

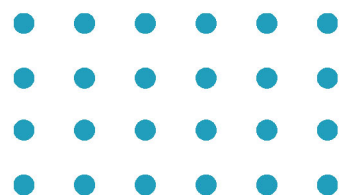


Centrul Pentru Perfecționare în Educație

TeachIT

[WWW.TEACHIT.RO](http://WWW.TEACHIT.RO)

# Revista Educațională TeachIT



NUMĂRUL 13 VOLUMUL 5

ISSN 2971-8619

ISSN-L 2971-8619

CENTRUL PENTRU  
PERFEȚIONARE  
TEACHIT



VALEA ARGOVEI 2024



# **Simpozionul Internațional „TRANSFORMAREA EDUCAȚIEI: De la Standard la Excelență”**

## **SECȚIUNEA 5**

### **Jocuri didactice**

## Cuprins

Antonescu Ligia,5 .....	5
Aron Aurelia Gheorghita,7 .....	7
Bacisor Daniela,12.....	12
Badicel Andreea-Lavinia,16.....	16
Banes Elena Daniela,31.....	31
Buracai Negidan,37 .....	37
Cobzaru Mihaela,48 .....	48
Danila Gabriela Cristina,50.....	50
Dobrete Adina,59 .....	59
Dragos Anamaria Monica,75.....	75
Dumitru Mihaela,80.....	80
Ercse Eva,87 .....	87
Felhert Monica,90.....	90
Fenechiu Eva,96 .....	96
Gabor Mihaela,98 .....	98
Gonteanu Ancuta,100.....	100
Ilie Alina,103 .....	103
Jula Claudia,104 .....	104
Lascuzeanu Emilia Emine,107 .....	107
Lodin Elena Cristina,110.....	110
Mardale Andreina Daniela,119 .....	119
Marian Angela,121.....	121
Melniciuc Ioana Madalina,126.....	126
Mihai Violeta,128.....	128
Mocan Felicia Maria,132.....	132
Moldovanu Elisabeta,136 .....	136
Papara Adina Maria,141.....	141
Petrescu Florentina Rebiana,143 .....	143
Pruna Ioana,145.....	145
Radoi Ionica Iuliana,147.....	147
Radulescu Catalina,151.....	151
Rusu Ana,153 .....	153
Sabau Adela,156 .....	156
Seucea Ramona Anca,159.....	159
Sichitiu Irina,162 .....	162

Sidor Simona Daiana,164 .....	164
Simonca Raluca Ioana,167 .....	167
Smeu Delia,178 .....	178
Stanciu Camelia,186.....	186
Stefanescu Adreana,188 .....	188
Sturz Oana,191.....	191
Suciu Ecaterina Cristina,194.....	194
Tiganasu Angelica,204.....	204
Tiron Cristina- Mihaela,211.....	211
Trandafir Narcisa,216 .....	216
Tudor Daniela,227 .....	227
Udroiu Adina,229 .....	229
Voicu Maria-Diana,231 .....	231

**METODA „PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE,, LA DISCIPLINA „CONTABILITATE,,  
PROF.ANTONESCU LIGIA – COLEGIUL ECONOMIC „GHEORGHE CHIȚU,,  
CRAIOVA**

*„Dacă interpretezi rolul unui gânditor, chiar vei deveni unul...”(Edward de Bono)*

Metoda „pălăriilor gânditoare,, este o metodă interactivă, de stimulare a creativității celor care participă și se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă.

Această metodă prezintă avantajele:

- Încurajează și exersează capacitatea de comunicare a elevilor;
- Se utilizează în diferite discipline și domenii de activitate;
- Dezvoltă capacitățile sociale ale participanților , de comunicare și respect față de opinia celuilalt;
- Încurajează gândirea laterală, complexă și completă.

Sunt șase pălării gânditoare, fiecare având câte o culoare:alb, roșu, galben, verde,negru și albastru.Fiecare pălărie reprezintă un mod de gândire oferind o privire asupra informațiilor, sentimentelor , controlului, atitudinii pozitive.

**Mod de lucru:**

**Pălăria albastră:** control și coordonare;

**Pălăria neagră:** obstacole și probleme;

**Pălăria albă:** date și informații cu privire la situația discutată;

**Pălăria verde:** probleme și propuneri, soluții și idei noi;

**Pălăria roșie:** sentimente și emoții;

**Pălăria galbenă:** beneficii și rezultate pozitive.

Elevii vor pleca de la fișa de documentare:„Structuri patrimoniale de activ”.

Vor fi împărțiți în șase grupe a câte 4-5 elevi, în funcție de câți elevi sunt în clasă.Se alege un lider pentru fiecare grupă , care va veni în față și va alege un plic din cele șase plicuri identice.

Fiecare grupă deschide plicul , iar culoarea foii pe care este scrisă sarcina de lucru reprezintă pălăria gânditoare.Elevii primesc pălării colorate în funcție de culoarea primită. Fiecare grupă citește cu voce tare celorlalte grupe sarcina de lucru. După aceea, fiecare grupă va rezolva cerințele, în 5-6 minute.

Echipa „pălăriei albastre,, prezintă ideile principale privind structurile patrimoniale de activ și definește noțiunea de „activ patrimonial,,.

Echipa ”pălăriei albe”:Informează-te care sunt elentele de activ , rezultate din lecțiile anterioare:

Echipa „pălăriei verde,, propune o clasificare a activelor imobilizate, cu un număr de componente suficiente pentru descrierea acestora.

Echipa „pălăriei galbene,, identifică beneficiile pe care le prezintă structurile patrimoniale de activ în patrimoniul entității.

Echipa „pălăriei roșii,, argumentează importanța activului patrimonial în structura bilanțului contabil.

Echipa „pălăriei negre,, identifică riscurile posibile .

Succesul metodei constă în faptul că, odată cu schimbarea pălăriei , subiectul trebuie să părăsească definitiv modul precedent de gândire.

### **Bibliografie :**

1. Crenguța Lăcrămioara Oprea, „Pedagogie.Alternative metodologice interactive,, Editura Universității din București, 2003.
2. M.E.C. , „Învățarea activă, ghid pentru formatori și cadre didactice”,București, 2001.

# PROIECT DIDACTIC

**Data:**

**Unitatea de învățământ:**

**Prof. inv. preșcolar:**

**Grupa Mare „Ursuleții”**

**Tema anuala de studiu: -**

**Tema săptămânii: „Uite cât de multe știu ”**

**Tema activității: „Călător prin anotimpuri”**

**Tipul activității:** verificarea și sistematizare de cunoștințe

**Scopurile activității:**

- evaluarea cunoștințelor copiilor despre anotimpuri și caracteristicile acestora

**Categoria de activitate:**

ADE: Domeniul Știința (DȘ) –Cunoasterea mediului „Călător prin anotimpuri”-Joc didactic

**Obiective:**

O1 - să descrie elementele specifice anotimpului corespunzător imaginii de pe jeton (activități, fenomene ale naturii, fructe, legume, sărbători specifice)

O2 -să aseze jetonul la macheta potrivita anotimpului

O3- sa lucreze în echipa pentru rezolvarea sarcinii.

**Sarcina didactica:**

-Sa asocieze elementelor specifice anotimpului corespunzător jetonului extras, descrierea acestora, motivarea răspunsurilor utilizând un limbaj adecvat, sesizarea greșelilor.

**Regulile jocului:**

-Grupa este împărțită în două echipe

-Educatorea numește un copil de la fiecare echipă, care alege câte un jeton, îl descrie și îl așează pe macheta anotimpului corespunzător; la semnalul educatoarei copiii închid ochii și precizează greșeala apărută; răspunsul la întrebare este dat de copilul ales, dar poate fi ajutat de către coechipierii săi, răspunsurile corecte aduc pentru echipă câte o frunza, câștigând echipa cu cele mai multe frunze in copacul echipei.

**Elemente de joc:** aplauze, închisul și deschisul ochilor, întrecerea, surpriza (recompensele).

**Strategii didactice:**

**Metode și procedee:** conversația, explicația, jocul, demonstratia, exercițiul, problematizare,

**Mijloace de învățământ:** ecusoane, machete, jetoane, copacei, stele, laptop, săculeț, recompense.

**Forme de organizare a activității:** frontal, individual, pe grupe

**Durata :** 30 de minute

**Locul de desfășurare:** sala de grupă

**Bibliografie:**

\*"Curriculum pentru educație timpurie", 3-6/7 ani , București 2019;

\*„Piramida cunoașterii”, L.Tătaru, A.Glava, O.Chiși Ed. Diamant, Pitești, 2014;

\*„Labirintul jocurilor”, Ed. Arlequin, Bucuresti, 2015

## Desfășurarea activității

Nr. crt	Ob. op.	Etapele activității	Conținutul activității	Strategii didactice		Evaluare
				Metode și procedee	Materiale didactice	
1.		Moment organizatoric	Crearea condițiilor necesare bunei desfășurări a activității: * Aerisirea sălii de grupă; * Amenajarea spațiului de desfășurare a activității; * Pregătirea materialelor. * Aranjarea copiilor în semicerc;	Conversația		Observarea comportamentului inițial-interesul pentru activitate.
2.		Captarea atenției	Se va realiza prin prezentarea unei mascote- Ariciul Pogonici		Mascota - Ariciul Pogonici scrisoarea	Observarea comportamentului copiilor
3.		Anunțarea temei și a obiectivelor	Educatorea anunța copii ca vor desfășura astăzi jocul - „Călător prin anotimpuri” care ne va ajuta să ne reamintim tot ceea ce am învățat pe parcursul acestui an despre anotimpuri și caracteristicile lor.	Conversația Explicatia		Observarea comportamentului nonverbal
4.		Prezentarea conținutului și dirijarea învățării	Se desfășoară <b>jocul didactic:</b> „Călător prin anotimpuri” în care copii trebuie sa extraga un jeton, sa îl denumeasca și sa precizeze din ce anotimp face parte, dupa care îl va aseza la macheta anotimpului corespunzător.  <b>Desfasurarea jocului de proba :</b> Se realizează jocul de probă cu câte un copil din fiecare echipă. Iar apoi se va trece la realizarea jocului propriu-zis. Dacă un copil întâmpină dificultăți va fi ajutat de către echipa sa sau de educatoare. Fiecare răspuns corect va fi aplaudat și recompensat prin	Jocul  Explicatia  Demonstratia	Ecusoane saculet jetoane  machete  copac frunze	Observarea comportamentului copiilor       Aprecieri verbale    Respectarea regulilor jocului



		<p>așezarea unei frunze în copacul echipei. Echipa cu cele mai multe frunze va câștiga.</p> <p><b>Execuarea jocului :</b>  Imprim jocului un caracter dinamic. Insist pe respectarea regulilor și pe realizarea sarcinii acestuia. Îi antrenez pe toți copiii în joc.</p> <p><b>Complicarea jocului:</b>  La această probă voi anunța copii :  -,, Acum ne vom juca altfel.”  Jocul se va continua, dar de data aceasta îi voi ruga să închidă ochii, iar eu voi introduce în machete elemente din alte anotimpuri iar prescolarii trebuie să recunoască „intrusul”, sunt numiți câte 2 copii din fiecare echipă, dacă au nevoie de ajutor pot fi ajutați de către coechipieri</p>			
5.	Obținerea performanței	<p>Se organizează colectivul de preșcolari în formă de semicerc, iar în fața lor vor fi așezate stelutele. La mijloc este așezată o stea mare peste care este așezată o imagine cu toate anotimpurile. Celelalte cinci stelute mici se poziționează în jurul celei mari, atenționând copiii că pe fiecare dintre acestea este scrisă o întrebare, în culori diferite. Întrebările folosite sunt cele aferente metodei</p> <p><b>Exploziei stelare:</b>  ,,-Ce?”-cu roșu;  ,,- Cine ?”-cu verde;  ,,-Când ?”-cu roz;  ,,-Unde ?”- cu albastru;  ,,-De ce ?”-cu portocaliu.</p> <p>Voi numi câte un copil care va răspunde pentru fiecare întrebare  CE – anotimp îți place cel</p>	<p>Explicatia</p> <p>Conversatia</p> <p>Explozia stelara</p> <p>conversația</p>	<p>Observarea sistematică a comportamentului copiilor</p> <p>Aprecieri pozitive</p>	

			<p>mai mult?  CINE – ne vizitează în anotimpul iarna?  UNDE – mergem în vacanță vara?  CÂND – se întorc păsările călătoare?  DE CE – așteptăm cu nerăbdare iarna?</p>			asupra activității copiilor
6.	Asigurarea retenției și a transferului	<p>Fiecare copil va primi o coroniță pe care va fi aplicat un simbol reprezentativ pentru fiecare anotimp (frunză ruginie, mar roșu, dovleac, fulg, lălea, cireșe). După ce vor recunoaște anotimpul reprezentat de coronița pe care o primesc, vor dansa cu toții o oră a anotimpurilor.</p>	Conversația	Coronite cântec Laptop	Aprecieri pozitive asupra aprecierii activității copiilor	
7.	Încheierea activității	<p>În încheiere voi face aprecieri individuale și colective asupra modului de participare la lecție și se va desemna echipa câștigătoare, se vor oferi recompensele, în semn de mulțumire pentru că l-au însoțit în călătorie pe Pogonici.</p>	Conversația	Recompense	Aprecieri pozitive asupra aprecierii activității copi	

## Anexa 1- Scrisoarea Ariciului

Dragi copii,

Eu sunt ariciul Pogonici și sunt un prieten de-al Aureliei, locuiesc lângă casa ei pe o câmpie care este acum plină cu flori. Vreau să vă spun un secret-mie îmi plac toate anotimpurile, fiecare are farmecul lui și pur și simplu nu pot alege doar unul dintre ele. Astăzi vă invit într-o călătorie în care ne vom reaminti aspecte specifice fiecărui anotimp, dar fiți atenți pentru că la un moment dat „un musafir neinvitat” din alt anotimp se poate rataci, să-l ajutați voi vă rog să-și găsească locul.

Am uitat să vă mai spun ceva... am o surpriză pentru voi la final. Distracție plăcută și să înceapă călătoria!

Cu drag, ariciul Pogonici!

## JOCUL DIDACTIC ÎN LECȚIILE DE LIMBA ROMÂNĂ

*prof.înv.primar DANIELA BĂCIȘOR*

*Școala Gimnazială Nr.8 Sibiu*

Folosirea jocului în procesul instructiv – educativ face ca elevul să învețe cu plăcere, să devină interesat față de activitatea care se desfășoară, îi stimulează imaginația, face ca cei timizi să devină mai volubili, mai activi, mai curajoși, să capete mai multă siguranță în capacitățile lor, mai multă siguranță și tenacitate în răspunsuri.

Jocul este un mijloc de educație indirect. Prin intermediul situației ludice copilul poate fi influențat, exersându-și în mare măsură flexibilitatea gândirii, fluiditatea și originalitatea ei, iar prin regulile impuse disciplinează , fără constrângere, comportamentul social al acestuia.

Optimizarea procesului instructiv – educativ nu se face printr-o predare formală, rigidă, bazată pe motivații extrinseci, ci printr-o predare care îmbogățește asociațiile de idei și care își trage seva din experiența copiilor.

### **Jocul ”Combină poveștile”**

Tip : consolidare – povestirea pe scurt a unei întâmplări imaginate

Obiective :

- stimularea imaginației, a memoriei și a operațiilor gândirii în acțiunea de prelucrare a unui material în conformitate cu anumite cerințe;
- dezvoltarea capacității de a crea o povestire prin stabilirea asemănărilor și deosebirilor dintre cele două povești ;
- formarea deprinderii de a analiza un text, de a stabili analogii și comparații, de a crea independent povestiri în funcție de trăirile interne.

#### SCOPUL JOCULUI :

- Creerea independentă a unei povestiri din combinarea a două povestiri cunoscute.

#### SARCINA DIDACTICĂ :

- Să combine două povestiri și să creeze una nouă care să aibă începutul de la o poveste și continuarea de la cealaltă .

#### CONȚINUT :

- Se pot lua două povestiri care au elemente comune și prin dirijarea elevilor spre analize, asociații, comparații, descoperirea asemănărilor, să creeze o altă poveste care să conțină elemente din ambele povestiri analizate, de exemplu, "Căciula din blană de lup" și "Puiul de căprioară" de Virgil Carianopol.

#### REGULILE JOCULUI :

- Elevii trebuie să aplice tehnicile de scriere creativă învățate.
- Povestea trebuie concepută respectând cele trei părți ale unei compuneri.

#### ELEMENTE DE JOC :

- Toate textele vor fi incluse într- o carte de povești a clasei, iar cea mai reușită va fi primul text al cărții.
- Textele vor fi citite din "scaunul autorului" în fața clasei.

#### MATERIAL DIDACTIC :

- Filmulețe cu cele două povești.
- Planșe cu scene din povești.

#### DESFĂȘURAREA JOCULUI :

Prin întrebări, elevii sunt solicitați să-și amintească pentru fiecare povestire conținutul : acțiunea, personajele și concluzia care se desprinde din fiecare. În continuare, sunt ajutați să stabilească, pe bază de comparații, asemănările și deosebirile ce se desprind cu privire la acțiune și personaje :

- Ce fel de întâmplări sunt redată în cele două povestiri?
- Care sunt personajele din povestirea ”Căciula din blană de lup”?  
Dar din povestea ”Puiul de căprioară”?
- Care este personajul socotit erou în prima poveste? Dar din a doua?
- Care sunt faptele prin care cei doi copii s-au distins în mod deosebit?
- Ce învățătură se desprinde din prima povestire? Dar din a doua?

După aceste discuții li se cere elevilor să creeze propriile povestiri din combinarea celor două analizate. În fața lor sunt expuse planșe cu secvențe din cele două povestiri.

Poveștile compuse de elevi vor fi citite în fața clasei, din ”scaunul autorului”, se va vota textul cel mai reușit și acesta va începe ”cartea de povești a clasei”.

#### **Variantă dată de copii :**

1) Începutul luat din povestirea ”Puiul de căprioară” apoi :

*Mihăiță iese în noapte cu făclia, în curte îl găsește pe pădurar rănit și cu un lup mort lângă el. Speriați de flacăra de foc ceilalți lupi s-au întors în adâncurile pădurii.*

*A doua zi, pădurarul a fost dus la spital, unde s-a făcut curând bine, iar drept răsplată că l-a salvat din ghearele lupilor, i-a făcut*

*lui Mihăiță o căciulă și un guler la palton, din blana lupului ucis de el.*

Bibliografie :

- Popescu, Pelaghia, Roman, I.C. – Lecții în spiritual metodelor active, București, Editura didactică și pedagogică, 1980.
- Roșca, Al. – Creativitatea, Editura enciclopedică română, 1972

**DATA:**23.05.2024

**GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL BĂTEȘTI**

**PROFESOR ÎNVĂȚĂMANT PREȘCOLAR:**BĂDICEL ANDREEA-LAVINIA

**NIVEL DE VARSTĂ:** I( GRUPA MICĂ-MIJLOCIE „BUBURUZE”

**TEMA ANUALĂ DE STUDIU:** „Când, cum și de ce se întâmplă?”

**TEMA SĂPTĂMÂNII:** “Primăvara darnică”

**TEMA ACTIVITĂȚII INTEGRATE:** “În livadă”

**TIPUL ACTIVITĂȚII:** consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi.

**FORME DE REALIZARE-** Activitate integrată: ADP+ALA1+ADE (DȘ- Activitate matematică + DOS- Activitate practică ) + ALA2-joc de mișcare și atenție

**DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:**

- Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat
- Activare și manifestare a potențialului creativ
- Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare
- Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)

**COMPORTEMENTE VIZATE:**

- Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația;
- Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor;
- Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date;
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;
- Manifestă creativitate în activități diverse;
- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;
- Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;

**SCOPUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE:**

- Exersarea capacității de a număra, realizând corect asocierea numărului la cantitate



## ***ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE:***

### **1. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (A.D.P.):**

**Întâlnirea de dimineață:** *“Eu sunt unic!”*

Salutul. Asistentul zilei. Prezența copiilor. Calendarul naturii. Cutia misterelor

**Rutine:** „Bună dimineața, dragă grădiniță!

„Ne pregătim pentru activități” (deprinderi de igienă personal)

**Tranziții:** „Yann Tiersen - Comptine d'un autre été (Amélie)”-auritmic

“ Dacă vesel se trăiește“- joc cu text și cant

### **2. ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (A.L.A. 1) – CENTRE DE INTERES**

#### **❖ ARTĂ**

- **Tema activității:** „ Coșul cu cireșe”
- **Mijloc de realizare:** dactilopictură

#### **❖ ȘTIINȚE**

- **Tema activității:** “Grafic ROGVAIV!”
- **Mijloc de realizare:** grafic

#### **❖ CONSTRUCȚII**

- **Tema activității:** “Construiește lădițe pentru cireșe”
- **Mijloc de realizare:** construcție prin îmbinare

### **3. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENTIALE (A.D.E.):**

**A. DOMENIUL ȘTIINȚE-activitate matematică**

joc didactic - „Numără și potrivește”

**B. DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE-activitate practică-**

aplicație ( mototolire și lipire)- „Copacul cu cireșe”

### **4. JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (A.L.A. 2)**

**JOC DISTRACTIV-** „Clap clap song”

### **BIBLIOGRAFIE:**

- Curriculum pentru Educație timpurie 2019;
- Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum pentru Educație timpurie, 2019;
- Scrisoarea metodică pentru anul școlar 2019-2020;
- Culea, L., (2008), *Activitatea integrată din grădiniță, Ghid pentru cadrele didactice*, Editura Didactica Publishing House, București,

## SCENARIUL DIDACTIC

Activitatea va debuta cu **SALUTUL DE DIMINEAȚĂ**. Educatoarea îi va întâmpina pe copii la ușă, urmând ca pe rând, fiecare copil să-și aleagă forma de salut dorită, trecând apoi pe covor pentru **ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ**. Copiii vor intra în sală, își vor lua scăunelele și se vor așeza pe le la marginea covorului.

Educatoarea îi întâmpină cu o urare:

“Bună dimineața, dragi pitici!

Mă bucur că sunteți aici!

Azi începe o nouă zi,

Bună dimineața, dragi copii!”

**DEZVOLTAREA EMPATIEI:** Educatoarea se adresează copiilor întrebându-i cum se simt: ”Ce faceți. Cum vă simțiți astăzi?”, ”Este cineva trist, supărat? De ce te simți trist? Ne reamintim că noi toți suntem prieteni și ne putem ajuta cu o îmbrățișare.” Educatoarea le zâmbeste, transmițându-le căldură și încurajare prin toate formele de comunicare.

Pentru a sesiza prin ce se deosebește această zi de grădiniță de celelalte, educatoarea sprijină copiii în evidențierea **NOUTĂȚII ZILEI**- musafirii din sala de grupă. La completarea **PREZENȚEI**, educatoarea așează pe tablou, ajutată de copii, pozele preșcolariilor. Se alege *Asistentul zilei* care va ajuta la completarea **CALENDARULUI NATURII**. Tot el este cel care va încerca să descopere primul ce se află în *Cutia Misterelor* (cireșe). Acesta reprezintă punctul de plecare în desfășurarea **ACTIVITĂȚII DE GRUP**, mergând spre **ANUNȚAREA TEMEI**- “În livada”, o zi în care copiii se vor juca culegând cireșe, educatoarea prezentând modul de desfășurare a activității.

Prin intermediul euritmiei , copiii vor face câteva mișcări de înviorare.

Așezarea copiilor la **Centrele de lucru** se va face în funcție de culoarea bețișorului pe care îl vor alege (verde- Artă, roșu- Construcții, albastru-Științe). Educatoarea le prezintă copiilor centrele. Prezentarea este însoțită de explicațiile de rigoare referitoare la sarcinile de rezolvat, specificul unor materiale și rezultatele dorite a fi obținute. Se amintește copiilor comportamentul dezirabil în cazul acestor activități (vorbim în șoaptă pentru a nu-i deranja pe alții, lucrăm frumos, utilizăm cu grijă materialele, apreciem și protejăm lucrările făcute de colegi și cooperăm pentru realizarea acestora)

- Centrul **CONSTRUCȚII** -Copiii vor realiza lădițe pentru a așeza cireșele culese din copaci.
- Centrul **ARTĂ**- Copiii vor realiza un coș cu cireșe folosind tehnica dactilopicturii.
- Centrul **ȘTIINȚE**- Copiii vor încerca să realizeze corect graficul.
- Tranziția de la activitățile liber alese la activitățile pe domenii experiențiale se face cu ajutorul cântecului „Din cireșe-mi pun cercei”.

În cadrul **ACTIVITĂȚII MATEMATICE** se va desfășura jocul didactic „Numără și potrivește”, având ca scop exersarea capacității de a număra, asociind cantitatea la număr și invers. Tranziția “Noi suntem ciupercuțe” îi duce pe copii la baie, pregătind trecerea la cea de-a doua activitate. În cadrul **ACTIVITĂȚII PRACTICE** copiii vor realiza lucrarea intitulată „Cireș de mai”, al cărui scop îl reprezintă formarea deprinderii de a respecta etapele de lucru, urmărind algoritmul de lucru.

În cadrul **ACTIVITĂȚILOR LIBER ALESE** copiii se vor destinde și relaxa, realizând un joc de mișcare”Clap clap song”

Încheierea zilei va fi reprezentată de **MOMENTUL DE LECTURĂ** când va fi citită cartea ”VARA”.

## ***ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (A.L.A. 1)- CENTRE DE INTERES***

**DATA:** 23.05.2024

**NIVELUL/GRUPA:** nivel I

**TEMA ANUALĂ DE STUDIU:** Când, cum și de ce se întâmplă?

**TEMA SĂPTĂMÂNII:** “Primăvara darnică”

**TEMA ZILEI:** “În livadă”

### **ARTĂ**

- **Tema activității:** „Copacul cu cireșe!”
- **Mijloc de realizare:** dactilopictură
- **Obiective operaționale:**  
O1: Să obțină efecte plastice prin tehnica dactilopicturii;  
O2: Să păstreze ordinea și curățenia la locul de muncă;
- **Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, Turul galeriei;
- **Materiale didactice:** carton alb, acuarele, borcănele, imagini cu cireșe
- **Forma de organizare:** individual ,pe grupe.

### **ȘTIINȚE**

- **Tema activității:** „Grafic ROGVAIV”
- **Mijloc de realizare:** grafic
- **Obiective operaționale:**  
O1: Să ordoneze cuburile în culorile curcubeului;  
O2: Să numere câte cuburi sunt pe fiecare coloană;  
O3: Să compare coloanele de cuburi (tot atâtea, mai multe, mai puține, cu atât mai multe/puține, egale);
- **Metode și procedee:** Conversația, explicația, exercițiul, observația, studiul individual.
- **Materiale didactice:** cuburi colorate în culorile curcubeului, boluri, grafic.
- **Forma de organizare:** Individual.

### **CONSTRUCȚII**

- **Tema activității:** “La cules de cireșe”
- **Mijloc de realizare:** construcție prin îmbinare
- **Obiective operaționale:**  
O1: Să realizeze tema dată prin îmbinare construind forme în plan orizontal;  
O2: Să colaboreze cu colegii în vederea realizării temei propuse;
- **Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul

- **Materiale didactice:** cuburi de lemn, cuburi de plastic, bețișoare colorate
- **Forma de organizare:** individual, pe grup.

