor domestice rostogolește prima zarul- denumește cifra de pe fața acestuia, iar grupa animalelor domestice trebuie să numească vecinii acelu număr.

Apoi va rostogoli zarul, Grupa animalelor domestice, precizează cifra, iar echipa adversă denumește vecinii acesteia.

Fiecare sarcină rezolvată corect de către echipe este recompensată cu câte un punct.

COMPLICAREA JOCULUI

Rezolvare de probleme în imagini – oral. Fiecare echipă va rezolva problemele -câte trei probleme în imagini - oral, răspunsul corect va fi aplaudat și recompensat cu câte un punct.

TEHNICA GĂSEȘTE-ȚI PERECHEA. METODA CUTIEI GOALE

Prof. Camber Mihaela

Școala Gimnazială "Episcop Iacov Antonovici" Bârlad

Unitatea de învățare: Numere întregi

Unitate de conținut: Operații cu numere întregi

Nr. de ore: 1

Grup țintă: 25 elevi la clasa a VI-a

Obiectivul de bază este trecerea de la centrarea pe profesor la centrarea pe elev pentru a-i putea satisface nevoile individuale de cunoaștere. Dascălul nu mai acționează de pe poziția de savant aflat în prim plan, ci ca ghid, consilier care învață împreună cu elevul.

Strategia didactică– interactivă (*învățare prin cooperare*)

Locul de desfășurare: sala de clasă

Descrierea metodei:

Este o tehnică utilă atunci când avem de a face cu întrebări cu răspuns scurt sau probleme care presupun doar una sau două operații/ pași în rezolvare.

Resurse - Cartele pereche, câte una pentru fiecare elev, pe care le-am pregătit dinainte. Acestea sunt cartele de tip A și cartele de tip B. Unei cartele de tip A îi corespunde o cartelă de tip B.

Timp necesar: 20-25 minute

Derularea activității:

Pasul 1: Fiecare elev a primit o cartelă pe care este scris un exercițiu.

Pasul 2. Elevii au rezolvat individual exercițiul

Pasul 3. Cu cartela în mână, elevii se deplasează în clasă. Fiecare elev încearcă să-și găsească perechea, adică un elev care a obținut același rezultat la exercițiu. Găsirea perechii înseamnă a discuta, a dresa întrebări cu referire la conținutul cartele sale.

Metoda cutiei goale - La final se utilizează o cutie goală - elevii scriu pe câte o bucată de hârtie câte o „întrebare care arde” și pe care să o depună în cutie. Apoi pasează cutia altora astfel încât fiecare elev să sustragă o întrebare, să o citească clasei și, împreună să discute rapsunsurile.

În timpul următoarei ore, aceste întrebări vor fi utilizate în cadrul unor activități de grup în care 2-3 elevi folosesc brainstorming-ul de răspunsuri, iar apoi aceste răspunsuri să fie discutate cu toată clasa

Impact

În urma aplicării acestei metode, am constatat următoarele:

- Elevii au învățat mult mai bine dacă au fost direct implicați în activitățile din cadrul lecției
- Această tehnică permite implicarea fiecărui elev în rezolvarea sarcinii de lucru

- Pasul „metoda cutiei goale” al strategiei asigură participarea fiecărui elev la discuții. Chiar și un elev care se simte stânjenit să discute ideilor sale cu întreaga clasă are ocazia să își expună ideile măcar unui alt elev.

Bibliografie:

1. Mîndru Elena – „Strategii didactice interactive”, Editura Didactica Publishing House, București, 2005.
2. “Profesorul azi. Metode moderne de predare”- Geoff Petty, Editura Atelier Didactic, 2007

Joc didactic pentru disciplina Limba Engleză, clasa a VII-a

Prof. Căruntu Monica, Școala Gimnazială "Titu Maiorescu", București

Tipul jocului:

Joc de echipă - "Călătorie prin lumea cuvintelor"

Elevii vor explora diferite categorii de cuvinte și expresii în limba engleză, având ca scop consolidarea vocabularului și dezvoltarea abilităților de comunicare.

Obiectivele jocului:

1. Îmbunătățirea cunoștințelor de vocabular în limba engleză (substantive, adjective, verbe, expresii uzuale).
2. Dezvoltarea capacității de a forma propoziții și de a utiliza corect gramatica.
3. Creșterea fluenței în exprimarea orală.
4. Promovarea colaborării între colegi și a învățării prin joc.

Scopul jocului:

Elevii își îmbunătățesc competențele de vocabular și de comunicare în limba engleză prin intermediul unui joc interactiv, învățând să folosească corect cuvintele și expresiile în propoziții.

Sarcina didactică:

Elevii trebuie să rezolve diverse sarcini lingvistice pentru a avansa pe tabla de joc, folosind corect vocabularul și structurile gramaticale în limba engleză.

Conținutul jocului:

1. **Categoriile de cuvinte:** Substantive, verbe, adjective, adverbe, expresii uzuale.
2. **Întrebări:** Elevii trebuie să recunoască traducerea unui cuvânt sau să îl folosească corect într-o propoziție. Pot fi incluse și întrebări de cultură generală legate de limba și cultura engleză.
3. **Propoziții de completat:** Elevii completează propoziții incomplete cu cuvinte adecvate.
4. **Provocări creative:** Elevii compun propoziții corecte și coerente dintr-un set dat de cuvinte.

Regulile jocului:

1. **Formarea echipelor:** Clasa se împarte în 2-4 echipe egale.
2. **Răspunsuri și puncte:** Fiecare echipă, pe rând, primește o sarcină (întrebare, propoziție de completat sau o provocare creativă). Echipele primesc puncte în funcție de corectitudinea și rapiditatea răspunsului.
3. **Avansarea:** Fiecare răspuns corect permite echipei să avanseze pe tabla de joc.
4. **Penalizări:** Răspunsurile greșite aduc penalizări, iar echipa pierde puncte sau trebuie să stea o tură.
5. **Finalul jocului:** Câștigă echipa care ajunge prima la destinația finală pe tablă sau acumulează cele mai multe puncte până la sfârșitul jocului.

Elemente de joc:

- **Tabla de joc:** O hartă cu mai multe etape care reprezintă opriri în diferite "destinații" tematice (de exemplu, destinații culturale din lumea engleză - Londra, New York, Sydney etc.).
- **Cartonașe cu sarcini:** Carduri care conțin sarcini legate de vocabular, propoziții de completat și provocări creative.
- **Pionii echipelor:** Fiecare echipă are un pion care se deplasează pe tabla de joc.

Material didactic:

- O tablă de joc personalizată (de exemplu, o hartă cu stații tematice).
- Cartonașe cu cuvinte și expresii în limba engleză.
- Fișe pentru notarea punctajelor.
- Creioane, coli de hârtie.

Desfășurarea jocului:

1. **Introducere:** Profesorul explică regulile jocului și împarte elevii în echipe.
2. **Prima etapă:** Echipele încep să răspundă pe rând la sarcinile propuse. Profesorul citește întrebarea sau provocarea, iar echipa trebuie să ofere răspunsul corect.
3. **Progresul pe tabla de joc:** Pentru fiecare răspuns corect, pionul echipei avansează pe tablă. Echipele care răspund greșit pierd puncte sau stau o tură.
4. **Finalul:** După un număr stabilit de sarcini sau când o echipă ajunge la destinația finală, se calculează punctele și se anunță câștigătorii.

Jocul este atât distractiv, cât și educativ, încurajând elevii să lucreze în echipă și să aplice cunoștințele de limba engleză într-un mod practic și atractiv.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

UNITATEA:

DATA:

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR:

GRUPA:

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Ce și cum vreau să fiu?”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Povești la gura sobei”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Călătorie în lumea poveștilor”

ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE: ADE: DLC (Educarea limbajului) + DOS 2 (activitate practică)

MIJLOC DE REALIZARE: activitate integrată – joc didactic + lipire

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Fixarea și consolidarea cunoștințelor referitoare la poveștile învățate, dezvoltarea unui limbaj corect din punct de vedere gramatical, precum și exersarea și consolidarea unui nivel optim de elaborare a unor deprinderi motorii specifice activității practice de lipire, în vederea realizării unui colaj.

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

A.1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;

B.1. Interacțiuni cu adulții și cu copii de vârste apropiate;

C.1. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);

C.3. Activare și manifestare a potențialului creativ;

D1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;

D.2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare.

COMPORTEMENTE VIZATE:

A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specific vârstei;

A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;

B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată;

C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;

C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;

D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă);

D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor, etc. (comunicare expresivă)

D.2.3. Utilizează structuri orale simple;

D.2.4. Exersează și extinde progresiv vocabularul.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să recunoască personajele și titlul poveștilor pe baza unor ghicitori sau replici;
- să identifice siluetele unor personaje și să le asocieze cu cadrul de poveste corespunzător;
- să grupeze personajele din povești după faptele acestora (pozitive/negative);
- să stabilească valoarea de adevărat sau fals a unor enunțuri formulate de educatoare;
- să utilizeze deprinderea de a lipi în vederea realizării unui colaj;
- să participe activ și cu interes la activități.

SARCINA DIDACTICĂ: Recunoașterea personajelor din poveștile cunoscute, selectarea acestora în funcție de cerințe etc.

REGULILE JOCULUI:

- În funcție de culoarea probei de pe traseu, va fi aleasă o carte. În fiecare carte sunt scrise două sau trei sarcini; copilul ales răspunde la întrebare iar ceilalți copii aprobă sau dezaprobă răspunsul acestuia. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate și recompensate cu un obiect magic.

- Educatoarea va alege apoi un alt copil care va trece de următoarea probă și va continua desfășurarea jocului;

- Obstacolele vor fi depășite când toate sarcinile din cărțile colorate sunt rezolvate corect și toate cele cinci obiecte magice au fost colectate;

- Copiii vor forma din cele cinci obiecte magice o cheie și o vor elibera pe Zână.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, obiecte magice, ghicirea, mânuirea materialelor, aplauze etc.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, observația, problematizarea, explicația, demonstrația, exercitiul, turul galeriei.

RESURSE MATERIALE: cărți colorate, scrisoare, obiecte magice, fișe de lucru, lipici, tabla magnetică, Zâna din Povești, piticul cel Înțelept, Căsuța din pădure, coronițe etc.

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual.

BIBLIOGRAFIE:

-, „Curriculum pentru educația timpurie 2019”

-, „Piramida Cunoașterii” - Adina Glava, Lolica Tătaru, Olga Chiș

-, „Laborator preșcolar - ghid metodologic” - Mihaela Păiși Lăzărescu.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

ADE- Activiate integrată (DLC+DOS2) „Călătorie în lumea poveștilor”

- DLC -Educarea limbajului – joc didactic + DOS2 - Activitate practica – lipire.

Scăunele vor fi așezate sub formă de semicerc, iar măsuțele sub formă de careu deschis. Pe măsuțe vor fi distribuite materialele necesare desfășurării activității.

Captarea atenției se va face cu ajutorul Piticului Înțelept care ne roagă să citim în continuare scrisoarea (Anexa 1) pentru a putea să o eliberăm pe Zâna Poveștilor din Căsuța din pădure unde a fost închisă de Vrăjitoarea cea rea.

„Știți ce trebuie să faceți în continuare? Exact ca eroii din basme și povești și voi trebuie să treceți prin mai multe probe pentru a ajunge la Căsuța din pădure. În schimb primiți cinci obiecte magice. Cele cinci obiecte vor forma cheia cu ajutorul căreia o puteți salva pe Zâna Poveștilor. Drumul nu va fi ușor, dar sunt convins că vă veți descurca! Succes!

Piticul Înțeleptul

Anunțarea temei și a obiectivelor activității se va realiza în mod direct, în termeni accesibili preșcolarilor.

Copiii sunt întrebați: „Copiii ce ziceți? Vreți să o salvăm pe Zâna Poveștilor? Haideți atunci să devenim salvatorii Zânei și ai tuturor poveștilor! Vom face o călătorie în lumea poveștilor, vom rezolva probe care mai de care mai interesante. Pentru a trece cu bine de obstacole va trebui să răspundem corect la întrebările din cărțile colorate, doar așa vom reuși să o eliberăm pe Zâna poveștilor. La final Zâna are o surpriză pentru noi”.

Pe versurile: „*Noi suntem piticii/, Piticii voinici/,Piticii bărboșii/Cu scufițe roșii./La drum, degrabă, noi pornim./Pe Zână să o găsim.*”, copiii pornesc la drum, fiecare obstacol întâlnit va avea o culoare;

Copiilor le va fi prezentat **jocul didactic „Călătorie în lumea poveștilor”**.

Introducerea în joc:

Preșcolarii sunt provocați să o elibereze pe Zâna Poveștilor închisă în Căsuța din pădure de către Vrăjitoarea cea rea.

Se va face intuirea materialului didactic folosit pentru realizarea jocului didactic: drumul, personajele din povești, căsuța, obstacolele, cărțile și plicurile colorate, cheia, etc.

a. explicarea și demonstrarea sarcinilor de joc:

- În funcție de culoarea probei de pe traseu, va fi aleasă o carte. În fiecare carte sunt scrise două sau trei sarcini;

- Copilul ales răspunde la întrebare. Ceilalți copii aprobă sau dezaprobă răspunsul acestuia. Dacă este nevoie este ajutat de către colegi. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate și recompensate cu un obiect magic.

- Educatoarea va alege apoi un alt copil care va trece de următoarea probă și va continua desfășurarea jocului;

- Obstacolele vor fi depășite când toate sarcinile din cărțile colorate sunt rezolvate corect și toate cele cinci obiecte magice au fost colectate;

- Copiii vor forma din cele cinci obiecte magice o cheie și o vor elibera pe Zână.

b. jocul de probă

Voi verifica modul în care preșcolarii au înțeles desfășurarea jocului.Voi adăuga explicații suplimentare dacă este cazul.

c. jocul propriu-zis

Prima probă - *Recunoașterea personajelor și a poveștilor* .

Începem călătoria noastră și primul obstacol care apare este Pădurea de foc (proba este scrisă pe cărticica roșie).

Copiii trebuie să recunoască personajele după versurile date, precizând și titlul poveștii din care fac parte.

1. „*Eu sunt vesela fetiță*

Ce am roșie scufiță

La bunica am plecat

Cu coșulețul încărcat.”(Scufița Roșie)

2. „*Trei iezi cucuieți*

Ușa mamei descuieți

Că mama v-aduce vouă

*Drob de sare în spinare
Mălăieș în călcâieș
Smoc de flori pe subsuori” (capra)*

3. „Cred că mă cunoașteți bine

Eu sunt mare și vestit

Și pe iezi și pe Scufiță

Pe ei toți i-am înghițit.” (lupul)

4. „Nu mi-e frică de lupul cel rău,

Nu mi-e frică de lupul cel rău!” (purceluși)

După rezolvarea sarcinii, copiii vor primi o sticlută fermecată.

A doua probă - cartea galbenă - *Asocierea personajului cu povestea din care face parte* - obstacol - Prăpastia fără sfârșit

Copiii vor identifica personajele și le vor așeza în povestea potrivită. (Albă ca Zăpada, mama vitregă, piticii-Albă ca Zăpada; Fata babei și fata moșneagului, Scufița Roșie, lupul, vânătorul etc.).

Pentru reușita acestei sarcini, copiii primesc o crenguță fermecată.

A treia probă - cartea albastră - *Gruparea personajelor din povești după faptele acestora* - obstacol - Muntele de gheață

Pe panou sunt două fețe: una zâmbitoare și una tristă. Copiii trebuie să așeze sub fața veselă personajele pozitive, iar sub fața tristă, personajele negative, identificând pentru fiecare personaj o calitate sau un defect. (Scufița Roșie, lupul, Albă ca Zăpada, vânătorul, purcelușul cel mare, capra, mama vitregă a Albei ca Zăpada, prințul)

-Cum sunt personajele pozitive? (bune, blânde, sincere, harnice, vesele)

-Dar cele negative? (rele, haine, mincinoase, hoațe)

-Cum trebuie să ne comportăm? (Să spunem adevărul, să fim harnici, ascultători, curajoși)

- Cine câștigă întotdeauna? (binele)

Se sublinează numărul mare de personaje pozitive și numărul mic de personaje negative, evidențiindu-se câștigul binelui asupra răului.

Recompensa pentru această probă constă într-o lumânare fermecată.

A patra probă - cartea portocalie – obstacol - *Podul minciunilor*

Voi citi propoziții inspirate din povești iar copiii vor stabili corectitudinea sau incorectitudinea enunțului formulat ridicând mâna (A) sau acoperindu-și ochii (F).

- Lupul avea gânduri bune și a sfătuit-o corect pe Scufița Roșie. (F)

- Fata babei, cea leneșă, a ales cel mai mare cufăr din podul Sfintei Duminici. (A)

- Iedul cel mic a ascultat de sfatul mamei.(A)
- Scufița Roșie s-a întâlnit, în pădure, cu gogoșa înfuriată. (F)
- Mama vitregă era invidioasă pe frumusețea și bunătatea Albei ca Zăpada. (A)
- Cei trei purceluși au fost speriați de vulpe. (F)
- Capra le-a spus celor trei iezi că pleacă, în vacanță, la mare. (F)

Obiectul magic, câștigat, este un fluiер magic)

A cincea probă -complicarea jocului - obstacol - *Râul Noroios*; sarcini scrise pe carte de culoare cafenie.

Cadrul didactic le prezintă copiilor o cutie care conține obiecte magice întâlnite în povești. Acestea au fost pierdute și e nevoie de ajutorul copiilor pentru ca acestea să ajungă, în siguranță, la personaje. Preșcolarii vor denumi obiectele, vor identifica personajul care le folosește și povestea în care acestea apar, (coșul - Scufiței Roșii, cărămizi – purceluș, oglinda magică - Vrăjitoare, cufărul – fata moșneagului).

Rezolvând corect și ultima sarcină, copiii primesc ultimul obiect magic (batista magică).

În continuare, folosindu-ne de traista poveștilor și de cele cinci obiecte magice, vom face o vrajă și vom forma cheia pentru a o elibera pe Zână din Căsuța din pădure.

Le voi adresa copiilor niște întrebări pentru a mă asigura că și-au însușit corect informațiile.

- Cum s-a numit călătoria noastră? (Călătorie în lumea poveștilor)
- Ce învățăm din povești? (să fim buni, ascultători, harnici, prietenoși, să îi ajutăm pe ceilalți, să nu fim lacomi, să nu spunem minciuni, să nu fim răutăcioși, etc).
- Ce se întâmplă cu personajele negative? (sunt pedepsite)
- Ce proverb s-ar potrivi pentru fiecare sfârșit de basm? („*După faptă și răsplată!*”).
- Sunt poveștile comori neprețuite pentru cei ce le ascultă?

Voi reaminti copiilor **mesajul zilei: „Poveștile ne învață, lucruri bune despre viață”**

Zâna Poveștilor are o surpriză pentru copii. De bucurie că a fost salvată, dorește să organizeze un mare bal. Însă, este foarte tristă pentru că nu are ce îmbrăca. Are nevoie de niște rochii deosebite, potrivite pentru o zână.

Educatoarea le propune copiilor să fie ei ajutoarele zânei și să realizeze rochii cât mai frumoase și originale, lipind diferite ornamente și decorațiuni pe rochie, astfel se trece la următoarea activitate **DOS** – activitate practică – lipire; (Anexa 5).

Pe versurile, „*Noi suntem piticii,/Piticii voinici,/Piticii bърboșii/Cu scufițe roșii./ Către mese ne-ndreptăm,/Rochițe să confecționăm,/Zâna să o bucurăm!*”, copiii se pregătesc pentru realizarea **colajului** cu tema -, „**Rochiță pentru Zâna poveștilor**”.

Se va **intui materialului didactic**: se identifică materialele puse la dispoziția copiilor: fișe de lucru cu rochiță, ornamente și decorațiuni din hârtie, lipici.

Copiii trebuie să lucreze îngrijit, cât mai creativ și original, astfel încât Zâna să strălucească la bal.

La final se va organiza un tur pentru a aprecia rochiile fiecărui copil.

În continuare educatoarea **explică și demonstrează modul de lucru**: se stabilește un model pentru fiecare rochiță apoi se lipesc elemente decorative după preferință. Înainte de începerea lucrului se vor realiza **exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor**:

*„Degetele-mi sunt petale
Le deschid ca la o floare:
Boboc, floare, boboc, floare.
Mâna lebădă o fac,
Care dă mereu din cap.
Ploaia cade ne-ncetat,
Vârful degetelor bat,
Iar apoi le răsfirăm
Și la pian noi cântăm!”*

Executarea temei de către copii :

Se urează spor la lucru, iar în timp ce copiii lucrează, educatoarea îi supraveghează și le oferă explicații suplimentare celor ce întâmpină dificultăți, stimulează verbal preșcolarii, în vederea realizării lucrărilor în timpul propus.

Educatoarea va anunța încetarea lucrului și le va adresa copiilor, întrebări despre modul de lucru:

- Ce culori, decorațiuni ați ales pentru realizarea rochiei?
- Ce nume i-ați da rochiei/ lucrării voastre?
- La ce eveniment o poate purta Zâna?
- Ați respectat indicațiile educatoarei?

După terminarea activității se vor observa produsele realizate prin metoda „turul galeriei”, se va aprecia modul de lucru, respectarea cerințelor, gradul de finalizare, se va pune accent și pe autoevaluarea copiilor. Se va alege: cea mai colorată rochie, cea mai originală, cea mai simplă, cea mai îndrăzneță.

La finalul activității se vor face aprecieri generale și individuale asupra modului de participare al copiilor la activitate, pentru rezolvarea sarcinilor de lucru.

Drept recompensă, pentru toată munca depusă, Zâna Poveștilor le dăruiește copiilor coroane, transformându-i din pitici în prinți și prințese. Prinții și prințesele sunt invitați la balul organizat la Castelul Poveștilor.

**F
A
M
I
L
Y**

**M
U
S
I
C**

**H
O
B
B
I
E
S**

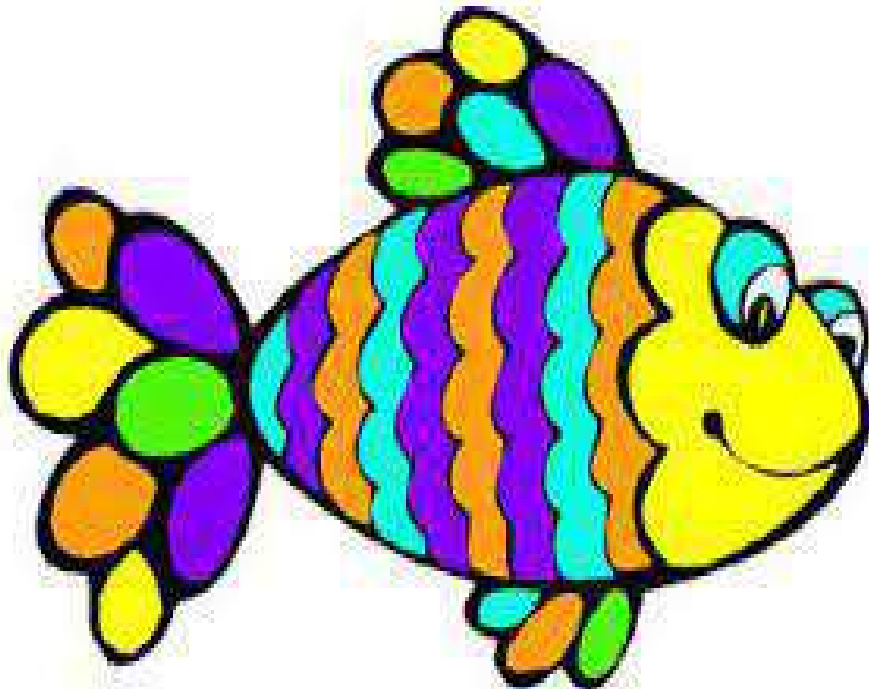
**M
O
N
E
Y**

**P
C
G
A
M
E
S**

**E
L
E
C
T
R
I
C
C
A
R**

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

” Peștișorul curcubeu și prietenii săi!”



Prof. Înv. Preșcolar Ciocan Floarea

Proiect didactic
”Peștișorul curcubeu și prietenii săi!”

Data: 03.06.2022

Grădinița: P.N. Satu Mic

Grupa : Mijlocie”Buburuzelor”

Educatoare: Prof. Ciocan Floarea

Tema anuală de studiu: „Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?””

Subtema: ”Din lumea apelor!”

Tema zilei: ” Peștișorul curcubeu și prietenii săi!”

Forma de realizare: Activitate integrată

Tipul activității: Mixtă(transmitere de cunoștințe, consolidare de priceperi și deprinderi)

Domenii experiențiale: Domeniul om și societate + Domeniul estetic creativ
” Peștele curcubeu!” de Marcus Pfister - povestea educatoarei (DOS)
„Prietenii peștelui curcubeu!” – pictură (DEC)

ALA I : Artă: ”Plante pentru acvariu ” - modelaj
Nisip și Apă: ”Acvariu pentru peștișor”- construcții din nisip și apă

Știință: „Solzii peștișorului” – aranjarea solzilor pe silueta peștelei

ALA II : A. Joc distractiv: ”La pescuit !”
B. Dans liber ”Baby shark”.

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare
- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
- Mesaje orale în diverse situații de comunicare
- Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare
- Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității;

Comportamente vizate:

- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate
- Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)
- Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare
- Exprimă recunoașterea și respectarea asemănărilor și a deosebirilor dintre oameni;
- Evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

1. DOS- Om și societate

„Peștele curcubeu” – povestea educatoarei

Obiective operaționale:

- O1: să întrețină o scurtă discuție despre animalele acvatice, având ca suport decorul prezentat;
- O2: să asculte cu atenție conținutul povestirii „Peștele curcubeu” de Marcus Pfister, urmărind imaginile;
- O3: să-și îmbogățească vocabularul cu cuvinte noi : „mândru”, „înțeleaptă”, „grațioase”.
- O4: să răspundă corect la întrebările din cutia cu surprize;
- O5: să exprime prin cuvinte stările emoționale provocate de comportamentul personajelor din poveste.

Strategia didactică:

- a) Metode și procedee:** povestirea, conversația, observația, explicația, metoda cubului, aprecierea verbală.
- b) Mijloace didactice:** imagini, silute cu personajele din poveste, cutia cu surprize.
- c) Forme de organizare:** frontal.

2. DEC– EDUCAȚIE PLASTICĂ

EDUCAȚIE PLASTICĂ: „Prietenii peștelui curcubeu! ” - pictură

Obiective operaționale :

- O6 - să enumere materialele de lucru necesare realizării picturii „Animalele marine prind culoare!”
- O7 - să execute corect exercițiile de încălzire a mușchilor mici ai mâinii;
- O8 - să realizeze corect lucrarea plastică, folosind materialele puse la dispoziție;
- O9 - să aprecieze lucrările colegilor, ținând cont de sentimentele acestora.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

- a) **Metode și procedee:** explicația, demonstrația, exercițiul, conversația, observația, aprecierea verbală;
- b) **Materiale didactice:** tempera, pensulă, animale marine din spumă, lucrare model, bețișoare, decorul și sala de grupă.
- c) **Forme de organizare:** frontal, individual.

BIBLIOGRAFIE: Curriculum pentru educație timpurie, București 2019;
 Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculumul pentru educație timpurie;

Activități liber alese:



Centrul ARTĂ

Mijloc de realizare: modelaj

Subiect: „Plante pentru acvariu”

Obiective operaționale:

- să modeleze plante pentru acvariu după model

Material didactic: plastilină, imagine cu animale în ocean.

Metode și procedee: explicația, demonstrația, observația.

Desfășurarea activității: Copiii au o imagine colorată, în care este prezentat un ocean cu animale, dar lipsesc plantele. Ei vor modela din plastilină plante pentru acvariu.

Evaluare: Copiii sunt apreciați pentru munca depusă.

Centrul STIINȚĂ

Mijloc de realizare: aranjarea

Subiect: „Solzii peștișorului curcubeu!”

Obiective operaționale:

O1- să aranjeze solzii pestelui, respectând ordinea culorilor din modelul-tipar ;

O₂ – să urmărească vizual ordinea culorilor;

O₃ – să aranjeze solzii cu ajutorul pensetei de plastic!(grupa mare)

Metode și procedee: explicația, conversația, demonstrația, exercițiul, observația.

Mijloace de învățământ: silueta pește înfoliată, accesoriu pom-pom.

Desfășurarea activității: Copiii au pe măsută o silueta de pește, având trasate linii pe el. Educatoarea va pune la începutul fiecărei linii pom-pomuri colorate, iar copiii trebuie să aranjeze pom-pomurile după modelul-tipar, al educatoarei.

Evaluare: Copiii sunt apreciați pentru munca depusă.

Centrul NISIP ȘI APĂ

Mijloc de realizare: construire acvariu

Subiect: “Acvariu pentru peștișori”

Obiective operaționale: O1 – să realizeze un acvariu din materialele puse la dispoziție ;

O2 - să respecte modul de lucru explicat de educatoare ;

O3 – să lucreze îngrijit și ordonat.

Material didactic: borcănele, nisip , apă, scoici, melci, stelute de mare, pietre, plante .

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, observația, exercițiul.

Desfășurarea activității: Pe masa se afla mai multe recipiente: unul cu apa, unul cu nisip, diferite animale marine, plante, pietricele. Fiecare copil va primi un borcanel de plastic, care îl vor folosi pentru realizarea acvariului cu materialele puse la îndemână.

Evaluare: Copiii sunt apreciați pentru munca depusă și creativitate

TRANZIȚIA: Din oceanul Pacific/A ieșit un pește mic

Și pe coada lui scria, hai la baie, nu uita!



Întâlnirea de dimineață:

Activitatea începe cu întâlnirea de dimineață.

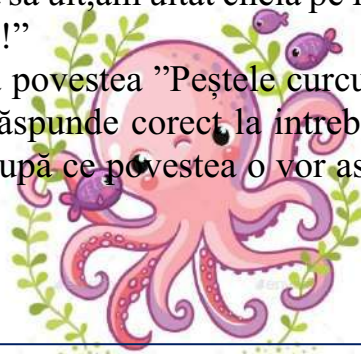
La semnalul dat de educatoare prin sunetul unui clopoțel, toți copiii se vor așeza în semicerc.

1. **Tranziția** : Bună dimineața/ Ne așezăm/ Și frumos noi salutăm...
2. **Salutul**: Voi saluta copiii: „Bună dimineața, dragi buburuze! Veți primi un balon, și îl veți da unul altuia, fără să îl atingeți cu mâinile, doar cu coatele, salutându-va astfel între voi!
3. **Prezența copiilor**: În efectuarea prezenței, invit un copil să pună pe panoul prezenței, copiii care sunt prezenți, stabilindu-se apoi numărul copiilor prezenți.
4. **Completarea calendarului** : ”Haideți să privim pe fereastră, pentru a putea observa cum este vremea afară. Suntem în anotimpul ... (Primăvara). Afară este ..., Astăzi este....(joi) etc.”
5. **Împărtășirea cu ceilalți**: Copiii vor fi provocați la un joc al imaginației, fiecare dintre ei gândindu-se la : ”Dacă aș avea un prieten din lumea apelor, el ar fi...” Pe rând fiecare copil va spune cu cine ar fi prieten în lumea acvatică și de ce.
6. **Gimnastica de înviorare** va avea loc pe melodia cântecului: Cap, umeri și genunchi, respectând mișcările sugerate de text.
7. **Momentul de lectură** se va realiza de către educatoare, care va citi o scurtă poezie: „Peștișorul supărat!”

Noutăți /Evenimente/Mesajul zilei: Dragii mei copilași, dimineață când am ieșit din casă, pornind înspre voi, am auzit un zgomot blând. M-am uitat împrejur, nu am văzut nimic, când să plec iarăși am auzit acel susur. M-am uitat mult mai atent și ascuns între flori am găsit un peștișor. Repede l-am luat, și am văzut că are un bilețel lipit de acvariu, pe el scria pentru grupa buburuzelor din Șilindia. Așa că l-am luat cu mine și pe peștișor...ce ziceți citim bilețelul?

”Eu sunt peștișorul din ocean, și am auzit că vă plac animalele marine, așa că azi vreau să vă spun o poveste despre un prieten de-al meu, Peștele curcubeu îl cheamă. Dacă veți asculta povestea cu atenție, o să aflați cum a rămas fără prieteni, unde a greșit și o să descoperiți mesajul din poveste. Dacă sunteți buni și prietenoși, îl veți ajuta și prietenii îi va recupera, iar la finalul zilei, după ce peștele își va întâlni prietenii, voi veți putea deschide cutia din „oceanul din grupa noastră”, unde veți avea o comoară!ahhh, era să uit, am uitat cheia pe fundul oceanului, sper că vă veți descurca. Vă mulțumesc!”

Le transmit copiilor că astăzi ei vor asculta povestea ”Peștele curcubeu”, însă pentru a afla mesajul din poveste, pentru a răspunde corect la întrebări, ei trebuie să asculte povestea cu atenție, în liniște. După ce povestea o vor asculta, prietenii pentru peștișor vor picta.



DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Ob. Op	Activități de învățare	Conținutul esențial	Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Evaluare
O1	Exerciții de audiere a unui text	<p style="text-align: center;"><i>Etapă organizatorică</i></p> <p>Voi asigura condițiile necesare unei bune desfășurări a activității: pregătirea materialelor, aranjarea mobilierului.</p> <p><i>Captarea atenției</i> Cufărul cu acvariu în interiorul căruia se află un peștișor curcubeu, care are un mesaj pentru copii. El vrea să ascultăm povestea sa, iar dacă vor fi atenți și vor răspunde la întrebări corect vor picta animale din ocean, dând viață decorului din grupă.</p> <p><i>Anunțarea temei</i> Povestea pe care o veți asculta se numește "Peștele curcubeu" de Marcus Pfister, iar apoi vom picta</p>	<p>Conversația Observația</p> <p>Conversația</p>	<p>Decorul din sală</p> <p>Decorul din sala de grupă Cufăr Acvariu</p>	Observarea sistematică a comportamentului copiilor

O2		<p>prietenii peștișorului din ocean.</p> <p><i>Povestirea propriu-zisă</i></p> <p>Le voi relata copiilor povestea „Peștele curcubeu”, folosind siluete personajele din poveste, care vor fi prezentate în momentul povestirii și expuse în ocean(decorul grupei).</p> <p>Tiribam-tiribum, povestea începe acum!</p> <p>Voi anunța din nou titlul poveștii după care voi povesti clar și expresiv, pentru a trezi emoții și pentru a asigura motivația învățării. Pe parcursul povestirii, voi introduce personajele din poveste. Voi folosi un ton și o mimică adecvată, modelându-mi vocea pentru a imita personajele, nuanțând astfel expunerea în funcție de stările afective pe care le implică povestirea. Voi explica înțelesul</p>	<p>Explicația Conversația Observația Povestirea</p> <p>Povestirea</p> <p>Povestirea</p>	<p>Siluete cu personajele din poveste Decorul din sala de grupă</p>	<p>Audierea cu atenție și urmărirea prezentării imaginilor</p> <p>Observarea sistematică.</p>
----	--	--	---	---	---

O3		<p>unor cuvinte, expresii noi (mandru, înțeleaptă, grațioase) astfel încât conținutul poveștii să fie bine înțeles.(ANEXA1)</p> <p>Povestirea se va realiza urmărind următorul plan de idei:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peștele curcubeu era cel mai frumos din ocean.2. Toți peștii îl admirau.3. Peștișorul albastru îi propune să facă schimb de solzi.4. Peștele curcubeu, era tare mândru, nu accepta să facă schimb cu niște solzi lipsiți de culoare.5. Peștele albastru s-a întristat, și merge la peștișorii galbeni să fie prieten cu ei.6. Peștii galbeni îi spun peștelui albastru că este important să se simtă bine, nu aspectul fizic!7. Peștele curcubeu a rămas singur, fără prieteni și cere ajutorul caracatiței.8. Caracatița cea înțeleaptă l-a învățat pe peștele curcubeu	Conversația		
Conversația Observația					

O4	Exerciții de formulare a răspunsurilor	<p>cum să se comporte cu ceilalți peștișori.</p> <p>9. Peștele curcubeu își cere iertare de la peștii pe care i-a jignit, dăruindu-le câte un solz din haina lui.</p> <p>10. El a înțeles ca nu contează frumusețea hainei, a corpului, ci contează frumusețea sufletului.</p> <p>Obținerea performanțelor</p> <p>Le voi adresa întrebări PRIN METODA CUTIEI CU SURPRIZE, referitoare la conținutul povestirii.</p> <p>-Cum se numește povestea?</p> <p>-Cum era Peștele curcubeu?</p> <p>-Cine îi cere un solz colorat din haina lui?</p> <p>-Ce atitudine are Peștele curcubeu?</p> <p>-Ce prieteni își face peștele albastru?</p> <p>-Pentru peștii galbeni ce conteaza mai mult?</p> <p>-De ce a devenit trist Peștele curcubeu?</p> <p>-La cine merge să îl sfătuiască, ca sa nu mai fie singur?</p> <p>-Ce sfaturi îi dă caracatița înțeleaptă?</p>		Cutia cu surprize	Formularea correct a răspunsurilor
----	--	--	--	-------------------	------------------------------------

05		<p>-Care este trăsătura frumoasă a peștelui albastru? Dar, trăsăturile frumoase a peștișorilor galbeni?</p> <p>-Cum procedează Peștele curcubeu ca să fie reacceptat ca si prieten?</p> <p>Care este mesajul poveștii?</p> <p><i>Mesajul din poveste:</i></p> <p><i>Ca să ne facem prieteni este foarte important să vorbim și să ne comportăm frumos cu cei din jurul nostru, să împărțim lucrurile noastre cu ei , să fim generoși! Frumusețea sufletului (modul în care ne purtăm, vorbim) este mult mai importantă decât frumusețea exterioară (felul în care arătăm, hainele)!</i></p> <p>Asigurarea retenției și a tranferului DEC:Pictură</p> <p>Bucuria peștișorului curcubeu a fost mare când și-a făcut</p>	<p>Conversația Observația</p> <p>Conversația</p>		
----	--	---	--	--	--

		<p>prieteni. Așa că el ne roagă să dăm culoare noilor lui prieteni și să îi așezăm în oceanul confecționat în grupă. Vom merge la măsuțe și vom picta prietenii noi a peștișorului, dându-le culoare. Voi realiza tranziția. :</p> <p><i>Bat din palme: clap-clap-clap</i></p> <p><i>Din picioare: trap-trap-trap</i></p> <p><i>Ne-nvârtim, ne răsucim,</i></p> <p><i>La Picture ne oprim.</i></p> <p>Intuirea materialului</p> <p>Copii, haideți să descoperim ce materiale avem pregătite pe măsuțe! Copiii vor denumi materialele necesare realizării lucrării.</p> <p>Analiza modelului</p> <p>”Priviți ce frumos am pictat eu! Cum credeți că am realizat această lucrare? Am pictat cu pensula silueta animalului marin ,</p>	<p>Aprecieri a verbală</p> <p>Conversația Exercițiul Explicația Demonstrația</p>		
--	--	---	--	--	--

06	<p>Exerciții de enumerare a materialelor necesare realizării lucrării</p> <p>Exerciții de observare și analiză</p>	<p>iar apoi i.am pus ochișorul.</p> <p><i>Demonstrarea modului de realizare a temei</i> Se va explica și demonstra procedeul de lucru. „Pe măsuță aveți toate materialele necesare realizării lucrării. Întâi vom pune pensula în culoare și vom picta , folosind culorile de pe măsuță.” Înainte de a începe, aş dori să ne jucăm puțin cu mânuțele noastre.</p> <p><i>Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor</i></p> <p>Se vor executa câteva exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinilor. Copiii vor repeta etapele de lucru: ”Mișcăm degetele și batem palmuțele, Zboară păsărelele, Zboară sus, zboară jos, Și-am făcut un cuib frumos.”</p>	Conversația	<p>Acvariu, siluete de animale marine, din spuma de geamuri , ochi pentru animale. Tempera</p> <p>Lucrarea Model</p> <p>Amporă Tempera Lucrările copiilor</p>	Denumirea corectă a materialelor de lucru
----	--	---	-------------	--	---

O7	Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii	<p>Realizarea temei de către copii Copiii realizează tema propusă, intitulată „Prietenii peștelui curcubeu”, urmând indicațiile educatoarei. Educatorea supraveghează desfășurarea activității, ajutând copiii la nevoie și scriindu-le numele pe lucrări.</p> <p>Analiza lucrărilor Fiecare copil v-a pune animalul marin pictat în decorul din grupă, și vom analiza împreună lucrările realizate.</p>	<p>Demonstrarea Observația Exercițiul</p> <p>Exercițiul</p>		<p>Analiza modelului</p> <p>Executarea corectă a exercițiilor</p>
O8	Exerciții de ștampilare în realizarea	<p>Încheierea activității În încheierea activității educatoarea face aprecieri asupra modului de comportare al copiilor la activitate.</p>	<p>Exercițiul Observația Conversația</p> <p>Aprecieri verbală</p>		<p>Realizarea corectă a lucrării plastice</p>

O9	lucrării plastice Exerciții de analiză a lucrărilor			Lucrările copiilor	Analiza obiectivă a lucrărilor realizate
----	--	--	--	--------------------	--

**TRANZIȚIE:
Înotăm, Înotăm/ Către baie ne-ndreptăm!**

Fiecare copil la intrarea în grupă, de la baie, își va alege o imagine cu un peștișor din cele trei(pește albastru, pește galben sau caracatiță), și va primi un ecuson cu imaginea respectivă. Se vor deplasa la masutele corespunzătoare ecusonului din piept, pregătind acvarii pentru viitorii prieteni ai Peștelui curcubeu.

La centrul ARTĂ, fiind activitatea intitulată ”Plante pentru acvariu”, copiii vor avea de modelat plante pentru acvariul din acvariul de pe fișa laminată.

La centrul NISIP ȘI APĂ, activitatea fiind intitulată „Acvariu pentru peștișorii!”, copiii vor avea de realizat un acvariu, folosind mijloacele de lucru de pe masă: pietricele decorative, nisip, apă, plante din plastic, scoici, într-un borcan!

La centrul ȘTIINȚĂ, activitatea fiind intitulată „Solzii peștelui curcubeu” , copiii vor avea o silueta înfiliată cu un pește, care are linii pe el. Pe fiecare linie, educatoarea pune un pompom de o anumită culoare, al doilea de altă culoare, iar copilul va trebui să aranjeze în continuare pompomurile, conform modelului tipar. Copiii de la grupa mare vor aranja pompomurile cu o pensetă de plastic.

TRANZIȚIA

Cu ajutorul piesei muzicale, CLAP, CLAP SOUND, se va realiza tranziția către centre.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE 2 (A)

MIJLOC DE REALIZARE: Joc distractiv

SUBIECTUL ACTIVITĂȚII: „La pescuit”

OBIECTIV OPERAȚIONAL:

- să pescuiască doar peștișorii galbeni ;
- să ridice mâna la terminarea pescurii ;

TEHNICI DE INSTRUIRE: explicația, conversația, exercițiul, demonstrația.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII: Le voi explica jocul copiilor, după care vom efectua un joc de probă. Vom face două echipe , echipa peștișorilor galbeni respectiv echipa peștișorilor albaștri. Având în vedere că avem două echipe conform culorilor, cei din echipa caracatiței vor avea posibilitatea să aleagă din ce echipă să facă parte. Fiecare echipă va avea un acvariu (cutie plastic transparentă), cu peștișori colorați(bile de plastic) în el . Pe rând , la startul educatoarei , fiecare copil va trebui să pescuiască cu ajutorul unei plase de pescuit , doar peștișorii galbeni din acvariu. Cel care termină primul de pescuit , ridică mâna și este declarat câștigător , iar echipa va fi recompensată cu un accesoriu



pentru acvariu(scoici, steluțe de mare,perle). Echipa care are cele mai multe recompense este declarată câștigătoare .

EVALUARE: se apreciază implicarea copiilor în desfășurarea jocului distractiv.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE 2 (B)

MIJLOC DE REALIZARE : Dans liber

SUBIECTUL ACTIVITĂȚII: Baby shark

OBIECTIVE OPERAȚIONALE : O1: -să danseze liber , exprimând mesajul cântecului;

O2: -să reproducă prin gesturi mesajul cântecului;

TEHNICI DE INSTRUIRE : dans , alergare .

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII: Copiii se vor mișca liber, gesticulând semnificația versurilor .

În incheierea activității toți copiii, vor primi „meduze dulci”, ca și gustare și vor deschide cutărea, unde vor găsi medalii pentru fiecare copil care a participat la activitate.



Proiect didactic

Gradinita cu P.P.nr.14 Onești

Educatoare: Ciubotaru Elena

Grupa: Mare

Domeniul experiential: DS

Tema anuala: “ În așteptarea lui Moș Crăciun”

Tema saptamanii:”Ghetuțele lui Moș Crăciun”

Tema lectiei: Sa pregatim ciubotelele pentru venirea lui Mos Nicolae

Tipul lectiei: joc didactic

Scopul lectiei: Reactualizarea cunostintelor dobandite anterior

Obiective operationale:

- 1) Sa dovedeasca interes pentru lectie
- 2) Sa identifice cifrele de pe tabla
- 3) Sa respecte regulile jocului
- 4) Sa se autoevalueze.

Sarcina didactica: Capacitatea de a lucra in echipa

Strategii didactice:

Metode didactice: conversatia, explicatia, observatia

Resurse materiale: fise de lucru, creioane colorate, creioane de scris

Forma de organizare: frontala si individuala

Resurse: umane: 19 copii

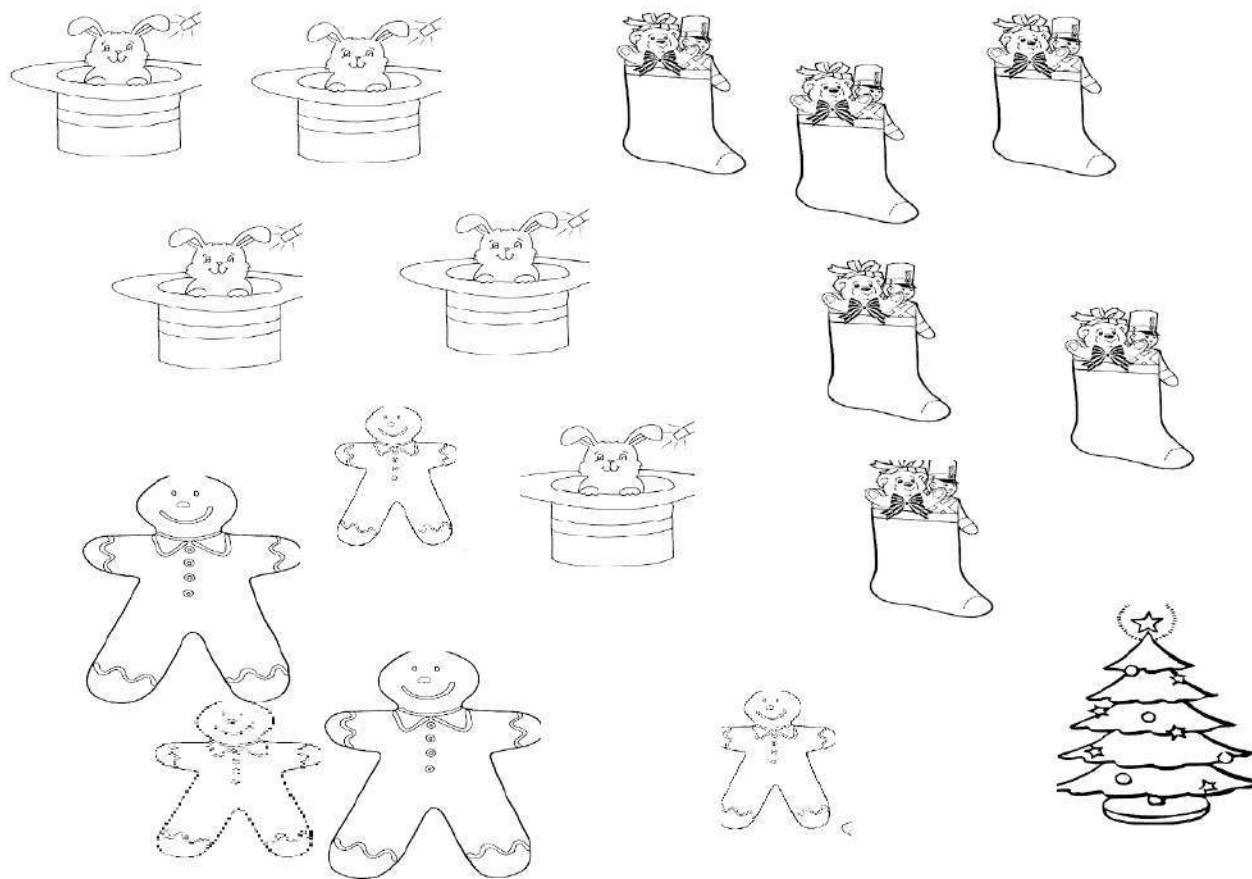
Temporale: 30 minute

Secvențele activității	Obiective operationale	Unitati de continut	Strategii didactice			Evaluare
			Metode si procedee	Mijloace didactice	Forme de organizare	
1. Moment organizatoric		Aerisesc sala de clasa si asez scaunelele copiilor				
2. Captarea atentiei		Le voi spune copiilor sa impartim scaunelele in mod egal astfel incat sa formam doua echipe. Astfel le voi da de inteles ca vom face un joc.	conversatia		frontal	
3. Anuntarea temei si a obiectivelor		Ii voi anunta ca astazi ne vom juca in echipe, iar castigatorii vor primi buline zambitoare.	conversatia	buline zambitoare	frontal	
4. Reactualizarea cunostintelor dobandite anterior		Ii voi intreba pe copii ce este o multime si cum formam o multime. Astfel voi incerca sa imi dau seama cine nu a inteles inca ceea ce am facut anterior.	exercitiul		individual	

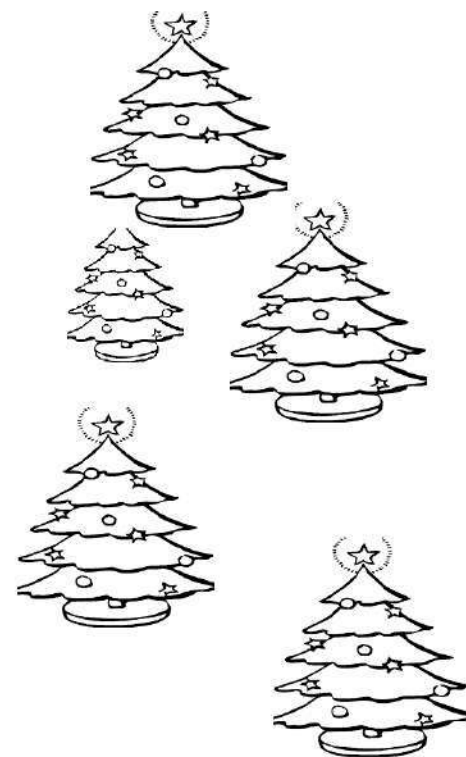
5. Dirijarea invatarii		<p>Voi numi echipe (ii voi lasa pe ei sa isi aleaga numele echipei) si ii voi pune tot pe ei sa isi aleaga un sef de echipa.</p> <p>Le voi da multimi pe tabla si voi numi copii care sa le incercuiasca. Fiecare copil care raspunde corect va aduce echipei o bulina. La sfarsitul jocului seful de echipa va numara bulinele primite.</p>	conversatia		frontal	
6. Obtinerea performantei		<p>Ii voi ruga pe copii sa se aseze la masute in aceleasi echipe. Voi da fiecarei echipe o fisa cu multimi si le voi acorda 5 minute sa le rezolve. Vor primi buline pentru toate raspunsurile corecte. Voi aduna bulinele acumulate la cele doua jocuri si voi numi echipa castigatoare.</p>	exercitiul	buline	frontal	
7. Asigurarea retentiei si a transferului		<p>Voi chema pe rand cate un copil la tabla si ii voi pune sa deseneze in plus elemente pentru a ajunge la numarul 3,4, 5,6,etc.</p>	exercitiul	magneti	individual	

8. Incheierea lectiei		Voi face aprecieri verbale si voi acorda buline echipei castigatoare.	conversatia	buline zambitoare	individual	
-----------------------	--	---	-------------	-------------------	------------	--

Anexa 1



Numele:



JOC DIDACTIC

PROFESOR CIUNGU NICOLAE CĂTĂLIN, ȘCOALA GIMNAZIALĂ BĂICULEȘTI-ARGEȘ

Un joc didactic despre forma Pământului poate fi o modalitate creativă și interactivă de a-i învăța pe copii despre aspecte precum forma globului terestru, mișcările sale (rotația și revoluția) și alte caracteristici geografice. Iată un exemplu de joc didactic adaptat pentru copii, care poate fi realizat în clasă sau acasă:

Joc: "Descoperă Pământul Rotund"

Obiective didactice:

- Să înțeleagă forma Pământului (sferică).
- Să învețe despre rotația și revoluția Pământului.
- Să exploreze diferențele dintre zi și noapte.

Materiale necesare:

- Un glob pământesc sau o minge de mărime medie.
- O lanternă (pentru a simula soarele).
- O tablă sau foi de desen pentru a face schițe.
- Creioane colorate.

Desfășurarea jocului:

1. Introducerea conceptului (5-10 minute):

- Profesorul le explică copiilor că Pământul are forma unei sfere mari, asemănătoare cu o minge. Îi întreabă ce părere au despre forma Pământului și le arată un glob pământesc sau o minge, spunând: „Acesta este modelul nostru de Pământ.”

2. Activitatea practică (10-15 minute):

- Simularea rotației Pământului: Un copil ține globul (sau mingea), iar altul folosește lanterna pentru a reprezenta soarele. Globul este rotit încet pentru a simula rotația Pământului, iar profesorul arată cum această rotație produce alternanța dintre zi și noapte. Îi poți întreba pe copii de ce partea luminată de lanternă este zi și partea din spate este noapte.

- Simularea revoluției Pământului: Folosind aceleași materiale, copiii pot „roti” globul în jurul „soarelui” (lanterna), explicând astfel cum Pământul orbitează în jurul soarelui într-un an.

3. Joc interactiv - "Cine știe unde e ziua?" (10-15 minute):

- Profesorul proiectează pe perete sau desenează pe tablă o hartă simplă a Pământului, împărțită în diferite continente.

- Pe rând, copiii sunt întrebați: „Unde crezi că este ziua acum pe Pământ? Dar noaptea?”.

- Folosind lanterna, profesorul poate ilustra răspunsurile corecte, arătând care parte a globului este luminată și care este în umbră.

4. Creativitate - „Desenează-ți Pământul” (10-15 minute):

- Copiii primesc foi de hârtie pe care să deseneze Pământul rotund, cu ziua și noaptea pe două părți diferite. Ei pot adăuga și alte detalii (munți, oceane, orașe etc.), iar la sfârșit își pot prezenta creațiile.

Concluzie:

La final, profesorul discută cu copiii ce au învățat, întrebându-i ce li s-a părut interesant și cum și-au imaginat înainte Pământul. Acest joc poate fi completat cu discuții despre alte fenomene geografice sau astronomie.

Variante:

- Dacă dorești să complici jocul, poți adăuga întrebări despre cum afectează forma Pământului clima și anotimpurile în diferite părți ale globului.

Acest joc didactic poate face învățarea despre forma Pământului mai captivantă și mai ușor de înțeles!





Bibliografie:

- Manualul de Geografie, Clasa a V-a, Editura Art Klett, Autori: Silviu Neguț, Carmen-Camelia Rădulescu, Ionuț Popa, Publicat în: 2022;
- Arhiva personală de fotografii.

JOC DIDACTIC,

PROFESOR CIUNGU NICOLAE CĂTĂLIN, ȘCOALA GIMNAZIALĂ BĂICULEȘTI-ARGEȘ

Un joc didactic aplicat la tema Carpaților Orientali poate combina atât învățarea interactivă, cât și competiția, dezvoltând în același timp cunoștințele geografice ale elevilor despre această zonă montană importantă din România. Iată un exemplu de joc didactic care poate fi adaptat în funcție de nivelul clasei și de specificul temei:

Joc didactic: "Exploratorii Carpaților Orientali"

Obiective:

Identificarea și localizarea corectă a principalelor unități de relief din Carpații Orientali.

Învățarea caracteristicilor fizico-geografice (munți, râuri, lacuri, rezervații naturale).

Exersarea abilităților de orientare pe hartă și de recunoaștere a punctelor cardinale.

Dezvoltarea spiritului de echipă și a gândirii critice în rezolvarea unor sarcini geografice.

Materiale necesare:

Hărți fizice ale României (hărți mute și hărți detaliate).

Fișe cu întrebări și indicii geografice.

Imagini cu peisaje, munți, văi și rezervații naturale din Carpații Orientali.

Busole (dacă se dorește și o parte de orientare în aer liber).

Structura jocului:

Etapa 1: Împărțirea în echipe

Elevii sunt împărțiți în echipe de 3-4 persoane. Fiecare echipă primește o hartă fizică mută a României.

Etapa 2: Întrebări și indicii geografice

Profesorul oferă pe rând întrebări sau indicii geografice despre Carpații Orientali. Echipele trebuie să răspundă sau să indice pe hartă locația corectă.

Exemple de întrebări:

„Indicați pe hartă lanțul muntos Ceahlău.”

„Care este cel mai înalt vârf din Carpații Orientali și unde se află?”

„Pe unde trece râul Bistrița, unul dintre cele mai importante râuri din această regiune?”

Etapa 3: Explorarea în imagini

Profesorul afișează imagini cu peisaje, rezervații naturale sau forme de relief din Carpații Orientali, iar echipele trebuie să le identifice.

Exemple de imagini:

„Această formațiune stâncoasă faimoasă se află în Masivul Ceahlău. Cum se numește?”

Răspuns corect: „Ocolașul Mare.”

„Recunoașteți această rezervație naturală renumită pentru lacurile ei de origine vulcanică?”

Răspuns corect: „Lacul Roșu.”

Etapa 4: Orientare și rezolvare de sarcini

Dacă activitatea are loc în aer liber, poți organiza un joc de orientare. Echipele trebuie să găsească puncte marcate, fiecare cu o sarcină legată de Carpații Orientali (identificarea unui munte pe hartă, numirea unei rezervații naturale etc.).

Exemple de sarcini:

„Folosiți busola pentru a determina direcția nord și indicați ce masiv montan se află la nord de Munții Harghita.”

„Indicați două râuri importante din Carpații Orientali care formează lacuri de acumulare.”

Etapa 5: Punctaj și premiarea echipelor

Fiecare echipă primește puncte pentru răspunsurile corecte și pentru rezolvarea sarcinilor. Echipa cu cel mai mare punctaj câștigă și primește un premiu simbolic (diplome, medalii etc.).

Exemple de întrebări și sarcini legate de Carpații Orientali:

Întrebare de localizare: „Care sunt cele trei mari grupe de munți care alcătuiesc Carpații Orientali?”

Răspuns corect: Grupa de nord (Munții Maramureșului și Bucovinei), Grupa centrală (Munții Bistriței, Ceahlău, Giurgeu etc.), Grupa de sud (Munții Ciucului, Harghita etc.).

Întrebare despre faună și floră: „Care este rezervația naturală din Carpații Orientali cunoscută pentru specia rară de zimbri?”

Răspuns corect: Rezervația Naturală Pădurea Slătioara.

Întrebare despre turism: „Ce masiv muntos din Carpații Orientali este un loc de pelerinaj datorită legendei legate de Haiducul Vasile?”

Răspuns corect: Masivul Ceahlău.

Concluzii:

Acest joc didactic le oferă elevilor ocazia să învețe într-un mod interactiv și să aplice cunoștințele despre Carpații Orientali, dezvoltându-le în același timp spiritul de echipă și capacitatea de a lucra sub presiune. Acesta poate fi adaptat pentru diverse niveluri de învățare și poate fi realizat atât în clasă, cât și în aer liber:



Harta Carpaților Orientali, Manualul de Geografie, Clasa a VIII-a, Editura Art Klett

Bibliografie:

Manual de Geografie pentru clasa a VIII-a, Editura Art Klett, Autori: Silviu Neguț, Carmen Camelia-Rădulescu, Ionuț Popa, Publicat în: 2020

JOCUL INTERDISCILINAR MIJLOC DE DEZVOLTARE A PERSONALITĂȚII ELEVULUI

Prof. înv. primar Ciupe Sanda Daniela
Liceul Teoretic „Petru Rareș” Târgu Lăpuș

Motto:

"Consideră elevul o făclie pe care să o aprinzi astfel încât mai târziu să lumineze cu o lumină proprie."

Plutarh

Învățământul românesc, aflat în continuu proces de reformă, își definește liniile directoare ale politicii educaționale concordantă cu cea europeană.

Pentru compatibilizarea procesului nostru de învățământ cu reperele comunitar-europene, se impune o modernizare a acestuia prin transformări esențiale atât în optica gândirii pedagogice, cât și în tehnologia didactică, înțeleasă prin abordarea procesului didactic sub raportul scopurilor și obiectivelor riguros elaborate, al conținuturilor și strategiilor adecvate, în scopul asigurării calității sistemului de învățământ.

convergență și o combinare prudentă a mai multor puncte de vedere." (C. Cucuș, 1996)

Activitățile interdisciplinare au pronunțate valențe formative. Ele contribuie la dezvoltarea intelectuală, socială, emoțională, fizică și estetică a copilului, cultivă încrederea în forțele proprii și spiritul de competiție. Între aceste activități, un loc aparte îl ocupă jocul didactic, cea mai sigură cale de acces spre sufletul copilului, spre minunata lui lume de gânduri și vise. Pentru copil, aproape orice activitate este joc. "Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică cere să respire și, în consecință, să acționeze." (E. Claparede)

Jocul didactic interdisciplinar este o activitate în care se îmbină sarcini didactice din domenii de cunoaștere diverse, într-o structură unitară, axată pe învățare. El imprimă activității didactice un caracter dinamic și atrăgător, induce o stare de bucurie și de

destindere care previne monotonia și oboseala și fortifică energiile intelectuale și fizice ale elevilor.

Jocurile didactice care mi-au permis o reușită abordare interdisciplinară și pe care le-am folosit la clasă cu succes fac parte din categoria metodelor active de predare-învățare și sunt jocurile de rol. Ele se bazează pe simularea unor funcții, relații, activități, fenomene etc., iar, prin practicarea lor, elevii devin actori ai vieții sociale pentru care se pregătesc. Punând elevii să relaționeze între ei, jocul de rol îi activează din punct de vedere cognitiv, afectiv și motric-emoțional, iar interacțiunile dintre participanți dezvoltă autocontrolul eficient al conduitelor, comportamentelor și achizițiilor. Jocul de rol evidențiază modul corect sau incorect de comportare în anumite situații și reprezintă o metodă eficientă de formare rapidă și corectă a convingerilor, atitudinilor și comportamentelor .

Pe lângă obiectivele cognitive specifice unor activități, jocul de rol contribuie la realizarea unor obiective atitudinal-valorice. Astfel, jocul de rol:

- facilitează socializarea elevilor;
- îi familiarizează cu modul de gândire, trăire și acțiune, specific anumitor status-uri profesionale, culturale, științifice etc.;
- le dezvoltă capacitatea de a rezolva situații problematice dificile, capacitatea empatică și de înțelegere a opiniilor, trăirilor și aspirațiilor celor din jur.

De asemenea, jocul de rol oferă oportunități pentru validarea unor comportamente sau pentru sancționarea altora și pentru exersarea lucrului în echipă și a colaborării.

În proiectarea, pregătirea și utilizarea jocului de rol, se parcurg următoarele **etape metodice**:

a. identificarea situației interumane care se pretează la simulare prin jocul de rol;

b. modelarea situației și proiectarea scenariului astfel:

1. ca o povestire în care un narator povestește desfășurarea acțiunii și diferite personaje o interpretează;
2. ca o scenetă în care personajele interacționează, inventând dialogul odată cu derularea acțiunii;
3. ca un proces care respectă în mare măsură procedura oficială;

c. alegerea partenerilor și instruirea lor în legătură cu specificul și exigența jocului;

- d. distribuirea fișelor cu roluri prestabilite de învățător sau la alegerea participanților;
- e. învățarea individuală a rolurilor și conceperea propriului mod de interpretare ;
- f. interpretarea rolurilor de către toți participanții;

g. dezbateri cu toți participanții a modului de interpretare și reluarea secvențelor interpretate nesatisfăcător.