### *Desfășurarea activităților liber alese (A.L.A. 1)*

Eveniment didactic	Conținutul științific	Strategia didactică	Evaluare
1. Moment organizatoric	Organizarea spațiului și a climatului educațional într-un mod optim desfășurării activității de învățare.	Conversația	
2. Captarea atenției	Se va face odată cu intrarea copiilor în Aceștia vor găsi pe mese materialele cu care vor lucra.	Conversația	Orală
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	<p>Se anunță tema pentru fiecare centru și se enunță obiectivele .</p> <p><b>CONSTRUCȚII - “Lădițe pentru cireșe”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Copiii vor realiza lădițe utilizand materialele oferite de educatoare</li> </ul> <p><b>ARTĂ- „ Copacul cu cireșe”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Copiii vor realiza un tablou de primăvară folosind tehnica dactilopicturii pentru a reda cireșele în copacul dat</li> </ul> <p><b>ȘTIINȚE “Grafic ROGVAIV</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Copiii vor reda așeza cuburile în grafic, ținând cont de culorile curcubeului.</li> </ul>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p>	<p>Orală</p> <p>Frontală</p>
4. Dirijarea învățării	<p>Înainte de începerea lucrului pe centre se vor face câteva exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii:</p> <p><i>„Mișcăm degețelele, închidem și deschidem pumnișorii, morișca, batem palmele deasupra capului, sub genunchi, peste umăr...”.</i></p> <p>Se reamintește copiilor comportamentul așteptat în cadrul activităților pe centre: se va vorbi în șoaptă pentru a nu deranja colegii de</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Conversația</p>	<p>Pe grupe și individual</p>

	la alte centre, fiecare sarcină de lucru trebuie terminată, colaborând la realizarea sarcinilor. ” Se va interveni cu mici explicații dacă ei vor solicita ajutorul.	Conversația	
6. Încheierea activității	Se fac aprecieri asupra desfășurării activității și asupra comportamentului copiilor.	Conversația	Orală

## ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

### Domeniul Științe-Activitate matematică

**DATA:** 23.05.2024

**NIVELUL/GRUPA:** nivel I

**TEMA ANUALĂ DE STUDIU:** Când, cum și de ce se întâmplă?

**TEMA SĂPTĂMÂNII:** “Primăvara darnică”

**TEMA ZILEI:** “În livadă!”

**DOMENIUL EXPERIENȚIAL:** Domeniul Științe-Activitate matematică

**TEMA ACTIVITĂȚII:** „Numără și potrivește”

**MIJLOC DE REALIZARE:** joc didactic

**TIPUL DE ACTIVITATE:** de consolidare de cunoștințe.

#### SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Exersarea capacității de a număra, utilizând corect numeralul ordinal

#### OBIECTIVE:

**O1:** Să numere corect în limitele 1–5 .

**O2:** Să raporteze numărul la cantitate și cantitatea la număr

**O4:** Să sesizeze diferențele cantitative de cireșe culese față de colegul de dinainte.

**O3:** Să diferențieze cireșele în funcție de mărime

#### STRATEGII DIDACTICE:

**Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul, metoda cubului

**Resurse materiale:** coșulețe, jetoane cu cifre, tablă flipchart, cub, jetoane cu cireșe

**Forme de organizare:** frontal, individual.

**SARCINA DIDACTICĂ:**

- utilizarea numeralului ordinal pentru a indica locul ocupat de elementele specificate

**REGULILE JOCULUI:**

Pe măsută se află coșulețe cu cifre. Educatoarea numește pe rand cate un copil să aleagă un coșulet , pe fiecare coșuleț aflându-se o cifra de la 1 la 5. În funcție de coșulețul ales, copiii vor culege din copac tot atatea cireșe cate indică cifra, urmand ca după realizarea sarcinii să depoziteze cireșele în lădiță.

**ELEMENTE DE JOC:** surpriza, elemente de cooperare (cooperare între participanți)

**DEMERSUL DIDACTIC**

<b>ETAPELE ACTIVITĂȚII</b>	<b>OB. OP.</b>	<b>CONȚINUTUL STIINȚIFIC</b>	<b>STRATEGII DIDACTICE</b>	<b>EVALUARE</b>
<b>1.MOMENTUL ORGANIZATORIC</b>		Se asigură condițiile necesare unei bune desfășurări a activității; aranjarea mobilierului, pregătirea materialelor didactice necesare.		Observarea comportamentului copiilor
<b>2.CAPTAREA ATENȚIEI</b>		Educatoarea citește scrisorica primită de la Nică, care ne spune că nu poate culege singur cireșele deoarece a îmbatranit și nu se mai poate urca pe scară: -Dragi copii. Am un cireș de mai foarte înalt, dar am îmbatranit și nu mă mai pot urca pe scară pentru a le aduna. Credeți că mă puteți ajuta să adun cireșele? Dacă mă puteți ajuta, eu vă promit că o să vă recompensez cu cireșe deoarece eu merg pe premiza că “Unde-i unul nu-I putere, unde-s mulți puterea crește!”	Surpriza  Conversația	Aprecierea verbală asupra comportamentului copiilor
<b>3.ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR</b>		Este anunțată tema activității: “ – Copii, astăzi, ne vom juca un joc care se numește “Numără și potrivește”. Se vor anunța scopul și obiectivele jocului în termeni accesibili.	Conversația  Explicația	Capacitatea copiilor de a înțelege tema și obiectivele propuse

<b>4.REACTUALIZAREA CUNOȘTINȚELOR</b>	<b>O1</b>	Se va purta o scurtă reactualizare a cifrelor de la 1 la 5, respectiv la numărul de elemente care corespunde mulțimii.	Conversația	Capacitatea copiilor de a-și menține atenția pe tot parcursul lecției
<b>5.DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII</b>	<b>O2</b>	<p><b>Explicarea regulilor jocului și a sarcinii didactice</b></p> <p>Educatoarea descoperă surpriza după ce copiii numără până la 5. Aceștia descoperă un cireș plin de cireșe mici și mari. Se cere unui copil să aleagă un coșuleț și să numescă cifra care este atașată pe el. Copilul va culege din copac tot atatea cireșe(indiferent de mărimea lor) cate indică cifra din coșuleț.</p> <p><b>Jocul de probă</b></p> <p>Se va desfășura jocul de probă pentru a se asigura înțelegerea regulilor și a sarcinii.</p> <p><b>Jocul propriu- zis</b></p> <p>Jocul se desfășoară de mai multe ori pentru a fi antrenați cât mai mulți copii. Pentru a se putea continua jocul, cireșele care au fost culese se vor așeza de fiecare dată la loc în copac. Se insistă pe verbalizarea cifrelor atunci cand copiii numără cireșele.</p>	<p>Surpriza</p> <p>Conversația</p> <p>Observarea</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p>	Aprecierea verbala asupra comportamentului copiilor
<b>6. OBTINEREA PERFORMANȚEI</b>		<p><b>Complicarea jocului</b></p> <p>Varianta 1</p> <p>Copiii închid ochii, iar educatoarea ia de pe copac cireșele mari. La altă bătaie din palme, copiii deschid ochii spunând ce s-a</p>	<p>Problematizarea</p> <p>Descoperirea</p>	<p>Capacitatea copiilor de a-și însuși noțiunile.</p> <p>Observarea</p>



	<b>O4</b>	schimbat.  Varianta 2 Educatorea numește pe rand cate un copil care să adune cireșe mici/mari, în funcție de sarcina dată de ea.	Exercițiul	comportamentului copiilor, a interesului pentru lucru
<b>7. FEEDBACK</b>	O2	Pentru a-și extinde sfera ipotezelor, educatoarea le va cere copiilor care nu au fost solicitați să așeze în lădițe un anumit număr de cireșe.	Metoda cubului  Conversația  Explicația  Problematizarea	Aprecierea verbală asupra comportamentului copiilor
<b>8.ASIGURARE A RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI DE CUNOȘTINȚE</b>		Copiii se vor îndrepta către măsuțe pentru a lucra fișa pregătită	exercițiu	Aprecierea verbală asupra comportamentului copiilor
<b>9.ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII</b>		În încheiere se vor face aprecieri individuale și generale asupra participării la activități.	Exercițiul	

Tranziția “Din cireșe-mi pun cercei” îi duce pe copii la baie, pregătind trecerea la cea de-a doua activitate.

## ***Domeniul om și societate***

**Nivel de vârstă/ Grupa:** Nivel I, Grupa mică-mijlocie mijlocie “Buburuzele”

**Tema anuală de studiu:** “Când,cum și de ce se întâmplă?”

**Tema săptămânală:** “Primăvara darnică”

**Domeniul experiențial:** Domeniul Om si Societate (Activitate practica)

**Tema activității:** “Cireșul”

**Mijloc de realizare:** mototolire și lipire

**Scopul activității:**

1. Consolidarea unor abilitati practice specifice nivelului de dezvoltare motrica

**Obiective operaționale:**

**O1-**Să recunoască materialele utilizate în activitate;

**O2-**Să execute exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii;

**O3-**Să realizeze lucrarea folosind tehnica mototolirii și lipiri pe suprafata de lucru;

**O4-**Să aprecieze lucrarea personală și a celorlalți în funcție de respectarea tehnicii de execuție și a cerințelor formulate.

**Strategii didactice**

**Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, Turul galeriei.

**Mijloace didactice:** mulaj copac, aracet, bețișoare, boluri, hartie creponată

**Forma de organizare:** pe grupe.

**Bibliografie:**

1. Curriculum pentru educatie timpurie 2019;
2. Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concept și instrumente cu care operează curriculum pentru educație timpurie, 2019;
3. Scrisoarea metodică pentru anul școlar 2019-2020.

## DEMERSUL DIDACTIC

ETAPELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
<b>1.MOMENTUL ORGANIZATORIC</b>	Se asigură condițiile necesare unei bune desfășurări a activității; aranjarea mobilierului, pregătirea materialelor didactice necesare.		Observarea comportamentului copiilor
<b>2.CAPTAREA ATENȚIEI</b>	Captarea atenției se va face cu ajutorul unei ghicitori: “Două fructe coapte la urechea ei, Ana le așează în loc de cercei “	Surpriza  Conversația	Aprecierea verbală asupra comportamentului copiilor
<b>3.ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR</b>	Este anunțată tema activității: “ – Copii, astăzi, vom realiza o lucrare prin care vom expune cum arăta copacul din livada lui Nică înainte să culegem cireșele”	Conversația  Explicația	Capacitatea copiilor de a înțelege tema și obiectivele propuse
<b>4.DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII</b>	Copiii se așază la măsuțe . Se face intuirea materialului de lucru, se prezintă lucrarea model și se demonstrează etapele și modul de lucru. Fiecare echipă primește mulajul unui copac pentru a realiza lucrarea, precum și elementele necesare . Aranjarea elementelor se va face respectând etapele indicate de educatoare. Înainte de începerea lucrului se fac exerciții de încălzire a mâinilor și degetelor. “ <i>Miscam degetelele,/ Batem, batem palmele /Scuturam covoarele/ Si la treaba mainile</i> ”	Conversația  Instructajul  Observarea  Demonstrația	Observarea sistematică
<b>5.OBTINEREA PERFORMANȚEI</b>	Fiecare copil lucrează individual urmărind pașii indicați în realizarea	Conversația	

	lucrării. În timp ce copiii lucrează, educatoarea urmărește modul de realizare a temei.	Observarea	
<b>6.FEEDBACK</b>	La finalul activității lucrările vor fi expuse la panou, iar copiii le vor analiza prin metoda Turul galeriei .	Turul galeriei	Aprecieri orale
<b>7.ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI DE CUNOȘTINȚE</b>	Se va face o recapitulare a pașilor parcurși în realizarea lucrării.	Conversația	
<b>8.ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII</b>	Se vor face aprecieri individuale și generale cu privire la modul de desfășurare al activității.	Conversația	Aprecieri orale

## *II. Activități Liber Alese (A.L.A 2)*

**DATA:** 23.05.2024

**NIVELUL/GRUPA:** nivel I

**TEMA ANUALĂ DE STUDIU:** Când, cum și de ce se întâmplă?

**TEMA SĂPTĂMÂNII:** “Primăvara darnică”

**TEMA ZILEI:** “În livadă”

**Tema activității:** „Clap clap song”

**Mijloc de realizare:** joc de mișcare și atenție

**Tipul activității:** consolidare de priceperi și deprinderi motrice

**Scopul activității:**

Destinderea și recreerea copiilor, satisfacerea nevoii de mișcare.

**Obiective operaționale:**

O1: Să își coordoneze mișcările cu ritmul dat de melodie;

O2: Să manifeste spirit de echipă;

**Metode și procedee:** Conversația, explicația, exercițiul.

**Materiale didactice:** calculator, boxe, scăunele, hârtie colorată.

**Forma de organizare:** Frontal, individual

**BIBLIOGRAFIE:**

- Curriculum pentru Educație timpurie 2019;
- Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum pentru Educație timpurie, 2019;
- Scrisoarea metodică pentru anul școlar 2021-2022;
- Culea, L., (2008), *Activitatea integrată din grădiniță, Ghid pentru cadrele didactice*, Editura Didactica Publishing House, București,

**Desfășurarea activităților liber alese (A.L.A. 2)**

Eveniment didactic	Conținutul științific	Metode și procedee	Evaluare
1.Moment organizatoric	Organizarea spațiului și a climatului educațional. Se pregătește intrarea copiilor.		
2.Captarea atenției	Educatorea îi întreabă dacă sunt gata de intrare.	Conversația	Stimularea interesului
3.Anunțarea temei	Astăzi ne vom distra cu un joc de mișcare- Clap Clap Song. Preșcolarii se vor așeza la măsuțe și vor primi surpriza-bețișoare.	Expunerea Surpriza	Obs.comportamentului copiilor
4. Dirijarea activității	Copiii se vor distinde printr-un joc de mișcare destinat să-i relaxeze și să le aducă buna dispoziție bătând la „tobe” pe ritm.	Conversația	Modul de organizare al copiilor
5.Încheierea activității	În încheiere voi face aprecieri asupra modului în care au participat la activitate.	Conversația	Aprecieri verbale

## **ANEXE**

### **Scrisoarea lui Nică:**

*Dragile mele BUBURUZE,*

*Pentru ca am auzit de la doamna educatoare faptul că sunteți foarte buni unii cu alții, m-am gândit că aș putea să vă cer ajutorul. Mi-aș dori să o rog pe sora mea, Smaranda, să-mi facă un compot dar pentru că am îmbătrânit și nu mă mai pot urca pe scară pentru a aduna cireșele care deja s-au înroșit, am nevoie de ajutorul vostru.*

*Credeți că mă puteți ajuta?*

*Vă promit că vă voi răsplăti cu cireșe după ce ma ajutați, dar am nevoie să le numărați corect.*

*Mulțumesc!*

*Cu drag, Nică*

## JOC DIDACTIC - UNDE S-AU ASCUNS JUCĂRIILE ?

Prof. Baneş Elena Daniela  
C.J.R.A.E. Vrancea

### UNDE S-AU ASCUNS JUCĂRIILE ?

**Tip: logico-matematic**

**Obiective:**

- să formeze și să denumească grupe de obiecte sau imagini după anumite criterii;
- să indice locul (poziția spațială) unde se află obiectele sau grupele de obiecte;
- să așeze grupele de obiecte propuse la locul (poziția spațială) indicat;
- să compare grupele de obiecte cantitativ;
- să rezolve itemii de control stabiliți în fișa de muncă individuală încadrându-se în timp.

**Scop:** consolidarea, evaluarea priceperilor, deprinderilor matematice, precum evaluarea unor comportamente ale prșcolarilor, dobândite în procesul instructiv-educativ

**Sarcina didactică:**

- perceperea pozițiilor spațiale, a unor obiecte sau grupe de obiecte și denumirea lor corectă.

**Regulile de joc:**

- sarcinile jocului sunt propuse de rățoiul Donald, care dă semnalul de începere și finalizare a jocului;
- copiii trebuie să denumească locul unde se află mulțimea de obiecte.

**Elementele de joc:**

- prezența rățoiului Donald, clopoțelul.

**Conținutul matematic:**

- pozițiile spațiale

**Strategia didactică:**

**Metode și procedee:**

- explicația, demonstrația, exercițiul.

**Material didactic:**

**a)** demonstrativ: grupe-de jucării: papuși, ursuleți, căței. mașinuțe. tablă magnetică, clopoțel, rățoiul Donald (papușa).

**b)** distributiv: diagrame colorate, figurine din plastic, jetoane, fișa individuală, creioane colorate

**Strategie stimulativă** - evaluativă: aprecieri, recompense.

**Resurse temporale:** 15 minute.

**Desfășurarea jocului:**

MOMENTE PEDAGOGICE	CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII	
	Activitatea profesorului	Activitatea copiilor
<i>INTRODUCEREA ÎN JOC</i> Pregătirea clasei	<ul style="list-style-type: none"><li>• aranjează măsuțele scăunelele în semicerc;</li><li>• aerisește sala de grupă;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• intră ordonat în sala de grupă și ocupă locurile.</li></ul>

pentru activitate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• distribuie materialul didactic.</li> </ul>	
<p><i>ANUNȚAREA TITLULU! JOCULU! Captarea atenției</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prezintă pe rățoiul Donald, ca participant direct la joc;</li> <li>• prezintă materialul prin descoperirea lui succesivă.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• participă la conversația cu rățoiul Donald;</li> <li>• descoperă materialul, și îl denumesc.</li> </ul>
<p><i>ANUNȚAREA REGULILOR JOCULUI ȘI DEMONSTRAȚIA MODEL</i> Reactualizarea cunoștințelor asimilate anterior în legatură cu gruparea după formă, mărime etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rățoiul Donald propune sortarea materialului după formă;</li> <li>• cere constituirea grupelor după mărime (acțiunea este supravegheată, apreciată prin vocea rățoiului Donald).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• receptează sarcina;</li> <li>• grupează jucăriile după formă, obținând: "grupa păpușilor", "grupa cățeilor", "grupa maimuțelor" etc.;</li> <li>• constituie grupe după mărime, încercuindu-le (formează grupa jucăriilor mari, grupa jucăriilor mici);</li> <li>• motivează acțiunea.</li> </ul>
<p><i>EXECUTAREA JOCULU! DE PROBĂ</i> Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anunță titlul jocului: "Unde s-au ascuns jucăriile?" (Donald prezintă în termeni accesibili scopul jocului: aranjarea sau ascunderea jucăriilor în diferite locuri - poziții spațiale);</li> <li>• solicită atenție în desfășurarea unui joe de probă (lucrează cu două grupe de jucării aflate pe masa sa);</li> <li>• Donald ascunde o grupă de jucării, cere găsirea grupei ascunse, precizarea poziției spațiale în funcție de un reper propus;</li> <li>• Rățoiul Donald propune 3-4 variante vizând pozițiile spațiale ("sus jos", "pe", "sub", "în față", etc.);</li> <li>• solicită compararea celor 2 grupe de jucării (cea de pe masa, cea ascunsă), după cantitate, apelând la numărarea elementelor; Uocul se continuă la tabla magnetică; se lucrează cu 3-4 grupe de obiecte, din care una se va "ascunde" într-o poziție spațială mai greu sesizabilă de către copii);</li> <li>• la semnalul clopoțelului, Donald le cere copiilor să descopere grupa de obiecte jucării care lipsește, să identifice poziția spațială a acesteia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• repeta titlul jocului (receptează obiectivele propuse, fiind ajutați de rațoiul Donald);</li> <li>• caută grupa de jucării ascunsă, o descoperă, precizează poziția spațială ocupată de acestea (ex.: grupa de papuși s-a ascuns sub masă etc.);</li> <li>• receptează sarcina, motivează acțiunea;</li> <li>• numără obiectele fiecărei mulțimi compară grupele după cantitate (ex: "grupa ascunsă sub masă are mai multe obiecte decât grupa de pe masa", etc.);</li> <li>• receptează sarcina, motivează acțiunea;</li> <li>• identifică grupa de obiecte</li> </ul>



<p><i>EXECUTAREA JOCULUI</i> Consolidarea deprinderilor de poziționare a grupelor de obiecte</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donald le arată copiilor materialele existente în coșulețele de pe masa, le cere denumirea acestora;</li> <li>• cere aranjarea grupelor de figurine magnetice în diverse poziții spațiale propuse pe diagrama colorată: "așezați grupa merelor pe șervețelul roșu!"; "Numarați merele!" "așezați grupa perelor pe șervețelul (diagrama) galbenă (sus, jos etc.)!" "așezați grupa jetoanelor unde doriți; spuneți unde ați așezat-o!" (jocul continuă până ce toate pozițiile spațiale sunt epuizate).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• denumesc materialele din coșulețe;</li> <li>• enunță pozițiile, relațiile spațiale, numără obiectele grupei (1-3);</li> <li>• denumesc, motivează alegerea poziției spațiale; (utilizează obiecte aflate în sala de grupă, precizează poziția lor spațială).</li> </ul>
<p><i>INTRODUCEREA SARCINIILOR NOI</i> Realizarea feedback-ului, obținerea performanței</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• solicita rezolvarea sarcinilor de pe fișa individuală: "Colorați imaginea din partea de sus a fișei!" "Incercați imaginile din partea de jos a fișei, obținând grupe după formă!" "Colorați bradul din imaginea din mijloc!"</li> <li>• fixează titlul jocului: "Unde s-au ascuns clișajele?";</li> <li>• cere repetarea pozițiilor spațiale prezentate în fișă; indica alte poziții spațiale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rezolvă sarcinile incluse în fișă;</li> <li>• repetă în cor titlul jocului;</li> <li>• denumesc pozițiile spațiale indicate;</li> <li>• participă la evaluarea fișelor.</li> </ul>
<p><i>ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donald apreciază modul de participare a copiilor la Activitate, oferă recompense.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ies ordonat din sala de grupă.</li> </ul>

## JOC DIDACTIC - JOCUL CULORILOR

Prof. Baneş Elena Daniela  
C.J.R.A.E. Vrancea

### JOCUL CULORILOR

**Tip: logico-matematic**

**Obiective:**

- să recunoască obiecte uzuale, jucării;
- să sesizeze însușiri simple ale obiectelor grupate pe criterii comune;
- să identifice criteriul propus de educatoare (culoare) în formarea grupelor de obiecte sau imagini;
- să selecteze obiectele după criteriul culorii;
- să identifice și să denumească culori potrivit vârstei;
- să așeze grupele constituite după culoare în diverse poziții spațiale;
- să aprecieze global cantitatea, prin expresia "multe/puține";
- să verbalizeze corect acțiunile și rezultatele obținute.

**Scop:** consolidarea, evaluarea priceperilor, deprinderilor matematice, precum evaluarea unor comportamente ale prșcolarilor, dobândite în procesul instructiv-educativ

**Sarcina didactică:**

- Constituirea grupelor de obiecte după criteriul culorii, denumirea criteriului de grupare.

**Regulile de joc:**

- Copiii realizează sarcinile primite la semnalul dat, prin vocea diferită a personajelor participante la joc, și aplaudă după un răspuns bun.

**Elementele de joc:** păpușile Tom și Jerry.

**Conținutul matematic:** "grupa de obiecte", "culoarea obiectelor", "poziție spațială".

**Strategia didactică:**

*Metode și procedee:* explicația, demonstrația, exercițiul.

**Material didactic:**

- a) demonstrativ: păpușile Tom și Jerry, jucării, tabla magnetică, obiecte uzuale, diagrame din sarmă, minge.
- b) distributiv: coșulete cu jetoane reprezentând jucării, obiecte, diagrame, creioane colorate.

**Strategie stimulativă - evaluativă:**

- aprecieri, recompense.

**Resurse temporale:** 20 de minute.

**Desfășurarea jocului:**

MOMENTE PEDAGOGICE	CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII	
	Activitatea profesoarei	Activitatea copiilor
<i>INTRODUCEREA ÎN JOC</i> Pregătirea clasei pentru activitate	<ul style="list-style-type: none"><li>• aranjează măsuțele și scăunelele sub formă de careu;</li><li>• pregătește materialul.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• intra ordonat în sala de grupă și ocupă locurile.</li></ul>
<i>ANUNTAREA TITLULU! JOCULU! Captarea atenției</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• prezintă, sub formă de surpriză, păpușile prin care va conduce jocul;</li><li>• prezintă succesiv materialul</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• participă la conversația cu cele doua păpuși;</li><li>• receptează, descoperă materialul, îl</li></ul>

	<p>demonstrativ, ascuns sub șervețel;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• anunță (prin păpuși) titlul și scopul jocului: "Jocul culorilor".</li> </ul>	<p>denumesc;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• repetă titlul jocului și scopul acestuia.</li> </ul>
<p><i>PREZENTAREA REGULOR JOCULUI</i> Reactualizarea cu noștințelor</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• propune prin vocea păpușii Tom, identificarea jucăriilor de pe masa sa;</li> <li>• cere prin vocea păpușii Jerry, gruparea jucăriilor după formă, la aruncarea mingii;</li> <li>• cere gruparea obiectelor uzuale după formă;</li> </ul> <p>• o păpușă solicită constituirea grupelor după criterii simultane: formă, marime, în diagramele de sarmă de pe tabla magnetică (face abstracție de criteriul culorii);</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• denumesc jucăriile;</li> <li>• constituie grupa vaselor, a păpușilor, a bărcuțelor etc. (răspunde copilul care prinde mingea);</li> <li>• formează grupa șervețelilor, a prosoapelor, a periilor de dinți etc.;</li> <li>• descrie și motivează acțiunea;</li> <li>• receptează sarcina;</li> <li>• grupează imagini, jucării, după criteriile propuse;</li> <li>• verbalizează acțiunea, ex.: "grupa tractoarelor mari", "grupa buburuzelor mici" etc.</li> </ul>
<p><i>EXECUTAREA JOCULUI DE PROBA</i> Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anunță scopul și repeat titlul jocului: "Jocul culorilor";</li> <li>• cere copiilor să sorteze jucării și obiecte după criteriul culorii (roșu, galben și albastru);</li> <li>• prin personajele-păpuși, conduce copiii în activitatea de alcătuire a grupelor de jucării-obiecte după formă, mărime, culoare, până la epuizarea materialului demonstrativ (acordă atenție denumirii criteriilor de grupare);</li> <li>• antrenează copiii în următorul joc- exercițiu: "La ridicarea unei palete colorate, veți așeza grupa jucăriilor de aceeași culoare acolo unde păpușa Tom va indica cu paleta";</li> <li>• păpușile propun poziții spațiale cunoscute: "jos, pe covor", "sus, pe masă", "sub tablă", "în fața catedrei", etc.;</li> </ul> <p>(dacă nivelul grupei permite, diversifică și complică gruparea după criterii cu accent pe motivarea acțiunii).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• repetă titlul jocului;</li> <li>• sortează jucăriile după cele trei culori în diagrame distincte;</li> <li>• la semnal, constituie grupe după criteriile propuse;</li> <li>• recunosc culoarea și grupa corespunzătoare acesteia, o așază în poziția spațială cerută;</li> <li>• verbalizează corect, motivează acțiunea (răspunde copilul care a prins mingea iar răspunsurile corecte sunt recompensate prin aplauze).</li> </ul>
<p><i>EXECUTAREA JOCULUI</i> Consolidarea deprinderii de grupare a</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prin păpuși solicită denumirea materialului din coșulețe, cu care copiii vor desfășura "Jocul culorilor";</li> <li>• propune constituirea grupelor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• receptează sarcina și denumesc materialul individual;</li> </ul>

<p><i>obiectelor după formă, culoare etc.</i></p>	<p>de jetoane după formă (referitor la imaginile de pe jetoane);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• solicită copiii să constituie subgrupe, după criteriul culorii, în diagrame individuale;</li> <li>• prin păpușa Tom indică în sala de grupă o culoare, cerând copiilor ca din grupa de jetoane să le aleagă pe toate cele care au culoarea respectivă; (efectuează două-trei exerciții de acest fel);</li> <li>• cu ajutorul păpușii Jerry, introduce sarcina de grupare după mărime culoare;</li> <li>• arată un jeton mare roșu, cerând constituirea grupei de jetoane mici roșii.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• constituie grupa mașinuțelor, grupa mingilor, grupa șervețelilor;</li> <li>• selectează jetoanele, obținând grupa șervețelilor roșii, galbene, albastre; motivează acțiunea;</li> <li>• receptează și realizează sarcina propusă (constituie grupa obiectelor roșii prin încercuire și motivează acțiunea);</li> <li>• constituie în diagrama individuală grupa cerută de păpușă;</li> <li>• grupează jetoanele după culoare.</li> </ul>
<p><b>INTRODUCEREA UNEI SARCINI MAI DIFICILE</b> Realizarea feed back-ului obținerea performanței</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cere, prin pilpuși, identificarea unor obiecte din sala de grupă care au aceeași culoare cu cea propusă (se va realiza sub forma unui joc-exercițiu oral);</li> <li>• solicită rezolvarea cerințelor de pe fișa individuală: "Colorați cu roșu căciulițele!" "Colorați cu galben mănușile!" "Colorează cu albastru cămășile!" "Formați grupe după culoare și încercuiți-le!" "Colorați imaginile mari cu albastru și imaginile mici cu galben!" "Colorați cum doriți grupa motanilor și grupa șoricilor. Încercuiți grupa cu cele mai puține obiecte!"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• denumesc grupele de obiecte din sălii: "grupa creioanelor albastre", "grupa mingilor galbene" etc.;</li> <li>• receptează sarcinile succesiv;</li> <li>• lucrează independent fișele;</li> </ul>
<p><b>ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluează rezolvarea fișelor;</li> <li>• fixează titlul jocului și apreciază modul de desfășurare al activității;</li> <li>• oferă copiilor recompense;</li> <li>• propune un film de desene animate cu peripețiile lui Tom și Jerry ca program recreativ (în cadrul activităților complementare).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• participă la evaluarea rezultatelor;</li> <li>• repetă în cor și individual titlul jocului;</li> <li>• mulțumesc celor două personaje pentru participare;</li> <li>• urmaresc și comentează filmul ajutați de educatoare.</li> </ul>

# PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

**DATA: 2 Martie 2023**

**UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița P.P. Nr.1 Valul lui Traian, Constanța**

**GRUPA: Mare- Grupa,,Albinuțele’’**

**PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PREȘCOLAR: Buracai Negidan**

**TEMA ANUALĂ:,,Când, cum și de ce se întâmplă?’’**

**SUBTEMA:,, Zvon de primăvară’’**

**CATEGORIA DE ACTIVITATE:Activități pe domenii experiențiale**

**DOMENIUL EXPERIENȚIAL:Domeniul Știință:**

Cunoașterea mediului/ Activitate matematică

**TEMA ACTIVITĂȚII:,,Să o salvăm pe Zâna Primăvara’’**

**TIPUL ACTIVITĂȚII:Consolidare și verificare de cunoștințe**

**MIJLOC DE REALIZARE:Joc didactic interdisciplinar**

**FORMA DE ORGANIZARE:frontal,pe grupuri,individual**

**DURATA: 30 - 35 minute**

**SCOPUL ACTIVITĂȚII:**

- Dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător, precum și stimularea curiozității pentru investigarea acestuia;
- Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza numerele și cifrele.

**OBIECTIVE OPERAȚIONALE:**

**COGNITIVE SI DE LIMBAJ:**

- să identifice caracteristicile anotimpului primăvara și lunile corespunzătoare acesteia;
- să descrie imagini cu aspecte de primăvară;
- să numere corect și conștient în centrul 1-10;
- să asocieze cifra corespunzătoare numărului de elemente;
- să efectueze operații de adunare și scădere cu 1-2 unități;
- să răspundă corect la ghicitori;
- să indice poziția unui obiect dintr-un șir,utilizând numeralul ordinal
- să verbalizeze acțiunile efectuate,utilizând un limbaj matematic adecvat;

## **PSIHOMOTORII:**

- să se grupeze conform cerințelor educatoarei;
- să mânuiască materialele didactice puse la dispoziție;
- să se deplaseze în funcție de cerințele lucrului în grup;

## **SOCIO-AFECTIVE:**

Manifestarea spiritului de cooperare în activitățile de grup;

Cultivarea sentimentului de dragoste și respect pentru frumusețile primăverii;

## **SARCINI DIDACTICE:**

- Identificarea și descrierea imaginilor reprezentând anotimpul primăvara;
- Găsirea răspunsului corect al ghicitorilor;
- Identificarea numărului de elemente prin numărare și asocierea cu cifra corespunzătoare;
- Intuirea unor probleme în imagini și scrierea operațiilor pe care le implică(1-2 unități);
- Sesizarea omisiunii unui element dintr-un șir dat și precizarea locului utilizând numeralul ordinal corespunzător;

## **ELEMENTE DE JOC:**

Surpriza,limitarea timpului,închiderea și deschiderea ochilor,bătăi ale palmelor, mânuierea materialelor,numărătoare,aplauzele;

## **STRATEGII DIDACTICE:**

**Metode și procedee:** conversația, explicația, povestirea, observația, exercițiul, descoperirea, problematizarea, jocul, ghicitorile,metoda interactivă-„Diagrama Venn”

**Mijloace didactice:**jetoane cu imagini reprezentând flori de primăvară,machetă reprezentând căsuța zânei,coșul cu ghiocei al Zânei,imagini-puzzle reprezentative pentru operațiile de adunare și scădere,un norișor confecționat din carton pe care se găsesc jetoane reprezentând fulgi de nea și o imagine reprezentând un soare,măsuță,ecusoane pentru cele două echipe:ghiocei și toporași,cifre magnetice și semnele matematice „+ ,-,=”; imaginea unui castel care este acoperit cu piese de carton sub formă de puzzle,imaginea va fi descoperită treptat în timp ce copiii rezolvă sarcinile didactice(probele),suport pentru panoul unde se afișează punctajul obținut de copii,mărțișoare-(trifoi),tablă magnetică,plicuri de diferite culori ce conțin imagini cu flori iar pe verso sarcini didactice,două cercuri concentrice(suport-Diagrama Venn),confecționate din coli de carton duplex color,imagini reprezentative pentru fiecare anotimp,stimulente.

**LOCUL DE DESFĂȘURARE:** sala de grupă

**BIBLIOGRAFIE:**

\*\*\***M.E.C.I.**-*Curriculum pentru învățământul preșcolar(3-6/7 ani)*,2008.

**ANTONOVICI,Ș.,NICU,G.**-*Jocuri interdisciplinare-material auxiliar pentru educatoare*,Editura Aramis, București, 2003.

**DUMITRANA, MAGDALENA** – *Activități matematice în grădiniță:Ghid practic,însoțit de 105 sugestii de activități,- Editura Compania- București 2002*

**NEAGU,M.,BERARU,G.**-*Activitati matematice în grădinita- Editura Polirom-Iasi, 1997.*

**TOMA,G.,RISTOIU,M.,ANGHEL,M.,NICOLAE,I.,PETRE,D.**-*Suport pentru aplicarea noului curriculum pentru învățământul preșcolar*,Editura Delta Cart Educational,Pitești,**2009**

SECVENȚE DIDACTICE	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE (Instrumente & Indicatori)
		METODE	MIJLOACE	
1.MOMENT ORGANIZATORIC	<p>Se va realiza prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Aerisirea sălii de grupă;</li> <li>-Pregătirea mobilierului și a materialelor didactice în vederea unei bune desfășurări a activității;</li> <li>-Scăunelele sunt dispuse în careu deschis;</li> <li>-Introducerea copiilor în sala de grupă;</li> </ul>			
2.CAPTAREA ATENȚIEI	<p>Introducerea în activitate se va realiza prin intermediul unei mici expuneri:</p> <p style="padding-left: 40px;"><b>-,Ghiocelul”-</b> le reamintește copiilor că Zâna Primăvara este captivă într-un castel-puzzle fermecat de către Crăiasa Zăpezii și nu o lasă să vină pe meleagurile noastre pentru că vrea să fie mereu iarnă,dar cum este timpul să vină Primăvara,îi roagă pe copii,ca împreună să treacă de probele(indicii),impuse de Crăiasa Zăpezii.Rezolvând corect acele probe,,Primăvara”va fi eliberată.La fiecare reușită a copiilor,Crăiasa Zăpezii va dezvălui câte un indiciu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-observația</li> <li>-conversația</li> <li>-povestirea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-surpriza</li> <li>-personajul - surpriză- ghiocelul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-observarea comportamentul ui copiilor;</li> <li>-manifestă atenție și interes;</li> <li>-ascultă cu atenție;</li> <li>-manifestă</li> </ul>



				interes pentru activitate;
<b>3.DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII</b>	<p><b>Se va realiza intuirea materialelor.</b>Ghiocelul le va spune copiilor că aceste materiale surprize(probe de lucru) pe care le-a adus Crăiasa Zăpezii,sunt de fapt trimise pe ascuns de către Zâna Primăvara pentru a o salva din castel.Se prezintă căsuța Zânei Primăvara.Lângă căsuță se găsesc jetoane reprezentând flori de primăvară,două coșulețe:unul cu ghiocei și unul cu imagini-puzzle,plicuri de diferite culori ce conțin jetoane cu sarcină didactică.Alături se află bagheta fermecată,un norișor cu fulgi de nea și un soare.</p>	-observația	<p>-căsuța Zânei. -plicuri -jetoane reprezentând flori de primăvară -bagheta -norișor -fulgi de nea -soare</p>	-copiii intuiesc materialele;
<b>4.REACTUALIZAREA CUNOȘTIINȚELOR</b>	<p>- Voi mentine interesul copiilor pentru activitate prin adresarea unor intrebari referitoare la anotimpul care va veni și ce evenimente aduce odata cu inceperea lui.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Când începe anotimpul primăvara?(la 1 Martie de sărbătoarea Mărțișorului)</li> <li>• Care sunt caracteristicile anotimpului Primăvara?(Natura se trezește la viață,înfloresc grădinile,vin păsările călătoare, sărbătorim: 1 martie,8 martie Ziua Mamei,Sfintele Paști).</li> </ul>	-conversația;	<p>-cosuleț cu flori</p>	<p>-orală;  -orală;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cum este vremea primavara?(se încălzește,ne îmbrăcăm mai subțire).</li> </ul> <p>Voi ruga copiii să numere florile din coșul Zânei,și să arate cifra corespunzătoare numărului de flori.</p>	-observația;		-acțional practică;
<b>5.ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR</b>	<p>Pentru că este momentul să ne gândim la Zâna Primăvara pentru a o elibera din castel și să rezolvăm acele probe(indicii)copiii sunt anunțați că vor desfășura un joc-concurs interactiv între echipe care se numește:„<i>Să o salvăm pe Zâna Primăvara</i>”</p> <p>Obiectivele vor fi prezentate într-un limbaj accesibil copiilor.</p>	-conversația;		-copii ascultă cu interes;
<b>6.EXPLICAREA ȘI DEMONSTRAREA JOCULUI</b>	<p>Copiii sunt împărțiți pe două echipe:echipa ghiocilor și echipa toporașilor.Ghiocelul-care este și mesagerul Zânei Primăvara cu ajutorul baghetei fermecate va chema cate un copil de la fiecare echipă să vină la măsuță să extragă un jeton de lângă căsuța Zânei și apoi un plic ce conține o sarcină didactică folosind versurile:</p>	-conversația -explicația;	-jetoane reprezentând flori de primăvară;	-ascultă cu atenție; copiii ascultă cu atenție;

	<p align="center"><b>„Sarcinile corect le rezolvăm, Pe Zâna Primavară să o salvăm!”</b></p> <p>Copiii care rezolvă sarcina corect vor fi punctați primind un mărtisor în formă de trifoi.</p> <p><b>Fixarea regulilor de joc</b></p> <p>Copilul numit de <b>Ghiocel</b> va veni la măsută va extrage un jeton cu sarcina didactică și apoi o va rezolva.</p> <p>Răspunsul corect va fi aplaudat și va primi un mărtisor(trifoi).</p> <p>Se realizează <b>jocul de probă</b> solicitând un singur copil.</p>	-explicația;	plicuri cu sarcini didactice	-acțional practică;
7.DESFĂȘURAREA JOCULUI	<p><b>Desfășurarea propriu-zisă a jocului:</b></p> <p>Se dă semnalul jocului:„<i>Să o salvăm pe Zâna Primăvara</i>”</p> <p><b>VARIANTA I</b></p> <p><i>Ghiocelul</i> cu ajutorul baghetei fermecate,va atinge un copil de la fiecare echipă,îl va pofti să vina la măsută să extragă un jeton cu sarcina didactica si apoi un plic in conținutul căreia se afla ca sarcină didactică o ghicitoare.Copilul care va răspunde corect va fi punctat.</p> <p><b>VARIANTĂ II</b></p> <p><b>Proba 1</b></p> <p>Se prezintă copiilor un coșuleț cu jumătăți de</p>	-exercitiul; demonstrația; -exercitiul -jocul; -exercițiul;	-plicuri cu imagini ce conțin sarcini didactice;  -jumătăți de imagini (puzzle); problematizarea; - cifre	-observarea comportamentului copiilor;

	<p>imagini(puzzle).</p> <p>Educatorea expune copiilor o întâmplare:  <i>„Crăiasa Zăpezii” a intrat în atelierul de pictură al Zânei Primăvară a rupt tablourile și le-a amestecat. Ghiocelul ajutat de copii trebuie să întregească tablourile”.</i></p> <p>Copiii vor avea ca sarcină să găsească cealaltă jumătate a imaginii date de educatoare, să alcătuiască o problemă matematică și să scrie pe tabla magnetică operația corespunzătoare.</p> <p>Le voi spune copiilor ghicitori cu operații matematice, iar copiii vor trebui să fie atenți și să răspundă corect.</p> <p>Copiii care rezolvă corect sarcinile primesc puncte. Pe măsura rezolvării probelor voi mai înlătura o piesă de puzzle care acoperă imaginea castelului unde stă captivă Zâna Primăvara.</p>		<p>magnetice și  semnele  matematice  +, -, =;  -tablă  magnetică;</p> <p>-ghicitori;  -panou pentru  punctaj  - imaginea  unui castel;</p>	
--	--	--	---	--

<p><b>8.OBȚINEREA PERFORMANȚEI</b></p>	<p><b><i>Proba 2</i></b></p> <p>Pe panou se află un norișor,un soare și un șir de elemente reprezentând fulgi de nea.La o bătaie din palme copiii vor închide ochii,iar educatoarea va lua un element din șir.La două bătăi din palme copiii vor deschide ochii și vor indica „al câtelea element” din șir lipsește utilizând numeralul ordinal.Copilul al cărei echipe răspunde corect va fi punctat.(Al câtelea fulgușor s-a topit?)</p>	<p>-observația -descoperirea -exercițiul - problematizarea -jocul exercițiul</p>	<p>-norișor -soare -fulgi de nea -panou</p>	<p>-acțional practică;  -aprecierea corectitudinii realizării sarcinilor;  -orală;</p>
--	--	--	---	--

<p>9. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI - FEEDBACK</p>	<p><b>Metoda interactivă „Diagrama Venn”</b></p> <p><b>-Tema: „Ce știm despre iarnă și primăvară?”</b></p> <p>- „Pentru a concluziona ce am învățat noi despre anotimpul Iarna până acum și pentru că v-am vorbit despre anotimpul Primăvara care va veni la noi și ne apropiem de momentul mult așteptat de a o elibera pe zână, v-am pregătit două cercuri concentrice (suport-Diagrama Venn) - (unul verde, unul albastru). Voi va trebui să găsiți jetoanele reprezentând caracteristici ale anotimpului Iarna să le așezați în cercul albastru, și jetoanele reprezentând caracteristici ale anotimpului Primăvara în cercul verde. Apoi în cercul din mijloc cel portocaliu ce intersectează cele două cercuri așezați jetoanele ce reprezintă însușirile comune ale celor două anotimpuri.</p> <p>- Cum este vremea în anotimpul iarna? Ce fenomene au loc? Dar în anotimpul primăvara cum este vremea? Ce fenomene au loc? (Copiii așează imaginile în cercul corespunzător).</p> <p>- Cum ne îmbrăcăm în anotimpul iarna? Dar primăvara?</p> <p>- Ce se întâmplă cu vietuitoarele iarna? Dar primăvara?</p> <p>- Ce au în comun aceste două anotimpuri, prin ce se aseamănă? (Copiii așează imaginile ce redau însușirile comune în cercul portocaliu).</p>	<p>-conversația;</p> <p>problematizarea</p> <p>;</p> <p>-metoda interactivă:</p> <p>-Diagrama Venn</p>		<p>-acțional practică;</p>
---	--	--	--	----------------------------

<p><b>10.EVALUAREA</b></p>	<p>La finalul jocului se vor număra punctele obținute de fiecare echipă în parte.</p> <p>Se va descoperi imaginea castelului care era acoperit cu piese de puzzle.</p> <p>-Zâna "Primăvară" cred că e foarte mulțumită de voi că ați eliberat-o și acum cu siguranță e pe drum și vine la noi.</p>		<p>-aplauze</p>	<p>-orală;</p>
<p><b>11.ÎNCHIEIEREA ACTIVITĂȚII</b></p>	<p>În încheierea activității se va cânta un cântec de primăvară dedicat Zânei.</p> <p>-Ca s-o primim cum se cuvine pe Zâna Primăvară propun să-i cântăm un cântecel frumos (<b>Tranziția</b>).</p>		<p>-interpretarea unui cântec;</p> <p>-acordarea de stimulente;</p>	<p>-se fac aprecieri asupra modului în care au participat la activitate.</p>

## JOC DIDACTIC DINAMICA POPULAȚIEI

*PROF. MIHAELA COBZARU*

*LICEUL ECONOMIC "VIRGIL MADGEARU" CONSTANȚA*

Vă propun un joc didactic, ușor de implementat, pentru a învăța dinamica populației, axat pe factori precum natalitatea, mortalitatea, migrația și impactul resurselor. Jocul este gândit pentru a fi interactiv și poate fi adaptat pentru diferite vârste.

Jocul: "Ecosistemul în echilibru"

Scopul jocului: Elevii învață cum factorii de natalitate, mortalitate și migrație influențează dinamica populației într-un ecosistem și ce rol joacă resursele disponibile.

### 1. Materiale necesare

- Cartonaje cu animale, plante și oameni
- Foaie de joc (o tablă cu spații de tip ecosistem: „apă”, „pădure”, „câmpie” etc.)
- Cartonaje cu resurse: „apă”, „hrană”, „adăpost”
- Zaruri
- Fise pentru fiecare echipă unde să noteze schimbările de populație

### 2. Reguli de bază

- Jocul se desfășoară pe ture. Fiecare tur reprezintă un an.
- La fiecare tur, echipele vor trage cartonaje care simbolizează evenimente naturale sau umane (ex: migrație, foamete, secetă, creșterea natalității, apariția prădătorilor).
- Scopul este de a menține un echilibru în ecosistemul propriu și de a păstra populația la un nivel stabil.

### 3. Desfășurarea jocului

1. Împărțirea pe echipe: Fiecare echipă este un „ecosistem” cu o populație inițială de plante, animale și oameni.
2. Stabilirea resurselor inițiale: Fiecare ecosistem începe cu un anumit număr de resurse (hrană, apă, adăpost).
3. Prima tură (Anul 1): Fiecare echipă aruncă zarurile pentru a vedea evenimentul de bază al anului, cum ar fi:



- 4, 5, 6: Creșterea natalității (se adaugă 10% la populația actuală).
  - 2, 3: Mortalitate crescută din cauza unei boli (se scade 15% din populația animalelor).
  - 1: Migrație (populația scade cu 10% și resursele cresc cu 10% pentru că populația consumă mai puțin).
4. Evaluarea resurselor: La finalul fiecărei ture, echipele compară numărul total de populație cu numărul de resurse:
- Dacă populația depășește resursele, fiecare segment (plante, animale, oameni) suferă o reducere proporțională de 10%.
  - Dacă resursele sunt suficiente, populația rămâne stabilă și crește cu 5%.
5. Runda de decizii: La fiecare 3 ani, echipele pot lua o decizie strategică (de exemplu, să investească în creșterea resurselor prin „protecția mediului”).

#### 4. Factori speciali

- La fiecare 5 ani, introducem un factor de hazard, precum „schimbări climatice” sau „extinderea unui prădător”, care poate reduce populația temporar sau permanent.
- „Efecte pozitive” pot apărea aleatoriu, cum ar fi „condiții climatice favorabile” sau „inovații în agricultură”, care aduc creșteri de resurse.

#### 5. Scopul final

Jocul se încheie după 10 ture (10 ani). Echipele își calculează scorul final în funcție de:

- Numărul de membri ai populației (plante, animale, oameni) rămași.
- Echilibrul între populație și resurse (dacă au reușit să-și mențină echilibrul fără să piardă semnificativ din populație).

Echipa cu cel mai echilibrat ecosistem câștigă!

#### Beneficiile jocului

Acest joc îi ajută pe elevi să înțeleagă conceptele de dinamică a populației și echilibrul ecologic, să facă legături între resurse și supraviețuirea populației și să înțeleagă impactul deciziilor asupra mediului.



**„STRATEGII METACOGNITIVE ÎN ELABORAREA ȘI UTILIZAREA LA CLASĂ A RESURSELOR EDUCAȚIONALE DESCHISE  
NOIEMBRIE 2024**

*MOTTO:* „Métacognition et confiance en soi”

**Nume și prenume autor** – DĂNILĂ GABRIELA-CRISTINA

**Unitatea de învățământ** – LICEUL TEHNOLOGIC „RADU NEGRU”, GALAȚI

**Denumirea resursei educaționale propuse** - „LA MÉTACOGNITION, UN OUTIL POUR DÉVELOPPER L’AUTONOMIE DES ÉLÈVES”.

**THÈME- LE VOCABULAIRE DES VACANCES/ DU VOYAGE**

**Tema /Scurtă descriere**

Resursa creată este concepută prin folosirea unor documente autentice (audio-video preluat de pe Youtube French Schoo TV) , a unor instrumente digitale precum Wordwall si Learningapps , și are drept scop dezvoltarea competenței de receptare a mesajului oral/scriș în limba franceză , se adresează elevilor de clasa a IX-a și nu numai, ce au dobândit un nivel de cunoștințe echivalent cu A1/A2+, conform CECRL.

Am ales un material video, al unui vorbitor nativ, ce poate fi exploatat la ora de limba franceză, având ca tematică : „**Exprimer vos préférences pour les vacances**”. Expunerea elevilor la cât mai numeroase și diverse documente autentice cu o tematică ce se înscrie în cotidianul lor, le dezvoltă acestora atât competențe de înțelegere a mesajului oral/ scriș, cât și competențe de comunicare în limba străină.

**Scopul materialului propus:**

- didactic (de utilizat la clasă/cu elevii)
- pentru elevi (de utilizat de către elevi)
- de documentare pentru cadre didactice

**Nivelul de învățământ:** *Liceal, clasa a IXa, 2 ore*

**Aria curriculară/disciplina/domeniul:** *LIMBA FRANCEZĂ*

**Competențe vizate:**

**Competența generală:** Receptarea de mesaje transmise oral sau scris în diverse situații de comunicare

**Competențe specifice:**

1.1 Identificarea unor informații specifice dintr-un text citit/ audiat pe subiecte familiare, articulat clar și cu viteză normală.

1.2. Receptarea de mesaje scrise în diverse situații de comunicare

Metode utilizate:

1. ex. de înțelegere orală și/sau scrisă (identificare/ asociere/ clasificare)
2. sarcina -realizarea unei hărți mentale, pornind de la expresia „partir en vacances”
3. ciorchinele

Modalități de evaluare :

- feedback pe parcursul activităților ( al profesorului/ colegilor - coevaluare)
- evaluarea sarcinii de rezolvat și de definitivat ca temă
- exercițiul de asociere <https://wordwall.net/resource/29713050>

S-au urmărit cele 3 etape ale activităților metacognitive:

1. Strategia de planificare
2. Strategia de monitorizare
3. Strategia de evaluare

## DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS

### I. Activités pour l'expression orale : L'étape de l'anticipation et de la planification

**ACTIVITÉ 1.** Répondez aux questions suivantes :( les apprenants sont partagés en deux groupes)

- À quoi pensez-vous quand vous entendez le mot „vacances” ?
- De quoi vous rappelle le mot „vacances” ?
- Mots cachés .** Retrouvez les mots mêlés dans la grille : [mots-meles-de-lété-.png](#)

#### Les mots mêlés de l'été

Retrouve les mots proposés de la liste ci-dessous à l'intérieur de la grille. Les mots peuvent être inscrits de manière horizontale, verticale ou en diagonale.

BAIGNADE	DÉTENTE	COPAIN
GLACE	PAUSE	LOISIR
PLAGE	SÉJOUR	REPOS
TOURISME	ÉTÉ	VACANCES



```
S É T É S D I Z T L V O E Q U
V E G T O É W P N O Z L S M M
K G C Y N D J E A I F C U K K
T Z W N E C M O O S E X A Y L
C W Q C A S A X U I G G P M Q
U O A Y I C N J B R V E A W P
B L C R I P A E W E X D U L P
G L U W A V H V E C T A Q U P
S O P E R X A Y O Y M N K P T
T F D X R X W P O M R G H J B
E N V Q Y Z A J H B N I K R A
R Z U X H I M M T J S A P D C
D É T E N T E Z W G D B Z W V
I A A P L R J A G K Y A W R B
J I D D S L G N Q W Z Y E I S
```

**c ) Travail de mime comique-** Communiquez, sous forme de mime, la série de mots inconnus de la grille (baignade, glace, détente, loisir, repos) dans le moins de temps possible. Les coéquipiers doivent trouver le mot juste pour obtenir le point.

**ACTIVITÉ 2- Compréhension orale. L'écoute d'un document audio, disponible à l'adresse ; <https://www.youtube.com/watch?v=RnIz7y2htvQ>**

La vidéo comprends 5 séquences :

- Période et durée
- Lieux
- Moyens de transport
- Logements
- Activités pendant les vacances

**Consigne :** Je vous demande d'être très attentifs durant la l' audition. Vous ne faites qu'écouter. Dès que la video est fini, je vous demande d'écrire sur la feuille blanche que vous avez devant vous, les mots dont vous vous souvenez dans l'ordre dans lesquels ils reviennent de “ vos mémoires ”. C'est moi qui donnerai les temps et l'enchaînement des opérations ; vous aurez cinq minutes pour écrire les mots dont vous vous souviendrez (par séquence). Ne vous préoccupez pas de l'orthographe des mots. Le nombre de mots justes rappelés est le seul indice qui compte pour alimenter la réflexion ”.

Les élèves seront partagés en deux groupes.

**II. L'étape de contrôle ou de surveillance-**

**ACTIVITÉ 1. SE PRÉPARER POUR LES VACANCES- La Roue de la chance**

<https://wordwall.net/resource/29718685>

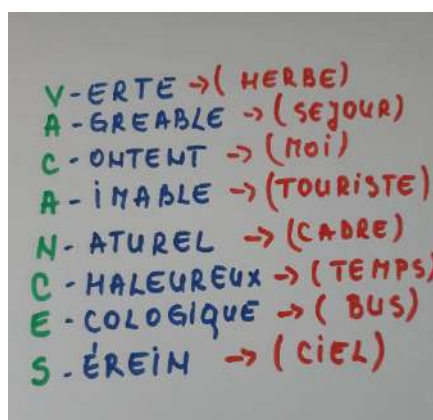
Répondez aux questions :

1. Quand pars-tu en vacances ?
2. Avec qui pars-tu ?
3. Que mets-tu dans ton bagage?
4. Quel budget as-tu pour un séjour?
5. Quel est le moyen de transport que tu préfères ?

6. Quel type de logement choisis-tu ?
7. Quelle est le type de chambre que tu préfères ?
8. Quels sont tes plats regionaux préférés?
9. Quelles sont tes activités favories pendant les vacances ?
10. Quels souvenirs achètes-tu pour ta famille ?

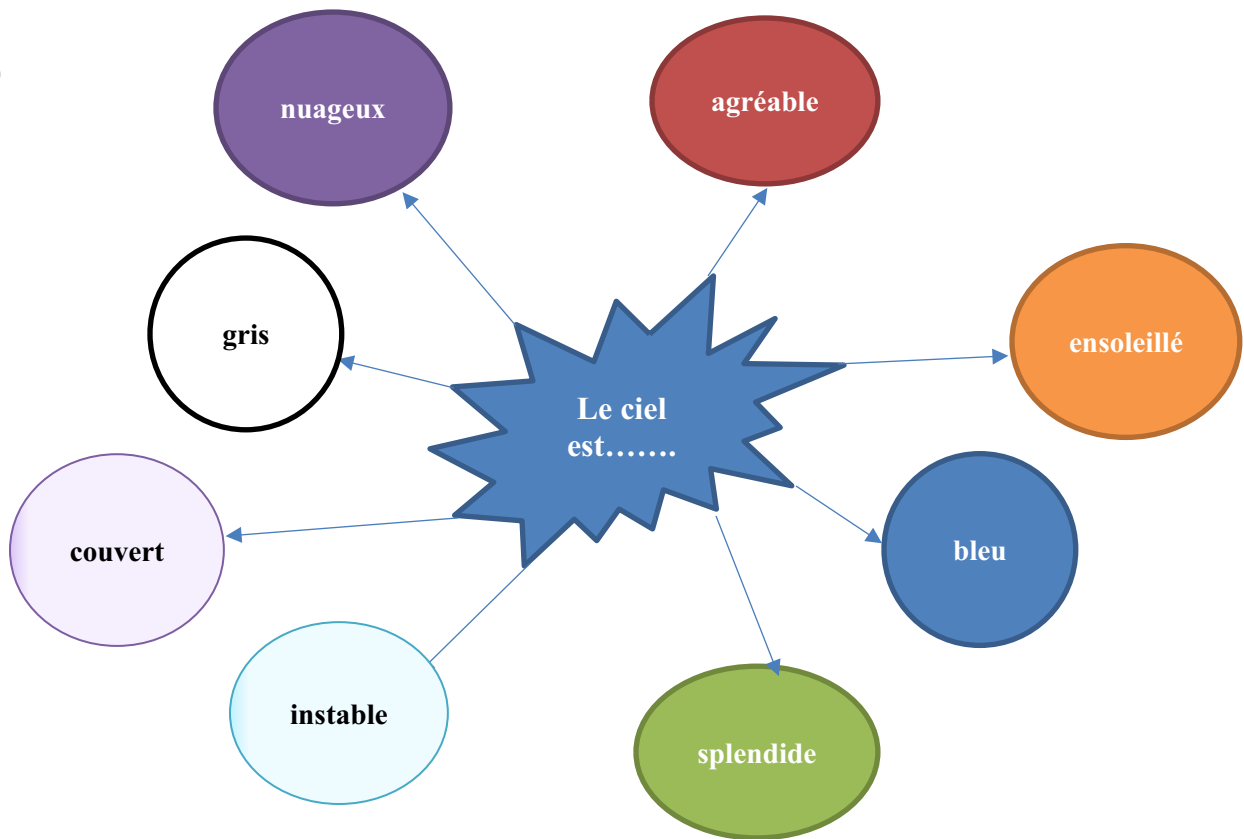
## ACTIVITÉ 2- Expression écrite -L' ACROSTICHE DE VOS VACANCES

**Consigne-** À partir des lettres du mot **vacances**, écrivez une liste de noms, d'adjectifs, ou d'activités . Faites une présentation dans votre classe. Amusez-vous bien !