Învățătorul are un rol deosebit de important în utilizarea jocului de rol. El proiectează scenariul, implicând în această activitate și elevii, distribuie rolurile pornind de la aspirațiile, aptitudinile și preferințele fiecărui participant, organizează activități pregătitoare, creează o atmosferă plăcută de lucru pentru a-i stimula pe interpreți și a evita blocajele emoționale în preluarea și interpretarea rolurilor, conduce modul de desfășurare al jocului de rol. Un astfel de joc solicită din partea cadrului didactic, pe lângă aptitudini pedagogice speciale, aptitudini regizorale și actoricești.

Sunt cunoscute și practicate două tipuri de jocuri de rol: jocuri de rol cu caracter general și jocuri de rol cu caracter specific. Din prima categorie fac parte: jocurile de reprezentare a structurilor, jocurile de decizie, jocurile de arbitraj, jocurile de competiție. Din a doua categorie fac parte: jocul de-a ghidul și vizitatorii, jocul de negociere, jocul de-a învățătorul și elevii etc.

În continuare, vom supune analizei câte un joc de rol pentru fiecare dintre categoriile amintite mai sus.

Procesul literar (joc de rol cu caracter general) este o dezbateri, de pe poziții extreme: acuzare - apărare, a unor aspecte problematice dintr-o operă literară, folosind elemente de procedură și de limbaj specifice universului administrativ-juridic. El se poate realiza, fie pe baza unei dramatizări elaborate de un profesionist al condeiului și atunci punerea în scenă se face după toate regulile montării unui spectacol de teatru, fie pe baza unor alocuțiuni gândite și redactate de cei ce urmează să le rostească. Aceștia vor emite opinii personale cu privire la personajele incriminate, izvorâte din contactul direct cu opera literară, iar procedura juridică va fi ajustată după necesitate și posibilități.

În urma studierii lecturii Ursul păcălit de vulpe de Ion Creangă, în cadrul orei de lectură, la clasa a doua, am realizat un proces literar având ca inculpată pe vulpe și ca acuzator pe urs. Procesul s-a desfășurat pe baza alocuțiunilor gândite și redactate de elevii

care urmau să le rostească, sub supravegherea și îndrumarea învățătorului. S-au pregătit din timp aceste alocuțiuni, precum și unele „probe edificatoare” constând în desene care să zugrăvească faptele săvârșite de inculpată sau întâmplările prin care a trecut acuzatorul.

Pentru desfășurarea procesului literar, elevii sunt dispuși în bănci după modelul unei săli de judecată. Două jucării mari de pluș, reprezentând ursul și vulpea, sunt așezate în băncile rezervate acuzatorului și acuzatei. Un "aprod" anunță intrarea președintelui completului de judecată: "Onorată asistență, Președintele!" Asistența se ridică în picioare pentru a-l saluta. Președintele - învățătorul implicat direct în jocul de rol - pune în temă auditoriul cu cazul ce va fi judecat: vulpea este acuzată că a săvârșit numeroase abateri de la regulile de bună purtare, pricinuind vătămări corporale altui personaj, ursul.

Se procedează, în continuare, la audierea martorilor acuzării și ai apărării, alternativ. Aceștia își prezintă depozițiile și le susțin prin desene care o surprind pe inculpată în flagrant delict, sau în ipostaze favorabile cazului judecat. Are loc un dialog cu caracter polemic, în care martorii acuzării o învinuiesc pe vulpe că este prefăcută, hoată, lacomă, egoistă, prezentând desene ce o surprind prefăcându-se moartă, furând pește, ducând peștele la vizuină, păcălind ursul și râzând de el atunci când îl vede fără coadă. Martorii apărării spun despre vulpe că este isteată, demnă de laudă, harnică și prevăzătoare, precum și veselă din fire și prezintă "probe" cu vulpea cărând din greu sacul cu pește, gătindu-și singură mâncarea, râzând de ursul cu privire de prostănac, victimă a propriei credulități.

Urmează pauza de deliberare, care, pentru activizarea întregii asistențe, este folosită pentru efectuarea unui sondaj de opinie de către un elev pregătit în prealabil, precum și intonarea unui cântec dedicat celor două personaje, cântec ce redă, în linii mari, acțiunea poveștii și caracterizarea personajelor.

Se prezintă rezultatele sondajului de opinie, apoi intră din nou Președintele. El punctează greșelile făcute de vulpe, dar și calitățile ei și dă sentința. Pentru greșelile săvârșite, vulpea este condamnată să stea ea însăși, în noaptea geroasă ce se anunța, cu coada în baltă și să prindă pește. În timpul "pescuitului", vulpii i se cere să reflecteze asupra proverbelor: "Pentru ca să mănânci pește, trebuie să intri în apă" și "Ce ție nu-ți place, altuia nu-i face".

Acest proces literar a implicat discipline ca: literatura pentru copii, educația plastică și educația muzicală și a avut un pronunțat caracter formativ. Elevii și-au putut dovedi competențele de analiză critică a unor fapte săvârșite de animale personificate, au luat decizii juste, au învățat să se exprime corect, și-au îmbogățit mijloacele de expresie cu termeni juridici, și-au manifestat originalitatea în exprimarea opiniilor, au dovedit receptivitate și toleranță față de interlocutori.

Din categoria jocurilor de rol cu caracter specific, voi prezenta jocul interdisciplinar *Ghidul și vizitatorii*. Scenariul acestui joc a fost proiectat ca o povestire, în care un narator (conducătorul excursiei - învățătorul) povestește desfășurarea acțiunii, iar diferite personaje (elevii cu rol de ghid și elevii cu rol de vizitatori) o interpretează. Am creat acest joc în ideea valorificării materialelor adunate de elevi în excursia-lecție pe traseul: Botoșani - Suceava - Ciprian Porumbescu - Gura Humorului - Câmpulung Moldovenesc - Moldovița - Sucevița - Putna.

Tema excursiei a fost: "Monumente istorice, culturale și turistice din Bucovina". S-au vizitat: Cetatea de Scaun a Sucevei, Casa Memorială "Ciprian Porumbescu", Biserica Voroneț, Rezervația geologică "Pietrele Doamnei", Rezervația de codri seculari de la Slătioara, Mănăstirea Moldovița, Ansamblul mănăstiresc Sucevița și Mănăstirea Putna. Elevii clasei a patra și-au notat, pe tot parcursul drumului, locurile pe unde au trecut, obiectivele vizitate, impresiile și informațiile dobândite.

Jocul de rol amintit s-a desfășurat în cadrul unei lecții de evaluare interdisciplinară, întrucât a implicat disciplinele: istorie, religie, geografie, științe, literatură și muzică. Rolul de conducător al excursiei a fost conceput și jucat de învățător, iar rolurile de ghid al fiecărui obiectiv vizitat au fost concepute de elevi, corectate și completate de învățător. Elevii care nu au primit rol de ghid s-au constituit în grupul de vizitatori. Jocul s-a desfășurat sub forma unei excursii imaginare pe harta județului Suceava. Locurile vizitate au fost marcate prin intermediul unor vederi cu obiectivul vizitat.

Pe parcursul excursiei imaginare, a intervenit învățătorul pentru a indica traseul, pentru a răspunde la întrebările excursioniștilor și pentru a atrage atenția asupra frumuseților naturii bucovinene, a pitorescului port popular, asupra unor îndeletniciri

specifice zonei, ca olăritul sau încondeierea ouălor de Paști, asupra ospitalității, generozității și credinței în Dumnezeu a oamenilor de aici.

Întrucât ultimul obiectiv vizitat a fost Mănăstirea Putna, cea care adăpostește mormântul lui Ștefan cel Mare și Sfânt, de la a cărui moarte se împlinesc anul acesta 500 de ani, jocul s-a încheiat cu un cântec închinat marelui străbun.

Practicarea acestui joc a dat frumusețe, bogăție și viață învățării școlare, a dezvoltat componenta originalității gândirii, fantezia, încrederea în sine, spiritul de competiție, a cultivat sentimentul dragostei față de patria și poporul român.

La clasa I, integrarea înseamnă desfășurarea în aceeași lecție a activităților specifice citirii, scrierii, comunicării. Alterarea acestor tipuri de activități nu este întâmplătoare. Nu trebuie să se renunțe la acțiuni didactice care urmăresc formarea deprinderilor de citire corectă și conștientă sau însușirea scrierii corecte.

În activitatea la catedra am pornit de la principiul potrivit căruia copiii nu fac bine decât ceea ce le place. Prin jocuri interdisciplinare, prin activități pe grupe de inteligență multiplă am căutat să le ofer o mai puternică motivație, să-i solicit în timpul orelor să le trezesc dorința și bucuria de a participa, de fapt la propria lor formare.

Jocul didactic interdisciplinar este o activitate în care se îmbină sarcini didactice din domenii de cunoaștere diverse, într-o structură unitară, axată pe învățare, în condiții agreabile relaxante. Jocurile interdisciplinare asigură transferul cunoștințelor asimilate la situații nou create, apropiate de realitatea vieții, facilitează efortul intelectual și le stimulează creativitatea.

Voi exemplifica în lucrarea de față câteva modalități de abordare interdisciplinară în carul orelor de limba română la clasa I.

Presărând pe textul suport al unei povești sarcini legate de alte discipline cum ar fi: matematica, copilul lucrează cu plăcere, fără a simți efortul depus, aceasta fiind o modalitate captivantă și atractivă e a gândi sarcinile.

La lecția „Arap – Alb” am prezentat o planșă cu o scurtă poveste care a inclus pe lângă aspecte din specia literară mult îndrăgită de ei și operații matematice.

„ A fost un împărat care avea ... (17-14) feciori. Când cel mic a împlinit ... $(2+6+10)$ ani a plecat în lume să-și caute norocul. A umblat și a trecut peste... $(25-14-30)$ mări și tot atâtea țări, până a ajuns la împăratul... Acesta avea... $(28-25)$ fete. Pentru a

se însura cu cea mai frumoasă dintre fete, feciorul a trebuit să treacă prin...(2+3+5-7) încercări. El a reușit și s-a căsătorit cu prințesa, iar nunta a ținut (17-10) zile și tot atâtea nopți.”

Elevii sunt puși în situația să citească și totodată să rezolve cu ușurință și exercițiile date fără a simți efortul depus.

Copiii de vârstă școlară mică iubesc mult animalele mici, dovada ca au manifestat mult interes pentru memorizarea poeziei „Veverița” de Dimitrie Rachici în ora de disciplină opțională „Literatură pentru copii”.

După ce școlarii și-au însușit versurile ei au fost împărțiți în cinci grupe:

* grupa de inteligență verbal-lingvistică:

- au recitat poezia în șoaptă ajutându-se unii pe alții;
- au alcătuit propoziții cu cuvintele:șotii, zglobie, pitiță;

* grupa de inteligență logico-matematică:

- să alcătuiască și să rezolve o problemă după ilustrația dată9Un pui de veveriță Avea 12 alune. Mama i-a mai adus 5 alune. Câte alune are acum?)

• grupa de inteligență vizual – spațială:

- să realizeze o compoziție plastică care să reprezinte copacul în care îi place să stea veveriței;

* grupa de inteligență corporal chinestezică:

- să construiască un copac unde stă veverița (pe butuc se pune un strat gros de plastilină, se înfig mlădițe dintr-un copac iar apoi se prinde o veveriță decupată de copii);

• grupa de inteligență intra-personală:

- „Spune-i veveriței ceva despre tine!”.

Tot în cadrul orelor de literatură pentru copii – opțional în preajma sărbătorilor de iarnă, am împodobit bradul dar podoabele conțineau sarcini didactice pe arii curriculare:

• Limbă și comunicare:

- căciula lui Moș Crăciun(Vine, vine Moș Crăciun!)- joc de rol;
- globul:scrisoare către Moș Crăciun;
- căsuța lui Moș Crăciun:datini și obiceiuri la români;

- * Matematică și științe:
 - fulgul:fenomene ale naturii;
 - sacul cu cadouri:joc didactic;
- * Educație muzicală:
 - Colinde,colinde;
- * Artă:
 - zugrăvim căsuța lui Moș Crăciun;
 - podoabe pentru brad;
 - felicitare surpriză: pictură;
- * Educație moral religioasă:
 - pregătim daruri pentru copii orfani.

Convinsă fiind că jocul didactic reprezintă cea mai accesibilă cale de abordare interdisciplinară, deoarece prin joc se realizează importante sarcini, care presupun antrenarea operațiilor gândirii creatoare, dezvoltarea spiritului de inițiativă, a spiritului de observație, a atenției, a disciplinei și a spiritului de ordine, formarea deprinderilor de lucru corect și rapid.

Îmbinarea armonioasă a acestor jocuri în cadrul unei ore, gândită ca o activitate organizată pe grupe,asigură participarea afectivă a micilor școlari, dezvoltându-se spiritul de echipă și de competiție, care presupune încredere reciprocă și responsabilitate.

O astfel de activitate se poate desfășura la lecția „Pe câmpia verde” de Geoge Coșbuc. După ce se memorează versurile copiii se împart pe grupe alegându-și ei numele după planșa prezentată:”Zâna primăverii ,,:

- * Ghioceii(grupa verbal – lingvistică):
 - ordonați cuvintele în propoziții: plăpânde, din, Ghioceii, zăpadă, scot, capetele;
 - alcătuiți o propoziție folosind cuvântul:multicolor;
- * Rândunelele(gupa spațial – vizuală).
 - completați datele problemei și apoi rezolvați problema:”Într-un stol erau ... Rândunele iar în altul cu ... mai mult. Câte rândunele erau în cele două stoluri?”
- o Lalelele(grupa spațial-vizuală):
 - desenați un tablou folosindu-se versurile:

„Pe câmpia verde....

Doamne cât e de frumos

Să vezi floricelele”

○ Fluturii(grupa – ritmico-melodică):

- găsiți o melodie potrivită pentru versurile:

„Pe câmpia verde

Doamne, cât e de frumos

Să vezi floricelele

Să auzi pe greierași

Și să vezi pe copilași

Cum aleargă drăgălași

După mândri fluturași.”

○ Iepurașii(grupa de inteligentă intrapersonală):

„Te întâlnești a doua zi după sosirea Iepurașului cu prietenul tău. Ce îi povestești?”

Jocurile interdisciplinare sunt percepute de elevii clasei I, ca un joc care le oferă un larg evantai de posibilități, să se informeze, să-și descopere aptitudinile, să-și formeze deprinderi de muncă și de viață.

Avantajele jocului sunt:

- permite elevului să acumuleze informații despre obiecte, procese, fenomene, care vor fi aprofundate în anii următori;
- clarifică mai bine o temă făcând apel la mai multe discipline;
- crează ocazii de a corela limbajele disciplinelor școlare;
- permite aplicarea cunoștințelor în diferite domenii;
- stimulează spiritul de cooperare și întraajutorare.

Jocul este, deci, "un impuls irezistibil, prin care copilul își modelează propria-i statuie".
(Jean Chateau - "Copilul și jocul")

Bibliografie:

1. Cucoș, Constantin, Pedagogie ,Iași, Editura Polirom, 1996, pag.77-79
2. Ionescu, Miron; Radu, Ioan, Didactica modernă, Cluj-Napoca, Editura Dacia, 2001, pag.113-114, 153-157
3. Gheorghe, Fănică N., Eternele reîntoarceri, București, Editura Sport-Turism, 1989, pag.78-89
4. Ungureanu, Adalmina, Metodica studierii limbii și literaturii române, Iași, Editura AS'S 2003, pag.240-244
5. Zamșa, Eleonora, Procese literare, concursuri, evocări, Editura Arhetip-RS, 1992, pag.6-21

ACTIVITATE PRACTICĂ

TEHNICA ȘTIU/ VREAU SĂ ȘTIU/ AM ÎNVĂȚAT

WHAT'S THE QUESTION? (CARE ESTE ÎNTREBAREA?)

LIANA - IOANA CLOP

COLEGIUL TEHNIC "IOAN CIORDAȘ" BEIUȘ, BIHOR

Învățământul modern pune un accent deosebit pe învățarea interactivă centrată pe elev, pe dobândirea noilor cunoștințe într-o manieră activă. Învățarea centrată pe elev se realizează prin utilizarea metodelor interactive de predare-învățare. Sunt considerate interactive, metodele care implică total elevul în procesul învățării, îl transformă în subiect activ, participant la propria formare. Sunt acele metode prin care elevii lucrează productiv unii cu alții, își dezvoltă abilități de colaborare, comunicare și ajutor reciproc. Interactivitatea presupune atât cooperare, cât și competiție, ambele implicând un anumit grad de interacțiune.

Aplicarea metodei „Știu / Vreau să știu / Am învățat” pornește de la premisa că informația dobândită anterior de către elevi trebuie valorificată atunci când se predau noile cunoștințe și presupune parcurgerea a trei pași: inventarierea a ceea ce știm (etapa „Știu”), determinarea a ceea ce dorim să învățăm (etapa „Vreau să știu”) și reactualizarea a ceea ce am învățat (etapa „Am învățat”).

Aceasta este o activitate care se realizează în perechi, bazată pe citit, conversație și elemente de gramatică. În principal vizează formularea de întrebări, înțelegerea unui text citit și abilitatea de a identifica și corecta greșeli în textul citit.

Vârsta: elevi de liceu, clasa a IX-a

Timp de lucru: 1 oră

Revista “Chatty” a trimis unul dintre cei mai buni reporteri ai săi să intervieveze un renumit actor de la Hollywood, Sam Jemson. Elevilor li se vor da 2 fișe de lucru. Prima fișă, fișa A, conține 22 de răspunsuri la întrebările adresate în timpul interviului. Elevii lucrând în perechi trebuie să încerce să își dea seama care au fost întrebările adresate lui Sam în timpul interviului tinând cont de răspunsurile acestuia.

În partea a doua a exercițiului, elevilor li se dă o a doua fișă de lucru, fișa B, cu articolul revistei bazat pe răspunsurile la întrebările de pe fișa A. Există și un număr de greșeli prezente în text. Elevilor li se cere să pună deoparte prima fișă de lucru și apoi să identifice și să corecteze greșelile făcute de reporter în articolul prezentat.

Când elevilor li se prezintă tema activității lor, personajul principal, respectiv Sam Jemson, acestora li se cere de la bun început să-și realizeze în caiete un tabel care să conțină cele trei rubrici principale ale tehnici utilizate în această activitate: Știu / Vreau să știu / Am învățat. Acest tabel va fi instrumentul de bază al activității. În prima rubrică, elevii vor nota înainte de a începe orice altă fază a exercițiului ceea ce ei știu deja despre personajul principal al interviului, în a doua ce și-ar dori să știe despre acest personaj, iar la sfârșitul activității, după utilizarea fișelor de lucru, după lecturarea articolului și corectarea acestuia, după formularea întrebărilor, ei vor nota în cea de a treia rubrică ceea ce au aflat și învățat despre personajul activității lor. Toate exercițiile care au loc pe parcursul orei au ca finalitate completarea cât mai vastă a ultimei rubrici.

Modalitate de lucru

- Se împarte clasa în perechi. Se multiplică într-un număr suficient ambele fișe de lucru pentru fiecare pereche. Se distribuie exemplarele primei fișe, fișa A.

- Se prezintă tema și li se acordă elevilor 15 minute bune ca să încerce să formuleze întrebările posibile și să le noteze. În tot acest timp, profesorul circulă printre elevi acordând ajutor acolo unde este cazul, nepermițând acestora să folosească limba nativă. La sfârșitul timpului alocat, se preiau întrebările formulate pentru fiecare răspuns de la elevi, scriindu-se un exemplu corect pe tablă.

- Amintiți elevilor ca există posibilitatea ca un răspuns să aibă mai multe întrebări corecte posibile.

- Apoi cereți elevilor să pună deoparte fișa A și distribuiți exemplarele fișei B. Explicați a doua sarcină de lucru și acordați elevilor alte cel puțin 15 minute să citească textul, să identifice și să corecteze posibile greșeli prezente în text. Circulați printre ei și acordați ajutor dacă este nevoie.

- Din nou, la sfârșitul sarcinii, preluați corecturile de la elevi. Cereți elevilor să revină la fișa A pentru a-și verifica răspunsurile.

- Dacă mai este timp, ar fi o idee bună de a cere elevilor să-și practice abilitățile de comunicare printr-un joc de rol, prin punerea în scenă a interviului cu Sam. Cereți-le să schimbe rolurile, astfel încât fiecare persoană să joace atât rolul lui Sam, cât și pe cel al reporterului.

La final ca și temă de casă, puteți să le cereți elevilor să se documenteze despre actorul lor preferat, să facă o compunere pe această temă, care să aibă între 100 și 150 de cuvinte.

Worksheet A: an interview with actor Sam Jemson for ‘Chatty’ magazine.

The answers

1. I was born here in Los Angeles.
2. No, I’m single – but I have a girlfriend.
3. Rebecca.
4. She’s an actress, too – like me.
5. I met her last year.
6. It was actually at the film festival in Cannes, France.
7. She’s from Paris.
8. Yes, she’s pretty fluent in English.
9. I’m trying to learn! I guess I’m about intermediate level. I take French lessons twice a week.
10. Yes we are! We’re planning to have a big wedding here in the summer! The garden here is just perfect for the ceremony!
11. I think my first film was ‘The Blood Brothers’ – I made that in 1997.
12. Yes, I studied acting in New York and here in Los Angeles.

13. Yes, I love being a movie star. It's great to see yourself on that big screen!
14. Yes, I am. Right now, I'm making a movie called 'Rain Maker' with my good friend Tom Cruise.
15. I think the first time we met was about three years ago.
16. He's a great guy! Very friendly and down-to-earth! He's not like the typical Hollywood superstar at all!
17. Yes, I can. A typical day? Okay. Well, I get up really early – about six. I swim for an hour and then I usually go to the studio because I'm often working on a movie. After lunch, I come home and relax by the pool. It depends on my work. In the evening, Rebecca and I usually go out to eat at our favourite restaurant...
18. It's called 'Ben's Place' – the food there is really amazing!
19. Probably pasta with seafood.
20. Yes, I've been to London several times. It's a great city. I love England! Say hello to Queen Elizabeth when you go back!
21. My favourite? It's got to be Paris. The city of love!
22. And my movie? Oh, probably 'The Godfather' – it's an amazing film! Some great, great acting!

Worksheet A: suggested questions

1. Where were you born?
2. Are you married or single?
3. What's her name? /What's she called?
4. What does she do?/What's her job?
5. When did you meet her?
6. Where did you meet?
7. Where's she from?/Where was she born?
8. Does she speak English?
9. Do you speak French? /Are you learning French?
10. Are you planning/going to get married?
11. What was the first film/movie you made?

12. Did you study acting?
13. Do you like being a movie star?
14. Are you making a movie now/right now/at the moment?
15. When did you (first) meet him/ Tom Cruise?
16. What's he like?
17. Can you describe your typical day?
18. What's it called?
19. What's your favourite dish/meal/food?
20. Have you (ever) been to England/Britain/London?
21. What's your favourite city?
22. What's your favourite film?

Worksheet B: the article

Sam Jemson was born in New York and he studied acting there, as well as in Los Angeles. Sam made his first movie 'Rain' in 1997, and since then he has become a big star in Hollywood. When I met him, he was relaxing by his swimming pool – something he likes to do every morning before going to the film studio to start work at six o'clock.

At the moment, he's busy making a new movie called 'The Blood Brothers' with his good friend Tom Cruise – someone he met two years ago, and an actor he describes as '...a typical, Hollywood movie star'. After finishing work in the evening, Sam told me he loves taking his girlfriend Rebecca to have dinner in their favourite restaurant: 'Barney's,' where his favourite dish is pasta with a simple tomato and basil sauce!

Unfortunately, I didn't have the chance to meet Rebecca. They met in Paris last year. She's a French actress and they're planning to get married in France in the autumn – and it's

going to be a big, big wedding! Sam wants to learn to speak French, because Rebecca can't speak English, so he told me that he's taking French lesson three times a week! Paris, by the way, is Sam's favourite city! Although he told me he loves England, he's never been to London...maybe sometime soon!

Finally, I asked Sam to tell me the name of his favourite movie. His answer was strong and immediate: 'The Grandfather'! My favourite movie, too!

Anexa 1

1. Dumnezeu iubește copiii

1) Cine este între copii? Cum își arată Dumnezeu dragostea față de cei mici?



Ce a spus El despre copii?

SUNT CRESTIN SI PORT IN SUFLET
O CREDINTA MINUNATA
CA IISUS HRISTOS E FIUL
CERESULUI NOSTRU TATA



ROLUL JOCULUI DIDACTIC ÎN ACTIVITĂȚILE FIZICE DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Andreea Condurache, Colegiul Național „Garabet Ibrăileanu”, Iași

Educația fizică a fost o preocupare a omului încă din cele mai vechi timpuri, practica exercițiilor fizice fiind nemijlocit legată de dezvoltarea societății omenești. Obiectivul fundamental al practicării exercițiilor fizice în toate perioadele istorice a fost dominat de ideea perfecționării calităților fizice de călire și fortificare a organismului și de dezvoltare morfo-funcțională a acestuia.

La fel de veche este și conștientizarea că jocul este o parte componentă esențială în practicarea activităților sportive în contexte de învățare formală. La vârsta școlară mică jocul este mijlocul fundamental de învățare și activitatea cu cel mai înalt grad de atractivitate pentru ei. În timpul anilor de grădiniță și în clasele primare jocurile sunt folosite mult în educația elevilor, ocupând un loc însemnat nu numai în timpul orelor de educație fizică și a celor de joc și mișcare, ci și în pauzele dintre orele de curs, în timpul liber al elevilor, în excursii, în tabere etc.

Educatorii și învățătorii trebuie să folosească jocurile în strânsă legătură cu activitatea zilnică a elevilor și cu scopurile pe care le urmăresc. Folosirea de jocuri didactice în activitățile fizice aduce cu sine numeroase avantaje, întrucât, prin latura lor dinamică, ele contribuie în mare măsură la dezvoltarea fizică a elevilor. Jocurile constituie și un bun stimulent la învățatură și sporesc capacitatea de concentrare a elevilor.

În ciclul achizițiilor fundamentale, jocurile sportive se aseamănă cu cele specifice vârstei preșcolare, cu o trecere treptată la jocuri cu reguli mai dificile. În lecțiile de educație fizică de la această vârstă, jocurile vor ocupa un loc însemnat și se recomandă ca o parte din exercițiile fizice să fie făcute sub formă de jocuri. În clasele pregătitoare, I și a II-a, se vor învăța jocuri simple cu caracter dinamic și educativ, deseori conduse de elevi sub supravegherea învățătorului. Este bine să se înceapă cu jocuri în care fazele se execută în ritmul unor versuri spuse de elevi sau al unui cântec. Mai târziu, elevii din clasele I și a II-a încep să execute și jocuri pe echipe. Învățătorul trebuie să țină seama că la această vârstă elevii își întipăresc în memorie puternic tot ceea ce văd și aud. De aceea, demonstrarea și exemplificarea fiecărei etape a jocului are o mare însemnătate.

Elevii din clasele a III-a și a IV-a au o mai mare agilitate și îndemânare în comparație cu cei din clasele I și a II-a. În această perioadă, jocurile devin din ce în ce mai complicate, cu reguli mai precise, cer mai multă viteză, rezistență și îndemânare. La această vârstă, încep să apară deprinderi mai puternice de viață în colectiv și o mai mare înțelegere a sensului jocului. Tot acum încep să apară diferențieri de forță, viteză și rezistență între băieți și fete, încât și preferințele pentru jocuri încep să se diferențieze. Jocurile băieților vor avea un caracter mai dinamic, mai combativ, în care viteza, forța și rezistența să-și găsească un teren de afirmare. Jocurile fetelor vor avea un caracter în care să predomine mobilitatea, îndemânarea, spontaneitatea, cu aceeași tendință de a ieși victorioase.

Pentru exemplificare, am selectat o serie de jocuri care pot fi folosite în timpul orelor de educație fizică din clasele primare.

1. „Păsărelele în cuib”- Se desenează pe sol un cerc mare. Copiii toți interpretează rolul de păsărele, iar unul dintre ei pe acela de vânător. Păsărelele merg prin afara cercului, fluturând aripile. Când vânătorul suflă din corn (pâlnia din pumni) păsărelele se retrag în cuib în poziția șezând cu picioarele încrucișate. Pasărea prinsă de vânător devine vânător, iar acesta de pe urmă trece în locul celuilalt pe cerc drept pasăre.

2. „Fructele căzute”- Pe locul de desfășurare a jocului se desenează un cerc cu diametrul de 3-4 m. Pe suprafața acestuia se împrăștie multe fructe (castane, conuri de brad, ghinde, nuci etc.) Copiii formează un cerc mai mare, concentric cu primul, fiecare jucător marcând în dreptul său o „magazie”. La semnal, copiii încep să culeagă fructele, una câte una, depozitându-le în magazie. La semnal, copiii încep să culeagă fructele una câte una, depozitându-le în magazie. Deplasarea în cerc și înapoi se face în mers cu pași repezi. Nu au voie să ia mai multe fructe odată. Fructele care se așază în magazie nu se aruncă. Câștigă copilul care a cules cele mai multe fructe.

3. „Ștafeta jucăriilor”- Copiii sunt împărțiți în două echipe egale ca număr, așezați în coloane înapoia unei linii de plecare. În fața fiecărei echipe sunt trasate două cercuri la distanță de 3 m între ele. În primul cerc este așezată o păpușă, iar în al doilea un ursuleț. La comanda dată de învățătoare, primii copii din fiecare echipă aleargă până la cele două cercuri, culeg jucăriile și revin, dând copiilor următorilor jucăriile luate, după care se așază la coada șirului. Următorii aleargă și așază jucăriile la loc. Jocul continuă, câte un copil din fiecare echipă culegând jucăriile din cerc, iar următorul așezându-le la loc. Echipa care termină prima este câștigătoare.

4. „Buchețelele”- Copiii aleargă în cerc, în coloană câte unul, executând diferite mișcări. La un moment dat, învățătoarea trigă un număr, de exemplu 3. Gruparea se face sub formă de buchețele, lanț de brațe. Cei care nu au reușit să se grupeze în buchețel, egal cu numărul strigat rămân pe dinafară și sunt penalizați, ieșind din joc. Jocul continuă, strigându-se alte numere până când în cerc rămân doar patru copii.

5. „Cursa pe numere”- Copiii sunt așezați pe două coloane, egale ca număr și fiecare copil primește un număr, în funcție de câți copii sunt într-o echipă. Plecarea în cursă se poate face din picioare, din așezat încrucișat sau stând cu spatele spre direcția de alergare. Un copil, ales de învățătoare, strigă un număr, de exemplu 3, cei doi copii din ambele echipe care au acest număr se ridică și aleargă, ocolesc obstacolele din față (o minge, o găleată), sar peste două linii care reprezintă un șanț, intră în cercul de la capătul traseului, apoi se întorc la locurile de plecare. Ultimul sosit schimbă locul cu cel care a strigat numărul. Dacă amândoi sosesc deodată, același copil strigă un alt număr. Câștigă echipa la care copiii au terminat de mai multe ori primii.

Prin conținutul lor simplu, printr-un număr redus de reguli, dar mai ales prin valorile pe care le cultivă, jocurile sportive sunt necesare la vârsta mică, conducând nu numai la dezvoltarea deprinderilor motrice de bază, ci la crearea unei atmosfere de veselie și entuziasm în rândul elevilor, copiilor care se joacă și care se străduiesc să respecte regulile.

Bibliografie:

1. *** *Programa școlară pentru educație fizică Clasa Pregătitoare, clasa I și clasa a II-a*, 2013.
2. Buruian, Leontina, *Educația fizică în grădiniță*, Casa de editură „Mureș”, 2004.
3. Nicolaescu, Elena, Busuioc, Elena, Dănescu, Sofia, *Educația fizică în clasele I-IV*, Editura de Stat Didactică și Pedagogică, București, 1956.

EXEMPLE DE JOCURI DIDACTICE UTILIZATE PENTRU FORMAREA ABILITĂȚILOR DE VIAȚĂ COTIDIANĂ

Cozma Magdalena

Școala de Artă „Sergiu Celibidache” Roman-Neamț

Jocul reprezintă o activitate complexă, cu multiple semnificații și implicații în dezvoltarea, comportamentul și personalitatea copilului. Datorită potențialului și complexității sale, jocul a fost abordat de mulți specialiști, care au încercat să-i ofere o definiție cât mai completă.

Paul Popescu Neveanu definește jocul în dicționarul de psihologie (1978, pag. 396) ca „formă de activitate specifică pentru copil și hotărâtoare pentru dezvoltarea lui psihică”. Jocul didactic reprezintă o metodă de instruire ce are un scop educativ și apelează la fuziunea dintre elementele instructive și elementele distractive.

Rolul jocului didactic este de a pune în valoare achizițiile elevilor, dar și pentru exersarea anumitor priceperi, deprinderi și abilități ale acestora, într-un mod plăcut și atractiv. Spre deosebire de alte jocuri, jocul didactic are următoarele elemente constitutive:

- Conținutul include cunoștințele însușite anterior în activități comune cu întreaga clasă;
- Sarcina didactică constă fie într-o problemă de gândire, fie de comparație, recunoaștere etc;
- Regulile jocului au funcție reglatoare pentru relațiile dintre elevi și indică modul cum să se joace, cum să rezolve sarcina;
- Acțiunea de joc reprezintă momentul așteptării, surprizei, etc, fiind cel care face jocul să fie atractiv și plăcut.

Jocul didactic este utilizat în vederea stimulării cognitive a elevului, exersarea unor abilități și deprinderi de activitate independentă, dar și pentru educarea trăsăturilor de personalitate. Includem în cele ce urmează câteva exemple de jocuri didactice utilizate pentru formarea abilităților de viață cotidiană.

- **Găsește repede!**

Scopul: sistematizarea cunoștințelor despre obiectele de igienă personală;

Sarcina didactică: raportarea corectă a obiectelor de igienă personală, cum și când se utilizează;

Regulile jocului: fiecare echipă alege prin reprezentanții ei de la panou, cât mai multe jetoane în concordanță cu obiectul stabilit, în timpul acordat. După fiecare joc, elevii plasează jetoanele alese în dreptul obiectului. Câștigă echipa care termină cel mai repede selecționarea tuturor jetoanelor, făcând cât mai puține greșeli.

Material didactic: panoul, obiecte de igienă personală (săpun, prosop, periuță și pastă de dinți, etc) jetoane diferite ilustrând obiecte de igienă personală.

Desfășurarea jocului

Se pun în discuție, iar elevii vor fi repartizați în 3-4 echipe. Fiecare echipă stă la masa sa. Profesorul repartizează fiecărei echipe un obiect (periuța de dinți, pasta de dinți, pieptăn, etc). Jetoanele reprezintă obiectele de igienă personală, ce vor fi afișate pe un panou mare. La un semnal dat, câte un reprezentant al echipei vine la panoul cu jetoane și alege cât mai repede jetoanele până la semnalul de încetare. Elevii se reîntorc cu jetoanele la echipele lor și verifică împreună dacă alegerea a fost făcută bine. Jetoanele alese greșit sunt afișate din nou la panou. Acțiunea se repetă până la epuizarea jetoanelor de pe panou.

- **Ghicește ce am în săculeț?**

Scopul: fixarea și consolidarea cunoștințelor despre obiectele de igienă personală, precum și modul lor de utilizare; perfecționarea acuității analizatorilor tactili;

Sarcina didactică: cunoașterea după pipăit a obiectelor de igienă personală, enumerarea caracteristicilor acestora și precizarea și simularea modului de utilizare a lor.

Regulile jocului: elevii sunt chemați la masa profesorului, apoi un elev este legat la ochi. Elevul legat la ochi, alege din săculeț un obiect și îl arată colegilor. Pipăie obiectul, apoi îl denumește. Dacă este denumit corect obiectul, elevul legat la ochi trebuie să spună cum folosește acel obiect și să simuleze utilizarea.

Material didactic: obiecte de igienă personală, săculeț;

Desfășurarea jocului:

Obiectele vor fi puse într-un săculeț, pe o masă în fața clasei. Un elev ales de profesor sau propus de colegi va veni la masă, unde este săculețul cu obiecte. Va fi legat la ochi. Va alege un obiect, pe

care prin intermediul pipăitului trebuie să-l recunoască. Dacă răspunsul este corect, va spune în ce mod poate fi utilizat și va simula modul de utilizare. Jocul continuă până ce materialul existent va fi epuizat.

- **Întrecerea**

Scopul: selectarea obiectelor de igienă personală necesare pentru realizarea anumitor acțiuni.

Sarcina: Pe jetoane sunt prezentate acțiuni: spălătul pe mâni, pieptănatul, spălătul dinților, etc. Elevii sunt împărțiți pe grupe. Un elev, care este reprezentantul grupului alege un jeton din plic, apoi pentru efectuarea acțiunii alege obiectele necesare din cutie și simulează acțiune cerută. Grupa care efectuează cel mai repede toate acțiunile câștigă.

Materialul didactic: plicuri cu jetoane, cutii cu obiecte de igienă personală

Desfășurarea jocului

Elevii sunt împărțiți în două grupe. Fiecare grupă primește câte un plic cu jetoane. Jetoanele reprezintă acțiuni: spălat pe față, curățat haina, șters pe mâni, etc fiecare grupă primește câte o cutie cu obiecte de igienă personală. Un elev din fiecare grupă alege un jeton din plic, apoi pentru realizarea acțiunii alege din cutie obiectele necesare, după simulează acțiunea. Jocul se desfășoară până se epuizează jetoanele. Grupa care finalizează prima devine câștigătoare.

- **Ghicește cine sunt!**

Scopul: consolidarea și sistematizarea cunoștințelor despre igiena personală;

Sarcina didactică: identificarea obiectelor de igienă personală după anumite indicii;

Regulile jocului: Elevul care oferă răspunsul corect primește un jeton. Elevul care răspunde greșit rămâne în picioare. Cel care adună cele mai multe jetoane câștigă jocul.

Material didactic: plic cu ghicitori, jetoane;

Desfășurarea jocului: Într-un plic sunt ghicitori despre obiecte de igienă personală. Elevii răspund pe rând la ghicitori. Dacă elevul dă răspunsul corect la ghicitoare primește un jeton, dacă nu știe răspunsul sau greșește răspunsul, acesta rămâne în picioare până îi vine rândul iar. Jocul se desfășoară până la epuizarea ghicitorilor.

- **Casa păpușii**

Scopul: consolidarea cunoștințelor de igienă a spațiului, a mobilierului specific camerelor casei;

Sarcina didactică: identificarea obiectelor de mobilier specifice camerelor de locuit, identificarea obiectelor necesare pentru igiena spațiului;

Regulile jocului: Elevii formează echipe. Fiecare echipă trebuie să amenajeze cu mobilier specific o cameră (exemplu: bucătăria, sufrageria, dormitorul). Ei trebuie să aleagă obiectele necesare pentru igiena spațiului respectiv.

Material didactic: păpușă, mobilier de păpuși, obiecte de igienă a spațiului;

Desfășurarea jocului: Păpușa spune că dorește să se mute într-o casă nouă. Are nevoie de ajutorul elevilor pentru a amenaja camerele. Elevii împărțiți pe echipe aleg mobilierul necesar pentru: dormitor, bucătărie și sufragerie. Apoi aleg obiectele necesare pentru igiena spațiului respectiv.

- **Cutia hărniciei**

Scopul: identificarea obiectelor de igienă și efectuarea unor acțiuni de curățenie.

Sarcina didactică: selectarea corectă a obiectelor de igienă pentru efectuarea unor acțiuni de curățenie.

Regulile jocului: Fiecare elev execută câte o acțiune indicată de jeton și selectează din cutie obiectele necesare

Materialul: plic cu jetoane, cutie cu obiecte de igienă a spațiului;

Desfășurarea jocului: Într-un plic sunt jetoane, care au imagini cu acțiuni, precum: copilul șterge praful, copilul șterge fereastra, fata mătură, etc. Fiecare elev alege câte un jeton din plic. Spune ce acțiune trebuie să efectueze. Apoi din cutie alege obiectele necesare realizării acțiunii. Dacă obiectele sunt alese corect primește aplauze de la colegi. Dacă obiectele alese nu sunt corespunzătoare, mai are dreptul la o încercare.

- **Alege ce lipsește!**

Scopul: identificarea și numirea obiectelor pentru igiena spațiului.

Sarcina didactică: identificarea obiectelor care lipsesc pentru executarea acțiunilor de curățenie.

Regulile jocului: Fiecare elev alege o imagine. Observă cu atenție imaginea, apoi spune ce obiect lipsește pentru realizarea acțiunii respective.

Material didactic: imagini cu copii care efectuează acțiuni de curățenie.

Desfășurarea jocului: Sunt expuse imaginile pe un panou. Pe rând fiecare elev vine la panou și alege o imagine. Verbalizează ce acțiune este înfățișată în imagine. Apoi merge în bancă pentru a privi imaginea mai atent. Când identifică ce obiect lipsește din imagine spune cu voce tare la întreaga clasă.

Bibliografie

1. Ceaușu V., Pitariu H., Toma M.- Psihologia și viața cotidiană, Ed. A.R.S.R, București, 1988;
2. Elkonin D.B – Psihologia jocului, E.D.P, București, 1980;
3. Popescu –Neveanu P. – Dicționar de psihologie, Ed. Albatros, București, 1978;
4. Șchipou U. – Probleme psihologice ale jocurilor și distracțiilor, E.D.P., București, 1970;
5. Vrașmaș T., Daunt, P., Mușu I., – Integrarea în societate a copiilor cu cerințe educative speciale, E.D.P, București, 1996;

JOCURI DIDACTICE MATEMATICE

CLASA I

1. Numără mai departe!(6-7 ani)

Jocul poate fi folosit pentru consolidarea deprinderilor de numărare în cercul 0-100.

Sarcina didactică: exerciții de numărare, respectând succesiunea numerelor naturale.

Reguli:- jocul începe la un semnal și elevul respectiv se oprește la un alt semnal;

- cel care greșește este eliminat, putând reintra dacă observă și corectează o eventuală greșeală;

- câștigă rândul în care au rămas cei mai mulți elevi în joc.

Jocul poate fi complicat, cerându-li-se elevilor să numere din 2 în 2, din 3 în 3, din 5 în 5 etc.

2. Alege corect!(6-7)

Scopul jocului este de a dezvolta atenția voluntară și viteza de reacție prin consolidare deprinderii de a utiliza corect numerele 1-10.

Sarcina didactică: selectarea numerelor conform unei cerințe.

Material didactic: jetoane cu numere 1-10.

Se împarte colectivul de elevi în echipe și se prezintă regulile:

-fiecare echipă are în față jetoanele cu numere:

- se extrag bilețele cu sarcini dintr-un bol;

-alege numerele pare/ selectează numerele impare/ găsește numărul par imediat mai mic decât 7;

- câștigă echipa care a înregistrat cele mai puține greșeli.

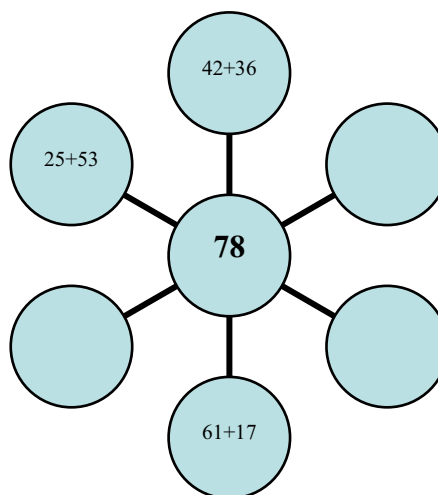
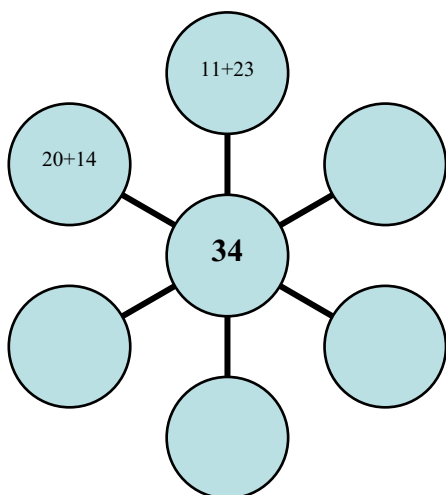
3. Florile matematicieni(7-8 ani)

Se urmărește însușirea și consolidare operațiilor matematice de adunare și scădere a numerelor naturale până la 100, fără trecere peste ordin.

Sarcina didactică: rezolvarea unor exerciții de adunare și scădere a numerelor naturale 0-100.

Material didactic: cercuri galbene în care sunt înscrise numere(34, 78 etc.), petale pe care apar operații matematice($20+14$; $11+23$ / $42+36$; $51+27$ etc.)

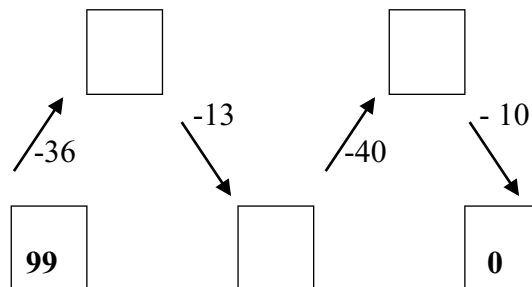
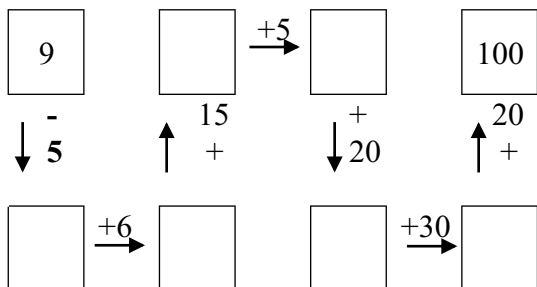
Fiecare echipă alege un cerc pe care îl lipește pe o coală de carton. Membrii echipei aleg, pe rând, petalele în care rezultatul operației este cel din cerc și le lipesc pentru a obține floarea.



Jocul poate fi complicat și pentru nivelul claselor a II a și a III a, cuprinzând și operații de înmulțire și împărțire.

4. Calculează cu atenție!

Scrieți în căsuțele goale numerele corecte pentru a obține rezultatul dat!



5. Cine găsește mai multe soluții?

Jocul își propune să consolideze deprinderile de calcul și să dezvolte capacitatea de a găsi soluții multiple pentru rezolvarea unei cerințe.

Material didactic: fiecare elev primește o fișă pe care sunt scrise exercițiile:

$$\square + 2 < 10$$

$$8 - \square > 3$$

Vor fi evidențiați elevii care au găsit toate soluțiile posibile.

CLASA A II A

6. Să ne întrecem! (8-9 ani)

Prin acest joc se verifică gradul de însușire a înmulțirii/ împărțirii precum și deprinderile de calcul rapid.

Sarcina didactică: fiecare membru al unei grupe de patru elevi va completa unul din exercițiile date:

<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	<input type="text"/>	:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	:	<input type="text"/>
			24					5			
<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	<input type="text"/>	:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	:	<input type="text"/>

Material didactic: coli de carton așezate în fața clasei, carioca.
Câștigă grupa celor care au lucrat cel mai repede și corect.

7. Ce oră arată ceasul? (8-10 ani)

Într-un magazin au fost expuse următoarele cinci ceasuri. Știind că fiecare funcționează corect, deși indică ore diferite, stabilește regula și spune ce oră indică ultimul ceas!
(Ceasurile afișează ore la intervale egale)

8. Zilele săptămânii(7-9 ani)

Sarcina didactică: numește zilele săptămânii în ordine.

<input type="text"/>	⇒	<input type="text"/>	⇒	LUNI	⇒	<input type="text"/>	⇒	<input type="text"/>	⇒	<input type="text"/>	⇒	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

Pentru complicarea jocului se folosesc întrebări ca:

- Dacă azi e miercuri, ce zi va fi poimâine?
- Ce zi a fost ieri?
- Când va fi duminică?

CLASA A-IV A

9. Unități de măsură

Se formează trei grupe și li se cere elevilor să completeze tabelul cu multiplii și submultiplii unităților de măsură date.

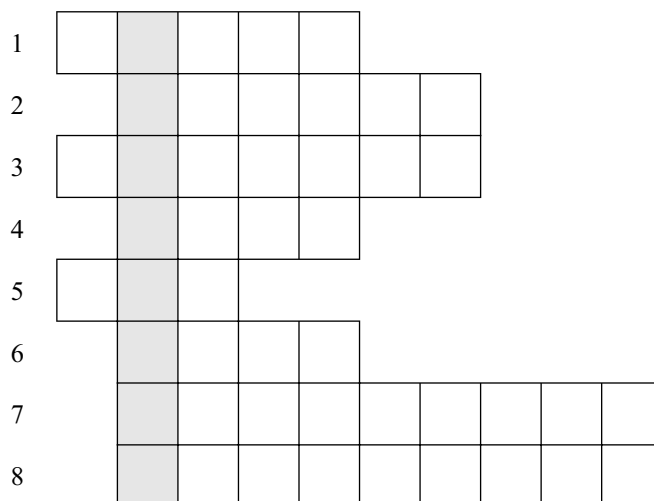
KM		
	L	
		G

10. Rebus

Orizontal:

1. Sumă sau
2. Rezultatul înmulțirii
3. Numerele care se adună
4. Diferență sau
5. Rezultatul împărțirii
6. Se dă de rezolvat acasă
7. Operație prin care se mărește un număr de atâtea ori
8. Prin această operație se micșorează un număr de atâtea ori.

Vertical: Completând rebusul veți obține un sinonim pentru „ calcule matematice”



INST. ȘERBAN CLAUDIA
 ȘCOALA CU CLASELE I – VIII NR.2
 CARACAL

JOCURI DIDACTICE MATEMATICE

Prof.înv.primar David Eva
Școala Gim. Fogarasy Mihaly, Gheorgheni

Jocurile didactice sunt o metodă excelentă pentru a face matematica mai distractivă și accesibilă pentru copii. Iată câteva idei de jocuri didactice matematice pe care le poți folosi pentru diferite nivele de vârstă și cunoștințe:

1. Bingo matematic

- **Materiale necesare:** Cartonaje de bingo, creioane sau markere.
- **Cum se joacă:** Fiecare copil primește o foaie de bingo cu numere (poți alege un interval de numere, cum ar fi 1-20 sau 1-100, în funcție de vârstă). Profesorul sau coordonatorul spune pe rând operații matematice (ex. $7 + 5$, 9×3). Elevii trebuie să rezolve problemele și să bifeze răspunsul corect de pe cartonașul lor. Primul care completează o linie orizontală, verticală sau diagonală câștigă.

2. Puzzle cu operații matematice

- **Materiale necesare:** Cartonaje cu numere și operații matematice.
- **Cum se joacă:** Fiecare echipă sau copil primește un set de cartonașe care trebuie asamblate corect pentru a rezolva o serie de operații. Fiecare cartonaș conține o operație și un rezultat. Ei trebuie să potrivească cartonașele astfel încât operațiile să fie corecte.

3. Matematica pe podea (Twister matematic)

- **Materiale necesare:** O pătură sau un covor mare, marcat cu cercuri sau casete numerotate, ori poți desena direct pe podea cu cretă.
- **Cum se joacă:** Pe covor/pătură sunt scrise numere. Elevii aruncă zarurile pentru a obține un număr și trebuie să pună mâna sau piciorul pe operația corectă care dă acel rezultat. Acest joc e similar cu Twister, dar bazat pe matematică.

4. Ștafeta cu probleme de matematică

- **Materiale necesare:** Cartonaje sau foi cu exerciții de matematică, creioane.
- **Cum se joacă:** Împarte clasa în echipe. Fiecare echipă are un rând de probleme. Un elev din fiecare echipă aleargă la un loc prestabilit, rezolvă o problemă, apoi

se întoarce pentru a preda ștafeta următorului coechipier. Câștigă echipa care rezolvă toate problemele corect și cel mai rapid.

5. Roata norocului cu operații matematice

- **Materiale necesare:** O roată (poți folosi una reală sau digitală), cretă sau markere.
- **Cum se joacă:** Roata are segmente cu diferite tipuri de operații matematice (adunare, scădere, înmulțire, împărțire). Fiecare copil învârtă roata și trebuie să rezolve o problemă corespunzătoare operației unde se oprește roata.

6. X și O matematic

- **Materiale necesare:** O tablă de joc 3x3 (poate fi desenată pe o hârtie sau pe o tablă).
- **Cum se joacă:** Fiecare jucător alege fie X, fie O. Pentru a pune un X sau un O pe tablă, jucătorul trebuie să rezolve corect o problemă de matematică (poți folosi întrebări de tip tabel înmulțire, scădere etc.). Cine reușește să facă o linie câștigă jocul.

7. Domino matematic

- **Materiale necesare:** Piese de domino personalizate (sau făcute din carton) cu numere și operații.
- **Cum se joacă:** Similar cu jocul de domino tradițional, doar că fiecare piesă are o operație de o parte și un rezultat de cealaltă. Elevii trebuie să așeze piesele astfel încât să lege corect rezultatul cu operația corespunzătoare.

8. Cursa matematică

- **Materiale necesare:** Un traseu pe podea (poate fi desenat sau creat cu bandă adezivă), zaruri, cartonașe cu probleme de matematică.
- **Cum se joacă:** Fiecare copil aruncă zarurile și înaintează pe traseu. Pentru a avansa la următoarea casetă, trebuie să rezolve corect problema matematică scrisă pe cartonașul corespunzător casetei pe care se află. Cine ajunge primul la final, câștigă.

9. Matematica pe timp

- **Materiale necesare:** O listă de probleme de matematică și un cronometru.
- **Cum se joacă:** Elevii trebuie să rezolve cât mai multe probleme corect într-un anumit interval de timp (de exemplu, 2 minute). Acest joc poate fi făcut individual sau în echipe.

10. Extragerea numerelor

- **Materiale necesare:** Bile numerotate sau cartonașe cu numere, o urnă sau o cutie.
- **Cum se joacă:** Elevii extrag câte un număr din urnă și trebuie să facă o operație cu acel număr (de exemplu, dacă extrag 7, profesorul poate cere să fie înmulțit cu 3). Jocul poate fi personalizat cu diferite tipuri de operații și numere.

Aceste jocuri sunt flexibile și se pot adapta în funcție de nivelul elevilor sau de obiectivele lecției.

JOCURI DIDACTICE MATEMATICE
CLASA PREGĂTITOARE ȘI CLASA I

prof. înv. primar Maria-Cristina Dîrstariu
Școala Gimnazială Nr. 2 "Diaconu Coresi" Brașov

1. Căsuțele de pe stada mea

Scopul jocului: recunoașterea figurilor geometrice după formă, mărime, culoare, grosime

Sarcina didactică: construirea, din piese din trusa lui Z. Diens, a cât mai multor căsuțe ce se deosebesc prin cel puțin 2 însușiri

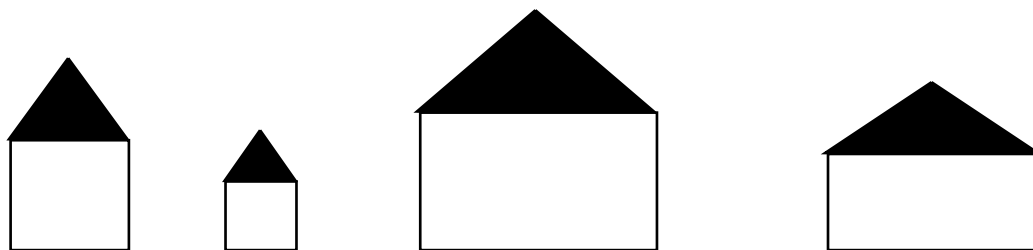
Material didactic: trusa lui Z. Diens

Elemente de joc: întrecerea, cooperarea în cadrul echipelor

Desfășurarea jocului: În construcția căsuțelor de pe o anumită stradă „arhitecții” doresc să asigure o cât mai mare varietate, astfel încât două căsuțe alăturate să se distingă prin două însușiri. Planul arhitecților se va realiza cu ajutorul pieselor din trusă. Deci căsuțele a doi vecini trebuie să se distingă prin două însușiri: mărimea și culoarea sau forma și grosimea. Astfel, dacă cineva a construit o căsuță dintr-un pătrat mare, galben, gros, cu un acoperiș dintr-un triunghi mare, roșu, casa vecinului ar putea fi un pătrat mic, galben, subțire, cu acoperișul un triunghi mic, roșu.

Tot astfel trebuie construite și „căsuțele” de pe partea cealaltă a străzii unde va lucra o altă echipă de copii.

Câștigătoare va fi echipa care va construi în 5 min. mai multe „căsuțe”, respectând regula de joc.



Complicarea jocului (Variantă). Jocul se poate complica prin construirea de căsuțe ce se deosebesc prin patru proprietăți.

2. Traista fermecată

- Scopul jocului: perceperea corectă a însușirilor unei piese chiar dacă nu o văd
- Sarcina didactică: recunoașterea figurilor geometrice, denumirea acestora și descrierea proprietăților lor geometrice
- Material didactic: trusa LOGI 1
- Elemente de joc: întrecerea, recompensarea prin buline roșii, a celor care rezolvă corect sarcina didactică
- Desfășurarea jocului: Piesele sunt introduse într-o traistă. La semnalul învățătoarei, elevii închid ochii și aceasta scoate o piesă din traistă, pe care o ascunde în mână. Le cere elevilor să ghicească ce piesă a scos din traistă. Cei care ghicesc piesa, prin pipăit, vor enumera însușirile acesteia (formă, mărime, culoare). Câștigătorii primesc o bulină roșie.
- Complicarea jocului (Variantă). După însușirea corectă a regulilor de joc, învățătorul poate atribui rolul de conducător unui elev care cunoaște proprietățile figurilor geometrice foarte bine.

3. Jocul negației

- Scopul jocului: cunoașterea diferențelor mulțimilor și a negației logice
- Sarcina didactică: numirea proprietăților pe care nu le are o figură geometrică aleasă
- Material didactic: trusa Diens
- Elemente de joc: întrecerea, ghicirea proprietăților
- Desfășurarea jocului: Acest joc se poate desfășura în perechi, pe echipe sau frontal. Un elev iese la tablă și alege o piesă preferată cerând celorlalți să numească toate atributele pe care nu le are, de exemplu, alege un dreptunghi mare și subțire.
- Un alt elev răspunde: Nu este mic!
- Nu este gros!
- Nu este cerc!

Complicarea jocului (Variantă). Învățătoarea poate ascunde o piesă. Elevii vor așeza în diferite moduri piesele până când vor descoperi piesa lipsă.

4. Cușca lui Azor

- Scopul jocului: recunoașterea și desenarea figurilor geometrice învățate
- Sarcina didactică: desenarea căsuței lui Azor conform indicațiilor învățătoarei
- Material didactic: fișe de muncă independentă, poezie
- Elemente de joc: surpriza, întrecerea

Desfășurarea jocului: Elevii primesc câte o foaie de hârtie pe care vor desena ceea ce învățătoarea le indică prin versurile:

Tare-i frig lui cățeluș
Am să-i fac o cușc-acuș
Pun perete un dreptunghi
Și deasupra un triunghi
Latră cuțu supărat
Că de ușă am uitat
Iată fac un pătrat mare
Și-acum are o intrare.

Elevii care termină primii, decupează și colorează căsuța.

Bibliografie

Dîrstariu Maria-Cristina, Popa Maria, Culegere de jocuri didactice matematice, clasele I-II, Editura Pastel, Brașov, 2020

JOC DIDACTIC

Autor: Domokos Matilda

Unitatea de învățământ: Grădinița cu P.P. "Pinochio" Zalău

Jocul didactic: „Formează șiruri după modelul meu”

Tipul activității: consolidare

Scopul activității:

- constituirea grupelor de obiecte după criterii date: mărime, lungime, grosime, lățime.

Obiective operaționale:

- să ordoneze crescător și descrescător după criterii date: mărime, lungime, grosime, lățime, înălțime;
- să respecte algoritmul (de la stânga la dreapta, de jos în sus);
- să sesizeze raportul relativ de diferență de mărime (mai mare decât..., mai mic decât..., mai lung decât..., mai scurt decât...etc.);
- să înțeleagă semnificația expresiei: șir crescător, șir descrescător;
- să sesizeze relativitatea dimensiunilor.

Sarcina didactică:

- ordonarea în șir crescător și descrescător, pe orizontală și pe verticală a obiectelor.

Regulile jocului:

- copiii aleg obiectele, jucăriile, jetoanele și le așază în șir crescător sau descrescător pe orizontală sau pe verticală după cerința formulată de educatoare;
- se încurajează echipele și se aplaudă.

Elemente de joc: surpriza, întrecerea, aplauzele.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, algoritimizarea.

Material didactic: caiete, panglici, creioane, pensule, cărți, prosoape, tabla magnetică, jetoane, jucării, etc.

Varianta 1: Jocul se desfășoară pe echipe. Un reprezentat dintr-o echipă alege un obiect și îl așază pe masă. Numește un coleg de cealaltă echipă care să continue așezarea obiectelor în ordine, alternându-le. Exemplu: caiet mic, caiet mare, etc. Se procedează la fel și pentru lungime, obiectele fiind așezat de la cel mai scurt ... la cel mai lung și invers. Exemplu: panglici, liniare etc.

Pentru grosime: creioane groase și subțiri, pensule groase și subțiri, cărți subțiri și groase etc.

Pentru lățime: panglici late și înguste, prosoape late și înguste etc.

Pentru înălțime: blocuri înalte și scunde, băieți înalți și scunzi etc.

Se urmărește de către educatoare ca alegerea obiectelor să fie corectă. Obiectele rămase se aleg în ordinea mărimii lor și se așază în șir. Se încurajează și se aplaudă răspunsurile corecte.

Varianta 2: Jocul se desfășoară pe echipe. Un copil dintr-o echipă așază în ordine crescătoare sau descrescătoare jetoanele greșit. Cealaltă echipă corectează greșelile și așază corect jetoanele în șir.

Varianta 3: Un copil alege de pe masa educatoarei un plic. Precizează ce se află pe plicul lui. Exemplu: măr. Așază apoi toate jetoanele cu mere pe tablă (merele sunt de diferite mărimi), cere unui coleg să așeze corect imaginile, de la cel mai mic la cel mai mare sau invers. Exemplu: pară (în plic se află și alte imagini). Jetoanele se așază pe tablă și se aleg doar acelea care au aceeași formă cu desenul de pe plic.

Bibliografie:

- M.E.N., *Curriculum pentru educația timpurie*, 2019
- Teodor Pătrăuță, *Didactica matematicii pentru învățământul primar și preșcolar*, Editura „Vasile Goldiș” University Press, Arad, 2015
- Aurelia Ana, Smaranda Maria Cioflica, *Jocuri didactice matematice*, Editura Emia, Deva, 2000

EXERCIȚII DE COMUNICARE ORALĂ

Exerciții de dialog și joc de rol

Obiective:

- să stabilească relații directe de dialog cu persoane de statuturi diferite în situații diverse;
- să formuleze și să transmită mesaje orale unor persoane cu statuturi diferite;
- să alcătuiască texte dialogate în diverse situații de viață.

Exercițiul 1

Formulează cât mai multe răspunsuri pentru întrebările:

Cum se comportă un copil politicos?

Ce se întâmplă primăvara în natură?

Exercițiul 2

Formulează cât mai multe întrebări pentru răspunsul:

Drumurile păsărilor călătoare sunt foarte lungi și obositoare.

Exercițiul 3

Citește următorul dialog și spune dacă mesajul este clar:

-Alo, Andrei?

-Da.

-Daniel la telefon. Salut!

-Salut! Ce faci?

-Sunt bine. Mă întorc din tabără mâine la ora 9 cu trenul. Te rog să-i spui mamei!

-Bine, fii fără grijă!

-Vă pup pe toți și aștept să ne vedem. Am atâtea să vă povestesc! La revedere!

-Pa! Te așteptăm.

Alcătuiește și tu un dialog în care o anunți pe mama telefonic, la serviciu, că pleci mai devreme la antrenament. Când suni, îți răspunde colega de birou a mamei.

Exercițiul 4

Reporterul venit în școala noastră îți ia un interviu. Răspunde la întrebări:

R – Cum te numești? În ce clasă ești?

E - ...

R – Îți plac activitățile de la școală, în comparație cu cele de la grădiniță?

E - ...

R – Ce îți propui pentru acest an școlar?

E - ...

Exercițiul 5

Vorbești la telefon cu un văr. Telefonul este defect și auzi doar frânturi din ce îți spune. Ce crezi că a vrut să-ți transmită?

-Alo, mâine...la...cu trenul de seară.

-Nu te aud bine! Vorbește mai clar!

-Sosim cu...!...acasă ori la gară?

-Nu înțeleg!

-Spune-i... să vină la gară cu mașina...multe și grele!

-Nu pricep! Uf! Acum s-a și întrerupt!

Exerciții de reproducere a secvențelor unui mesaj, de sesizare a conținutului esențial al unui mesaj ascultat

Obiective:

- să producă și să reproducă mesaje orale după conținuturi date;
- să rețină și să reproducă componentele esențiale ale unui mesaj;
- să depisteze în mesaje cuvinte, propoziții incorect plasate, neconforme cu conținutul esențial.

Exercițiul 1

Povestește pe scurt „Capra cu trei iezi” de Ion Creangă. Tu cum ai fi procedat dacă erai:

- iedul cel mic ;
- iedul cel mare;
- capra.

Exercițiul 2

Prezintă programul tău zilnic într-o zi de școală.

Exercițiul 3

În textul următor s-a strecurat o informație falsă. Citește cu atenție și descoperă această informație:

A sosit primăvara. Cerul este senin și soarele încălzește tot mai puternic. Rândunelele pleacă în țările calde. Noi cântăm cu bucurie.

Valoarea formativă a exercițiilor propuse

Exercițiile de dialog și de joc de rol, de formulare a unor mesaje, de adaptare a mesajului la receptor, de folosire a unor tehnici de argumentare și persuasiune în elaborarea mesajelor, pe parcursul lecțiilor de limba română, permit fiecărui elev exersarea efectivă a ascultării-vorbirii în situații de viață accesibile și posibile. Fiind incluse în diferite secvențe ale lecției, contribuie la menținerea interesului elevilor și la crearea unei motivații adecvate pentru ca sarcinile să fie rezolvate corect.

Solicitarea diferențiată, în funcție de gradul de dificultate al exercițiului și nivelul de dezvoltare a elevilor, oferă șansa fiecărui elev din clasă de a participa efectiv, de a realiza și obține succese, de a se bucura de reușită în rezolvarea exercițiilor.

Fiind emițători și receptori, tratați ca parteneri de dialog, elevii intră cu plăcere în joc, comunică, exersează „arta conversației” în contexte variate, în situații imaginate care însă pot deveni ori chiar sunt „situații” de viață.

„AJUT-O PE RIȚA-VEVERIȚA!„ - joc didactic

Larisa Mariana Ene, Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Orașul Vălenii de Munte

Modul: Stimulare cognitivă

Forma de realizare: joc didactic;

Forma de organizare: frontală, individuală;

Scopul: -consolidarea numărului în limitele 1-9;

-cunoașterea locului fiecărui număr în șirul numerelor naturale;

-consolidarea deprinderii de a efectua operații de adunare și scădere cu una-două unități;

Obiective operaționale: -să raporteze cantitatea la număr, respective la cifra corespunzătoare, recunoscând și stabilind vecinii numerelor;

-să efectueze operații simple de calcul oral, recunoscând semnificația simbolurilor aritmetice (+; -; =);

Sarcina didactică: -numără crescător și descrescător în limitele 1-9;

-fixarea locului fiecărui număr în șirul numerelor naturale;

-efectuarea de operații de calcul matematic în limitele 1-9

Elemente de joc: Rița- Veverița, întrecerea.

Resurse didactice: veverița, alune, traseul veveriței, plicuri, jetoane cu cifre.

Desfășurarea jocului: Educatoarea o prezintă pe Rița-veverița care sete foarte supărată pentru că s-a rătăcit. Pentru a ajunge la scorbură sa trebuie să rezolve mai multe sarcini. Este amenajat un traseu pe care există din loc în loc sarcini. Copiii sunt împărțiți în două echipe. Pe rând, câte un copil de la fiecare echipă va alege un plic și va încerca să rezolve sarcina pentru a ajuta veverița. Dacă rezolvă corect primește drept recompensă o alună. În final, va câștiga echipa care a adunat cele mai multe alune.

Exemple:

1. Așează cifrele de la 1 la 9 în ordine crescătoare.
2. Așează cifrele de la 1 la 9 în ordine descrescătoare.
3. Numără crescător de la 6.
4. Numără descrescător de la 8.
5. Găsește vecinul mai mic al lui 9.
6. Găsește vecinul mai mare al lui 5.
7. Descoperă cifra care lipsește.

8. Formează o grupă cu tot atâtea elemente câte fete sunt prezente azi în grupă.
 9. Formează o grupă cu un element mai mult decât numărul picioarelor unei veverițe.
 10. Adună alunele în coș. Scrie operația corespunzătoare: $6+2=8$.
 11. Ia din coș 2 alune. Câte au rămas?. Scrie operația corespunzătoare: $8-2=6$.
 12. Așeză cele 9 nuci în două coșulețe.
 13. Completează florile din vază astfel încât să fie 9!
- Câștigă echipa care a adunat cele mai multe alune în coșuleț. Copii vor primi drept recompense alune și nuci din proviziile veveriței.

Bibliografie:

1. *Terapia educațională integrată*, Ionel Mușu, Aurel Taflan, Editura PRO HUMANITATE
2. *Culegere de jocuri didactice pentru clasele I-IV*, Constantin Popovici, Lucreția Gheba, Olimpia Chitic, Elena Popovici, Editura didactică și pedagogică

LA CHASSE AU TRÉSOR – JEU DIDACTIQUE

Prof. Enoiu Raluca Eugenia
Școala Gimnazială “Theodor Aman”
Câmpulung, Argeș

Je propose la description d'un **jeu didactique** simple pour enseigner les adverbes en français, appelé « **La chasse au trésor – les adverbes** ».

RÈGLES DU JEU:

1. **Objectif :** Les élèves doivent trouver et utiliser correctement le plus grand nombre d'adverbes en un temps limité.
2. **Matériel :**
 - Des cartes avec des adjectifs écrits dessus (par exemple : *lent, rapide, prudent*).
 - Un sablier ou une minuterie (1 ou 2 minutes).
3. **Déroulement:**
 - Divisez la classe en deux équipes. Chaque équipe reçoit un ensemble de cartes d'adjectifs.
 - L'enseignant donne un signal de départ, puis chaque équipe a 1 minute pour transformer le plus grand nombre d'adjectifs en adverbes et les utiliser dans des phrases correctes.
 - Exemple : Si l'adjectif est *lent*, un élève doit dire une phrase comme « *Le chat marche lentement.* ».
 - Pour chaque phrase correcte avec un adverbe bien formé, l'équipe marque un point.
4. **Variantes:**
 - Vous pouvez compliquer le jeu en ajoutant des adjectifs irréguliers (comme *bon* → *bien, mauvais* → *mal*).
 - Les équipes peuvent aussi devoir classer les adverbes par catégorie (adverbes de manière, de lieu, de temps, etc.).
5. **Gagnant:**
 - L'équipe avec le plus de points à la fin du temps établi, est déclarée gagnante.

Exemples:

- Adjectif : *heureux* → Adverbe : *heureusement* → Phrase : « *Heureusement, aujourd'hui, il y a du soleil.* »
- Adjectif : *rapide* → Adverbe : *rapidement* → Phrase : « *Il court rapidement.* »

Avantages pédagogiques:

- Ce jeu encourage la participation active et permet de pratiquer la transformation des adjectifs en adverbes dans un contexte amusant et compétitif.
- Il renforce la maîtrise des règles de formation des adverbes tout en stimulant la créativité des élèves.

IMPORTANȚA JOCULUI DIDACTIC ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE - Studiu de caz -

Prof. Enoiu Raluca Eugenia
Scoala Gimnazială Theodor Aman
Câmpulung, Argeș

Studiu de caz: Un experiment realizat în cadrul unei clase de gimnaziu, care studiază franceza ca limbă modernă 1, a arătat că folosirea jocului didactic „La chasse aux adverbes” a îmbunătățit semnificativ capacitatea elevilor de a forma corect adverbele și de a le integra în propoziții. Comparativ cu metodele tradiționale, elevii au reținut mai bine regulile gramaticale și au fost mai încrezători în exprimarea lor orală.

Pornind de la acest studiu, am constatat că jocul didactic joacă un rol esențial în predarea limbii franceze datorită beneficiilor multiple pe care le aduce în procesul de învățare. Iată câteva aspecte importante care evidențiază utilitatea jocului didactic în clasă:

1. Stimularea învățării active

Prin natura sa interactivă, jocul didactic încurajează elevii să participe activ la lecție. Acest lucru le permite să își dezvolte competențele lingvistice într-un mod plăcut și implicativ. În loc să asimileze pasiv informații, elevii sunt angajați în activități care le cer să aplice cunoștințele, ceea ce facilitează învățarea pe termen lung. Activitățile ludice ajută la consolidarea gramaticii, vocabularului și exprimării orale în franceză.

2. Îmbunătățirea colaborării și interacțiunii sociale

Jocurile didactice, mai ales cele de echipă, promovează cooperarea și comunicarea între elevi. Aceste activități dezvoltă abilități sociale și capacitatea de a lucra în grup, creând un mediu de învățare pozitiv și colaborativ. În contextul predării limbii franceze, elevii sunt adesea încurajați să își corecteze greșelile reciproc și să se sprijine în formarea propozițiilor corecte.

3. Creșterea motivației și a implicării

Jocurile didactice fac procesul de învățare mai distractiv și mai captivant, ceea ce contribuie la creșterea motivației elevilor. Acest tip de activități schimbă dinamica clasei, făcând lecțiile de limbă franceză mai atractive și mai puțin intimidante pentru cei care pot avea dificultăți în asimilarea cunoștințelor.

4. Învățare experiențială și practică

Prin jocuri, elevii au posibilitatea să aplice în mod direct noțiunile teoretice pe care le-au învățat, fie că este vorba despre formarea adverbilor, conjugarea verbelor, sau utilizarea vocabularului nou. Această aplicare practică le întărește cunoștințele și îi ajută să vadă utilitatea practică a limbii franceze.

5. Reducerea anxietății și crearea unui mediu de învățare relaxant

Un alt beneficiu major al jocurilor didactice este faptul că ele contribuie la reducerea anxietății lingvistice, care poate fi un obstacol semnificativ pentru mulți elevi. Un mediu ludic permite greșeli într-un mod mai puțin critic, ceea ce încurajează elevii să experimenteze și să vorbească limba fără teama de a fi judecați.

Concluzie

Integrarea jocurilor didactice în predarea limbii franceze aduce multiple avantaje: de la implicarea activă a elevilor până la creșterea motivației și îmbunătățirea abilităților sociale. Aceasta transformă lecțiile tradiționale într-o experiență dinamică și interactivă, facilitând atât învățarea teoretică, cât și practică.

Surse precum **Love Learning Languages** și **ThoughtCo** evidențiază constant importanța metodelor interactive și creative de predare, inclusiv utilizarea jocurilor pentru consolidarea cunoștințelor

JOCURILE SENZORIO-MOTORII –IMPORTANTA ȘI ROLUL LOR ÎN PERCEPEREA ȘI ADAPTAREA LA LUMEA ÎNCONJURĂTOARE

Profesor logoped Fuciu Diana Florentina
Profesor logoped Olaru Alina Roxana
Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Brașov

Jocul este activitatea pe care orice copil o desfășoară cu plăcere. Cine privește cu atenție copiii care se joacă, își poate da seama cât de fericiți pot fi.

Jocul este forma de activitate ce susține în mare măsură dezvoltarea psihică prin antrenarea psihomotorie, senzorială, intelectuală, afectivă.

Tot jocul este cel care ocupă un loc deosebit de important în stimularea și dezvoltarea psihomotrică a copilului și de aici, în continuare, în dezvoltarea sa intelectuală ulterioară (însușirea citit- scrisului, a algoritmilor operațiilor matematice...) Cu cât achizițiile motorii și deprinderile sunt mai bine însușite și educate, cu atât dezvoltarea ulterioară a copilului va fi mai bună.

În continuare, vom prezenta câteva jocuri care pot fi folosite în cadrul orelor de Educație senzorială, motorie și psihomotorie dar și în cadrul altor discipline – Matematică, Educație plastică, Educație muzicală, Educație fizică, pentru dezvoltarea psihomotricității elevilor deficienți mintal. Ne referim, în primul rând la jocurile senzorio- motorii :

- jocuri senzoriale (antrenează capacitățile senzoriale)

-jocuri motorii (antrenează îndemânarea, coordonarea mișcărilor, agilitatea)

Perceperea înseamnă trăire. Ea este legată de recepționarea impresiilor provocate de acțiunea stimulilor asupra organelor noastre de simț. Vedem, auzim, pipăim, mirosim, gustăm sau simțim; astfel percepem și cunoaștem realitatea, sau cel puțin o parte din ea.

Este necesar să dezvoltăm toate simțurile copilului, în vederea facilitării contactului cu realitatea și mai ales în vederea realizării unei educații multilaterale, care să permită elevilor adaptarea și integrarea socială.

EXERCITII- JOC PENTRU DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI VIZUALE

Jocuri propuse pentru dezvoltarea acuității vizuale, a coordonării oculo- motorii, a coordonării atenției, a antrenării îndemânării, a coordonărilor mișcărilor.

1. „ Trenulețul”

Obiective:

- identificarea și denumirea corectă a culorilor
- dezvoltarea capacității de memorie și percepție vizuală
- solicitarea atenției voluntare
- orientare spațială corectă

Materiale necesare: locomotivă și vagoane confecționate din carton colorat; vagoane: roșu, verde, alb, albastru, negru, portocaliu.

Desfășurarea jocului: Profesorul așează locomotiva pe suportul de lemn, apoi cere unui elev să aranjeze vagoanele după cum i se dictează: primul vagon roșu, al doilea verde, al treilea negru...

Copiii sunt atenționați să privească trenulețul format. Aceștia pun apoi capul pe bancă și stau cu ochii închiși, iar profesorul ia unul din vagoane și îl ascunde la spate. La comanda „Priviți”, elevii trebuie să identifice culoarea vagonului care lipsește.

Observație: În funcție de deficiențele elevilor se pot folosi de la 3, 4 până la șase vagoane.

2. „Trecem râul”

Obiective:

- dezvoltarea percepției vizuale
- solicitarea atenției prin realizarea de acțiuni la comandă verbală
- dezvoltarea coordonării ochi- picior

- exersarea orientării spațiale

Materiale necesare: carton negru și alb, decupat în forme ovale sau rotunde, reprezentând pietre.

Desfășurarea jocului: „Pietrele” sunt așezate pe o suprafață întinsă, reprezentând râul. Copiii trebuie să treacă râul, dar respectând regulile „vrăjitorului”- profesor-„Vrăjitorul” dă câte o comandă fiecărui elev. Primul copil trebuie să treacă râul călcând doar pe pietrele albe. Al doilea trebuie să treacă râul doar pe pietrele negre. Următorul poate trece râul și pe pietre albe și pe pietre negre sau succesiv.

Cel care nu respectă regula „vrăjitorului” este întors din drum.

Profesorul trebuie să fie atent la dispunerea „pietrelor” atât în ceea ce privește distanța dintre ele, cât și alternanța.

EXERCIIȚII PENTRU DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI AUDITIVE

1. „A auzi sunete”

Obiective

– acumularea de experiențe legate de vibrații

- identificarea elevilor cu deficiențe de auz.

Materiale necesare: tuburi, furtune mai lungi, mai scurte, cu diferite diametre.

Desfășurarea jocului: Profesorul demonstrează jocul. El alege un elev și îi vorbește, șoptește, prin tuburi și furtune de diferite mărimi, apoi acesta trebuie să repete ce a auzit. Elevii se grupează apoi câte doi și realizează sarcina pe rând, pentru că trebuie să fie liniște în jur, pentru a-și putea concentra fiecare atenția asupra sunetelor emise.

2. „Chitara”

Obiective:

- însușirea noțiunilor de vibrații și rezonanță

- a simți transmiterea vibrațiilor

- compunerea unor melodii scurte prin folosirea elasticelor

Materiale necesare: elastic de diferite grosimi, corpuri de rezonanță- cutii, pahare, cutii de conserve-

Desfășurarea jocului: Se întind elasticile peste diferite corpuri de rezonanță. Elevii le experimentează pe rând, trăgând de ele și comparând sunetele (tonalitățile).

Ei pot compune melodii scurte, iar în final, se poate realiza o melodie cu întreaga orchestră, folosind toate instrumentele în același timp.

Observație: Este un joc foarte atractiv pentru copii, dar poate deveni foarte gălăgios.

EXERCIIȚII PROPUSE PENTRU DEZVOLTAREA SIMȚULUI TACTIL.

1. „Cu mânuși”

Obiective:

- realizarea unor acțiuni care solicită precizie

- exersarea motricității fine

Materiale necesare: mânuși de cauciuc, de lână, cu cinci degete și cu un singur deget, hârtie, carton, foarfecă.

Desfășurarea jocului: Elevii trebuie să execute diverse acțiuni: ruperea, mototolirea hârtiei, tăierea hârtiei, cartonului cu mânuși în mâini.

Jocul se poate desfășura sub formă de concurs. Câștigă cel care a executat cel mai corect sarcina cerută.

Elevii trebuie să observe cât de mult este îngreunată execuția acțiunii din cauza mânușilor.

2. „Telefonul fără fir”

Obiective:

- perceperea corectă a propriului corp, a segmentelor componente ale acestuia – mâini, spate, umeri

- perceperea unei atingeri ușoare și memorarea ei pentru a o transmite mai departe.

- dezvoltarea concentrării atenției

Material necesar: -

Desfășurarea jocului: Elevii sunt așezați în șir, unul după altul- șirul nu conține mai mult de cinci- șase elevi.

Ultimul din șir primește un „mesaj” fără cuvinte- profesorul îl atinge ușor în două- trei locuri- o dată pe cap, de două ori pe umărul drept-. Copilul trebuie să transmită mesajul mai departe, pe cât posibil fără a- l modifica.

Copiii nu au voie să vorbească sau să se întoarcă și să privească colegul din spate.

Variantă: „Mesajul” poate conține și cifre marcate pe spatele copiilor cu degetul sau litere mari și mici...

O condiție a participării la acest joc este ca jucătorii să poarte haine lejere, ca să poată simți cu ușurință „ mesajul” transmis.

Toate exercițiile prezentate mai sus, pe lângă dezvoltarea acuității vizuale, auditive, a sensibilității în general, sunt strâns legate de schema corporală- elevii conștientizează anumite părți ale corpului: ochii, nasul, gura, urechile, deci capul, mâinile, palmele, iar deplasându- se, mișcându- se permanent stabilesc anumite legături cu spațiul în care se află.

Tot pe această coordonată de percepere corectă a propriului corp, a lateralității, a realizării asocierii dintre propria persoană și spațiu se înscriu și exercițiile ritmice.

Scopul exercițiilor ritmice este acela de a- i învăța pe elevi să se accepte diferențiat și să manifeste mai multă înțelegere unii față de alții- vorbesc aici de ceea ce se numește „educație socială”- pentru că ceea ce urmărim cu adevărat este o bună adaptare și integrare socială a acestor copii.

Obiectivele generale ale exercițiilor ritmice sunt următoarele:

- perceperea persoanei proprii și a celorlalți
- recunoaștea și acceptarea diferențelor
- participare activă cu ceilalți
- ascultare reciprocă
- recunoașterea neînțelegerilor și a controverselor
- exercitare de influențe între persoane , a rămâne în mișcare, a fi pus în mișcare de alții
- dobândirea unei experiențe proprii

I. JOCURI NONVERBALE- FĂRĂ CONTACT CORPORAL-

În desfășurarea acestor exerciții- joc vorbirea nu este permisă. Comunicarea se realizează prin mijloace nonverbale: mimica, gesticularea, privirea.

Obiective:

- folosirea mimicii, a gesticulării și a corpului în transmiterea unui mesaj
- luarea unei decizii în mod independent
- găsirea unui mod propriu de exprimare
- dezvoltarea concentrării atenției și a memoriei
- dezvoltarea coordonării oculo- manuale
- exersarea orientării spațiale și a lateralității

1. „ De- a maimuța”

Desfășurarea jocului: Doi copii stau față în față. Unul dintre ei face o grimasă, sau un gest abrupt, apoi se oprește. Al doilea îl imită. Jocul continuă tot așa mai departe.

Variante: Copilul poate să își schimbe poziția corpului, poziție care poate fi apoi imitată de celălalt copil.

Jocul se poate organiza și în cerc, cu toți copiii din grupă, în acest caz imitarea se realizează pe rând, până la ultimul copil, așteptându- se o nouă comandă.

Observație: Ritmul bătut rar și la intervale egale cu un instrument, ușurează executarea mișcărilor abrupte și semnalizează executarea următoarei mișcări.

2. „ Încearcă să imiți”

Desfășurarea jocului: Doi copii, stând unul lângă celălalt, sau unul în spatele celuilalt se deplasează prin sală, executând exact aceleași mișcări. Unul dintre ei comandă tempoul și felul pașilor, celălalt le preia, apoi rolurile se schimbă.

Variante: Toți copiii își aleg în mod independent felul mersului. După un timp oarecare fiecare copil poate să decidă dacă se alătură unui coleg, și preia din pașii lui, sau așteaptă până i se alătură unul din colegii lui. În felul acesta se constituie grupe în mod spontan.

Observații: Ceea ce poate îngreuna exercițiul: fără indicații precise copiii preiau, în general, o formă de mișcare preferată- aceasta este, de obicei, cea care face mai mult zgomot- După un timp oarecare acest mod de a se deplasa poate fi schimbat cu un mod de a pași individual.

Mișcărilor trebuie să fie executate cât se poate de sincron și respectându- se orientarea: dreapta- stânga.

II. JOCURI CU CONTACT CORPORAL

Obiective:

- formarea și diferențierea senzațiilor corporale
- cunoașterea schemei corporale și dezvoltarea lateralității
- dezvoltarea sensibilității față de propriul corp și față de corpul celorlalți
- orientarea și organizarea spațială corectă

1. „Joc magnetic”

Desfășurarea jocului: Copiii se mișcă în sală pe un fond muzical sau ritmic. Când acompaniamentul încetează, doi copii se salută reciproc, dar nu prin strângere de mână, ci prin atingerea altor părți ale corpului- atingerea degetelor mici, a genunchilor, a frunții...- Copiii pot să continue mișcarea în această poziție de salut până când muzica încetează. După aceea caută un nou partener.

Observații: Cu toate că acest joc are un caracter nonverbal, totuși se poate manifesta liber bucuria jocului și cea a contactului. În felul acesta se creează o bună dispoziție, o atmosferă fericită.

2. „ Lebădă lipește- te”

Desfășurarea jocului: Unul dintre copii ocupă un loc în sală, într- o anumită poziție. La un semnal acustic- fluier, tambur- vine și un al doilea copil, și de asemenea ia o poziție oarecare, dar atingându- l pe cel din fața lui. Acest contact trebuie să fie păstrat pe parcursul întregului joc. Apoi urmează un al treilea copil și așa mai departe. Când toți copiii participă deja, primul se desprinde din lanț și ocupă ultimul loc. Jocul continuă așa mai departe.

Observații: Grupa să nu fie mai mare de 10 copii, astfel se epuizează răbdarea și perseverența lor. Cu timpul se pot alege și poziții ale corpului în echilibru labil- să stea într- un picior, pe spate, pe genunchi...-

Fiecare copil caută să asigure stabilitatea celui din fața lui, ajutându- l în acest fel Astfel poate simți fiecare ce înseamnă „ sprijinul corporal”.

JOCURI RITMICE ȘI DE MIȘCARE CU MATERIALE DIVERSE

1. „ Foșnitul interzis”

Obiective:

- dezvoltarea motricității fine
- formarea și exersarea îndemânării și a răbdării

Materiale necesare: o foaie de ziar, sau o foaie mare de hârtie

Desfășurarea jocului: Foaia de hârtie sau pagina de ziar se va da din mână în mână, fără să se audă nici cel mai mic zgomot.

Observații: În acest joc, care cere îndemănare și răbdare, copiii reușesc mai bine, dacă, în prealabil s- a organizat o fază experimentală, în cadrul căreia s- au încercat cât mai multe variante ale zgomotului care se produce cu hârtia respectivă.

2. „ Mergem în cutii”

Obiective:

- dezvoltarea coordonării ochi- picior și a orientării spațiale
- adaptarea ritmului propriu la ritmul partenerului de joc
- dezvoltarea concentrării atenției și a preciziei mișcărilor

Materiale necesare: cutii pentru pantofi, fără capac

Desfășurarea jocului: Copiii sunt grupați câte doi. Fiecare pereche primește două cutii de pantofi. Copilul trebuie să ajungă cât mai repede dintr- un colț în altul al sălii, pășind numai în cutii, care sunt mutate tot timpul, una câte una, de partenerul de joc, după fiecare pas executat.

Observații: Când organizez acest joc, dau ocazia aceleiași perechi să repete acțiunea de câteva ori; le asigur copiilor destul timp pentru a discuta posibilitățile de îmbunătățire a colaborării.

JOCURI DIDACTICE CU LEGO pentru copii cu CES : STRUCTURĂ ȘI DESFĂȘURARE

Jocurile didactice bazate pe piese LEGO reprezintă o metodă interactivă și creativă de a învăța, utilizată frecvent în învățământul preșcolar și primar, dar și în alte contexte educaționale. Aceste jocuri stimulează gândirea logică, abilitățile motorii fine, colaborarea și inovația.

1. TIPUL JOCULUI DIDACTIC

Jocurile didactice cu LEGO sunt de tip constructiv-creativ și colaborativ. Acestea pot fi de tip competitiv sau cooperativ, în funcție de modul în care sunt structurate activitățile.

2. OBIECTIVELE JOCULUI DIDACTIC

Obiectivele jocurilor didactice cu LEGO variază în funcție de contextul și scopurile educaționale, însă, de obicei, se concentrează pe:

- Dezvoltarea gândirii critice și a rezolvării de probleme
- Îmbunătățirea coordonării ochi-mână și a abilităților motorii fine
- Încurajarea creativității și imaginației
- Învățarea noțiunilor de matematică, geometrie și științe
- Stimularea colaborării și a abilităților de comunicare în echipă

3. SCOPUL JOCULUI DIDACTIC

Scopul principal este să faciliteze învățarea prin experiență directă și practică, într-un mod care să fie atractiv și motivant pentru elevi. LEGO poate fi utilizat pentru a preda o gamă largă de concepte, de la cele matematice (forme, numere, simetrie) la abilități sociale (munca în echipă, rezolvarea conflictelor).

4. SARCINA DIDACTICĂ

Sarcina didactică este specifică obiectivelor educaționale, iar profesorul poate solicita, de exemplu:

- Construirea unei structuri cu un anumit număr de piese sau forme geometrice
- Rezolvarea unei probleme matematice prin construcția unui model reprezentativ
- Crearea unui peisaj sau a unui obiect legat de o poveste sau lecție anterioară
- Elaborarea unui proiect comun, unde fiecare echipă contribuie la un element din construcția finală

5. CONȚINUTUL JOCULUI DIDACTIC

Conținutul variază în funcție de domeniul vizat:

- Matematică: numărarea pieselor, formarea de grupuri, identificarea formelor geometrice.
- Geografie: construirea hărților sau a reliefului.
- Științe: realizarea de modele care să ilustreze fenomene naturale (ex. vulcani, cicloane) sau concepte precum energia.
- Arte vizuale: crearea unor forme estetice sau interpretarea temelor artistice.

6. REGULILE JOCULUI DIDACTIC

Regulile jocului sunt esențiale pentru menținerea ordinii și pentru îndeplinirea sarcinilor educaționale. Acestea pot include:

- Fiecare echipă trebuie să folosească un număr limitat de piese.
- Construcția trebuie să respecte anumite cerințe de înălțime, stabilitate sau proporție.
- Timpul alocat este limitat (de exemplu, 30 de minute).
- În cadrul grupului, fiecare membru are o responsabilitate clară (ex: alegerea pieselor, asamblarea, prezentarea).

7. ELEMENTELE DE JOC

- Jucătorii: Elevii, împărțiți individual sau în echipe.
- Roluri: Fiecare echipă poate avea roluri specifice (ex. inginer, arhitect, prezentator) pentru a promova colaborarea și împărțirea sarcinilor.
- Provocările: Profesorul poate introduce provocări suplimentare sau restricții pentru a face jocul mai interesant (de ex., folosirea unui număr limitat de piese de o anumită culoare).

8. MATERIALUL DIDACTIC

Materialul principal folosit în jocurile didactice este reprezentat de seturi de piese LEGO. În funcție de tema jocului, acestea pot include:

- Seturi standard de piese LEGO
- Seturi LEGO Education care includ piese specifice pentru construcții tehnice, roți, axe, pârghii etc.
- Plăci de bază pentru construcții mari

9. DESFĂȘURAREA JOCULUI DIDACTIC

- Introducere: Profesorul prezintă tema jocului și obiectivele. Se explică sarcinile și regulile.
- Activitatea principală: Elevii, individual sau în echipe, construiesc folosind piesele LEGO conform instrucțiunilor primite. Aceștia sunt încurajați să colaboreze și să experimenteze soluții diferite.
- Prezentarea: Fiecare echipă prezintă construcția realizată și explică modul în care au rezolvat sarcina.
- Reflecție și evaluare: Profesorul oferă feedback, încurajând elevii să analizeze ce au învățat și cum ar putea îmbunătăți activitatea. De asemenea, se pot discuta soluțiile diferitelor echipe.

Această structură asigură un echilibru între distracție și învățare, fiind adaptabilă la diverse contexte și subiecte educaționale.

Propunător : prof. Gabor Mihaela

INSTRUMENTE DIGITALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

*Copcia Violeta Elena – Liceul teoretic "Ion Neculce Iași
Hristodor Claudia Mihaela - Colegiul Pedagogic "V. Lupu" Iași*

Utilizarea tehnologiilor digitale are rol important atât pentru comunicare, colaborare, dezvoltare profesională, cât și pentru a îmbunătăți incluziunea și implicarea activă a elevilor în procesul educațional.

Întrebarea care se pune este:

"Cum realizez și aplic instrumentele de evaluare digitală?"

Pentru a putea răspunde la această întrebare trebuie să avem în vedere formele de evaluare digitală (teste/simulari, studii/rapoarte/cercetări/colecții de date, chestionare, sondaje, jocuri/ puzzle/ rebus, tururi virtuale, videoclipuri, fișiere audio, animații, lumi virtuale, realitate augmentată prin jocuri digitale, etc. [1]) și tipuri de software folosite în evaluarea online (hot potatoes, edpuzzle, that quiz, testmoz, examtime, kahoot, quibble, blendspace, socrative, google forms, quizworks, etc).

Printre metodele de evaluare digitală utilizate la clasă se pot regăsi:

- ✓ Portofoliul digital al elevului (foto, audio, video, text) care se poate realiza folosind aplicațiile Word Art, Chatter Pix Kid, Google Slides, Padlet, Wakelet, Class Dojo, etc. (Wiki → portofolii de învățare, cercetare);
- ✓ Documentarea sau realizarea de materiale foto/video în cadrul unui proiect cu temă data folosind aplicații ca Stop Motion, Flipgrid, Quik, etc., (de exemplu pentru fotografii - Flickr, Instagram, Picasa, video - Vimeo, Youtube, Youtube EDU, TeacherTube, prezentari – Slideshow);
- ✓ Turul galeriei virtuale – cu ajutorul căreia se poate realiza evaluarea colegilor și a muncii în echipă cu Padlet, Flipgrid etc.

- ✓ Auto-evaluare și autoreflexie într-un jurnal de învățare online (foto, video, text) cu Padlet, Google Doc, Word Doc, Powerpoint, Google Slides, Mindmaps etc.

Printre platformele și aplicațiile care facilitează interacțiunea și învățarea elevi/profesori, dar și elevi/elevi putem aminti:

- *kahoot* - platformă de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională.
- *quizizz* - platformă pentru crearea de evaluări, respectiv rapoarte privind evoluția elevilor.
- *google forms* - aplicație de creare și administrare a chestionarelor online.
- *asq* - platformă educațională care conține teste pentru toate disciplinele.
- *padlet* - aplicație colaborativă (permite co-crearea de portofolii, proiecte, etc.).
- *flipgrid* - dezvoltă abilități de comunicare orală, gândire critică și exprimare a opiniilor, încurajează interacțiunea și feedback-ul profesor-elev și elev-elev.
- *edpuzzle* și *nearpod* - transformă lecțiile în materiale video educaționale atractive și interactive care sprijină învățarea/evaluarea elevilor atât online, cât și față-în-față.
- *Twiddla*, *Google Jamboard*, *Zoom*- table interactive.
- Lecții interactive: <https://www.studystack.com/>, <https://studio.code.org/courses>, <https://ro.khanacademy.org> .

În cadrul orelor de *Chimie/Fizică/Științe*, respectiv a orelor de *Metodica predării științelor naturii* și a opționalului *Metode digitale în predarea științelor naturii* s-au folosit și comparat diverse platforme și instrumente de evaluare digitale utilizate la clasă în procesul educațional. În cadrul acestui material vor fi date și câteva secvențe din cadrul acestora, unele secvențe de lecție fiind realizate chiar de elevii practicanți ai Colegiului Național Pedagogic "Vasile Lupu" în cadrul orelor de practică pedagogică.

Nearpod este o platformă de implicare activă a elevilor (inclusiv pentru elevii de liceu) în activități variate de învățare și evaluare interactivă. Este una dintre cele mai complete platforme, având componente din Padlet, Edpuzzle, etc., elevii având acces la lecții cu conținut multimedia divers, realitate virtuală, obiecte

3D, simulări PhET. Interacțiunea cu elevii se realizează prin intermediul unor întrebări de verificare a înțelegerii noțiunilor, a unor chestionare, panouri colaborative, activități desen sau chiar jocuri. Elevii sunt implicați în activități sincron facilitate de profesori sau activități în ritm propriu. (<https://nearpod.com>)

Kahoot - este o platformă cu ajutorul căreia se pot crea teste interactive dar și suporturi de curs. Învățarea prin joc promovează discuția și impactul pedagogic. Este o aplicație ușor de utilizat, îndrăgită de către elevi. Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe un joc, ei nu simt că sunt evaluați, fiind relaxați în timpul evaluării. Cadrul didactic verifică dacă toți elevii sunt înscriși și pornește testul prin opțiunea Start. Apare întrebarea și apoi variantele de răspuns, cărora le sunt atribuite forme geometrice colorate. Aceleași forme geometrice apar și pe dispozitivele lor, de unde vor alege și vor atinge varianta corectă. După terminarea timpului sau după ce au răspuns toți elevii, va apărea situația cu răspunsurile tuturor. Rezultatele pot fi vizionate oricând în secțiunea *Reports*. Jocurile/testele create în Kahoot se pot folosi în orice moment al activității: în recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoștințelor, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă.

Quizizz – este un instrument gratuit de evaluare a claselor care permite tuturor elevilor să învețe împreună. Platform Quizizz are avatare amuzante, tabele live, teme, muzică, meme și multe altele, de asemenea conține o bază de date cu milioane de teste create de profesori. Ca și în cazul platformei Kahoot, testele create cu această aplicație pot fi accesate de către elevi de pe telefoanele mobile, tablete, laptop sau calculatoare conectate la Internet. La final, rezultatele pot fi vizualizate în secțiunea, Reports. Datele conținute în secțiunea Reports pot fi printate direct din aplicație, Print sau pot fi descărcate, Download într-un fișier Excel, putând apoi fi trimise prin email tuturor părinților.

Wordwall - este o platformă educațională interactivă care poate fi utilizată atât în timpul orelor cât și acasă. Multitudinea de posibilități și jocuri existente pe platformă este inedită de la avioane ce merg printre nori la lanțuri logice, jocuri cu adevărat/fals sau potrivirea noțiunii cu definiția, carduri deschise, potriviri de grup

și multe alte oportunități. Aceasta platformă permite scrierea formulelor și dacă este necesar și inserarea unor imagini ceea ce este de un real ajutor la disciplina chimie/științe.

În continuare sunt prezentate câteva exemple de activități interactive/secvențe de lecție în educația digitală realizate de elevii Colegiului Național Pedagogic "Vasile Lupu" Iași în cadrul orelor de practică pedagogică.

a) Disciplina Științe ale naturii, clasa a III-a;

Titlul lecției: *Principalele grupe de animale. Caracteristici generale*

Secvențele de lecție *Introducere în activitate* și *Evaluare* au fost realizate cu ajutorul unui puzzle (figura 1) (<https://im-a-puzzle.com>).

b) Disciplina Științe ale naturii - secvențe de lecție realizate cu ajutorul aplicației crosswordlabs. (figura 1)

c) Disciplina Științe ale naturii, clasa a IV-a;

Titlul lecției: *Circuitul electric simplu*

Secvența de lecție prezintă - *Realizarea virtuală a unui circuit electric simplu. Evidențierea materialelor conductoare/izolatoare* au fost realizate cu ajutorul site-ului interactive Phet Colorado (figura 1).

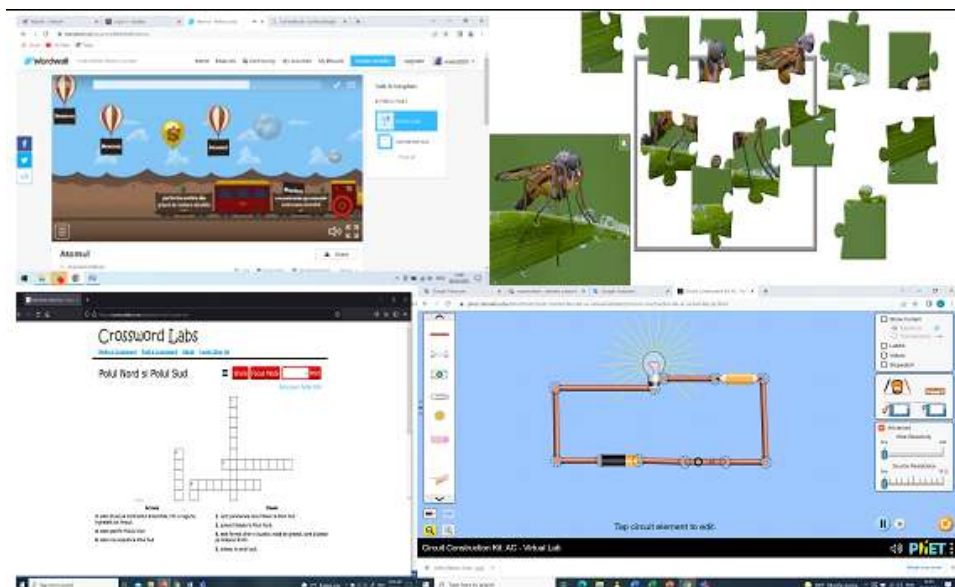


Figura 1. Consolidarea cunoștințelor realizată cu ajutorul platformelor Wordwall, im-a-puzzle.com, crosswordlabs și Phet Colorado la disciplinachimie și științe ale naturii clasele primare

Folosirea materialelor digitale în procesul educativ sprijină dezvoltarea profesională continuă, facilitează accesul la învățare, permite alegerea ritmului de învățare, creșterea motivației pentru învățare.

În lecțiile pe care le creăm introducem materiale video, interactive, fie că sunt create de noi sau găsite în comunitățile de învățare sau pur și simplu printr-o căutare pe Youtube.

Prin folosirea materialelor digitale adecvate, elevii obțin rezultate mai bune; reacționează pozitiv la schimbări; își dezvoltă mai ușor abilitățile personale și sociale; sunt protejați emoțional și își dezvoltă stima de sine; renunță la prejudecăți și stereotipuri; și nu în ultimul rând, dobândesc o atitudine pozitivă față de învățare și viață.

Bibliografie

1. <https://www.weareteachers.com/free-online-learning-resources>
2. Claudia Mihaela HRISTODOR, Violeta Elena COPCIA, Luminița TODERICĂ, ”*Instrumente digitale de evaluare în educația incluzivă*”, volumul **Metode și mijloace de învățământ pentru chimie Nr. 9, 2022**, Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza” Iași, 2023, ISSN 2286-1890

JOCUL DIDACTIC - mijloc de realizare a activității în învățământul preșcolar

Claudia Mihaela Hristodor, Colegiul Național Pedagogic "V.Lupu" Iași

Copcia Violeta Elena – Liceul Teoretic "Ion Neculce" Iași

Jocul didactic este atât un mijloc de realizare a unei activități didactice în învățământul preșcolar, cât și o metodă didactică interactivă, folosită în activitățile de predare - învățare - consolidare, verificare a cunoștințelor pe diverse teme cu rol de formare și dezvoltare a personalității copilului. Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni care, în paralel cu destinderea și buna dispoziție a copiilor, urmărește dezvoltarea comportamentelor și a capacității intelectuale a preșcolarului, presupunând formarea profilului intelectual și moral al viitorului școlar, dar și lărgirea orizontului copiilor spre cunoaștere.

Jocul didactic este o metodă activ participativă care formează la copii anumite deprinderi, abilități, dezvoltă stima de sine, curajul și elimină inhibarea, tracul dându-le curajul copiilor de a acționa, de a fi parte activă a jocului și de a se exprima liber. Inclus în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acesteia un caracter mai atrăgător, o stare de bună dispoziție, de divertisment, previne apariția monotoniei, a oboselii și a plictiselii.

Activitatea prezentată în continuare poate fi desfășurată la învățământul preșcolar, grupa mijlocie.

Tema activității: „Sistemul Solar”

Titlul (subiectul) activității: „Planetele Sistemului Solar”

Mijloc de realizare: Joc didactic

Tipul de activitate: predare-învățare

Obiectivul fundamental (scop): Dezvoltarea capacității de cunoaștere a componentelor Sistemului Solar; utilizarea corectă a noilor termeni și folosirea lor într-un context adecvat. Formarea și dezvoltarea capacității de observare, analiză și sinteză.

Obiective operaționale:

O1- să identifice mărimea, culoarea și însușirile specifice ale unei planete în comparație cu alte planete pe baza imaginilor;

O2- să enumere planetele Sistemului Solar, utilizând macheta acestuia;

O3- să precizeze a câta planetă de la Soare este Pământul, valorificând macheta Sistemului Solar;

Sarcina didactică: descrierea unor caracteristici ale planetelor din Sistemul Solar și așezarea planetelor în ordine începând de la Soare.

Reguli de joc: preșcolarii vor fi împărțiți pe două echipe: *Steluțele Albastre* și *Steluțele Galbene*. Într-o cutie sunt opt stele de diferite culori și diferite mărimi care au pe verso câte o

planetă din Sistemul Solar. Preșcolarii vor extrage din cutie o stelută și vor preciza caracteristicile planetei de pe verso: culoare, mărime (în comparație cu alte planete) și alte însușiri specifice.

Pentru fiecare caracterizare corectă a planetei fiecare echipă va primi câte două piese dintr-un puzzle. La sfârșit, fiecare echipă va asambla piesele și va obține o imagine a Universului. Câștigătoare va fi echipa care va termina prima și va avea puse piesele în ordine corectă.

Complicarea jocului: Preșcolarii vor primi patru stelute care se află într-un plic. Acestea vor fi de mărimi diferite comparativ cu cele anterioare și vor avea pe verso jetoane cu meteoriți, comete și sateliți artificiali/naturali. Preșcolarii vor alege steluta mai mare/ mai mică, cu/fără buline. Preșcolarii vor așeza elementele alese în locuri specifice în funcție de locul lor în Univers.

Elemente de joc: surpriza (plicurile trimise de Alena), aplauzele, cuvântul stimulator, dezlegarea unor ghicitori, stelute colorate, piese puzzle, macheta Sistemului Solar .

Strategia didactică:

a) Metode și procedee didactice: conversația euristică, conversația catehetică, povestirea, explicația, descrierea, observarea, problematizarea;

b) Mijloace didactice: boxă, bilețele, tabla magnetică, foaie A2 cu Universul, cutie, stele colorate, planete, glob pământesc, piese din puzzle, ghicitori, poezii, imagini cu asteroizi, comete, sateliți, machetă, jetoane cu asteroizi, comete, sateliți, stimulente;

Bibliografia:

- Curriculum pentru educație timpurie (copii de la naștere la 6 ani), 2018
- Zandoni, Renzo, Big Bang: acum 20 de miliarde de ani, Ed. Niculescu, București, 2011
- Întrebări și răspunsuri. Pământul și spațiul cosmic, Ed. Rao, București, 2008

Durata: 20-25 de minute

Etapele desfășurării activității:

Copii, eu mi-am amintit o poveste despre cum s-a format Sistemul nostru Solar. Vreți să v-o spun?
„Astrologii spun că, înainte de a exista Planeta Pământ în Univers, a fost o stea uriașă. Aceasta a explodat și din ea s-au format cele opt planete ale Sistemului Solar și Soarele pe care îl vedem noi sus pe cer.”

Se așază pe tabla magnetică o foaie A2 pe care este reprezentat Universul.

-Copii, noi astăzi vom juca un joc numit „Planetele Sistemului Solar”.

a) Explicarea jocului:

Preșcolarii vor fi împărțiți pe două echipe: *Stelutele Albastre* și *Stelutele Galbene*.

Într-o cutie sunt opt stele de diferite culori și diferite mărimi care au pe verso câte o planetă din Sistemul Solar. Patru membri din prima echipă și patru din a doua vor extrage din cutie câte o stelută. Se vor preciza caracteristicile planetei extrase: culoare, mărime (în comparație cu alte planete) și alte însușiri specifice.

Pentru fiecare caracterizare corectă a planetei, preșcolarul va primi câte două piese dintr-un puzzle. La sfârșitul jocului, fiecare echipă va asambla piesele și va obține o imagine a Universului. Echipa care termină mai repede puzzle-ul de reconstruit va câștiga.

Complicarea jocului: Preșcolarii vor primi patru steluțe care se află într-un plic. Acestea vor fi de mărimi diferite comparativ cu cele anterioare și vor avea pe verso jetoane cu meteoriți, comete și sateliți artificiali/ naturali. Preșcolarii vor alege steluța mai mare/ mai mică. Preșcolarii vor așeza elementele alese în locuri specifice în funcție de locul lor în Univers.

b) Jocul de probă:

Se va executa jocul de probă cu ajutorul unui copil care va extrage prima steluță.

c) Executarea propriu-zisă a jocului:

Se execută jocul propriu-zis.

Ex: -Extrage din cutie o steluță. Ne uităm pe machetă. A câta planetă este în Sistemul Solar? (a treia) Aceasta este planeta Pământ. (se prezintă copiilor un glob pământesc) Cum mai este ea numită? (Planeta Albastră sau Terra) De ce se numește Planeta Albastră? (deoarece din spațiu, datorită apei, este văzută albastră)

d) Complicarea jocului:

Preșcolarii vor avea la dispoziție patru steluțe de culori diferite (două câte două) și de mărimi diferite. Ei vor alege steluța în funcție de cerințe.

Ex: -Alege steluța mai mare de culoare verde. Ce se află pe verso? (un asteroid) Unde așezăm asteroidul? (Asteroidul nu are un loc specific în spațiul cosmic. El poate fi așezat oriunde.)

La sfârșitul jocului, cele două echipe vor așeza piesele de puzzle în ordine pentru a reconstitui o imagine a Universului. Prima echipă care assemblează puzzle-ul corect și repede va fi câștigătoare.

Apoi li se va cere preșcolărilor să pună mâna la ochi, timp în care primele patru planete vor fi puse pe machetă în altă ordine. Preșcolarii se vor uita pe tabla magnetică și vor pune planetele de pe machetă în ordine.

Evaluarea

Preșcolarii vor primi fiecare câte o planetă/ cometă/ sateliți/ asteroizi pe care le vor pune pe machetă. Se vor adresa întrebări despre Sistemul Solar:

- Copii, despre ce am discutat noi astrăzi? (despre Sistemul Solar)
- Cate planete sunt în Sistemul Solar? (opt planete)
- A câta planetă este Pământul în Sistemul Solar? (a treia)
- Cum mai este el numit? (Planeta Albastră sau Terra).

ACTIVITĂȚI DE PREVENȚIE ȘI INTERVENȚIE ÎN CAZUL ABSENTEISMULUI

Profesor consilier Ijeconi Alina-Patricia

Cjrae Timiș-Liceul de Artă,,Ion Vidu” Timișoara, Grădinița P.P.14 Timișoara

Mai jos sunt prezentate exemple de bune practici care pot fi implementate în școli pentru a combaterea absenteismului și prevenția abandonului școlar.

1. ACTIVITATEA: Surse de stres școlar

OBIECTIV: Identificarea surselor de stres școlar

NIVEL: gimnazial; liceal

MATERIALE NECESARE: coli A4, creioane

DURATA: 25 min.

DESCRIERE: Se împarte clasa pe grupe de câte 4-5 elevi. Fiecare grupă realizează timp de 10 min. o listă cu surse de stres școlar pe care o prezintă apoi întregii clase. Urmează discuții cu întreaga clasă.

2. ACTIVITATEA: Diploma mea

OBIECTIV: Dezvoltarea stimei de sine

NIVEL: gimnazial; liceal

MATERIALE NECESARE : fise, creioane

DURATA: 20 min.

DESCRIERE: Fiecare elev primește o fișă cu titlul ”Diploma mea” pe care o completează. După completarea fișei cei care doresc, o prezintă clasei.

DIPLOMA MEA

1. Cea mai importantă realizare din viața mea _____

2. Cel mai important succes din viața mea _____

1. Cel mai important eveniment din viața mea _____

2. Cel mai important obiectiv realizat _____

5. Cea mai importantă decizie pe care am luat-o _____

6. Cele mai importante persoane din viața mea _____

3. ACTIVITATEA: Cine sunt eu?

OBIECTIV: Dezvoltarea stimei de sine

NIVEL: gimnazial

MATERIALE NECESARE: fișe, lipici, foarfece, creioane, carioci, reviste

DURATA: 30 min.

DESCRIERE: Se înmânează fiecarui elev fișa “Cine sunt eu?” și se pun la dispoziție materialele. Elevii primesc ca sarcină realizarea timp de 15 min. a unui colaj/desen care să le ofere celorlalți o idee despre cine sunt ei. Pentru realizarea sarcinii elevii pot folosi cuvinte, simboluri, desene la libera alegere. După realizarea sarcinii se fac grupuri de câte 3-4 elevi în care fiecare va împărtăși celorlalți ce a făcut. Grupurile vor discuta aspectele comune timp de 5 min. În final se reface grupul mare și se discută timp de 10 min: a fost ușoară/grea sarcina, care sunt lucrurile comune descoperite, i-a ajutat exercițiul să se cunoască mai bine etc.

CINE SUNT EU?

Dacă aş fi animal aş fi...



Dacă aş fi culoare aş fi...



Dacă aş fi jucărie aş fi...



Dacă aş fi instrument muzical aş fi...



4. ACTIVITATEA: Punctele tari și slăbiciunile mele

OBIECTIV: Dezvoltarea stimei de sine

NIVEL: gimnazial; liceal

MATERIALE NECESARE: fișe, creioane

DURATA: 30 min.

DESCRIERE: Fiecare elev primește o fișă cu titlul “Punctele tari și slăbiciunile mele” pe care o completează având la dispoziție 10 min. După completarea acestora de către toți elevii se vor realiza discuții pe grupuri de câte 3-4 elevi timp de 5 min., în cadrul cărora fiecare va împărtăși colegilor de grup răspunsurile date. În final se va realiza timp de 15 min. o discuție la nivelul întregii clase în cadrul căreia unii dintre elevi vor fi ajutați să-și completeze lista cu punctele tari. Se va urmări, de asemenea, deplasarea discuției pe posibilitatea remedierii unor aspecte mai puțin pozitive ale propriei persoane

PUNCTELE TARI ȘI SLABICIUNILE MELE

Mă simt mândru/ă când _____ se spune că eu _____

Mă simt marginalizat și singur când _____

Mă simt fericit când _____

Mă enervez când _____ mă corectează _____

_____ mă face de obicei să mă simt _____

Sunt dezamăgit când _____

Indiferent cât de mult încerc, niciodată _____

Singurul lucru care îmi place într-adevăr este _____

Punctele mele tari _____

Slăbiciunile mele _____

5. ACTIVITATEA: Portret

OBIECTIV: Creșterea stimei de sine

NIVEL: gimnazial

MATERIALE NECESARE: coli A4, creioane

DURATA: 15 min.

DESCRIERE: Se prinde pe spatele fiecărui elev o foaie de hârtie. Timp de 10 min fiecare elev va trece pe la ceilalți și va nota pe spatele acestora o calitate pe care ei considera că posesorii hârtiei o

au. După 10 min. fiecare elev va avea o listă cu aspecte pozitive surprinse de colegii lor, pe care le vor citi și vor reflecta asupra lor.

Bibliografie

- Băban, A. (2001). *Consiliere educațională*. Cluj – Napoca: Editura Psinet.
- Cosmovici, A., Iacob, L. (1998). *Psihologie școlară*. Iași: Editura Polirom.
- Eliade, S. (2000). *ABC – ul consilierii elevului*. Turda: Editura Hiperborea.
- Iftene, F. (1999). *Psihiatria copilului și adolescentului*. Cluj: Casa Cărții de Știință,
- Lemeni, G. Miclea, M. (2004) *Consiliere și orientare – ghid de educație pentru carieră*. Cluj – Napoca: Editura ASCR.
- Neamțu, C. (2003). *Devianța școlară*. Iași: Editura Polirom.
- Nedelcea, C. (1999). *Optimizarea comportamentului între educație și psihoterapie*. București: Editura Sper.
- Nuță, A. (2004). *Abilități de comunicare*. București: Editura Sper.
- Roșan, A. (2006). *Violența juvenilă școlară*. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană
- Sălăgean, D., Ținică, S., Pintilie, D. (2004). *Ora educativă – modele de proiecte didactice în sprijinul profesorului diriginte*. Cluj – Napoca: Editura Eurodidact.
- Margineantu, D., Petroman, C. (1999). *Consiliere și dirigenție- Consultații vol.I*. Timisoara: Editura Eurobit.

PLATFORMELE DE ÎNVĂȚARE ÎN DEZVOLTAREA FORMATULUI BLENDED-LEARNING

Prof. Keresztes Melinda Gabriela
Liceul Tehnologic „Aurel Vlaicu” Arad

Prin aceste exemple de activități dedicate elevilor propunem să prezentăm importanța utilizării platformelor de învățare în dezvoltarea formatului blended-learning. Se vor prezenta două activități didactice care au fost aplicate la orele de istorie prin intermediul unor platforme educaționale.

Activitatea de învățare, pentru clasa a IX-a intitulată *State medievale* în spațiul românesc, preluată din unitate de învățare *Statul și politica* a fost realizată în platforma educațională wordwall.ro, pe care o regăsim și pe iteach.ro.¹ Prin utilizarea acestui joc <https://wordwall.net/ro/resource/52218190/istorie/state-medievale-%c3%aen-spatiul-rom%c3%a2nesc> elevii vor avea ca sarcină să identifice cuvintele potrivite pentru fiecare coloană. În timp ce elevii lucrează pe fundal pot observa o temă atractivă, iar la finalul jocului aceștia pot vedea greșelile pe care le-au făcut și punctajul pe care l-au acumulat. Platforma educațională este utilă în primul rând elevilor care pot realiza sarcina în clasă, folosind telefoanele și un laptop cu video-proiector, dar se poate face și de acasă acest exercițiu. De asemenea, platforma este utilă și profesorului pentru că poate observa greșelile la fiecare elev, astfel putând să le corecteze la timp. Jocurile de pe această platformă oferă elevilor un mediu plăcut pentru rezolvarea exercițiilor chiar dacă ei trec printr-un proces de evaluare.²

A a doua activitate *Frumos și cunoaștere în lumea greacă Studiu de caz: Acropola ateniană*, din unitatea de învățare *Civilizația greacă și sinteza elenistică* a fost aplicată la clasa a V-a prin platforma <https://www.supercoloring.com/ro>, în care se găsesc diverse planșe de desenat.³ Această platformă este utilă elevilor care au diverse probleme la scris, la citit, la înțelegerea textelor, astfel ei pot fi integrați la oră. Inovația pe care am adus-o este că am creat o fișă de lucru folosind diverse planșe de colorat, adăugând și itemi. Toți elevii

¹ *Programa școlară pentru clasa a IX. Cicul inferior al liceului. Istorie, a fost aprobată prin Ordin al ministrului educației, cercetării și tineretului nr. 3458/ 09.03.2004. Modificat conform Ord. 5549/5 noi.2021*

² Laura- Maria Gurgu, *Rolul platformelor educaționale*, <https://edict.ro/rolul-platformelor-educationale/> accesat 10.10.2023

³ *Programa școlară pentru disciplina Istorie. Clasele a V-a – a VIII-a*, București, 2017. Modificat conform Ord. 5549/5 noi.2021

primeau aceeași fișă de lucru, dar elevii cu probleme, precum CES rezolvau partea cu coloratul, dar existau cazuri când rezolvau și itemii la fel ca și ceilalți elevi. După ce am creat fișă de lucru, am încărcat-o pe didactic.ro pentru a le fi de ajutor colegilor mei: <https://www.didactic.ro/materiale-didactice/frumos-si-cunoastere-in-lumea-greaca-studiu-de-caz-acropola-ateniana-fisa-de-luc> . Această activitate didactică se poate rezolva în clasă, fizic sau online, dar și acasă.

În concluzie, aceste activități prezentate sunt necesare în procesul de predare-învățare-evaluare, deoarece se pot forma o serie de competențe în rândul tuturor elevilor. Pentru profesor platformele educaționale ușurează etapa de evaluare, iar pentru elevi le oferă șansă să învețe într-un mod interactiv. Platformele educaționale oferă posibilitatea de a crea materiale didactice, iar în unele cazuri algoritmi de învățare, reducând timpul pentru pregătirea lor.⁴

Titlul activității de învățare	State medievale în spațiul românesc
Disciplina	Istorie
Unitatea de învățare	Statul și politica
Clasa	Clasa a IX-a
Autor	Melinda Keresztes
Alți membri ai echipei de autori (dacă este cazul)	Nu este cazul.
I. Prezentarea activității de învățare	
Competența specifică vizată	1.1. Folosirea limbajului adecvat în cadrul unei prezentări orale sau scrise
Condiții necesare desfășurării activității	Un laptop, internet, video-proiector
Contextul de învățare	La orele de istorie
Timpul alocat	5/15 minute
Descrierea specifică a activității de învățare	Elevii au ca sarcină să pună cuvintele potrivite în cele 4 coloane.
Resursa RED utilizată	https://wordwall.net/ro/resource/52218190/istorie/state-medievale-%c3%aen-spatiul-rom%c3%a2nesc
II. Prezentarea integrării resursei RED în activitatea de învățare	
În ce constă resursa RED	Lecție interactivă cu animație și audio.

⁴ Susskind, Jamie , *Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea*, Editura Corint, București, 2019, p.49

Descrierea modului de utilizare a RED-ului în activitatea de învățare din perspectiva 5R (reutilizare, redistribuire, revizuire, remixare și reținere)	Materialul se poate reutiliza la orele de istorie la clasa a IX-a. Resursa se poate distribui, apare pe site-ul wordwall.ro și iteach.ro Se poate utiliza doar resursa printr-o combinație prin aplicarea altor resurse asemănătoare la oră.
Descrierea modului în care resursa RED contribuie la formarea competenței specifice vizate	Elevii au fost interesați de-a utiliza acest tip de resursă, fiindcă apare sub forma de joc cu muzică pe fundal și animație. Se poate utiliza jocul de mai multe ori pentru a ajunge la obținerea punctajului maxim. Prin acest joc didactic elevii se familiarizează cu limbajul istoric.
Procentul de timp al RED-ului folosit raportat la timpul alocat activității de învățare	30%
Aspecte utile cu privire la trecerea de la RED la PED	Se poate utiliza și la alte discipline precum Educație socială.

Titlul activității de învățare	Frumos și cunoaștere în lumea greacă Studiu de caz: Acropola ateniană
Disciplina	Istorie
Unitatea de învățare	Civilizația greacă și sinteza elenistică
Clasa	A V-a
Autor	Melinda Keresztes
Alți membri ai echipei de autori (dacă este cazul)	Nu este cazul.
I. Prezentarea activității de învățare	
Competența specifică vizată	2.1. Folosirea termenilor de specialitate în descrierea unui eveniment/proces istoric
Condiții necesare desfășurării activității	Pe o planșă de lucru, acasă sau în clasă, creioane, foi
Contextul de învățare	La orele de istorie
Timpul alocat	35/40 min
Descrierea specifică a activității de învățare	Este o activitate în care elevii trebuie să răspundă itemilor de pe planșa de lucru. Toți elevii primesc aceeași planșă de lucru, dar elevii cu CES au sarcina să coloreze și să răspundă la cerințele pe care le știu. Se poate utiliza la clasă, acasă și online.

Resursa RED utilizată	https://www.didactic.ro/materiale-didactice/frumos-si-cunoastere-in-lumea-greaca-studiu-de-caz-acropola-ateniana-fisa-de-luc
II. Prezentarea integrării resursei RED în activitatea de învățare	
În ce constă resursa RED	Într-o planșă cu diferite figuri/personaje ce au legătură cu tema lecției.
Descrierea modului de utilizare a RED-ului în activitatea de învățare din perspectiva 5R (reutilizare, redistribuire, revizuire, remixare și reținere)	Materialul se poate reutiliza la orele de istorie la clasa a V-a. Resursa se poate distribui, apare pe site-ul didactic.ro . Se poate utiliza resursa printr-o combinație prin aplicarea altor resurse asemănătoare la oră.
Descrierea modului în care resursa RED contribuie la formarea competenței specifice vizate	Este o resursă pe care o pot utiliza toți elevii indiferent de nivelul la care sunt. Competența vizată se atinge când elevii răspund cerințelor de pe planșa de lucru. Prin această planșă de lucru se familiarizează cu limbajul istoric.
Procentul de timp al RED-ului folosit raportat la timpul alocat activității de învățare	70%
Aspecte utile cu privire la trecerea de la RED la PED	Se poate utiliza și la alte discipline: Holocaustul, Educație socială.

Bibliografie

Programa școlară pentru clasa a IX. Ciclu inferior al liceului. Istorie, a fost aprobată prin Ordin al ministrului educației, cercetării și tineretului nr. 3458/ 09.03.2004.

Modificat conform Ord. 5549/5 noi.2021

Programa școlară pentru disciplina Istorie. Clasele a V-a – a VIII-a, București, 2017. Modificat conform Ord. 5549/5 noi.2021

Laura- Maria Gurgu, *Rolul platformelor educaționale*, <https://edict.ro/rolul-platformelor-educationale/> accesat 10.10.2023

Susskind Jamie, *Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea*, Editura Corint, București, 2019, p.49

Călătoria prin Regatul Matematicii

Propunător: înv. Lakatos Anton Carol
Școala Gimnazială „Lucian Blaga” – Jibou/Sălaj

Joc didactic: "Călătoria prin Regatul Matematicii"

Tip joc:

Joc de echipă, competiție educativă pe tema matematicii (operații aritmetice și probleme de logică).

Obiective:

- Consolidarea cunoștințelor despre operațiile aritmetice de bază (adunare, scădere, înmulțire, împărțire).
- Dezvoltarea gândirii logice și a spiritului de echipă.
- Îmbunătățirea abilităților de rezolvare rapidă a problemelor.
- Creșterea încrederii în sine în rezolvarea exercițiilor matematice.

Scop:

Elevii să își exerseze și aprofundeze cunoștințele matematice într-un mod distractiv, colaborând și concurând în echipe.

Sarcina didactică:

Fiecare echipă trebuie să rezolve corect cât mai multe probleme matematice pentru a avansa pe tabla de joc și a câștiga puncte. Echipa care acumulează cele mai multe puncte la final este câștigătoarea.

Conținut:

Problemele matematice sunt de nivel clasa a IV-a și includ:

- Operații cu numere naturale (adunări, scăderi, înmulțiri, împărțiri).
- Probleme de logică și gândire rapidă.
- Probleme cu enunț bazate pe viața reală (ex. cumpărături, distanțe).