**ACTIVITÉ 3- Consigne pour le groupe 1- SI TU ÉTAIS LE CIEL, COMMENT SERAIS-TU AUJOURD'HUI ?** Utilise la méthode de la grappe et écris les adjectifs appropriés. Puis, demande à tes collègues dans quel autre contexte ils pourraient utiliser les mots écrits dans la grappe. Associe ces mots avec des mots que tu connais déjà, avec une photo ou un dessin, forme une phrase ,une rime, ou dits de ce qu'ils te rappellent. Tu peux utiliser des couleurs.

a)



b)

🚦 nuageux- journée d'automne  
 🚦 gris- le ciment de la rue  
 🚦 couvert- un mur plein d'affiches  
 🚦 instable- la météo

agréable- les vacances chez mes cousins  
 ensoleillé-chaque jour en été  
 bleu- la couleur de mes yeux  
 splendide-moment passé avec ma famille

### III. L'étape de l'auto-évaluation

#### ACTIVITÉ 1- J'ORGANISE MES VACANCES

<https://learningapps.org/13254836>

**Consigne: Classez les actions que vous devez faire avant, pendant ou après les vacances.**

5 - J'organise mes vacances

2020-07-03 (2020-08-30)

Quelques mois avant le départ

La veille ou le jour du départ

Pendant les vacances

Créer une appli similaire

Enregistrer dans Mes applis

Windows

Settings to activate Windows.

Windows

11:15 PM

09-Mar-22

#### ACTIVITÉ 2- RÉCOMMANDATIONS POUR UN VOYAGE . L'exercice d'association (travail individuel)

**Consigne: Reliez les phrases comme il faut, pour trouver la logique.**

<https://wordwall.net/resource/29713050>



Recommandations pour un voyage

0:54

N'oublie pas faire la reservation des places.  
Ne laisse pas les bagages sur le quai de la gare.  
A Lyon, il faut attendre la correspondance.  
Ne monte pas si le train est en marche.  
Il ne faut pas oublier nos bagages.  
Ce train part toujours en retard.

Submit Answers

Recommandations pour un voyage

by Danilagabrielle

Like Edit Content More

Switch template

INTERACTIVES

- Match up
- Find the match
- Crossword
- Quiz
- Gameshow quiz

Show all

Type here to search

ENG INTL 12:01 13/03/2022

Recommandations pour un voyage

GAME COMPLETE

Score Time  
6/6 28.7s

YOU'RE 1<sup>st</sup> ON THE LEADERBOARD

Leaderboard  
Show answers  
Start again

Recommandations pour un voyage

by Danilagabrielle

Like Edit Content More

Switch template

INTERACTIVES

- Match up
- Find the match
- Crossword
- Quiz
- Gameshow quiz

Show all

Type here to search

ENG INTL 12:05 13/03/2022

**ACTIVITÉ 3- ÉCRIS LE MOT QUI TE SEMBLE LE PLUS IMPORTANT  
JUSQU'À PRÉSENT !**

[mot important.jpg](#)

**IV. L'ÉVALUATION**

**ACTIVITÉ 1- Production écrite. Réalisez une carte mentale à partir de  
l'expression „PARTIR EN VACANCES”**

[harta mentala.jpeg](#)

**ACTIVITÉ 2- „DESSINER EST UN MOYEN DE PENSER” - MES  
VACANCES EN IMAGES.**

[Mes vacances en images.jpg](#)

**Resurse folosite**

1. [MUR d'encouragements.docx](#)
2. <https://learningapps.org/index.php?s=vacances>
3. [https://apprendre.tv5monde.com/fr/exercice/10452?id\\_serie=14457&nom\\_serie=nous\\_organisons\\_une\\_soiree\\_francaise&niveau=a1\\_debutant&exercice=2](https://apprendre.tv5monde.com/fr/exercice/10452?id_serie=14457&nom_serie=nous_organisons_une_soiree_francaise&niveau=a1_debutant&exercice=2) (Écouter)
4. [https://www.lepointdufle.net/ressources\\_fle/comprendre\\_un\\_texte\\_1.htm](https://www.lepointdufle.net/ressources_fle/comprendre_un_texte_1.htm)  
(Compréhension écrite )
5. <https://wordwall.net/>
6. <https://leszexpertsfle.com/>

## ***JOCURI DIDACTICE***

**(tip, obiective, scop, sarcină didactică, conținut, reguli, elemente de joc, material didactic, desfășurare)**

### **Jocuri didactice de educare a limbajului**

#### **Grupa mică**

#### **Spune cum face**

**Scop:** exersarea pronunțării corecte a unor consoane ca: r, c, g, s, z aflate în diferite părți ale cuvintelor (început, mijloc, sfârșit), activizarea vocabularului cu cuvinte care desemnează animale cunoscute de copii, dezvoltarea capacității de a face legături simple (între glas, mișcare și animalul respectiv).

**Sarcina didactică:** recunoașterea animalelor și reproducerea onomatopeelor corespunzătoare glasului acestora.

**Regulile jocului:** la privirea jucăriei sau a imaginii, copilul trebuie să imite glasul animalului respectiv, iar ceilalți copii trebuie să-l recunoască și să-l denumească. La semnalul dat, toți copiii imită glasul animalului și execută mișcări corespunzătoare acestuia.

**Material didactic:** animale-jucării sau imagini reprezentând câinele, pisica, oaia, calul, găina, cocoșul, rața, gâsca, vrabia, albina etc.

#### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

Materialul necesar jocului va fi acoperit sau introdus într-un săculeț (coșuleț) pentru a crea surpriza la prezentare și a da posibilitatea să se perceapă pe rând fiecare animal al cărui glas va trebui imitat. Copiii vor fi așezați pe scăunele în jurul mesei cu materialul de joc.

În desfășurarea jocului, se va asigura o anumită succesiune în prezentarea imaginilor sau a jucăriilor, începând cu cele al căror glas este mai ușor de pronunțat (pisica) și terminând cu cele al căror glas (onomatopee) prezintă oarecare dificultate în reproducere. Se va urmări sistematic ca reproducerea să se facă la început individual, apoi se va trece la probă în mod individual cu copiii care întâmpină dificultăți în pronunțarea unor sunete.

În complicarea jocului se modifică ordinea acțiunilor. Copiii ascultă onomatopeea (reprodusă de educatoare, înregistrată pe casetă) apoi aleg animalul al cărui glas l-au auzit și-l reproduc individual sau în colectiv, după cum li se cere.

#### **Ne jucăm cu baloane**

**Scop:** formarea deprinderii de a folosi corect unele adjective care reprezintă o însușire cunoscută a obiectelor și de a face acordul în gen și număr între substantiv și adjectiv; fixarea cunoștințelor despre culori: roșu, galben, albastru, verde, alb; educarea spiritului de observație și a capacității de a face asocieri simple.

**Sarcina didactică:** recunoașterea și denumirea culorilor, formularea corectă a propoziției respectând acordul dintre substantiv și adjectiv.

**Regulile jocului:** copiii care au jetoanele de culoarea corespunzătoare balonului prezentat de educatoare, le vor ridica și vor preciza culoarea baloanelor cu care se joacă.

Copiii vor căuta alte obiecte de aceeași culoare cu a balonului educatoarei și vor denumi culoarea acestora.

#### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

Copiii vor fi așezați la măsuțele dispuse în careu deschis. În prima parte a jocului se va urmări ridicarea corectă de către copii a jetonului cu imaginea balonului de aceeași culoare cu culoarea

aceluia ridicat de educatoare. Copiii vor denumi culoarea baloanelor respective. În acest sens educatoarea pune întrebarea *Cu ce baloane ne jucăm?*, iar copiii răspund: *Ne jucăm cu baloanele roșii* etc. Se vor utiliza și întrebări adresate în mod individual: *Cu ce balon te joci?* pentru a determina și folosirea singularului.

În partea a doua a jocului, educatoarea ridică un anumit balon, iar copiii indicați caută pe o masă special pregătită obiectele sau imaginile acestora de aceeași culoare, formulând corect o propoziție care să cuprindă atât substantivul cât și adjectivul corespunzător. Se va insista asupra acordului corect între substantiv și adjectivul care îl însoțește: balon roșu- minge roșie; balon albastru-rochiță albastră etc.

#### **Unde s-a oprit roata?**

**Scop:** fixarea deprinderii de a formula propoziții în care să fie utilizat corect singularul și pluralul; stimularea spiritului de observație.

**Sarcina didactică:** diferențierea și enunțarea corectă a substantivelor la singular și la plural constituind corect propoziția.

**Regulile jocului:** copiii trebuie să recunoască imaginea la care s-a oprit roata și să indice corect dacă este a unui obiect sau a mai multor obiecte.

**Materialul didactic:** un disc cu segmente pe care sunt desenate obiecte într-un grup sau într-un singur exemplar. Pe acest disc este fixat de un ax, un alt disc cu un segment lipsă. Prin învârtirea acestuia, se descoperă pe rând o singură imagine.

#### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

Copiii vor fi așezați pe scăunele dispuse în semicerc.

În timpul jocului se va acorda atenția formulării corecte de către copii a propozițiilor: *Roata s-a oprit la măr*. În funcție de nivelul de dezvoltare a grupei se poate cere copiilor să însoțească substantivele de adjectivul care arată culoarea obiectului din imagine, de exemplu: *Roata s-a oprit la creionul albastru*.

Copiii numiți vor alege de pe masă un jeton reprezentând un obiect sau mai multe obiecte după cum indică imaginea de pe disc.

#### **Grupa mijlocie**

##### **Săculețul fermecat**

**Scop:** formarea deprinderii de a pronunța cuvintele care conțin grupe de consoane consecutive; activizarea vocabularului; educarea capacității de a clasifica obiectele după criterii date (utilitate, material).

**Sarcina didactică:** denumirea corectă a obiectului scos din săculeț, raportarea lui la alte obiecte, de aceeași categorie.

**Regulile jocului:** copiii la care se oprește săculețul la semnalul educatoarei, scot obiectul (imaginea lui), îl denumesc și îl așază la locul potrivit pe masă sau panou.

**Materialul didactic:** un săculeț de pânză de dimensiune mică în care se introduc jucării sau alte obiecte de uz personal ca de exemplu: creion, cretă, cratiță, batistă, chibrit, șervețel, prosop, solniță etc.

#### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

Înainte de începerea jocului educatoarea așază pe pa-nou sau pe mai multe mese câte un obiect care să indice criteriul de clasificare a obiectelor găsite de copii în săculeț. De exemplu: masă pentru mobilier, o pisică pentru animale, periuță pentru obiecte de uz personal, rochiță pentru obiecte de îmbrăcăminte. Se discută cu copiii ce alte obiecte pot fi așezate alături de cele aflate pe mese în funcție de criteriul utilității.

În săculeț vor fi introduse obiecte din categorii diferite. Ele vor fi date copiilor așezați în

semnalul pentru a le trece din mână în mână. La semnalul educatoarei săculețul se oprește. Copilul la care s-a oprit săculețul trebuie să scoată un singur obiect; îl denumește și-l oferă vecinului cu rugămintea de a-l așeza la locul potrivit. Acesta va căuta grupul de obiecte corespunzător și va motiva așezarea efectuată.

#### **A spus bine sau n-a spus bine?**

**Scop:** perfecționarea deprinderilor de pronunțare corectă a sunetelor limbii materne aflate în componența diferitelor cuvinte; dezvoltarea acuității auditive.

**Sarcina didactică:** compararea pronunțării corecte cu cea incorectă, găsirea formei corecte de pronunțare a cuvintelor auzite.

**Regulile jocului:** păpușa Așchiuță va prezenta pe rând câte un obiect și-l va denumi pronunțând unele cuvinte corect, iar altele eronat. Grupa repetă cuvântul în cor atunci când este corect spus, iar atunci când este greșit întrerupe păpușa printr-un semnal convenit. Unul din copii va pronunța forma corectă iar un altul va construi o propoziție cu acel cuvânt.

**Material didactic:** obiecte cunoscute de copii sau imagini ale acestora.

#### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

Introducerea în joc se poate realiza prin prezentarea personajului de la teatru de păpuși în jurul căruia se poate purta o scurtă discuție. Educatorea va supune pe Așchiuță unui examen de vorbire corectă pentru a stabili dacă mai trebuie să învețe în grădiniță sau nu. Va descoperi obiectele de pe masă și va cere păpușii să aleagă una dintre ele să spună copiilor cum se numește. Apoi educatoarea va interveni cu întrebarea leit-motiv a jocului *A spus bine sau n-a spus bine?* Pe baza comparației cu forma corectă copiii vor reacționa repetând forma corectă sau corectând păpușa, după caz.

#### **Unde am așezat jucăria?**

**Scop:** consolidarea cunoștințelor privind relațiile spațiale și a cuvintelor care indică poziția și direcția obiectelor (sus, jos, pe, sub, în față, în spate, înapoi); dezvoltarea spiritului de observație, a memoriei și atenției vizuale.

**Sarcina didactică:** folosirea corectă a cuvintelor care indică poziția în spațiu, compararea poziției obiectelor unele față de altele.

**Regulile jocului:** copiii închid și deschid ochii la semnal. Ei trebuie să observe ce schimbări de poziție a jucăriilor a efectuat conducătorul jocului (educatoarea), iar unul dintre ei să răspundă la întrebarea acestuia. Un alt copil va modifica poziția unei jucării din sala de grupă, reproducând aceeași relație spațială.

#### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

Copiii sunt așezați la măsuțe aranjate în careu deschis.

În desfășurarea jocului, educatoarea va respecta o anumită gradare în succesiunea modificărilor. La început va acționa cu un singur obiect -realizând așezarea unei jucării sau a alteia pe ceva sau sub ceva. Ulterior vor putea fi utilizate două jucării deodată.

În complicarea jocului educatoarea poate folosi flanelograful sau o machetă cu personaje din povești cunoscute și va efectua unele schimbări, solicitând copiilor să le transpună în acțiunea cu obiectele. De exemplu: să așeze păpușa în aceeași poziție cu piticul de pe machetă. Astfel, dacă piticul stă pe scaun, copilul va așeza păpușa tot pe scaun sau dacă piticul se află în spatele scaunului, păpușa va fi așezată în aceeași poziție.

#### **Grupa mare**

#### **Cine spune mai multe cuvinte?**

**Scop:** consolidarea deprinderii de a pronunța corect sunete și grupuri de sunete mai dificile cuprinse în structura cuvintelor cunoscute; dezvoltarea promptitudinii și a rapidității în acțiune; stimularea spiritului de echipă în rezolvarea sarcinii de joc.

**Sarcina didactică:** alegerea imaginilor corespunzătoare unor cuvinte care încep cu sunetul dat și pronunțarea corectă a cuvintelor.

**Regulile jocului:** la semnalul dat, echipele selectează din imaginile obiectelor primite pe acelea a căror denumire începe cu sunetul dat. Câștigă echipa care în timpul acordat selectează corect cele mai multe imagini.

#### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

Fiecare echipă formată din 5-6 copii primește un coșuleț cu 20-25 jetoane reprezentând diferite obiecte cunoscute. Educatoarea va pronunța un sunet de preferință din sunetele mai dificil de pronunțat: c, g, r, s, ș, ț, j, v, și va cere copiilor să aleagă acele imagini care corespund cuvintelor ce încep cu sunetul respectiv, de pildă s: sanie, sac, sapă, sacoșă, solniță, scafandru, scaun, scară etc. sau pentru g: găscă, guler, gutuie, greblă, grădină, grâu; pentru ș: șarpe, șoșoni, șosete, șorț, șapcă, șoarece, șopârlă etc.

Copiii au un timp limitat pentru alegerea imaginilor. Pe rând fiecare copil din echipă va fi solicitat să denumească o imagine din cele alese de echipa din care face parte. Se notează pe echipe numărul răspunsurilor corecte sau al jetoanelor corect alese. În încheierea jocului se stabilește echipa câștigătoare totalizând punctele obținute de fiecare echipă.

#### **Răspunde repede și bine**

**Scop:** precizarea și activizarea vocabularului privind unele cuvinte (substantive, adjective) cu sens contrar; perfecționarea formulării corecte și cu sens a propozițiilor; obișnuirea copiilor de a-și adresa unii altora întrebări și de a răspunde prompt, de a se consulta în grup în vederea formulării întrebărilor sau a răspunsurilor, de a-și alege reprezentantul în dialogul dintre grupuri.

**Sarcina didactică:** găsirea antonimelor unor cuvinte, formularea unor propoziții cu acestea.

**Regulile jocului:** fiecare echipă are dreptul să spună, pe rând, 2-3 cuvinte la care cealaltă echipă trebuie să-i găsească antonimul. Echipele n-au voie să repete un cuvânt care s-a mai spus. Fiecare echipă trebuie să respecte timpul dat pentru consultare: la sunetul clopoțelului să pună întrebarea sau să dea răspunsul. Echipa care nu se încadrează în timp sau nu răspunde corect pierde un punct sau un steguleț din cele ce i-au fost repartizate la început.

Câștigă echipa care are cele mai multe din stegulețele primite.

**Material didactic:** un clopoțel sau un alt instrument cu care se poate da un semnal auditiv, stegulețe (câte 20 de fiecare echipă) așezate într-un vas sau pe un suport.

#### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

La începutul jocului copiii vor fi împărțiți în două echipe, cu un număr egal de membri. Alegerea unui conducător nu este o cerință obligatorie ci rămâne la latitudinea educatoarei, în funcție de nivelul dezvoltării copiilor.

Se va insista pe baza unui exemplu sau două asupra însușirii tehnicii de a adresa o întrebare de către un grup prin reprezentantul său și a tehnicii de a se consulta în formularea întrebării și în alegerea reprezentantului. Se va urmări respectarea regulii de a nu enunța de mai multe ori același cuvânt și nici ca aceeași copie să fie mereu reprezentanții echipei (la întrebări și răspunsuri). Se va stimula spiritul de creativitate a copiilor în găsirea unor antonime cât mai variate pornind de la aspecte concrete: dimensiuni, asperitate, intensitate, rapiditate, duritate, temperatură, greutate, culori, ajungând până la însușiri morale: harnic-leneș, bun-rău, corect-incorect, ascultător-neascultător, vesel-trist, curajos-fricos.

Unul din copii sau educatoarea va avea grijă ca la fie-care greșeală să îndepărteze un steguleț din colecția echipei respective. Educatoarea va participa alternativ la o echipă sau la alta în prima parte a jocului pentru a-i organiza în consultarea reciprocă și la alegerea reprezentantului. În partea a doua a jocului va acorda independență cât mai mare copiilor în rezolvarea sarcinilor jocului.

În încheiere, se va stabili echipa câștigătoare, care va avea latitudinea să ofere echipei necâștigătoare un dar de con-solare.

### **Cum circulăm?**

**Scop:** învățarea unor reguli de circulație; recunoașterea unor indicatoare; respectarea ordinii și disciplinei în timpul jocului; dezvoltarea spiritului de observație.

**Sarcina didactică:** traversarea numai prin locurile marcate sau cu circulație dirijată; exprimarea corectă a motivului: găsirea indicatoarelor cerute și așezarea lor acolo unde se potrivesc.

**Regulile jocului:** traversarea străzilor numai la semnalul dat de educatoare și numai acolo unde întâlnesc indica-toarele: trecere pietoni (zebre și semafor). Pe străzile fără in-dicatoare, copiii trebuie să traverseze asigurându-se întâi din stânga până la jumătatea șoselei dacă nu vin mașini, apoi din dreapta.

### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului**

Jocul se va desfășura în curtea grădiniței sub formă de întrecere între două echipe. Un copil din fiecare echipă va fi însoțitorul grupului. Educatoarea va avea rolul polițistului care va schimba mereu culorile semaforului pentru a-i face atenți pe copii la trecere. În partea a doua a activității copiii vor veni și vor alege indicatoarele după cum le spune educatoarea, le așează pe șosele -să circule numai la culoarea verde a semaforului.

În mediul rural, copiii vor fi deprinși să circule numai pe partea *stângă* pentru observarea vehiculelor care vin din față.

### **Jocuri didactice matematice**

#### **Grupa mică**

#### **Săculețul cu surprize**

**Sarcina didactică:** separarea obiectelor de același fel și denumirea lor prin analizatorul tactil, folosirea corectă a numeralului cardinal.

**Elemente de joc:** căutarea, mișcarea, ghicirea și aplauze, legarea ochilor și surpriza.

**Reguli de joc:** copilul numit introduce mâna în sac fără să privească, pipăie obiectul, îl denumește, îl scoate și îl așază pe masă. Alt copil va căuta obiecte de același fel, procedând ca mai sus. Acțiunea va fi verbalizată.

**Material:** un săculeț cu jucării (două mingi, o păpușă, două cuburi, o mașină etc).

**Desfășurarea jocului:** Copilul numit de educatoare introduce mâna în sac, pipăie jucăria și, fără s-o privească, o de-numește, o scoate din sac, o arată copiilor și o așază pe masă, spunând ce jucărie a scos. Alt copil va căuta în sac și tot prin pipăire va trebui să scoată o jucărie la fel cu precedentă. Dacă în sac nu vor mai fi jucării de același fel, copilul va trebui să precizeze aceasta. Jocul va continua în acest fel până se vor termina jucăriile din sac.

**Complicarea jocului:** Copilul chemat la masa educatoarei va fi legat la ochi. Pe masă se va lăsa o singură grupă de obiecte formată din una sau două jucării de același fel, pe care le va pipăi cu amândouă mâinile și va spune câte sunt și ce sunt. După această acțiune, copilul va fi dezlegat la ochi pentru a vedea dacă răspunsul este corect. Atât în prima parte cât și în cea de-a doua, răspunsurile corecte vor fi aplaudate.

#### **Grupa mijlocie**

#### **Cine așază mai bine?"**

**Scop:** alcătuirea de grupe de obiecte de același fel; stimularea operațiilor gândirii și dezvoltarea calităților ei; corectitudinea, promptitudinea, independența și rapiditatea.

**Sarcina didactică:** separarea, gruparea și denumirea corectă a grupelor de obiecte de același fel.

**Elemente de joc:** mânuire, mișcare, surpriză, întrecere, închiderea și deschiderea ochilor, aplauze.

**Reguli de joc:** copiii separă și grupează obiectele de același fel conform exemplarului primit. Ei acționează independent prin întrecere și denumesc pe rând grupele de obiecte formate.

**Material:** cinci-șase feluri de obiecte (mingi, castane, păpuși, mașini, bețișoare etc.), un coș și un șervețel pentru acoperit coșul.

**Desfășurarea jocului:** Copiii numiți de educatoare (cinci-șase, după câte feluri de obiecte sunt folosite în joc) vor primi câte unul din obiectele existente, se vor așeza cu fața spre ceilalți copii și spre obiectele de pe covor, iar la cuvintele: *Cine așază mai bine?*, ei vor grupa obiectele de același fel și pe rând le vor denumi. De exemplu: *Eu am format grupa mingilor, Eu am format grupa mașinilor* etc. Gruparea se face prin întrecere și cei care așază repede și bine sunt aplaudați. Repetarea grupării obiectelor rămâne la latitudinea educatoarei.

**Complicarea jocului:** Copiii numiți să grupeze obiectele nu vor mai primi câte un exemplar, ci, la cerința verbală a educatoarei, vor efectua acțiunea tot prin întrecere. În continuarea jocului, la primul semnal, copiii vor închide ochii, în timp ce educatoarea mai adaugă și alte obiecte prin grupele de obiecte deja formate, de exemplu: în grupa mașinilor mai apare și o păpușă sau în grupa mingilor apare o castană etc. La al doilea semnal, copiii deschid ochii și trebuie să sesizeze greșeala și să o corecteze.

### **Grupa mare**

#### **Cine are același număr?**

#### **Scop:**

- Compararea numerelor alăturate pe bază de material concret;
- Recunoașterea cifrelor și raportarea lor la cantitatea; înțelegerea și folosirea termenilor matematici necesari verbali-zării operațiilor efectuate.

**Sarcina didactică:** efectuarea unor operații de adunare și scădere; raportarea numărului la cantitate.

**Elemente de joc:** mânuirea materialului, surpriza, aplauze.

**Reguli de joc:** la deschiderea cortinei apare un număr de rățuște. Copiii le numără în gând și le raportează la cantitatea de rățuște de pe jetonul primit, apoi vor raporta numărul la cifra corespunzătoare.

**Material:** pentru fiecare copil, câte un jeton cu 1-10 rățuște, teatru de păpuși, un panou, o vulpe, zece boboci de rață și cifrele 1-10.

**Desfășurarea jocului:** educatoarea atrage atenția copiilor că pe lac vor veni pe rând rățuște. Ei trebuie să privească rățuștele, să le numere și cel care are pe jeton un număr de rățuște egal cu numărul celor aflate pe lac, în acel moment, ridică jetonul, motivând acțiunea. Un alt copil va alege cifra corespunzătoare numărului de rățuște de pe lac. Așa se va proceda până vor fi așezate toate cele zece rățuște. Se va închide cor-tina. La redeschiderea cortinei, pe lac apare un număr de rățuște (exemplu patru). Se simulează apariția vulpii care mănâncă o rățușcă. În continuare se procedează ca mai sus (se numără, se ridică jetonul cu același număr de rățuște, apoi jetonul cu cifra corespunzătoare numărului, se motivează).

**Complicarea jocului:** educatoarea deschide cortina. Pe lac va fi un număr de rățuște. Educatoarea va cere copiilor să ridice jetonul cu o rățușcă mai puțin (mai mult), decât cele de pe lac. Copilul va motiva acțiunea. Astfel jocul va continua în limita timpului afectat.

#### **Jocuri didactice pentru cunoașterea mediului înconjurător**

#### **Cu ce a fost lucrat?**

**Scop:** fixarea reprezentărilor despre uneltele cunoscute și produsele ce pot fi lucrate cu



ele; obișnuirea copiilor cu folosirea corectă a verbului; sublinierea utilității uneltelor.

**Sarcina didactică:** raportarea uneltelor la obiectele lucrate, clasificare.

**Reguli de joc:** copiii care au uneltele sau jetoanele cu uneltele corespunzătoare obiectului arătat de educatoare se ridică în picioare, descriu imaginea de pe jeton (denumirea modului de folosire și de cine e folosită); copiii vor imita acțiunea îndeplinită de meseriaș cu unealta, numai copiii care au răspuns bine aduc la masa educatoarei uneltele sau jetoanele respective, așezându-le în dreptul obiectului lucrat.

**Elementele de joc:** mânăuirea jetoanelor, imitarea acțiunilor de mânăuire a uneltelor.

**Materialul didactic:** pentru fiecare copil, cel puțin, un jeton cu o unealtă sau o unealtă în miniatură, la masa educatoarei obiecte lucrate.

**Desfășurarea jocului:** la alegerea meseriilor și a uneltelor, educatoarea va ține seama observările organizate și de observările spontane: croitor-ac cu ață, degetar, foarfece, centimetru, mașină de cusut, mașină de călcat; cizmar-ciocan. calapod, clește; tâmplar-rindea, ferăstrău, clește, sfredel; grădinar-sapă, greblă, lopată, cazma, stropitoare, roabă; bucătar-polonic, sită de strecurat, oală, cratiță, mașină de tocat, cuțit, tel, lingură de lemn, răzătoare. Conducătorul jocului ridică pe rând câte un obiect (gheată, haină, masă sau scaun, un strat de flori, o tavă cu friptură) și întreabă: *Cu ce a fost lucrat?* Copiii care au uneltele corespunzătoare se ridică în picioare, arătându-le grupei și denumindu-le. Totodată copilul va denumi acțiunea de folosire a uneltei și persoana care o folosește (croitorul coase cu acul sau cizmarul bate cuiul cu ciocanul). După denumirea acțiunii, ceilalți copii vor urma mișcările corespunzătoare. Clasificarea uneltelor se poate face atât în cursul jocului cât și în încheiere - după cum apreciază educatoarea.

**A cui mâncare este?**

**Scop:** fixarea și verificarea cunoștințelor despre hrana animalelor domestice și sălbatice cunoscute și consolidarea deprinderilor de a folosi genitivul, educarea independenței în acțiune.

**Sarcina didactică:** raportarea hranei caracteristice la animalele respective.

**Reguli de joc:** copilul care are jetonul cu animalul corespunzător hranei trebuie să răspundă a cui mâncare este; dacă a răspuns bine, vine la masa educatoarei și așază jetonul cu animalul în dreptul hranei corespunzătoare.

**Elemente de joc:** găsirea perechii, imitarea onomatopeelor și a acțiunii de hrănire a animalelor.

**Materialul didactic:** jetoane cu animale și hrană sau jucării - animale și hrană naturală.

**Desfășurarea jocului:** în funcție de numărul copiilor, educatoarea va împărți câte un singur jeton cu un animal sau mai multe jetoane cu același animal, iar în partea a doua a jocului mai multe jetoane cu hrană.

Jetoanele vor putea cuprinde animalele cele mai cunoscute de copii, cum ar fi: pisica-lapte sau șoarece; câine-oase; cal. vacă. Oaie-iarbă; porc-porumb; găină, rață, găscă-grăunțe, viermișori; iepurele-morcovi, varză; urs-miere, zmeură; vulpe-păsări; lup-miel; veveriță - alune, nuci.

Înainte de începerea jocului se recomandă ca educatoarea să facă o intuire a jetoanelor cerând copiilor de-numirea animalelor și a hranei. În prima parte a jocului, educatoarea ridică un jeton reprezentând hrana și întreabă: *A cui mâncare este?* fără să o denumească.

Copiii care au animalul corespunzător trebuie să for-muleze răspunsul într-o propoziție simplă în care să folosească genitivul, denumind hrana, de exemplu: *Mierea este mâncarea ursului.*

În cazul în care aceeași hrană este consumată de mai multe animale (iarbă-cal, vacă, oaie) vor ieși toate animalele după ce au răspuns în mod individual la întrebarea educatoarei.

Copiii care nu sunt atenți și nu vin atunci când este prezentată hrana, rămân cu animalul

flămând.

În partea a doua a jocului copiii se împart în două grupe egale, jumătate primind jetoane cu animale, iar cealaltă jumătate jetoane cu hrană.

Pe rând copiii având jetonul cu hrană, îl ridică, iar copiii având jetoanele cu animale vin la ei și se iau de mână.

Dacă timpul permite, jetoanele se schimbă între copii.

În încheiere toți copiii își caută copilul pereche cu hrana corespunzătoare.

### **Ghicește ce s-a adăugat sau ce lipsește**

**Scop:** verificarea vocabularului cu privire la părțile corpului omenesc și la îmbrăcăminte, dezvoltarea atenției voluntare și a spiritului de observație.

**Sarcina didactică:** recunoașterea și denumirea unor obiecte de îmbrăcăminte.

**Reguli de joc:** copiii își vor ascunde capul și-l vor ridica numai la semnalul educatoarei; după ridicarea capului, toți copiii trebuie să observe ce s-a adăugat sau ce lipsește; copilul numit de educatoare va arăta și va denumi elementul care s-a adăugat sau care a fost eliminat.

**Elemente de joc:** ascunderea, surpriza și mișcarea.

**Material didactic:** se poate folosi o păpușă demontabilă sau o siluetă de carton cu îmbrăcăminte sau un desen pe tablă executat de către educatoare.

**Desfășurarea jocului:** educatoarea poate folosi ca semnal fie un clopoțel, fie bătăi din palme sau cuvintele *ghicește ce s-a adăugat* sau *ghicește ce lipsește*. În modificările făcute în decursul jocului, educatoarea va avea grijă să asigure o gradare pornind de la elementele mai vizibile la cele de amănunt și de la un element la mai multe elemente. Jocul se poate desfășura și cu material individual. În acest caz, se împarte fiecărui copil un material diferit având câte o modificare față de modelul educatoarei. Fiecare copil va trebui să spună ce modificare există pe materialul primit (jeton cu o păpușă desenată, păpușă decupată din carton). De exemplu pe un jeton păpușa are o căciuliță roșie sau are un palton maro, sau o jachetă. Materialul educatoarei poate fi o păpușă îmbrăcată în rochiță (fără pantofi, șorț, jachetă, fular, mănuși ș.a.).

### **Recunoaște povestea!**

**Scop:** fixarea și consolidarea unor povești învățate anterior.

**Conținutul jocului:** poveștile învățate de copii: *Ursul păcălit de vulpe*, *Ciuboțelele ogarului*, *Capra cu trei iezi*, *Scufița roșie*

**Sarcina didactică:** să identifice povestea după imagini-le prezentate, să povestească fragmentul ilustrat, să recunoască și să caracterizeze sumar personajele din povești.

### **Regulile jocului:**

– *Trăistuța cu povești* se plimbă de la un copil la altul și la semnalul luminos al baghetei fermecate dat de conducătorul jocului, se oprește la un copil care alege o imagine, recunoaște povestea din care face parte povestind fragmentul respectiv;

– Un alt copil stabilește care sunt personajele din poveste;

– Răspunsurile corecte se aplaudă și sunt răsplătite cu stimulente reprezentând personajul recunoscut;

– Răspunsurile incomplete sau greșite sunt corectate de un copil numit de conducătorul jocului.

**Elemente de joc:** aplauze, stimulente, semnale luminoase, personaj surpriză care face introducerea în joc.

### **Variante:**

– Într-o *cutie fermecată* sunt siluete ale unor personaje din povești; copiii extrag o siluetă,

recunosc personajul și povestea, reproduc câteva din replicile acestuia și îl caracterizează;

– Se audiază un fragment din poveste, se identifică povestea și copiii dramatizează o scenă reprezentativă.

### **Jocul silabelor**

**Scop:** formarea deprinderii de a formula propoziții cu un cuvânt dat, despărțirea cuvintelor în silabe, formarea deprinderii de a găsi cuvinte care să înceapă cu o silabă dată.

**Sarcina didactică:** să alcătuiască propoziții cu cuvântul sugerat prin imagine sau verbal, să despartă cuvintele în silabe menționând numărul silabelor, să găsească cuvinte care să înceapă cu o silabă dată.

**Conținutul jocului:** formulare de propoziții cu sau fără suport material, despărțirea cuvintelor în silabe și precizarea numărului acestora, exprimarea a cât mai multor cuvinte care încep cu o anumită silabă.

### **Regulile jocului:**

– Copilul numit de educatoare alege un jeton, denumește obiectul și formulează o propoziție;  
– Jetonul este transmis altui copil care desparte cu-vântul în silabe precizând numărul acestora;

– Se stabilește prima silabă a cuvântului și se cere găsirea altor cuvinte care să conțină aceeași silabă;

– Este interzis ca un cuvânt nou format să fie pronunțat de mai multe ori;

– Răspunsurile trebuie să se încadreze într-o limită de timp marcată de bătăi din palme;

– Răspunsurile corecte sunt apreciate prin aplauze;

– Răspunsurile incomplete sau greșite sunt corectate de un copil numit de conducătorul jocului.

### **Elemente de joc:**

– Limitarea timpului prin bătăi din palme;

– Aplauze;

– Elemente de mișcare.

### **Variante:**

– Educatoarea pronunță o silabă. Copilul cu care a dat mâna adaugă imediat o altă silabă pentru a construi un cuvânt cu sens, apoi îl repetă în întregime.

– Educatoarea spune un cuvânt iar copilul cu care a dat mâna îl desparte în silabe. Grupa de copii scoate din coșuleț atâtea bețișoare câte silabe are cuvântul. Se începe cu cuvinte cu 2 silabe și se continuă cu cuvinte care conțin mai multe silabe.

### **La cine s-a oprit mingea?**

**Scop:** cunoașterea numelor și prenumelor, educarea sentimentelor de atașament față de copiii din grupă.

**Conținutul jocului:** cunoașterea colegilor din grupă după nume și prenume, precizarea unor reguli de comportare în grup.

**Sarcina didactică:** să recunoască și să denumească membrii grupului din care fac parte.

### **Regulile jocului:**

– Jucăria trebuie să meargă din mână în mână fără să fie reținută de copil;

– La semnalul educatoarei *Stop* sau alt semnal auditiv jucăria se oprește la copilul la care se află în acel moment;

– Vecinii copilului la care se află jucăria sau alt copil numit de educatoare trebuie să spună grupei numele și prenumele copilului la care se află aceasta.

**Elemente de joc:**

- Manipularea jucăriei;
- Aplauze;
- Semnale sonore;

**Variante:**

Educatorea aruncă de la distanță mică o minge, o biluță unui copil, apoi întreabă grupa: Cine a primit mingea (biluța)? Răspunde copilul vecin cu acesta sau altul indicat de copilul care a primit mingea. Răspunsul copilului va fi dat într-o propoziție care să cuprindă numele și prenumele colegului la care se află mingea.

În rândul jocurilor prin care am urmărit îmbogățirea vocabularului copiilor cu unele noțiuni referitoare la aspecte caracteristice anotimpurilor, am folosit cu mare succes jocul *Case minunate*. La acest joc, copiii aveau în fața lor câteva case din carton cu ferestre mobile. În spatele ferestrelor erau fixate imagini reprezentând diferite aspecte din anotimpuri. Pe măsură ce copiii deschideau ferestrele, ei spuneau ce văd de la fereastra casei lor. Elementul de joc folosit, deschiderea ferestrelor, a constituit un procedeu deosebit de atractiv, copiii participând cu mare interes la joc, iar imaginile privite de la geam le-au rămas întipărite în memorie mult timp.

Tot pentru activizarea vocabularului copiilor cu noțiuni specifice anotimpurilor, am organizat jocul didactic *La piață*, în cadrul tematicii Toamna, prin care am urmărit fixarea denumirii părților componente ale legumelor. Copilul care interpreta rolul vânzătorului trebuia să precizeze care este partea necomestibilă a fiecărei legume vândute.

*Exemple*

*Roșia se consumă fără codiță.*

*Ardeiul se consumă fără semințe și cotor.*

*Vinetele se consumă fără coajă.*

*Morcovul se mănâncă fără frunze.*

Un alt joc pe care îl organizez adeseori cu copiii este jocul *Și jucăriilor le place să fie alintate*, tot pentru diversificarea modului de exprimare al copiilor. Fiecare copil primește câte o jucărie pe care o denumește și apoi o alintă (urs-ursuleț, păpușă-păpușică etc). În continuare, copiii pot fi încurajați să alcătuiască propoziții scurte, corecte din punct de vedere gramatical, cu sens și originale, folosind diminutivele formate de ei.

**Unde s-a ascuns greierașul?****Scop:**

- Verificarea cunoștințelor copiilor despre atributele pieselor geometrice;
- Dezvoltarea operațiilor gândirii.

**Obiective operaționale**

- Să recunoască și să denumească figurile geometrice, efectuând operații logice în ceea ce privește sortarea pieselor în funcție de cerințele exprimate de către educatoare;
- Să identifice poziții spațiale, și să plaseze piesele în poziția spațială indicată;
- Să rezolve corect itemii fișei;
- Să participe cu plăcere și interes la activitate;

**Sarcina didactică:**

- Recunoașterea formelor geometrice și precizarea atributelor acestora;
- Recunoașterea și denumirea pozițiilor spațiale;

**Reguli de joc**

La solicitarea educatoarei copiii închid ochii, iar când îi deschid trebuie să spună unde s-a ascuns greierașul, ce figură geometrică se află în acel loc și care sunt atributele acesteia. Dacă

răspunsul este corect, copilul va primi drept recompensă un stimulent în formă de chitară.

**Elemente de joc:** închisul și deschisul ochilor, mișcarea.

**Material didactic:** greieraș, chitare stimulente, piese geometrice.

### **Desfășurarea jocului**

Se prezintă invitatul zilei -Greierașul- care le cere ajutorul copiilor pentru a-l învăța formele geometrice. Pe un panou sunt așezate toate piesele geometrice învățate. Copiii închid ochii, iar educatoarea așază greierașul lângă o piesă geometri-că. Apoi deschid ochii iar educatoarea întreabă: *Unde s-a ascuns greierașul?* Copiii răspund precizând piesa geometrică și atributele ei.

### **Variantă**

Educatoarea așază piese geometrice în diferite locuri din grupă. La întrebarea educatoarei: *Unde sunt așezate cercurile?* copiii enumeră locurile unde sunt așezate acele piese: *Cercurile sunt pe masă / sub scaun / lângă greieraș.*



**Furnicuța harnică**

### **Scop**

- Consolidarea deprinderii de a raporta numărul la cantitate și cantitatea la număr;
- Verificarea numărului în limitele 1-5;
- Educarea independenței în acțiune;

### **Obiective operaționale**

- Să formeze mulțimi cu 1-5 elemente după criteriul formei;
- Să numere în limitele 1-5 prin încercuire;
- Să asocieze cifra numărului corespunzător de obiecte și invers.
- Să participe cu plăcere și interes la activitate.

### **Sarcina didactică**

- Raportarea cantității la număr folosind analizatorii: vizual, auditiv, tactil.

**Regulile jocului:** Educatoarea va alege un cartonaș care se va opri la semnalul *Stop*. 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 bătăi din palme a auzit.

**Elemente de joc:** mișcarea, surpriza.

**Materialul didactic:** cartonașe cu cifrele de la 1 la 5, siluete furnicuțe, imagine cu un mușuroi, săculețul furnicuței.

### **Desfășurarea jocului:**

Educatoarea va da drumul unui cartonaș pe care este scrisă o cifră să circule de la un copil la altul. La semnalul educatoarei, 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 5.*

În continuarea jocului, se vor înlocui semnalele vizuale cu cele auditive. Copiii vor grupa furnicuțele după numărul bătăilor educatoarei.

### **VARIANTĂ**

Copiii primesc săculețul furnicuței pe care îl plimbă din mână în mână. La semnalul educatoarei: *Stop!*, copilul la care se află săculețul îl pipăie și spune câte *boabe* (obiecte) sunt în el.



### **Detectivii**

#### **Scop**

- Consolidarea deprinderii de a raporta cantitate la număr și a numărului la cantitate;
- Sesizarea locului unui număr în șirul numeric (limitele 1-5);
- Verificarea deprinderii de a efectua operații de adunare și scădere cu una și două unități în limitele 1-5

#### **Obiective operaționale**

- Să numere în limitele 1-5;
- Să determine locul fiecărui număr în șirul numeric 1-5 stabilind vecinii,
- Să rezolve operații simple de calcul oral folosind simboluri matematice.

#### **Sarcina didactică**

- Stabilirea locului unui număr în șirul numeric;
- Raportarea corectă a numărului la unitate și a unității la număr; efectuarea operațiilor de adunare și scădere cu una sau două unități.

#### **Regulile jocului**

Copilul numit de educatoare va corecta greșeala și va primi insigna de detectiv. Dacă răspunde corect este aplaudat, dacă greșește alt copil va corecta greșeala. În a doua parte a jocului, copilul indicat a fi detectiv va număra elementele unei mulțimi și va spune dacă dorește să adauge sau să ia un element.

**Elemente de joc:** ghicirea, aplauzele, întrecerea.

**Materialul didactic:** cifre, siluete cu oameni de zăpadă, măști, fulgișori, insigna de detectiv.

#### **Desfășurarea jocului**

Educatoarea le propune copiilor să fie detectivi. Ei trebuie să descopere mai multe mistere.

- 1) Pe un panou sunt așezate cifrele în dezordine. Copiii trebuie să așeze cifrele în ordine crescătoare și apoi descrescătoare.
- 2) Educatoarea pune o cifră pe panou, iar copiii afișează vecinii numărului dat;
- 3) Educatoarea pune două cifre diferite pe panou, iar copiii trebuie să așeze cifrele intermediare.

#### *Exemplu*

2 și 5. Copiii așază 3 și 4.

- 4) Educatoarea prezintă imagini cu un anumit număr de elemente, iar copiii vor forma grupe cu tot atâtea, cu un element mai mult sau cu un element mai puțin.

### **VARIANTĂ**

Copilul ales detectiv va trebui să caute vecinul unui număr și să formeze o grupă cu tot atâtea

elemente câte arată cifra. Apoi va spune dacă dorește să mai adauge sau să ia un element.



### Ajut-o pe veverița!

#### Scop

- 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;
- Verificarea capacității de a compune și descompune un număr dat;

#### Obiective operaționale:

- Să raporteze cantitatea la număr, respectiv la cifra corespunzătoare, recunoscând și stabilind vecinii numerelor;
- Să efectueze operații simple de calcul oral, recunoscând semnificația simbolurilor aritmetice (+; -; =);
- Să compună și să descompună un număr dat în variante posibile;
- Să rezolve corect sarcinile fișei.

#### 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;

#### Regulile jocului

Pe rând, câte un copil de la fiecare echipă va alege câte un plic și va rezolva sarcina dată pentru a o ajuta pe Rița-Veverița. Dacă rezolvă corect primește o alună drept recompensă. Câștigă echipa care a adunat cele mai multe alune.

**Elemente de joc:** Rița- Veverița, întrecerea.

**Materialul didactic:** veverița, alune, traseul veveriței, plicuri, jetoane cu cifre.

#### Desfășurarea jocului:

Educatorea o prezintă pe Rița-Veverița care este foarte supărată pentru că s-a rătăcit. Pentru a ajunge la scorbura 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. Așază cifrele de la 1 la 9 în ordine crescătoare.
2. Așază 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. Așază cele 9 nuci în două coșulețe. Găsește mai multe variante de descompunere.
13. Completează florile din vază astfel încât să fie 9 (compunere)!

Căștigă echipa care a adunat cele mai multe alune în coșuleț. Copiii vor primi drept recompense alune și nuci din proviziile veveriței.



### A câta albinuță a zburat?

#### Scop

- Folosirea corectă a numeralelor cardinale și ordinale;
- Cunoașterea locului fiecărui număr în șirul numeric;
- Verificarea cunoștințelor despre zilele săptămânii.

#### Obiective operaționale

- Să identifice lipsa unui obiect (imagine) dintr-un șir format, să-l denumească utilizând numeralul ordinal corespunzător respectând acordul verbal între numeral și substantivul care-l însoțește;
- Să stabilească vecinii numerelor naturale în șirul numeric 1-10.

#### Sarcina didactică

- Identificarea locului rămas liber și denumirea lui prin intermediul numeralului ordinal.

#### Regulile jocului

Copiii închid și deschid ochii când aud bâzâitul unei albinuțe. Toți copiii trebuie să ia aceeași albinuță din șirul lor ca cea luată de educatoare și să spună a câta albinuță a zburat. Dacă răspunsul este corect toți copiii se joacă cu albinuțele imitând zborul lor.

**Elemente de joc:** închiderea și deschiderea ochilor, imitarea zborului albinuțelor.

**Material didactic:** o imagine pe care sunt poziționate cele 10 albine pentru fiecare copil și pentru educatoare, stimulente albinuțe.

#### Desfășurarea jocului

Copiii sunt așezați la măsuțele aranjate în formă de careu, iar în fața lor este așezat suportul cu 10 albine. Educatoarea le cere copiilor să închidă ochii atunci când aud bâzâitul albinei. La semnal, deschid ochii și spun a câta albină a zburat și ce albină urmează după ea. Apoi este ridicat jetonul cu cifra corespunzătoare locului elementului luat. Dacă răspunsul copilului este corect, toți copiii iau albinuța respectivă de pe suport pentru a imita zborul ei.

**Exemplu:** *A câta albinuță a zburat?/A zburat a șaptea albinuță, iar după ea urmează a opta albinuță.*

**Variantă:** Educatoarea enumeră zilele săptămânii și de fiecare dată lipsește din enumerare o zi. Copiii descoperă ziua care lipsește și precizează locul ei în cadrul zilelor săptămânii. În ultima



parte a jocului, vor fi aduși cinci copii în fața grupei care se vor prezenta, apoi unul se va ascunde. Copiii trebuie să ghicească cine lipsește, al câtelea era în șir și între care copii era așezat.

În final, toți copiii vor cânta cântecelul: *Zum, zum, zum albinuța mea!*



## Cu matematica în lumea poveștilor

### Scop

- Verificarea numărului în limitele 1-10 prin raportarea numărului la cantitate.
- Consolidarea deprinderii de a forma grupe echipotente prin punerea în corespondență;
- Efectuarea operațiilor de adunare și scădere folosind corect simbolurile matematice: +, -, =

### Obiective operaționale

- Să efectueze operații simple de calcul oral de adunare și scădere cu una și două unități în limitele 1-10;
- Să reprezinte grafic rezolvarea exercițiilor efectuate;
- Să utilizeze corect simbolurile +, - și = ;
- Să rezolve corect fișa de lucru individuală.

### Sarcina didactică

- Raportarea corectă a cantității la număr și a numărului la cantitate;
- Efectuarea operațiilor de adunare și scădere cu un element.

### Regulile jocului

Copilul numit de educatoare va număra elementele grupei indicate și va așeza cifra corespunzătoare. La cererea educatoarei, va mai forma o grupă cu tot atâtea elemente câte elemente are cea indicată. Dacă nu rezolvă corect sarcina, alt copil va veni să corecteze greșeala.

**Elemente de joc:** surpriza, mânuirea personajelor, aplauze.

**Material didactic:** tablouri cu imagini din povești, siluetele personajelor, cifre, grupe diverse legate de personajele din poveștile cunoscute.

### Desfășurarea jocului:

Educatoarea afișează un tablou dintr-o poveste, îl intuiește cu ajutorul copiilor, apoi ei vor rezolva sarcinile cu conținut matematic. Se pot afișa patru-cinci tablouri din poveștile cunoscute.

**Exemplu:** Tabloul afișat prezintă o secvență din basmul Albă-ca-Zăpada.

1. Câți pitici sunt în imagine?
  2. Așezați cifra corespunzătoare numărului de pitici.
  3. Formați o grupă de pătuțuri în care să fie tot atâtea câți pitici sunt.
  4. Formați o grupă de scăunele în care să fie cu unul mai multe decât pătuțuri.
  5. Un pitic pleacă la plimbare. Câți au rămas?
- Această sarcină implică rezolvarea și afișarea exercițiuului matematic:  $7 - 1 = 6$ .
6. Câte personaje sunt ? (piticii și Albă-ca-Zăpada):  $7 + 1 = 8$ .

### Variantă

Se vor afișa imagini cu scene din poveștile sau basmele cunoscute. Spre deosebire de prima parte a jocului, grupele, cifrele și exercițiile matematice vor fi intenționat așezate greșit. Copiii vor

trebui să sesizeze greșelile și să le corecteze.

# CURSA FRAȚIILOR – O ABORDARE INOVATOARE ÎN ÎNVĂȚAREA MATEMATICII

*Prof. Dragoș Anamaria Monica*

*Școala Gimnazială “Nr. 9”, Borșa, Școala Gimnazială “Mihai Olos”, Ariniș*

Jocul didactic „Cursa Frațiilor – Podul Înțelepciunii” stimulează gândirea logică și colaborarea, în timp ce facilitează înțelegerea fracțiilor. Acest joc este un exemplu de bună practică pentru integrarea jocurilor în procesul educațional.

## **OBIECTIVELE JOCULUI**

La finalul jocului, elevii vor fi capabili:

1. Să efectueze adunări, scăderi, înmulțiri și împărțiri între fracții.
2. Să aplice în rezolvarea problemelor operațiile și regulile de calcul ale fracțiilor.
3. Să colaboreze în echipă pentru a rezolva sarcinile și să dezvolte abilități de negociere.

*Scopul jocului:* crearea unui mediu atractiv și prietenos, în care elevul este motivat să colaboreze cu ceilalți pentru a rezolva cât mai multe exerciții. Jocul încurajează schimbul de informații și comunicarea eficientă între elevi.

## **DESCRIEREA JOCULUI**

*Concept:* Elevii, organizați în echipe, construiesc un pod stabil între două puncte, achiziționând piese prin rezolvarea de exerciții cu fracții.

*Reguli:* Echipele rezolvă exerciții pentru a câștiga piese de diferite culori și valori, apoi le folosesc pentru construcția podului.

1. Tipuri de piese și rolul acestora:

- Piesele roșii:

- *Descriere:* Reprezintă piesele de bază ale podului. Sunt dreptunghiuri roșii mici.
- *Condiții de obținere:* Se acordă pentru rezolvarea corectă a exercițiilor de nivel ușor.
- *Valoare:* o piesă pentru fiecare exercițiu rezolvat corect.
- *Utilizare:* Pot fi folosite pentru a completa secțiuni simple ale podului.

- Piesele albastre:

- *Descriere:* Reprezintă piese mai mari și mai stabile. Sunt pătrate albastre.
- *Condiții de obținere:* Se acordă pentru rezolvarea corectă a exercițiilor de nivel mediu.
- *Valoare:* 2 piese pentru fiecare exercițiu rezolvat corect.
- *Utilizare:* Ideale pentru a consolida structura podului.

- Piesele aurii:

- Descriere: Sunt cele mai valoroase și rare piese, reprezentând triunghiuri aurii de conectare.
- Condiții de obținere: Se acordă pentru rezolvarea rapidă și corectă a exercițiilor de nivel dificil.

- Valoare: 3 piese pentru fiecare exercițiu rezolvat corect.
- Utilizare: Necesare pentru a finaliza punctele critice ale podului.

#### 2. Reguli de distribuție a pieselor:

- Fiecare piesă este oferită imediat după rezolvarea corectă a unui exercițiu.
- Dacă o echipă răspunde greșit, nu primește piesa, iar profesorul poate oferi oportunitatea unei alte echipe de a rezolva aceeași problemă.
- Echipele pot schimba piese între ele, dar doar sub supravegherea profesorului.

#### 3. Cum sunt folosite piesele:

- Echipele folosesc piesele pentru a construi un pod funcțional între cele două insule.
- Piesele trebuie așezate logic, fără spații între ele, pentru ca podul să fie stabil.
- Profesorul verifică construcția fiecărei echipe pentru a se asigura că respectă regulile jocului.

#### 4. Materiale didactice necesare pentru piesele podului:

- Cartonaje colorate: Fiecare tip de piesă este reprezentat de cartonaje de o anumită culoare și formă:

- Dreptunghiuri mici roșii (5x2 cm).
- Pătrate albastre (5x5 cm).
- Triunghiuri aurii (laturi de 5 cm).

- Tabla de joc sau spațiul de lucru: Fiecare echipă are o suprafață pe care își construiește podul.

Acesta poate fi un poster cu reprezentarea celor două insule despărțite de o apă imaginară.

#### 5. Strategie pentru echipe:

- Echipele trebuie să decidă ce tip de piese să obțină în funcție de exercițiile pe care le pot rezolva.

- Piesele roșii sunt esențiale pentru secțiunile de bază ale podului.
- Piesele albastre și aurii sunt necesare pentru a conecta și stabiliza structura.
- Echipele trebuie să colaboreze și să negocieze în interiorul grupului pentru a folosi piesele eficient.

Materiale necesare: Cartonaje colorate, fișe de lucru, cronometru.

### **SARCINA DIDACTICĂ**

1. Rezolvați exercițiile oferite de profesor pentru a „cumpăra” piese.

2. Folosiți piesele pentru a construi un pod stabil care să unească insulele.

### **DESFĂȘURARE**

1. Introducerea jocului: Profesorul povestește legenda „Podului Înțelepciunii” și explică regulile.

2. Împărțirea pe echipe: Fiecare echipă primește un „kit de construcție” cu câteva piese și probleme de început.

3. Rezolvarea sarcinilor: Echipele rezolvă probleme matematice pentru a obține noi piese.

4. Construcția podului: Piesele se așază pe masă în așa fel încât podul să fie funcțional (piesele trebuie să formeze un traseu logic, fără goluri).

5. Finalul jocului: Profesorul verifică dacă podul fiecărei echipe este stabil și corect construit. Se oferă puncte pentru:

- Numărul de piese folosite.
- Corectitudinea construcției.
- Rapiditatea rezolvării.

### **MATERIALE DIDACTICE**

Piese pentru pod: Cartonașe cu diferite culori și forme, table de joc.

Timer (opțional).

Diplome pentru echipa care câștigă „Cursa Frațiilor”.

Fișe de lucru:

#### **Exerciții – Nivel Ușor (Piese Roșii)**

- Simplifică următoarele fracții:

- a.  $\frac{6}{8}$
- b.  $\frac{12}{16}$
- c.  $\frac{15}{25}$

- Compară următoarele fracții (folosind simbolurile  $<$ ,  $>$  sau  $=$ ):

- a.  $\frac{1}{2}$  și  $\frac{3}{6}$
- b.  $\frac{4}{10}$  și  $\frac{3}{10}$
- c.  $\frac{7}{8}$  și  $\frac{6}{8}$

- Scrie câte două fracții echivalente pentru:

- a.  $\frac{2}{8}$
- b.  $\frac{5}{2}$
- c.  $\frac{9}{18}$

#### **Exerciții – Nivel Mediu (Piese Albastre)**

- Efectuează adunările și scrie rezultatul final sub formă de fracție ireductibilă:

a.  $\frac{1}{4} + \frac{2}{4} =$

b.  $\frac{3}{8} + \frac{2}{8} =$

c.  $\frac{2}{10} + \frac{3}{10} =$

- Efectuează scăderile și scrie rezultatul final sub formă de fracție ireductibilă:

a.  $\frac{6}{8} - \frac{3}{8} =$

b.  $\frac{8}{10} - \frac{2}{10} =$

c.  $\frac{64}{5} - \frac{23}{5} =$

- Scrie rezolvarea completă a următoarelor probleme:

a. Ai un tort împărțit în 8 felii. Ai mâncat 3 felii. Scrie sub formă de fracție cât tort ai mâncat și cât a mai rămas?

b. Dintr-un drum de 12 km, ai parcurs 5 km. Ce fracție din drum ai parcurs?