Reguli:

1. Clasa se împarte în 4 echipe egale.
2. Fiecare echipă are la rândul său dreptul de a răspunde la o problemă.
3. Problemele sunt extrase de pe "tabla de joc" (o planșă cu diferite casete numerotate) de către profesor.
4. Dacă o echipă răspunde corect la problemă, avansează pe tabla de joc și câștigă puncte (de exemplu, 5 puncte pentru fiecare problemă corectă).
5. Dacă o echipă nu poate răspunde, întrebarea trece la următoarea echipă, care poate câștiga punctele respective.

6. Echipa care ajunge prima la final sau acumulează cele mai multe puncte este declarată câștigătoare.

Elemente de joc:

- Tabla de joc (poate fi o hartă a "Regatului Matematicii", cu locuri prin care echipele avansează).
- Carduri cu probleme (cu diferite niveluri de dificultate).
- Jetoane/pioni care reprezintă fiecare echipă și avansează pe tabla de joc.

Material didactic:

- O planșă mare (imprimată sau desenată pe tablă) reprezentând un traseu matematic, împărțit în segmente.
- Cartonaje sau foi cu probleme de matematică, grupate pe categorii.
- Pioni sau jetoane care să reprezinte fiecare echipă.
- Un set de punctaje pentru a înregistra scorurile fiecărei echipe.

Desfășurarea jocului:

1. **Introducere:** Profesorul prezintă "Regatul Matematicii" și explică obiectivul jocului: echipele trebuie să avanseze pe tabla de joc prin rezolvarea corectă a problemelor matematice.
2. **Formarea echipelor:** Clasa se împarte în 4 echipe, fiecare primind câte un pion sau un jeton reprezentativ.
3. **Explicarea regulilor:** Profesorul detaliază regulile jocului, cum se avansează pe tabla de joc și cum se câștigă puncte.
4. **Desfășurarea jocului:** Profesorul extrage prima problemă și o adresează primei echipe. Dacă echipa răspunde corect, avansează și câștigă puncte. Dacă nu, întrebarea trece la următoarea echipă. După fiecare rundă, se trage o nouă problemă.
5. **Finalul jocului:** Jocul continuă până când una dintre echipe ajunge la finalul traseului sau se atinge limita de timp stabilită de profesor. Echipa cu cele mai multe puncte la final este declarată câștigătoare.
6. **Încheiere:** Profesorul face o scurtă evaluare și discută despre rezolvările problemelor, oferind feedback fiecărei echipe. Toate echipele sunt încurajate și premiate cu laude pentru efortul depus.

Jocul aduce o combinație de competiție și colaborare, motivând copiii să își exerseze abilitățile matematice într-un mod distractiv și dinamic.



JOC DIDACTIC: „CĂUTAREA COMORII”

Claudia Roxana Lar

Grădinița cu program prelungit Nr.4, Baia Mare

Tip:

- Activitate de grup, joc de explorare și colaborare.

Obiective:

- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare și de rezolvare a problemelor.
- Învățarea conceptului de orientare în spațiu și utilizarea indicatoarelor.



Scop:

- Stimularea curiozității și a dorinței de a învăța prin explorare și descoperire.

Sarcină didactică:

- Copiii trebuie să colaboreze pentru a găsi o „comoară” ascunsă, folosind indicii și hărți.

Conținut:

- Activitate bazată pe povestea unui pirat care a ascuns o comoară, iar copiii trebuie să urmeze indiciile pentru a o descoperi.

Regulile jocului:

1. Copiii se împart în echipe de câte 3-5 membri.
2. Fiecare echipă primește o hartă și un prim indiciu.
3. Indiciile vor fi ascunse în diverse locuri din grădiniță sau curte.
4. Echipele trebuie să colaboreze pentru a rezolva indiciile și a ajunge la comoară.
5. Primele echipe care ajung la comoară primesc un premiu simbolic.

Elemente de joc:

- Harta comorii.
- Indicii scrise pe foi de hârtie.
- „Comoara” (de exemplu, o cutie cu bomboane, jucării sau diplome de participare).

Material didactic:

- Hărți desenate de educator.
- Indicii personalizate (de exemplu, poezii sau ghicitori).
- Cutie pentru comoară.

Desfășurare:

1. Introducere (10 minute):
 - Educatorul le povestește copiilor despre piratul care a ascuns comoara și le explică regulile jocului.
2. Formarea echipelor (5 minute):
 - Se împart copiii în echipe și se distribuie hărțile și primul indiciu.
3. Jocul (30-45 minute):
 - Echipele caută indicii, rezolvă ghicitorile și se îndreaptă către următoarea locație.
 - Educatorul observă și oferă ajutor, dacă este necesar.
4. Concluzii (10 minute):
 - După ce toate echipele au găsit comoara, educatorul discută cu copiii despre colaborare și despre ce au învățat în timpul jocului.
5. Premiarea (5 minute):
 - Se oferă diplome sau mici premii tuturor echipelor pentru participare.

Bibliografie:

1. Bârsan, L. *Jocuri didactice pentru preșcolari*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2015.
2. Ionescu, M. *Jocuri și activități educative pentru grădinițe*, Editura Humanitas, București, 2020.
3. Mărgărit, A. *Activități educaționale prin joc*, Editura Universitară, București, 2018.
4. Popescu, I. *Tehnici de educație non-formală pentru copii*, Editura Trei, București, 2019.
5. Stan, R. *Educația prin joc: metode și strategii*, Editura Corint, București, 2016.

JOC DIDACTIC: „PĂDUREA FERMECATĂ”

Claudia Roxana Lar

Grădinița cu program prelungit Nr.4, Baia Mare

Tip:

- Activitate de grup, joc de simulare și colaborare.

Obiective:

- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă și comunicare.
- Îmbunătățirea vocabularului și a cunoștințelor despre natură.
- Exersarea creativității prin activități de dramă și rol.

Scop:

- Stimularea imaginației și curiozității copiilor, promovând în același timp cunoștințele despre biodiversitate și ecologie.



Sarcină didactică:

- Copiii vor explora „pădurea fermecată” prin activități de rol, identificând diferite animale și plante, și interacționând cu personajele din poveste.

Conținut:

- Activitate bazată pe o poveste despre o pădure magică unde animalele vorbesc și plantele au superputeri. Fiecare copil va reprezenta un animal sau o plantă și va povesti despre trăsăturile sale.

Regulile jocului:

1. Fiecare copil va alege un animal sau o plantă din pădure (ex: urs, vulpe, flutur, copac).
2. Copiii vor avea 5 minute pentru a se pregăti: să-și decidă cum se va comporta personajul și ce va spune.
3. Fiecare copil va intra în rol, prezentându-se în fața grupului și spunând câteva lucruri despre „personajul” său (ex: „Sunt o vulpe și îmi place să mă ascund în iarbă.”).
4. Copiii pot interacționa între ei, punând întrebări despre animalele și plantele reprezentate.
5. Educatorul va dirija discuția, încurajând cooperarea și întrebările.

Elemente de joc:

- Măști sau costume simple pentru animalele și plantele din pădure (opțional).
- Un panou cu desene sau imagini cu animalele și plantele specifice pădurii.
- Povești sau cărți ilustrate despre pădure și ecosisteme (opțional).

Material didactic:

- Măști sau recuzită pentru animalele și plantele din pădure (poate include simple accesorii).
- Hârtie și culori pentru a desena pădurea.

- Cărți ilustrate despre fauna și flora pădurii.

Desfășurare:

1. Introducere (10 minute):
 - Educatorul prezintă conceptul de pădure fermecată, explicând rolul fiecărui animal și plantă în ecosistem. Poate folosi imagini sau cărți ilustrate pentru a exemplifica.
2. Formarea echipelor (5 minute):
 - Fiecare copil își alege un animal sau o plantă și primește timpul necesar pentru a se pregăti.
3. Jocul (30-40 minute):
 - Copiii intră pe rând în rol, prezentându-se și interacționând cu ceilalți.
 - Educatorul facilitează discuțiile, pune întrebări și încurajează explorarea diversității în pădure.
4. Concluzii (10 minute):
 - După prezentările fiecărui copil, educatorul discută despre ceea ce au învățat despre pădure, animale și plante.
 - Se poate organiza o sesiune de feedback în care copiii își exprimă ce le-a plăcut la joc.
5. Activitate creativă (15-20 minute):
 - Copiii pot desena pădurea fermecată, incluzând animalele și plantele discutate. Aceasta poate fi folosită ca activitate de încheiere.

Evaluare:

- Observarea implicării copiilor în activitate, a modului în care își asumă rolurile și a interacțiunii dintre ei.
- Evaluarea creațiilor artistice realizate la finalul activității.

Bibliografie:

1. Bârsan, L. *Jocuri didactice pentru preșcolari*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2015.
2. Ionescu, M. *Activități educative prin joc*, Editura Humanitas, București, 2020.
3. Păunescu, R. *Învățăm prin joc: metodologii și strategii*, Editura Universitară, București, 2018.
4. Șerban, T. *Creativitate în educația timpurie*, Editura Trei, București, 2019.
5. Glava, A., Tătaru, R., Chiș, O. *Piramida cunoașterii: Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2014.

JOACĂ ȘI ÎNVAȚĂ

LECȚII DE BUNE PRACTICI PENTRU MICII EXPLORATORI

Prof. inv. preșc: Leahu Ionela
Grădinița P.P.: „Prichindel” – Tecuci, jud. Galați

Jocul reprezintă un element esențial în dezvoltarea copiilor la vârsta preșcolară, fiind nu doar o activitate de relaxare și divertisment, ci și un mijloc puternic de învățare și formare a abilităților esențiale pentru viață. La această vârstă, copiii învață cel mai bine prin experiențe directe și prin interacțiuni cu mediul și cu cei din jur. Jocul oferă un cadru natural și plăcut în care preșcolarii pot explora diverse concepte, își pot dezvolta creativitatea și, cel mai important, pot învăța bunele practici în educație.

Prin joc, copiii își formează treptat abilități sociale, cum ar fi cooperarea, empatia, respectul și responsabilitatea. Într-un context ludic, aceștia sunt mai deschiși să experimenteze și să adopte comportamente pozitive, fără teama de a greși. Astfel, jocul devine un instrument pedagogic de neînlocuit, care permite educatorilor să transmită valori și norme esențiale într-un mod accesibil și atractiv pentru cei mici.

Joc Didactic: "Călătoria Prieteniei"

Tip: Joc didactic interactiv

Obiective:

- ☀ Dezvoltarea abilităților sociale și a cooperării între copii.
- ☀ Încurajarea respectului reciproc și a comunicării pozitive.
- ☀ Formarea de obiceiuri bune legate de comportamentul în grup.

Scop: Învățarea bunelor maniere și a modului în care putem fi prietenoși și respectuoși unii cu alții.

Sarcină didactică: Copiii vor explora diferite situații și vor învăța cum să reacționeze într-un mod prietenos și respectuos față de colegi.

Conținut: Jocul se bazează pe situații de zi cu zi pe care copiii le întâlnesc la grădiniță sau acasă. De exemplu, cum să împartă jucării, cum să își ceară scuze, cum să ajute un coleg sau cum să aștepte rândul lor.

Reguli:

- ☀ Copiii sunt împărțiți în echipe mici.
- ☀ Fiecare echipă trage la sorți o situație specifică (ex: "Ce faci dacă un coleg te împinge din greșeală?").

- ☀ Echipele discută și prezintă soluția lor printr-un mic scenariu sau desen.
- ☀ Celelalte echipe pot adăuga sugestii sau pot povesti experiențe similare.

Elemente de joc:

- ☀ Cartonaje cu situații.
- ☀ Un zar mare de pluș pentru a decide echipa care începe.
- ☀ Un afiș cu reguli generale de bună purtare.

Material didactic:

- ☀ Cartonaje colorate cu imagini care ilustrează diferite situații.
- ☀ Marker și coli mari de hârtie pentru desene.
- ☀ Jucării și alte obiecte de uz comun la grădiniță (ex: blocuri de construit, mingi).

Desfășurare:

Introducerea temei: Educatoarea discută despre ce înseamnă să fim prietenoși și cum ne simțim atunci când cineva se poartă frumos cu noi.

Explicarea jocului: Copiii află regulile și se împart în echipe.

Jocul propriu-zis: Fiecare echipă extrage un cartonaș, discută situația și apoi o prezintă celorlalți sub forma unui scenariu sau desen.

Feedback: Educatoarea discută cu copiii despre soluțiile lor, încurajând reflecția asupra importanței bunelor practici în relațiile interpersonale.

Încheierea jocului: Se rezumă lecțiile învățate și se evidențiază comportamentele pozitive observate pe parcursul jocului.

Acest joc este gândit pentru a stimula comunicarea, colaborarea și învățarea socială într-un mod interactiv și distractiv, potrivit vârstei preșcolarălor.



Joc Didactic: "Aventura Micilor Exploratori"

Tip: Joc de rol și explorare

Obiective:

- ☀ Dezvoltarea spiritului de echipă și a responsabilității.
- ☀ Încurajarea creativității și a imaginației.
- ☀ Învățarea unor comportamente de bună purtare în diferite situații sociale.

Scop: Învățarea modului în care putem fi respectuoși și prietenoși în diverse contexte prin intermediul jocurilor de rol.

Sarcină didactică: Copiii vor participa la un joc de rol în care vor explora diferite situații și vor învăța cum să se comporte corect și prietenos.

Conținut: Jocul presupune ca fiecare copil să devină un "mic explorator" care va rezolva diverse situații sociale printr-un comportament corect.

Reguli:

- ☀ Fiecare copil primește un rol de "mic explorator" într-o situație dată (ex: întâlnirea cu un nou coleg, ajutorarea unui coleg rănit, etc.).
- ☀ Copiii sunt încurajați să propună soluții la situațiile respective.
- ☀ După fiecare situație, grupul discută ce au făcut bine și cum ar putea îmbunătăți comportamentul lor.

Elemente de joc:

- ☀ Costumații simple (ex: pălării de explorator, batiste).
- ☀ Cartonaje cu situații.
- ☀ Obiecte de decor pentru a crea "locații de explorare" (ex: corturi mici, copaci artificiali).

Material didactic:

- ☀ Cartonaje cu scenarii.
- ☀ Costume sau elemente de recuzită.

Desfășurare:

Introducerea temei: Educatoarea le explică copiilor ce înseamnă să fii un "mic explorator" și cum trebuie să se comporte în diferite situații.

Distribuirea rolurilor: Fiecare copil își alege sau primește un rol și o situație specifică.

Jocul de rol: Copiii joacă rolurile și explorează soluțiile potrivite, cu ajutorul educatoarei.

Feedback: Se discută despre comportamentele observate, accentuând bunele practici și propunând modalități de îmbunătățire.

Aceste jocuri sunt menite să stimuleze gândirea critică, cooperarea și empatia, toate fiind esențiale pentru dezvoltarea socială și emoțională a copiilor.

Joc Didactic: "Cercul Prieteniei"

Tip: Joc de mișcare și cooperare

Obiective:

- ☀ Dezvoltarea sentimentului de apartenență la un grup.
- ☀ Învățarea importanței ajutorului reciproc și a sprijinului oferit celorlalți.
- ☀ Îmbunătățirea abilităților de comunicare.

Scop: Crearea unui sentiment de unitate și cooperare prin jocuri de grup care încurajează prietenia și sprijinul.

Sarcină didactică: Copiii vor participa la un joc de mișcare în care vor învăța să colaboreze pentru a atinge un obiectiv comun.

Conținut: Jocul presupune realizarea unui cerc în care copiii trebuie să colaboreze pentru a menține un obiect sau o mișcare în echilibru.

Reguli:

- ☀ Copiii formează un cerc, ținându-se de mâini.
- ☀ Un balon sau o minge ușoară este plasată pe un cerc mare elastic (partea de sus a unui parașută de copii).
- ☀ Scopul este ca, împreună, să miște mingea în jurul cercului fără să cadă, coordonându-se prin mișcările lor.
- ☀ Dacă mingea cade, copiii discută despre cum ar putea să facă mai bine data viitoare.

Elemente de joc:

- ☀ Un cerc elastic (sau o parașută de joacă) pe care copiii să-l țină.
- ☀ O minge ușoară sau un balon.

Material didactic:

- ☀ Parașută de joacă sau o frânghie elastică.
- ☀ Minge sau balon.

Desfășurare:

Introducerea temei: Educatoarea explică importanța colaborării și a modului în care putem reuși împreună.

Formarea cercului: Copiii se țin de mâini și se plasează mingea pe cerc.

Jocul: Copiii încearcă să miște mingea în jurul cercului fără să o lase să cadă, discutând cum pot face acest lucru mai eficient.

Feedback: Se discută despre cum s-au simțit lucrând împreună și ce au învățat din experiență.



Maestrul de ceremonii

Tipul de joc: Joc pentru responsabilizarea copiilor în familie

Profesor Logigan Daniela

Școala Gimnazială Mitocu Dragomirnei, jud. Suceava

Nivel de vârstă II/ grupa mare

Descrierea jocului:

Jocul „Maestrul de ceremonii” are ca scop responsabilizarea copiilor în sânul familiei ori de câte ori există un eveniment special în familie: zile aniversare, sărbători religioase sau sărbători naționale. Părinții își vor responsabiliza copilul atribuindu-i acestuia rolul de maestru de ceremonii. Este un joc prin intermediul căruia sunt stimulate imaginația copilului, voința, atenția, creativitatea, spiritul de întraajutorare, empatia, curajul, altruismul, luarea deciziilor etc. Copilul are rol deplin în alegerea anumitor elemente pe care le poate îndeplini la această vârstă și care sunt cuprinse în regulile de joc. Copilul va primi anumite sarcini pe care le poate rezolva singur, părinții având rol de observatori. Orice efort mai mare pentru rezolvarea sarcinilor va fi asigurat de părinți.

În funcție de evenimentul din familie, părinții îi vor prezenta copilului regulile jocului și termenul limită pentru îndeplinirea sarcinilor.

Exemplu eveniment: Aniversarea fratelui/ surorii mai mici

Reguli și sarcini ale jocului:

Copilul trebuie ca, la semnalul unuia dintre părinți, să îndeplinească sarcinile:

- să aleagă culoarea predominantă pentru petrecere și tipul decorațiunilor;
- să aleagă aroma tortului, trei tipuri de fructe, trei feluri de mâncare pentru meniul zilei;
- să aleagă, în limita unui buget impus, un cadou pentru fratele/ sora sa;
- să deseneze/ personalizeze invitațiile pentru cei dragi în termen de 3 zile;
- să participe la curățenie și la pregătirea mesei festive;
- să pregătească o activitate distractivă pentru invitați;
- să ofere invitaților un moment artistic (un dans/ un cântec/ o poezie etc.);
- să își prezinte fratele/sora într-un mod creativ;



SIMPOZIONUL INTERNAȚIONAL „ARIPI SPRE VIITOR, EDIȚIA A III-A” IMPORTANȚA SPORTULUI LA GRĂDINIȚĂ

Autor: Lőrincz Emese
Profesor în învățământul preșcolar
Școala gimnazială, „S. Illyes Lajos” - Sovata

Pe baza experienței pedagogice din ultimii ani, am ajuns la concluzia că părinții copiilor din generația alfa și chiar profesorii nu sunt preocupați cu greu de efectul educațional și de dezvoltare al mișcării, al educației fizice și al menținerii sănătății. Așa că am văzut ca principala sarcină a cercetării mele, în primul rând, conștientizarea părinților cu privire la principalele aspecte care sunt esențiale pentru dezvoltarea fizică a copiilor lor. Scopul meu principal este educația pentru un stil de viață sănătos, obișnuirea copiilor cu mișcarea constantă și controlată.

Schimbarea rapidă a condițiilor noastre de viață a redus semnificativ stresul fizic, dar, dimpotrivă, a crescut stresul asupra sistemului nervos. Reducerea muncii fizice, răspândirea unui stil de viață sedentar și dezvoltarea transportului provoacă schimbări fizice nefavorabile la tineri, adulți și chiar la copiii preșcolari. Studiile au arătat că numărul bolilor coloanei vertebrale și locomotorii a crescut în ultimii ani. Conform datelor sondajului și experienței mele, tinerii din ziua de azi au musculatura rachită, postură proastă și boli frecvente ale sistemului nervos, chiar dacă înălțimea lor a crescut cu câțiva centimetri în ultimele decenii. Motivul pentru aceasta este timpul petrecut în apartament, ca urmare a spațiului redus de mișcare, copiii devin și ei confortabili. Sunt tot mai mulți copii supraponderali, copii cu mișcări instabile și rezistență slabă. De exemplu, când un copil de 3 ani stă în fața scărilor și nu îndrăznește să coboare pentru că îi tremură picioarele, îi este atât de frică și de slab încât să coboare.

Copiii de vârstă preșcolară au o nevoie foarte mare de exerciții fizice și de multe ori, în loc să profităm de acest lucru, îl omorăm sistematic, chiar dacă am putea face din exercițiu o nevoie internă, o parte integrantă a vieții de zi cu zi. Ar trebui să petreacă mai mult timp în aer liber, ar trebui să petreacă o cantitate semnificativă de timp în grădiniță în aer liber. În aer liber, copiii experimentează efecte care nu pot fi înlocuite cu nimic altceva.

În societatea de astăzi, familiile se luptă cu multe probleme, cum ar fi dificultățile de a ajunge la capăt. Mulți oameni trăiesc din indemnizații de șomaj și în multe locuri bugetul familiei este lipsit de sume substanțiale. Scăderea nivelului de trai poate fi resimțită peste tot, mai puțini bani sunt disponibili pentru recreere, divertisment, cultură și sport. În lumea rapidă de astăzi, organismul este expus unui stres crescut, de exemplu, stres, care agravează și mai mult starea nesatisfăcătoare de sănătate a populației.

Când este recomandat să începi să faci sport? „Cu cel puțin 9 luni înainte de naștere”.

Sportul este un instrument esențial pentru dezvoltarea fizică și mentală, dezvoltarea personalității, conștientizarea de sine și socializare. Un copil sănătos are de obicei o bună concentrare și o postură bună. Acest lucru poate fi realizat prin mișcarea sportivă. În timpul educației fizice, copilul dobândește

deprinderi care îl fac potrivit pentru o muncă valoroasă în viața socială, pentru a fi un membru util al societății.

Sporturile adecvate vârstei trebuie efectuate întotdeauna, de ex. Atunci se poate aștepta o dezvoltare psihică și fizică optimă. În copilăria timpurie (1-6 ani), încurajăm jocurile care necesită multă mișcare. Părintele trebuie să ofere copilului posibilitatea de a cunoaște cât mai multe tipuri de mișcare. Copilului ar trebui să i se permită să aleagă forma de mișcare în funcție de interesele sale.

Dacă familia sprijină copilul în sport și îl sprijină, stresul poate fi atenuat, de exemplu înainte de competiții sportivul (copil, tânăr, adolescent sau adult) își poate discuta gândurile, sentimentele, îndoielile și îndoielile cu părintele. Dacă părintele spune că o poți face, că ești pregătit corespunzător, ai încredere în tine, poate avea un efect deosebit de pozitiv asupra performanței. În același mod, comentariile părinților negative sau neconsiderate pot avea un impact negativ asupra performanței.

Dacă în familie nu există un exemplu parental referitor la sport, atunci predomină influențele externe (prieteni, modă, mijloace de existență, interes).

Sarcina educatorilor – familie, profesori, prieteni, mediu – și a sportului este de a dezvolta și asigura igiena psihică a copiilor.

Bibliografie

1. Bakonyiné Vince Ágnes, Kagyné Kasza Ilona (1989): *Mozgás öröme a szabadban*, Multukuglóf GMF
2. Bácsony Jenőné (1979): *Minél többet a szabadban*, Tankönyvkiadó, Budapest
3. Magyar Gábor: *Magyar Mozgáskotta Módszer – Komplex, mozgás és személyiségfejlesztő program 3-7 éves gyerekeknek*
4. Pappné Gazdag Zsuzsanna (2003): *Újabb utánzó gyakorlatok*, Flaccus Kiadó, Budapest

1. Jocul: „Ghicește animalul”

Tip: Joc de cunoștințe

Obiective:

- Să îmbunătățească capacitatea elevilor de a recunoaște și descrie animalele.
- Să dezvolte abilități de comunicare și de gândire logică.

Scop:

Recunoașterea și descrierea caracteristicilor animalelor pe baza indiciilor oferite de colegi.

Sarcină didactică:

Elevii trebuie să ghicească animalul descris de colegii lor pe baza indiciilor date (ce mănâncă, unde trăiește, cum arată etc.).

Conținut:

Cunoștințe despre diverse animale sălbatice și domestice, habitatul, hrana și caracteristicile lor.

Reguli:

- Un elev va primi o imagine sau un nume de animal pe care îl va descrie colegilor fără a spune direct numele animalului.
- Celelalte echipe sau elevi trebuie să ghicească despre ce animal este vorba.
- Fiecare răspuns corect valorează 1 punct.

Elemente de joc:

Descrierea animalelor, ghicirea pe baza indiciilor, acumularea de puncte.

Material didactic:

Cartonașe sau imagini cu diverse animale.

Desfășurare:

1. Împărțim clasa în două sau mai multe echipe.
2. Un elev primește un cartonaș cu un animal pe care trebuie să îl descrie fără a folosi numele animalului.
3. Colegii din echipă trebuie să ghicească animalul pe baza indiciilor (de exemplu: „Este mare, are trompă și urechi mari” – răspuns: elefant).
4. Se acordă puncte pentru răspunsurile corecte, iar echipa cu cele mai multe puncte câștigă.

2. Jocul: „Unde trăiește animalul?”

Tip: Joc de asociere

Obiective:

- Să ajute copiii să asocieze animalele cu habitatul lor natural.
- Să dezvolte abilități de clasificare și de lucru în echipă.

Scop:

Elevii trebuie să asocieze corect fiecare animal cu habitatul său.

Sarcină didactică:

Elevii trebuie să asocieze animalele cu locul în care trăiesc (pădure, savană, ocean, tundră etc.).

Conținut:

Cunoștințe despre habitatele animalelor (păduri, savane, oceane, tundre, deșerturi).

Reguli:

- Fiecare echipă primește un set de cartonașe cu animale și imagini cu habitate.
- Echipa trebuie să asocieze animalele cu habitatul corect.
- Prima echipă care reușește să asocieze corect toate animalele câștigă.

Elemente de joc:

Asocierea animal-habitat, competiție între echipe, viteză de execuție.

Material didactic:

Cartonașe cu animale și imagini de habitate (pădure, savană, ocean, tundră, deșert etc.).

Desfășurare:

1. Împărțim clasa în două sau mai multe echipe.
 2. Fiecare echipă primește un set de cartonașe cu animale și habitate.
 3. Echipele trebuie să asocieze animalele cu habitatul lor corespunzător (ex.: elefant – savană, urs polar – tundră).
 4. Câștigă echipa care termină prima și are cele mai multe asocieri corecte.
-

3. Jocul: „Lanțul trofic”

Tip: Joc de rol și simulare

Obiective:

- Să ajute elevii să înțeleagă lanțurile trofice și relațiile dintre animale.
- Să dezvolte capacitatea de a colabora în grup și de a învăța despre interdependența în natură.

Scop:

Formarea unui lanț trofic corect pornind de la plante până la animale carnivore.

Sarcină didactică:

Elevii trebuie să construiască un lanț trofic complet, indicând care animale mănâncă plante și care mănâncă alte animale.

Conținut:

Cunoștințe despre tipurile de animale (erbivore, carnivore, omnivore) și despre relațiile trofice dintr-un ecosistem.

Reguli:

- Fiecare echipă primește imagini cu plante și animale.
- Echipele trebuie să formeze lanțuri trofice pornind de la plante, continuând cu erbivore și terminând cu carnivore.
- Lanțul trofic trebuie să fie logic și corect.

Elemente de joc:

Formarea lanțului trofic, cooperare între colegi, analiză logică.

Material didactic:

Imagini cu plante și animale (erbivore, carnivore, omnivore).

Desfășurare:

1. Împărțim elevii în grupuri mici.
2. Fiecare grup primește cartonașe cu plante și animale.
3. Elevii trebuie să formeze un lanț trofic complet și corect (ex.: iarbă → iepure → vulpe).
4. Se discută lanțurile formate și se evaluează corectitudinea lor.
5. Echipa care a format cel mai corect lanț trofic câștigă.

4. Jocul: „Cine sunt eu?”

Tip: Joc de identificare și ghicire

Obiective:

- Să dezvolte abilitățile de a descrie animale folosind caracteristici și informații corecte.
- Să îmbunătățească comunicarea și gândirea critică.

Scop:

Elevii trebuie să ghicească ce animal este pe baza întrebărilor la care se poate răspunde doar cu „da” sau „nu”.

Sarcină didactică:

Fiecare elev trebuie să pună întrebări colegilor pentru a ghici ce animal are pe cartonaș.

Conținut:

Cunoștințe despre diferite animale sălbatice și domestice.

Reguli:

- Fiecare elev primește un cartonaș cu un animal, dar nu vede ce animal este.
- Pe rând, fiecare elev pune întrebări colegilor, la care aceștia pot răspunde doar cu „da” sau „nu”.
- Câștigă elevul care ghicește cel mai repede ce animal este.

Elemente de joc:

Întrebări logice, răspunsuri bazate pe „da” sau „nu”, competiție între elevi.

Material didactic:

Cartonașe cu imagini de animale.

Desfășurare:

1. Fiecare elev primește un cartonaș cu un animal pe care îl pune pe frunte fără să îl vadă.
2. Elevii pun întrebări pe rând colegilor pentru a ghici ce animal sunt. Întrebările trebuie să aibă răspuns „da” sau „nu” (ex.: „Trăiesc în apă?”).
3. Câștigă elevul care ghicește animalul său cel mai repede.

Aceste jocuri sunt interactive, educative și potrivite pentru clasa a II-a, stimulând atât învățarea, cât și spiritul de competiție și colaborare. Ele contribuie la consolidarea cunoștințelor despre animale într-un mod atractiv și dinamic.

Integrarea în activitatea de zi cu zi din grădiniță a preșcolarilor mici cu întârzieri în dezvoltarea vorbirii

Autor: Profesor logoped dr. Macri Cecilia Veronica
CLI 8 Liceul Teoretic „Aurel Vlaicu”, Breaza, Prahova

Abstract

Lucrarea are drept scop identificarea problemelor de adaptare la activitățile din grădiniță care se manifestă la copii de vârstă ante-preșcolară și/sau preșcolară mică cu întârzieri severe în dezvoltarea vorbirii. Sunt trecute în revistă direcțiile de acțiune corecțională desfășurate de profesorul necesare sprijinirii copilului în depășirea cu succes a perioadei de adaptare

Introducere

Vârsta căreia i se adresează educația timpurie reprezintă pentru copil o etapă de dezvoltare complexă în care ritmul de dezvoltare fizică și intelectuală este accelerat conducând la conturarea relativ rapidă a personalității și profilului psihofiziologic și comportamental. În această etapă de dezvoltare, este observabilă o oarecare vulnerabilitate a copilului: somatică manifestată prin rezistență scăzută la boli, motricitate în curs de dezvoltare, precum și psihică manifestată prin instabilitate emoțională etc., care se evidențiază la începutul activității la grădiniță.

Chiar mersul la grădiniță reprezintă un cumul de factori care accentuează vulnerabilitățile menționate. Grădinița este un spațiu nou în care nu există mama și rudele apropiate, relațiile din sânul familie sunt înlocuite cu o nouă „autoritate” precum și cu ceilalți copiii de aceeași vârstă. La aceasta se adaugă noua rutină zilnică precum și necunoscutul noilor reguli ce trebuie respectate.

Adaptabilitatea

Răspunsul firesc al copilului îl constituie declanșarea mecanismelor specifice de adaptare la noile condiții de mediu. Determinată de particularitățile individuale se pot identifica poate fi de trei categorii:

Există trei grade de adaptare a copiilor la grădiniță: adaptare severă, adaptare moderată și adaptare ușoară.

Astfel, copiii se pot obișnui cu noile condiții de mediu diferențiat ca timp și ca răspuns la acesta, mai ales la vârsta preșcolarității timpurii:

- În condițiile unei adaptări ușoare copiii se obișnuiesc cu viața de grădiniță în

decurs de o lună

- În cazul unei adaptări moderate, copiii se pot obișnui cu grădinița în 2– 3 luni,
- Adaptarea severă presupune o perioadă ce poate dura până la 6 luni sau chiar mai mult.

Perioada de adaptare este grevată de diverse modificări fiziologice și psihologice care pot încetini sau stopa procesul de adaptare. Probabilitatea, apariției acestora este mai mare în cazul unui copil cu dizabilități fiind cauzate de întârzierea severă a vorbirii: se constată o creștere a nervozității, somnul și pofta de mâncare scad alarmant, imunitatea scade (copilul începe se îmbolnăvește foarte des), se poate institui o oprire temporară a creșterii care în cazuri grave conduce la retard mintal și scăderea/stopare dezvoltării vorbire copilului.

O condiție necesară pentru adaptarea cu succes (condiția pentru crearea unui mediu sănătos pentru formarea unui comportament echilibrat emoțional la copii) este coordonarea acțiunilor familiei și ale profesorilor, ținând cont de caracteristicile individuale ale fiecărui copil, cerințe uniforme de conformare. cu rutina zilnică, pentru păstrarea igienei, pentru organizarea de activități independente și jocuri-activități cu copiii. Deoarece, adaptarea copiilor la grădiniță este un proces complex de adaptare a corpului și a psihicului copilului la condiții noi, ea are loc pe două niveluri (fiziologic și social) existente de la începutul vieții copilului și interconectate.

Intervenția

Adaptarea fiziologică a unui copil cu dizabilități implică modificări ale activității sistemelor funcționale ale corpului: respirator, cardiovascular etc.. În sistemul de reabilitare complexă a unui copil mic cu dizabilități cauzate de retardul mintal, adaptarea fiziologică presupune obișnuirea cu o nouă rutină zilnică, o nouă hrană și o nouă cameră (mobilier, iluminat și chiar mirosuri). Copilul va trebui să se obișnuiască cu prezența constantă a altor copii și cu imposibilitatea intimității, cu nevoia de auto-reținere. Și, de asemenea, copilul va trebui să se obișnuiască treptat cu sarcini noi: nevoia de a sta, de a asculta un adult și de a-și îndeplini sarcinile. Pentru adaptarea cu succes și fără traume a copiilor la grădiniță, sunt necesare o organizare clar gândită, metode și tehnici de influență pedagogică destinate reducerii contrastul puternic dintre mediul în care copilul este obișnuit să fie acasă și cel în care acum se află într- o grădiniță.

Pentru adaptarea socio-psihologică cu succes a copiilor, am identificat trei domenii

- I. crearea unei atmosfere favorabile emoțional în cadrul grupului de copii ținând cont de caracteristicile de dezvoltare ale fiecărui copil;
- II. organizarea mediului de dezvoltare spațială a subiectului spațial
- III. organizarea interacțiunii cu părinții

Crearea unei atmosfere favorabile emoțional într-un grup de copii presupune luarea în considerare a următoarelor trăsături de dezvoltare ale fiecărui copil:

- a. vârsta la admiterea la grădiniță
- b. starea de sănătate, starea sistemului nervos și nivelul de dezvoltare fizică;
- c. nivelul de dezvoltare a competențelor de autoservire;
- d. caracteristicile psihologice individuale, temperamentul copilului (deoarece copiii cu diferite trăsături de caracter și tipuri de temperament se obișnuiesc cu grădinița în moduri diferite);
- e. caracteristicile sferei cognitive a copilului (nivelul de dezvoltare mentală atins);
- f. dezvoltarea abilităților în acțiuni de subiect și de joc;
- g. dezvoltarea abilităților de comunicare ale copilului cu colegii și cu adulții, ceea ce presupune că aceștia au atins nivelul necesar de dezvoltare a vorbirii.

Vorbirea/ înțelegerea vorbirii

Deprinderea de a vorbi precum și înțelegerea vorbirii este de mare importanță pentru adaptarea cu succes a unui copil la grădiniță. Un copil care stăpânește vorbirea, comunică mai eficient cu colegii și poate folosi vorbirea în gestionarea relațiilor cu ceilalți.

Printre copiii cu dizabilități de dezvoltare se pot distinge următoarele trei categorii în funcție de nivelul de dezvoltare al vorbirii:

- 1) copii care nu vorbesc complet;
- 2) copii care folosesc un minim de cuvinte (uneori cuvinte cu rădăcină amorfa, bolboroseală, cuvinte distorsionate, fragmente de onomatopee, complexe sonore de 2-3 sunete prost articulate) pe care le folosesc în procesul de comunicare;
- 3) copii care vorbesc discurs frazal și al căror vorbire este pe înțelesul celorlalți.

Nivelul de înțelegere al limbajului joacă, de asemenea, un rol important în perioada de adaptare a copilului. Și în acest caz, al înțelegerii limbajului vorbit în rândul copiilor mici, se pot distinge trei niveluri:

1. copiii având cel mai scăzut nivel de dezvoltare al înțelegerii vorbirii, care au dificultăți în înțelegerea cererilor de bază adresate acestora;
2. copii cu un nivel mediu de dezvoltare a înțelegerii vorbirii, care pot înțelege semnificația cuvintelor și a propozițiilor simple și, prin urmare, pot urma instrucțiuni simple și pot respecta cerințele;
3. copii cu un nivel suficient de ridicat de dezvoltare a înțelegerii vorbirii care înțeleg sensul formelor gramaticale ale cuvintelor și ale construcțiilor gramaticale. Acești copii sunt cei mai eficienți în comunicare, pot respecta toate cerințele necesare, înțeleg bine discursul adresat, toate cuvintele și cererile adresate lor.

Luând în considerare toate caracteristicile copiilor de vârstă ante preșcolară, incluzând și nivelul de dezvoltare al vorbirii lor și înțelegere a limbajului, se pot identifica câteva dintre cele mai importante aspecte cărora ar trebui să li se acorde o atenție deosebită în perioada de adaptare a copiilor cu tulburări de vorbire la grădiniță:

1. pentru a crea și menține un sentiment de securitate și confort emoțional, orice formă de agresivitate fizică și violența nu sunt permise (nu pot fi forțați să facă ceva);
2. este necesară folosirea la maximum a activităților de joacă ale copiilor în timpul zilei, deoarece numai în joc copiii capătă încredere în abilitățile lor și își dezvoltă capacitatea de a comunica cu cei de aceeași vârstă;
- 4) utilizarea maximă a formelor colective a activităților care să permită copiilor să comunice și să interacționeze între ei
- 5) este necesară folosirea la maximum a momentele surpriză și a momentelor de noutate, precum și recompense pentru cele mai mici succese și realizări.

Concluzii

Ținând cont de necesitatea valorificării maxime a situațiilor și acțiunilor de joacă atunci când interacționăm cu copiii în timpul zilei, se identifică patru grupuri de jocuri care pot fi folosite în perioada de adaptare cu copiii cu dizabilități de dezvoltare, ca parte a activității corecționale și de dezvoltare complexă. Jocurile trebuie selectate individual, ținând cont de nivelul de dezvoltare a vorbirii expresive (active) și de nivelul de dezvoltare a înțelegerii vorbirii celor din jurul fiecărui copil:

- a. jocuri care promovează formarea comunicării (depășirea fricii, punerea în situația de a vorbi)
- b. jocuri care promovează dezvoltarea imitativă a comportamentelor;
- c. jocuri care favorizează dezvoltarea proceselor mentale și activitatea cognitivă a copiilor;
- d. jocuri pentru dezvoltarea vorbirii (dezvoltarea înțelegerii vorbirii și activarea activității independente de vorbire a copiilor).

Tipurile de jocuri enumerate pot corespunde strategiilor de lucru corecțional și de dezvoltare desfășurate cu copiii în perioada de adaptare. Implementarea activităților descrise în această lucrare necesită organizarea unui mediu special care să permită relaționarea de grup, precum și organizarea interacțiunii cu părinții copiilor mici în toată perioada de adaptare.

Activitatea unui logoped în perioada de adaptare a copiilor trebuie să contribuie la dezvoltarea vorbirii copiilor și să prevină apariția obstacolelor în calea dezvoltării acestora. Jocurile selectate corect folosite la orele de logopedie contribuie atât la adaptarea fiziologică, cât și la adaptarea socio-psihologică a copiilor, ceea ce poate avea un impact uriaș asupra dezvoltării

ulterioare a copiilor.

Bibliografie

Chartier, Anne-Marie, Geneix, Nicole, Pedagogical Approaches to Early Childhood Education, background paper prepared for for the Education for All Global Monitoring Report 2007 / Strong Foundations: Early childhood care and education, UNESCO, 2006.

Kornilova T.G., Udalova R.T., Kostyrykina L.Yu. „Educația timpurie este o preocupare specială a grădiniței. Tehnologii care salvează sănătatea în lucrul cu copiii mici”. M., 2020

Badea Elena „Caracterizarea dinamică a copilului și a adolescentului”, Editura Tehnică, București, 1997

-Schiopu U., Piscoi V., „ Psihologie generală și a copilului”, E.D.P., București, 1989

Dodge, T.D, Colker, L. J., Heroman, C., The Creative Curriculum for Preschool, 4th Edition, Teaching Strategies Inc., Washington DC, 2004

DATINI SI OBICEIURI DE IARNA

Crăciunul la români

La români sărbătorile de iarnă se desfășoară între 24 decembrie și 7 ianuarie și au ca puncte centrale zilele Crăciunului, Anului Nou și Bobotezei (cu ajunurile respective), caracteristica lor cea mai importantă fiind repertoriul neasemuit de bogat în datine și credințe, în realizări artistice literare, muzicale, coregrafice.

Colindele, urările de belșug și recoltă bogată cu Plugul, Plugușorul, Sorcova, Vasilca, Jocurile cu măști (Capra, Ursul), Cântecele de stea sunt câteva din manifestările folclorice care fac din sărbătorile de iarnă unele din cele mai spectaculoase manifestări spirituale ale poporului nostru.

Colindatul

deschide de obicei ciclul celor 12 zile ale sărbătorilor de Anul Nou. La colindat participă tot satul tradițional, deși efectiv colindă doar copiii și flăcăii, constituiți în cete. Colindatul se caracterizează prin crearea unei atmosfere pline de optimism în care se formulează dorințe și năzuințe ale oamenilor.



Darul oferit de gazde colindătorilor (în forma tradițională a obiceiului) este colacul, el însuși semn de belșug și roade bogate.

Steaua



Obicei care se petrece în prima zi de Crăciun. De obicei, cei care merg cu steaua sunt copii în vârstă de 7 - 14 ani. Acest obicei are conotații religioase referitoare la nașterea Domnului.

Plugul

În ajunul Anului Nou, cete de copii pleacă cu Plugul - străvechi obicei agrar derivat dintr-o practică primitivă, trecut printr-un rit de fertilitate, a ajuns o urare obișnuită de recolte bogate în anul care abia începe. Obiceiul contribuie la veselia generală a sărbătorilor de Anul Nou, colorând desfășurarea acestei sărbători cu acele elemente care ilustrează una din principalele ocupații ale poporului nostru - agricultura.



Sorcova

- ▶ Obicei din ciclul manifestărilor închinat întâmpinării Anului Nou. Însemnul ritual este alcătuit dintr-un băț sau o ramură verde, împodobită. Obiceiul se practică de către un băiat, iar gazdelor li se adresează urări de bun augur, invocându-se sănătatea, belșugul și prosperitatea:

- ▶ *"Sorcova, vesela,
Să trăiți, să-mbătrâniți,
Peste vară, primăvară,
Ca un păr, ca un măr,
Ca un fir de trandafir"
Tare ca piatra,
lute ca săgeata,
Tare ca fierul,
lute ca oțelul.
La anul și la mulți ani!*



JOC DIDACTIC: „CĂUTAREA CUVINTELOR PIERDUTE”

CRISTINA FLORENTINA MARIN,

ȘCOALA GIMNAZIALĂ, COM. BRAZI

STRUCTURĂ ȘC. GIMN. „ PROF. OPREA MIHAI” , NEGOIEȘTI

Tipul jocului: Joc de vocabular, de tip competitiv-cooperativ.

Scopul jocului:

Dezvoltarea și consolidarea vocabularului activ al elevilor prin identificarea și corelarea corectă a cuvintelor cu definițiile sau ilustrațiile lor.

Obiective:

1. Cognitive: Îmbunătățirea capacității de recunoaștere și utilizare a cuvintelor în context.
2. Afective: Stimularea interesului pentru îmbogățirea vocabularului și dezvoltarea spiritului de echipă.
3. Psihomotorii: Dezvoltarea atenției și a rapidității în găsirea cuvintelor potrivite.

Sarcina didactică:

Elevii trebuie să găsească și să asocieze corect cuvintele date cu definițiile sau imaginile corespunzătoare într-un timp limitat.

Conținut:

Lista cuvintelor care urmează să fie utilizate în joc. Aceste cuvinte vor fi dintr-un anumit domeniu de vocabular (ex. animale, plante, obiecte din casă etc.).

Definiții corespunzătoare fiecărui cuvânt sau imagini ilustrative care să corespundă acestora.

Reguli:

1. Clasa este împărțită în echipe de 3-4 elevi.
2. Fiecare echipă primește un set de cartonașe cu cuvinte și un set de definiții/imagini
3. Într-un interval de 10 minute, echipele trebuie să asocieze fiecare cuvânt cu definiția sau imaginea corectă
4. La finalul timpului, fiecare echipă își predă setul de asocieri.
5. Profesorul verifică răspunsurile, iar echipele primesc câte un punct pentru fiecare asociație corectă.
6. Echipa cu cele mai multe puncte câștigă jocul

Elemente de joc:

1. Echipele: Organizate pentru a încuraja colaborarea și competiția.
2. Timpul: Intervalul de timp pentru a finaliza sarcina adaugă o componentă de presiune pozitivă.
3. Punctajul: Stimulează competitivitatea și motivația de a lucra corect și rapid.

Material didactic:

Cartonașe cu cuvinte (ex. „elefant”, „carte”, „măr” etc.).

Cartonașe cu definiții (ex. „Animal mare cu trompă”, „Obiect din hârtie folosit pentru a citi” etc.) sau imagini corespunzătoare.

Cronometru pentru măsurarea timpului de desfășurare a jocului

Desfășurarea jocului:

1. Profesorul pregătește materialele didactice înainte de începerea lecției.

2. La începutul jocului, profesorul explică regulile și împărțirea în echipe.
3. Fiecare echipă primește un set de cartonașe cu cuvinte și alt set cu definiții/imagini.
4. Jocul începe când se pornește cronometrul.
5. Echipele discută și decid ce cuvinte să asocieze cu definițiile/imaginile. Asocierile se fac așezând cartonașele de cuvinte lângă cele de definiții/imagini.
6. După expirarea timpului, cartonașele se colectează și profesorul le verifică.
7. Se acordă punctaje și echipa câștigătoare este anunțată.
8. Jocul se poate repeta cu alte seturi de cuvinte și definiții pentru a consolida învățarea.

Bibliografie:

1. Pânișoară I. O., Teoria și metodologia jocului didactic, Editura Polirom, . București, 2019.
2. Neacșu I. , Metode și tehnici de predare-învățare, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2006.
3. Ionescu M., & Radu, I. , Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca ,2001.
4. Ciobanu V., Strategii didactice interactive, Editura Aramis, București, 2010.

Joc didactic

Titlul: „Podul emoțiilor”

- **Tipul jocului:** Joc de cooperare și comunicare.
- **Obiective:**
 1. Dezvoltarea abilităților de exprimare a emoțiilor.
 2. Îmbunătățirea empatiei și a ascultării active între elevi.
 3. Crearea unui cadru de învățare colaborativ în care elevii să-și identifice și să-și gestioneze emoțiile.
- **Scop:** Să ajute elevii să recunoască și să comunice emoțiile în situații ipotetice, facilitând totodată empatia față de colegii lor.
- **Sarcina didactică:** Elevii trebuie să identifice și să exprime emoțiile în diferite situații propuse, apoi să încerce să ajute colegii să găsească soluții pentru gestionarea acelor emoții.
- **Conținut:**
 1. Fiecare elev primește un cartonaș cu o situație care descrie o experiență emoțională (ex. „Ești trist pentru că ai pierdut un concurs”, „Ești furios pentru că un coleg te-a jignit” etc.).
 2. Elevul descrie cum se simte personajul din scenariu și ceilalți colegi trebuie să vină cu soluții pentru a ajuta la gestionarea emoției respective.
- **Reguli:**
 1. Fiecare elev are dreptul să vorbească pe rând și trebuie să-și exprime sentimentele în mod autentic.
 2. Colegii pot interveni doar pentru a ajuta, nu pentru a critica sau judeca.
- **Elemente de joc:** Cartonașe cu diferite situații emoționale; spațiu de lucru în grupuri mici sau individual.
- **Material didactic:** Cartonașe cu scenarii emoționale, foi de lucru pentru fiecare elev.
- **Desfășurare:**

Profesorul împarte elevii în grupuri de 4-5 persoane și distribuie fiecăruia câte un cartonaș. Fiecare elev va citi scenariul și va încerca să descrie ce simte personajul din situația respectivă. După aceea, colegii își oferă sprijinul prin sugestii despre cum poate personajul să-și gestioneze emoțiile. Profesorul va ghida discuțiile, intervenind doar dacă este necesar pentru a păstra un mediu sigur și respectuos.

SIMPOZIONUL INTERNAȚIONAL "ARIPĂ SPRE VIITOR, Ediția a III-a"

"Exemple de bune practici în educație"
Jocuri didactice aplicate la orele de *Comunicare în Limba română* și
Matematică și Explorarea Mediului

prof. învă. primar Irina METELEANU
Școala Gimnazială "Sfântul Apostol Andrei" Buzău

„Când un copil se joacă, el pune în mișcare toată capacitatea sa de a stăpâni și influența realitatea” (J. Piaget)

Pornind de la acest citat, putem spune că jocul nu este doar o activitate recreativă a copiilor, ci mai degrabă un proces esențial prin care aceștia învață să înțeleagă și să interacționeze cu lumea din jurul lor. Prin intermediul jocului, copilul înțelege, modelează și transformă realitatea în moduri care contribuie la dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială.

Ponderea activității de joc este mai mare în grădiniță. Odată ajuns la școală, jocul capătă nuanța de joc didactic, acel instrument pedagogic eficient în procesul de învățare care contribuie la dezvoltarea copilului, care presupune interacțiune, creativitate și implicare activă din partea acestuia. În contrast cu metodele tradiționale de predare, jocurile didactice îmbină învățarea cu divertismentul, transformă orele de curs într-un mediu plăcut și dinamic, provoacă elevul să-și exerseze gândirea critică și rezolvarea de probleme.

Am început să folosesc din ce în ce mai mult jocul didactic atunci când am văzut și mai apoi înțeles "efectele" acestuia: elevii sunt mai motivați, participă activ, sunt eficienți și învață distrându-se. Integrarea jocurilor ajută la consolidarea cunoștințelor teoretice prin activități interactive. Abilități esențiale precum calculul mental și raționamentul spațial pot fi exersate prin intermediul jocurilor de explorare și logică. Conceptele abstracte precum numerele sau operațiile matematice pot fi mai bine înțelese. Jocurile didactice din cadrul orelor de *Comunicare* îmbunătățesc vocabularul, încurajează exprimarea liberă, dezvoltă abilități de comunicare orală și scrisă. Jocurile folosite la orele de *Dezvoltare personală* îi ajută să își gestioneze emoțiile, să învețe să facă față provocărilor și să experimenteze victoria, eșecul, încrederea etc.

Integrarea jocului didactic în toate disciplinele școlare facilitează o învățare mai profundă și mai plăcută. Fie că este utilizat pentru consolidarea cunoștințelor de bază, pentru exersarea unor abilități esențiale sau pentru dezvoltarea socio-emoțională, jocul didactic oferă

un cadru de învățare adaptat nevoilor și stilurilor de învățare ale fiecărui elev din clasa I. În plus, jocul didactic susține dezvoltarea emoțională a copiilor.

Modalități de folosire a jocului didactic în cadrul orelor:

Matematică și Explorarea mediului: Corpul omenesc- scheletul și organele majore

Tip de joc: consolidare a cunoștințelor

Obiectiv: stimularea învățării active, crearea unui mediu de învățare plăcut și motivant

Scop: dezvoltarea competențelor de bază în matematică într-o manieră atractivă și eficientă

Sarcina didactică: Răspundeți repede și corect la întrebări legate de corpul omenesc.

Conținutul jocului: concepte cheie precum schelet, organe interne, craniu, simțuri etc.

Regulile jocului: Se formează perechi. Apasă butonul cine știe răspunsul, apoi îl prezintă cât mai clar și complet.

Elementele de joc: elevii care răspund repede și corect primesc o recompensă

Material didactic necesar: buton de răspuns, bilețele cu întrebări, cronometru



Comunicare în limba română: Semne grafice

Tip de joc: consolidare a cunoștințelor

Obiectiv: crearea unui mediu de învățare plăcut și motivant

Scop: dezvoltarea competențelor de bază în limbă română, într-o manieră atractivă și eficientă.

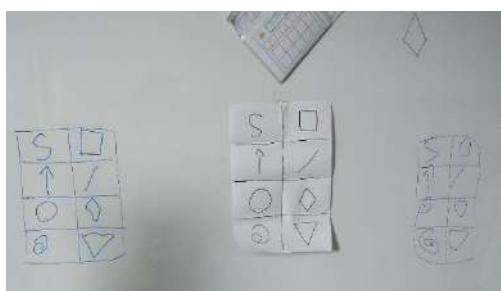
Sarcina didactică: desenați, cât mai fidel, semnele grafice de pe tabelul afișat

Conținutul jocului: semne grafice studiate, dar și alte simboluri

Regulile jocului: Se formează perechi.

Elementele de joc: elevul care redă cât mai fidel desenul inițial este declarat câștigător și primește o recompensă

Material didactic necesar: coli, markere, fond muzical



Dezvoltare personală: Cuvintele pot răni

Tip de joc: colaborativ și de dezvoltare emoțională

Obiectiv: dezvoltarea empatiei și înțelegerea impactului cuvintelor asupra altora

Scop: importanța folosirii cuvintelor frumoase și înțelegerea consecințelor cuvintelor negative

Sarcina didactică: Copiii lucrează în grup pentru a crea o floare mare din hârtie și participă la o activitate în care învață cum cuvintele urâte lasă urme care nu pot fi complet reparate

Conținutul jocului: Copiii decorează o floare mare, în echipe. După ce floarea este terminată, fiecare copil este rugat să spună ceva urât despre floare. Cu fiecare cuvânt urât, se va rupe o bucată din floare. La final, floarea este lipită înapoi. Are loc o discuție despre urmele lăsate.

Regulile jocului: Copiii lucrează împreună. Atunci când trebuie să folosească cuvinte urâte vor face asta într-un mod controlat

Elementele de joc: colaborare, învățarea prin experiment, discuții despre impactul emoțional

Material didactic necesar: hârtie colorată, foarfecă, lipici, creioane colorate



Exemplele de jocuri prezentate mai sus demonstrează că metodele ludice folosite în timpul orelor de Comunicare, Matematică sau Dezvoltare personală facilitează înțelegerea unor concepte mai dificile, stimulează creativitatea și colaborarea. Prin urmare, jocul rămâne un instrument esențial în procesul de învățare întrucât face învățarea mai accesibilă și mai relevantă pentru elev.

Autor, profesor Mihai Cristina-Florina, Disciplina Limba și literatura română
Școala Gimnazială „Mihai Viteazul”,
Localitatea Pucioasa, Județul Dâmbovița

Jocul **100 de întrebări adresate unui copac**

Tip: Joc de creativitate

Scopul: (tip, obiective, scop, sarcină didactică, conținut, reguli, elemente de joc, material didactic, desfășurare)

- ✓ Dezvoltarea creativității prin formularea de întrebări din multiple perspective;
- ✓ Dezvoltarea deschiderii din partea elevilor, depășirea barierelor care țin de timiditate sau jenă, teama de respingere;
- ✓ Dezvoltarea competenței de a pune întrebări în care asocierile să fie cât mai surprinzătoare.

Obiective:

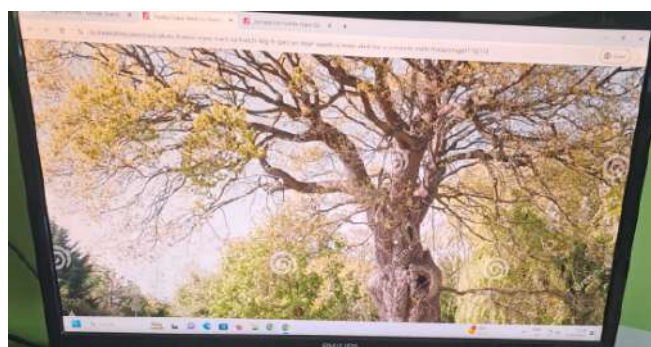
O1: Formularea unui set de 100 de întrebări adresate copacului;

O2: Utilizarea întrebărilor care depășesc sfera aspectului exterior al copacului;

O3: Formularea întrebărilor adresate copacului personificat, din perspectiva, unui copil, soarelui, vântului etc.

Jocul de creativitate poate fi integrat în orele de literatură, clasa a V-a (personificarea), clasa a VIII-a (limbaj figurat), în orele de redactare de text în care se creează imaginea unui personaj, relațiile dintre ele.

Sarcina didactică: Elevilor li se prezintă imaginea unui copac și, timp de 15-20 de minute, sunt rugați să formuleze 100 de întrebări adresate acestui copac. Li se sugerează să se gândească la multiple perspective. De exemplu, dacă ar fi o picătură de rouă dacă ar fi soare, ploaia, vântul, o pasăre, un nor, un bătrân etc.



Exemple de întrebări:

1. Dacă te gădil cu razele mele calde, râzi? Cum sună râsul tău:
2. Dacă plâng peste tine o mare de lacrimi din cer, ești suficient de puternic să ma consolezi?
3. Câți oameni ai protejat de căldură vara?
4. Rădăcinile tale se unesc cu ale altor copaci?
5. Pădurea este o singură vietate?
6. Dacă tu suferi cine te ajută?
7. Câte scorburi ai?
8. Câte animale au casa între ramurile tale?
9. Dacă ai avea glas ce ai dori să spui oamenilor?
10. Dacă ai fi copil ce ai face prima dată?
11. Etc.

JOC DIDACTIC

MOLDOVEANU ANDREEA-CLAUDIA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT ȘI PROGRAM NORMAL „CRAI NOU”, MUN.

PLOIEȘTI

Tema activității - „Ajutoarele fetei moșneagului”

Domeniul experiențial – Domeniul Limbă și Comunicare

Categoria de activitate - Educarea limbajului

Tipul activității: consolidarea cunoștințelor

Mijloc de realizare - Joc didactic

Scopul activității: consolidarea cunoștințelor copiilor despre povestea “Fata babei și fata moșneagului”, demonstrând extinderea progresivă a vocabularului, educarea unei exprimări orale corecte precum și dezvoltarea expresivității și creativității limbajului.

Obiective operaționale:

O1: Să selecteze imaginile din povestea “Fata babei și fata moșneagului” de Ion Creangă din imaginile puse la dispoziție;

O2: Să ordoneze imaginile reprezentative ale poveștii respectând succesiunea cronologică a momentelor principale;

O3: Să identifice cuvintele potrivite pentru a le da un sens logic propozițiilor eliptice citite de educatoare;

O4: Să stabilească valoarea de adevăr a unor enunțuri prezentate de educatoare potrivit conținutului poveștii;

O5: Să completeze căsuțele diamantului răspunzând corect la întrebări.

Sarcina didactică:

- Selectarea imaginilor potrivite din poveste;
- Ordonarea imaginilor conform momentelor principale ale poveștii;
- Găsirea valorii de adevăr ale enunțurilor sugerate;
- Completarea căsuțelor diamantului

Regulile jocului:

Copiii vor fi împărțiți în două echipe: Echipa Roșie și Echipa Verde. Vor avea de îndeplinit patru sarcini-probe. Vor veni pe rând, câte trei din fiecare echipă, ca să îndeplinească fiecare probă în parte. Copilul numit va rezolva sarcina primită în funcție de proba la care participă - selectează imaginile cu povestea Fata babei și fata moșneagului, din mai multe imagini cu povești puse la dispoziție, ordonează pe tablă imaginile selectate în funcție de succesiunea cronologică a momentelor prezentate în imagini, ghicește cuvintele lipsă din enunțurile citite de educatoare, găsește valoarea de adevăr a unor enunțuri prezentate, grupează personajele poveștii după mai multe criterii. Răspunzând corect, fiecare copil va primi câte o piesă de puzzle. Câștigă echipa care colecționează toate piesele de puzzle și realizează prima puzzle-ul.

Elemente de joc: mișcarea, aplauze, mânăuirea materialelor, recompensa.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul, problematizarea, metoda Diamant.

Mijloace didactice: elemente de decor din poveste, scrisoare Fetei moșneagului, cufăr, săculeți colorați, jetoane personaje din poveste, jetoane elemente din poveste, cartonașe roșii-verzi, recompense, piese puzzle, tablă magnetică.

Forma de organizare: frontal, individual.

Durata: 30 min

DESFĂȘURAREA JOCULUI:***Explicarea și demonstrarea jocului***

Voi prezenta regulile jocului.

Copiii vor fi împărțiți în două echipe: Echipa Roșie și Echipa Verde. Vor avea de îndeplinit patru sarcini-probe. Vor veni pe rând, de la fiecare echipă, ca să îndeplinească fiecare probă în parte. Copilul numit va rezolva sarcina primită, răspunzând corect la ghicitori, completând enunțuri, rezolvând diamantul de pe tablă etc. Probele vor fi citite de educatoare și sunt regăsite în cutii și plicuri cu diferite sarcini.

- Primul cufăr - găsește imaginile din povestea "Fata babei și fata moșneagului", și ordonează imaginile în funcție de succesiunea logică a momentelor principale ale poveștii (proba 1), al doilea cufăr - ghicește cuvântul care urmează din enunțul prezentat, al treilea cufăr - apreciază

valoarea de adevăr a enunțului conform conținutului poveștii, al patrulea cufăr - completează căsuțele diamantului, cu răspunsurile corecte.

Răspunsurile corecte primesc aplauze și recompense, iar în cazul unor răspunsuri greșite, colegii sunt solicitați să dea o mână de ajutor.

Executarea jocului de probă

Executarea jocului de probă:

Educatorea va urmări:

- să se respecte regulile jocului;
- să se imprime un anumit ritm jocului;
- să îmbine armonios elementele de joc cu cele educative.

Sarcina de probă:

- Selectează din cufărul magic doar imaginile din alte povești decât cea discutată

Executarea jocului propriu-zis

Jocul continuă, voi chema rând pe rând câte un copil din fiecare echipă, până când sunt rezolvate toate sarcinile jocului *propus*.

Sarcinile sunt următoarele:

Proba 1 - Selectează imaginile din povestea noastră

Preșcolarul caută în cufăr și găsește o cerință, aceasta este citită de educatoare. Copiii vor selecta din mai multe imagini doar pe acelea reprezentative ale poveștii *Fata babei și fata moșneagului*, apoi le vor ordona pe tablă respectând succesiunea cronologică a evenimentelor prezentate în imagini.

Răspunsul corect este recompensat cu o piesă de puzzle și sticker.

Proba 2 - Ghicește cuvântul care urmează

-Preșcolarul caută în următorul cufăr și găsește câte un jeton cu enunțuri- ghicitori, educatoare citește enunțurile, iar copilul trebuie să identifice cuvântul care lipsește și să îl asocieze și cu jetonul potrivit.

Răspunsul corect este recompensat cu o piesă de puzzle și sticker.

Proba 3 - Am spus bine/N-am spus bine!

- Caută în al treilea cufăr, selectează sarcina de lucru, aceasta este citită de educatoare, și

îndeplinește ulterior sarcina. Copiii vor fi solicitați să stabilească valoarea de adevăr a unor enunțuri referitoare la anumite situații sau personaje din poveste.

Copiii selectați vor primi cartoane verzi/roșii. Dacă enunțul este adevărat ridică cartonul cu fața verde, dacă enunțul este fals, vor ridica cartonul cu fața roșie.