### Exerciții – Nivel Dificil (Piese Aurii)

- Efectuează adunările și scrie rezultatul final sub formă de fracție ireductibilă:

a.  $\frac{5}{6} + \frac{7}{12} =$

b.  $\frac{6}{3} + \frac{10}{5} =$

c.  $\frac{9}{18} + \frac{5}{6} =$

- Efectuează scăderile și scrie rezultatul final sub formă de fracție ireductibilă:

a.  $\frac{9}{10} - \frac{4}{15} =$

b.  $\frac{7}{8} - \frac{3}{10} =$

c.  $\frac{11}{12} - \frac{5}{18} =$

- Scrie rezolvarea completă a următoarelor probleme:

a. Maria a cumpărat  $\frac{3}{4}$  din 16 kg de mere și  $\frac{2}{5}$  din 10 kg de pere. Câte kilograme de fructe a cumpărat în total?

b. La un eveniment,  $\frac{3}{8}$  dintre invitați au băut apă,  $\frac{5}{12}$  au băut suc. Scrieți sub formă de fracție ce parte dintre invitați a băut cafea.

### BIBLIOGRAFIE

1. A. Smith, Teaching Mathematics through Innovative Games, Pearson Education, New York, 2018.
2. C. Brown, Interactive Learning Methods in Primary Education, Cambridge University Press, Cambridge, 2020.

3. D. Popescu, Metode Active în Predarea Matematicii la Gimnaziu, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2015.
4. E. Johnson, Collaborative Strategies for Teaching Mathematics, Wiley Publishing, London, 2019.
5. F. Mihai, Educația Modernă: Exemple de Bune Practici, Editura Universitară, Cluj-Napoca, 2022.



## **PROIECT DE ACTIVITATE**

**DATA: 26.11.2024**

**UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA NR. 211 , BUCUREȘTI**

**PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PREȘCOLAR: DUMITRU M. MIHAELA**

**GRUPA: MARE**

**TEMA ANUALĂ: „CINE SUNT/SUNTEM?”**

**SUBTEMA: „MÂNDRU CĂ SUNT ROMÂN!”**

**DOMENIUL EXPERIENȚIAL: DOMENIUL ȘTIINȚE**

**CATEGORIA DE ACTIVITATE: ACTIVITATE MATEMATICĂ**

**TEMA ACTIVITĂȚII: „Raspunde repede si bine”**

**TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidare de cunoștințe, priceperi si deprinderi**

**FORMA DE REALIZARE: Joc didactic matematic**



### **DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:**

- Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat;
- Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);
- Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;

### **COMPORTAMENTE VIZATE:**

- Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, culoare;
- Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare a obiectelor;
- Demonstrează familiaritatea cu conceptul de număr și cu numerația;
- Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
- Îți coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;

### **SCOPUL ACTIVITĂȚII:**

- Consolidarea și verificarea deprinderilor de triere, grupare, seriare și ordonare în șir crescător și descrescător a elementelor unei mulțimi după o însușire, a deprinderilor de a raporta numărul la cantitate și invers.

**OBIECTIVE OPERAȚIONALE:** pe întreg parcursul activității, pe baza explicațiilor primite și având la dispoziție materialul didactic, toți copiii vor fi capabili :

**O1:** Să ordoneze crescător și descrescător, în limitele 1-5, mulțimile date;

**O2:** Să numere corect în șir crescător și descrescător în limitele 1-5;

**O3:** Să raporteze numărul la cantitate și invers, asociind cifra corespunzătoare în limitele 1-5.;

**O4:** Să verbalizeze acțiunile folosind limbajul matematic corespunzător;

**O5:** Să manifeste atitudine pozitivă față de colegi în timpul activității.

**SARCINI DIDACTICE:**

- Numararea în sir crescător și descrescător în centrul 1-5
- Ordonarea în centrul 1-5, crescător și descrescător;
- Formare de mulțimi cu tot atâtea elemente câte indică cifra;
- Raportarea numărului la cantitate;
- Identificarea valorii de adevărat sau fals a enunțurilor.

**REGULI DE JOC:** Copiii respectă cerințele transmise de cadrul didactic specifice fiecărei probe.

**ELEMENTE DE JOC:** Mănuirea materialului, surpriza, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor.

**STRATEGII DIDACTICE:**

**METODE ȘI PROCEDEE:** Exercițiul, conversația, observația, explicația, demonstrația, jocul didactic, problematizarea.

**MATERIAL DIDACTIC:** Cifre polistiren, roata, zarul, jetoane cu cifre, jetoane cu steagul României, harta României, costume populare, cuburi, obiecte de artizanat.

**DURATA:** 25- 30 de minute

**BIBLIOGRAFIE:**

1. Revista Nationala : Învățământul preșcolar și primar 3-4/2013, Editura Arlequin, 2013;
2. Activitatea integrată din grădiniță , Ed. Didactica Publishing House, 2008;
3. “Piramida cunoașterii, Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar”, Editura Diamant ,Pitești
4. Ghid de bune practici pentru educația timpurie a copiilor între 3-6/7 ani, M.E.C.T., 2008
5. Jocuri didactice pentru grădinița de copii, Ed. Didactică și Pedagogică, 1976, București, M. Taiban, M. Petre, V. Nistor
6. Curriculum pentru educatia timpurie- 2019.

## DEMERSUL DIDACTIC

<b>EVENIMENTUL DIDACTIC</b>	<b>OB. OP.</b>	<b>CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII</b>	<b>STRATEGII DIDACTICE</b>	<b>EVALUARE</b>
<b>1.MOMENT ORGANIZATORIC</b>		<p>Se vor asigura condițiile optime pentru desfășurarea activității:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-aerisirea clasei;</li> <li>-copiii vor fi așezați pe scăunele în semicerc ;</li> <li>-se pregătește materialul didactic necesar pentru activitate.</li> </ul>	-observația	Evaluarea deprinderilor de disciplină.
<b>2.CAPTAREA ATENȚIEI</b>		<p>Se va prezinta copiilor invitatul surpriza:</p> <p>”Fetita fara tara”. Acesta are nevoie de ajutorul copiilor pentru a putea ajunge acasă. Ca să realizeze acel traseu, copiii vor trebui să rezolve corect cerințele jocului.</p>	-observația -conversația -explicația Frontal Personaj Traseu	Observarea capacității de atenție voluntară
<b>3.ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR</b>		<p>Copiii sunt anunțați într-o manieră accesibilă care sunt obiectivele activității și tema: ”Raspunde repede si bine”.</p> <p>Copiii trebuie să fie atenți, să răspundă corect la întrebări .Veti forma multimi de elemente conform sarcinii primite, veti raporta numarul la cantitate, veti participa cu atentie la joc, astfel încât sa il ajutăm pe musafirul nostru pentru a ajunge acasa.</p>	-conversația -explicația Frontal	Observarea sistematică a comportamentului copiilor



		<p>➤ <i>Proba 2- „Roata matematicienilor”</i></p> <p><b>O3 Plicurile rosii contin sarcini matematice;</b></p> <p><b>O4 Plicurile verzi contin porunci hazlii;</b></p> <p>- “Asaza pe harta multimea cu tot atatea elemente cate iti indica cifra”</p> <p>Jocul va fi desfasurat de 2-3 copii de la fiecare echipa.</p>	<p>-exercitiul</p> <p>-conversația</p>	<p>Evaluare acțională</p> <p>Evaluare orală</p>
		<p><b>O3</b> <i>Proba 3- „Zarul buclucas”</i></p> <p><b>O4</b> ➤ Copiii rostogolesc zarul si primesc ca sarcina de lucru perspectiva care pica cu fata in sus. Copiii identifica si numara steagurile de pe fata zarului si descopera pe plansa afisata la tabla multimea cu tot atatea elemente, asociindu - i cifra corespunzatoare</p>	<p>-roata</p> <p>-jetoane</p> <p>Frontal</p> <p>-exercitiul</p> <p>-conversația</p>	<p>Evaluare acțională</p> <p>Evaluare orală</p>
		<p><b>O3</b> .</p> <p><b>O4</b></p> <p><i>Proba 4- „Atentie la clopotel !”</i></p> <p>➤ Voi suna din clopotel si copiii vor ridica paleta cu cifra corespunzatoare clinchetului de clopotel.</p> <p><b>• Complicarea jocului</b></p> <p><i>Proba 5- „Adevarat sau Fals?”</i></p>	<p>Frontal</p> <p>-exercitiul</p> <p>-conversația</p>	<p>Evaluare acțională</p> <p>Evaluare orală</p>

<b>6.OBTINEREA PERFORMAN- ȚEI</b>	<b>O3 O4</b>	➤ Educatoarea ii roaga pe copii sa inchida ochii si va aseza pe tabla un nr de elemente(obiecte de artizanat), verbalizand gresit sau corect actiunea. La deschiderea ochilor, copiii vor ridica placuta cu adevarat sau fals in functie de enuntul educatoarei.	-obiecte de artizanat -exercițiul -problematizarea	
<b>7. ASIGURAREA RETENȚEI ȘI A TRANSFERULUI</b>	<b>O5</b>	Voi adresa copiilor cateva intrebari: -Cum s-a numit jocul nostru? („Raspunde repede si bine’’) -De ce am jucat acest joc? (Pentru ca fetita sa poata ajunge acasa.) -Credeti ca rezolvand sarcinile jocului ati reusit sa o ajutati pe fetita? (Da!)	Traseu -exercițiul	Evaluare acțiunală Evaluare orală
<b>8. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII</b>		Se vor face aprecieri asupra întregii activități, a modului de participare a copiilor la activitate si a comportamentului acestora. Se va descoperi surpriza pe care a adus-o fetita pentru ajutorul acordat.	-conversația Frontal	Aprecieri verbale



# EXEMPLE DE JOCURI DIDACTICE LA DISCIPLINA LIMBA ENGLEZĂ

*Prof. Erce Eva, Școala Gimnazială "Liviu Rebreanu"*

Ora de limba engleză constituie un sprijin în maturizarea copiilor și a tinerilor, creând, de cele mai multe ori, un spațiu de relaționare, comunicare, găsire de soluții și rezolvare a unor probleme, decizii, autocunoaștere, colaborare, acceptări, succese, eșecuri, renunțări.

În cadrul orelor de limba engleză, elevii învață să lucreze productiv unii cu alții, să-și dezvolte abilități de comunicare, colaborare și ajutor reciproc atât prin învățarea prin cooperare, cât și prin metode alternative de gândire critică și creativă.

Lecția bazată pe interactivitate cultivă relațiile bazate pe respect reciproc, colaborare constructivă, interdependența pozitivă, ajutându-i pe elevi să învețe mai profund, să-și formeze deprinderi de lucru în echipă, de comunicare, să-și dezvolte încrederea în sine, dar mai ales să-și formeze capacitatea de a-i respecta și accepta pe cei din jur.

Pentru a obține o lecție interactivă, pentru a le trezi interesul, atenția, motivația pentru învățare, pentru a le oferi posibilitatea de a se implica activ, de a comunica, putem folosi **jocul**.

Jocurile pot fi structurate în cinci categorii:

- jocuri de autocunoaștere, de prezentare și de cunoaștere interpersonală;
- jocuri de cooperare și comunicare;
- jocuri de creativitate și de confecționare;
- jocuri de energizare și de spargere a gheții;
- jocuri de formare a grupurilor.

## JOCURILE DE COOPERARE ȘI COMUNICARE

Cooperarea contribuie la crearea unei atmosfere prietenoase, de ajutor reciproc, încredere, bunăvoință, comunicare deschisă, făcând ca procesul de conviețuire în grup să fie mai puțin anevoios.

Scopul principal al acestor jocuri este consolidarea grupului și promovarea unei comunicări eficiente între participanți. Organizând aceste jocuri cu copiii și tinerii, participanții vor reuși:

- să se simtă parte a unui grup;
- să-și dezvolte încrederea în propria persoană și în ceilalți;
- să demonstreze respectul pentru sine și pentru alții;
- să deosebească emoțiile de gânduri, realitatea de fantezie;
- să cerceteze și să analizeze realitatea;
- să ia decizii de sine stătător și în grup;
- să manifeste empatie și ajutor reciproc;
- să-și exprime liber opiniile;
- să facă față stresului și fricii;
- să găsească modalități de lucru și comunicare nonviolente;
- să asigure echilibru între dorința de a fi independent și nevoia de a menține relații cu ceilalți;
- să-și dezvolte simțul umorului;
- să-și dezvolte abilitățile de comunicare asertivă.

Aceste jocuri își propun să stimuleze comunicarea între participanți; ajută grupul să exploreze alte căi de comunicare decât cele verbale, să stimuleze comunicarea nonverbală: expresiile, gesturile, contactul fizic, privirea etc.

Sunt un mijloc eficient de integrare socială a participanților tradițional excluși, izolați.

Sarcina profesorului constă în implicarea tuturor participanților.

## **EXEMPLE DE JOCURI:**

### **1. Degetul ajutător**

Împachetează câteva mici cadouri. Roagă participanții să formeze echipe a câte 5 persoane și distribuie câte un cadou fiecărei echipe. Echipele trebuie să-l desfacă folosind câte un deget al fiecărui participant, înving cei care despachetează primii cadoul.

### **2. Conducând și ghidând**

Participanții formează perechi. Unul din parteneri își leagă sau închide ochii, iar celălalt îl conduce cu precauție prin sală, păzindu-l de eventualele loviri sau obstacole. După ceva timp, participanții își schimbă rolurile. La sfârșit, animatorul facilitează o discuție referitoare la cum s-au simțit când a fost necesar să aibă încredere în cineva pentru a-și asigura securitatea sau să fie responsabil pentru securitatea partenerului. Ca alternativă, poți introduce diverse obstacole: scaune, mese, sticle etc.

### **3. Orchestra invizibilă**

4.

Fiecare membru al echipei va imita/reproduce sunetul unui instrument muzical. La numărul 3 echipa va improviza un cântec original prin combinarea sunetelor produse de „instrumentele” individuale ale membrilor echipei.

### **5. Cu fața la spate**

Partenerii formează perechi. Partenerii se așează pe scaune, unul cu fața la ceafa celuilalt. Cel care stă în față nu poate să se întoarcă în urmă, iar cel de la spate nu are voie să se încline în față. Partenerii trebuie să discute între ei timp de 2 minute. După expirarea timpului, oprește activitatea și discută cu participanții despre cum s-au simțit atunci când discutau cu partenerul și despre importanța limbajului nonverbal și al contactului vizual în timpul comunicării.

### **6. Desenează ce simți**

În grupuri de 5-6 persoane, participanții se așează în rânduri. Ultimul participant din fiecare rând desenează cu degetul ceva pe spatele penultimului. După ce ultimul a terminat, penultimul, la rândul său, desenează pe spatele colegului din față sa ceea ce a simțit și tot așa mai departe. Primul participant desenează ceea ce a simțit pe o bucată de hârtie. Apoi se compară desenul obținut cu ideea pe care a vrut să o transmită ultimul participant.

### **7. În nori și sub mare**

Participanții vor prezenta doar prin gesturi și mimică, fără a folosi alte materiale, o istorie care se desfășoară în două spații: în cer și în mare. Sarcina lor este să facă mișcărilor personajelor cât mai adecvate, ca și cum ele ar fi cu adevărat în cer și în mare.

### **8. Ai încredere în mine**

Rugăm participanții să formeze echipe a câte 4 persoane. Participarea trebuie să fie la dorința subiectului. O persoană din fiecare grup va fi legată la ochi. Alta va fi liderul și va da indicii persoanei legate la ochi cum să se miște prin sală. Celelalte două persoane vor asista liderul pentru a se asigura că persoana legată la ochi nu se va lovi de nimic. Peste 2-3 minute participanții își vor schimba rolurile. Poți crea diverse obstacole prin sală: mese, scaune, alte obiecte.

### **9. Maratonul**

Se formează 4-6 echipe cu un minim de trei participanți în fiecare. Fiecare echipă alege un „soldat pentru maraton”, care are de transmis un mesaj pentru „armata” sa. În acest scop, soldatul va dispune de atâția „cai”, câți jucători sunt în echipă. Soldatul va parcurge distanța stabilită în spatele coechipierului său, care va avea rolul de „cal”. Calul va transporta „soldatul” la o distanță



cât mai mare, iar apoi „soldatul” va fi preluat de un alt membru al echipei.

### **10. Aurul piraților**

Participanții formează două echipe: „pirații” și „paza de coastă”. Un membru al echipei „piraților” are „comoara” (un obiect micuț în mână). Scopul „piraților” este de a transporta comoara la celălalt capăt al sălii fără a fi prinși de „paza de coastă”. „Paza de coastă” se va rezezi să prindă „pirații” care le vor arăta mâinile. Dacă „piratul” ce duce comoara nu este prins, „pirații” primesc un punct. Dacă „paza de coastă” găsește piratul cu „comoara”, atunci echipa lor obține un punct. După prima rundă echipele își pot schimba rolurile.

### **11. Prezentarea cadourilor**

Animatorul pune într-o cutie sau într-o pungă fișele pe care sunt scrise numele tuturor participanților. Cutia este transmisă participanților și ei extrag câte o fișă. Când cineva a extras fișa cu propriul nume, o va pune înapoi și va alege alta. Participanților li se acordă câteva minute pentru a se gândi la un cadou imaginar pe care ar dori să-l dăruiască persoanei al cărei nume l-au extras și la modul în care ar vrea să-l înmâneze. Pe rând, fiecare participant își va prezenta cadoul imaginar.

### **12. Razele solare**

Participanții primesc câte un creion colorat și o foaie, își scriu prenumele la mijloc și desenează în jurul acestuia un soare. Fiecare transmite foaia sa vecinului din dreapta, care urmează să deseneze o rază și să scrie pe aceasta un lucru pozitiv despre persoana al cărui prenume este scris la mijloc. Foile circulă până când toți au scris câte ceva pe fiecare foaie.

### **13. Reflectând asupra zilei**

Pentru a ajuta persoanele să analizeze activitățile efectuate în timpul zilei, animatorul lansează o minge (poate fi confecționată din hârtie) și roagă participanții s-o arunce de la unul la altul. Persoana care are mingea în mână poate spune ceva despre ziua petrecută: cum s-a simțit, ce i-a plăcut, ce l-a deranjat, ce ar dori să schimbe, ce ar propune pentru ziua următoare etc.

## **CONCLUZII**

Jocurile utilizate la dirigenție pot constitui adevărate exerciții de pregătire și formare a elevilor pentru viață, iar metodică asigură participare, strategii interactive, deschizând calea spre exprimarea liberă a opiniilor, spre formarea atitudinilor, contribuind la realizarea unor ore educative profitabile, utile, așteptate cu interes și plăcere de către elevi.

Strategiile interactive dezvoltă personalitatea copiilor, capacitatea de a interrelaționa și comunica, de a rezista în situații de stres, conducând la o bună capacitate de adaptare și integrare socio-profesională.

## **1. Game: "Charades with Vocabulary"**

**Type:** Educational mimicry game, group activity.

### **Objective:**

- Engage students in a fun and interactive activity to enhance their vocabulary.
- Improve non-verbal communication and teamwork.
- Strengthen the ability to connect words with their meanings.

### **Purpose:**

This game helps students internalize new vocabulary through visual and physical cues, improving retention and understanding. Mimicking words through gestures enhances the connection between words and actions, leading to a deeper learning experience.

### **Task:**

- Students are divided into teams, each receiving a set of words from the lesson.
- One student from each team mimes a word or phrase while the rest guess what it is.
- The miming student cannot speak or make sounds but can use gestures and body language to convey meaning.

### **Content:**

The vocabulary is based on the lesson's focus, such as animals, occupations, household items, or daily activities. The teacher can adjust word difficulty according to students' language levels.

### **Rules:**

- No verbal communication is allowed; only physical gestures represent words or phrases.
- Students can guess only after the miming starts and cannot ask clarifying questions.
- A time limit (e.g., 1 minute) is set for each round to maintain pace.

### **Game Elements:**

- **Vocabulary Set:** Words or phrases related to the lesson.
- **Timer:** Used to limit the miming time.
- **Teams:** Groups of 3-4 students, with one miming at a time.

### **Materials:**

- Pre-written slips of paper with words.
- A stopwatch or mobile phone timer.
- A spacious area for miming.

**How to Play:**

1. Divide the class into small teams (3-4 students).
2. Give each team a set of vocabulary words on slips of paper.
3. One student draws a word and starts miming; the others have 1 minute to guess.
4. If guessed correctly, the team earns a point; the next student mimics the next word.
5. The game continues until all words are guessed or a set number of rounds is completed.

**Benefits:**

- **Vocabulary retention:** Acting out words helps form visual associations, enhancing recall.
- **Engagement:** The physical activity makes learning dynamic, especially for kinesthetic learners.
- **Speaking and listening skills:** The guessing phase promotes active listening and articulation.

**2. Game: "Word Search Challenge"**

**Type:** Educational word search game.

**Objective:**

- Help students recognize and remember words in thematic areas.
- Improve reading and word identification in a relaxed environment.
- Provide a visual means to reinforce vocabulary.

**Purpose:**

This game reinforces vocabulary retention through visual recognition. The challenge of finding words in a grid stimulates memory and focus as students actively engage with the material.

**Task:**

- The teacher prepares a word search puzzle with words related to a specific lesson.
- Students find the words hidden in the grid and say them aloud, using them in sentences to reinforce meaning.

**Content:**

Focus on vocabulary from the current lesson, such as words related to "family," "nature," "school subjects," or "travel."

**Rules:**

- Words may be hidden horizontally, vertically, or diagonally.
- Students must check off found words and pronounce them correctly.
- After finding a word, students use it in a sentence to reinforce understanding.

**Game Elements:**

- **Word List:** Vocabulary words to find.
- **Timer:** Optional for added challenge (5-10 minutes).

- **Grid:** Random letters containing the vocabulary words.

**Materials:**

- Printed word search grids.
- A corresponding list of words.
- Pencils or markers for checking off words.

**How to Play:**

1. Distribute a word search grid and corresponding word list to each student.
2. Students have a set time (e.g., 10 minutes) to search for words.
3. They mark and say each word aloud, using it in a sentence.
4. At the end, review the words as a class, discussing meanings and providing examples.

**Benefits:**

- **Reinforced vocabulary acquisition:** Finding words in context aids retention.
- **Focus and concentration:** The search enhances attention to detail.
- **Sentence construction:** Using words in sentences practices grammar and syntax.

**3. Game: "Sentence Scramble"**

**Type:** Grammatical construction game.

**Objective:**

- Practice constructing grammatically correct sentences.
- Reinforce understanding of sentence structure and word order.
- Encourage teamwork in a language context.

**Purpose:**

This game allows students to practice constructing sentences by reordering scrambled words, strengthening their grasp of syntax and grammar.

**Task:**

Students receive a set of scrambled words and must rearrange them to form correct sentences, promoting critical thinking about sentence structure.

**Content:**

Scrambled words based on the grammatical focus, such as verbs, nouns, adjectives, and adverbs.

**Rules:**

- Students must reorder words to create grammatically correct sentences.
- Each sentence must be meaningful and adhere to grammar rules.
- The team with the most correct sentences wins.

**Game Elements:**

- **Scrambled Words:** A set of mixed-up words.

- **Timer:** Optional to create urgency (3 minutes per round).
- **Teams:** Small groups of students.

**Materials:**

- Slips of paper with scrambled words.
- Pencils for writing answers.
- Timer (optional).

**How to Play:**

1. Divide the class into small teams (3-4 students).
2. Provide each team with scrambled words.
3. Teams work together to reorder the words into correct sentences.
4. After time expires (e.g., 3 minutes), each team presents its sentence.
5. The teacher offers feedback on accuracy and grammar.

**Benefits:**

- **Grammar practice:** Reinforces sentence structure and subject-verb agreement.
- **Collaboration:** Encourages teamwork and discussion among students.
- **Critical thinking:** Promotes thoughtful sentence formation.

**4. Game: "Pictionary: English Edition"**

**Type:** Educational drawing and guessing game.

**Objective:**

- Reinforce vocabulary and associate words with visual images.
- Improve speaking and listening skills through team-based play.
- Foster a collaborative classroom environment.

**Purpose:**

This game helps students internalize vocabulary by linking words to images, enhancing verbal and non-verbal communication skills.

**Task:**

One student draws a word or phrase from a list, while the team guesses what it is. No letters or numbers may be used in the drawing.

**Content:**

Focus on words or phrases that can be visually represented, such as "a dog," "a tree," or "to swim."

**Rules:**

- The drawer cannot use letters, numbers, or verbal hints.
- The team has 1 minute to guess the word or phrase.
- If guessed correctly, the team scores a point and the next student draws.

### **Game Elements:**

- **Timer:** A set time for each round (e.g., 1 minute).
- **Drawing Space:** A whiteboard or paper for drawing.
- **Teams:** Groups of 3-4 students.

### **Materials:**

- Whiteboard and markers, or paper and pens.
- A timer or stopwatch.
- A list of words or phrases for drawing.

### **How to Play:**

1. Divide the class into teams and give each a set of words to draw.
2. A student selects a word from the list and begins drawing.
3. The team guesses the word within the time limit (e.g., 1 minute).
4. When guessed correctly, the next team takes a turn with a different student drawing.
5. The game continues until all words are guessed or a set number of rounds is completed.

### **Benefits:**

- **Vocabulary reinforcement:** Drawing connects words to images, enhancing recall.
- **Creativity and collaboration:** Encourages creative thinking and teamwork.
- **Speaking and listening skills:** Promotes verbal interaction during guessing.

### **Conclusion**

These games create an interactive and enjoyable environment in English language classes. Through active engagement, students practice vocabulary while improving essential skills like speaking, listening, writing, and grammar. Whether miming, searching for words, constructing sentences, or drawing, each activity effectively addresses different aspects of language learning in a fun manner.

### **Bibliography**

1. Baker, C. (2011). *Foundations of Bilingual Education and Bilingualism*. Multilingual Matters.
2. Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching*. Pearson Education.
3. Chesney, D., & Collins, P. (2009). *Using Games and Learning Activities in the English Language Classroom*. Cambridge University Press.
4. Foster, P., & Ohta, A. S. (2005). "Collaborative Dialogue: Its Role in Second Language Learning." *Applied Linguistics*, 26(3), 402-430.
5. Graham, J., & Harris, K. R. (2000). "The Role of Peer Interaction in Language Acquisition and Learning." *Language Learning*, 50(3), 476-487.

6. Hall, G., & Eggleston, J. (2012). "The Role of Educational Games in the Classroom." *Journal of Educational Technology*, 11(1), 11-20.
7. Hadfield, J. (1999). *Elementary Communication Games*. Pearson Education.
8. Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Longman.
9. Klimova, B. F., & Kuca, K. (2015). "Using Games to Enhance Language Learning." *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2757-2761.
10. Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford University Press.
11. Meskill, C. (2005). *Teaching English as a Foreign Language: A Guide for New Teachers*. Oxford University Press.
12. Miller, J., & Rainer, D. (2012). "Gamification in Education: What, How, and Why?" *Journal of Educational Technology Systems*, 40(4), 477-495.
13. Searle, J. (2004). "Teaching Vocabulary in the EFL Classroom." *English Language Teaching Journal*, 58(3), 211-220.
14. Tuan, L. T. (2012). "Techniques for Teaching Vocabulary in Language Classrooms." *ELT Journal*, 66(1), 67-76.
15. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.

## Joc pentru Dezvoltarea Vocabularului în Limba Engleză: "Word Quest"

Eva Fenechiu

Liceul Tehnologic de Transporturi Transilvania/  
Colegiul de Muzica Sigismund Toduta , Cluj Napoca

### Tip

Joc interactiv de grup, destinat elevilor din ciclul gimnazial, pentru consolidarea vocabularului tematic (ex. animale, obiecte casnice, profesii).

### Scop

Dezvoltarea vocabularului activ și pasiv prin practică interactivă, promovând cooperarea, gândirea critică și creativitatea.

### Obiective

1. Identificarea și utilizarea corectă a cuvintelor în limba engleză.
2. Exersarea pronunției și ortografiei.
3. Dezvoltarea abilităților de asociere logică între imagini și cuvinte.
4. Stimularea interacțiunii între elevi prin competiție constructivă.