- *Fata babei era cea mai harnică dintre toate fetele satului!*
- *Fata moșneagului a îngrijit copiii Sfintei Duminici.*
- *Fata moșneagului a curățat mărul de omizi.*
- *Cuptorul i-a dăruit fetei moșneagului plăcinte delicioase!*
- *Fata babei și-a ales cea mai mică dintre lăzile Sfintei Duminici.*
- *Fata moșneagului a fost răsplătită pentru bunătatea ei cu multe bogății.*

Pe tot parcursul jocului, în cazul îndeplinirii sarcinilor, elementele de decor vor prinde viață. Astfel, în locul omizilor din păr copiii vor putea adăuga pere, cuptorul va putea pregăti plăcintele dacă copiii răspund corect la ghicitori, paharele vor apărea pe fântâna magică.

Complicarea jocului:

Se va realiza prin cea de-a patra probă, în care copiii trebuie să descopere căsuțele diamantului poziționat pe tablă, răspunzând corect la întrebări legate de diferite aspecte din poveste.

Proba 4 - Răspunde dacă știi!

Pe panou sunt aranjate dreptunghiuri colorate/căsuțe corespunzătoare metodei amintite, care ascund imagini ce vor fi descoperite treptat după cum urmează:

Personajul principal al poveștii: Fata Moșneagului.

Două cuvinte pentru a denumi recompensa în alimente primită de fata moșului (plăcinte, pere).

Trei cuvinte care arată însușiri ale fetei moșului (HARNICĂ, BUNĂ, FRUMOASĂ).

Patru personaje pozitive însuflețite care apar în poveste (părul, cuptorul, fântâna, cățelușa).

Trei rude ale fetei moșului (moșul baba, fata babei).

Două cuvinte pentru a denumi obiecte primite de fata moșului drept răsplată (paharele de argint, salba cățelușei).

Personajul care lipsește din diamant - Mama balaurilor din poveste (Sfânta Duminică)

Copiii vor primi piese puzzle, pe care îl vor realiza, rezultatul fiind o imagine cu bogățiile pe care fata moșului le-a regăsit în cufărul său.

BIBLIOGRAFIE:

- *Curriculum pentru învățământul preșcolar*, MECT, 2019;
Piramida cunoașterii -Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar, Coord .: Adina Glava, Lolica Tătaru, Olga Chiș; Referent științific: prof. univ. dr. Vasile Chiș. - Pitești : Diamant, 2014;
- *Curriculum pentru educația timpurie a copilului de la naștere până la vârsta de 6 ani;Didactica Dom.,Limbă și Comunicare” din învățământul preșcolar*, Vasile Molan, Ed.Miniped, București, 2020.

JOC DIDACTIC

-PENTRU O ACTIVITATE EDUCAȚIONALĂ ÎN CREȘA DE COPII-

Autor: Natalia Andrea Maria Ormenișan

Unitatea de învățământ: Creșa Nr.3 Baia Mare

Jocul didactic este atât mijloc de realizare a activității didactice, cât și metodă didactică interactivă, folosită cu succes atât în activitățile de învățare-consolidare, dar și în cele de verificare a cunoștințelor preșcolarilor și antepreșcolarilor, pe o temă anume, având rolul de a forma și dezvolta personalitatea copilului.



Prin intermediul jocului didactic, copilul face trecerea de la jocul oarecare, la jocul bine structurat, cu reguli, cu sarcini și pași siguri de realizat, care duc la o dezvoltare pleneră a celui mic implicat în el. Prin intermediul jocului didactic, copilul își dezvoltă gândirea logică, limbajul și comunicarea orală, atenția, memoria dar își dezvoltă și spiritul de echipă, de competiție, și de inter-relaționare.

Grupa: mijlocie

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema săptămânii: „Animalele de la fermă”

Tema activității: „Cine face așa?”

Activitatea tematică: activitate de cunoaștere

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul activității: consolidare



Scopul jocului didactic: consolidarea cunoștințelor referitoare la animalele cunoscute privind înfățișarea și onomatopeele produse de acestea, dezvoltând capacitatea de a efectua legături simple între cunoștințe

Obiective operaționale:

- să recunoască sunetele produse de animalele deja cunoscute;
- să potrivească onomatopeele audiate cu animalele de pe cartonașele puse la dispoziție;
- să reproducă sunetul animalului ales de pe cartonașe.

Sarcina didactică: identificarea animalelor de pe cartonașe, recunoașterea onomatopeelor produse de acestea, alegerea cartonașului cu animalul corespunzător sunetului audiat, precum și reproducerea sunetelor animalelor alese de pe cartonașe

Regulile jocului:

- copiii vor sta pe pernuțe în semicerc;
- educatoarea va numi un copil care va veni în față lângă aceasta, va analiza și va identifica animalele deja cunoscute de pe cartonașele puse la dispoziție (câine, pisică, porc, cal, vacă, iepure, șoarece, găină, cocoș, rață, oaie, pui, broască), va audia sunetul produs de un animal deja cunoscut și identificat pe cartonaș și va alege cartonașul cu animalul corespunzător sunetului prezentat;
- la complicarea jocului, educatoarea va lua câteva cartonașe, iar pe rând, câțiva copii vor veni în față, vor identifica animalul de pe cartonașul indicat de către aceasta și vor reproduce sunetul emis de către acel animal;
- fiecare copil va fi aplaudat în urma rezolvării sarcinii jocului didactic.

Elementele de joc: surpriza, aplauzele, recompensa

Strategii didactice:

- **Metode și procedee:** explicația, conversația, demonstrația, problematizarea, exercițiul
- **Mijloace și materiale didactice:** cartonașe A4 cu animale (câine, pisică, porc, cal, vacă, iepure, șoarece, găină, cocoș, oaie, rață, pui etc.), laptop, stick, abțibilduri cu animale de la fermă
- **Forma de organizare a copiilor:** frontală, individuală

Desfășurarea jocului didactic

1.Moment organizatoric

Va avea loc prin aerisirea sălii de grupă, pregătirea mobilierului pentru activitate, precum și a materialelor necesare realizării activității, totodată desfășurându-se aranjarea pernuțelor în semicerc.

2.Captarea atenției

-Introducerea în joc-

Activitatea va începe cu ajutorul micii surprize pe care educatoarea a pregătit-o pentru copii. Pentru a le capta atenția celor mici și pentru a-i implica activ în activitate, aceștia vor audia cântecul „Ferma animalelor”.

3.Anunțarea temei și a obiectivelor

Se va derula familiarizarea copiilor cu tema și cu obiectivele propuse în cadrul jocului. Educatoarea va anunța titlul jocului didactic: „Cine face așa?”, apoi va introduce copiii în subiectul jocului: pe covor, în fața copiilor, educatoarea va așeza multe cartonașe A4 cu mai multe animale deja cunoscute de copii (câine, pisică, porc, cal, vacă, iepure, șoarece, găină, cocoș, oaie, rață, pui etc.), va pregăti pe laptop un folder cu onomatopeele produse de animalele de pe cartonașe, apoi va numi un copil care va veni în față, va analiza și va identifica animalele deja cunoscute de pe cartonașele puse la dispoziție și va asculta sunetul produs de un animal de pe cartonașe. Va identifica animalul și va alege cartonașul corespunzător sunetului auzit. La complicarea jocului, copiii vor fi chemați în față, li se va da de către educatoare câte un cartonaș cu un animal, iar ei vor reproduce sunetul corespunzător animalului de pe cartonașul primit.

4.Reactualizarea cunoștințelor

Se va desfășura valorificarea conținutului cântecului și reactualizarea cunoștințelor legate de tema pusă în discuție, utilizând întrebări ajutătoare și răspunsuri clare și simple, precum și niște imagini suport cu animalele de pe cartonașe: „Despre ce se vorbește în cântecul nostru?” (despre animalele de la fermă); „Și ce animale cunoașteți voi”? (pisică, găină, câine, vacă etc).

5.Prezentarea conținutului și dirijarea învățării

-Prezentarea materialului didactic-

Intuirea materialelor se va realiza de către educatoare împreună cu cei mici. Pentru realizarea jocului didactic, vor fi puse la dispoziție cartonașele A4 cu animalele cunoscute deja de către copii, respectiv laptop-ul cu folder-ul cu sunetele produse de fiecare animal de pe cartonașe.

-Explicarea și demonstrarea jocului-

Educatorea va explica modul de desfășurare al jocului, astfel încât fiecare să înțeleagă sarcina didactică a jocului: toți copiii vor sta pe pernuțe în semicerc, educatoarea va sta în fața lor. Pe covor va așeza cartonașele cu animalele știute de copii și va recunoaște și va numi, împreună cu aceștia, fiecare animal în parte. Va chema, pe rând, câte un copil în fața și va pune pe laptop sunetul produs de un animal de pe cartonașele puse la dispoziție, copilul chemat va identifica animalele de pe cartonașe, va audia acel sunet, apoi va identifica animalul care produce sunetul audiat anterior și va lua cartonașul cu animalul corespunzător sunetului audiat. Educatorea va oferi sprijin și ajutor necondiționat ori de câte ori va fi nevoie. Fiecare copil va fi aplaudat după realizarea sarcinii jocului didactic.

Educatorea va realiza jocul de probă pentru a-i ajuta pe copii să înțeleagă cât mai bine și rapid jocul: va identifica animalele de pe cartonașe, va audia un sunet produs de un animal regăsit pe cartonașe, apoi va alege cartonașul cu animalul corespunzător sunetului audiat.

-Fixarea regulilor-

Regulile vor fi repetate încă o dată pentru a le fixa și pentru a putea desfășura jocul într-o manieră optimă. Pe parcursul jocului, regulile vor fi amintite.

-Executarea jocului de probă-

Pentru a vedea dacă jocul a fost înțeles de către toți copiii, educatoarea va chema în fața un copil pentru a realiza jocul de probă. Copilul chemat va identifica animalele de pe cartonașe, va audia sunetul produs de un animal de pe cartonașe, și va lua cartonașul cu animalul corespunzător sunetului audiat. Copilul va fi aplaudat. Regulile jocului vor fi reamintite.

-Jocul propriu-zis-

Copiii numiți de educatoare vor veni, pe rând, în fața, vor identifica animalele de pe cartonașe, vor audia sunetele animalelor deja cunoscute și recunoscute pe cartonașe, și vor alege cartonașul cu animalul corespunzător sunetului.

6.Obținerea performanței

-Complicarea jocului-

Educatorea va crește nivelul de dificultate al jocului didactic: după ce copiii au făcut corespondența între animalul de pe cartonaș și sunetul produs de acesta, la complicarea jocului, câțiva copii vor fi numiți, vor veni în fața, educatoarea le va oferi fiecăruia câte un cartonaș cu un animal, iar copiii vor reproduce sunetul animalului indicat de cartonașul ales de ducatoare. Educatorea va oferi sprijin continuu și indicații.

7. Asigurarea retenției și a transferului

Se va realiza prin fixarea noțiunilor utilizate în jocul didactic realizat cu ajutorul a câtorva întrebări adresate de educatoare copiilor: „Cu ce ne-am jucat astăzi?” (cu animalele de la fermă); „Ce animale am întâlnit pe cartonașe?” (pisică, găină, câine, iepure, rață etc.); „Cum face pisica?” (miau-miau); „Cum face iepurele?” (țup-țup).

8. Evaluarea activității

Se va realiza prin intermediul unor aprecieri generale asupra modului de comportare și asupra modului de executare a sarcinilor de lucru din cadrul jocului didactic.

9. Încheierea activității

Educatoarea va oferi copiilor mici recompense în urma rezolvării sarcinilor de lucru și a modului de comportare: abțibilduri cu animale de la fermă.

Bibliografie:

- Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694; „Curriculum pentru educația timpurie 2019”; 02.08.2019
- Ionescu, M., Anghelescu, C., Boca, C. „Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani”; Editura Vanemonde; București; 2010
- Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O. „Piramida cunoașterii (Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar)”; Editura Diamant; Pitești; 2014

Joc didactic „Casa numerelor”

Luciana Pădeanu

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Constantin Pufan” Timișoara

Tipul jocului: de identificare și comparare a numerelor

Obiective:

- Dezvoltarea abilităților de recunoaștere și identificare a numerelor până la 100.
- Formarea competenței de a citi și a scrie corect numerele.
- Compararea numerelor și identificarea relațiilor între ele (antecesor, succesor, unități, zeci, numere pare și impare).
- Exersarea operațiilor matematice simple de adunare și scădere.

Scop: Identificarea corectă a numerelor, recunoașterea zecilor și unităților, și dezvoltarea abilităților de comparare și operare cu numere în intervalul 0-100.

Sarcina didactică:

- Identificarea și citirea numerelor.
- Separarea și analiza zecilor și unităților.
- Găsirea antecesorului și succesorului unui număr.
- Rezolvarea de operații simple de adunare și scădere.
- Identificarea numerelor pare și impare.

Descrierea jocului:

- **Introducerea temei și a scopului jocului:** Învățătoarea explică elevilor că vor participa la un joc în care vor învăța să identifice numerele și să lucreze cu ele. Jocul se numește „Casa numerelor” și îi va ajuta să înțeleagă mai bine zecile și unitățile, să identifice numerele pare și impare și să compare numerele.
- **Organizarea clasei:** Elevii se împart în echipe de câte 5, iar fiecare echipă își desemnează un lider. Fiecare echipă primește un plic în care se află un șablon „fereastră” împărțit în 9 pătrate.
- **Explicarea regulilor:** Învățătoarea ridică un jeton din plic, pe care este scris un număr între 0 și 100. Un elev din prima echipă iese la tablă și trebuie să identifice corect



numărul indicat de învățătoare. După identificarea numărului, elevul așază „fereastra” pe planșa cu numere, iar ștafeta trece la următorul coleg. Al doilea elev va trebui să identifice antecesorul numărului (numărul anterior). Al treilea elev identifică succesorul numărului (numărul următor). Al patrulea și al cincilea elev realizează operații de adunare și scădere pentru a identifica numerele de deasupra și dedesubtul numărului indicat pe planșă.

- **Complicarea jocului:** Învățătoarea poate cere echipelor să scrie numărul la tablă, separând unitățile de zeci. Se poate introduce o variantă în care elevii sunt solicitați să identifice numerele pare (cu soț) și impare (fără soț) dintr-un șir de numere. Învățătoarea poate solicita elevilor să compare două numere și să decidă care este mai mare sau mai mic.
- **Desfășurarea alternativă:** După ce un număr este identificat, fiecare echipă trebuie să găsească și să explice de ce numărul este par sau impar, sau care sunt vecinii săi numerici (antecesor și succesori).

Elemente de joc:

- Planșa „*Casa numerelor*”: folosită pentru plasarea ferestrelor.
- Șablonul „*fereastră*”: ajută elevii să izoleze și să identifice numerele.
- Jetoane cu numere: indică numerele cu care echipele vor lucra.

Reguli:

- Fiecare echipă trebuie să lucreze colaborativ pentru a rezolva sarcinile.
- Elevii ies pe rând la tablă, iar ștafeta trece la colegul următor după fiecare sarcină finalizată.
- Toți membrii echipei trebuie să participe la joc.
- Fiecare echipă va primi un punct pentru răspunsurile corecte, iar echipa cu cele mai multe puncte câștigă.

Materiale necesare:

- Planșă laminată cu numere
- Șablon fereastră (pătrat mare împărțit în 9 pătrate mici)
- Plicuri
- Tablă
- Marker
- Jetoane numere

Desfășurarea jocului:

- Jocul începe cu ridicarea unui jeton de către învățătoare.

- Fiecare echipă își desemnează pe rând un reprezentant care vine la tablă să identifice numărul.
- După identificarea numărului, elevii continuă cu sarcinile de identificare a antecesorului, succesori și vecinilor numerici, și, eventual, identificarea numărului ca par sau impar.
- La finalul jocului, echipa cu cele mai multe răspunsuri corecte este declarată câștigătoare.

JOCURI DIDACTICE MATEMATICE PENTRU CLASA I

*Mihaela PĂDURARU, profesor învățământ primar, gradul didactic I,
Colegiul Național „Garabet Ibrăileanu”, Iași,*

1. De ziua Irinei

Scopul: consolidarea adunării și scăderii în cercul 0 - 10; relaționarea cu ceilalți într-o situație dată; consolidarea spiritului de echipă.

Sarcina didactică: să efectueze operații de adunare și scădere în cercul 0 - 10.

Elemente de joc: întrecerea pe echipe, recompensa (jucării de pluș sau cărți).

Material didactic: -.

Regulile jocului:

- 1) Fiecare pereche trebuie să realizeze în mod spontan un dialog;
- 2) Dialogul are ca subiect ziua onomastică a unei fetițe;
- 3) Dialogul are conținut matematic;
- 4) Fiecare participant va primi o jucărie sau o carte dacă a respectat regulile.

Desfășurarea jocului:

Elevii sunt împărțiți în trei grupe. Fiecare grupă desemnează câte doi elevi care vor participa la joc. Se desemnează liderii fiecărei grupe. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică și se explică regulile jocului.

Învățătorul le oferă elevilor un exemplu:

Elena: - Bună ziua, Irina. La mulți ani!

Irina: - Bine ai venit, Elena! Mulțumesc pentru flori! Mai am încă sase garoafe.

Elena: - Deci, cu ale mele vei avea acum nouă.

Irina: - Vino să îți arăt cadourile. Am primit multe jucării: un iepuraș, o maimuță, doi pisoi și o ursoaică cu trei ursuleți.

Elena: - Opt jucării? Ce fericită trebuie să fii! Ce ai mai primit?

Irina: - O carte cu povești, două cărți de colorat, o carte cu poezii, deci am primit patru cărți.

Elena: - Când le vei deschide îți vei aminti de această frumoasă zi.

Liderii grupelor vor veni în fața clasei și vor purta un dialog despre ce a primit Irina de ziua ei, folosind numere și operații cu numere învățate.

După ce vor participa trei perechi, se va opri jocul, se vor face aprecieri individuale și se va stabili cel mai interesant dialog. Elevii din grupa câștigătoare vor fi recompensați.

2. Jocul florilor

Scopul: să exploreze modalitățile de a descompune numere naturale în sumă sau diferență; dezvoltarea gândirii; cultivarea spiritului competitiv.

Sarcina didactică: să descompună numere naturale mai mici ca 100 în sumă sau diferență.

Elemente de joc: întrecerea între grupe de elevi, recompensa (jetoane cu flori), penalizarea (să cânte un cântec din repertoriul clasei).

Material didactic: trei flori de carton, jetoane cu numere, săculeț, foi albe pentru fiecare grupă.

Regulile jocului:

- 1) Fiecare grupă lucrează independent;
- 2) Liderul grupei predă fișa coordonatorului de joc;
- 3) Evaluarea jocului se face la încheierea lui;
- 4) Timp de lucru: 7 minute;
- 5) Punctajul se va realiza astfel: fiecare variantă corectă este notată cu un punct; pentru disciplină se acordă un punct; pentru așezarea estetică și scriere ordonată, un punct;
- 6) Câștigă grupa cu cele mai multe puncte.

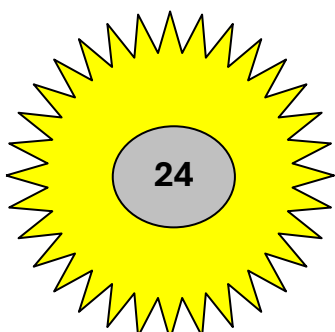
Desfășurarea jocului:

Elevii se împart în grupe de câte patru. Se desemnează liderii fiecărei grupe. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică. Pe flanelograf se afișează cele trei flori de carton. Se explică regulile și se face jocul de probă.

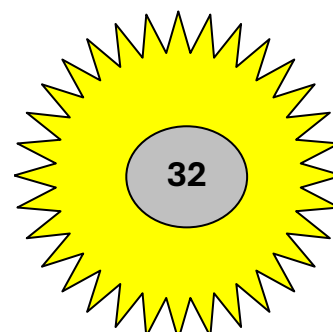
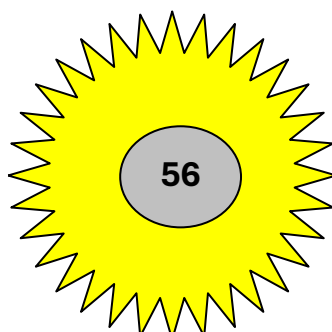
Un elev numit de învățător scoate din săculeț un jeton pe care este scris un număr din două cifre. El așează jetonul pe o floare. Elevii numiți vin la tablă și scriu numărul ca sumă și ca diferență, folosind doi sau mai mulți termeni.

După efectuarea jocului de probă, vin trei elevi, aleg câte un jeton și îl așează pe câte o floare. La semnalul învățătorului începe jocul propriu-zis.

Jocul se întrerupe după expirarea timpului. Se strâng fișele și se face evaluarea jocului. Grupa care obține cel mai mare punctaj este recompensată, iar grupa care obține cel mai mic punctaj este penalizată.



Soluții posibile:



$$24 = 20 + 4$$

$$24 = 12 + 12$$

$$24 = 13 + 11$$

$$24 = 10 + 10 + 4$$

$$24 = 21 + 0 + 3$$

$$24 = 10 + 10 + 2 + 2$$

$$56 = 50 + 6$$

$$56 = 20 + 26$$

$$56 = 51 + 5$$

$$56 = 40 + 16$$

$$56 = 20 + 30 + 6$$

$$56 = 10 + 10 + 30 + 6$$

$$32 = 30 + 2$$

$$32 = 10 + 22$$

$$32 = 20 + 12$$

$$32 = 11 + 21$$

$$32 = 10 + 20 + 2$$

$$32 = 5 + 5 + 10 + 2$$

Bibliografie:

1. Cerghit, I. - Metode de învățământ, Editura POLIROM, Iași, 2006;
2. Petrovici C., Neagu M. - Aritmetică. Exerciții, jocuri și probleme, vol. I – IV, Editura POLIROM, Iași, 1997.

ACTIVITĂȚI DE COMUNICARE NON-VERBALĂ

Ați judecat vreodată o persoană, fără a vorbi vreodată cu el sau ea? Îți poți da seama când ceilalți de lângă tine sunt îngrijorați sau furioși? Uneori putem face asta pentru că apelăm la indicii nonverbale.

Cu ajutorul comunicării nonverbale, facem tot felul de deducții și luăm decizii diverse— adesea fără să ne dăm seama. Este important să fim conștienți de comunicarea nonverbală, astfel încât să putem evita să trimitem și să primim mesaje neintenționate prin expresiile și mișcărilor corpului.

Următorul exercițiu este conceput pentru a vă ajuta să înțelegeți câte informații transmitem prin comunicarea nonverbală.

Activitate nonverbală: Stivuiți pachetul de cărți

Pentru acest exercițiu, veți avea nevoie de un pachet obișnuit de cărți de joc și de mult spațiu pentru a vă deplasa. Legăturile pentru ochi sunt opționale, iar sarcina durează puțin mai mult dacă sunt folosite legăturile.

1. Amestecă bine pachetul de cărți și plimbă-te prin sala de clasă pentru a oferi fiecărui elev câte o carte.
2. Instruiți elevii să-și păstreze cardul secret. Nimeni nu poate vedea tipul sau culoarea cărții celui alt.
3. Evidențiați elevilor faptul că nu vor putea vorbi în timpul acestui exercițiu.
4. Spuneți-le elevilor să se adune în 4 grupuri în funcție de tipul cărții (inimi, trefle, romb, pică) folosind comunicarea nonverbală.
5. Este distractiv să legați la ochi fiecare elev în timpul acestui exercițiu (dar această versiune necesită mult mai mult timp).
6. Odată ce elevii intră în grupurile lor, ei trebuie să se alinieze în ordinea rangului, de la as la rege.

Câștigă primul grup care se aliniază în ordinea corectă!

Pentru a face exercițiul de nivel ridicat de dificultate, opțional puteți ruga elevii să stea pe o sfoară așezată în linie dreaptă într-un spațiu încăpător (sala de sport, curtea școlii sau hol). Elevii se pot deplasa pentru a se grupa în funcție de culoarea și tipul cărții crescător fără a depăși sfoara (pot ridica piciorul de pe sfoară, dar nu pot face un pas înainte sau înapoi).

Alternativă: puteți juca acest joc folosind datele de naștere ale copiilor.

Ceea ce este important de reținut este faptul că întreg procesul de comunicare se realizează non-verbal. Elevii trebuie să descopere modalități de a transmite mesajul lor (culoarea și numărul cărții); mai mult de atât, așezarea în grupuri și alinierea în ordine crescătoare trebuie realizate folosind din nou limbajul non-verbal. Prin acest joc sunt implicați toți elevii, scopul principal al acestuia fiind nu doar descoperirea unor noi modalități

de a comunica, dar implică și coeziunea de grup. Este ușor de folosit la început de ciclu, pentru a putea descoperi calitățile de lideri ale unor elevi

JOC DIDACTIC MATEMATIC- ISTEȚEL

Emilia Nicoleta Pontoș

Școala Gimnazială Nr.1 Brusturi,Bihor

Istețel este un joc interesant și atractiv pentru formarea și dezvoltarea deprinderilor de calcul matematic.

Scopul : formarea deprinderii de calcul corect și rapid ;dezvoltare atenției și a gândirii.

Sarcina didactică : să efectueze adunări și scăderi în centrul stabilit;

Elemente de joc: întrecere între grupe, recompense (emoticoane vesele-zâmbete), aplauze, penalizarea (emoticoane triste).

Material didactic: planșă, fișă sau reprezentarea pe tablă pentru fiecare grupă a șirului de calcul ce urmează a fi rezolvat.

Reguli de joc:

- Evaluarea jocului se face la încheierea jocului
- Fiecare elev rezolvă o singură operație, urmărind săgeata
- Următorul elev nu pleacă din bancă decât în momentul când cel din fața lui a scris rezultatul și are dreptul să modifice ultimul rezultat ,dacă e greșit
- Rezultatul final este scris în extremitatea șirului adică pe pălăria acestuia unde este desenat Istețel
- Câștigătorii vor fi cei care termină primii șirul și obțin rezultatul corect.

Desfășurarea jocului:

Elevii sunt împărțiți pe grupe .Se desemnează liderul fiecărei grupe.Se anunță titlul jocului și sarcina didactică.Se prezintă materialul didactic și se explică regulile jocului.Se face un joc de probă,apoi începe jocul propriu-zis la un semnal stabilit.Dacă rezultatul final va fi corect învățătorul va desena pe Istețel râzând ,iar dacă va fi greșit ,Istețel va fi desenat plângând.Dacă toate grupele lucrează corect ,va câștiga grupa care termină prima și va fi aplaudată de celelalte grupe.

Bibliografie : Predarea matematicii în învățământul primar:aspecte metodice/Alb Lupaș Alina-Oradea: Editura Universității din Oradea ,2013

JOCURILE DIDACTICE ÎN EDUCAȚIA MODERNĂ: Tipuri, Obiective, Scop și Desfășurare

PROF. POPA ANA IULIANA

Grădinița Nr.242, București, Sector 5

Jocurile didactice reprezintă una dintre cele mai eficiente metode de învățare în educația modernă. Ele sunt menite să transforme procesul educațional într-o activitate plăcută și captivantă, menținând astfel atenția elevilor și stimulându-le interesul pentru cunoaștere. În contextul unei societăți aflate în continuă schimbare, în care informația circulă rapid, utilizarea jocurilor didactice contribuie la dezvoltarea abilităților cognitive, emoționale și sociale ale copiilor, facilitând totodată dezvoltarea unor strategii de învățare autonomă.

Acest referat explorează în detaliu caracteristicile jocurilor didactice, clasificarea lor, obiectivele și scopurile educaționale, precum și modul în care ele sunt organizate și implementate în contextul unei lecții.

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE

Jocurile didactice se împart în mai multe categorii, în funcție de conținutul și scopul lor. Cele mai importante tipuri sunt:

- Jocuri de dezvoltare a gândirii logice:** Aceste jocuri implică rezolvarea de probleme sau puzzle-uri și au scopul de a stimula logica și raționamentul elevilor. Exemple includ jocuri de tip "găsește diferențele", puzzle-uri matematice sau exerciții de clasificare.
- Jocuri de dezvoltare a limbajului:** Folosite pentru a îmbunătăți abilitățile de comunicare, aceste jocuri implică activități precum completarea de propoziții, jocuri de rol, jocuri de rime sau discuții pe teme date. Ele sunt foarte utile în învățarea unei limbi străine sau în consolidarea vocabularului limbii materne.
- Jocuri de cooperare și socializare:** Aceste jocuri au ca scop dezvoltarea abilităților de cooperare și de rezolvare a conflictelor într-un cadru social. Jocurile de echipă, în care elevii trebuie să colaboreze pentru a atinge un obiectiv comun, fac parte din această categorie.
- Jocuri motrice:** Utilizate mai ales la vârste mici, aceste jocuri urmăresc dezvoltarea coordonării motorii și a reflexelor. Ele pot include jocuri sportive adaptate sau activități de mișcare ce implică obiecte precum mingi, coarde sau cercuri.
- Jocuri de rol:** Folosite în special pentru dezvoltarea empatiei și a abilităților sociale, jocurile de rol permit elevilor să joace diverse personaje, experimentând astfel situații sociale și comportamente variate.

OBIECTIVELE JOCURILOR DIDACTICE

Obiectivele jocurilor didactice sunt numeroase și variate, însă pot fi sintetizate în următoarele categorii:

1. **Dezvoltarea abilităților cognitive:** Jocurile didactice contribuie la stimularea gândirii critice și logice, oferind oportunități pentru exersarea și dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor, raționamentului și luării de decizii.
2. **Dezvoltarea abilităților sociale:** Jocurile de cooperare sau de echipă contribuie la îmbunătățirea abilităților de interacțiune socială, comunicare și colaborare între elevi. Aceste jocuri oferă ocazii pentru dezvoltarea empatiei, înțelegerii reciproce și gestionării conflictelor.
3. **Îmbunătățirea atenției și a concentrării:** Fiind activități captivante și dinamice, jocurile didactice sunt menite să crească nivelul de atenție al elevilor și să îmbunătățească capacitatea lor de a se concentra asupra sarcinilor educaționale.
4. **Dezvoltarea creativității și imaginației:** Jocurile de rol și jocurile de construcție stimulează imaginația elevilor și îi ajută să dezvolte soluții inovatoare pentru diferite provocări. Aceste jocuri permit explorarea creativă și experimentarea diverselor scenarii.
5. **Motivarea învățării:** Jocurile didactice au un rol important în creșterea motivației elevilor pentru învățare. Prin natura lor competitivă sau colaborativă, ele stârnesc interesul și implicarea activă a elevilor, facilitând învățarea prin experiență.

SCOPUL JOCURILOR DIDACTICE

Scopul principal al jocurilor didactice este de a facilita învățarea prin intermediul unei metode interactive și plăcute. Prin utilizarea jocurilor, se dorește nu doar transmiterea unor cunoștințe noi, ci și consolidarea celor deja învățate, în condiții ce permit o implicare activă și creativă a elevilor.

Un alt scop esențial al jocurilor didactice este dezvoltarea unor competențe generale și specifice, în funcție de disciplina de studiu. În cazul limbajului, de exemplu, scopul este îmbunătățirea capacităților de comunicare orală și scrisă. În contextul matematicii, jocurile vizează dezvoltarea abilităților de calcul, raționament și rezolvare de probleme.

De asemenea, jocurile didactice pot fi folosite pentru a facilita integrarea socială a elevilor, în special a celor mai timizi sau a celor cu dificultăți de adaptare. Prin activitățile lor ludice, aceste jocuri creează oportunități de interacțiune socială și de dezvoltare a sentimentului de apartenență la un grup.

SARCINA DIDACTICĂ

Sarcina didactică reprezintă activitatea educativă specifică pe care elevii trebuie să o realizeze în cadrul unui joc didactic. Aceasta poate varia în funcție de tipul de joc și de obiectivele lecției, dar în esență implică un proces de învățare activă, în care elevii trebuie să îndeplinească anumite cerințe pentru a progresa în joc.

Sarcina didactică poate include rezolvarea unor probleme, găsirea unor soluții creative, răspunsul la întrebări, completarea unor sarcini practice sau colaborarea cu alți colegi pentru a îndeplini obiective comune. Profesorul joacă un rol important în formularea sarcinii didactice, adaptând-o la nivelul și nevoile elevilor, astfel încât aceasta să fie provocatoare, dar realizabilă.

ELEMENTE DE JOC

Fiecare joc didactic include o serie de elemente esențiale care îl definesc și îl fac atractiv pentru elevi. Acestea sunt:

- **Regulile jocului:** Orice joc didactic trebuie să aibă un set clar de reguli care să fie ușor de înțeles și respectat de către toți participanții. Regulile stabilesc cadrul de desfășurare a jocului și contribuie la menținerea ordinii și disciplinei.
- **Competiția:** În multe jocuri didactice, un element de competiție este introdus pentru a stimula dorința de reușită a elevilor. Aceasta poate fi individuală sau de echipă și poate avea forme diverse, de la adunarea de puncte până la atingerea unui obiectiv specific înaintea altor participanți.
- **Interacțiunea socială:** Jocurile didactice favorizează interacțiunea dintre elevi, fie prin activități de colaborare, fie prin competiție. Acest aspect stimulează dezvoltarea abilităților sociale și crearea unor legături mai puternice între elevi.
- **Imprevizibilitatea:** Un element de surpriză sau imprevizibilitate menține interesul elevilor în timpul jocului și le stimulează curiozitatea.

MATERIAL DIDACTIC

Materialul didactic joacă un rol esențial în desfășurarea jocurilor didactice. Acesta poate varia de la simple cartonașe sau foi de hârtie până la echipamente mai complexe, precum table interactive, instrumente de construcție, figurine sau chiar aplicații digitale. Alegerea materialului didactic depinde de vârsta elevilor, de obiectivele educaționale și de specificul jocului.

De exemplu, în cazul unui joc matematic, materialul didactic poate include seturi de numere, cuburi sau tabele de calcul. Într-un joc de rol, se pot folosi costume, obiecte simbolice sau decoruri care să reprezinte contextul tematic al jocului.

DESFĂȘURAREA JOCULUI DIDACTIC

Desfășurarea unui joc didactic se poate împărți în mai multe etape:

1. **Introducerea:** Profesorul prezintă jocul, explică regulile și scopul acestuia, oferind elevilor instrucțiuni clare despre ce trebuie să facă. În această etapă, este important ca profesorul să capteze atenția elevilor și să creeze o atmosferă de anticipare pozitivă.
2. **Împărțirea pe echipe sau atribuirea rolurilor:** În funcție de tipul jocului, elevii pot fi împărțiți în echipe sau pot primi roluri individuale. Atribuirea trebuie să fie echitabilă și să stimuleze participarea tuturor elevilor.

3. **Desfășurarea jocului:** Elevii își desfășoară activitatea conform regulilor stabilite, îndeplinind sarcinile didactice și interacționând cu colegii. Profesorul monitorizează desfășurarea jocului, oferind sprijin acolo unde este necesar și asigurându-se că regulile sunt respectate.

4. **Evaluarea și concluziile:** După încheierea jocului, profesorul evaluează activitatea elevilor, fie prin feedback imediat, fie prin discuții de grup. Această etapă este esențială pentru consolidarea cunoștințelor și pentru reflecția asupra lecțiilor învățate.

Iată un exemplu de joc didactic potrivit pentru copiii de 4-5 ani, care se concentrează pe dezvoltarea abilităților de recunoaștere a formelor geometrice și a culorilor.

Joc Didactic: „Călătorie prin Țara Formelor și Culorilor”***

Obiective:

- Recunoașterea și identificarea formelor geometrice simple (cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi).
- Recunoașterea și denumirea culorilor de bază (roșu, galben, albastru, verde).
- Dezvoltarea atenției și a capacității de a urma instrucțiuni.
- Îmbunătățirea coordonării motrice și a capacității de a face asocieri vizuale.

Tip de joc: Joc de mișcare cu elemente de identificare vizuală.

Scopul jocului: Copiii vor merge într-o „călătorie” printr-un spațiu tematic, unde vor trebui să recunoască și să sorteze diverse forme geometrice și culori, colaborând între ei pentru a găsi soluții.

Sarcina didactică: Identificarea și sortarea formelor geometrice și culorilor într-un mediu de joacă, urmată de asocierea corectă a acestora cu diferite zone din „Țara Formelor și Culorilor”.

Material didactic:

- Forme geometrice mari decupate din carton (cercuri, pătrate, triunghiuri, dreptunghiuri) de diferite culori (roșu, galben, albastru, verde).
- Hula-hoops sau cercuri mari, de diferite culori, care vor reprezenta „stațiile” din „Țara Formelor și Culorilor”.
- O cutie sau un coș unde copiii vor plasa formele corespunzătoare.
- Panglici colorate pentru a marca traseul de „călătorie”.

Desfășurarea jocului:

1. **Introducere:** Cadrul didactic le spune copiilor o poveste scurtă și captivantă: „Astăzi vom pleca într-o călătorie magică în Țara Formelor și Culorilor! Pe drum, vom întâlni forme și culori care au nevoie de ajutorul nostru pentru a găsi locul potrivit în Țara lor. Sunteți pregătiți să le ajutăm?”

2. **Prezentarea regulilor:** Cadrul didactic le explică copiilor că în Țara Formelor și Culorilor sunt mai multe „stații” (cercuri mari sau hula-hoops) de diferite culori. Copiii vor trebui să găsească

forme geometrice și să le ducă la „stația” care are aceeași culoare. De exemplu, un pătrat roșu trebuie dus la cercul roșu, iar un triunghi albastru la cercul albastru.

3. Desfășurarea jocului:

- Pasul 1: Cadrul didactic răspândește formele geometrice colorate pe podea sau într-o zonă de joacă sigură.

- Pasul 2: Copiii sunt invitați să „călătorească” pe traseul marcat de cadrul didactic (care poate fi reprezentat de panglici colorate pe podea sau doar prin indicațiile educatorului) și să colecteze formele.

- Pasul 3: După ce un copil a găsit o formă, el trebuie să o identifice (Cadrul didactic poate întreba: „Ce formă ai găsit? De ce culoare este?”) și apoi să o ducă la „stația” potrivită (cercul de aceeași culoare). Dacă un copil nu știe răspunsul, cadrul didactic îi poate oferi ajutor sau îi poate încuraja pe ceilalți copii să colaboreze pentru a-l ghida.

- Pasul 4: După ce toate formele au fost plasate corect, cadrul didactic poate verifica împreună cu copiii dacă toate sunt la locul lor, repetând numele formelor și culorilor pentru consolidare.

4. **Finalizarea jocului:** După ce toate formele sunt sortate, cadrul didactic le poate spune copiilor că au ajutat locuitorii din Țara Formelor și Culorilor să-și găsească drumul, felicitându-i pentru efort și cooperare.

Elemente de joc:

- Reguli: Fiecare copil trebuie să găsească și să transporte forma geometrică potrivită la „stația” corectă, identificând culoarea și forma corespunzătoare.

- Colaborare: Copiii pot lucra împreună pentru a rezolva sarcinile și a se ajuta între ei în cazul în care cineva întâmpină dificultăți.

- Interacțiune și mișcare: Jocul presupune mișcare (deplasarea copiilor prin spațiu pentru a aduna formele) și interacțiune între copii pentru identificarea formelor și culorilor.

Acest joc didactic oferă o modalitate interactivă și distractivă de a învăța formele și culorile, ajutând la dezvoltarea coordonării motrice și a abilităților cognitive ale copiilor de 4-5 ani. În același timp, promovează cooperarea și comunicarea între copii, contribuind la socializarea și integrarea lor în activități de grup. De asemenea, le dezvoltă capacitatea de a face asocieri vizuale și de a urma instrucțiuni.

În concluzie, jocurile didactice reprezintă o componentă valoroasă a procesului educațional modern, având capacitatea de a îmbina învățarea cu distracția și interacțiunea socială. Prin intermediul lor, elevii pot să își dezvolte abilități cognitive, sociale și emoționale într-un mod plăcut și captivant. Adaptarea acestor jocuri la nevoile și nivelul elevilor este cheia succesului în utilizarea lor, iar profesorul joacă un rol crucial în proiectarea și desfășurarea eficientă a acestora.

"Numerele Ascunse"

Joc Didactic de Matematică pentru Clasa Pregătitoare:

Tip: Joc de grup interactiv

Obiective:

Dezvoltarea abilităților de numărare și recunoaștere a numerelor până la 20.

Îmbunătățirea abilităților de cooperare și comunicare între elevi.

Stimularea gândirii logice și a capacității de rezolvare a problemelor.

Scop:

Să ajutăm elevii să identifice și să se familiarizeze cu numerele printr-o activitate distractivă, încurajând totodată lucrul în echipă și dezvoltarea personală.

Sarcină didactică:

Elevii trebuie să găsească și să aranjeze în ordine crescătoare toate numerele ascunse în clasa/sala de joc.

Conținut:

Introducerea numerelor de la 1 la 20 într-un context practic prin ascunderea lor în clasă și căutarea acestora de către elevi.

Reguli:

Fiecare echipă trebuie să găsească toate numerele ascunse.

Numerele trebuie așezate în ordine crescătoare pe o tablă sau pe podea.

Fiecare membru al echipei trebuie să participe la găsirea și aranjarea numerelor.

Echipa care reușește să așeze toate numerele corect și în cel mai scurt timp câștigă jocul.

Elemente de joc:

Carduri cu numere de la 1 la 20

Clasamente și recompense simbolice pentru echipe

Material didactic:

Cartonașe cu numere de la 1 la 20

Tablă sau un planșeu pe care sunt așezate numerele

Cronometru pentru monitorizarea timpului

Desfășurare:

Profesorul explică regulile jocului și împarte copiii în echipe.

Cartonașele cu numere sunt ascunse anterior în diferite locuri din clasă.

La semnalul de începere din partea profesorului, echipele pornesc în căutarea numerelor ascunse.

După ce găsesc un număr, copiii trebuie să-l aducă și să-l așeze pe tablă în ordinea corectă.

Profesorul supraveghează activitatea, oferind ajutor sau indicii dacă este necesar.

Jocul se încheie când o echipă reușește să așeze toate numerele în ordinea corectă. Se discută dificultățile întâlnite și se oferă feedback.

Acest joc încurajează colaborarea și oferă o modalitate interactivă de a învăța numerele și ordinea lor.

Prof.Orieta Popa

Școala Gimnazială “Sfânta Maria”, Timișoara

JOCURILE DE MIȘCARE ÎN LECȚIA DE EDUCAȚIE FIZICĂ

Prof. Popescu Cătălin

Scoala Gimnazială Mateești, Jud. Vâlcea

Jocurile de mișcare au rolul de a le stimula imaginația, cât și percepțiile asupra culorii, mărimii și greutateii obiectelor. Acestea sunt foarte importante pentru dezvoltarea abilităților sociale prin respectarea unor reguli comune pentru toți participanții și satisfac nevoile copilului de acțiune într-o lume imaginată de el însuși.

Jocurile de mișcare, numite și jocuri dinamice, sunt acele activități care se desfășoară în general în exterior și vin cu un set de reguli ce trebuie respectate de cei mici. Există mai multe categorii de jocuri, în funcție de abilitatea fizică principală: săritură, aruncare și prindere, cățărare-coborâre, echilibru sau alergare. Acesta dezvoltă motricitatea copilului și îi oferă șansa de a-și dezvolta autonomia prin faptul de a se afla în control și a-și explora trăirile interioare. Cooperarea cu colegii de joacă este un aspect important în astfel de activități, la fel precum asumarea responsabilității într-un grup.

Pentru a prezenta un nou joc de mișcare copilului tău este nevoie să-i prezinți clar: denumirea, regulile principale, felul cum poate fi câștigat, care este rolul său și când se termină jocul. Explicațiile trebuie să fie urmate de o demonstrație.

Jocuri de mișcare pentru copii

Mingea pe pod

Pentru acest joc de mișcare vei avea nevoie doar de o minge ușoară din plastic și un grup format din minim 6 copii. Este un joc care antrenează viteza de reacție, implicând atât mișcări ale brațelor, cât și alergarea. Copiii se împart în două șiruri aflate la distanță egală unul față de altul, iar mingea este pasată în spate de către fiecare copil. Preluarea și oferirea mingii mai departe trebuie realizată prin întinderea mâinilor deasupra capului.

Ultimul copil la care ajunge mingea trebuie să alerge cât mai repede împreună cu ea în fața șirului din care face parte. În acest joc va câștiga echipa cu cel mai rapid alergător, adică micuțul care ajunge prima oară la locul său. Se poate juca în mai multe runde, folosind un calcul simplu de punctaj (fiecare rundă câștigată=1 punct).

Prinde fluturașul

Pentru a juca acest joc este nevoie de un set de nuielușe, câțiva fluturași ce pot fi realizați manual de către copii și o plasă în care să poată încăpea un fluturaș. După realizarea fluturașilor colorați din

hârtie, aceștia vor fi prinși cu o ață de capătul fiecărei nuieleușe, cu excepția uneia. Pe aceasta din urmă va fi prinsă plasa, iar jocul poate începe. Nu este nevoie de un număr mare de copii pentru acest joc.

Unul dintre copii va ține în mână nuieleușa cu plasă, timp în care ceilalți vor alerga în jurul lui cu fluturașii în aer. Scopul său este acela de a prinde un fluturaș în plasa lui, după care va face schimb de locuri cu cel pe care l-a prins.

Vânătorul

Este suficient să existe un arbore înalt în apropiere pentru a putea demara acest joc de mișcare pentru copii. Plasează pe o creangă mai înaltă un coșuleț confecționat din orice material găsești. Oferă fiecărui copil participant la joc câteva un dop de sticlă, un con de brad, o biluță sau ceva asemănător. Toți copiii vor sta la o distanță egală de coșuleț, în încercarea de a plasa cât mai multe obiecte în interiorul său. Câștigătorul va fi cel care strânge cele mai multe puncte.

Lupul și mielul

În cadrul acestui joc, copiii vor fi așezați în picioare într-un cerc și se vor ține de mâini. Alți doi copii vor primi rolul de lup, respectiv miel. Mielul va sta în interiorul cercului, iar lupul în exterior. La începutul jocului, vor fi stabilite trei porțițe de ieșire, adică locuri în care copiii nu se vor ține de mâini. După ce jocul începe, lupul va intra în interiorul cercului, în încercarea de a prinde mielul.

Copilul ce a primit rolul de “miel” va putea ieși din cerc numai prin locurile marcate, încercând să nu fie prins. După ce “lupul” prinde “mielul”, alți doi copii vor prelua aceste roluri.

Veverițele

Acest joc necesită o cretă albă sau colorată și câteva seturi de ghinde (naturale sau din plastic), nuci sau orice alte obiecte de mici dimensiuni. Copiii vor fi așezați în cerc, iar în mijlocul lor se va desena un cerc cu diametru mai mare unde vor fi așezate toate “nucile”. Apoi, în dreptul fiecărui copil va fi desenat un cerc mai mic, care va reprezenta “cuibul său”.

La începutul jocului se va auzi comanda “veverițele!”, timp în care fiecare copil va alerga spre cercul mare din mijloc și va încerca să strângă cât mai multe nuci posibile. La comanda “veverițele la cuiburi!”, copiii vor depune nucile strânse în cercurile proprii. Câștigătorul va fi cel care a reușit să strângă cel mai mare număr de nuci.

Beneficiile mișcării fizice pentru copii

Ajută la relaxare

Chiar dacă nivelul de stres al unui copil nu este pe măsura celui trăit de un adult, jocurile distractive și de mișcare îl ajută să elimine tensiunea adunată în corpul său atunci când este nevoit să se ocupe de activități statice (ex.: să își facă temele). Având în mod natural multă energie, este important ca aceasta să fie canalizată spre scopuri pozitive și consumată în cadrul unui joc educativ.

Mai mult decât atât, faptul că ajunge să își exteriorizeze viața psihică lăuntrică prin intermediul unor astfel de jocuri, cel mic va trăi o senzație de împlinire a propriilor dorințe, lucru care îl va ajuta să aibă un somn odihnitor și să aibă un randament mai bun în ceea ce privește școala sau activitățile de la grădiniță.

Întărește abilitățile sociale

Este foarte important ca egocentrismul inițial al copilului să fie depășit prin participarea la activități de echipă în care să-și dezvolte abilitățile sociale. Indiferent de tipul de joc de mișcare la care ia parte, copilul va trebui să colaboreze cu ceilalți membri ai echipei pentru atingerea scopului lor comun: câștigarea jocului. Mai mult decât atât, jocurile și sporturile de echipă întăresc trăsăturile de personalitate precum respectul față de ceilalți sau onestitatea și echilibrează nivelul de competitivitate resimțit.

Totodată, copilul își va putea consolida autonomia prin faptul că își va manifesta propriile emoții și trăiri de față cu ceilalți participanți la joc și, în același timp, își va putea întări simțul de observare luând în calcul și emoțiile lor.

Participă la o dezvoltare fizică armonioasă

Pe lângă beneficiile psihologice pe care le oferă jocurile de mișcare pentru copii, există, desigur, și beneficiile fizice precum: întărirea sistemului cardiovascular, îmbunătățirea imunității, întărirea sistemului osos, echilibrarea sistemului endocrin și îmbunătățirea posturii. Disciplina pe care trebuie să o urmeze în cadrul acestor jocuri va avea un efect pozitiv și asupra corpului său, participând la o dezvoltare fizică armonioasă care îl va ajuta pe viitor.

Bibliografie,

- 1.Cârstea Gh. (2000) Teoria și metodică educației fizice și sportului, București, Editura AN-DA
- 2.Programa de educație fizică și sport clasele V-VIII, București, 2017
- 3.<https://www.pexels.com/photo/toddler-playing-soccer-296302/>

PROIECT DE LECȚIE

“Drepturile și responsabilitățile copilului”

prof. Popescu Marcela Paula

ARIA CURRICULARĂ: Om și societate

DISCIPLINA: Educație Socială– Gândire critică și drepturile copilului

CLASA : a V-a

TIPUL LECȚIEI: Verificare și apreciere a rezultatelor

DURATA: 50 minute

Scop: Verificarea cunoștințelor elevilor referitoare la drepturile copilului și valorificarea capacității de analiză și sistematizare a informațiilor.

Data _____

COMPETENȚE GENERALE:

1. Raportarea critică la fapte, evenimente, idei, procese din viața personală și a diferitelor grupuri și comunități, prin utilizarea unor achiziții specifice domeniului social;
2. Cooperarea pentru realizarea unor activități și pentru investigarea unor probleme specifice diferitelor grupuri și comunități, prin asumarea unor valori și norme sociale și civice;
3. Participarea responsabilă la luarea deciziilor prin exercitarea spiritului de inițiativă și întreprinzător, respectiv prin manifestarea unui comportament social, civic și economic active.

COMPETENȚE SPECIFICE:

1.1. Manifestarea interesului pentru formularea de întrebări cu privire la propriile drepturi și responsabilități

1.2. Formularea unor opinii, explicații, argumente simple pentru promovarea propriilor drepturi și responsabilități

*- redactarea unui text care să includă argumente pe tema importanței respectării drepturilor copiilor-**subiectul V***

2.1. Formularea unor probleme care vizează drepturile copilului, ca punct de plecare în rezolvarea lor

3.1. Exercițarea drepturilor și a responsabilităților în luarea unor decizii personale și de grup, în condițiile respectării drepturilor celuilalt

Evaluare sumativă:

- test de evaluare sumativă;
- baremul de notare aferent testului de evaluare sumativă.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1 – să precizeze valoarea de adevarat/fals a unor enunțuri privind drepturile și responsabilitățile copiilor,
- O2 – să completeze spațiile goale cu termeni dintr-o listă dată,
- O3-să găsească răspunsul corect din enunțuri,
- O4 -să redacteze un text cu limită de spațiu privind importanța cunoașterii și respectării drepturilor și responsabilităților copilului,

RESURSE:

1. BIBLIOGRAFICE:

a) oficiale:

- Ministerul Educației Naționale, Programa școlară pentru disciplina Educație Socială, Clasele a V-a – a VI-a, *aprobată prin OMEN nr. 3393/28.02.2017.*

b) metodico-didactice:

- Liliana Zarcheievici, Nicoleta-Laura Crețu, Tamara Mănatu, Elena Nedelcu, Maria-Dorina Stoica, *Educație Socială – manual clasa a V-a*, editura Litera, 2017

2. METODOLOGICE:

- **metode și procedee didactice:** conversația, conversația euristica, explicația,
- **forme și tehnici de evaluare:** evaluare scrisă.

3. TEMPORALE : 50 minute,

4. UMANE : profesor, elevii clasei a V-a.

SCENARIU DIDACTIC

Timp	Etape	Activitățile profesorului	Activitățile elevilor	Resurse
5 min.	1. Generarea entuziasmului și interesului	<p>Organizarea clasei</p> <p>Profesorul organizează clasa pentru lecție. Face prezența. Atenționează elevii asupra modului de desfășurare a lecției și a materialelor necesare.</p>	<p>Elevii pregătesc materialele necesare pentru lecție.</p>	-
		<p>Captarea atenției și anunțarea temei</p> <p>Profesorul explică elevilor modul de desfășurare a lecției.</p> <p>Anunță titlul lecției-<i>Drepturile si responsabilitățile copilului</i>,obiectivele operaționale ale testului de evaluare sumativă.</p>	<p>Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și cer eventualele lămuriri în cadrul discuției.</p>	Test de evaluare sumativă

40 min.	2. Dezvoltarea de abilități de comunicare	<p>Reactualizarea conținuturilor</p> <p>Profesorul le reamintește elevilor faptul că vor fi evaluate cunoștințele referitoare la Drepturile și responsabilitățile copilului.</p> <p>Evaluarea propriu-zisă</p> <p>Profesorul împarte testele de evaluare sumativă, explicând modul de realizare a testului și precizând timpul alocat rezolvării cerințelor (45 minute).</p> <p>Aplică, apoi, testul de evaluare sumativă și supraveghează elevii pe parcursul rezolvării sarcinilor.</p>	<p>Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și completează testul de evaluare sumativă.</p>	<p>Test de evaluare sumativă</p>
		<p>Profesorul inițiază cu elevii un dialog în care sunt evidențiate răspunsurile corecte la toate întrebările cuprinse în test și remarcă acele aspecte lacunare, observate la elevi în timpul rezolvării testelor.</p> <p>În funcție de timpul disponibil, elevii vor fi evaluați și emoțional, prin postit-uri cu diverse forme pe care sunt invitați să noteze primul cuvânt la care se gândesc vis-a-vis de testul de evaluare sumativă abia susținut.</p>	<p>Elevii ascultă precizările profesorului și participă la discuții.</p> <p>Elevii completează postit-urile.</p>	<p>Barem de corectare</p>

		<p>Reactualizarea conținuturilor</p> <p>Profesorul le reamintește elevilor faptul că vor fi evaluate cunoștințele referitoare la Drepturile și responsabilitățile copilului.</p> <p>Evaluarea propriu-zisă</p> <p>Profesorul împarte testele de evaluare sumativă, explicând modul de realizare a testului și precizând timpul alocat rezolvării cerințelor (45 minute).</p> <p>Aplică, apoi, testul de evaluare sumativă și supraveghează elevii pe parcursul rezolvării sarcinilor.</p>	<p>Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și completează testul de evaluare sumativă.</p>	<p>Test de evaluare sumativă</p>
		<p>Profesorul inițiază cu elevii un dialog în care sunt evidențiate răspunsurile corecte la toate întrebările cuprinse în test și remarcă acele aspecte lacunare, observate la elevi în timpul rezolvării testelor.</p> <p>În funcție de timpul disponibil, elevii vor fi evaluați și emoțional, prin postit-uri cu diverse forme pe care sunt invitați să noteze primul cuvânt la care se gândesc vis-a-vis de testul de evaluare sumativă abia susținut.</p>	<p>Elevii ascultă precizările profesorului și participă la discuții.</p> <p>Elevii completează postiturile.</p>	<p>Barem de corectare</p>
5 min.	3. Analiza și evaluarea învățării	<p>Realizarea feedback-ului</p> <p>Profesorul face precizări cu privire la modalitățile de completare a lacunelor și de corectare a greșelilor (cele observate în momentul până acum).</p>	<p>Elevii ascultă precizările profesorului și participă la discuții.</p>	

		<p>Reactualizarea conținuturilor</p> <p>Profesorul le reamintește elevilor faptul că vor fi evaluate cunoștințele referitoare la Drepturile și responsabilitățile copilului.</p> <p>Evaluarea propriu-zisă</p> <p>Profesorul împarte testele de evaluare sumativă, explicând modul de realizare a testului și precizând timpul alocat rezolvării cerințelor (45 minute).</p> <p>Aplică, apoi, testul de evaluare sumativă și supraveghează elevii pe parcursul rezolvării sarcinilor.</p>	<p>Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și completează testul de evaluare sumativă.</p>	<p>Test de evaluare sumativă</p>
		<p>Profesorul inițiază cu elevii un dialog în care sunt evidențiate răspunsurile corecte la toate întrebările cuprinse în test și remarcă acele aspecte lacunare, observate la elevi în timpul rezolvării testelor.</p> <p>În funcție de timpul disponibil, elevii vor fi evaluați și emoțional, prin postit-uri cu diverse forme pe care sunt invitați să noteze primul cuvânt la care se gândesc vis-a-vis de testul de evaluare sumativă abia susținut.</p>	<p>Elevii ascultă precizările profesorului și participă la discuții.</p> <p>Elevii completează postiturile.</p>	<p>Barem de corectare</p>
		<p>Sarcină de lucru suplimentar</p> <p>Profesorul propune rezolvarea problemei din testul de evaluare sumativă pe o fișă de lucru și anexarea la portofoliu.</p>	<p>Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și își notează sarcina de lucru suplimentar.</p>	



TEST DE EVALUARE
Drepturi și responsabilități ale copilului
Anul școlar 2023-2024

Disciplina: Educație socială
Clasa a V-a

Liceul Tehnologic Vasile Cocea Moldovița

Numele și prenumele elevului:.....

Data susținerii testului:.....

- *Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerințelor se acordă 8 puncte. Din oficiu se acordă 2 puncte.*
- *Timpul efectiv de lucru este de 45 de minute.*

I. Precizează care din enunțurile de mai jos sunt adevărate și care sunt false: 0,25× 8= 2puncte

1. Interesul superior al copilului și egalitatea de șanse sunt principii ale Convenției ONU cu privire la drepturile copilului.
2. Copiii beneficiază de drepturi, dar au și responsabilități.
3. CNP-ul se regăsește pe certificatul de naștere.
4. Convenția ONU nu promovează dreptul copiilor la viață.
5. România nu a adoptat Convenția ONU cu privire la drepturile copilului.
6. Toți copiii trebuie protejați împotriva violenței.
7. Copiii au dreptul de a refuza să meargă la școală.
8. Copiii nu au dreptul să-și spună părerile.

II. Completează spațiile punctate, alegând cuvântul potrivit din cele propuse mai jos: 0,2×5=1 punct
responsabilități, nediscriminării, certificat, școală, familie, Organizația Națiunilor Unite, identitatea

1. Principiul conform căruia toți copiii beneficiază de aceleași drepturi, indiferent de naționalitate, statut social, vârstă etc., este principiul.....
2. ONU este prescurtarea de la
3. Fiecare copil trebuie să aibă un.....de naștere.

4. Numele și prenumele sunt elemente cu ajutorul cărora ne dovedim.....
5. Fiecare copil are drepturi, dar și.....

III . Încercuiește litera corespunzătoare enunțului potrivit fiecărei afirmații: 0,5×3=1,5 punct

1. Printre drepturile copilului se numără:
a) dreptul la libertatea de gândire ; b) dreptul de a discrimina; c) dreptul de a munci ca un adult.
2. Printre trăsăturile morale ale unei persoane se numără:
a) toleranță, furie, insulte; b) politețe, respect, bunătate; c) dărnicie, solidaritate, minciună.
3. Comportamentele prosociale(comportamente care sunt esențiale pentru bunăstarea grupurilor) sunt:
a) bunătate, vandalism; b) solidaritate, ajutor; c) violență, sprijin.

**IV.Menționează 5 forme de manifestare a comportamentului antisocial(comportamente ce nu sunt favorabile grupurilor).
0,3×5=1,5 punct**

V.Redactează un eseu de 15-20 rânduri cu titlul -Drepturile copiilor în Moldova.

In redactarea eseului vei face referire la:

- enumerarea a minim 6 drepturi ale copilului,
 - importanța respectării drepturilor copilului,
 - consecințele nerespectării drepturilor copilului,
 - responsabilitățile copilului în vederea respectării drepturilor.
- 0,5×4= 2 puncte**

SUCCES!

**Test de evaluare sumativă
UI Drepturile si responsabilitățile copilului
Disciplina Gândire critică și drepturile copilului
Clasa a V-a
BAREM DE CORECTARE ȘI NOTARE**

- Se punctează oricare alte formulări/ modalități de rezolvare corectă a cerințelor.
Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit prin barem. Nu se acordă fracțiuni de punct. Se acordă 2 puncte din oficiu.

SUBIECTUL I **(2 puncte)**

- Câte **0,25 puncte** pentru următoarele răspunsuri corecte: *A,A,A,F, F,A,F,F* **0,25p x 8 = 2 puncte**

SUBIECTUL II **(1 punct)**

- Câte **0,2 puncte** pentru fiecare răspuns corect: *nediscriminare, Organizatia Natiunilor Unite, certificat, identitate, responsabilitate* ;
0,2p x 5=1 punct

SUBIECTUL III **(1,5 puncte)**

- Câte **0,5 puncte** pentru următoarele răspunsuri corecte: *1-a, 2-b, 3-b;*

0,5px3 =1,5 puncte
(1,5 puncte)

SUBIECTUL IV

- Câte **0,3 puncte** pentru menționarea a 5 forme **de manifestare a comportamentului antisocial:**
furt, minciuna, vandalizare, violența, discriminare, etc

0,3px5 =1,5 puncte

SUBIECTUL V **(2 puncte)**

- Câte **0,5 puncte** pentru fiecare aspect atins

0,5 p x 4 = 2 puncte

Total test: 8 puncte
Se acordă 2 puncte oficiu
Total 10 puncte

TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ
Disciplina Educație socială – Gândirea critică și drepturile copilului
UI Drepturile si responsabilitățile copilului
Clasa a V-a
MATRICEA DE SPECIFICAȚII

Testul de evaluare sumativă

- pentru clasa a V-a,
- la disciplina Educație socială,
- UI Drepturile si responsabilitățile copilului, reflectă următoarea matrice de specificații:

COMPETENȚE				
SPECIFICE	1.1.	1.2.	2.1.	3.1.
Conținuturi				
Convenția ONU cu privire la drepturile copilului și principiile generale ale convenției	SI-1,4,5 SII-1,2			
Drepturi ale copilului. Responsabilități asociate acestora	SI-2,3 SII-3,4,5	SIV	SIII-3	
Modalități de exercitare a drepturilor și de asumare a responsabilităților	SI-6,7,8 SIII-3	SIV		S V

COMPETENȚE SPECIFICE:

1.1. Manifestarea interesului pentru formularea de întrebări cu privire la propriile drepturi și responsabilități

1.2. Formularea unor opinii, explicații, argumente simple pentru promovarea propriilor drepturi și responsabilități

*- redactarea unui text care să includă argumente pe tema importanței respectării drepturilor copiilor-**subiectul V***

2.1. Formularea unor probleme care vizează drepturile copilului, ca punct de plecare în rezolvarea lor

3.1. Exercițarea drepturilor și a responsabilităților în luarea unor decizii personale și de grup, în condițiile respectării drepturilor celuilalt

Matricea de specificație

Obiective ale gândirii Obiective operaționale	Achiziția informației	Înțelegerea	Aplicarea	Analiza	Evaluare, sinteză
Identificarea valorii de adevăr a unor enunțuri	X	X			
Completarea spațiilor goale cu termeni dintr-o listă dată		X	X		
Alegerea răspunsului corect din enunțuri		X	X		

Redactarea unui text cu limită de spațiu				X	X
--	--	--	--	---	---

JOC DIDACTIC INTERACTIV- CURSA DE CAI

Iuliana Predoi, C.N.P. „Ștefan Velovan”, Craiova

Clasa: a IX-a

Disciplina: Religie ortodoxă

Unitatea de conținut I: Învățătura de credință

Conținutul învățării: Cinstirea sfinților

Timp de lucru: 10 minute

Competența specifică vizată:

- Argumentarea importanței sfințeniei și a respectului creștinilor față de cele sfinte.

Designul activității de învățare online

Sarcina de învățare:

Citește cu atenție afirmațiile din fiecare slide. Alege răspunsul corect și bifează căsuțacorespunzătoare, câștigă cursa și vei afla de ce este important să urmezi pilda vieții sfinților:

Afirmații adevărate:

Tipul cultului închinat sfinților se numește:

R: venerare.