### Sarcina didactică

Elevii vor asocia corect imagini, definiții sau fraze scurte cu cuvinte în limba engleză, respectând regulile jocului.

### Conținut

- Vocabular selectat pe teme precum „animale”, „obiecte casnice” sau „hobby-uri”.
- Cartonașe cu imagini, definiții și cuvinte incomplete.
- Activități de tip: completare de cuvinte, găsirea sinonimelor/antonimelor, scrierea propozițiilor.

### Reguli

1. Fiecare echipă primește același set de cartonașe.
2. Elevii aleg pe rând câte un cartonaș și rezolvă sarcina asociată (ex. identificarea corectă a cuvântului sau completarea acestuia).
3. Fiecare răspuns corect aduce un punct.
4. Jocul se desfășoară pe runde, iar echipa cu cele mai multe puncte câștigă.

### Elemente de joc



1. **Echipe:** Grupuri de 3-5 elevi.
2. **Cartonașe:** Ilustrații, fragmente de text sau cuvinte lipsă.
3. **Tabla de punctaj:** Fiecare echipă își urmărește scorul.
4. **Cronometru:** Timp limitat pentru fiecare sarcină (ex. 1 minut).

#### Material didactic

- Cartonașe cu imagini (ex. animale, obiecte).
- Liste de cuvinte incomplete sau sinonime.
- Tabla de scris sau flipchart pentru punctaje.
- Un cronometru.

#### Desfășurare

1. **Introducere:** Profesorul explică regulile și oferă exemple.
2. **Împărțirea în echipe:** Elevii se așază în grupuri.
3. **Prima rundă:** Fiecare echipă alege un cartonaș și rezolvă sarcina în timp limitat.
4. **Runde următoare:** Cartonașele devin din ce în ce mai dificile (ex. propoziții mai complexe).
5. **Finalizare:** Punctele sunt numărate, iar echipa câștigătoare este premiată.

#### Exemplu de sarcină

- **Cartonaș cu imagine:** Elevii trebuie să numească animalul și să scrie o propoziție corectă cu acel cuvânt (ex. "This is a lion. Lions live in Africa.").
- **Definiție:** „It is a small animal that likes to chase mice” → Răspuns: "cat".
- **Cuvinte lipsă:** "The \_\_\_ is barking." (dog).

#### Beneficii

Acest joc facilitează consolidarea vocabularului într-un mod ludic, motivant, și dezvoltă colaborarea între elevi, fiind adaptabil pentru diferite niveluri de dificultate.

# JOCURI DIDACTICE CU LEGO pentru copii cu CES : STRUCTURĂ ȘI DESFĂȘURARE

Prof. Gabor Mihaela – Centrul de Educație Incluzivă numărul 1 Bacău, jud. Bacău

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.

**Prof. înv. preșcolar Gonteanu Ancuța**  
**Școala Gimnazială Ilarion Felea, Arad**  
**Educația în evoluție: Abordări inovatoare și practici  
excepționale**

**Jocuri didactice pentru preșcolari**



## SPUNE MAI DEPARTE (3-4 ANI)

### Tipul jocului:

- Joc - exercițiu pentru educarea limbajului.

### Scop:

- Pronunțarea clară a consoanelor din cuvinte.

### Sarcina didactică:

- Completarea propozițiilor cu onomatopee potrivite.

### Obiective:

- Dezvoltarea exprimării orale;
- Dezvoltarea creativității și expresivității limbajului oral;
- Dezvoltarea capacității de a transmite intenții, gânduri, etc.

### Desfășurarea jocului:

- Educatoarea formulează începutul unei propoziții, iar copiii completează cu onomatopeele potrivite.

### Exemple:

Pisica face....miau, miau

Vaca face.... mu, mu

Oaia face.... bee, bee

Ceasul face.... tic-tac, tic-tac

Țânțarul face....bzzz,bzzz.

## ÎN OGRADĂ LA BUNICI (5-6 ANI)

### **Tipul jocului:**

- Joc didactic pentru cunoașterea mediului.

### **Scopuri:**

- Consolidarea cunoștințelor despre animale domestice;
- Dezvoltarea atenției și a spiritului de observație.

### **Sarcina didactică:**

- Precizarea caracteristicilor unor animale domestice și foloasele acestora.

### **Obiective:**

- Utilizarea unui limbaj adecvat în descrierea animalelor;
- Dobândirea de noi cunoștințe despre animale.

### **Material didactic:**

- animale de jucărie, videoproiector.

### **Desfășurarea jocului:**

- Animalele de jucărie sunt așezate într-o lădiță numită Ograda bunicilor. Copiii vin pe rând, aleg un animal, îl denumește, îl descrie, apoi ceilalți copii spun foloasele pe care le dă acel animal omului.

### **Exemplu:**

#### **Descriere:**

- Acest animal este un porc, are patru picioare, cap mare și alungit, corpul gras și lung care se termină cu o coadă subțire și lungă. Are corpul acoperit cu păr. Copiii văd acest animal pe videoproiector.

#### **Foloase:**

- De la porc oamenii folosesc carnea pentru mâncare și pielea pentru confecționarea unor produse de îmbrăcăminte sau încălțăminte.

**Prof. Ilie Alina**

**Liceul Tehnologic “ Inaltarea Domnului”, Slobozia, Ialomita**

**Joc de cunoaștere – „Fii sincer”,**

PROCEDURĂ Se pregătesc fișele cu întrebări:

- ce poti face cel mai bine?
- ce programe TV și radio îți plac?
- dacă ai fi câștigat 1000 de dolari cum i-ati fi cheltuit
- ce te face să zâmbești?
- cel mai fericit moment din viata ta?
- ai dori să fii altcineva? Cine?
- ce te-a bucurat astăzi cel mai mult?
- cu ce te vei ocupa în următorii 10 ani?
- despre ce ai mintit în ultimul timp?
- ce te stimulează cel mai mult?
- ce te frustrează?
- când ultima dată ai plâns?
- ce te-a indispus pe parcursul ultimei săptămâni?

Participantii trebuie să creeze un cerc. Fișele trebuie puse pe podea, în centrul cercului, cu fata în jos. Fiecare fișă are câte o întrebare pe partea opusă. Când va veni rândul, fiecare participant trebuie să ia fișa și să încerce să răspundă la întrebare cât se poate de sincer. Dacă cineva se simte că nu este în stare să răspundă la întrebare spune “pas” și transmite fișa următoarei persoane. Unele din întrebări vor provoca discutii.

NOTE Această joacă funcționează mai bine dacă animatorul grupului de asemenea participă și răspunde la întrebări sincer. De asemenea este foarte important ca caracterul întrebărilor să corespundă grupului dat. Dacă în grup sunt persoane introvertite, ele trebuie convinse să participe.

## Joc Didactic: „Misterul Clientului Mulțumit”

---

### 1. Tipul jocului:

Joc de simulare și rezolvare de probleme.

---

### 2. Scopul jocului:

Dezvoltarea abilităților de analiză și rezolvare a problemelor în relația cu clienții, în vederea asigurării calității produselor și serviciilor pentru satisfacerea nevoilor acestora.

---

### 3. Obiectivele jocului:

1. Identificarea principalilor factori care influențează satisfacția clientului.
  2. Exersarea capacității de a lua decizii rapide și eficiente în situații ce implică reclamații sau feedback negativ.
  3. Dezvoltarea spiritului de echipă și a competențelor de comunicare în relația cu clienții.
- 

### 4. Sarcina didactică:

Echipele vor analiza scenarii bazate pe situații reale privind satisfacția clienților și vor propune soluții creative pentru a rezolva problemele apărute, asigurând calitatea produselor și serviciilor oferite.

---

### 5. Conținutul jocului:

Se utilizează cunoștințele teoretice și practice din capitolul „Satisfacția clientului” din auxiliarul didactic *Calitatea produselor și serviciilor* (Tantica Petre și Gabriela Iordache, Editura CD Press, 2018). Temele includ:

- Factorii care determină satisfacția clientului.
  - Gestionarea reclamațiilor și a feedbackului.
  - Implementarea soluțiilor de îmbunătățire a serviciilor.
- 

### 6. Regulile jocului:

1. Clasele sunt împărțite în echipe de 3-5 membri.
2. Fiecare echipă primește un scenariu diferit legat de satisfacția clientului.
3. Echipele au 10 minute să analizeze situația și să prezinte soluțiile propuse.
4. Soluțiile sunt evaluate pe baza creativității, fezabilității și relevanței pentru tema discutată.
5. Echipa care obține cel mai mare punctaj câștigă.



---

## 7. Elementele de joc:

- **Scenarii:** Situații fictive bazate pe exemple reale (ex.: un client nemulțumit de întârzierea unei comenzi, o plângere despre calitatea nesatisfăcătoare a unui produs).
- **Roluri:** Elevii pot interpreta roluri precum managerul serviciului clienți, reprezentantul de vânzări și clientul.
- **Cartonașe:** Carduri care conțin situațiile problemă, posibilele obstacole sau cerințe suplimentare.

---

## 8. Mod de desfășurare:

1. **Introducerea jocului:** Profesorul explică regulile și obiectivele jocului. Se oferă un scurt rezumat teoretic despre satisfacția clientului, folosind manualul ca suport.
2. **Formarea echipelor:** Elevii se împart în echipe, iar fiecare echipă extrage un cartonaș cu scenariul său.
3. **Analiza scenariilor:** Membrii echipelor discută între ei timp de 10 minute și propun soluții.
4. **Prezentarea soluțiilor:** Fiecare echipă își prezintă scenariul și soluția propusă în fața clasei, timp de 2-3 minute.
5. **Evaluare:** Profesorul și colegii acordă punctaje pe baza unei grile:
  - Creativitate (1-5 puncte).
  - Fezabilitate (1-5 puncte).
  - Relevanță (1-5 puncte).
6. **Feedback:** Profesorul oferă feedback, subliniază punctele forte și sugerează îmbunătățiri.

---

## 9. Material didactic:

1. **Manualul auxiliar:** *Calitatea produselor și serviciilor* (Tantica Petre și Gabriela Iordache, Editura CD Press, 2018).
2. **Cartonașe:** Situații problemă, exemple de reclamații sau cerințe specifice.
3. **Tablă interactivă sau flipchart:** Pentru prezentarea soluțiilor.
4. **Fișe de evaluare:** Grilă simplă de punctare a soluțiilor propuse.

---

## Exemplu de scenariu:

### „Reclamația unui client fidel”

Un client care a comandat un produs premium din gama articolelor de mobilier, observă că acesta are un defect minor pe una dintre uși. Plângerea a fost înregistrată, iar clientul cere un răspuns rapid. Cum procedați pentru a rezolva situația și a menține fidelitatea clientului?

---

## Rezultate așteptate:

- Elevii vor înțelege importanța calității superioare a serviciilor pentru satisfacția clienților.
- Vor dobândi competențe practice în gestionarea reclamațiilor.
- Vor dezvolta abilități de lucru în echipă și comunicare eficientă.

Acest joc este potrivit pentru o abordare interactivă a temei „Satisfacția clientului” și facilitează aplicarea cunoștințelor teoretice în situații practice.

# JOCURI DIDACTICE

Prof. înv. primar LĂSCUZEANU EMILIA EMINE  
ȘCOALA GIMNAZIALĂ “FEDERICO GARCIA LORCA”

## 1. Jocul „Întrebări și Răspunsuri” (Tip: Joc de întrebare și răspuns)

- **Obiective:**
  - Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de argumentare.
  - Consolidarea cunoștințelor acumulate de elevi într-o anumită temă sau domeniu.
  - Încurajarea activității în echipă și a cooperării între colegi.
- **Scop:**
  - Îmbunătățirea abilităților de învățare activă și a capacității de a sintetiza informațiile.
  - Încurajarea elevilor să participe activ la procesul educativ.
- **Sarcina didactică:**
  - Elevii trebuie să răspundă corect la întrebările adresate de profesor sau colegi, având ca scop consolidarea unor cunoștințe și concepte esențiale.
- **Conținut:**
  - Întrebările pot fi din orice domeniu (istorie, geografie, matematică, limba și literatura română etc.) și se aleg în funcție de materia studiată.
- **Reguli:**
  - Jocul se joacă în echipe de 3-5 elevi.
  - Fiecare echipă va alege un „portavoce” care va da răspunsurile în numele echipei.
  - Întrebările sunt adresate pe rând fiecărei echipe.
  - Echipa care dă un răspuns corect primește un punct.
  - Dacă un răspuns este greșit, celelalte echipe pot interveni cu o variantă corectă.
- **Elemente de joc:**
  - Întrebări din domeniul de studiu.
  - Timp de răspuns limitat (de exemplu, 30 de secunde).
  - Sistem de punctaj.
  - Echipe și lideri.
- **Material didactic:**
  - Foaie de punctaj.
  - Cartonase cu întrebări și răspunsuri pregătite de profesor sau elevi.
  - Un cronometru pentru a monitoriza timpul alocat fiecărei echipe pentru răspuns.
- **Desfășurare:**
  1. Profesorul explică regulile jocului și formează echipele.
  2. Fiecare echipă își alege un „portavoce”.
  3. Profesorul citește întrebările pe rând, iar echipele răspund la fiecare întrebare.
  4. După fiecare întrebare, se acordă puncte echipelor care răspund corect.
  5. La finalul jocului, echipa cu cele mai multe puncte câștigă.

## 2. Jocul „Călătoria prin Lume” (Tip: Joc de explorare și rezolvare de probleme)

- **Obiective:**
  - Dezvoltarea abilității de a rezolva probleme și de a colabora în echipă.
  - Îmbogățirea cunoștințelor geografice și culturale.
  - Promovarea învățării prin descoperire activă.
- **Scop:**
  - Exersarea cunoștințelor despre geografie, culturi și continente.
  - Încurajarea elevilor să aplice noțiunile teoretice într-un context mai larg și mai creativ.
- **Sarcina didactică:**
  - Elevii trebuie să rezolve o serie de „provocări geografice” și să răspundă la întrebări pe baza unor hărți sau informații despre diferite locuri din lume.
- **Conținut:**
  - Noțiuni de geografie (hărți, continente, capitale, țări).
  - Aspecte culturale, istorice și economice ale diferitelor regiuni ale lumii.
- **Reguli:**
  - Jocul se joacă în echipe de 4-5 elevi.
  - Fiecare echipă primește o „hartă a lumii” pe care sunt marcate diferite locații.
  - Echipele trebuie să răspundă la întrebări legate de locațiile respective și să rezolve diverse sarcini (ex: identificarea capitalei, un monument faimos, tradiții sau obiceiuri).
  - Timpul pentru fiecare întrebare este limitat (10-15 secunde).
  - Echipele câștigă puncte pentru fiecare răspuns corect.
- **Elemente de joc:**
  - Hărți ale lumii, indicatoare cu locații importante.
  - Cartonaje cu întrebări de geografie sau cultură.
  - Timp limitat pentru răspunsuri.
  - Punctaj pentru răspunsuri corecte.
- **Material didactic:**
  - Hărți ale lumii (tipărite sau digitale).
  - Cartonaje cu întrebări și sarcini.
  - Cronometru pentru a măsura timpul de răspuns.
  - Foaie de punctaj.
- **Desfășurare:**
  1. Profesorul împarte elevii în echipe și le dă câte o hartă a lumii.
  2. Fiecare echipă primește o listă cu locații și întrebări corespunzătoare.
  3. Echipele au un timp limitat pentru a răspunde corect fiecărei întrebări legate de locațiile respective.
  4. După fiecare rundă, echipele primesc puncte pentru răspunsuri corecte.
  5. La finalul jocului, echipa cu cel mai mare punctaj câștigă.

### 3. Jocul „Căutarea Comorii” (Tip: Joc de aventură cu indicii)

- **Obiective:**
  - Dezvoltarea abilității de lucru în echipă și a gândirii logice.
  - Aplicarea noțiunilor învățate într-un context de rezolvare de probleme și de căutare a soluțiilor.
  - Promovarea unei atmosfere de învățare activă și interactivă.
- **Scop:**
  - Consolidarea cunoștințelor într-un mod amuzant și interactiv, printr-o „vânătoare de comori” educativă.
- **Sarcina didactică:**
  - Elevii trebuie să rezolve o serie de ghicitori, enigme sau sarcini legate de tema învățată, pentru a descoperi indicii care îi conduc spre „comoara” finală.
- **Conținut:**
  - Noțiuni din diferite domenii de studiu (literatură, matematică, științe, istorie etc.), în funcție de tema jocului.
- **Reguli:**
  - Jocul se desfășoară în echipe de 4-6 elevi.
  - Fiecare echipă trebuie să rezolve o serie de enigme sau ghicitori pentru a descoperi următorul indiciu.
  - Echipele pot obține un indiciu suplimentar dacă răspund corect la întrebările pe care le primesc.
  - Primul grup care ajunge la „comoara” finală câștigă.
- **Elemente de joc:**
  - Indicii scriși pe hârtie sau ascunși în diverse locații.
  - Provocări și ghicitori bazate pe temele de învățare.
  - Hărți sau indicii pentru a ghida echipele.
- **Material didactic:**
  - Hărți sau foi cu indicii.
  - Cartonase cu întrebări și enigme.
  - Obiecte care pot fi folosite ca „comoară” finală (ex: un obiect simbolic sau un premiu mic).
- **Desfășurare:**
  1. Profesorul împărțește elevii în echipe și le dă fiecărei echipe primul indiciu.
  2. Fiecare echipă rezolvă ghicitorile și își urmează indicii pentru a ajunge la următorul punct.
  3. Echipele continuă să rezolve sarcinile până ajung la „comoara” finală.
  4. Echipa care ajunge prima la comoară câștigă jocul.

## **Educația în Evoluție: Abordări Inovatoare și Practici Excepționale**

### **VÂNĂTOAREA DE COMORI GRAMATICALE JOC DIDACTIC**

**ELENA-CRISTINA LODIN**

*Școala Gimnazială „Dimitrie Cantemir”*

*Baia Mare*

#### **Argument**

În contextul evoluției educației și al necesității de a răspunde provocărilor actuale ale învățământului, jocurile didactice au devenit un instrument esențial în predarea și învățarea eficientă. Educația se află într-o continuă transformare, iar învățarea activă și interactivă devine din ce în ce mai importantă pentru a capta atenția elevilor și a le facilita o înțelegere profundă a conceptelor predate. În acest sens, **„Vânătoarea de Comori Gramaticale” la clasa a IV-a** reprezintă o abordare inovativă în predarea limbii și literaturii române, ce integrează în mod creativ noțiunile de gramatică, cu un accent deosebit pe identificarea părților principale ale propoziției (subiectul și predicatul).

Prin acest joc didactic, propun o modalitate captivantă și ludică de a învăța și de a aplica noțiunile gramaticale, stimulând colaborarea și gândirea critică a elevilor. Jocul promovează o învățare activă, în care elevii devin „detectivi ai gramaticii”, având oportunitatea să descopere și să aplice regulile gramaticale printr-o serie de provocări și activități interactive.

Participarea cu acest joc la simpozionul *„Educația în Evoluție: Abordări Inovatoare și Practici Excepționale”* reprezintă o oportunitate de a evidenția importanța metodelor inovative în procesul educațional, care nu doar că îmbogățesc experiența de învățare, dar și formează competențe esențiale pentru dezvoltarea elevilor. **„Vânătoarea de Comori Gramaticale”** este o practică excepțională care pune în valoare puterea jocului ca instrument didactic, încurajând elevii să învețe prin experiență și explorare activă, într-un mediu educațional stimulant și motivant. Astfel, jocul nu doar că sprijină consolidarea cunoștințelor teoretice de gramatică, dar și cultivă abilități esențiale precum colaborarea, creativitatea și gândirea critică.

# VÂNĂTOAREA DE COMORI GRAMATICALE

## JOC DIDACTIC

### **I. Tipul jocului: Joc didactic transdisciplinar, integrat cu artele vizuale și dezvoltarea competențelor digitale.**

#### **Obiective:**

1. Identificarea și recunoașterea părților principale de propoziție (subiect, predicat) în limba română.
2. Dezvoltarea gândirii logice și a capacității de a formula propoziții corecte și clare.
3. Exersarea cooperării și a lucrului în echipă.
4. Îmbunătățirea competențelor digitale prin utilizarea resurselor online (imagini și cuvinte cheie).
5. Dezvoltarea creativității prin desen și expresivitate în exprimare.

**Scop:** Consolidarea cunoștințelor despre părțile principale de propoziție printr-un joc interactiv care promovează creativitatea, colaborarea și învățarea prin descoperire.

### **II. Sarcina didactică**

1. **Organizarea echipelor și explicarea regulilor jocului:**
  - Cadrul didactic împarte clasa în echipe de 4-5 elevi pentru a stimula cooperarea și lucrul în echipă. Fiecare echipă va primi o „hartă a comorii” și va parcurge un traseu al indiciilor ascunse prin clasă.
    - Se explică elevilor că fiecare indiciu conține câte o propoziție simplă care conține un subiect și un predicat, și că sarcina lor este să identifice aceste părți principale.
    - Pentru fiecare identificare corectă a subiectului și predicatului, echipa va primi un cartonaș cu un simbol de „comoară” (ex. cartonașe colorate pentru subiect și predicat).
2. **Căutarea indiciilor și identificarea părților principale de propoziție:**
  - Fiecare echipă va folosi „harta comorii” primită pentru a găsi bilețelele ascunse în diverse locuri din clasă (de exemplu, „în spatele dulapului”, „lângă fereastră”).
    - La fiecare loc indicat pe hartă, echipa găsește un bilet cu o propoziție simplă (ex. „Ana aleargă în parc”).

- Echipa citește cu voce tare propoziția și discută împreună pentru a identifica subiectul și predicatul. În exemplul de mai sus, „Ana” este subiectul, iar „aleargă” este predicatul.

- După ce decid asupra răspunsului, un membru al echipei merge la profesor pentru a prezenta subiectul și predicatul identificate.

### 3. **Validarea răspunsurilor și acumularea de „comori” gramaticale:**

- Cadrul didactic validează răspunsul oferit de echipă. Dacă identificarea subiectului și predicatului este corectă, echipa primește câte un cartonaș „comoară” pentru fiecare parte de propoziție identificată corect.

- În caz de răspuns greșit, profesorul oferă sugestii și încurajări pentru a-i ajuta să ajungă la soluția corectă. Echipa poate reveni și corecta răspunsul după o scurtă discuție internă.

### 4. **Activitatea creativă – Desenarea și descrierea propoziției:**

- După ce toate echipele au parcurs traseul și au identificat părțile principale din toate propozițiile ascunse, fiecare echipă alege una dintre propozițiile descoperite.

- Echipa trebuie să creeze un desen care să reprezinte propoziția aleasă și să exprime ideea acesteia. De exemplu, dacă propoziția este „Ana aleargă în parc”, desenul ar putea reprezenta un parc cu o persoană care aleargă.

### **Conținut:**

- Subiect și predicat.
- Identificarea propozițiilor simple și a părților principale din acestea.
- Noțiuni elementare de formulare a propozițiilor în limba română.

## **III. Reguli ale jocului didactic**

1. Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 membri.
2. Fiecare echipă primește o „hartă a comorii” cu 3orrec care îi conduc către propozițiile ascunse în clasă.

3. La fiecare indiciu găsit, echipa trebuie să identifice subiectul și predicatul din propoziția respectivă.

4. După identificare, echipa trebuie să deseneze un 3orrec sau o imagine reprezentativă pentru propoziția găsită și să o descrie pe scurt.

5. Echipa care reușește să găsească și să analizeze 3orrec toate propozițiile câștigă.



## **IV. Elemente de joc:**

Fiecare element este gândit pentru a stimula interesul și participarea activă a elevilor, îmbinând elemente de descoperire, competiție și creativitate.

### **1. Harta Comorii**

- **Descriere:** Fiecare echipă primește o hartă simplificată a clasei, pe care sunt marcate locațiile unde sunt ascunse bilețelele cu propoziții. Aceste puncte de interes sunt desenate simbolic pe hartă
- **Rol:** Harta funcționează ca ghid pentru elevi, stimulând curiozitatea și orientarea în spațiu. Ea îi ghidează pas cu pas către „comorile gramaticale”, generând senzația unei aventuri.
- **Impact asupra jocului:** Crește entuziasmul și implicarea elevilor, oferindu-le un scop clar și o modalitate de a-și organiza căutarea.

### **2. Indiciile și Propozițiile ascunse**

- **Descriere:** Indiciile sunt bilețelele cu propoziții simple, fiecare propoziție conținând un subiect și un predicat clar definite. Ele sunt plasate în locurile indicate pe hartă (ex. sub o masă, lângă fereastră, etc.).
- **Rol:** Fiecare propoziție găsită reprezintă o „provocare gramaticală” pentru echipe, acestea trebuind să identifice subiectul și predicatul.

### **3. Cartonașele de „Comori Gramaticale”**

- **Descriere:** La fiecare propoziție găsită și analizată corect, echipa primește câte un cartonaș colorat – unul pentru „Subiect” și altul pentru „Predicat.” Cartonașele sunt colorate diferit pentru fiecare echipă, permițând evidențierea progresului.
- **Rol:** Cartonașele sunt simboluri de recompensă, funcționând ca „comori” care motivează elevii să participe și să își atingă obiectivele gramaticale.
- **Impact asupra jocului:** Acestea oferă un sistem de recompensă vizual și stimulează competiția sănătoasă între echipe, elevii dorind să adune cât mai multe „comori” și să fie cei mai rapizi și corecți.

### **4. Desenul creativ bazat pe propoziție**

- **Descriere:** După ce echipele au găsit toate propozițiile, li se cere să aleagă una dintre propozițiile descoperite și să creeze un desen care să reprezinte vizual sensul acesteia. În desen trebuie să includă elementele reprezentative pentru subiect și predicat.

- Rol: Această activitate le oferă elevilor șansa de a exprima creativitatea, aplicând în mod vizual noțiunile gramaticale învățate. Elevii sunt încurajați să interpreteze propoziția și să o ilustreze.

- Impact asupra jocului: Această sarcină stimulează creativitatea și îi ajută pe elevi să-și însușească structura propoziției într-un mod plăcut și memorabil.

## **V. Material didactic:**

- Cartonaje pentru „subiect” și „predicat”
- O hartă a comorii pentru fiecare echipă
- Bilețele cu propoziții simple
- Markere colorate și coli de desen pentru activitățile creative
- Tabel pentru notarea scorurilor și progresului fiecărei echipe

### **Element Surpriză: „Misterul Frazei Pierdute”**

Pentru a adăuga un element de mister la finalul jocului „Vânătoarea de Comori Gramaticale”, se poate introduce o ultimă provocare secretă, intitulată „Misterul Frazei Pierdute”.

#### **Descriere:**

##### **1. Pregătire prealabilă:**

- Învățătorul va crea o propoziție specială, mai complexă (de exemplu, cu un subiect compus și un predicat exprimat printr-o locuțiune verbală), și o va numi „Fraza Pierdută”.
- Această propoziție va fi tăiată în cuvinte sau fragmente și ascunsă în diferite locuri din clasă, dar fără a fi inclusă în „harta comorii” inițială.

##### **2. Introducerea provocării:**

- După ce echipele și-au finalizat sarcinile și au prezentat propozițiile și desenele, profesorul le oferă o „notă misterioasă” care conține următorul mesaj: „Ați descoperit comorile gramaticale, dar o frază importantă s-a pierdut. Găsiți toate părțile și asamblați *Fraza Pierdută* pentru a descoperi ultimul premiu!”

##### **3. Căutarea Frazei Pierdute:**

- Echipele trebuie să colaboreze pentru a găsi toate fragmentele propoziției și să le pună împreună pentru a forma fraza completă.

- La găsirea fiecărui cuvânt sau fragment, echipele vor trebui să identifice rolul său gramatical (de exemplu, cine este subiectul, ce parte de predicat este etc.).

- Prima echipă care reușește să reconstituie corect fraza și să identifice părțile principale (subiect și predicat) câștigă „Premiul Misterios.”

#### **4. Premiul Misterios:**

- Premiul poate fi o diplomă specială numită „Detectivii Gramaticii” sau un mic obiect simbolic (o lupă de jucărie, un breloc cu o cheie etc.), care să sugereze descoperirea unui mister.

- În plus, profesorul poate pregăti o scrisoare de felicitare cu un mesaj amuzant, încurajând elevii să continue „investigațiile gramaticale.”

## **VI. Desfășurarea Jocului Didactic**

### **1. Introducerea Jocului și Formarea Echipei**

- Durata: Aproximativ 5 minute
- Cadrul didactic prezintă jocul și explică regulile, tematica și scopul: identificarea părților principale de propoziție (subiect și predicat).

- Formarea echipelor: Se împarte clasa în echipe de câte 4-5 elevi, încurajând colaborarea. Fiecare echipă primește un nume de echipă (ex: „Detectivii Gramaticii”) și o „hartă a comorii”.