Trecerea în rândul sfinților a unei persoane, care a împlinit poruncile lui Dumnezeu, se numește:

R: canonizare

Ce sfânt este sărbătorit pe 27 decembrie?

R: Sfântul Ștefan

La 21 mai ne bucurăm de sărbătoarea:

R: Sfinților Constantin și Elena

Istoria zbuciumată a poporului nostru a dat și ea eroi ai credinței ortodoxe, dintre aceștia amintim pe Sfântul.....care este înmormântat la ctitoria sa, Mănăstirea Putna.

R: Sfântul Ștefan cel Mare

Unde se află moaștele Sfintei Filofteia? R. Curtea de Argeș

Sfinții sunt sărbătoriți în ziua în care au..... și s-au unit cu Hristos, în viața veșnică.

R: trecut la Dumnezeu

Cum se numește împăratul care a dat libertate creștinilor, după 300 de ani de prigoane și mucenicie?

R: Constantin cel Mare

Afirmații false:

Tipul cultului închinat sfinților se numește:

R: 1. canonizare; 2. preacinstire; 3. laudă

Trecerea în rândul sfinților a unei persoane, care a împlinit poruncile lui Dumnezeu, se numește:

R: 1. calendar; 2. moaște; 3 sărbătoare

Ce sfânt este sărbătorit pe 27 decembrie?

R: 1. Sfinții Constantin și Elena; 2. Sfântul Ilie; 3. Sfântul Ioan Botezătorul

La 21 mai ne bucurăm de sărbătoarea:

R: 1. Nașterea Domului; 2. Adormirea Maicii Domnului; 3. Sfinții Martiri Brâncoveni

Istoria zbuciumată a poporului nostru a dat și ea eroi ai credinței ortodoxe, dintre aceștia amintim pe Sfântul care este înmormântat la ctitoria sa, Mănăstirea Putna.

R: 1. Sfântul Ierarh Nicolae; 2. Sfântul Mare Mucenic Gheorghe; 3. Sfântul Mare Mucenic Dimitrie

Unde se află moaștele Sfintei Filofteia?

R: 1. București; 2. Craiova; 3. Iași

Sfinții sunt sărbătoriți în ziua în care au..... și s-au unit cu Hristos, în viața veșnică.

R: 1. făcut primele minuni; 2. s-au născut; 3. au propovăduit Evanghelia

Cum se numește împăratul care a dat libertate creștinilor, după 300 de ani de prigoane și mucenicie?

R: 1. Stefan cel Mare; 2. Diocletian; 3. Nero

Feedback

Felicitări! Ți-ai însușit lecția despre cinstirea sfinților și despre cât de important este să urmezi pilda vieții lor!

Îndrumări metodice în vederea realizării activității de învățare online:

Exercițiul este realizat prin aplicația **LearningApps** și este un exercițiu de tip „*Cursa de cai*”. Jocul se poate desfășura în două variante: singur sau cu prietenii. În cea de-a doua variantă trebuie precizat numele jucătorului, fiindu-i atribuită o pictogramă. Sunt propuse spre rezolvare opt întrebări, la fiecare întrebare fiind date patru răspunsuri, doar unul fiind corect. Jucătorul/jucătorii bifează răspunsul presupus corect. Dacă varianta aleasă este corectă, răspunsul devine verde, în caz contrar, roșu. Nu există o viteză de joc. La finalul jocului este declarat jucătorul câștigător!

Se completează în format electronic pe următorul link:

Link web: <https://learningapps.org/display?v=pd72u2qfk20>

Fullscreen-Link: <https://learningapps.org/watch?v=pd72u2qfk20>

Bibliografie:

1. Boldea Florin, Boldea Violeta, Lazăr Liviu, Pop Vasile, Religie- Manual pentru clasa a IX-a, editura Corvin, 2004
2. Ispas Gheorghe, Cinstirea sfinților în biserica ortodoxă, editura Cartea ortodoxă, 2005

Jocul didactic-învățare prin plăcere și interacțiune

prof.înv.primar Râb Liliana-Argentina

Liceul Tehnologic „Crișan” Crișcior

Metoda jocului didactic poate fi utilizată cu succes în vederea atingerii celor mai diverse obiective fundamentale, în diverse tipuri de activități didactice și în orice moment al lecției: de captarea atenției, de predare, de asimilare, de consolidare și fixare, de asigurare a feed-back-ului, de recapitulare, de evaluare. În alegerea tipului de joc didactic trebuie să se țină cont de : scopul urmărit și obiectivele operaționale propuse, condițiile specifice de lucru și sarcinile de rezolvat .

Desfășurarea optimă a jocului didactic presupune prezența elementelor caracteristice : surpriza, ghicirea, întrecerea, precum și stabilirea unui climat favorabil activității, a unei atmosfere destinse, relaxante de bună dispoziție. Ca orice metodă de învățământ jocurile didactice trebuie utilizate cu mult discernământ, și privite cu seriozitate, ele fiind activități care contribuie într-un mod fericit la dobândirea de cunoștințe, competențe, comportamente, precum și la formarea de abilități.

Jocul didactic, ca activitate se poate organiza cu succes la toate disciplinele de învățământ, iar ca metodă, adică „ o cale de organizare și desfășurare a procesului instructiv-educativ”, în orice moment al lecției.

Am ales să prezint un joc didactic folosit la clasa pregătitoare unde majoritatea activităților se desfășoară sub formă de joc.

Titlul jocului : *FURNICUȚA HARNICĂ!*

Clasa: PREGĂTITOARE

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Scopul:

- consolidarea deprinderii de a raporta numărul la cantitate și cantitatea la număr;
- verificarea numărului în limitele 1-5;
- educarea independenței în acțiune.

Sarcina didactică:

- raportarea cantității la număr folosind analizatorii: visual. Auditiv. tactil

Materiale și mijloace didactice necesare:

- cartonașe cu cifrele de la 1 la 5
- siluete de furnicuțe
- imagine cu un mușuroi
- săculețul furnicuței

Desfășurarea jocului :

Învățătoarea va da drumul unui cartonaș pe care este scrisă o cifră să circule de la un copil la altul. La semnalul ei, copilul la care s-a oprit cartonașul îl va arăta tuturor și va avea sarcina de a așeza la mușuroi tot atâtea furnicuțe câte arată cifra.

Se motivează acțiunea Eu am așezat la mușuroi 5 furnicuțe pentru că pe jeton este cifra 3.

Se vor înlocui semnalele vizuale cu cele auditive.

Copiii vor grupa furnicuțele după numărul bătăilor învățătoarei.

Regulile jocului:

Învățătoarea va alege, la semnalul „Stop!”, un cartonaș. Copilul la care s-a oprit cartonașul îl arată tuturor, pentru că va așeza la mușuroi atâtea furnicuțe câte arată cifra de pe cartonaș sau câte băți din palme a auzit.

Variantă de complicare a jocului :

Copiii primesc săculețul furnicuței, pe care îl plimbă din mână în mână.

La semnalul „Stop!”, copilul la care se află săculețul îl pipăie și spune câte „boabe” (obiecte) sunt în el.

Evaluarea jocului:

În final, propunătorul formulează concluzii și aprecieri asupra modului în care s-a desfășurat jocul, asupra felului în care s-au respectat sarcinile primite, asupra comportamentului elevilor, făcând unele recomandări și evaluări cu caracter individual și general.

ȘCOALA GIMNAZIALĂ "RADU TUDORAN" - GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL BLEJOI

Profesor învățământ preșcolar: Roșu Corina

Joc didactic: "Săculețul fermecat"

Scop:

- Verificarea și consolidarea cunoștințelor legate de obiectele de uz personal.
- Dezvoltarea promptitudinii și a rapidității în gândire.
- Dezvoltarea sensibilității tactile.
- Dezvoltarea capacității de a reda prin desen obiecte de uz personal.

Obiective operaționale:

- Să recunoască obiectele de uz personal cu ajutorul simțului tactil;
- Să completeze prin desen o planșă reprezentând obiecte de uz personal;
- Să interpreteze un rol dintr-o poveste dată respectând textul și momentele principale ale acesteia.

Sarcina didactică:

- ✧ Recunoașterea prin pipăire a obiectelor de uz personal;
- ✧ Completarea planșei cu obiecte de uz personal folosite într-un anumit moment al zilei;
- ✧ Dramatizarea unei povești cunoscute.

Regulile jocului:

Copilul care alege din săculeț obiectul mimează și modul de folosire.

Copiii care au roluri în povestea "Maricica" urcă pe scenă, ceilalți "cumpără" bilete pentru spectacol.

Material didactic:

Săculeț de pânză, perie de păr, perie de haine, periuță de dinți, pastă de dinți, batistă, prosop.

Plicuri cu jetoane pe care sunt desenate obiecte de uz personal pentru fiecare copil.

Desfășurarea jocului:

În prima parte a activității, pe masă se află un săculeț cu diferite obiecte de uz personal. Pe rând, câte un copil vine și își alege din săculeț un obiect și, fără să îl scoată, doar prin pipăit, îl denumește. În continuare, ceilalți copii caută în plicul, pe care fiecare îl are pe masă jetonul care reprezintă obiectul respectiv. După ce au găsit jetonul potrivit copiii mimează modul de folosire.

Variante de joc:

➤ Varianta I

Educatorea sau un copil mimează o acțiune legată de folosirea unui obiect de uz personal, iar un copil desemnat vine și caută în săculeț, prin pipăit, obiectul respectiv. Ceilalți copii caută în plic jetonul cu același obiect, apoi verbalizează acțiunea.

Ex.: *Eu am un pieptene și cu el îmi pieptăn părul.*

➤ Varianta II

Un copil cere colegilor să găsească un obiect făcut dintr-un anumit material. Cel care găsește primul obiectul îl arată colegilor.

Dacă există mai multe obiecte din același material, copiii le vor găsi și le vor denumi.

În partea a doua a activității copiii primesc o planșă pe care este desenat unul din obiectele de toaletă folosit dimineață; ei trebuie să deseneze alte obiecte de care au nevoie în acest moment al zilei.

În finalul activității copiii vor dramatiza povestea “Maricica”. După ce au fost distribuite rolurile, ceilalți vor fi spectatori.

DRAMA GAMES - ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ DE TIP OUTDOOR

Prof. Laura Salciuc

Colegiul Național „Petru Rareș” Suceava, Romania

Abstract: Prezenta lucrare prezintă câteva activități de tip non-formal care pot fi organizate în aer liber cu scopul de a veni în sprijinul celor care au nevoie de idei de activități.

Educația de tip outdoor este un tip de educație mai nouă care începe să fie din ce în ce mai mult folosită de actorii educaționali din sistemul de învățământ pentru beneficiile pe care le aduce actului didactic. Iată câteva dintre aceste avantaje:

- oferă posibilitatea contactului direct cu natura în același timp fiind și o modalitate extrem de benefică pentru schimbarea atitudinilor și comportamentelor față de mediu;
- reprezintă o puternică sursă de experiențe de învățare – în cadrul unui mediu relaxant, liber, procesul de educare devine puternic și de natură să schimbe comportamente sociale;
- facilitează procesul de învățare al elevilor care întâmpină dificultăți în acest sens – unii elevi care au un nivel scăzut de performanță școlară pot deveni mai motivați;
- dezvoltă spiritul de echipă;
- oferă nenumărate beneficii fizice, emoționale, mentale ce asigură bunăstarea elevului.

Dintre formele de educație formală, informală și non-formală, educația outdoor se pliază cel mai bine cu cea non-formală, întrucât ca și aceasta, educația outdoor se bazează foarte mult pe participarea activă și oferă utilitate practică imediată cunoștințelor învățate.

Atât educația non-formală cât și educația outdoor pot fi integrate cu succes în educația formală cu scopul de a maximiza efectele procesului de învățământ.

Pe de altă parte, activitățile bazate pe jocuri de rol, mișcare, dicție ajută elevii să își îmbunătățească abilitățile de vorbit în public, încredere în sine, spirit de echipă. Combinația de jocuri teatrale în aer liber aduce cele mai multe beneficii celor care le utilizează.

În continuare, sunt prezentate câteva exemple de activități non-formale care pot fi folosite în aer liber în tabere, excursii dar și la orele de dirigenție când vremea ne permite să ieșim cu elevii în curtea școlii sau în spații special amenajate cu scop educativ.

Maimuța și nuca de cocos

Durata: 30 minute

Grupul de jucători este împărțit în două. Primul grup, cel al maimuțelor, formează un cerc, stând în picioare.

Membrii celui de-al doilea grup, al nucilor de cocos, se ghemuiesc la picioarele celor din primul grup. Astfel, fiecare maimuță, cu o singură excepție, are o nucă de cocos pe care trebuie să o păzească.

Când maimuța care nu are nucă face din ochi unei nuci de cocos, aceasta trebuie să se deplaseze spre maimuța respectivă fără să fie atinsă de maimuța proprietar.

Dacă maimuța proprietar atinge nuca de cocos, nuca se întoarce și jocul este reluat.

Scopul acestui joc este de a educa atenția și agilitatea jucătorilor. De asemenea, aceasta este o activitate foarte amuzantă, care consolidează spiritul de echipă.

„Codițe”

Materiale – fâșii de pânză de lungimea unei șosete

Durata – 20 minute

Fiecare jucător primește o „codiță”.

Este delimitat spațiul de mișcare.

Fiecare jucător aleargă, încercând să fure cât mai multe cozi de alți jucători.

Când un jucător pierde coada, acesta se ghemuiește și, în „mersul piticului”, încearcă să fure o altă coadă de la alți jucători.

Este desemnat câștigător jucătorul care a adunat cel mai mare număr de cozi.

Veverițele

Resurse: Eșarfe pentru legat la ochi, șosete, frânghie (opțional)

Durata – 20 -30 minute

Formăm un cerc mare, cu o margine marcată cu frânghie, de 8 pași în diametru.

Jucătorii sunt organizați în perechi: un jucător este veverița părinte, iar celălalt este puiul.

Fiecare pereche primește o eșarfă pentru legat la ochi și 2 șosete, care reprezintă „nucile”.

Fiecare pui de veveriță, legat la ochi, aruncă nuci spre alte veverițe spre a le scoate din joc.

Veverița părinte folosește atingeri pe spatele puiului pentru a-l ghida spre veverițele țintă.

Fiecare pui de veveriță începe cu 2 nuci. După aruncarea nucilor, vor fi multe nuci pe jos, iar veverița părinte ghidează puiul spre nucile de pe jos.

Dacă un pui este lovit de o nucă aruncată de o altă pereche, acesta și „părintele” lui sunt scoși din joc, mergând spre margine pentru a observa jocul în continuare.

Dacă un părinte este lovit, el trebuie să lase puiul singur, să-și folosească doar simțurile pentru a găsi alte nuci.

Variație

Strategiile de comunicare pot deveni mai complexe, incluzând semnale sonore. În acest caz, părintele de pe margine ghidează puiul spre nuci prin sunete.

Scopul acestui joc este de a construi o relație bazată pe încredere între jucători. Activitatea are potențialul de a crește capacitatea de concentrare, de a simți mediul înconjurător cu tot corpul.

Monarhul

Resurse: minge de plajă

Liderul jocului alege un jucător care este numit monarh. Acesta primește o minge

Monarhul aruncă mingea spre unul dintre ceilalți jucători pentru a-l transforma în monarh. Jucătorul atins de minge va lua mingea și, de pe loc, va încerca să lovească un alt jucător cu mingea pentru a mări numărul monarhilor.

Ceilalți jucători aleargă, încercând să evite atingerea mingii.

După ce numărul monarhilor este mai mare, liderul jocului va striga: „Monarhi, arătați-vă!”

Jucătorii se opresc din alergare iar monarhii se ghemuiesc pentru a putea fi identificați de ceilalți participanți la joc.

Jocul continuă până când rămâne doar un jucător neatins de minge.

Acest jucător este desemnat câștigător.

Zânele florilor

Durata – 1 oră

Resurse – plastilină, nume de plante pe fâșii de hârtie, pălărie

Scriem numele plantelor din zona în care ne aflăm pe bilețele , le împăturim și le punem în pălărie.

Jucătorii trag câte un bilet.

Jucătorii trebuie să găsească planta sau copacul descris pe bilet.

Jucătorii primesc plastilină și instrucțiuni despre cum să creeze o zână sau un spiriduș folosind părți ale plantei corespunzătoare.

Variație:

Putem construi o casă pentru fiecare zână

Putem organiza un picnic pentru toate personajele astfel create.

Putem scrie povești sau scenete cu aceste personaje.

Această activitate stimulează interconectivitatea dintre copii și plante prin activități creative și joc al imaginației.

Jucătorii învață astfel să recunoască diferite plante.

În concluzie, aceste activități au ca scop activarea grupurilor de elevi din cadrul școlilor de vară, activități de team-building, tabere și să aducă bucurie, dinamism cât și o alternativă la activitățile de tip indoors.

PROIECT DE ACTIVITATE

Autor: Sălcudean Mădălina Sorina

Unitatea de învățământ: Grădinița cu Program Prelungit Manpel Tg. Mureș

GRUPA: combinată

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Uite câte am învățat”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Magazinul cu jucării”

TIPUL DE ACTIVITATE: evaluare de cunoștințe

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE: activitate cu conținut matematic (DȘ)

FORMA DE REALIZARE: activitate de sine stătătoare (pe disciplină)

MIJLOCUL DE REALIZARE: Joc didactic

SCOPUL: Evaluarea cunoștințelor referitoare la pozițiile spațiale ale obiectelor, ordonarea după șir crescător, descrescător și numerația în limitele 1-10.

Dimensiuni ale dezvoltării	Comportamente vizate
<i>E2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat</i>	2.1. Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația
	E.2.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Preșcolarii vor fi capabili:

O₁ Să separe jetoanele, pe baza criteriului dat (jucăriile ilustrate).

O₂ Să așeze corect „jucăriile”, în funcție de pozițiile spațiale date (lângă, în, deasupra).

O₃ Să identifice cifra corespunzătoare „jucăriilor” din categoriile date.

O₄ Să identifice culorile jucăriilor de pe jetoane, bazându-se pe cunoștințele dobândite anterior.

O₅ Să ordoneze crescător și descrescător grupele cu „jucării”, folosindu-se de explicațiile date.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, exercițiul, demonstrația, jocul.

Mijloace didactice: cutii, jetoane pe care sunt ilustrate jucării, rafturi, ecusoane, Elsa, cifre 1-10.

Forma de organizare: frontal, pe grupe, individual

SARCINA DIDACTICĂ: formarea de grupe după diverse criterii; așezarea obiectelor în diverse poziții spațiale, ordonarea crescătoare și descrescătoare a grupelor de obiecte și raportul cifră-cantitate în limitele 1-10.

REGULILE JOCULUI:

- Toți copiii participă la desfășurarea jocului.
- Sarcinile de grup sunt rezolvate prin cooperare.
- Fiecare copil este solicitat, pe rând, pentru a rezolva sarcina.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, aplauzele, încurajări, recompense.

DURATA: 35 de minute

BIBLIOGRAFIE: ***Ministerul Educației Naționale (2019), Curriculum pentru educația timpurie.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Activitatea începe cu **Întâlnirea de dimineață** „Jucăria mea preferată este...”

Copiii sunt așezați în cerc pentru a putea stabili fiecare un contact vizual cu toți membrii grupei. Salutul pornește de la mine și este continuat de toți copiii grupei, fiecare salutând-și colegul din partea dreaptă.

Se completează calendarul naturii și se face prezența copiilor. Se poartă o scurtă discuție despre jucării, adresându-le întrebarea: „Care este jucăria ta preferată?”, la care fiecare copil va răspunde.

Voi organiza sala de grupă aranjând mobilierul și selectând materialele necesare desfășurării activității.

Utilizând tranziția „Dacă vesel se trăiește”, se va realiza trecerea la activitățile pe domenii experiențiale.

Le prezint copiilor pe prietena mea „Elsa”, care a venit la grădiniță pentru a ne cere să o ajutăm. Aceasta își va deschide curând un magazin de jucării și are nevoie de ajutorul nostru pentru a număra, grupa, ordona și așeza pe rafturi jucăriile. La final are o surpriză pentru noi, dacă o vom ajuta și vom lucra frumos.

În continuare voi anunța titlul jocului și obiectivele acestuia în termeni accesibili copiilor. Le explic preșcolarii modul de desfășurare a jocului, iar apoi vom începe cu jocul de probă, pentru a mă asigura că jocul a fost înțeles.

Vom începe desfășurarea jocului, moment în care fiecare grupă realizează diversele sarcini specifice nivelului acestora. În continuare are loc complicarea jocului, în care va trebui să ordonăm crescător și descrescător jetoanele cu jucării pe baza numerației, grupa mare în limitele 1-10, iar grupa mijlocie în limitele 1-5. Grupa mică va trebui să identifice culorile jucăriilor de pe jetoane.

La final preșcolarii vor fi aplaudați, vor primi recompense și ecusoane în semn de apreciere pentru realizarea sarcinilor jocului și se vor face aprecieri verbale, atât individuale cât și colective.

Etapile demersului didactic	Durata	Ob. Op.	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee didactice	Mijloace didactice	Forma de organizare	
1. Moment organizatoric	2 min		Voi organiza sala de grupă aranjând mobilierul și selectând materialele necesare desfășurării activității. Copiii intră în sala de grupă cântând cântecul „Dacă vesel se trăiește” și se grupează la cele trei grupe pe niveluri de vârstă, în funcție de ecusoanele din piept.			Frontal Pe grupe	
2.Captarea atenției	3 min		Prezentarea sub formă de surpriză a prietenei Elsa, care a venit la grupă să ne roage să o ajutăm. Vrea să își deschidă un magazin cu jucării și toate jucăriile îi sunt amestecate. Nu reușește să numere câte jucării are din fiecare categorie și să le grupeze pe categorii. Elsa ne cere să o ajutăm la gruparea jucăriilor și ordonarea jucăriilor.	Conversația	Elsa Materialele de pe măsuțe.	Frontal	Observare sistematică

Etapele demersului didactic	Durata	Ob. Op.	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee didactice	Mijloace didactice	Forma de organizare	
3.Reactualizarea cunoștințelor	3 min		Vom purta o scurtă discuție despre jucării: ce fel de jucării cunoaștem, ce facem cu acestea, din ce pot fi confecționate.	Conversația		Individual	Evaluare orală
4.Anunțarea temelor și a obiectivelor	2 min		Îi voi anunța pe copii că astăzi vom juca un joc didactic intitulat „Magazinul cu jucării”, prin intermediul căruia vor grupa anumite jetoane în funcție de jucăriile ilustrate pe acestea, își vor reaminti pozițiile spațiale, numerația în limitele 1-10 (în funcție de nivel), ordonarea crescătoare și descrescătoare.	Conversația		Frontal	

Etapale demersului didactic	Durata	Ob. Op.	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee didactice	Mijloace didactice	Forma de organizare	
5. Desfășurarea activității	15 min		<p>Explicarea jocului</p> <p>Se prezintă copiilor regulile jocului și elementele de joc.</p> <p>Le explic copiilor ce sarcini au de realizat: să sorteze jetoanele în funcție de jucăriile ilustrate pe acestea; să le așeze pe rafturi în funcție de pozițiile spațiale specificate de mine (deasupra, sub, lângă etc.), să numere elementele unui grup și să aleagă cifra corespunzătoare, să ordoneze crescător și descrescător grupurile de jetoane formate, în funcție de numărul acestora (grupa mijlocie și grupa mare) și să identifice culorile de pe jucăriile ilustrate pe jetoane (grupa mică).</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p>		Frontal	<p>Observarea comportamentului nonverbal al copiilor</p>

Etapetele demersului didactic	Durata	Ob. Op.	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee didactice	Mijloace didactice	Forma de organizare	
			<p>Jocul de probă</p> <p>Voi exemplifica desfășurarea jocului pentru ca preșcolarii să aibă o viziune mai clară asupra sarcinilor pe care le au de realizat.</p> <p>Pentru început voi separa jetoanele în funcție de jucăriile ilustrate pe acestea, formând astfel 10 grupe cu jetoane, reprezentând 10 jucării diferite. În continuare voi așeza jetoanele cu jucării în funcție de pozițiile spațiale precizate.</p> <p>Voi număra elementele unei grupe de jetoane, voi preciza câte sunt și voi alege cifra corespunzătoare acestora.</p> <p>Voi ordona crescător și descrescător câteva jetoane pentru ca preșcolarii să înțeleagă criteriul după care ne ghidăm în ordonarea acestora, iar la final voi preciza culorile unei</p>	<p>Demonstrați a Conversația Explicația</p>	<p>Jetoane cu jucării Cifre „Rafturi”</p>	<p>Frontal</p>	

Etapetele demersului didactic	Durata	Ob. Op.	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee didactice	Mijloace didactice	Forma de organizare	
			<p>jucării de pe jeton.</p> <p>Desfășurarea propriu-zisă a jocului</p> <p>Se execută pe rând sarcinile jocului în funcție de gradul de dificultatea al acestora.</p> <p>Varianta 1: „Grupăm jucăriile”</p> <p>O1 Preșcolarii vor separa jetoanele de pe mese, în funcție de jucăriile ilustrate pe acestea și vor forma 10 grupuri diferite.</p> <p>Varianta 2: „Așezăm jucăriile pe rafturi” (poziții spațiale)</p> <p>O2 În funcție de nivelul acestora, preșcolarii trebuie să așeze jetoanele pe „rafturi”, respectând pozițiile spațiale date.</p> <p>Grupa mică: vor așeza jetoanele respectând</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Jocul</p>	<p>Jetoane cu jucării</p> <p>Cifre „Rafturi”</p>	<p>Individual</p> <p>De grup</p>	<p>Evaluare orală</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Observare sistematică</p>

Etapete demersului didactic	Durata	Ob. Op.	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee didactice	Mijloace didactice	Forma de organizare	
		O3	<p>indicațiile „mai jos/mai sus...../ lângă...../ în.....”.</p> <p>Grupa mijlocie: vor așeza „jucăriile” respectând indicațiile date: „sub...../ deasupra...../ lângă...../ în.....”.</p> <p>Grupa mare: vor așeza jetoanele, respectând următoarele indicații: „sub...../ deasupra.../în fața..../în spatele...../lângă...../ în.....”.</p> <p>Varianta 3: „Numărăm jucăriile”</p> <p>Preșcolarii trebuie să numere elementele unui grup de „jucării” indicat de mine, să spună câte elemente sunt în total și să identifice cifra corespunzătoare acestora.</p> <p>Grupa mică vor număra în limitele 1-3, grupa mijlocie în limitele 1-5, iar grupa mare vor</p>				

Etapele demersului didactic	Durata	Ob. Op.	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee didactice	Mijloace didactice	Forma de organizare	
			<p>număra în limitele 1-10.</p> <p>Preșcolarii vor fi solicitați pe rând pentru realizarea acestei sarcini, iar la final vor fi aplaudați.</p>				
6.Asigurarea retenției și a transferului	8 min	O4	<p>Complicarea jocului</p> <p>În vederea obținerii performanței și a complicării jocului, se va realiza ultima etapă a jocului didactic: „Ordonare și culoare”.</p> <p>Grupa mică: Le voi indica anumite jetoane, iar aceștia trebuie să enumere culorile jucăriilor ilustrate.</p> <p>Grupa mijlocie: Preșcolarii trebuie să ordoneze crescător și descrescător grupurile</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Jocul</p>	Jetoane cu jucării	Individual	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Evaluare orală</p> <p>Observare sistematică</p>

Etapale demersului didactic	Durata	Ob. Op.	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee didactice	Mijloace didactice	Forma de organizare	
		O5	<p>de jetoane date (în limitele 1-5), raportându-se la numărul elementelor din fiecare grup.</p> <p>Grupa mare: Copiii trebuie să ordoneze crescător și descrescător grupurile de jetoane date (în limitele 1-10), raportându-se la numărul elementelor din fiecare grup.</p> <p>La final toți copiii vor fi aplaudați și apreciați pentru implicarea activă și realizarea corectă a sarcinilor jocului.</p>				
7. Încheierea activității	2 min		<p>Preșcolarii vor primi recompense și ecusoane în semn de apreciere pentru munca depusă și corectitudinea realizării sarcinilor.</p> <p>Se fac aprecieri generale și individuale asupra participării în cadrul jocului.</p>	Conversația	Ecusoane Recompense	Frontal Individual	Aprecieri verbale Evaluare orală

JOC DIDACTIC

Săsăran Carmen

Prof. logoped CJREA/MARAMUREȘ

Platon a considerat jocul ca o atitudine arătând că munca poate fi efectuată uneori în joacă de ființa umană și recomandă: „faceți în așa fel încât copiii să se instruiască jucându-se și veți avea prilejul de a cunoaște înclinațiile fiecăruia”.

CE E BINE, CE E RĂU ?

Tipul jocului: consolidare

Grupul țintă: Clasa pregătitoare

Obiective:

- consolidarea cunoștințelor dobândite anterior,
- dezvoltarea atenției,
- exersarea memoriei,
- dezvoltarea abilităților de colaborare

Scop:

Consolidarea cunoștințelor

Sarcina didactică: găsirea greșelilor în pronunțarea unor cuvinte și enunțarea lor în forma corectă.

Regulile jocului: copiii aplaudă atunci când Albinuță (sau alt personaj) pronunță corect cuvintele și îl corectează atunci când acesta greșește.

Se pronunță un cuvânt greșit, iar copilul care a primit mingea, răspunde pronunțând cuvântul corect.

Materiale didactice:

Cartonașe cu imagini,
Flipchart,
Cariocă

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului

Copiii stau pe scăunele în semicerc. Jocul poate începe cu prezentarea lui Albinuță sau a unui alt personaj de la teatrul de păpuși. Acțiunea de corectare a greșelilor va fi motivată prin necesitatea de a-l învăța pe Albinuță să pronunțe cuvintele corect.

În desfășurarea jocului logopedul va acorda atenție la început alegerii unor cuvinte mai cunoscute de copii, apoi altele cu un grad de dificultate mai mare în pronunțare. Se vor face greșeli

– de omisiune a unor sunete:

pâne-pâine cheion-creion
ahăr-zahăr gaben-galben
macaoane-macaroane abastru-albastru

– de înlocuiri de sunete:

mală-mamă
pală-pară
cată-casă
coln-corn
cascaval-cașcaval
lață-rață

Pe parcurs,jocul se poate complica:

1) prin găsirea unor cuvinte cu un grad de dificultate mai mare în pronunțare: portocală, portocaliu, zarzavat, pătrunjel, castravete etc.

2) prin prezentarea unor propoziții cu dezacorduri sau cu alte greșeli de ordin gramatical.

3) prin prezentarea unor propoziții simple formate din mai multe cuvinte pronunțate greșit.

Se va exersa distingerea după auz a articulațiilor greșite și corecte și cu alte ocazii. Având în vedere că stigmatismul interdentar reprezintă cea mai frecventă articulare incorectă a consoanelor (s-z, ș-j, ce, ci, je, ji, ț) logopedul va pronunța cuvinte care încep cu unul din sunetele amintite în mod corect sau incorect.

Referințe bibliografice:

1. Bîrsan N. Jocuri didactice specifice dezvoltării limbajului comunicării orale a preșcolarilor mari. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1995.

2. Bodrug O. Modele psihopedagogice de dezvoltare a limbajului la copiii. Chișinău: Biblion SRL, 2001.

REBUS

A - B → Operația de

1. Semnul „x”;
2. Înmulțirea este o
..... repetată;
3. Rezultatul adunării;
4. Rezultatul înmulțirii;
5. Semnul „+”:
6. Numerele care se înmulțesc;
7. Rezultatul scăderii;
8. Diferență sau
9. Numerele care se adună;

The crossword puzzle grid consists of 9 rows and 10 columns. A vertical bar of yellow cells is located in the second column, spanning all 9 rows. The grid is labeled 'A' at the top and 'B' at the bottom. The clues are numbered 1 through 9:

- 1. Across, starting at row 1, column 3, ending at row 1, column 4.
- 2. Across, starting at row 2, column 1, ending at row 2, column 6.
- 3. Across, starting at row 3, column 3, ending at row 3, column 4.
- 4. Across, starting at row 4, column 1, ending at row 4, column 3.
- 5. Across, starting at row 5, column 3, ending at row 5, column 5.
- 6. Across, starting at row 6, column 1, ending at row 6, column 7.
- 7. Across, starting at row 7, column 1, ending at row 7, column 10.
- 8. Across, starting at row 8, column 3, ending at row 8, column 5.
- 9. Across, starting at row 9, column 3, ending at row 9, column 7.

STORYTELLING-UL CA METODĂ MODERNĂ ÎN EDUCAȚIE: DRUMUL DE LA IMAGINAȚIE LA CUNOAȘTERE PENTRU ELEVII DIN GIMNAZIU!

Șeulean Augustin-Valentin, Școala Gimnazială „Emil Drăgan” Ungheni, jud. Mureș
profesor de istorie, geografie și socio-umane

1. Fundamentare Teoretică:

Storytelling-ul, sau arta povestirii, reprezintă o metodă didactică modernă ce îmbină educația nonformală cu experiențe creative. Este un proces prin care o poveste este construită și transmisă unui public, cu scopul de a facilita învățarea prin implicare emoțională și cognitivă.

În cadrul educațional, storytelling-ul este eficient nu doar ca formă de divertisment, ci și ca metodă pedagogică de a transmite valori, principii și cunoștințe, într-o manieră accesibilă și atractivă pentru elevi.

Ca metodă didactică, storytelling-ul permite o abordare holistică a învățării, integrând diverse competențe: lingvistice, cognitive, emoționale și sociale.

În cadrul lecțiilor, această metodă facilitează învățarea prin intermediul narării unor povești care conectează elevii la conținuturile educaționale într-un mod concret și accesibil.

Utilizarea poveștilor permite profesorului să construiască o punte între cunoștințele abstracte și experiențele de zi cu zi ale elevilor, făcând astfel mai ușor de înțeles și de reținut informațiile predate.

Avantajele storytelling-ului în educație includ:

- Dezvoltarea abilităților de ascultare activă și comunicare.
- Îmbogățirea vocabularului și capacitatea de exprimare creativă.
- Învățarea prin experiențe emoționale și empatică.
- Stimularea gândirii critice și reflexive.
- Crearea unui mediu de învățare colaborativ și dinamic.

Prin storytelling, elevii nu doar receptează informații, ci sunt implicați activ în procesul de învățare, având posibilitatea de a contribui cu idei, opinii și reflecții personale.

Profesorul are rolul de facilitator, conducând povestea și adaptând-o în funcție de nivelul și nevoile elevilor.

2. Partea practică

Storytelling-ul aplicat în lecția „Inventarea scrierii - de la pictograme la alfabet”

Joc Didactic: Povestirea în Orientul Antic – Inventarea scrierii, de la pictograme la alfabet

Tipul jocului: Joc didactic narativ-interactiv

Obiective:

1. Dezvoltarea capacităților de exprimare orală și de povestire.
2. Înțelegerea conceptului de evoluție a scrierii în Orientul Antic, de la pictograme la alfabet.
3. Stimularea creativității și imaginației elevilor prin improvizație.
4. Consolidarea abilităților de comunicare non-verbală și de cooperare în grup.
5. Însușirea valorilor culturale și istorice din perioada Orientului Antic.

Scopul jocului:

Elevii vor învăța despre importanța și evoluția scrierii în Orientul Antic prin crearea și nararea propriilor povești inspirate de trecerea de la pictograme la alfabet. În acest mod, ei vor înțelege rolul scrierii în conservarea culturii și cunoașterii, exersându-și în același timp competențele lingvistice și de interpretare.

Sarcină didactică:

Elevii vor concepe o scurtă poveste în care vor include personaje din Orientul Antic care descoperă scrierea și învață cum aceasta le influențează viața. Fiecare echipă va alege o formă de scriere (pictograme, ideograme, alfabet) și va folosi tehnici de storytelling pentru a-și prezenta povestea.

Conținut:

Jocul integrează elemente de istorie a Orientului Antic, concentrându-se pe evoluția scrierii de la pictograme la alfabet. Elevii vor descoperi prin povestire cum au apărut primele forme de comunicare scrisă și cum acestea au contribuit la dezvoltarea civilizațiilor.

Reguli:

1. Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 persoane.
2. Fiecare echipă își alege o temă centrală legată de scrierea în Orientul Antic (pictograme, cuneiforme, hieroglife, alfabet fenician).
3. Fiecare poveste trebuie să fie originală, inspirată din tema istorică studiată și să aibă un mesaj clar legat de importanța scrierii.
4. Narratorul principal poate utiliza obiecte sau desene pentru a ilustra povestea, în timp ce ceilalți membri ai echipei pot juca roluri de personaje.

Elemente de joc:

- **Personaje:** Figuri istorice imaginare din Orientul Antic (scribi, negustori, învățați).
- **Obiecte:** Tablete de lut, tăblițe cu simboluri, cretă și tablă pentru pictograme.
- **Întrebări ghidate:** Ce înseamnă această scriere pentru personajele din poveste? Cum le-a schimbat viața?

Material didactic:

- Tăblițe de lut sau carton pe care să fie trasate simboluri cuneiforme, hieroglife și primele litere ale alfabetului fenician.

- Markere sau cretă pentru desenarea pictogramelor și a simbolurilor de scriere.

Desfășurare:

1. **Introducere în temă (10 minute):** Profesorul introduce elevii în lumea Orientului Antic, discutând despre apariția primelor forme de scriere. Elevii sunt rugați să își imagineze că sunt martori ai acestui proces.
2. **Formarea echipelor și crearea poveștilor (15 minute):** Elevii sunt împărțiți în echipe și li se explică sarcina. Fiecare echipă alege un tip de scriere (pictograme, cuneiforme, alfabet) și construiește o poveste în jurul acestei forme de comunicare.
3. **Prezentarea poveștilor (20 minute):** Fiecare echipă își prezintă povestea, folosind elemente de storytelling: intonație, gesturi, obiecte ilustrative. Celelalte echipe sunt invitate să pună întrebări și să facă comentarii.
4. **Reflecție și discuție (10 minute):** Profesorul ghidează o discuție despre cum scrierea a transformat viața personajelor și cum, la rândul ei, a avut un impact asupra evoluției societăților antice.

3. Concluzii

Storytelling-ul ca metodă modernă de predare contribuie semnificativ la dezvoltarea competențelor elevilor, aducând învățarea într-un cadru atractiv și interactiv. Prin transpunerea teoriei într-o poveste captivantă, elevii din gimnaziu nu doar că înțeleg mai ușor conceptele abstracte, ci își dezvoltă și abilități esențiale precum gândirea critică, creativitatea și comunicarea. În contextul predării istoriei, storytelling-ul le permite să exploreze evenimentele trecutului într-o manieră concretă și personalizată, contribuind la formarea unei înțelegeri profunde a culturilor antice. Această metodă nu doar că promovează un învățământ activ și participativ, dar și creează un mediu în care elevii își pot exprima liber imaginația, devenind astfel parte activă a propriului proces de învățare. Storytelling-ul nu este doar o tehnică, ci un mod de a construi punți între trecut și prezent, între cunoaștere și creativitate, între profesor și elev.

BIBLIOGRAFIE

1. Bernat, Simona-Elena, *Tehnica învățării eficiente*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2003;
2. Căpită, Laura; Căpită, Carol, *Tendențe în didactica istoriei*, Pitesti, 2005;
3. Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006;
4. Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și pedagogică, București, 2006;
5. Păun, Ștefan, *Didactica istoriei*, București, 2003;
6. Pellowski, Anne, *The World of Storytelling*, Hw Wilson Co. edition, 1991.

“MAGAZINUL DE JUCĂRII”

Natalia Nicoleta Soare, Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Orașul Vălenii de Munte

Modul: Stimulare cognitivă;

Clasa: a II a;

Forma de realizare: joc didactic;

Forma de organizare: frontală, individuală;

Scop: - evaluarea pozițiilor spațiale: sus-jos, stânga-dreapta, în față - în spate, pe masă - sub masă, lângă masă, evaluarea capacității de recunoaștere și comparare a culorilor, formelor, mărimilor, lungimilor, grosimilor.

Obiective operaționale:

O1- să recunoască pozițiile spațiale: sus, jos, stânga, dreapta, pe, sub, în față, în spate, lângă;

O2- să descrie o jucărie, precizând culoarea, forma, mărimea, lungimea, grosimea;

O3 - să identifice asemănări-deosebiri între două jucării (formă, mărime, culoare, lungime);

O4- să așeze pe rafturi jucăriile, respectând cerința educatoarei, sus, jos, în stânga, sub;

O5- să numească obiectele din dreapta, din stânga, de jos, de sus;

O6 - să formeze mulțimea obiectelor mici, mari;

O7- să formeze grupe de figure geometrice

Regulile jocului: Copiii aleg o jucărie și spun ce culoare are, dacă e mare sau mică, groasă sau subțire, lungă sau scurtă. Apoi, îndrumați de educatoare așează jucăria, precizând unde o așează: pe masă, sub masă, lângă masă, etc.

Elemente de joc: Vânzător (educatoarea), magazin de jucării, sunet de clopoțel;

Strategii didactice: - metode și procedee: explicația, conversația, demonstrația, jocul didactic, exercițiul; - material didactic: fișe individuale, culori, jucării, un dulap cu rafturi;

Desfășurarea jocului: Activitatea s-a desfășurat sub forma unui joc didactic cu tema “Magazinul de jucării”. Vânzătoarea – educatoarea are în magazinul său o mulțime de jucării care de care mai variate. Jucările au culori, mărimi și lungimi diferite. Iar numărul lor e așa de mare, încât nici vânzătoarea nu îl mai știe. În fiecare dimineață micuțul magazin se deschide, iar cumpărătorii încep să sosească. La semnalul clopoțelului un copil vine la magazin și cumpără o jucărie. El trebuie să îi explice vânzătoarei ce jucărie dorește, precizând mărimea, culoarea, forma, lungimea sau grosimea. Ex. “Aș dori să cumpăr ursulețul mare, maro, cu picioare scurte și groase. Este așezat pe raftul de sus”. Deoarece jucăriile sunt foarte multe, vânzătoarea nu găsește de fiecare dată de la început jucăria, așa că îi solicită copilului explicații suplimentare (pentru realizarea de comparații): Ex. “Cum este jucăria aleasă de tine față de cea aleasă de colegul tău? Jucăria este mai mare, mai mică, mai lungă, are aceeași

culoare”. La sfârșit jucăriile rămase trebuie aranjate pe rafturi. Deoarece educatoarea nu reușește singură, ea e ajutată de copii să așeze jucăriile rămase pe rafturi: ex. pe raftul de sus, jucăriile mari, pe cel de la mijloc jucăriile lungi, pe cel de jos, jucăriile groase.

După aplicarea probei orale s-a constatat că elevii întâmpină dificultăți în recunoașterea pozițiilor spațiale, în identificarea culorilor, formelor, mărimilor și lungimilor obiectelor, la stabilirea de asemănări și deosebiri între obiecte, în identificarea formelor geometrice simple.

Bibliografie:

1. *Terapia educațională integrată*, Ionel Mușu, Aurel Taflan, Editura PRO HUMANITATE
2. *Lucrare metodico- științifică pentru obținerea gradului didactic I*, propunător Diță (Soare) Natalia Nicoleta, învățător-educator pentru învățământ special, Centrul Școlar de educație Incluzivă, Orașul Vălenii de Munte, coordonator profesor Floare Manolescu, București, 2018

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI OUTDOOR

“Pe copil îl educă tot ce îl înconjoară: câmpul, pădurea, râul, marea, munții, rândunelele, cucul. Faceți tot posibilul ca și copiii dumneavoastră să iubească tot ce-i înconjoară, pentru că fără dragostea față de natură și animale, omul nu poate să simtă din plin, ceea ce numim, cu cel mai minunat dintre cuvinte - VIAȚA” (C.MIHAESCU),

- ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 VADU MOLDOVEI
- Prof. înv. primar, SPÎNU LILIANA-CARMEN

1. Grupa de vârstă: copiii din clasa a III-a

2. Ariile de dezvoltare: fizic, intelectual, caracter, emoțional, social, spiritual

3. Denumirea activității:

„CERCETĂȘIA ESTE ALTFEL! ESTE UN MOD DE VIAȚĂ!”

4. Loc de desfășurare: în natură, în aer liber

5. Perioada: o zi din perioada 5-7 mai 2021

6. Durata: 4 ore (300 minute)

7. Nr. participanți: o clasă de elevi-19 elevi

8. Obiectivele activității: Activitățile propuse contribuie la dezvoltarea

personală a participanților în vederea îmbunătățirii atingerii următoarelor

obiective:

- **Dezvoltare afectivă:**

I. **Cunoașterea de sine:**

- Își conștientizează și acceptă propriile trăiri și sentimente, înțelege cauzele și efectele pe care acestea le pot avea asupra sa și a celorlalți.
- Își consolidează încrederea în sine, fiind conștient de capacitățile personale și de potențialul de care dispune, pentru a-și găsi propriul rol.

II Exprimarea de sine:

- Este capabil să-și exprime propriile trăiri și sentimente într-un mod autentic.
- Își dezvoltă capacitatea de a se exprima prin diferite forme de comunicare.

III. Relaționare și autocontrol

- Adoptă o atitudine pozitivă în ceea ce privește viața și oamenii.
- Este capabil să-și identifice și să-și controleze propriile reacții în diferite circumstanțe și în relațiile cu persoanele din jur.

Dezvoltare socială:

I. Relații interpersonale și de comunicare:

- Își dezvoltă abilitățile de interacțiune socială și adoptă o atitudine pozitivă în dezvoltarea relațiilor cu cei din jur.
- Relaționează cu cei din jur în mod nediscriminatoriu, fără a fi influențat de stereotipuri sau prejudecăți de ordin social, religios, etnic sau sexual și urmărește înlăturarea lor și a efectelor acestora.
- Își dezvoltă abilitățile de comunicare și reușește să se facă înțeles.

II. Colaborare și coordonare

- În interiorul grupului din care face parte, participă la definirea, respectarea și evaluarea unor reguli unanim acceptate.
- Este conștient de rolul și importanța relațiilor de interdependență dintre membrii unui grup și caută să descopere și să pună în valoare potențialul fiecăruia.

Dezvoltare spirituală:

I. Înțelepciune :

- Își consolidează o personalitate echilibrată, disciplină lăuntrică și are un set personal de valori.
- Este conștient de responsabilitatea față de propria dezvoltare umană și vocațională și este angajat în acest proces.

Dezvoltare a caracterului

I. Sistem de valori

- Este adeptul adevărului, al corectitudinii, al integrității, al modestiei și acționează cu demnitate.
- Abordează viața într-o manieră optimistă și cu simțul umorului.
-

Dezvoltare intelectuală

I. Rezolvare de probleme

- Își folosește în mod inovativ cunoștințele acumulate pentru a da un aport pozitiv în beneficiul societății.
- Urmărește să optimizeze în mod creativ activitățile pe care le întreprinde.

9. Descrierea activității:

Pentru această zi ne-am gândit să ieșim în natură, fie mergem în Lunca Moldovei, fie într-un alt loc, unde ne putem desfășura activitatea. Astfel, copiii sunt anunțați în prealabil să aibă pachetul cu ei pentru masa de prânz plus apă de băut și să fie îmbrăcați ca atunci când ar face activități în natură (haine sport, haine lejere).

Imediat ce am ajuns la locul unde ne vom desfășura activitatea, vom introduce activitatea prin a le povesti copiilor ce înseamnă cercetășia pentru grupa aceasta de vârstă. (*clasa a III-a*)

Programul pentru această întâlnire va fi:

Ajunși la locul unde ne vom desfășura programul vom începe prin a îi provoca pe copii să fie activi, să reacționeze rapid și chiar prin a se cunoaște mai bine. Astfel, am propus 2 jocuri de start:

Joc de nume: Pătura (*15 minute*)

(*avem nevoie de o pătură și 2 voluntari care să țină pătura*)

După ce fiecare își va spune numele, se vor împărți în 2 echipe separate de o pătură susținută de 2 voluntari.

În momentul în care pătura este ridicată (echipele nu se văd), fiecare echipă își va desemna câte o persoană care să fie în dreptul păturii și în momentul în care este lăsată pătura jos cei 2 trebuie să spună cât mai repede numele celeilalte persoane. Cine a spus primul numele colegului său va primi punctul pentru echipa lui. Jocul va continua până când toți copiii vor fi stat în dreptul păturii.

Joc de cunoaștere: Bingo (15 min)

(avem nevoie de o foaia cu aspecte)

Se vor împărți foi care vor avea linii și coloane în care sunt trecute mai multe caracteristici. Fiecare participant va primi o astfel de foaie și va avea un pix în mână. Când se va da startul va trebui să identifice persoanele care au acele caracteristici, cei identificați urmând să semneze în chenarul care li se potrivește.

Vor câștiga cei care vor face **prima LINIE** și cei care vor completa **întreg tabelul**. Astfel că, cel care va ajunge să completeze prima linie sau va completa întreg tabelul va striga fie LINIE, fie BINGO, în funcție de ce a reușit să facă.

Joc de lucru în echipă: Oul năzdrăvan (40 min)

(vom avea nevoie de ouă nefierte, sfoară, hârtie creponată, ziar, scotch, foarfece)

Participanții vor fi împărțiți în grupuri de câte 4-5 persoane. Pentru fiecare grup se înfășoară un ou cu o sfoară și se agață de o creangă (la aproximativ 2 m de pământ). Fiecărui grup i se va da: 1/2 sul hârtie creponată, o pagină de ziar și scotch. Echipa trebuie să construiască ceva care să împiedice spargerea oului.

După scurgerea timpului, fiecare echipă va tăia, pe rând, sfoara. *Câștigă echipa care a reușit să împiedice spargerea oului; participanții nu au voie să atingă oul sau sfoara; participanții au voie să folosească doar materialele primite; “construcția” făcută trebuie să atingă solul.*

Joc de mișcare: Frații (10 min)

(vom avea nevoie de fluier)

Participanții se împart în perechi de câte 2 persoane (aceștia fiind în timpul jocului frați).

La 1 fluierat al responsabilului adult perechile se vor despărți mergând în direcții opuse. La un alt fluier copiii trebuie să își găsească frații. La fiecare rundă este eliminată echipa cea mai lentă (frații care s-au găsit ultimii).

Va câștiga echipa de frați care a rămas în joc la urmă – ei găsindu-se cel mai repede.

După finalizarea și a acestui joc, ne uităm la ceas și realizăm că e nevoie de o pauză în care să-și mănânce prânzul. Le vom da 20 de minute pentru aceasta. Deja îi anunțăm că după mase le-am pregătit un joc complex, în care calitățile individuale și strategiile alese vor duce la o competiție acerbă.

Concurs de orientare sportiv-turistică (60 min)

(vom avea nevoie de busole specifice pentru orientare, compotoare, cronometru, fișe de concurent, lampioane, fișe azimut, centralizator fișe concurent, marcaje START-SOSIRE)

Se realizează în prealabil un traseu de concurs cu 5 sau 6 posturi de control unde vor fi instalate compotoare cu lampioanele respective. Distanțele dintre P.C. nu vor depăși 150 metri, iar gradul de dificultate în stabilirea direcției de deplasare va fi de nivel mediu.

Copii vor fi instruiți, cu ajutorul doamnei învățătoare și a profesorului de la cercul de Turism, prof. Beraru Gabriel Dan în privința modului de folosire a unei busole de orientare, a tehnicii de stabilire a azimutului și parcurgerii traseului precum și a modului cum se marchează trecerea prin fiecare post.

Concurenții pleacă în concurs în ordine alfabetică la o distanță de două minute unul de altul. La fiecare post de control se află câte un arbitru care stă ascuns, intervenind doar în cazul unor eventuale accidentări sau a pericolului iminent ca un concurent să părăsească traseul în anumite locuri unde se poate rătăci ușor. Concurenții care vin din concurs predau fișa arbitrului principal care o corectează și trece datele în centralizatorul final. Competiția se încheie atunci când ultimul concurent trece linia de sosire. Nu uitați că este un joc de la cercetași, ceea ce înseamnă că avem spirit de fair-play și că ne distrăm.

Urmează etapa de corectare a fișelor, calculul timpilor efectivi și stabilirea ierarhiei finale pe categorii de vârstă și sex.

Pentru a nu exista timpi morți, după o scurtă pauză de 10-15 minute, se poate propune copiilor alte două jocuri:

- un joc în care vom realiza un **OM GIGANT** chiar din corpurilor lor cât să conștientizeze nevoia și utilitatea fiecărei componente a corpului uman. Jocul **durează cam 20 de minute.**

Descriere: Participanții trebuie să formeze din corpurile lor un om gigant. Acest om are o serie de probleme pe care trebuie să le rezolve.

- îți curge nasul – suflă-l!
- ți-au căzut pantalonii – apleacă-te și ridică-i!
- o minge de fotbal se află la picioarele tale – lovește-o!
- șiretul îți este dezlegat – leagă-l!
- îți este sete – bea apă!

Participanții trebuie să acționeze în funcție de ce anume face o anumită “parte” a corpului.

Mențiuni: Poziția participanților în timpul jocului poate fi diferită: întinși pe spate, în picioare, ghemuit etc.

- și un joc de comunicare pozitivă: **Mașina de spălat (15 min)**

Se formează două șiruri de copii, fața în față. Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două șiruri („mașina de spălat”). Când ajunge în dreptul primei perechi din șir se oprește și așteaptă să fie „spălat”: fiecare participant la joc îi pune

mâna pe umăr și îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat” mulțumește și trece mai departe. Atenție: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării!

(Neapărat trebuie să treacă prin „mașina de spălat” copiii triști, timizi, negativiști, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv).

Suntem la sfârșitul activității. Vă propunem să faceți o mică evaluare fie că e discuție liberă de cum s-au simțit, fie că vor completa un desen cu diferite culori în funcție de ce au învățat sau cum s-au simțit care să nu dureze mai mult de 10 -15 minute.

După evaluare, copiii pot primi diplome sau diferitele surse de felicitare a acestora pentru implicarea activă în această zi cercetășească altfel.

Pentru realizarea tuturor activitatilor propuse in aceasta sectiune va fi nevoie sa aveti la dispozitie:

- o pătură/un cearceaf
- foaia cu aspectele de atins
- ouă nefierte (un ou la 5-6 copii – ei fiind o echipă),
- sfoară (70cm pt fiecare echipă),
- hârtie creponată (2 coli de echipă),
- ziar (2 coli de echipă),
- scotch,
- foarfece (1 la echipă)
- un fluier
- 6 compotoare
- 6 lampioane
- un cronometru,
- busole
- fișe de concurent și fișe azimut
- marcaje START-SOSIRE
- o minge de fotbal
- o batistă,
- un material care să țină loc de pantaloni/ de cămașă sau saci de rafie

ACTIVITĂȚI DE ORIENTARE ÎN TEREN

Orientarea în
teren

Coordonatele
geografice
aplicate în viața
de zi cu zi

Coordonatele
mele
geografice



ACTIVITĂȚI DE PROTECȚIA MEDIULUI

De ce să
reciclez?

Spațiul meu de
colectare
selectivă

Fii creativ!





Concursul CUPA PRIMĂVERII ,aprilie, 2019- Lunca Moldovei



Premierea concursului DUMBRAVA MINUNATĂ, Fălticeni, 2019

Prof. înv. primar,

Spînu Liliana- Carmen

Coordonator cerc Orientare turistică,

Prof. Beraru Gabriel Dan

JOCURI DIDACTICE ȘI FIȘE DE LUCRU

Prof. învă. primar – STANCIU ANDRIANA - GEORGETA

Problemă transpusă în joc didactic:

Nume joc: “ Căsuțele celor trei purceluși”

Clasa: a III-a

Regulile de joc: Învățătoarea anunță elevii că dacă vor rezolva corect cerințele îi vor ajuta pe cei trei purceluși să își construiască căsuțele din diferite materiale pentru a se putea apăra de lupul cel rău.

Elementele de joc: competiție pe echipe, aplauze (stimulare), recompense- ecuson cu „ajutorul celor 3 purceluși”. Jetoane cu numere, coșuleț, cutie, flori din carton, fișă cerințe.

Desfășurarea jocului

Conținutul matematic al jocului: Plecând de acasă și sfătuiți de părinții lor să se apere de lupul cel rău, cei trei purceluși s-au hotărât să își construiască câte o căsuță în care să se adăpostească și în care lupul să nu poată intra. Primul purceluș s-a hotărât să își construiască o casă din paie, cel de-al doilea din cărămizi iar cel de-al treilea din lemne.

Se împarte clasa în trei echipe. Prima echipă este cea care v-a ajuta purcelușul ce își v-a construi casa din paie, cea de-a doua echipă v-a ajuta purcelușul care o v-a construi din lemne și ultima echipă purcelușul care a ales să o construiască din cărămizi. Fiecare echipă primește o foaie cu următoarele cerințe și materialele necesare desfășurării jocului:

Echipa 1:

Din jetoanele primite așezați în ordine crescătoare toate **numerele cuprinse între 795 și 806**. Alege apoi **numerele mai mari decât 680 și mai mici decât 695**. Triplul totalului jetoanelor cu numere obținute reprezintă numărul de paie de care are nevoie primul purceluș pentru a-și construi casa ce îl v-a apăra de lupul cel rău.

Echipa 2:

Alege din coșuleț în ordine crescătoare jetoanele cu **numerele mai mici decât 560 și mai mari sau egale cu 552**. Știind că cel de-al doilea purceluș are nevoie de tot atâtea lemne cât arată triplul succesului primului număr ales și de tot atâtea cuie cât arată totalul jetoanelor cu **numerele pare cuprinse între 430 și 470**, ajută-l pe acesta să calculeze materialele necesare pentru a-și construi casa ce îl v-a apăra de lupul cel rău.

Echipa 3 :

Scrie pe foaie **numerele impare cuprinse între 870 și 890**. Apoi alege din cutie tot atâtea flori (din carton) câte numere impare ați găsit. Adună numărul florilor cu totalul numerelor **mai mari sau egale cu 460 și mai mici decât 472** și astfel îl veți ajuta pe cel de- al treilea purceluș să calculeze numărul de cărămizi de care are nevoie pentru a construi căsuța ce îl va apăra de lupul cel rău. (Sursa: www.didactic.ro)

4

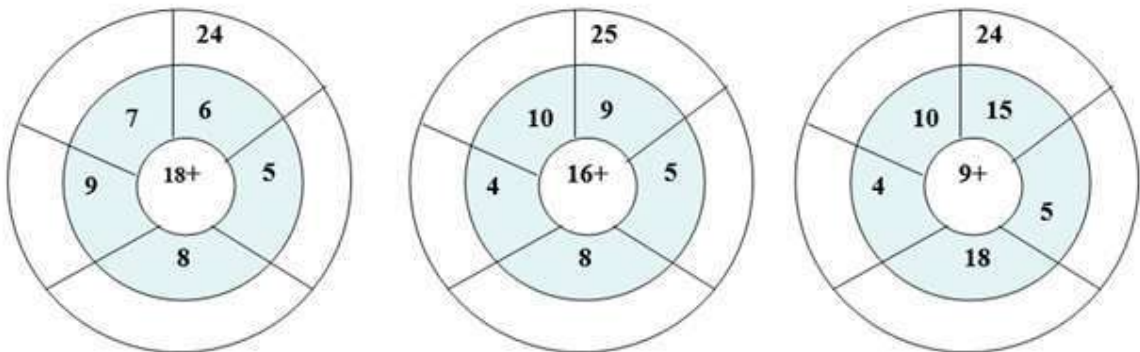
Ce număr trebuie scris în vârful ultimei piramide?

8 4 10 4 9 3

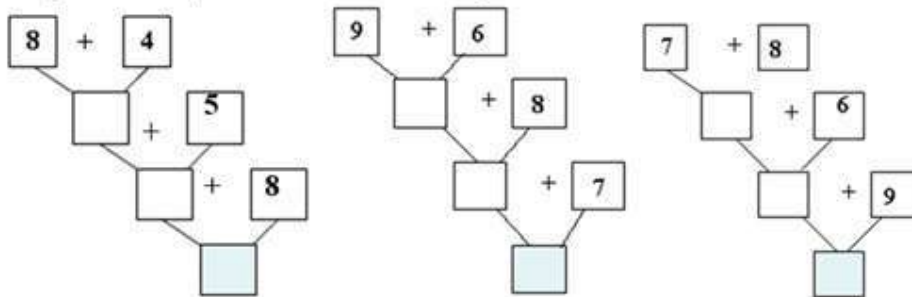
The image shows a worksheet with a yellow background and a colorful border. It contains three pyramids. The first pyramid has the number 4 at its top vertex, 8 at its bottom-left vertex, and 4 at its bottom-right vertex. The second pyramid has the number 6 at its top vertex, 10 at its bottom-left vertex, and 4 at its bottom-right vertex. The third pyramid has a blank circle at its top vertex, 9 at its bottom-left vertex, and 3 at its bottom-right vertex. To the right of the third pyramid is a cartoon ostrich. The number 4 is written in a small box in the top left corner of the worksheet area. The text 'Ce număr trebuie scris în vârful ultimei piramide?' is written in a handwritten style above the pyramids.

FIȘĂ DE LUCRU
Adunări și scăderi cu și fără trecere peste ordin

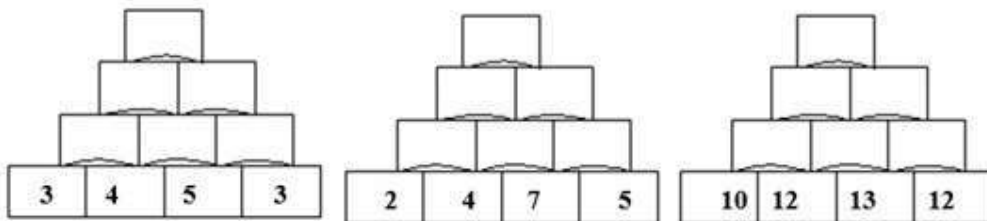
1. Completează căsuțele libere cu suma numerelor după model:



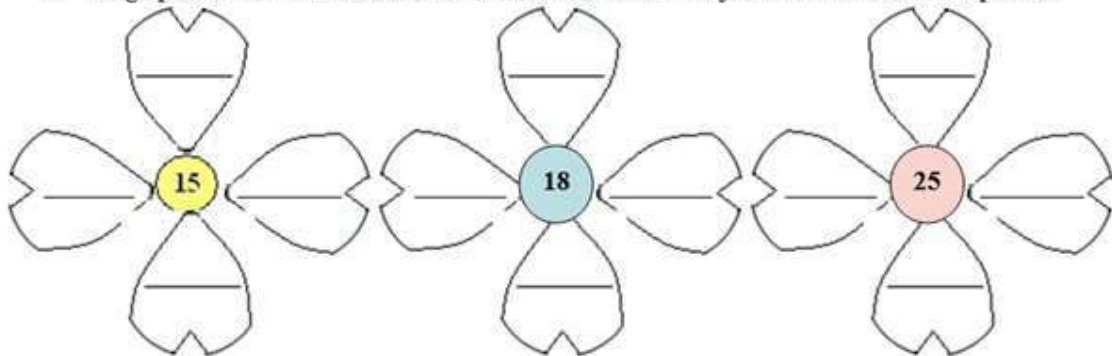
2. Completează căsuțele libere cu sumele corespunzătoare



3. Completează căsuțele piramidei adunând câte două numere:



4. Alege perechi de numere ale căror sume să fie cele din mijlocul florii. Scrie-le în petale:



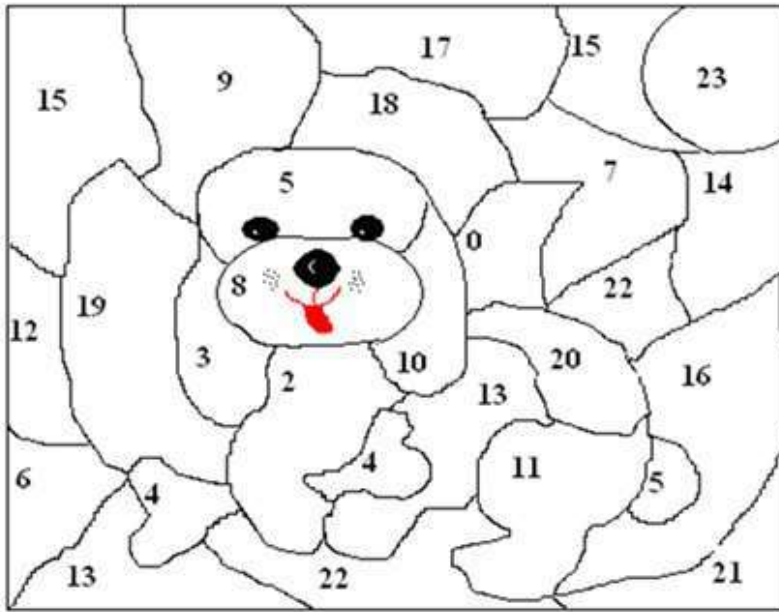
5. Colorează desenul respectând codul culorilor:

verde
 $29 - 7 = \dots\dots$
 $21 - 5 = \dots\dots$
 $25 - 6 = \dots\dots$
 $20 - 8 = \dots\dots$
 $22 - 16 = \dots\dots$
 $13 - 13 = \dots\dots$

albastru
 $22 - 7 = \dots\dots$
 $26 - 9 = \dots\dots$
 $25 - 17 = \dots\dots$
 $13 - 4 = \dots\dots$
 $21 - 3 = \dots\dots$
 $14 - 7 = \dots\dots$

maro
 $24 - 19 = \dots\dots$
 $12 - 9 = \dots\dots$
 $20 - 18 = \dots\dots$
 $21 - 2 - 9 = \dots\dots$
 $20 - 9 = \dots\dots$
 $25 - 5 = \dots\dots$

galben
 $30 - 7 = \dots\dots$
 $20 - 16 = \dots\dots$
 $25 - 17 = \dots\dots$



6. Vreți să aflați câți pași sunt până la floarea de nufăr? Urmăriți exercițiile și calculați:

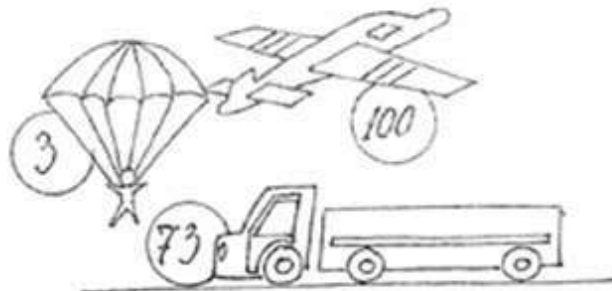
FISĂ ACTIVITATE PRACTICĂ

Unități de măsură pentru lungime

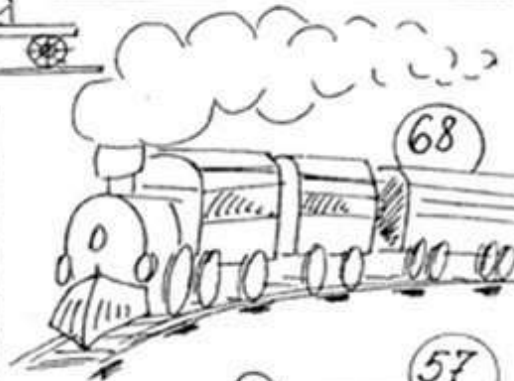
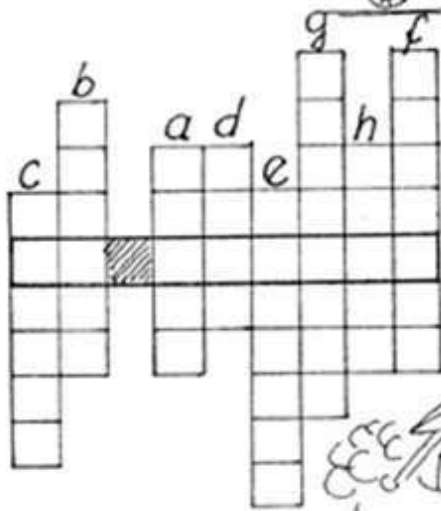
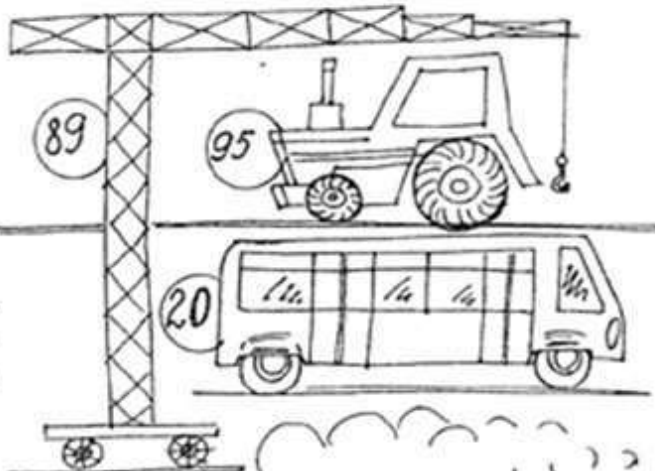
Descarcă aplicația <https://ro.qr-code-generator.com/>, scanează cu ajutorul telefonului sau tabletei fiecare cod și realizează măsurătorile solicitate, utilizând instrumentul și unitatea de măsură potrivite acestei activități.



Rezolvați exercițiile și găsiți imaginea corespunzătoare fiecărui rezultat. Scrieți în aritmogrif cuvintele ce denumesc obiectele desenate sub literele corespunzătoare operațiilor.

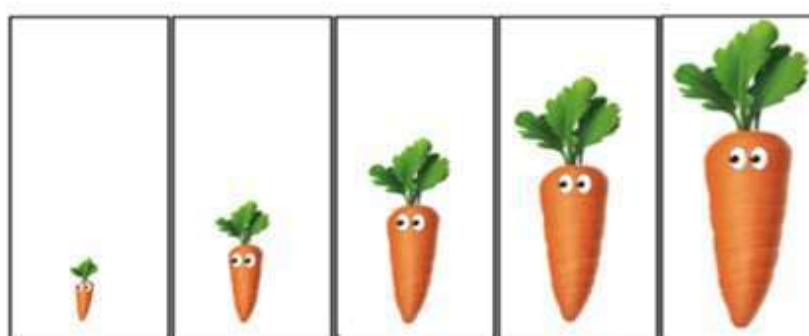


- a) $25 + 32 = \dots$
- b) $86 - 13 = \dots$
- c) $24 + 65 = \dots$
- d) $12 + 35 + 21 = \dots$
- e) $98 - 6 - 72 = \dots$
- f) $87 - 52 + 60 = \dots$
- g) $16 + 73 - 86 = \dots$
- h) $93 - 23 + 30 = \dots$

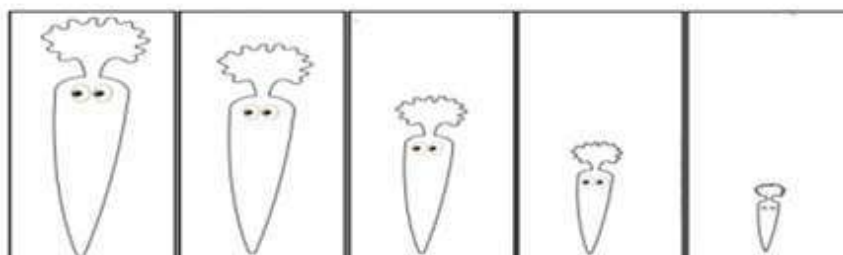


FIȘĂ DE LUCRU

1. Ajută-l pe Iepurilă să completeze primul șir cu morcovii corespunzători lungimii din șirul al doilea (trasând o linie).



2. Colorează morcovii din șirul de mai jos. Spune după ce criteriu sunt ordonați.



Jocuri didactice matematice

☺ 1. Cine știe câștigă – pe echipe

Scopul: consolidarea deprinderilor de scriere și citire a numerelor formate din sute, zeci și unități.

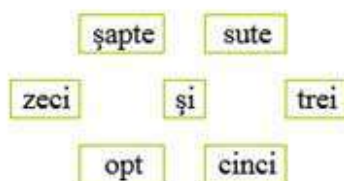
Sarcina didactică: să formeze cât mai multe numere de 3 cifre folosind etichetele date.

Material didactic: etichete cu cifre diferite și ordine pentru fiecare echipă.

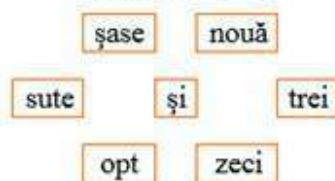
Echipa I:



Echipa a II – a:



Echipa a III – a:



Desfășurarea jocului:

Jocul se va desfășura pe echipe. Se stabilesc trei echipe. Fiecare echipă va primi etichetele și va forma cât mai multe numere în timpul indicat de învățător.

La final, fiecare echipă își va prezenta numerele, iar echipa care a reușit să formeze cât mai multe numere va fi declarată câștigătoare.

☺ 2. Care număr „s-a rătăcit”?

Scopul: intuirea ideii de șir al numerelor naturale.

Sarcina didactică: să descopere numărul care nu respectă regula șirului.

Material didactic: fișe cu șiruri numerice pentru fiecare elev.

243, 234, 432, 456, 324, 423, 342

101, 202, 303, 404, 536, 505, 606, 707, 808

Desfășurarea jocului:

Fiecare elev va primi fișa cu cele două șiruri de numere după o anumită regulă.

Elevii trebuie să descopere regula și numărul care nu respectă acea regulă.

Elevul care termină primul și corect este declarat câștigător.

JOC DIDACTIC "LA PLIMBARE PRIN JUNGLĂ/PĂDURE"

Prof. învă. preșc. Stoia Diana

Școala Gimnazială Roșia, Grădinița P.N. Roșia, Jud. Sibiu

Domeniul Limbă și comunicare/ Educarea limbajului /Dezvoltarea auzului fonematic / grupa mică
Jocul didactic a fost creat și adaptat după renumita carte "La plimbare prin junglă", autor Lacombe Julie.



Scopul jocului: consolidarea pronunțării corecte a unor consoane ca: r, c, g, s, ș, aflate în diferite părți ale cuvintelor.

Sarcina didactică: recunoașterea animalelor și reproducerea unor sunete imitate de educatoare și a onomatopeelor corespunzătoare glasului animalelor.

Regulile jocului: la observarea imaginii, copilul solicitat a imitate glasul animalului respective, iar ceilalți copii au recunoscut și denumit animalul. La semnalul dat, toți copiii sau un grup limitat au/a imitate și au executat mișcări corespunzătoare acestuia.

Elemente de joc: închiderea ochilor, aplauze.

Material didactic: cartea "La plimbare prin junglă", animale-jucării, imagini reprezentând urs, crocodile, șarpe etc, calculator, CD.

Desfășurarea jocului

Captarea atenției s-a realizat prin vizionarea unui filmuleț și ascultarea coloanei sonore sugestive a acestuia: "Să ne plimbăm prin jungla cu animale/Să le cunoaștem noi pe fiecare!/Acesta este șarpele...sssssssss!.."Astfel, această prezentare, introducere a dat posibilitatea copiilor să perceapă pe rând fiecare animal al cărui glasa sau acțiune va trebui imitat(ă). Înainte de începerea jocului, le-am recitat povestea din gigantica carte "La plimbare prin junglă". Cartea a fost donată de către Asociația OvidiuRo, în urma caravanei *Poftă de carte*, și fiind o carte dragă celor mici, am

decis să creez un joc didactic după aceasta, bineînțeles adaptat pentru dezvoltarea auzului fonematic. În timpul citirii am introdus exercițiile de pronunțare corectă, în contextual poveștii: pleosc, trop, rrrm etc, aceste sunete imitând acțiunile de mers prin pădure ale diferitelor animale.

În desfășurarea jocului s-a asigurat o anumită succesiune în prezentarea imaginilor sau a jucăriilor, începând cu cele ale căror glas a fost mai ușor de pronunțat (mămuța) și terminând cu cele al căror glas (onomatopee) au prezentat o oarecare dificultate în reproducere (șarpele, ursul etc).

Am urmărit sistematic ca reproducerea unor acțiuni, să se facă la început individual, apoi am trecut la pronunțarea în grupuri mici sau cu întreg colectivul. De asemenea, am tratat diferențiat unii copii care au întâmpinat dificultăți în pronunțarea unor sunete.

Variantă de joc

Copilul solicitat a ales o jucărie și a oferit-o unui coleg, adresându-i întrebările: “Cine este și cum face?”.

În complicarea jocului, am modificat/inversat ordinea acțiunilor. Copiii au ascultat anumite onomatopee/ acțiuni de mers ale animalelor și au avut ca sarcină să recunoască/denumească animalul al cărui glas imitate l-au auzit.

Bibliografie:

1. Lacome, Julie – carte La plimbare prin junglă
2. Enache, Melania, Munteanu, Maria, Jocuri didactice, Editura Porto – Franco, Galați, 1998.
3. Unicef, Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani, 2014.

JOCURI PENTRU MICI ȘI MARI

Székelly Annamária, CȘEI Nr.1 Oradea

Importanța dezvoltării atenției constă în faptul că aproape nicio abilitate intelectuală nu poate funcționa eficient fără ea, iar învățarea eficientă este de neconceput fără ea. Care sunt elementele de atenție care sunt deosebit de importante de dezvoltat pentru a îmbunătăți abilitățile de învățare?

- Volumul atenției: câte obiecte, câte aspecte diferite, proprietăți le putem acorda atenție în același timp. (distinge între literele b-d în lectură)
- Durabilitatea atenției: cât timp suntem capabili să acordăm atenție, cât timp suntem capabili să ne concentrăm pe un singur lucru (poezie, învățarea unei lecții, exersare.)
- Distribuirea atenției: cum ne putem schimba atenția de la un lucru la altul (de exemplu, copiii observă în sarcină că există și scăderi între adunări)

1. Ghici cine sunt!

Obiecte necesare: scaune, fular

Versiunea mai ușoară a jocului pentru copiii de școală elementară poate fi jucată în două moduri. Ne așezăm într-un cerc, așezăm un scaun în centrul cercului. Arbitrul spune că toată lumea are un minut să se uite bine unul la altul! Apoi selectăm primul jucător care va fi trimis afară din cameră. Între timp, punem o persoană pe scaun. Vom muta scaunul persoanei care s-a așezat în fața scaunului arbitrului, aici vom prezenta jucatorul legat la ochi. Va fi treaba lui să-și dea seama cine stă pe scaunul lui. Puteți pune întrebări la care doar arbitrul poate răspunde. De exemplu Porți ochelari? Ai părul lung? Elevii din gimnaziu vor juca în așa fel încât să răspundă doar cu da și nu. (Deci nu pot întreba, de exemplu: ce culoare are părul tău?)

2. Urmați regula!

Stăm într-un cerc. Arbitrul începe o linie ritmică: trandafir, lalea, trandafir, lalea. Spune, spune și dintr-o dată, trandafir lalea, trandafir garoafa. Cine aude greșeala se ghemuiește. Cei care nu se pot ghemui, sau care se ghemuiesc ultimii, sunt eliminați. Apoi continuăm cu diferite linii ritmice, pot fi din ce în ce mai dificile:

roșu - albastru - galben.. roșu - albastru - albastru! fluier - pasăre - elefant... fluier – elefan t-pasăre! trei – cinci - nouă...trei – cinci- doi! floare - minge - trandafir... floare - minge - floare!

Există nenumărate variante: schimbarea cuvintelor, schimbarea ordinii, omiterea cuvintelor, introducerea unui cuvânt nou. Pentru copii din ciclul primar, la început ne jucăm cu recunoașterea erorilor cu două cuvinte, iar apoi cu cifrele. Pentru copii mari, puteți încerca rânduri de 4 și 5 cuvinte mai târziu. Varianta recomandată pentru copii de clasa pregătitoare și elevii de clasa I este lanțul de rânduri ritmice: Arbitrul începe rândul: roșu - albastru, roșu - albastru, iar copiii continuă unul câte unul, iar cine îi ratează este eliminat. (Puteți juca fie stând pe bancă, fie aruncând o minge) . Se poate face mai greu astfel: albastru - galben - verde, albastru - galben verde, sau roșu - albastru - albastru etc.

Pe lângă dezvoltarea atenției, acest joc este potrivit și pentru dezvoltarea capacității de a recunoaște regulile și gândirea logică, ceea ce este foarte necesar atunci când predați matematica la clasa întâi atunci când vă jucați jocuri cu reguli și continuați secvențele de numere. Grădinițele ar trebui să aibă inițial doar linii cu două elemente!

Bibliografie: Noé Krisztina, *Játékban a tudás!*, Boldog Iskolás Évekért Munkaközösség kiadványa, 2002

„COMOARA DIN PĂDURE”, JOC DIDACTIC DE ORIENTARE ÎN SPAȚIU ȘI COLABORARE

Cristina Tabaranu, Școala Gimnazială Bivolari

Obiective operaționale:

- O1. să respecte toate indicațiile de direcționare (stânga, dreapta, înainte, înapoi);
- O2. Să colaboreze cu ceilalți copii pentru a finaliza sarcina de lucru;
- O3. să utilizeze, în timpul jocului, termenii specifici orientării (stânga, dreapta, pași, înainte, înapoi);
- O4. să respecte regulile jocului.

Scopul: Dezvoltarea deprinderilor motrice specifice jocului, precum și exersarea capacităților de orientare în spațiu, în vederea realizării sarcinilor primite.

Sarcina didactică: respectarea indicațiilor de orientare în spațiu și colaborare cu grupul

Conținutul jocului include folosirea noțiunilor de orientare în spațiu (ex. stânga, dreapta, înainte, înapoi) și respectarea instrucțiunilor oferite de educatoare pentru a descoperi indicii ascunse în diverse locuri ale „pădurii” improvizate. Copiii vor folosi săgeți de diferite culori pentru a naviga și pentru a găsi obiecte ascunse.

Reguli:

1. Copiii trebuie să urmeze instrucțiunile direcționale (ex. „fă doi pași înainte, apoi un pas la stânga”).
2. În timpul jocului, copiii trebuie să colaboreze pentru a-și comunica unul altuia direcțiile și pașii necesari.
3. Obiectele comorii nu pot fi găsite decât dacă toate indiciile au fost descoperite corect.
4. Nu se vor depăși limitele spațiului de joc delimitat.

Elemente de joc:

1. Pălării de aventurier (realizate din hârtie colorată), pentru a-i introduce pe copii în atmosferă.

2. Săgeți direcționale (din carton colorat), plasate pe jos sau pe pereți, indicând direcțiile în care copiii trebuie să se deplaseze.
3. Cufăr cu „comoara” (plin cu mici jucării sau dulciuri), ascuns la finalul traseului.
4. Obiecte ascunse/indicii (fructe de pădure false, animale din plastic), pentru a adăuga complexitate jocului și a diversifica sarcinile de găsim.

Materiale didactice: Carton colorat pentru săgețile direcționale, pălării de aventurier realizate din hârtie, cufăr mic pentru „comoară” și obiectele ce formează indiciile (jucării, animale din plastic), benzi colorate pentru a delimita spațiul de joc.

Desfășurarea jocului:

1. Pregătirea:

Educatorea aranjează spațiul de joc, care reprezintă o pădure improvizată (folosind obiecte, plante artificiale sau decoruri simple) în care sunt ascunse diferite obiecte. În spațiu sunt plasate săgeți colorate și indicii care ghidează copiii către „comoară”. Copiii sunt grupați în echipe de 2-3.

2. Explicarea:

Educatorea le spune copiilor că ei sunt aventurieri care s-au rătăcit în pădure, iar pentru a găsi drumul spre „comoară” trebuie să urmeze cu atenție indiciile. Ea le prezintă pălăriile de aventurier și explică regulile jocului: fiecare echipă va trebui să urmeze săgețile și instrucțiunile de direcționare pentru a găsi toate indiciile ascunse și, în final, comoara.

3. Demonstrarea jocului, jocul de probă și executarea propriu-zisă a jocului:

- Fiecare echipă primește instrucțiuni succesive (ex. „Mergeți trei pași înainte, apoi un pas la dreapta”) pentru a găsi indicii.
- Pe măsură ce urmează aceste indicații, copiii descoperă obiectele ascunse, care trebuie colectate. După ce toate obiectele au fost adunate, echipa primește indiciul final pentru a localiza comoara.
- În timpul jocului, copiii trebuie să se asigure că respectă regulile de orientare și că se consultă cu colegii din echipă pentru a rezolva provocările.

4. Evaluarea:

După ce fiecare echipă găsește comoara, educatoarea organizează o discuție de evaluare, în care copiii reflectă asupra modului în care au colaborat, cum au urmat instrucțiunile și ce noțiuni de orientare au învățat. Fiecare copil este încurajat să povestească ce strategie a folosit echipa sa și cum au depășit eventualele dificultăți.

Bibliografie:

„Proiectarea pas cu pas –îndrumător pentru cadrele didactice pentru învățământul preșcolar”-Editura Diamant”

„Repere fundamentale privind învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani”

JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR EMOȚIONALE ȘI SOCIALE LA COPII

Prof. învăț. primar Țigănele-Cercel Daniela-Andreea

Jocurile și jucăriile reprezintă cel mai eficient mod de a-l ajuta pe copil să-și însușească principalele aptitudini sociale și emoționale.

Profesorul are ocazia să îl învețe pe copil cum să se joace cu ceilalți și să îi creeze oportunități pentru a fi generos și a împărtăși jocurile, a face schimb. Este foarte important ca aceasta să inițieze jocuri prin care copilul să identifice emoții, trăiri și sentimente.

În continuare vom exemplifica câteva jocuri pentru dezvoltarea competențelor emoționale și sociale desfășurate la clasă.

1. Jocul : „Ghicește emoția”- nivel de vârstă (6-7 ani)

Scop: alcătuirea unei ghicitori prin unificarea tuturor sugestiilor date de un grup de copii, în funcție de un eveniment derulat.

Obiective urmărite:

- să formuleze cu atenție ghicitorile după jetoanele puse la dispoziție;
- să manifeste interes la instrucțiunile educatoare pentru a da răspunsurile corecte;

Regulile jocului: copiii vor face ghicitori numai despre sentimente și emoții.

Ghicitoarea trebuie să se refere la felul cum ne simțim la un moment dat, la starea în care ne aflăm în funcție de evenimentele sau întâmplările derulate. Copilul sau copiii care trebuie să ghicească vor sta în afara grupului în timpul cât se alcătuieste ghicitoarea și vor reveni numai la chemarea învățătoarei. Ghicirea se va face numai pe baza descrierii. Aceasta va fi creată în versuri dacă se poate sau în câteva propoziții scurte. Dacă cei întrebați nu reușesc să ghicească au voie să pună clasei o întrebare de ajutor sau să fie ajutați prin ridicarea unui jeton sau a unei culori corespunzătoare.

Materiale necesare: imagini și obiecte despre care ar urma să alcătuiască ghicitoarea ca: fețe zâmbitoare, jetoane care descriu sentimente și trăiri, cartonașe colorate, calendarul emoțiilor, roata emoțiilor.

Descrierea jocului: Copiii vor fi așezați în semicerc. În prima parte a jocului învățătoarea va participa împreună cu copiii la compunerea ghicitorilor. Îi stimulează să își spună părerile cu privire la emoția/sentimentul pus în discuție, în funcție de un eveniment.

Apoi sugerează copiilor să valorifice cele discutate elaborând ghicitoarea în versuri. (Oare cum te simți anume/ Să trăiești singur în lume?/ Oare cum se simte un câțel ce sta singur, singurel?)

Modalități de desfășurare: După ce se însușește tehnica alcătuirii în comun a ghicitoarei, copiii sunt împărțiți în două, trei echipe și alcătuiesc în mod independent ghicitori despre emoții și sentimente care nu au mai fost discutate în cursul jocului. În această situație vor fi trimiși în afara clasei tot atâția copii, câte echipe au fost stabilite (dacă sunt 3 echipe-câte un copil din fiecare echipă). Copiii care sunt în afara grupului se retrag, iar în așteptarea intrării din nou în joc se vor juca cu un caleidoscop. Învățătoarea va urmări toate echipele și va acorda ajutor în cazul în care o echipă nu se descurcă. Va aprecia echipa care va crea cele mai frumoase ghicitori. Pentru o mai bună coordonare, fiecare echipă își poate alege un conducător.

2. Jocul: Semaforul emoțiilor

Scop: exersarea strategiilor de reglare emoțională

Obiective urmărite: - să mențină comportamente rezonabile, chiar și atunci când lucrurile nu merg așa cum și-ar dori și să nu abandoneze o activitate, nici atunci când devine dificilă.

- să învețe să distingă între comportamente pozitive și negative în relațiile interpersonale
- să-și identifice emoțiile și să le poate verbaliza;

Materiale: scenarii și un semafor

Metode și tehnici: povestirea și brainstormingul

Descrierea jocului: Se prezintă scenarii referitoare la posibile situații, în care deși au utilizat o strategie adecvată, rezultatul nu a fost cel așteptat. Identificați posibile reacții emoționale în astfel de situații, precum și modul în care le pot gestiona în mod adecvat. Se vor încuraja copiii să propună soluții prin joc de rol. Pentru controlarea impulsurilor, există un semafor afișat la vedere și care are 6 faze:

ROȘU 1. Stai, liniștește-te înainte să acționezi.

GALBEN 2. Spune-ți problema și exprimă ceea ce simți.

3. Stabilește-ți un scop pozitiv.
4. Gândește-te la mai multe soluții.
5. Gândește-te la consecințe.

VERDE:6. Dă-i drumul și încearcă planul cel mai bun.

Noțiunea de semafor este invocată întotdeauna când un copil, este pe cale să izbucnească la mânie sau să se izoleze ori să înceapă să plângă pentru că a fost necăjit și oferă un șir concret de faze pentru rezolvarea acestor momente încărcate într-un fel mai ușor de măsurat. Dincolo de stăpânirea sentimentelor, semaforul reprezintă o cale eficientă de a acționa.

Obiceiul de stăpânire a impulsului emoțional necugetat- a reflecta înainte de a acționa în funcție de sentimente- poate fi inclus în strategia fundamentală de tratare a riscurilor pe mai departe.

3. Jocul : Detectivul emoțiilor

Nivel de vârstă: 6-7 ani

Scop: Recunoașterea emoțiilor celuilalt este o componentă a inteligenței emoționale, despre care se spune că ne ajută în viață mai mult decât inteligența.

Materiale: imagini cu emoții și măști

Descrierea jocului: Unul dintre copii va mima o emoție pe care o va alege dintr-un cufăr, luând o postură și făcând gesturi cât mai expresive. Celalalt este detectivul și va trebui să ghicească despre ce emoție este vorba, în 2 minute. Fiecare copil mimează câte 3 emoții. Dacă aceștia au reușit să ghicească emoțiile, se pot declara adevărați detectivi ai emoțiilor.

Rezultate: Copiii vor deveni mult mai conștienți de dificultatea reală de a cunoaște emoțiile celorlalți, de multe ori recunoașterea emoțiilor este un proces complicat. Jocul merită să fie făcut de mai multe ori și putem spune că reprezintă un antrenament pentru recunoașterea stărilor prin care trecem.

4. Joc: Dacă aș fi o floare...

Vârsta potrivită: începând cu 5 ani

Materiale necesare: un cub cu imagini specifice (o floare, o pasăre, o culoare, un animal, un instrument muzical)

Descrierea jocului : Copiii se așează în semicerc și va fi ales câte unul pe rând să rostogolească cubul. În funcție de imaginea care apare, se vor pune următoarele întrebări : Dacă ai fi o floare, ce floare ai fi?

Dacă ai fi o pasăre, ce pasăre ai fi?

Dacă ai fi o culoare, ce culoare ai fi?

Dacă ai fi un animal, ce animal ai fi?

Dacă ai fi un instrument muzical, ce instrument ai fi?

La fiecare dintre aceste întrebări, poți să mai adaugi altele, în funcție de disponibilitatea copilului de a răspunde:

- Cum se simte floarea (pasărea, culoarea, etc) pe care ai ales-o tu?
- Unde se află ea?
- Ce floare ți-ar plăcea să fii? (Poate că îți dorește să fie o altă floare decât este în prezent)
- Dar mama ce floare ar fi? Dar tata? Dar fratele? (sau alte persoane importante pentru el).

Acest joc ne dă ocazia să observăm ce imagine are copilul despre el însuși și despre unii membri ai familiei. Aceste informații sunt foarte prețioase, pentru că ne arată ce crede cu adevărat copilul despre unele persoane.

6. Joc didactic „Ce ai face dacă...?”

Obiective: -să găsească soluții corecte la problemele propuse

-să realizeze 3 jocuri de relaxare pe care le cunosc

Conținutul probei: Se prezintă copiilor 3 imagini. Fiecare imagine ne arată câte o situație:

- În prima un băiețel distruge castelul din cuburi al ceiluilalt coleg, acesta din urmă s-a înfuriat și a aruncat cu cuburi în coleg.
- În cea de-a doua imagine, o fetiță o împinge pe colega sa, pentru a ajunge prima la rând.
- În cea de-a treia imagine, trei băieți pictează și al patrulea, supărat că nu se joacă nimeni cu el, varsă paharul cu apă pe creațiile colegilor.

Sarcina jocului este de a găsi modalitățile corecte de a rezolva problemele la situațiile propuse, și de a găsi strategiile pentru calmarea furiei.

Pentru a complica jocul, li se propune copiilor să demonstreze câteva tehnici de relaxare sau de respirație pe care le-au învățat de-a lungul activităților din cadrul opționalului de dezvoltare socio-emoțională.

În urma implementării unui set de jocuri didactice se observă progresul copiilor în ceea ce privește comportamentul lor prosocial, în manifestarea empatiei, pentru că ei dovedesc acum o abilitate de a fi interesați și de a înțelege emoțiile celorlăți colegi.

Jocurile didactice au fost selectate și adaptate particularităților de vârstă și psiho-individuale ale copiilor, aceștia implicându-se activ și manifestând mai mult interes pentru activitățile din domeniul Om și Societate, fiind activați toți copiii, inclusiv cei mai timizi.

Valoarea educativă a jocurilor didactice în educația socio-emoțională este de necontestat, acestea contribuie la identificarea emoțiilor, a sentimentelor, ele stimulează cinstea, răbdarea, spiritul critic și stăpânirea de sine.

Prin joc se consolidează relațiile din colectivul de copii, pentru că prin anumite jocuri trebuie să respecte părerea colegilor, să le aprecieze munca.

De asemenea, jocul didactic îi determină pe copii să respecte niște reguli, să reacționeze în conformitate cu ele, să-ți regleze propria activitate.

BIBLIOGRAFIE:

BONCHIȘ, E., *Impactul parentingului incomplet asupra dezvoltării socioemoționale a copilului și adolescentului*, București, Editura Curtea Veche, 2010.

ELIAS, M., TOBIAS, S., FRIEDLANDER, B., *Inteligența emoțională în educația copiilor*, București, Editura Curtea Veche, 2002.

LANTIERI, L., *Dezvoltarea inteligenței emoționale a copiilor*, București, Editura Curtea Veche, 2017.

Jocul didactic o modalitate de învățare a geografiei

Prof. Țintea Aurelia

Școala Gimnazială Nr.1 Adunații Copăceni , județul Giurgiu

Moto : ,, Joaca este începutul cunoașterii.,,

George Dorsey

În lucrarea de față ne propunem să prezentăm jocurile didactice pe care le-am utilizata la clasa a VI a , la disciplina Geografie ,pentru tema ,,Hidrografia Europei ,,.

Am optat să utilizez jocurile didactice integrate în activitatea de predare – învățare- evaluare în vederea prevenirii monotoniei și plictiseli ,dar mai ales din dorința de a aduce varietate și veselie.

Este o certitudine că prin latura lor distractivă , jocurile contribuie la dezvoltarea spiritului inventiv și creativ , al gândirii și imaginației , a interesului pentru lărgirea culturii geografice , la cercetarea geografică.

Jocul didactic este o metodă de predare -învățare-evaluare bazată pe acțiune și simulare .Jocul este o activitate umană urmărită prin ea însăși , fără un scop material sau util vizibil , desfășurată după reguli benevol acceptate , activitate care generează emoții pozitive și satisface nevoia de plăcere și destindere a individului .



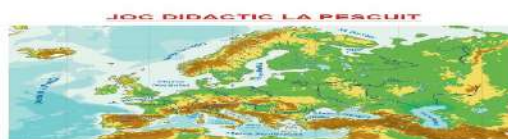
La pescuit - joc didactic

În deschiderea activității am optat pentru un joc didactic intitulat ,, La pescuit ,, . Eu am optat pentru o adaptarea a acestui joc didactic . Am decis ca elevii să ,, pescuiască ,, un plic și un bilețel în care se afla sarcina de lucru , Am organizat activitatea nu individual , ci pe grupe de lucru din dorința de a facilita rezolvarea sarcinii de lucru și de a crea competiție între cele 6 grupe ,fiind implicat întreg colectivul de elevi al clasei și nu doar trei elevi .

Fiecare grupă a extras un plic în care se afla una din cerințele de mai jos :



1 - Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Munții Alpi.



2 - Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Câmpia Română.



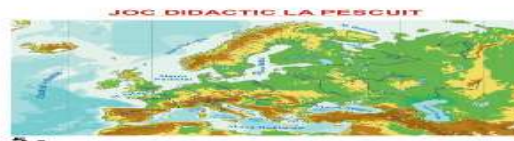
3 - Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Podișul Bavariei.



4 - Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Podișul Central Rus.



Astăzi nu ai pescuit nimic din păcate!
Iți mulțumim!



Identificați și localizați pe harta fizică
a Europei. Câmpia Mării Negre.

După ,,

pescuirea ,, sarcinilor de lucru ,elevii în cadrul grupei au identificat și localizat pe hartă unitatea de relief . Un elev din fiecare grupă a arătat pe harta fizică a Europei care se afla în clasă . Am observat că elevii au colaborat în vederea îndeplinirii sarcinii de lucru . Au încercat să-și îndeplinească cerința în timp cât mai scurt , din dorința de a fi printre cei mai rapizii elevi .

Avantajele jocului au fost :

- A fost implicat întreg colectivul de elevi ,prin organizarea acestuia în 6 grupe
- Elevii au colaborat în vederea realizării cât mai rapide a sarcinii de lucru
- Elevii nu au fost timorații că sunt verificate noțiunile , activitatea având o notă distractivă
- Elevii care nu știut să localizeze pe hartă au fost ajutați de colegii lor
- Elevii timizi au participat la activitate

Dezavantajele jocului au fost :

- Nu toți elevii știu să localizeze pe hartă ,iar faptul că au rezolvat în grup ia ajutat
- Au existat și nemulțumire echipei care nu a pescuit sarcina de lucru

JOC DIDACTIC SĂ DEZLEGĂM MISTERUL

Pentru verificarea cunoștințelor și a stârni curiozitatea de a identifica o parte a titlului lecției am decis să utilizez o altă modalitate relaxantă un joc didactic intitulat să ,, Dezlegăm misterul ,, . Elevii au primit tot în cadrul grupelor de lucru o fișă de lucru care le solicita să răspundă unor cerințe . După ce răspundeau cerințelor literele din chenar le așezau în ordine într- un chenar și dezlegau misterul.

Prezentăm fișa de lucru .

SĂ DEZLEGĂM MISTERUL



Răspundeți întrebărilor de mai jos și completați spațiile libere cu informația geografică corespunzătoare .

1. Orogeneza în care s-au format Munții Urali _____ A
2. Vulcan din Italia V _____
3. Câmpie din Peninsula Italică P
4. Câmpie din țara noastră _____ A
5. Câmpie situată între Munții Carpați, Alpi și Dinarici . P _____
6. Câmpia Europei de Nord sau R _____ P _____ A
7. Munții din orogeneza caledoniană C _____
8. Cel mai înalt vulcan activ din Europa (3323 m) _____
9. Masiv din orogeneza Hercinică _____
10. Munții din orogeneza caledoniană _____
11. Munții din cea mai tânără orogeneza _____

Construiește cu literele din chenarele roșii un cuvânt,
care indică o parte din titlul lecției noi

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Avantajele jocului didactic :

- În cadrul grupelor de lucru elevii și-au împărțit sarcinile clare de lucru în vederea dezlegării misterului
- S-a creat competiție între grupe ,din dorința de a dezlega cât mai repede misterul
- Elevii au demonstrat că au cunoștințe științifice solide

Dezavantajele jocului didactic

- Au apărut mici neînțelegeri legate de ritmul de lucru al unor elevii , care au fost considerați mai lenți ,deci ei au fost ,, vinovați ,, că misterul a fost dezlegat mai greu .

JOC DIDACTIC VÂNĂTOAREA DE COMORI

Pentru pregătirea apercetivă a lecției am utilizat un jos didactic intitulat ,, Vânătoarea de comori,, .Elevii au primit o fișă de lucru în care se află notate cuvinte ,noțiuni învățate anterior la geografie , care în prezent sunt ,, comori,, ,în vederea înțelegerii noilor cunoștințe . În cadrul gupei ,prin dialog elevii vor trebui să descopere noțiunile /termeni consemnați în fișă .

Prezentăm fișa de lucru

Vânătoarea de comori
Cu ajutorul colegilor completează în chenar



<i>RÂU</i>	<i>FLUVIU</i>
<i>BAZIN HIDROGRAFIC</i>	<i>IZVOR</i>
<i>AFLUENT</i>	<i>DEBIT</i>
<i>LAC</i>	<i>HIDROGRAFIA</i>
<i>GURĂ DE VÂRSARE</i>	<i>SURSE DE ALIMENTARE</i>

Avantajele jocului :

- Asigură legătura cu noile cunoștințe
- Își reamintesc ușor noțiunile însușite anterior
- Elevii în cadrul grupei cooperează în vederea rezolvării cerinței
- Se îmbogățesc cunoștințele

Dezavantajele jocului :

- Nu toți elevii știu denumirile corecte
- Există posibilitatea ca cei care știu corect noțiunile să nu mai fie siguri după ce ceilalți membri ai echipei îi contrazic

Prin utilizarea jocurilor am dezvoltat la elevi imaginația ,rapiditatea și profunzimea gândirii memoriei, spiritul de observație și mai multe trăsături intelectuale care vor contribui la însușirea corectă a noțiunilor de geografie.

Jocurile didactice integrate în lecțiile cu caracter geografic au adus varietate, veselie , au prevenit monotonia și plictiseala . Integrarea jocului ca metodă activ- participativă în predarea geografiei determină o mai mare eficiență a lecțiilor , reflectată în rezultatele elevilor .

Jocul didactic contribuie la îmbogățirea , fixarea , sistematizarea , aprofundarea și evaluarea cunoștințelor și deprinderilor elevilor .

Prin joc e antrenată toată clasa la asimilarea cunoștințelor prin forțe proprii, elevii ,participând activ și efectiv la procesul de învățare ca protagoniști și nu ca spectatori.

Prin joc elevii învață cu plăcere , cei timizi devin volubili , activi, mai curajoși , capătă încredere în capacitățile lor ,învață să-și subordoneze interesele personale în fața intereselor grupului .

Bibliografia

- ◆ Nicolae Ilinca , Octavian Mândruț ,, *Elemente de didactică aplicată a geografiei* ,,Editura CSPRESS, București, 2006
 - ◆ Nicolae Ilinca, *Didactica geografiei*, Editura Corint, București, 2000.
 - **Dulamă, Maria Eliza**, 2005, *Practica pedagogică-teorie și metodologie*, Editura Clusium, Cluj-Napoca
 - **Dulamă, Maria Eliza**, 2006, *Metodologie didactică*, Editura Clusium, Cluj-Napoca
 - Mihaela Cornelia Fiscutean, Dorin Fiscutean , Ciprian Mihai, Ionela Popa , *Manual de Geografie* ,, Ediția a II a Revizuită pe Baza Observațiilor Prof : Dr , Ioan Mărculeț, Editura Didactică și Pedagogică
- *** Programa Școlară pentru disciplina geografie Clasele a V – a _ a VIII _ a ”, București ,2017

Teoria și practica jocului în grădiniță

Autor: prof. Educ. Timpurie ȚOIA ALINA

Instituția: GRĂDINIȚA NR. 268

Jocul este activitatea preferată a preșcolarului, o activitate aparent gratuită, fără un scop material, a cărui motivare este intrinsecă. Jocul satisface în cel mai înalt grad trebuințele copilului: de mișcare, de exprimare originală, de realizare a năzuințelor și dorințelor pe care nu le poate satisface în plan real. În lumea imaginată în joc, copilul se simte puternic, inteligent, adult, aici el este capabil de fapte eroice, de acțiuni spectaculoase; totul îi este permis în joc, el poate reflecta la insatisfacțiile proprii asupra păpușii sau ursulețului pe care le ceartă, le hrănește, le obligă să facă ce dorește el. În jocurile cu roluri, el poate fi polițist, vânător, aviator, cosmonaut, vânzător, om de afaceri etc. În joc copilul este independent, nu are nevoie de sprijinul adultului, se poate întrece cu colegii sau prietenii-care îi sunt egali. El nu mai este la discreția autorității adultului, ci are câmp de manifestare deplină a intelectului, a vorbirii, a imaginației, a voinței, a activității. În joc adultul are doar rolul de sursă de inspirație pentru copil.

Jocul este un minunat mijloc de cunoaștere și autocunoaștere, de exersare a unor capacități, de socializare primară, de antrenare a capacităților cognitive și de exteriorizare a emoțiilor și sentimentelor și mai mult decât atât, de experimentarea imaginativului.

Deși este și un mijloc de relaxare și distracție, jocul are și importante funcții instructiv-educative. El contribuie, prin conținutul său obiectual sau logic la dezvoltarea intelectului. Orice joc include elemente afective: bucurie, surpriză, satisfacție sau insatisfacție. Jocurile de mișcare contribuie la dezvoltarea fizică, la călirea organismului, la coordonarea și precizia mișcărilor. Un rol deosebit are jocul în dezvoltarea creativității, a inventivității, a imaginarului. Pe lângă elementele consacrate (versuri, numărătoare, cântec etc.) jocul determină imaginarea de situații, transpunerea în pielea personajelor, găsirea de soluții noi, originale de a câștiga sau de a ieși din impas.

Când copilul se joacă cu alți copii, el învață să respecte reguli și algoritmi ce constituie temeiul conformării la normele de comportare socială și morală normală. Învață să împartă jucăriile cu alții, să colaboreze cu coechipieri, își dezvoltă altruismul, spiritul de echipă, comunicarea cu ceilalți, prin urmare devine mai sociabil, mai tolerant față de cei din jur, mai atent la dorințele și sugestiile celorlalți. Interpretarea de roluri îl apropie de viața socială a adulților.

Jocul se intercorelează cu învățarea și cu creația. Jocurile cu subiecte din viață, din povești și basme, presupun cunoașterea conținutului acestora, dar implică și creativitate și imaginație în expresie și în interpretare. Jocurile cu text și cânt îi apropie de creațiile muzicale și literare. Jocurile de masă presupun învățarea și crearea de variante.

Indiferent de momentul sau tipul activității din grădiniță, jocul este elementul dominant; prin joc preșcolarul se exprimă și învață, se joacă și experimentează. Orice activitate din grădiniță va fi mai ușor acceptată și realizată de către copii dacă educatoarea le va spune copiilor la început: „Ce-ar fi ,azi să ne jucăm dea....?“, în loc de „Astăzi vom învăța despre.....” .

Pornind de la acest enunț, vom încerca să stabilim cât și cum jocul este prezent în tot procesul instructiv-educativ derulat la grădiniță. Pentru început, vom stabili câteva aspecte.

Primul aspect se referă la gradul de intervenție a adultului în jocul copiilor. Astfel, există *jocuri spontane*, inițiate de copii și *jocuri didactice*, conduse de către educatoarea.

Jocurile spontane sunt cele în care lipsește intervenția dirijistă. Educatoarea

poate observa copiii, preferințele lor în alegerea jocurilor, modul cum aceste jocuri se desfășoară și în același timp, le poate pregăti materiale, jucării, conținuturi sau variante. Intervenția ei va fi cât mai discretă, pentru a nu conturba și deranja copiii în timp ce se joacă. Eventual, ea poate participa la joc de pe poziție egală (de simplu participant). Piaget a clasificat aceste jocuri spontane în funcție de *criteriul evolutiv*, obținând următoarele tipuri fundamentale:

-jocul de exersare;

-jocul simbolic;

- jocul cu reguli;

-jocul de construcție.

Jocul de exersare (sau jocul-exercițiu/funcțional) are rolul de antrenament al analizatorilor, al limbajului sau al deprinderilor motorii. Copilul sare, aleargă, selectează obiecte după mărime, formă, culoare; își exersează atenția (de exemplu jocul de-v-ați ascunselea, de-a prinsela, barza și broaștele etc.). Elementele de joc și regulile sunt simple, importanța competiției cu sine sau cu alții fiind predominantă. Copiii își exersează versificarea, uneori rimând cuvinte fără sens, creează povești neverosimile (cu efect hazliu), pun întrebări la nesfârșit sau înșiră considerații personale, pe o temă unică, aleasă tot de el. În planul mișcării, el numără de câte ori poate sări coarda într-un picior, aruncă obiectele la țintă sau cât mai departe, cară obiecte dintr-un loc în altul, toarnă lichide dintr-un vas în altul, demontează și încearcă să remonteze mașinuțe, răvășește materialul mărunț (lego, bețișoare etc.), aruncă pe jos și adună obiecte ascunse de alții etc. Jocul de exersare trebuie acceptat și încurajat de adult și mai mult, să pună la dispoziția copiilor obiectele solicitate.

Jocul simbolic sau de creație este inventat de copii în întregime: subiectul, regulile, rolurile. Iată mai jos câteva variante ale acestui tip de joc:

- jocuri cu subiecte din viața cotidiană, inspirate de activitățile adulților:
„de-a familia, de-a școala, de-a grădinița, de-a șoferul, de-a doctorul, la coafor etc.”
- jocuri cu subiect din povești și basme, din spectacole sau emisiuni vizionate: „de-a serbarea, teatrul improvizat, parada modei etc.”
- jocuri sugerate de obiecte uzuale pe care le utilizează în alte scopuri în băț loc de cal, o pălărie ca oală, un paravan ca scenă de teatru de păpuși, o cutie și o lingură ca un telefon etc.

- jocuri de construcție cu diferite materiale

Copiii se costumează, schimbă îmbrăcămintea păpușilor, joacă roluri sau le interpretează cu ajutorul păpușilor, al animalelor-jucării sau ale teatrului de păpuși. Adesea, preșcolarii aleg subiecte fanteziste, despre viitor, despre roboți, extraterestrii, ființe ireale din basme și povești.

Odată înaintați spre grupa mare, jocul de creație devine mai complex, intervin înțelegeri asupra respectării regulilor sau au un plan sumar al jocului, se negociază variante. Se adoptă convenții, simboluri acceptate de parteneri, („ziceam că aici era bucătăria”). Rămâne însă loc și de puțină improvizare. Iar ideile unui copil sunt preluate și amplificate de ceilalți, se realizează astfel o creativitate de grup.

Jocul cu reguli are pe lângă reglementări acceptate în mare măsură de participanți (cel puțin o regulă) și un caracter competitiv. Regula este o convenție între parteneri cu privire la procedeu adoptat sau la rezultat. Adesea apar controverse privind adoptarea unor reguli. Acest tip de joc apare după vârsta de 4 ani și se dezvoltă până la intrarea în școală și după aceea. Jocurile pot fi adoptate de la copiii mai mari sau inventate în grup. Cele mai numeroase sunt jocurile de mișcare și cele intelectuale (de masă). Cele mai multe jocuri cu reguli sunt jocuri didactice, pe care copiii le preiau, deoarece preșcolarii adoptă și stabilesc cu dificultate reguli acceptate de toți preșcolarii.

Jocul de construcție este foarte frecvent în grădiniță, deoarece copilul are la dispoziție diverse materiale: cuburi, mozaic, materiale plastice, cărămizi din plastic/material ușor, lego etc. Iarna, copiii construiesc cazemate din zăpadă, vara făuresc castele în nisip, poduri, turnulețe, creneluri etc., împrejmuite cu șanțuri cu apă. De la 3 la 6 ani, copilul este oricând dispus să înșurubeze, să-și confecționeze jucării, să-și facă adăposturi, să-și imagineze și să dea viață unor „orașe ale viitorului”. Jocul de construcție are rolul de a dezvolta simțurile, orientarea în spațiul tri-dimensional, simțul echilibrului, al armoniei, coordonarea mișcărilor, coordonarea oculomotorie, dar îndeosebi gândirea proiectivă, inteligența practică, gustul estetic și mai ales imaginația creatoare.

Jocul didactic este un mijloc de accelerare a trecerii de la joc la învățare, deoarece îmbină ludicul cu asimilarea de cunoștințe și formarea unor capacități de cunoaștere. Jocul didactic este propus, organizat și condus de către educato-jocuri didactice, inspirate din jocurile spontane ale copiilor, dar urmărind obiective intelectuale, motrice, de socializare, de repetare a unor cunoștințe însușite sau de exersare a unor deprinderi (deci din toate categoriile jocurilor spontane). În această categorie sunt incluse jocuri de mișcare cu reguli, ce contribuie la dezvoltarea atenției, memoriei, imaginației, la exersarea unor automatisme, mișcări, acțiuni simple, prin imitarea unor activități reale. **Jocurile senzoriale** vizează văzul, auzul, simțul tactil (legare la ochi), mirosul sau simțul orientării. **Jocurile de analiză** perceptivă vizuală (puzzle, loto etc.) contribuie la creșterea sensibilității analizatorului și perceperea selectivă a unor forme, culori, grosimi, dimensiuni etc. are, în scopul realizării unor sarcini didactice precise. **Jocurile logice** propun copiilor compararea sau clasificarea (ordonarea) pieselor după anumite criterii date, apoi descrierea lor și motivarea alegerii (verbalizare).

Jocurile gramaticale și cele lexicale vizează utilizarea unor forme corecte de exprimare ex. „Eu spun UNA, tu spui MULTE!”, despărțirea în silabe, identificarea sunetelor cu care încep și/sau se termină cuvintele. Jocurile muzicale urmăresc reproducerea unor melodii, ritmuri, recunoașterea unor instrumente după sunet etc. Jocurile de construcție după model vizează execuția corectă, după un plan (desen). Referindu-ne strict la jocul didactic-al doilea tip de joc, după gradul de intervenție al adultului, vom încerca să aducem în atenție aspecte specifice ale acestui tip de joc.

Jocul didactic trebuie să trezească interesul copiilor, să îi angajeze plinar, chiar să îi distreze. Astfel, rămân simple exerciții. De asemenea, jocul didactic se caracterizează printr-o structură specifică (el îmbină organic jocul cu instruirea), deosebită de celelalte activități care se derulează în grădiniță. Jocul didactic este apreciat drept unul dintre cele mai accesibile și mai eficiente mijloace instructiv-educative folosite la vârsta preșcolară. În comparație cu celelalte jocuri cu subiecte și reguli stabilite de educatoare, jocul didactic este destinat mai cu seamă rezolvării unor sarcini ale educației intelectuale. Indiferent de etapa de vârstă la care este utilizat, jocul didactic favorizează atât aspectul informativ al procedurii de învățământ, cât și aspectul formativ a acestuia. Pentru a scoate mai bine în evidență specificul jocului didactic, nu este suficient a fi analizat numai în raport cu celelalte feluri de activități și jocuri. Problema principală care se pune în acest sens constă în determinarea structurii sale, prin care își menține esența de joc și specificul de activitate didactică. Componentele de bază ale jocului didactic sunt următoarele:

- scopul didactic;
- sarcina didactică;
- elementele de joc;
- conținutul jocului didactic;
- materialul didactic utilizat;
- acțiunea de joc.

Scopul didactic al jocului, dat de finalitatea instructiv-educativă și formativă vizată trebuie astfel formulat încât să facă referire nemijlocită la obiectivele specifice ariei de conținut în care să se înscrie conținutul jocului.

Sarcina didactică a jocului reprezintă problema de gândire și/sau de acțiune pusă în fața copilului (de a compara, de a descrie, de a ghici, de a indica, de a măsura sau parcurge un anumit traseu). Acesta se regăsește în formularea cerinței de joc și trebuie precizată cât mai clar, în termeni operaționali. Gradul de complexitate al sarcinii jocului trebuie să fie optim, astfel încât cerința acestuia să motiveze și să susțină desfășurarea acțiunii.

Elementele de joc reprezintă mijloacele de realizare a sarcinii didactice, constituind elemente de realizare a sarcinii de învățare. Ele pot fi cele mai variate (întrecere, recompensă etc.) alegerea lor făcându-se în funcție de conținutul jocului de vârsta copiilor etc.

Conținutul jocului didactic este alcătuit din ansamblul cunoștințelor și capacităților obținute în diversele activități instructiv-formative, care sunt activate în funcție de sarcina jocului ce presupune reactualizarea, completarea, aplicarea lor practică. Sarcina educatoarei este aceea de a solicita în cadrul jocului nu doar activități de recunoaștere sau reproducere a informației pe care copiii au achiziționat-o, ci și activități de reorganizare a cunoștințelor pentru rezolvarea unor situații problemă sau chestiuni aplicative. Oricum, la un conținut identic, educatoarea poate atașa sarcini diferențiate și chiar individualizate.

Regulile jocului didactic sunt prestabilite și obligatorii pentru toți participanții. Ele reglementează conduita și acțiunile copiilor în funcție de structura particulară a jocului didactic.

Materialul didactic utilizat în cadrul jocului trebuie să fie variat, adecvat conținutului activității, vârstei copiilor, fiind în același timp stimulat și diferit de materialele folosite în activitățile obișnuite de învățare: jucării, fișe, jetoane etc.

Acțiunea de joc este componenta prin care se realizează sarcina de joc. Ea cuprinde momente de așteptare, surpriză, ghicire, mișcare și întrecere. Esența jocului didactic constă în întrepătrunderea și interacțiunea acestor componente. De asemenea, în echilibrul dintre sarcina didactică și acțiunea de joc. Ponderea mai mică sau mai mare a uneia dintre aceste două componente poate duce la denaturarea jocurilor didactice, la schimbarea profilului lor. De exemplu, jocurile didactice în care elementul de joc este slab exprimat, accentul căzând numai pe rezolvarea sarcinii instructive, își pierd caracterul ludic, se transformă pur și simplu în exerciții cu material individual, în convorbiri sau în convorbiri după imagini și invers, atunci când acțiunea ludică devine predominantă, jocul didactic se transformă într-o activitate pur distractivă, își pierde caracterul instructiv. Jocul didactic este un tip de joc direcționat spre îndeplinirea anumitor finalități pedagogice. Aceasta presupune o susținută implicare educatoarei în proiectarea, organizarea, desfășurarea eficientă și conducerea activităților de joc didactic. O caracteristică deosebit de importantă a jocului didactic o reprezintă *valoarea formativă*. Așa cum s-a subliniat anterior, jocul didactic rezolvă prin conținutul său mare parte din problemele educației intelectuale. Deși rolul lui este mai neînsemnat în privința transmiterii de noi cunoștințe, acesta contribuie la precizarea, consolidarea, adâncirea, sistematizarea și verificarea cunoștințelor. Valoarea jocului didactic reiese și din contribuția acestuia la stimularea și dezvoltarea tuturor proceselor psihice. Cea mai mare parte a jocurilor didactice, cu tot aspectul lor atractiv, cuprind valoroase exerciții senzoriale și mintale. Jocurile didactice solicită în mare parte activitatea gândirii, ele reclamând întotdeauna rezolvarea în mod individual a unor probleme (pe parte de cogniție). De asemenea, jocurile didactice contribuie fie direct, fie indirect și la educarea emoțiilor, a sentimentelor morale și a trăsăturilor pozitive ale voinței și caracterului (pe parte afectivă, volițională și caracterială). Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui, copilul are ocazia să aplice cunoștințele dobândite în diverse tipuri de activități, să își exerseze priceperile și deprinderile în cadrul unei activități plăcute, în care sarcina și condițiile de învățare sunt

stabilite de către cadrul didactic, dar elementul ludic este prezent prin integrarea unor momente de surpriză, așteptare, încercare a capacităților personale și întrecere între copii (pe parte aplicativă și relațională).

Încercând o clasificare a jocurilor didactice, vom avea:

a) după prezența/absența materialului didactic:

-jocuri didactice orale (fără material didactic)

-jocuri didactice cu material didactic

b) după scopul urmărit:

-jocuri senzoriale

-jocuri intelectuale

c) după sarcina didactică:

-jocuri didactice pentru fixare și sistematizarea a cunoștințelor

-jocuri didactice pentru verificare și evaluare a cunoștințelor

Nu în ultimul rând, ca elemente cu importantă valoare metodică, specifice sau altfel spus, tazele jocului didactic amintim:

- ✓ organizarea sălii de grupă
- ✓ introducerea în joc (captarea atenției)
- ✓ prezentarea materialului (reactualizarea cunoștințelor)
- ✓ anunțarea titlului jocului și a scopului acestuia (anunțarea temei și a obiectivelor)
- ✓ explicarea și demonstrarea jocului
- ✓ executarea jocului de probă
- ✓ executarea jocului de către copii
- ✓ complicarea jocului (variante, în funcție de nivelul grupei)
- ✓ evaluarea desfășurării jocului și a achizițiilor
- ✓ retenția (fixarea cunoștințelor și deprinderilor)

BIBLIOGRAFIE

1. ADLER, A. (1991). *Cunoașterea omului*. București: Editura Științifică.
2. AGABARIAN, M. (2004). *Cercetarea calitativă a socialului*. Iași: Institutul European.
3. BAUMRIND, D. (1991). *The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and substance* (<https://doi.org/10.1177/02724316911111004>)(on-line).
4. BOCOȘ, M. (2007). *Teoria și practica cercetării pedagogice*. Cluj-Napoca: Editura Casa Cărții de Știință.
5. BULAI, A. (2000). *Metode de cercetare calitativă. Focus-grupul în investigația socială*. București: Editura Paideia.
6. CAUDE, R. (1964). *Les methodologies: caracteres generaux et applications*. În R. Claude și A. Moles (eds). *Methodologie. Vers une science de l' action*. Paris: EntrePrise Moderne d' Edition.
7. CERGHIT, I. (2006). *Metode de învățământ*, Iași: Editura Polirom.
8. CHELCEA, S. (2004, 2006). *Metodologia cercetării sociologice. Metode cantitative și calitative*. București: Editura Economică.
9. COBB et al., (Confrey, J., diSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L.) (2003). *Design experiments in education research. Educational Researcher*. (on-line).
10. COHEN, L., MANION, L., (1998). *Research Methods in Education*. Routledge, London and New-York.
11. CREȚU, T. (2016). *Psihologia vârstelor*, Iași: Editura Polirom.

12. DEBESSE, M. (1970). *Psihologia copilului de la naștere la adolescență*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
13. D'HAINAUT, L. (1981). *Programe de învățare și educație permanentă*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
14. DUIT, R., (2007). *Science Education. Internationally: Conceptions, Research Methods, Domains of Research*. IPN- Leibnitz- Institute for Science Education, Kiel, Germany (on-line).
15. EURASIA J. Math. Sci. Sci. & Tech. & Tech. Ed. (2007). *Perspectives for Science Education Research*. (on-line).
16. FREUD, A. (2002). *Eul și mecanismele de apărare*. București: Editura Fundației Generația.
17. GESSEL, A. (1926). *Biography&Theory of Child Development*-Note de curs.
18. GUȚU, V., (2002). *Curriculum universitar(programa). Metodologia cercetării în sistemul educațional*. Republica Moldova: Chișinău.
19. IONESCU, M., BOCOȘ, M. (2001). *Cercetarea pedagogică și inovația în învățământ în „Pedagogie. Suporturi pentru formarea profesorilor”*. Cluj Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.
20. IUCU, R., B. (2008). *Instruirea școlară.Perspective teoretice și plicative*. Iași: Editura Polirom.
21. JINGA, I. (2003). *Managementul învățământului:cu privire specială la învățământul Preuniversitar*. București: Editura ASE.
22. MACCOBY, E., E. (1991). *Gender and Relationships*,<https://doi.org/10.1037/0003-66X.46.5.538>
23. MATEI, G. (2012). *Managementul calității în învățământul preșcolar.Valori,competențe, Practici*. București: Editura Universitară.
24. MAUCO,G. (1987). *Psychanalyse et education*. Paris: Aubier .
25. MĂRGINEAN, I., (2000). *Proiectarea cercetării sociologice* Iași: Editura Polirom.
26. MIALARET, G., (1981). *Introducere în pedagogie*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
27. MC.NAMEE, G. (2015). *The High Performing Preschool:Story Acting in Head Start Classrooms(on-line)*.
28. MUSTER, D., (1995). *Metodologia cercetării în educație și învățământ*. București: Editura Litera.
29. NEACȘU, I. (2014). *Ghid metodologic pentru elaborarea lucrărilor de licență și disertație*. Univ.București,Fac.de Psihologie și Științe ale Educației,Dep.de Științe ale Educației.
30. NEACȘU, I. (2010). *Pedagogie socială.Valori,comportamente,experiențe,strategii*. București: Editura Universitară.
31. NOVEANU, E. (1994). *Metodele cercetării în educație*-Note de curs. Universitatea București.
32. OSTERIETH, P. (1973). *Familia și copilul*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
33. OSTERRIETH, P. (1976). *Introducere în psihologia copilului*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
34. PAILLE, P., (1996). *Recherche qualitative* în A. Mucchielli (ed.),<<Dictionnaire des Methodes qualitatives en sciences humaines et sociales>>. Paris: Armand Colin.
35. PATTON, M. Q., (1992). *Qualitative Research and Evaluation methods (third edition)*. Thousand Oaks, Sage Publications Inc. (on-line).

36. PÂNIȘOARĂ, I., O., MANOLESCU M. (2019). *Pedagogia învățământului primar și preșcolar*. Iași: Editura Polirom. Vol.I
37. PÂNIȘOARĂ, I., O., MANOLESCU M. (2019). *Pedagogia învățământului primar și preșcolar*. Iași: Editura Polirom. Vol.II
38. PIAGET, J., INHELDER, B. (1976). *Psihologia copilului*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
39. PIAGET, J. (1980). *Judecata morală la copil*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
40. POTOLEA, D., TOMA, S., BORZA, A. (2012). *Coordonate ale unui nou cadru de referință a Curriculumului Național*. CNEE-EDP.ICC.
41. RĂDULESCU, ST., M. (2006). *Metodologia cercetării științifice: elaborarea lucrărilor de Licență, Masterat, Doctorat*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
42. ROBERTSON, E. (1988). *Moral Education Subjectively Speaking in Philosophy of Education*. Editura James Garelli.
43. SMITH, B., O. (2018). *Definiția de Teaching (taken in part from Teaching as Success Intentional Activity, Normative Activity, Scientific Definition)*.
44. ȘCHIOPU, U., VERZA, E. (1982). *Psihologia vârstelor*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
45. TĂTARU, L., GLAVA, A., CHIȘ, O. (2014). *Piramida cunoașterii. Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*. Pitești: Editura Diamant.
46. VLĂȘCEANU, L. (2002). *Școala la răscruce. Schimbare și continuitate în Curriculum pentru Învățământul Preuniversitar, Studiu de impact*. Iași: Editura Polirom.
47. VLĂȘCEANU, L. (2013.). *Introducere în metodologia cercetării sociologice*. Iași: Editura Polirom.
48. VOICULESCU, E. (2003). *Pedagogie preșcolară*. București: Editura Aramis.
49. VOICULESCU, F., VOICULESCU, E. (2007). *Măsurarea în științele educației. Teorie, metodologie, aplicații*. Iași: Editura Institutul European.
50. VOICULESCU, F., MIRCESCU, M., ALECU, S., (2008). *Managementul proiectelor de cercetare în științele educației. Cercetarea- acțiune în educație. Aplicații în volumul Potolea, D., Neacșu, I., Iucu, R., B., Pânișoară, I., O. (2008). „Pregătirea psihopedagogică. Manual pentru Definitivat și Grad didactic II”*. Iași: Editura Polirom.
51. ZAZZO, R. (1970). *Evoluția copilului de la 2 la 6 ani*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
52. ***CURRICULUM PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR (2008). București: Editura Didactic Publishing House.
53. ***CURRICULUM PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE (2019). București: Editura Didactic Publishing House.
(a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani).
54. ***DEX 2016. Editura: Univers Enciclopedic <https://www.worldcat.org/title/nodex-nouldictionar-explicativ-al-limbii-romane/oclc/255075190> .
55. ***LEGEA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI NR.84/1995-Republicată cu modificările și completările ulterioare.
56. ***LEGEA STATULUI PERSONALULUI DIDACTIC NR.128/1995-Republicată cu modificările și completările ulterioare.
57. ***LEGEA NR.263/2007, privind înființarea, organizarea și funcționarea creșelor, cu modificări și completări ulterioare.

58. ***HOTĂRÂREA DE GUVERN NR.1252/2013 de aprobare a Metodologiei de organizare și funcționare a creșelor și altor servicii de educație timpurie antepreșcolară.
59. ***NODEX. Noul Dicționar Explicativ al limbii Române (2002). București: Editura Litera <https://www.worldcat.org/title/nodex-noul-dictionar-explicativ-al-limbiromane/oclc/255075190>
60. ***REPERE FUNDAMENTALE ÎN ÎNVĂȚAREA ȘI DEZVOLTAREA TIMPURIE A COPILULUI DE LA NAȘTERE LA 7 ANI (OM NR.3851/2010).
61. ***SUPPORT PENTRU EXPLICITAREA ȘI ÎNȚELEGEREA UNOR CONCEPTE ȘI INSTRUMENTE CU CARE OPEREAZĂ CURRICULUM PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE (2019). Ministerul Educației Naționale.

Tufan Cornelia
Școala Gimnazială „Mihai Viteazul,”
PUCIOASA-Dâmbovița

JOCUL DIDACTIC- Whoosh! Pow!Boing!Pock!Chaos! How fascinating!!!!!!

Jocul Whoosh! Pow!Boing!Pock!Chaos! How fascinating!!!!!! este un joc didactic de energizare, de captare și menținere a atenției, de spargerea gheții, care poate fi utilizat în toate domeniile de activitate și în orice moment al lecțiilor, acolo unde este necesară activarea/reactivarea atenției. Rolul jocului de a învăța elevii să accepte greșelile.

REGULILE JOCULUI:

- toți participanții sunt așezați în cerc;
 - sunt explicate regulile jocului de către coordonator, cel care nu este atent este eliminat din joc, până rămâne unul singur, care este câștigător;
 - jocul se complică cu diferite elemente în momentele pe care le decide coordonatorul jocului;
 - un participant are o minge imaginară și o pasează vecinului din dreapta spunând, **WHOOSH!**;
 - participantul care primește mingea imaginară spune, **POW!,,;**
 - se mimează pasarea mingii și prinderea ei. Cine nu este atent să mimeze și să spună corect cuvântul părăsește jocul;
 - se complică jocul cu schimbarea direcției;
 - când vecinul din dreapta primește mingea și spune **POW!**, cel din dreapta dacă vrea să schimbe direcția mingii încrucișează bratele la piept într-un X și spune **BOING!,,**, apoi împreună palmele și imitând un pistol indică cui trebuie să paseze și spune **POCK !!!,,;**
 - participantul care are mingea schimbă direcția de pasare a mingii imaginare;
 - se complică jocul cu **CHAOS!,,**, pe care îl introduce prima dată coordonatorul când consideră;
 - oricare dintre participanți poate spune cuvântul **Chaos!,,;**
 - la auzul acestui semnal participanții se grăbesc să își schimbe locul, iar cel care are mingea trebuie să o paseze unuia dintre participanți;
- Se repetă într-un mod aleator toate elementele jocului;
- coordonatorul observă cine nu a fost atent și elimină participanții;
 - ultimul element introdus este **! How fascinating!!!!!!**-participanții se bucură după fiecare eliminare fluturând mâinile în sus.



Turcu Larisa-Draga

Grădinița cu Program Prelungit "Csipike"

Sfântu Gheorghe, jud. Covasna

Joc didactic matematic: "Cine știe câștigă",

Grupa mijlocie

Domeniul de dezvoltare: Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii

Dimensiunea de dezvoltare: Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat

Scop: consolidarea și verificarea cunoștințelor copiilor însușite în timpul anului; perceperea poziției în spațiu a diferitelor grupuri de obiecte; verificarea numărului până la 5.

Sarcina didactică: numărarea corectă a obiectelor; recunoașterea poziției spațiale: sus, jos, pe, lângă, sub; recunoașterea numerelor prin descrierea făcută pe baza unor ghicitori.

Elemente de joc: aplauze, găsirea grupelor de obiecte, ghicirea.

Reguli de joc: copilul numit caută grupul de obiecte indicat, precizează poziția spațială și cantitatea obiectelor. Ghicitorile sunt adresate întregii grupe de copii, dar răspunde doar copilul numit.

Materiale didactice: grupuri de jucării conținând obiecte de la 1 la 5: brocuțe, rachete, pitici, iepurași, ciupercuțe.

Desfășurarea jocului:

Jocul se desfășoară sub formă de concurs. Materialul va fi grupat în diferite locuri ale grupei: pe dulap 2 rachete, sub masă 3 brocuțe, lângă calorifer 4 pitici, jos pe covor o ciupercuță, pe masă 5 iepurași.

Explicarea jocului: "Eu am așezat în diferite locuri din clasă, grupuri de jucării (voi indica prin mișcări, fără a preciza poziția spațială). Voi, copii, trebuie să-mi spuneți unde sunt așezate aceste grupuri și câte jucării sunt în fiecare grup. Cine știe să răspundă corect, câștigă." Copiii au voi să se uite sus, jos, pe lângă, sus, între, să vadă și să găsească grupurile de jucării.

Se verifică dacă copiii cu o slabă putere de concentrare au văzut cu adevărat grupurile de jucării și numărul lor (2-3 copii). După fiecare răspuns corect se aplaudă. Dacă sunt copii care întâmpină greutăți în exprimare vor fi ajutați cu răbdare. Cu această formulă (" Cine știe câștigă") se continuă jocul până când sunt denumite toate pozițiile spațiale și se numără obiectele fiecărui grup de jucării.

În partea a doua a jocului, toate jucăriile se așază jos pe covor. Un copil, numit de educatoare, iese în față și bate din palme. La acest semnal, ceilalți copii trebuie să închidă ochii. El ascunde o grupă de jucării, de exemplu, grupa formată din 5 iepurași pe scaun, sub un șervețel. Bat din nou din palme. Copiii deschid ochii, iar el întreabă : ” Cine știe să răspundă câștigă. Unde am ascuns iepurașii?” Copiii se uită peste tot. În cele din urmă se anunță copilul cu cea mai bună capacitate de concentrare, cu cel mai bun spirit de observație și răspunde: ” Ai ascuns iepurașii sub șervețel pe scaun.” ” Foarte bun răspuns, ai câștigat”. Copilul câștigător devine conducător de joc. Se repetă identic cu celelalte grupuri de obiecte.

La complicarea jocului, educatoarea acoperă jucăriile și continuă jocul sub forma unor ghicitori, prilej cu care toți copiii vor număra în limitele 1-5, în ordine crescătoare.

Se pune aceeași întrebare la fiecare ghicitoare enunțată : ” Cine știe câștigă!” După fiecare răspuns corect copiii aplaudă.

” Cine cel dintâi ghicește
Câte cozi are un pește?” (una)

”Melcul blând și lipicios,
Ghici câte cornițe a scos?” (două)

”Iată altă întrebare: Coiful câte colțuri are?” (trei)

” Fluturașul cel plăpând
Aripi câte o fi având ” (patru)

” În mânășă sau ciorap
Câte degete încap” (cinci)

Fiecare copil care răspunde corect va fi recompensat cu câte un ecuson pe care se află un pește, un melc, un coif, un fluturaș sau o mânășă prins la piept. La sfârșitul jocului cei cinci copii sunt invitați în fața colegilor să numere de la 1 la 5 și sunt aplaudați. Jocul se încheie făcându-se aprecieri generale.

JOCUL, UNIVERSUL COPILĂRIEI PREȘCOLARILOR!

Profesor învățământ preșcolar UDREA RAMONA CORNELIA
GRĂDINIȚA CU P.P. NR. 22 BOTOȘANI

Jocul este o activitate specific umană în care copilul își satisface imediat dorințele, acționând conștient și liber cu ajutorul imaginației.

Jocul are o valoare formativă deoarece are rolul de a dezvolta copilului procesele cognitive, afectiv-motivaționale psihomotrice și de modelare a personalității. Jocul presupune un plan, fixarea unui scop și fixarea anumitor reguli, ca în final să se poată realiza o anumită acțiune ce produce satisfacție. Copiii care sunt lipsiți de posibilitatea de a se juca cu alți copii de vârstă asemănătoare fie din cauză că nu sunt obișnuiți, fie din cauză că nu au cu cine, rămân nedezvoltați din punct de vedere al personalității

Jocul este o metodă, care are un mare potențial de formare și dezvoltare a personalității complete (corp – rațiune – suflet). Jocul oferă copiilor o sumă de impresii care contribuie la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, totodată mărește capacitatea de înțelegere a unor situații complexe, creează capacități de reținere stimulând memoria, capacități de concentrare, de supunere la anumite reguli, capacități de a lua decizii rapide, de a rezolva situații - problemă, într - un cuvânt dezvoltă creativitatea. Fiecare joc are reguli. Atunci când un copil vrea să se joace cu un alt grup de copii, el acceptă regulile în mod deliberat, voit.

Sistemul de educație preșcolară actual , pune joaca la baza educației, prin utilizarea materialelor de la centrele de activitate și cu sprijinul educatoarelor. Copiii învață și unii de la alții, centrele de activitate și lucrul în grupuri mici le facilitează relații interumane firești.

Acest lucru le oferă ocazia de a rezolva diferite probleme, de a lua decizii, de a practica autoexprimarea, de a învăța să diferențieze, de a deveni mai independenți și de a învăța din propriile experiențe. Pe măsură ce educatoarea planifică structura centrelor de activitate și le poziționează în sala de grupă, ea trebuie să aibă în vedere necesarul de spațiu, locul amplasării , vecinătatea cu alt centru etc.

Deci, centrele de activitate, devin laboratorul procesului de învățare inițiat de copilul însuși prin joacă și prin contactul cu materialele.

Centrele de activitate variază de la o grupă la alta, însă principalele centre sunt :

Artă;

Materiale de construcții (cuburi, jucării cu care se poate construi);

Bucătărie ;

Joc de rol ;

Matematică/Jucării manipulative ;

Muzică ;

Știință.

Una dintre responsabilitățile educatoarei este stabilirea siguranței afective și fizice a copiilor în timpul jocurilor atât în sală cât mai ales în aer liber.

Jocul trebuie apreciat ca bază a conceperii întregii activități instructive, că fără joc toate eforturile depuse sunt zadarnice, formale și deci, lipsite de o reală finalitate.

Privit prin această prismă, în procesul de învățământ jocul este conceput ca un mijloc de instruire și educare a copiilor, ca procedeu didactic de realizare optimă a sarcinilor concrete pe care le prefigurează programa preșcolară, ca formă de organizare a activității de cunoaștere și de dezvoltare a capacităților psiho-fizice pe toate planurile.

Jocul, ca mijloc de instruire și educare este conceput în literatura pedagogică și sub numele de joc didactic. Jocul didactic, datorită structurii lui deosebite reușește mai bine decât oricare gen de activitate din grădiniță, să îmbine elementele instructive cu cele educative și distractive. În grădinițele de copii, jocurile didactice au multiple modalități de folosire :

jocul didactic ca activitate comună ;

jocul didactic ca procedeu metodic;

jocul didactic organizat cu grupuri mici de copii în cadrul unor centre de activitate (în etapa jocurilor liber-creative).

În jocul didactic, ca activitate comună obligatorie, sunt antrenați toți copiii din grupă. El își are locul în regimul zilnic, ca toate activitățile comune, dar prin conținut, structură și desfășurarea specifică se deosebește calitativ de celelalte activități. Valoarea formativă a jocului didactic, ca activitate de sine stătătoare, constă în faptul, că el asigură condiții depline pentru aplicarea cunoștințelor dobândite și exersarea deprinderilor și aduce un element de variație în procesul de instruire, făcându-l mai viu, mai atrăgătoare, mai interesant. În jocul didactic, ca activitate comună obligatorie, sunt antrenați toți copiii din grupă. Jocul didactic este folosit în activitatea instructiv-educativă pentru a forma sau consolida anumite cunoștințe, priceperi și deprinderi.

La vârsta preșcolară, trecerea de la o perioadă de dominație a unei activități (joc) la alta (activitatea comună), se realizează treptat într-o perioadă destul de lungă, care nu presupune excluderea uneia și înlocuirea directă prin alta, ci dimpotrivă- între cele două forme – joc – învățare-există o îmbinare armonioasă care înlesnește saltul de la o etapă la alta fără mari obstacole. Cea mai accesibilă formă de trecere de la joc la învățare sistematică prin activități comune este jocul didactic, care realizează un echilibru dinamic și stimulator între cele două forme de activitate. Relația dintre joc și învățare, este condiționată de nivelul general de dezvoltare psihică a copilului. Ceea ce caracterizează jocul didactic constă tocmai în aceea că, el îmbină într-un tot unitar atât sarcini și funcții specifice jocului, cât și sarcini și funcții specifice învățării. Învățând prin joc, copilul trebuie să se joace, să se distreze și jucându-se învață ce-i de învățat.

Jocurile didactice au un loc bine stabilit în cadrul procesului instructiv-formativ, deoarece ele oferă copiilor posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile însușite în cadrul acțiunilor comune sub formă atractivă și plăcută. Activitățile comune cuprind „mugurii învățării” care se organizează și se desfășoară fără ca jocul să-și piardă din valoarea sa educativă.

Învățarea “îmbracă” haina jocului în funcție de vârsta psihologică a copiilor. Dacă la vârsta mică învățarea sistematică este ocupată în mare parte de jocurile didactice, treptat, trecând de la o grupă la alta, jocurile didactice scad din punct de vedere al numărului lor, iar activitățile de învățare sistematică câștigă din ce în ce mai mult teren. Creșterea treptată a activităților de învățare de la o grupă la alta este consecința dezvoltării capacităților copiilor de a desfășura anumite activități intelectuale și fizice. Procesul învățării prezintă anumite particularități ca efect al legăturilor funcționale specifice dintre joc și învățare. Prin introducerea treptată a elementelor de învățare au loc însemnate modificări în activitatea psihică a copilului.

La vârsta preșcolară mică 3-4 ani, însușirea cunoștințelor, formarea deprinderilor este indisolubil legată de joc, copilul transformă în joc activitățile comune, nu urmărește întrutotul indicațiile date, nu prezintă interes pentru rezultatele activității. Această particularitate psihologică impune introducerea elementelor de joc în toate activitățile comune pentru a capta mai ușor atenția copiilor, a-i antrena la participarea lui cât mai activă. Ponderea jocurilor didactice în grădiniță, în special la această vârstă se explică prin particularitățile psihologice caracteristice acestora . Percepția, memoria, gândirea nu sunt desprinse de acțiuni : procedeele de gândire nu apar ca operații ajutătoare, cuprinse nemijlocit în activitatea practică ca „operații mintale” pentru rezolvarea unei probleme , reacțiile emotive sunt

foarte vii în conduita preșcolarului mic și mijlociu, predomină cele emotiv-impulsive, specifice activității involuntare, ei trec cu ușurință de la o activitate la alta, atrași de stimulenți externi activității. Elementele de joc pe care educatoarea le poate folosi sunt: surpriza, așteptarea, folosirea pentru prezentarea temei a unei jucării îndrăgite.

Metode, mijloace și procedee folosite în cadrul jocurilor didactice

Metodele de învățământ constituie instrumentele de lucru în care sunt corelate în mod organizat eforturile educatoarelor cu ale copilului, fapt ce angajează acest cuplu într-o muncă activă și creatoare. Întreaga metodologie pe care o folosesc educatoarele, este orientată pentru a determina schimbări în favoarea factorului copil, a pregătirii și formării lui pentru a fi apt integrării școlare, chiar și la 6 ani.

În practica educațională, metodele mai vechi suferă un proces de reînnoire, pentru a răspunde cerințelor învățământului modern, activ, iar în optica acestor schimbări, abordarea și valorificarea jocului ca formă, mijloc și mai ales ca metodă de învățământ, a fost cel mai profund reformat. Datorită caracterului activ al jocului (sub toate formele sale de organizare) datorită metodologiei organizării și folosirii spațiului de joc educatoarea de azi poate reuși cu succes să activeze copiii în procesul instructiv-formativ, contribuind la dezvoltarea gândirii, a spiritului de observație, a curiozității, a spiritului de investigație și independență precum și a spiritului creativ.

Exemple de metode folosite în învățământul modern(activ- participative):

cubul

ciorchinele

mozaic

bulgărele de zăpadă,etc

Avantajele metodelor active

Transformă copilul din obiect în subiect al învățării;

Este coparticipant la propria formare;

Angajează intens toate forțele psihice de cunoaștere;

Asigură elevului condiții optime de a se afirma individual și în echipă;

Dezvoltă gândirea critică;

Dezvoltă motivația pentru învățare;

Actul învățării este cu atât mai eficient, cu cât stabilește o relație nemijlocită între copil și obiectul cunoașterii, dându-i posibilitatea să observe, să compare, să rețină esențialul. Această acțiune îl angajează pe copil în căutarea adevărului, determinându-l să formuleze ipoteze și să verifice , să caute pentru diferite probleme.

Problema pe care o ridică metodologia și tehnologia jocului didactic este asigurarea unei depline corelații între elementele structurale specifice: conținutul jocului, scopul urmărit, sarcina didactică, acțiunea de joc, regulile. Neglijarea uneia dintre aceste elemente structurale dăunează bunei sale desfășurări. De exemplu, în jocurile didactice în care elementul de joc este slab reprezentat , accentul căzând numai pe rezolvarea sarcinii instructive își pierde caracterul ludic, se transformă pur și simplu, în exerciții cu materialul, în convorbiri după imagini și invers, atunci când acțiunea ludică este cu totul predominantă, jocul didactic se transformă într-o activitate pur didactică, pierzându-și caracterul instructiv.

Elementele de joc prezente în cadrul jocului didactic sunt:

Surpriza –contribuie la trezirea curiozității copiilor și dorința de a cunoaște materialul care urmează să fie prezentat:„Ce-a găsit ursulețul?”, „Cu ce îmbrăcăm păpușa?”, „Cu ce plecăm la plimbare ?”,

„Spune ce-ai gustat ?” sau față de acțiunea jocului „Cine face așa ?”, „Să împodobim bradul”, „Ghici cum face?”.

De exemplu, în jocul didactic, „Ce-a găsit ursulețul ?”- care se poate organiza cu grupa mică, se povestește copiilor că în grădiniță a venit să-i viziteze un ursuleț. El a găsit în sala de joc mai multe jucării, care i-au plăcut foarte mult. Le-a strâns într-un săculeț și acum a venit să le arate lor. După această introducere, se prezintă ursulețul și săculețul. Copilul trebuie să introducă mâna în săculeț și să scoată jucăria care o dorește și o așază pe masă. Întrebarea : „Ce a găsit ursulețul ?”- este utilizată de fiecare dată când copiii trebuie să scoată jucăria din săculeț, curiozitatea și dorința de a cunoaște jucăriile fiind persistentă până la sfârșitul jocului.

Ghicirea – face apel la reprezentările și cunoștințele anterioare a copiilor, stimulând memoria, imaginația copilului. acest element contribuie și la realizarea sarcinii de joc. De exemplu: în jocul ”Ce-a greșit pictorul ?”- am prezentat pe rând jetoane cu imagini, redând animale sălbatice cunoscute de ei cu unele părți specifice a altui animal (vulpe cu coadă de urs, iepuraș cu coarne de cerb etc.), fiecare jeton a fost însoțit de întrebarea „Ce a greșit pictorul?”.

În jocul „De-a librăria”- copiii trebuie să ghicească despre ce obiect(carte) este vorba, ascultând atenți descrierea cărții pe care o făcea fiecare copil când pleca la librărie. Acest element a fost folosit și în jocul „Ghici cine lipsește ?”, „Ghici ce-ai gustat?”, „Ghici din ce e făcut?” , ”Câte tractoare au plecat la arat?”.

Întrecerea – constituie un mijloc de a educa una din calitățile gândirii și anume rapiditatea ei, concentrarea tuturor forțelor rațiunii în vederea rezolvării problemei date. Se folosește cu succes în jocuri ca : „Cine câștigă întrecerea?”, „Cine aranjează mai bine obiectele perechi?”, Cine știe-câștigă!”.

Mișcarea – îi pune pe copii în situația de a acționa într-un anumit sens, în vederea dezlegării problemei (de a muta, amesteca, adăuga, asorta) se poate folosi mai mult la grupa mică, deoarece emotivitatea la această vârstă este mai intensă, iar atenția mai instabilă. Caracterul acțiunii jocului este simplu, copiii rostogolesc bilele colorate prin porțile de aceeași culoare, așază diferite obiecte de o anumită culoare, mărime sau formă în cutii asemănătoare (bile albastre în cutii albastre). La copiii mari, acțiunea este de altă natură deoarece pe aceștia nu-i satisface acțiunea simplă cu jucăriile. Caracterul emoțional al jocurilor didactice a fost obținut prin alte mijloace: prin regulile precise ale jocului și prin sarcinile didactice puse în joc.

Regulile trebuie să fie îmbrăcate în acțiuni verbale și în semnale auditive și sonore. Toate acestea ajută educatoarea la urmărirea interesului pentru joc la mobilizarea atenției copiilor asigurând o mai bună înțelegere și îndeplinire a sarcinilor didactice. Instruirea copiilor cu privire la regulile jocului se face în funcție de cerințele sarcinilor didactice, de obiectivele operaționale propuse spre rezolvare prin joc. Prin intermediul lor, copiii învață să-și fixeze atenția, să-și stăpânească instabilitatea naturală, să facă un efort. Sarcina didactică conduce în mod activ la dezvoltarea copilului, îi dirijează activitatea minții lui, îi dezvoltă organizat atenția îndreptând-o spre un anumit scop, îi disciplinează și le dirijează gândirea spre rezolvarea anumitor probleme. În unele jocuri didactice, sarcinile constau în punerea problemelor și ghicirea răspunsurilor.

J. Chateu afirmă în cartea sa „Jocul și copilul” că: „A te juca înseamnă în general a-ți propune o sarcină de îndeplinit și a te obosi, a face un efort pentru a îndeplini această sarcină”. Jocul didactic în procesul de învățământ este conceput ca un mijloc de instruire și educare a copiilor, ca procedeu metodic de realizare optimă a sarcinilor concrete pe care și le propune procesul de învățământ și ca formă de organizare a activității de cunoaștere și de dezvoltare a capacităților psiho-fizice pe toate planurile.

MOISE, OMUL CARE A VORBIT CU DUMNEZEU



1. Moise a primit de la Dumnezeu darul săvârșirii a numeroase...
2. Hrană trimisă de către Dumnezeu din cer.
3. Ardea și nu se mistuia, loc din care Dumnezeu S-a arătat lui Moise.
4. Formă în care Dumnezeu Se arată oamenilor.
5. Cu ajutorul lui, Moise făcea minuni.
6. Moise a fost crescut în casa lui.
7. Dumnezeu îi conducea pe evrei ziua sub această formă.
8. Munte pe care Moise primește Decalogul.
9. Râu din care a fost salvat Moise.
10. Acest popor a fost eliberat de Moise.

Jocuri pentru dezvoltarea atentiei la copiii preșcolari

Concentrarea atentiei pe parcursul unei sarcini nu este un lucru simplu. Rar trece o zi fara sa le spunem copiilor nostri: “Fii atent!”. Petrecem mult timp in familie, in masina si putem sa dedicam aceste momente pentru jocuri simple care dezvoltă atentia copilului, concentrarea, dar si întărirea relatiei dintre parinte si copil. Daca dorim sa implicăm copilul in astfel de activitati, e recomandat sa alegem jocuri scurte, atractive si distractive.

1. Pune mana dreapta pe urechea dreapta

– ii spunem copilului diferite instructiuni pe care el trebuie sa le indeplinească. Pe parcursul jocului micutul trebuie sa integreze doua tipuri de informatie. Acest tip de activitate contribuie la stimularea mobilitatii atentiei, deoarece copilul trebuie sa realizeze trecerea de la focalizarea asupra unui aspect, la concentrarea asupra altuia (pune mana stanga pe genunchiul drept, pune aratatorul de la mana dreapta pe nas, etc). Jocul este distractiv si antrenant.

2. Spune ce culoare are?

– rugăm copilul sa indice culoarea diferitelor obiecte din jur: ce culoare are paltonul persoanei din statia de autobus, ce culoare are a treia masina ce va trece pe langa noi? Copilul trebuie sa-si concentreze atentia si sa ignore distractorii, pentru a putea da raspunsul corect.

3. Uita-te pe geam si cauta:

– un catel, o doamna cu pararie, un camion, etc. Jocul este unul simplu, dar printre rezultate se numara faptul ca treptat, vom reusi sa extindem perioada de concentrare a atentiei copilului.

4. Numara in limbaj secret

– copilul trebuie sa numere de la 1-10, cand spunem rosu se opreste din numarare, cand spunem verde continua sa numere. O alta variantă mai complexă poate fi sa numărăm pe culori, astfel cifra 1 devine galben, iar 3 este verde. Atunci cand copilul va numara, el trebuie sa inlocuiască cifrele cu culorile stabilite. Jocul ii ajuta atat la creșterea volumului atentiei, la concentrarea atentiei cat si la stimularea abilitatii de secvențiere.

5. Ghiceste la ce m-am gandit

– alegem un obiect pe care il descriem, iar copilul trebuie sa identifice obiectul ales. In cadrul acestui joc copilul trebuie sa adune informatiile pe care le primeste, intr-o imagine completa. Acest procedeu il ajuta in mobilizarea voluntara a resurselor attentionale.

6. Vanatoare de obiecte

– uita-te pe geam si găsește toate lucrurile de culoare rosie, obiectele rotunde, etc. Jocul e util deoarece il provoaca pe copil sa selecteze acele obiecte ce indeplinesc mai multe caracteristici.

Activitatea de cautare conduce la cresterea flexibilitatii atentiei dar si la dezvoltarea capacității copilului de a-și orienta atenția si de a nu se lasa distras cu usurinta.

7. "Striga banana"

– stabiliti cu copilul un item de urmarit, cine il vede primul, striga banana! Jocul stimuleaza focusarea atentiei in vederea identificarii obiectului ce corespunde regulilor stabilite.

8. "Ce e diferit la mine?"

- iata un alt joc prin care atentia, memoria si capacitatea de concentrare a copilului (de la 3 ani in sus) vor fi stimulate. Cere-i copilului sa te priveasca pentru cateva secunde, dupa care va trebui sa iasa din incapere sau sa se intoarca cu spatele. Intre timp, tu iti vei schimba ceva din aspectul exterior. Atunci cand copilul se va intoarce in camera sau cand se va intoarce cu fata la tine, intreaba-l ce s-a schimbat in infatisarea ta. In cazul copiilor mai mici (cam de 3 ani si jumătate), schimbarile trebuie sa fie foarte evidente pentru a putea fi sesizate. In schimb, pentru cei mai maricei (de peste 4 ani), poti opta pentru schimbari mai greu de observat.

La un moment dat, schimbati rolurile: spune-i copilului sa-si modifice el infatisarea. Totul va fi si mai distractive daca te vei preface ca nu observe toate schimbarile ori ca te incurci!

9. "Comanda trei!"

- de cele mai multe ori, copilul are tendinta de a uita sa urmeze toate instructiunile pe care le primeste la un moment dat.

Pentru a-l obisnui sa fie atent la instructiunile respective, mai ales cele legate de rutina zilnica (cum ar fi sa se dezbrace de pijama, sa-si ia hainele de casa si sa aduca in bucatarie paharul cu apa ce a stat in camera sa peste noapte), implica-l in urmatorul joc.

Practic, "Comanda trei" va fi o comasare a trei dintre activitatile zilnice pe care copilul trebuie sa le faca. Astfel, in loc sa-i spui: "Dezbraca-te de pijama, imbraca-te cu hainele de stat in casa si vino la bucatarie cu paharul din camera ta!", precizeaza doar: "Comanda trei!". Copilul va sti imediat ce are de facut si vor creste sansele sa parcurga toate etapele rutinei de dimineata, fara ca tu sa fii nevoita sa-i repeti mereu ce are de facut.

Poti folosi "Comanda trei!" pentru orice alte activitati de zi cu zi, determinandu-l pe copil (de la 3 ani in sus) sa fie ordonat si receptiv intreaga zi.

10. "Imita-ma cat poti de bine!"

Asezati-va fata in fata, stand cat mai confortabil.

Incepe sa executi diverse miscari, incercand sa-i distragi atentia copilului vorbindu-i in acelasi timp.

Scopul jocului este sa reuseasca sa te imite cat mai bine, facand abstractie de faptul ca tu vorbesti.

Jocul este recomandat copiilor de la 4 ani in sus, imbunatatindu-le nu numai capacitatea de atentie, ci si pe cea de concentrare.

11."Cat de atent poti fi?"

- pentru a va juca astfel veti avea nevoie de mai multe obiecte de prin casa si/sau din jurul casei, pe care le vei aseza pe o tavita.

Copiii (cel putin 2, cu varsta mai mare de 4 ani) vor trebui sa se uite, pentru un anumit timp, la obiectele de pe tava. Dupa ce s-a terminat acest ragaz, acopera obiectele cu un prosop sau cu un servet.

Spune-le copiilor sa deseneze/ scrie tu pentru ei obiectele/denumirea obiectelor de pe tavita, in ordinea in care sunt asezate acolo. Vezi cine va reusi sa identifice, in ordinea corecta, cele mai multe obiecte.

JOCUL DIDACTIC ȘI DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR SOCIO-EMOȚIONALE ALE ELEVILOR

*prof. inv. primar, Vatavu Lăcrămioara
Școala Gimnazială Cornerstone –
Filiala Asociației Hope for the Children International
- Dorohoi*

Fiecare părinte își dorește fericire pentru copilul său. Fiecare învățător își dorește ca elevii săi să devină personalități realizate. Societatea își dorește membri activi și deschiși, participativi și flexibili. Din această perspectivă, abilitățile sociale și emoționale sunt indicatori ai faptului cât de bine o persoană se adaptează la mediul social și se schimbă. Până la urmă, sunt indicatori ai succesului pe care omul îl va avea în viață.

Abilitățile socio-emoționale reprezintă setul de aptitudini care ajută la recunoașterea emoțiilor, la exprimarea și gestionarea acestora adecvat contextului sociocultural, contribuind, astfel, la dezvoltarea unor relații sănătoase cu cei din jur. Aceste abilități presupun, în primul rând, identificarea și înțelegerea propriilor emoții, gestionarea și manifestarea lor corespunzătoare, citirea și înțelegerea emoțiilor altora.

Utilizarea învățării socio-emoționale în educație [4], este definită drept procesul prin care oamenii învață să recunoască și să gestioneze emoțiile, să aibă grijă de ceilalți, să ia decizii bune, să se comporte etic și responsabil, să dezvolte relații pozitive și să evite comportamentele negative. Aceste abilități reprezintă o componentă esențială pentru reușita tuturor școlilor.

Învățarea socio-emoțională le oferă elevilor strategii emoționale și sociale pentru a demonstra calitățile, atitudinile și valorile personale. *Învățarea emoțională* presupune acțiunea de a-i ghida pe elevi în achiziția anumitor abilități: cunoașterea sinelui, autoreglarea, controlul impulsurilor, amânarea satisfacției, gestionarea furiei, reducerea stresului etc. *Învățarea socială* îi ajută pe elevi să-și dezvolte abilitatea de a adopta o perspectivă diferită, de a identifica emoțiile celorlalți, de a fi empatici, de a asculta și comunica eficient.

Educatorii reprezintă implicații în dezvoltarea cognitivă a copiilor, precum și în dezvoltarea personală, socială și emoțională a acestora. Astfel, din perspectiva practică a actului educațional, pentru educator devine relevant constructul de competență socio-emoțională.

Folosirea jocului didactic în cadrul procesului de învățare ne va demonstra următoarele:

- randamentul orei este mai mare, verificarea cunoștințelor făcându-se în mod plăcut, activ, temeinic;
- gândirea elevilor este mereu solicitată și astfel în continuă formare;
- independența, creativitatea se formează de timpuriu;
- inițiativa copiilor crește, în joc devine mai curajos, mai degajat;
- prin jocuri îi putem cunoaște pe copii mai repede și mai bine;
- prin varietatea lor, prin crearea unor situații-problemă, ele dezvoltă spiritul de observație, de analiză, de judecată, înlătură, monotonia, rutina, stereotipia, dau posibilitatea elevilor să-și dezvolte vocabularul, comunicarea devine mai permisivă ;
- jocul didactic ne oferă prilejul de a afla mai ușor cum gândesc elevii și de a modela logica gândirii lor.

Literatura de specialitate ne oferă o multitudine de jocuri didactice pe care le putem folosi în cadrul lecțiilor din toate ariile curriculare iar măiestria învățătorului va duce la rezultate deosebite.

Relevând legătura dintre joc și munca copilului, Jean Piaget a pus în evidența aportul jocului la dezvoltarea intelectuală a școlarului. De aceea, el susține că „toate metodele active de educare a copiilor mici să furnizeze acestora un material corespunzător pentru ca jucându-se, ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului.”

Reprezentanții teoriei intelectualiste învățării (Bruner, Galperin) apreciază că orice elev poate asimila un conținut dacă sunt folosite căi adecvate de activitate cu aceștia. De aici, rezultă că adevărata problemă a succesului școlar nu constă în a stabili dacă un elev este apt sau nu să obțină rezultate vizate de școală, ci în a găsi metode și mijloace potrivite pentru aceasta. Astfel, succesul școlar se raportează la totalitatea elevilor, atât în ceea ce privește nivelul de pregătire științifică, cât și dezvoltarea capacității de a se instrui, de a deveni.

DEMERSUL DIDACTIC AL JOCULUI - EXEMPLE

Transmite desenul

- joc de comunicare, atenție, gândire, limbaj -

Competența socio – emoțională: conștientizarea socială (comunicare și relaționare)

Limba și literatura română :

C.S.1. 4. Manifestarea curiozității față de diverse tipuri de mesaje în contexte familiare.

C.S.2. 5. Adaptarea vorbirii la diferite situații de comunicare în funcție de partenerul de dialog.

Matematică

C.S. 1.1. Observarea unor modele/regularități din mediul cotidian, pentru crearea de raționamente proprii.

C.S. 3.1. Explorarea caracteristicilor simple ale figurilor și corpurilor geometrice în contexte familiare.

Educație civică:

C.S. 3.1 . Relaționarea pozitivă, în grupuri mici, pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru.

Joc și mișcare:

C. S. 2. Gestionarea relațiilor intra-grup și inter-grup în activitățile de joc și mișcare.

Arte vizuale și abilități practice:

C.S.1.1. Recunoașterea unor mesaje comunicate prin imagini în contexte familiare.

C.S. 2.5. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică.

Scopul jocului: dezvoltarea abilității de a asculta și comunica eficient.

Sarcina didactică: realizarea unui desen

Elementul de joc: descrierea desenului prin transmitere verbală, fără denumirea lui și fără să fie văzut de către toți participanții.

Conținutul jocului:

Se aleg 5 elevi (voluntari) care sunt rugați să iasă din sala de clasă. Se desenează ceva simplu pe o coală de hârtie (sau pe tablă), cum ar fi o omidă, o floare, o casă și se acoperă desenul. Este chemat primul copil și i se arată desenul. Acesta îi va explica desenul celui de-al doilea și tot așa până la al patrulea. Ultimul voluntar, cel cu nr. 5, după ce primește explicațiile, va desena imaginea pe coala de tablă, bazându-se pe descrierea primită.

La final se arată grupului ambele desene și se discută despre *cauzele diferenței dintre acestea, despre transmiterea mesajului, pierderea informației, formarea prejudecăților și a stereotipurilor etc.*

Regulile jocului: să nu se pronunțe denumirea desenului realizat, să se explice cum arată desenul folosind denumiri de figuri geometrice, simboluri etc.

Materiale: cretă/culori, tablă/coală de hârtie

60 de secunde = 1 minut...sau nu este așa?

- joc conceptual, de gândire -

Competența socio-emoțională vizată: conștientizarea socială, automanagementul

Matematică

C.S. 1.1. Observarea unor modele/regularități din mediul cotidian, pentru crearea de raționamente proprii.

Scopul jocului: dezvoltarea abilității de a adopta o perspectivă diferită asupra unui nou concept de timp și asupra relației individuale cu acesta, de a fi empatici.

Sarcina didactică: numărarea de la 1 la 60.

Elementul de joc: numărarea în gând, în ritm propriu (participanții trăiesc propriul lor minut).

Conținutul jocului: Elevii sunt rugați să-și ascundă ceasurile (inclusiv ceasul clasei va fi oprit) și să se ridice în picioare, fiecare în dreptul scaunului său. Învățătorul îi roagă să închidă ochii și la comanda START fiecare va începe să numere 60 de secunde, apoi să se așeze, pe rând, pe măsură ce termină de numărat.

Regulile jocului: jocul poate fi realizat doar dacă se păstrează liniște deplină. Elevii se pot așeza pe scaune și pot deschide ochii doar când au terminat de numărat.

Materiale: scaune pentru participanți

Un șirag original

– joc de cooperare, îndemânare, automotivare -

Competența socio-emoțională vizată: conștientizarea socială, automanagement (relaționare, reglarea comportamentului în situații diferite)

Limba și literatura română:

C.S.2.5. Participarea la interacțiuni pentru găsirea de soluții la probleme.

Educație civică:

C.S. 3.1 . Relaționarea pozitivă, în grupuri mici, pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru.

Arte vizuale și abilități practice:

C.S. 2.5. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică.

Scopul jocului: dezvoltarea abilităților de relaționare și a spiritului de echipă.

Sarcina didactică: realizarea unui șirag din agrafe de birou.

Elementul de joc: întrecerea pe echipe în realizarea șiragului

Conținutul jocului: Se fac echipele. Fiecare echipă primește câte o cutie cu agrafe de birou. Echipele urmează să confecționeze câte un șirag din toate agrafele, legându-le într-un lanț continuu.

Regulile jocului: se vor folosi toate agrafele din cutie, câștigă echipa care termină prima de realizat șiragul

Materiale: agrafe de birou, mese de lucru pentru echipe.

Descoperă enigma

- joc de atenție, comunicare și cooperare-

Competența socio-emoțională vizată: conștientizarea socială, (comunicare)
automanagement (relaționare, reglarea
comportamentului în situații diferite)

Limba și literatura română:

C.S.2.5. Participarea la interacțiuni pentru găsirea de soluții la probleme.

Educație civică:

C.S. 3.1 . Relaționarea pozitivă, în grupuri mici, pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru.

Joc și mișcare:

C.S.2.1. Gestionarea relațiilor intra-grup și inter-grup în activitățile de joc și mișcare.

Scopul jocului: exersarea vocabularului, dezvoltarea atenției și gândirii, stimularea colaborării în interiorul grupului.

Sarcina didactică: așezarea cuvintelor în ordinea corectă pentru a construi ghicitoarea.

Elementul de joc: întrecerea pe echipe pentru a descoperi ghicitoarea.

Conținutul jocului: Se fac echipele. Fiecare echipă primește câte un plic în care sunt puse fișe ce conțin cuvinte pe care elevii trebuie le aranjeze astfel încât să construiască o ghicitoare și să-i găsească răspunsul.

Regulile jocului: se vor folosi toate cuvintele și semnele punctuație din plic.

Materiale: plicuri cu fișe - cuvinte, mese de lucru pentru echipe

Simte desenul

- joc senzorial, de atenție și comunicare nonverbală-

Competența socio-emoțională vizată: conștientizarea socială,

automanagement (relaționare, reglarea

comportamentului în situații diferite)

Educație civică:

C.S. 3. Cooperarea cu ceilalți pentru realizarea unei sarcini simple de lucru, manifestând disponibilitate.

Joc și mișcare:

C.S.2.1. Gestionarea relațiilor intra-grup și inter-grup în activitățile de joc și mișcare.

Scopul jocului: dezvoltarea atenției și gândirii, favorizarea afirmării și unificării grupului, încurajarea contactului fizic și eliminarea prejudecăților.

Sarcina didactică: reprezentarea prin desen a unor elemente percepute prin simțul tactil. .

Elementul de joc: realizarea cât mai aproape de original, a desenului „primit,, pe spate.

Conținutul jocului: Se stabilesc echipele. Elevii sunt așezați unul în spatele celuilalt. Ultimul membru al echipei va desena, cu degetul, ceva simplu pe spatele colegului din fața sa, apoi se va așeza pe scaun și va face același desen pe o coală de hârtie. Cel care a primit desenul pe spate îl va transmite, în același mod, celui din fața sa, apoi se va așeza pe scaun, însă fără să reproducă și el desenul pe hârtie. Între timp desenul este transmis până la primul elev din șir. Acesta va desena pe o coală ce crede că reprezintă desenul primit pe spate.

Se vor compara desenele și se va discuta despre cauzele diferențelor.

Regulile jocului: elevii nu au voie să vorbească între ei.

Materiale: coli de hârtie, creioane

Firul încâlcit

- joc de imaginație și creație –

Competența socio-emoțională vizată: conștiința de sine (a evalua punctele forte și limitele personale),
automanagement (automotivarea, reglarea comportamentului în situații diferite)

Limba și literatura română:

C.S.2.3. Prezentarea unei activități realizate individual sau în grup.

Arte vizuale și abilități practice:

C.S.1.2. Diferențierea caracteristicilor expresive ale elementelor de limbaj plastic în compoziții și în mediul înconjurător.

C.S.1.3. Manifestarea receptivității față de mesajele exprimate prin limbaj vizual.

C.S.2.4. Modificarea expresiei plastice inițiale prin remodelare.

C.S.2.5. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică.

Scopul jocului: stimularea imaginației elevilor, prin punerea în situația de a crea, în sensul de a face să apară un lucru inedit.

Sarcina didactică: realizarea unei picturi

Elementul de joc: descoperirea a cât mai multe forme ascunse în labirintul liniilor trasate la întâmplare (linie în duct continuu) cu ochii închiși.

Conținutul jocului: Înainte de realizarea propriu-zisă a lucrării elevii pot rezolva un aritmogrif sau completa un ciorchine cu grupele de culori învățate, pot răspunde unor ghicitori despre culori și, foarte important, pot privi niște imagini cu iluzii optice, ca material stimul. Apoi elevii vor închide ochii și, la semnalul învățătorului, trasează, cu creionul, o linie la întâmplare, în duct continuu, până când învățătorul spune STOP.

Li se spune că pot întoarce foaia în orice poziție și, după descoperirea formelor, trebuie să le îngroașe cu creionul, pentru a le vedea mai bine, apoi să le coloreze cu acuarela, făcând abstracție de la celelalte linii.

Picturile vor fi prezentate în fața clasei și se vor purta discuții despre creativitate, imaginație și încrederea în sine.

Regulile jocului: elevii vor fi sfătuiți să nu traseze linia în duct continuu foarte apăsător pe foaie. Nu există reguli de interpretare a formelor obținute.

Materiale: coli de hârtie, creioane, acuarele, fișe cu imagini optice sau LCD pentru prezentarea lor.

Bibliografie:

1. Moldovanu, I.; Culea, L., *Cartea mare a jocurilor*. Chișinău: CIDDC. 2002.
2. Roco, Mihaela, *Creativitate și inteligență emoțională*, Editura Polirom, 2004.
3. Salade, D., *Educație și personalitate*, Editura Casa cărții de știință, Cluj-Napoca, 1995.
4. Tomșa, Gheorghe, *Psihologia preșcolară și școlară*, Editura Coresi, București, 2005

5. UNICEF in Moldova, 855 de *Jocuri și activități-Ghidul ANIMATORULUI*, Editura Chișinău , Chișinău 2005
6. Popovici, Constantin, Gheba, Lucreția, Chitic, Olimpia, Popovici, Elena, *Culegere de jocuri didactice*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1971.
7. Pânișoară, I., Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, ediția a III-a revăzută și adăugată, Editura Polirom, Iași, 2006.
8. Romanescu, Camelia, *Jocul didactic în învățământul primar*, Editura Rovinel Publishers, Bacău, 2017.

JOC DE ECHIPĂ: VAPOARE PE O INSULĂ PUSTIE

Chrys Vrăjitoru

Școala Gimnazială "Olga Sturdza" Holboca, Iasi -Romania

Obiective: dezvoltarea solidarității, cooperării în grup, spiritului de echipă, dezvoltarea imaginației și creativității

Sarcină didactică: în grupe de câte 5-6 elevi, echipele își imaginează că sunt echipajele unor vapoare care naufragiază pe o insulă pustie. Ei trebuie să stabilească roluri în cadrul echipei și să găsească soluții pentru a supraviețui pe insulă. De asemenea, trebuie să-și imagineze detaliile acelei insule, resursele, uneltele și tot ce este necesar pentru a rezolva situația. Ei trebuie să dea un nume vaporului și să deseneze insula pe care au naufragiat. Unul dintre elevi trebuie să redacteze povestea pe care o stabilește grupul.

Materiale: foi de desen, creioane colorate / markere/carioci, opțional poze cu vapoare sau corăbii de diverse forme.

Descrierea activității: în grupe de câte 5 sau 6 elevi, echipele vor discuta detaliile povestirii și vor alege de comun acord mai multe coordonate:

- Cum se numește vaporul / corabia / echipa (de desenat vaporul)
- Ce fel de insulă este aceea pe care au naufragiat și ce resurse are (de desenat insula)
- Ce unelte au nevoie pentru a supraviețui pe insulă
- Ce rol are fiecare din echipă
- Care sunt pașii necesari, ce au de făcut
- Cine este liderul
- Cum reușesc să se întoarcă la civilizație
- Ce evenimente au loc
- Cine scrie povestea în final

Observații: am aplicat această activitate la dirigenție cu elevi de 11-12 ani dar și ca activitate extracurriculară la un proiect Erasmus+ cu echipe internaționale formate din elevi de 14-15 ani. Activitatea a stârnit interesul și entuziasmul participanților, cărora le-a plăcut să lucreze în echipe și să-și imagineze toate detaliile.



Activitatea este potrivită pentru încurajarea colaborării dintre elevi, implicarea elevilor mai retrași, pentru dezvoltarea imaginației și reducerea fenomenului bullying prin creșterea solidarității și unității în colectiv. De asemenea, se poate aplica și la orele de limbi străine, pentru a încuraja conversația în altă limbă.

Bibliografie:

1. Daniel Goleman, Emotional Intelligence, Bloomsbury Publishing, London, 2020
2. Jeremy Harmer, 50 Communicative activities, Cambridge University Press, Cambridge, 2022

JURNAL DIN PERSPECTIVA ALTCTUIVA

Chrys Vrăjitoru

Școala Gimnazială "Olga Sturdza" Holboca, Iasi

Obiective: dezvoltarea empatiei și a înțelegerii față de emoțiile altcuiva, schimbarea perspectivei prin înțelegerea situației de viață a altei persoane, dezvoltarea inteligenței emoționale, reducerea fenomenului bullying prin creșterea empatiei, creșterea solidarității, a sentimentului de apartenență la grup și a încrederii reciproce în cadrul grupului.

Sarcină didactică: elevii trebuie să scrie un jurnal de o zi din perspectiva altui coleg, încercând să identifice situațiile de viață, sentimentele, reacțiile și gândurile acelei persoane ca și cum ar fi propriile trăiri.

Materiale: bilețele de hârtie, caiete, pixuri, tablă, markere.

Conținut / reguli / desfășurare:

1. Alegerea colegului: se scriu numele tuturor elevilor din clasă pe hârtiuțe mai mici care se împăturesc și se pun într-o cutie. Fiecare elev extrage la întâmplare numele unui coleg. Despre acel coleg trebuie să scrie un jurnal de o zi, la persoana întâi, imaginându-și situațiile, momentele zilei, gândurile, reacțiile, emoțiile colegului respectiv.
2. Instrucțiuni: elevii trebuie să înceapă jurnalul cu afirmația *Eu sunt...* folosind numele colegului. Ei trebuie să își imagineze la fiecare pas ce simte și ce gândește colegul, de

dimineată de când se trezește până seara când merge la culcare. Elevii vor folosi în jurnal următoarele afirmații:

Mă trezesc la ora...

Primul lucru la care mă gândesc este...

Mă simt...

La școală cel mai mult îmi place...

Cel mai mult îmi displace...

În fiecare zi ceea ce mă face fericit/ă este...

Ceea ce mă enervează / deranjează este...

Ceea ce-mi doresc pentru viitor este...

Când descriu activitățile zilnice ale colegului trebuie să includă aspect din ziua de școală, interacțiuni cu clasa, obiceiuri, preferințe, hobbyuri, interacțiuni cu familia, planuri de viitor, gânduri în diverse situații, orice își pot imagina despre o zi din viața celui coleg, chiar dacă au sau nu aceste informații, ei trebuie să încerce să ghicească.

Scrierea acestui jurnal poate fi temă pentru ora de dirigenție sau temă pentru acasă, dacă elevii au nevoie de mai mult timp de gândire.

3. Confruntarea rezultatelor. După ce au scris jurnalul, fiecare elev trebuie să citească ce a scris, iar celălalt elev în numele căruia a fost imaginat jurnalul trebuie să confirme sau să se dezică de afirmațiile din jurnal, dacă ceea ce se spune este adevărat sau nu. Pe tablă se va face un tabel cu două coloane, una cu DA, alta cu NU. La fiecare se va trece câte o linie pentru răspunsul care corespunde (la DA sau la NU). În final, se numără punctele și se constată dacă elevul își cunoaște suficient colegul sau nu, în funcție de câte afirmații sunt adevărate din jurnal (fapte, gânduri, experiențe, interacțiuni, emoții, preferințe etc).

Observații: am aplicat acest joc la clasa a VII-a (elevi de 13-14 ani) și am constatat că, deși nu toți au reușit să redacteze jurnalul, mai mult de jumătate au luat jocul în serios, le-a plăcut să-și imagineze o zi din viața altcuiva și au fost foarte interesați să vadă cât de bine îi cunosc colegii și în ce măsură ghicesc felul lor de a fi, de a gândi și a simți. Chiar și cei care nu au elaborat un jurnal au fost captivați de joc. Mulți dintre cei care au scris jurnalul au ghicit sau au dovedit că știu destul de multe detalii despre acțiunile, gândurile, emoțiile și preferințele colegilor.



Bibliografie:

1. Daniel Goleman, Emotional Intelligence, Bloomsbury Publishing, London, 2020
2. Jeremy Harmer, 50 Communicative activities, Cambridge University Press, Cambridge, 2022

JOCURI DIDACTICE
DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE

*Prof. Zevedei Gabriela
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 47 Brăila*

Tema activității:” Ce știi despre.....? (membrii familiei)

Obiective:

O1: să recunoască membrii familiei din fotografia aleasă;

O2: să descrie membrii familiei;

O3: să identifice fotografia dispărută de pe tabla magnetică;

O4: să formuleze propoziții simple și dezvoltate corecte din punct de vedere gramatical;

Scopul jocului: Consolidarea deprinderii de a se exprima corect în propoziții simple sau dezvoltate;
Formarea capacității de a recunoaște și denumi membrii familie.

Sarcina didactică: Recunoașterea și denumirea membrilor familiei

Conținutul jocului: Cunoașterea și denumirea membrilor familiei, precizarea unor trăsături pentru fiecare membru al familiei.

Regulile jocului:

La întrebarea educatoarei „Ce știi despre.....?”, copilul va numi membrii familiei, apoi îi descrie pe fiecare. Răspunsurile trebuie formulate în propoziții simple sau dezvoltate.

Elemente de joc: aplauzele, recompensa

Material didactic: fotografiile, tabla magnetică, măsura, medalii

Desfășurarea jocului:

Jocul s-a desfășurat în sala de grupă, copiii fiind așezați în cerc, în jurul unei mese. Pe aceasta am pregătit dinainte fotografiile cu membrii familiei fiecărui copil acoperite cu o pânză. Am numit un copil, acesta alege fotografia cu familia lui, iar la întrebarea mea: ”Ce știi despre membrii familiei tale?” copilul îi numește, îi descrie, apoi așază fotografia pe o tablă magnetică. Răspunsurile trebuie formulate în propoziții simple sau dezvoltate. Răspunsurile corecte sunt aplaudate și recompensate. Jocul continuă până când se termină toate fotografiile.

Variantă:

La semnalul meu, copiii închid ochii și ascund o fotografie de pe tabla magnetică. Copilul care și-a dat seama că a nu mai are fotografia pe tablă, se ridică și spune: Ex.: ”A dispărut fotografia cu familia mea!”

Tema activității: „Personajul îndrăgit”

Obiective:

O1: să recunoască povestea din imaginile prezentate;

O2: să identifice personajele pozitive și negative din poveștile descoperite;

O3: să aleagă personajul preferat cu care și-ar dori să semene.

Scopul: Cunoașterea și dezvoltarea unor comportamente de prietenie, toleranță și armonie în relațiile cu cei din jur;

Sarcina didactică: Recunoașterea povestii folosindu-se de imaginile puse la dispoziție, identificarea personajele pozitive și negative și să își aleagă un personaj cu care și-ar dori să semene.

Conținutul: Recunoașterea diferitelor comportamente ca prietenia, toleranța, armonia; aprecierea personajelor din poveste; identificarea consecințelor unor acțiuni nepotrivite.

Regulile jocului: Copiii trebuie să diferențieze personajele pozitive de cele negative, să își aleagă preferatul argumentând alegerea făcută.

Elemente de joc: aplauzele, recompensa

Material didactic: simboluri, imagini cu diferite povești, recompense

Desfășurarea jocului:

Copiii sunt așezați în cerc pe covor. Aceștia sunt împărțiți în două echipe. Împărțirea se face pe baza alegerii de către copii a unui simbol. Se prezintă imagini din diferite povești audiate anterior, iar copiii sunt solicitați să recunoască povestea și să identifice personajele care au comportamente pozitive și negative.

De asemenea, preșcolarii trebuie să aleagă un personaj din poveste și să argumenteze alegerea făcută. Se oferă recompensa pentru fiecare răspuns corect al grupelor. Câștigă echipa cu cele mai multe răspunsuri corecte.

Tema activității: ”Personajele și emoțiile”

Obiective:

O1: să denumească personajul ales;

O2: să așeze corect personajul în cadrul de poveste corespunzător;

O3: să numească emoția personajului ales;

O4: să recunoască personajul după replica audiată.

Scopul jocului: Verificarea cunoștințelor copiilor despre personajele din poveștile cunoscute; Identificare și numirea emoțiilor acestora din diverse situații (bucurie, tristețe); Formarea deprinderii de a se exprima corect și coerent.

Sarcina didactică: Recunoașterea personajelor din poveștile cunoscute și plasarea lor în cadrul de poveste corespunzător; identificarea emoțiilor personajelor.

Conținutul jocului: Identificarea personajelor și asocierea lor cu cadrul de poveste adecvat; Numirea emoțiilor trăite de personajele din povești.

Regulile jocului:

La cererea unei păpuși-marionetă copiii vor alege un personaj din poveste, îi vor spune numele și îl vor asocia cadrului potrivit, apoi vor numi emoția acestuia în funcție de situațiile prezentate.

Copiii ascultă la casetofon replica unui personaj, îl recunosc, îl denumesc, apoi va numi emoția acestuia după glas.

Elementele jocului: mișcarea personajelor, păpușa-marionetă.

Material didactic: siluete, cadru de poveste, păpușa-marionetă, casetofon.

Desfășurarea jocului:

Păpușa marionetă aduce copiii în lumea poveștilor. Prin versurile:

Hai, te rog, poftește
Personajul îl alege
În poveste-l potrivește!,

Păpușa îl îndeamnă să aleagă o siluetă a unui personaj. După ce spun despre ce personaj este vorba îl vor așeza pe panou, la cadrul de poveste adecvat, apoi vor numi și emoția acestuia (bucurie, tristețe).

Ex.: „Eu am ales ursul care era foarte trist, deoarece a rămas fără coadă și îl așez la imaginea din povestea ”Ursul păcălit de vulpe.”; Eu am ales-o pe Scufița Roșie, deoarece era bucuroasă că a scăpat de lupul cel rău și o așez la imaginea din povestea respectivă.”

Variantă:

Copiii vor asculta la casetofon replica unui personaj din povestea „Capra cu trei iezi”. Ei trebuie să recunoască personajul după replica audiată și să numească emoția trăită de acesta.

Bibliografie:

1. Chateau, J., Copilul și jocul, Editura Didactică și Pedagogică, 1982
2. Neagu, M.R., Jocul didactic-cale de acces spre sufletul copilului, Editura Rovimed Publishers, 2011;
3. Revista Învățământului Preșcolar nr.1-2, Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului, București, 1999

Tema practică pedagogică:

5 jocuri distractive(recreative)

5 tranzitii

1.Joc distractiv (recreativ) :Vulpe,dormi?

Descrierea jocului: Într-o parte a spațiului ludic se stabilește căsuța iepurașilor,iar în cealaltă ,casa vulpii.Un copil va fi vulpea,care stă în culcușul ei,restul vor fi iepurașii.Se delimitează căsuțele prin două linii.La semnalul de începere, „iepurașii,, ies di căsuță,imitând săritura iepurașilor și se duc la linia care marchează culcușul vulpii,unde se opresc și strigă :, Vulpe somnoroasă/ S-a închis în casă ,,Vulpea se trezește și aleargă după iepurașii care se întorc cât de repede pot la căsuțele lor.Iepurașul prins este dus în căsuța vulpii și va fi eliberat când va prinde alt copil.În timpul jocului mai mulți copii vor avea,pe rând,rolul de vulpe.-
<http://www.step2ro.com/jocuri-copii/jocuri-5-6/vulpedormi>.

2.Joc distractiv(recreativ):Roboțelul teleghidat,,

Descrierea jocului: Jocul constă în executarea unor mișcări la auzirea unor comenzi și în recunoașterea unor obiecte,copiii folosindu-se de pipăit și miros.Copilul care are rolul de roboțel este legat la ochi și respectă comenzile educatoarei,ca de exemplu:mergi 3 pași la dreapta,2 pași înainte,1 pas de urias în spate,pune mâinile pe șold,înaintează 2 pași de furnică,întinde mâna stângă și spune ce ai primit.Comenzile pot fi personalizate pentru fiecare roboțel,iar obiectele primite se schimbă(măr,portocală,mănușă,creion,plastilină,morcov,etc).Toți copiii vor avea rolul de roboței,pe rând;pe tot parcursul jocului,roboțelul este încurajat de copiii-spectatori,respective de colegii de grupă.

3.JOC DISTRACTIV: CROCODILUL

GRUPA: mare

NIVEL DE VÂRSTĂ: 5-6 ani

SCOP: Dezvoltarea și stimularea atenției, a capacității de orientare, focalizare și concentrare asupra diferitelor acțiuni.

REGULI DE JOC: Copiii participă la joc, respectând rolul propus. „Crocodilul” încearcă să prindă jucătorii care nu corespund caracteristicii prezentate de el. Nu se va depăși zona marcată, indicată de conducătorul jocului.

DEFĂȘURAREA JOCULUI: Jocul se desfășoară conform indicațiilor date de conducătorul jocului. Un copil va avea rolul de „crocodil”. Ceilalți jucători se prind de brațe, formând o linie pe malul unui râu (marcat de educatoare cu ajutorul unor obiecte diverse- coardă, sfoară, elemente din natură, etc.). Aceștia îi cer „crocodilului” permisiunea de a trece râul: „Domnule crocodil, ne dai voie să trecem râul tău frumos?”. „Crocodilul” răspunde: „ pot trece toți cei care.....” și de fiecare dată va spune o altă caracteristică, de exemplu: „ poartă tricou roșu, au nasturi verzi, sunt îmbrăcați în galben, au ochelari etc”. Toți copiii pornesc spre a „trece râul” fără a se mai ține de brațe. Cei care nu corespund caracteristicii expuse de „crocodil” vor încerca să treacă și e, dar ferindu-se de acesta. „Crocodilul” va încerca să-i prindă pe cei care nu corespund cu caracteristica expusă. Dacă cel prins corespunde descrierii date, va fi eliberat, în caz contrar acesta va deveni noul „crocodil”.

4. JOC DISTRACTIV: CURSA CU BALOANE

GRUPA:mijlocie

NIVEL DE VÂRSTĂ: 4-5 ani

SCOP: Dezvoltarea spiritului de echipă, a atenției și a îndemnării.

REGULI DE JOC: Copiii vor respecta, în timpul jocului, poziția corpului indicată de conducătorul de joc. Se vor ține de mâini pe întreg parcursul cursei. Cei care nu vor respecta regulile vor fi eliminați din joc.

DEFĂȘURAREA JOCULUI: Copiii vor fi împărțiți în perechi, câte doi, aceștia fiind așezați spate în spate, ținându-se de mâini, între ei aflându-se un balon. Fiecare echipă trebuie să alerge dintr-o parte în alta a spațiului indicat, pe rând, fără a pierde balonul. Câștigă perechea care duce cursa la bun sfârșit, fără ca balonul să cadă.

5. JOC DISTRACTIV: MINGEA JUCĂUȘĂ

GRUPA:mijlocie

NIVEL DE VÂRSTĂ: 4-5 ani

SCOP: Prezentarea și recunoașterea colegilor de grupă după nume și jocul/ jucăria preferată.

REGULI DE JOC: Mingea se aruncă de la un copil la altul. Fiecare își prezintă numele și jocul/ jucăria preferată.

DEFĂȘURAREA JOCULUI: Copiii stau în formație de cerc și aruncă mingea de la unul la celălalt. Cel care prinde mingea se prezintă, spunându-și numele și jocul/ jucăria preferată și aruncă mingea unui alt coleg care va continua prezentarea. Jocul ia sfârșit în momentul în care s-au prezentat toți copiii.

Bibliografie:

1.Răduț-Taciu,R.,Bocoș M-D.,Stan,C.,Nițulescu,L., *Dicționar de pedagogia jocului*,Presa Universitară Clujeană,2021

2. Răduț-Tăciu, R., *Suport de curs Pedagogia jocului*, Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației, PIPP, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca 2018;

3. <http://www.step2ro.com/jocuri-copii/jocuri-5-6>

Tranziții:

1. PREGATIREA PENTRU MASA

. Jucariile adunam, Mainile ni le spalăm,
Vasele le aranjăm, La masa ne așezăm
Sala noi o pregătim, Pofta bună, mulțumim,
Și la masa noi pornim. Și mâncarea o servim.
(versurile se cântă pe melodia cântecului „Bate vântul frunzele”)

2. PREGATIREA PENTRU SOMN

. Ora 1 a sosit, noi ne punem la dormit,
Pijama o – mbrăcăm,
Hainele le ordonăm,
Capul pe pernă – îl culcăm,
Pe Mos Ene îl chemăm.

3. PREGATIREA PENTRU ACTIVITĂȚI

1. Astăzi noi vom număra, Și mulțimi noi vom forma. Cu jetoanele lucrăm, În perechi le așezăm.	2. Cel mai mult, aici la grădini, Noi am vrea să ne jucăm, Dar trebuie să și lucrăm. La masute ne așezăm, În caiete completăm Cu creionul desenăm.
---	---

4. Trecere la întâlnirea de dimineață

În cerc toți ne așezăm
Și apoi ne salutăm
Vedem cine e prezent,
Poate cine e absent.
Să ne cânte cineva
Cu povestea sa.
Calendarul-i încântat,
Că va fi iar completat,
Cu nori, ploaie, vânt, furnică,
Mai bine cu vreme bună.

5. Tranziție pentru mersul la baie și la masă.

Noi în rând ne-am așezat,
Pregătiți pentru spălat,
Cu săpun și apă caldă,
Mâinile frecăm îndată
Și spre masă binișor
Am pornit încetișor.
Pe scaune ne așezăm
Liniștiți, apoi mâncăm.

6. Tranziție pentru mersul la baie și la masă.

Unul după altul
Ne încolonăm,
Mergem toți la baie
Ca să ne spălăm.
Iar în fruntea noastră
Ionuț e cap de rând
După el, vin alții
Veseli și cântând

7. Tranziție pentru mersul la baie și la masă.

Bat din palme clap, clap, clap
Din picioare trap, trap, trap
Ne învârtim, ne răsucim
Și la baie noi pornim.

Bibliografie:

1. Morariu, F., Damaschin V., *Culegere de tranziții în grădiniță*, Iasi, 2014
2. www.didactic.ro