### **2. Explicarea Hărții Comorii și a Primului Indiciu**

- Durata: Aproximativ 3 minute
- Activitate: Fiecare echipă primește o hartă simplă a clasei, cu locațiile indicate pentru a găsi bilețele cu propoziții ascunse. Harta conține locuri precum „lângă tablă”, „sub birou” etc.

- Primul Indiciu: Se arată un exemplu de indiciu și le explică cum ar trebui să găsească propoziția, să identifice subiectul și predicatul și să revină pentru validare.

### **3. Vânătoarea de Comori - Găsirea indiciilor și Identificarea părților principale**

- Durata: Aproximativ 20-25 minute
- Fiecare echipă începe căutarea primului indiciu indicat pe hartă. La fiecare locație găsesc câte un bilețel cu o propoziție simplă, cum ar fi: „Ana citește o carte.”

- Echipa discută împreună pentru a identifica subiectul și predicatul. După ce decid asupra răspunsului, un membru al echipei merge la profesor pentru verificare.

- Dacă identificarea este corectă (ex. „Ana” este subiectul, „citește” este predicatul), profesorul le oferă echipei câte un cartonaș de „comoară” colorat pentru fiecare parte identificată corect.

- Dacă răspunsul este greșit, învățătorul le oferă o sugestie, iar echipa are o nouă șansă să găsească răspunsul corect.

- După validarea unui indiciu, echipa trece la următorul loc de pe hartă pentru a găsi un nou bilețel și a continua jocul.

#### **4. Activitatea Creativă - Desenul Inspirat de Propoziție**

- Durata: Aproximativ 10-15 minute
- După ce au parcurs toate indiciile și au adunat „comorile gramaticale”, fiecare echipă alege una dintre propozițiile descoperite și trebuie să creeze un desen care să o reprezinte.

- De exemplu, dacă propoziția aleasă este „Ana citește o carte,” desenul poate include o fată care citește într-o bibliotecă sau sub un copac.

- Echipa trebuie să scrie și o scurtă descriere a desenului, menționând subiectul și predicatul propoziției.

- Învățătorul trece pe la fiecare echipă, oferindu-le feedback și apreciind creativitatea și acuratețea exprimării.

#### **5. Prezentarea rezultatelor și feedback-ul**

- Durata: Aproximativ 10 minute
- Fiecare echipă prezintă în fața clasei desenul și propoziția aleasă. Unul dintre membrii echipei explică ce reprezintă desenul și cum au identificat subiectul și predicatul.

- Învățătorul oferă feedback fiecărei echipe, încurajând efortul și colaborarea lor. Acesta poate oferi puncte suplimentare pentru creativitate, claritate și corectitudinea gramaticală.

#### **6. Elementul Surpriză - „Misterul Frazei Pierdute”**

- Durata: Aproximativ 10 minute
- La finalul prezentării, profesorul le dezvăluie elevilor o ultimă provocare misterioasă: „Misterul Frazei Pierdute”. Le oferă o notă misterioasă care anunță că o frază specială s-a „pierdut” și că trebuie găsită și reconstituită.

- Fragmentată în cuvinte sau segmente, fraza pierdută este ascunsă în diverse locuri din clasă. Fiecare echipă trebuie să colaboreze și să adune toate fragmentele.

- Echipele trebuie să reconstituie fraza și să identifice subiectul și predicatul, lucrând împreună.

- Prima echipă care reconstituie corect fraza câștigă „Premiul Misterios.”

### **7. Premiarea și Încheierea jocului**

- Echipa care a finalizat prima „Misterul Frazei Pierdute” și a identificat corect subiectul și predicatul primește un premiu simbolic (de exemplu, o diplomă „Detectivii Gramaticii” sau un mic trofeu).

- Toate echipele primesc diplome de participare și laude din partea profesorului pentru efortul depus.

- Concluzia: Cadrul didactic reamintește importanța subiectului și predicatului în propoziții și îi felicită pe elevi pentru colaborare și creativitate, încheind activitatea cu un moment de apreciere generală.

## **Concluzii**

Jocul didactic „Vânătoarea de Comori Gramaticale” este proiectat pentru a integra abilități gramaticale, colaborare și creativitate. Prin parcurgerea traseului de indicii și activitatea creativă de la final, elevii învață într-un mod plăcut cum să identifice subiectul și predicatul în propoziții, consolidându-și astfel cunoștințele gramaticale într-un cadru interactiv și ludic.

Fiecare element al jocului „Vânătoarea de Comori Gramaticale” este conceput pentru a sprijini o învățare activă, captivantă și integrată. Harta și indiciile le oferă elevilor un obiectiv clar, iar cartonașele de comori și premiul final funcționează ca recompense care încurajează implicarea și dorința de a excela. Desenul creativ le dă ocazia să-și exprime creativitatea și să consolideze cunoștințele într-un mod distractiv, iar premiul misterios adaugă o doză finală de mister, asigurând o încheiere satisfăcătoare.

Asfel, se crează o atmosferă de joc care îi ajută pe elevi să învețe gramatică într-un mod memorabil, asigură o învățare activă, captivantă și educativă, îmbinând competențele gramaticale cu creativitatea și cooperarea în echipă.

## Bibliografie

1. Bocșe, I., *Metode și tehnici de predare-învățare în învățământul primar*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007.
2. Căprărescu, V., *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Universitară, București, 2016.
3. Dascălu, R., *Abordări inovative în educația primară*, Editura Pro Universitaria, București, 2011
4. Gălățanu, A., *Jocuri didactice pentru învățământul primar: Activități ludice pentru dezvoltarea limbajului*, Editura Humanitas, București, 2012.
5. Petrescu, E., *Educația prin joc. Metode și tehnici didactice interactive*, Editura All, București, 2019.
6. Popescu, A., *Jocuri educative în învățământul primar*, Editura Universitară, București, 2014.
7. Todor, I., *Didactica limbii și literaturii române în învățământul primar*, Editura Ars Docendi, București, 2008.

# JOCUL EXERCİȚIU-JOC DIDACTIC

Prof.Educație Timpurie-Mardale Andreina Daniela

Grădinița Nr.38,București

Tema anuală: CUM ESTE/A FOST ȘI VA FI AICI PE PĂMÂNT?

Grupa: mijlocie

Denumire: "Dino-Silabe"

Scop: Dezvoltarea abilităților de segmentare fonetică prin descompunerea numelor de dinozauri în silabe.

Sarcină: Copiii trebuie să despartă corect în silabe numele diferiților dinozauri, intuind regulile de despărțire în silabe  
Reguli: să aleagă un singur dinozaur; să predea ștafeta despărțirii în silabe, numind colegul/colega silabisindu-i numele.

Strategia cu evidențierea materialelor: Utilizarea unor cartonașe cu imagini cu dinozauri, un panou pentru plasarea silabelor, marker și foi A3.

Varianta/Variantele de joc:

Varianta 1: Copiii descompun în silabe și scriu sub imagine tot atâtea linii orizontale câte are cuvântul.

Varianta 2: Copiii trebuie să memoreze numele dinozaurilor spus de educatoare și să le despartă în silabe.

Elemente de joc: surpriza, aplauze

Demonstrarea jocului:

Educatoarea demonstrează cum se despart în silabe numele dinozaurilor folosind un exemplu. De exemplu, "Tyrannosaurus" se desparte în "Ty-ran-no-sau-rus". Lipește pe foaie cartonașul și trasează sub imagine tot atâtea linii orizontale câte silabe are cuvântul.

Explicarea jocului și expunerea regulilor:

Educatoarea explică copiilor că vor extrage cartonașe dinozauri din săculeț și trebuie să le descompună numele în silabe. Sub fiecare cartonaș vor trebui să traseze tot atâtea linii orizontale câte silabe are cuvântul. Jocul de probă și fixarea regulilor: Copiii efectuează un tur de probă pentru a se familiariza cu procesul de despărțire în silabe. Educatoarea corectează eventualele greșeli și clarifică orice neînțelegeri.

Executarea jocului:

Jocul începe oficial, copiii primind cartonașe cu numele dinozaurilor și descompunându-le în silabe. Educatorul monitorizează și oferă feedback imediat.

Varianta/Variantele de joc:

Varianta 1: Pe rând, copiii numiți vor extrage cartonașe cu dinozauri din săculeț și le descompun numele în silabe. Sub fiecare cartonaș vor trebui să traseze tot atâtea linii orizontale câte silabe are cuvântul. Obținerea performanței: Varianta 2: Educatoarea le spune copiilor numiți un nume de dinozaur. Copiii trebuie să despartă corect numele dinozaurilor în silabe, fără a verbaliza, să traseze liniile pe foaie, iar ceilalți să ghicească despre ce dinozaur este vorba.

Elemente de joc suplimentare:

Cartonașe colorate pentru a face jocul mai atractiv.

Sticker-e cu dinozauri pentru a recompensa corectitudinea și viteza.



# JOCUL DIDACTIC IN MATEMATICA - ABORDARE INOVATOARE

*PROF. ANGELA MARIAN*

*LICEUL TEHNOLOGIC "HENRI COANDĂ", TÂRGU JIU*

Jocul didactic în predarea matematicii la liceu poate transforma o disciplină percepută adesea ca dificilă într-o experiență interactivă și captivantă pentru elevi. O abordare inovatoare implică utilizarea unor jocuri care nu doar consolidează cunoștințele, ci și dezvoltă abilități esențiale, cum ar fi gândirea critică, colaborarea și creativitatea. Iată câteva idei și exemple de jocuri didactice inovatoare potrivite pentru matematica de liceu:

## **1. Jocuri de tip "Escape Room" matematic**

- **Cum funcționează:** Elevii lucrează în echipe pentru a „evada” dintr-o încăpere virtuală sau fizică, rezolvând o serie de probleme matematice. Fiecare problemă corect rezolvată le dezvăluie indicii pentru a ajunge la următoarea provocare.
- **Exemplu:** O serie de probleme de algebră sau geometrie care necesită mai multe etape de rezolvare. De exemplu, fiecare problemă rezolvată corect ar putea oferi un cod sau o parte a unui cod ce deblochează următoarea „ușă” virtuală.
- **Beneficii:** Această metodă dezvoltă abilitățile de colaborare, stimulează gândirea critică și face ca învățarea matematicii să fie mai dinamică și mai practică.

## **2. Matematică aplicată prin "Simulări de afaceri"**

- **Cum funcționează:** Elevii sunt organizați în echipe care administrează o afacere virtuală (de exemplu, un magazin online). Pentru a obține profit,

trebuie să aplice noțiuni matematice precum calcule de profit și pierdere, rata dobânzii, analiza statistică și optimizarea costurilor.

- **Exemplu:** Echipele primesc un buget fictiv și trebuie să ia decizii pe baza calculului costurilor, prețurilor, cheltuielilor și profitului. Scopul este de a folosi concepte de matematică financiară pentru a-și crește afacerea.
- **Beneficii:** Această abordare le oferă elevilor o înțelegere practică a aplicării matematicii în viața reală și îi ajută să își dezvolte competențele de gestionare a bugetului.

### **3. Jocuri de matematică bazate pe tehnologie - folosind aplicații și platforme interactive**

- **Cum funcționează:** Utilizarea unor aplicații și platforme online precum Kahoot!, Quizizz sau GeoGebra permite crearea unor teste și jocuri matematice interactive. Elevii răspund la întrebări pe telefoanele sau tabletele lor, iar clasamentul se actualizează în timp real.
- **Exemplu:** Un joc de tip quiz pe baza unei teme studiate, cum ar fi trigonometria. Profesorul creează un set de întrebări, iar elevii răspund contra cronometru pentru a obține puncte.
- **Beneficii:** Elevii sunt motivați să participe activ și sunt atrași de competiția prietenoasă. Acest tip de joc îi ajută să-și verifice rapid cunoștințele și să își clarifice eventualele nelămuriri.

### **4. Jocuri de rol matematice – "Cine sunt eu?"**

- **Cum funcționează:** Profesorul atribuie fiecărui elev un rol ce reprezintă un concept matematic sau o figură importantă din istoria matematicii. Elevii trebuie să colaboreze și să pună întrebări pentru a afla identitatea colegilor.
- **Exemplu:** Un elev poate juca rolul „Teoremei lui Pitagora”, iar colegii săi trebuie să deducă cine este prin întrebări despre proprietățile acestuia, de exemplu: „Ai legătură cu triunghiurile dreptunghice?”.

- **Beneficii:** Jocul ajută la consolidarea conceptelor și contribuie la o mai bună înțelegere a teoriilor matematice, precum și a aplicațiilor acestora.

### **5. Matematică creativă prin "Construiește-ți propria problemă"**

- **Cum funcționează:** Elevii primesc o temă de matematică (ex., funcții, ecuații, probabilități) și trebuie să creeze o problemă de la zero, cu tot cu soluție. Aceștia își prezintă problema clasei, iar colegii încearcă să o rezolve.
- **Exemplu:** În cadrul unui capitol despre ecuațiile de gradul doi, elevii sunt provocați să își imagineze și să creeze probleme aplicate în viața reală (ex., traiectoria unui obiect aruncat în aer).
- **Beneficii:** Elevii își exersează abilitățile de gândire creativă și își consolidează cunoștințele prin explicații și prezentare. În plus, această activitate dezvoltă competențe de formulare și comunicare a ideilor.

### **6. Matematica prin Artă – Jocuri de tip "Fractali și simetrie"**

- **Cum funcționează:** Activitatea combină matematica cu artele vizuale, prin desenarea și explorarea fractalilor sau a figurilor simetrice. Elevii pot învăța despre proprietățile fractalilor și simetria folosind instrumente digitale de grafică sau hârtie și creion.
- **Exemplu:** Elevii pot folosi software pentru a crea modele fractale sau pentru a explora simetria în creații artistice, cum ar fi desenarea unor flori sau a unor forme geometrice complexe.
- **Beneficii:** Această activitate stimulează creativitatea și îi ajută pe elevi să vizualizeze matematica într-un mod diferit, aplicând concepte precum geometria și algebrele în artă.

### **7. Ștafeta matematică - concursuri pe echipe**

- **Cum funcționează:** Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc o serie de probleme cu diferite grade de dificultate. Fiecare membru al echipei

trebuie să rezolve o problemă înainte de a trece la următoarea. Scopul este ca întreaga echipă să finalizeze toate problemele într-un timp cât mai scurt.

- **Exemplu:** Problemele pot fi organizate pe nivele de dificultate, de la ușor la dificil, și pot include teme din arii diverse (algebră, trigonometrie, statistică). Echipele câștigă puncte pentru fiecare problemă rezolvată corect.
- **Beneficii:** Acest joc dezvoltă spiritul de echipă și stimulează gândirea rapidă. De asemenea, sporește motivația de a învăța, întrucât elevii sunt stimulați de interacțiunea cu colegii.

### **Resurse și metode de implementare**

- **Resurse digitale:** Softuri precum GeoGebra, Desmos sau platformele de învățare colaborativă (Kahoot, Quizizz) sunt ideale pentru a crea și implementa jocuri didactice.
- **Metode de evaluare:** Fiecare activitate poate fi urmată de discuții și reflecții asupra modului de rezolvare a problemelor și a aplicării conceptelor învățate.

Abordarea inovatoare prin jocuri didactice în matematica de liceu oferă multiple avantaje: face învățarea mai accesibilă și motivantă, sprijină creativitatea, implică elevii activ și demonstrează aplicabilitatea matematicii în moduri captivante și practice.

### **BIBLIOGRAFIE**

1. Bârlogeanu, S. *Ghid practic de didactică a matematicii*. Editura Humanitas Educațional, București, 2007
2. Zlate, M. *Metodica predării matematicii*, Editura Didactică și Pedagogică, București 2016
3. Radu, I. *Didactica disciplinelor matematice*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2012

4. Ionescu, M., & Radu, I. *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001
5. [www.edu.ro](http://www.edu.ro)
6. Manuale digitale aprobate de Ministerul Educației

**Prof. MELNICIUC IOANA MĂDĂLINA**

**Școala Gimnazială „Nicolae Iorga” Buhalnița IAȘI**

**Disciplina: Biologie**

### **Detectivii Fotosintezei - Joc Didactic**

**Tipul jocului:** Explorativ, bazat pe investigație științifică

**Obiective:**

- Să înțeleagă procesul fotosintezei și importanța acestuia pentru viața plantelor și a altor organisme.
- Să identifice factorii care influențează fotosinteza.
- Să aplice metoda investigației științifice pentru a rezolva o problemă a biologiei.

**Scop:** Înțelegerea modului în care lumina, apa, dioxidul de carbon și clorofila contribuie la procesul fotosintezei prin realizarea unui experiment simplu.

**Sarcină didactică:** Elevii, organizați în echipe, vor realiza un experiment pentru a demonstra fotosinteza și vor prezenta concluziile lor. Fiecare echipă va investiga rolul unui factor diferit și va compara rezultatele obținute.

**Conținut:** Informații despre fotosinteză (definiție, etapele procesului, rolul fiecărui factor), importanța acesteia pentru viață, și rolul frunzelor și clorofilei.

**Reguli:**

1. Fiecare echipă va primi o sarcină specifică legată de unul dintre factorii fotosintezei (lumină, apă, dioxid de carbon, clorofilă).
2. Echipele trebuie să respecte etapele investigației științifice și să folosească numai materialele primite.
3. Toți membrii echipei trebuie să contribuie la experiment și la prezentarea concluziilor.
4. Echipele vor avea un timp limitat pentru desfășurarea experimentului și pentru pregătirea prezentării.

**Elemente de joc:**

- Rolul de detectiv atribuit fiecărui elev sau echipe de elevi.
- Carduri cu indicii legate de rolul fiecărui factor în fotosinteză.
- Un tabel de investigație în care să noteze observațiile și concluziile.

**Material didactic:**

- Frunze proaspete (plante acvatice sau de interior cu frunze mari, ex. elodea, care facilitează observațiile)
- Lămpi pentru lumină artificială
- Vase de apă și pahare de plastic
- Hârtie de turnesol pentru testarea dioxidului de carbon
- Cutii negre pentru a crea umbră
- Tabel de lucru pentru notarea observațiilor

**Desfășurare:**

1. Introducere: Profesorul prezintă obiectivele jocului și explică procesul fotosintezei, concentrându-se pe cei patru factori (lumină, apă, dioxid de carbon, clorofilă).
2. Formarea echipelor și atribuirea sarcinilor: Fiecare echipă primește un factor al fotosintezei și carduri cu instrucțiuni pentru investigarea acestuia.
3. Desfășurarea investigației: Fiecare echipă desfășoară un experiment simplu pentru a testa efectul factorului său asupra fotosintezei.
4. Observații și concluzii: Echipele completează tabelul de lucru cu observațiile realizate în timpul experimentului.
5. Prezentarea: Fiecare echipă prezintă rezultatele obținute și compară efectul factorului său asupra procesului fotosintezei.
6. Discuție finală: Profesorul încheie activitatea, subliniind cum fiecare factor contribuie la fotosinteză și importanța acestui proces în biologie și pentru viață.

## SCRIE O POVESTE...ÎNTR-UN JOC!

*Violeta Mihai, Școala Gimnazială „Mihai Viteazul” Alexandria*



În cadrul metodelor activ-participative, jocul didactic este considerat o metodă didactică ce



prezintă multiple valențe formative, avându-și rădăcinile în principala cale de descoperire a lumii de către copii, și anume jocul. Deși are trăsăturile sale specifice, jocul didactic aduce în activitate aceeași energie ca și jocul propriu-zis, trezește spiritul de echipă sau de competiție, bucură prin participarea copiilor într-o manieră personală, disciplinează și formează, datorită regulilor explicite pe care trebuie să le urmeze toți copiii, rezultatele finale devin achiziții de educație pe termen mediu și lung.

Prin folosirea jocurilor didactice la clasele primare se realizează și importante sarcini formative ale procesului de învățământ:

- antrenarea operațiilor gândirii;
- dezvoltarea spiritului imaginativ-creator și de imaginație;
- dezvoltarea atenției, disciplinei și spiritului de ordine în desfășurarea unei activități;
- formarea deprinderii de lucru corect și rapid;
- asigurarea însușirii temeinice a cunoștințelor.

Jocul didactic poate reprezenta o etapă în demersul instructiv-educativ sau întreaga lecție poate fi concepută ca un joc didactic.

Indiferent de vârsta elevilor, fie ei în primul an de școală sau în ultimul an de ciclu primar, jocul didactic este la fel de plăcut, integrarea lui în momentul potrivit al lecției ținând de buna cunoaștere a particularităților elevilor (rezistență la efort, grad de concentrare, curba de effort a



unei zile etc), însă succesul său- materializat în atingerea obiectivelor propuse de învățător- vine de atenta proiectare a jocului, de respectarea etapelor sale.

Voi exemplifica modul în care am folosit metoda jocului didactic la clasa a treia, în cadrul orei de limba română, două dintre obiectivele lecției fiind acelea de stimulare a creativității elevilor prin crearea unor texte cu început dat și sporirea expresivității limbajului elevilor în cadrul activităților de scriere creativă.

Subiectul: Textul creativ cu început dat

Tipul lecției: de dobândire de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Sarcina didactica: exersarea deprinderii de alcătuire în scris a unui text creativ cu început dat în cadrul unui joc didactic

Competențe cheie vizate au fost:

3.3. Formularea unei păreri despre o povestire/personajele acesteia - exerciții de exprimare personală pe baza elementelor din text - exprimarea acordului/ dezacordului față de acțiunile, atitudinile unor persoane

4.4. Povestirea pe scurt a unei întâmplări imaginate/ trăite - alegerea unor subiecte atractive și construirea unei „burse a poveștilor” - antrenamente de scriere creativă;

Regulile jocului:

- elevii sunt împărțiți în trei grupe

- citirea enunțului introductiv de pe slideul corespunzător echipei

-fiecare elev să formuleze unul, maxim două enunțuri care să continue textul creativ

- fiecare elev să introducă adjective în textul creativ, pentru nuanțarea și „înfrumusețarea” exprimării

Elemente de joc: slide-urile cu texte, instrumente de scris, culori, ilustrații, aplauze, semnele de carte oferite ca recompensă elevilor participanți la joc.

Voi sintetiza cele mai importante momente ale desfășurării jocului didactic, începând cu:

\*Introducerea în joc. Discuții pregătitoare

În cadrul lecției cu titlul "Scrierea unui text creativ cu început dat", la clasa a treia, propun elevilor ca activitatea să se desfășoare sub forma unui joc didactic, în care reușita finală este dată de participarea creativă a fiecărui elev.

Jocul se numește „**Scrie povestea!**” și scopul său este acela al dezvoltării abilităților de scriere creativă și lucrul în echipă.

Se anunță numele jocului astfel: „Astăzi vom juca un joc nou. Jocul se numește „Scrie povestea!” El constă în faptul că fiecare elev dintr-o echipă de scriere creativă va participa la compunerea unei povești, text creativ, al cărei început se află scris pe un slide care va fi afișat pe videoproiector.

\*Enunțarea regulilor jocului: pe rând, fiecare elev va construi oral unul sau cel mult două enunțuri, legate logic între ele, astfel încât să întocmească un nou text creativ, pornind de la enunțurile scrise de învățător pe slide.

Regulile jocului „Scrie povestea!” sunt următoarele:

- Am format 3 echipe de scriere creativă, voi fiind 30 de elevi în clasă- numerele pe care le-am așezat în fața rândului corespund numărului echipei din care faceți parte. Observați ca sunteți grupați câte două rânduri de elevi pe un număr. Astfel, fiecare echipă are câte 10 membri. Nu veți avea nevoie de un lider, deoarece lucrul în echipă este cel mai important în acest joc.

- Vă rog să fiți atenți, deoarece voi expune regulile jocului:

Fiecare echipă va avea pe videoproiector câte un slide cu un titlu și un început al unui text creativ- o poveste.

Începând cu grupa cu nr.1, pe rând, fiecare elev va construi unul sau cel mult două enunțuri, legate logic între ele, astfel încât să întocmească o nouă poveste. Spre exemplu, primul elev va citi titlul și enunțul de pe slide-ul dat, apoi va continua cu enunțul creat de el. Pe măsură ce fiecare membru al echipei creează enunțul, ceilalți componenți ai echipei vor scrie pe coală povestea, iar eu voi scrie povestea pe slide-uri, până ce toți elevii din prima echipă au creat povestea lor.

În același fel procedează și elevii echipei a doua, pornind de la slide-ul afișat de mine, apoi elevii ultimei echipe. Colegii vor fi atenți la textul creativ al celorlalte echipe, dacă vă voi solicita ajutorul, să vă putea ajuta colegii.

După ce poveștile sunt scrise atât pe coli, de fiecare elev, dar și pe slide-uri, de mine, ele vor fi citite de către un elev desemnat de echipă.

Cu primii trei elevi inițiez executarea jocului de probă, pentru a mă asigura că au fost înțelese regulile.

Complicarea jocului - în această etapă, fiecare din membri unei echipe au sarcina de a introduce cât mai multe adjective în povestea creată de una din celelalte două echipe participante, apoi de a ilustra propria poveste.

Evaluarea se face prin identificarea fiecărei părți componente a textului creativ- (introducerea, cuprinsul, încheierea). Formulez concluzii și aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat jocul, asupra modului în care s-au respectat regulile de joc și s-au executat sarcinile primite, asupra comportării elevilor. Fiecare elev primește o recunoaștere a muncii sale sub forma unui semn de carte.

Concluzia mea în urma aplicării acestui joc didactic a fost că elevii au lucrat într-un mod mult mai eficient, au fost captivați de spiritul jocului și s-au bucurat să îndeplinească frumusețea cuvântului cu aceea a desenului. Vocabularul pasiv al copiilor a fost stimulat, iar modul de operare cu structuri de limbă nuanțate și expresive a fost unul dinamic și creativ.

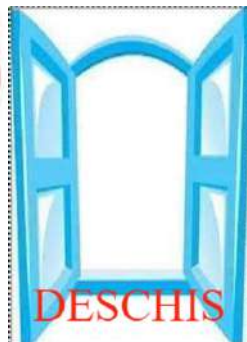
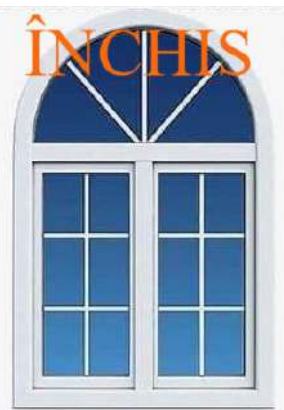
#### Bibliografie:

1. Hobjilă, A. *Elemente de didactică a limbii și literaturii române pentru ciclul primar*, Editura Junimea, Iași, 2006;
2. Nicola, I. *Tratat de pedagogie școlară*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1996.

Fișă de lucru adaptată

Clasa a VIII-a

1. Găsește antonimele pe baza imaginilor. Scrie -le în caiet:



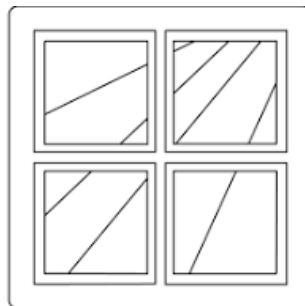
2. Găsește sinonimele cu ajutorul imaginilor:  
Scrie apoi sinonimele pe caiet.



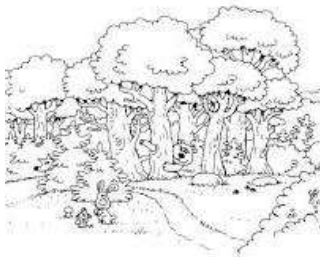
Casă



cadou



fereastră



Codru



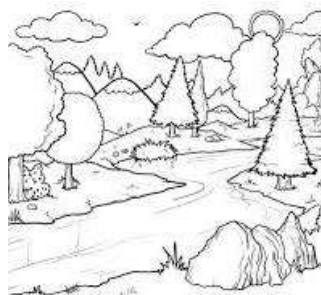
locuință



steag



Dar



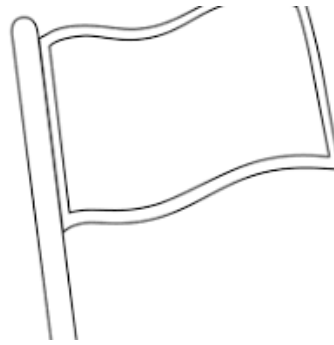
pădure



geam



moșneag

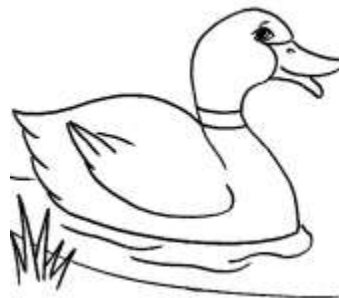
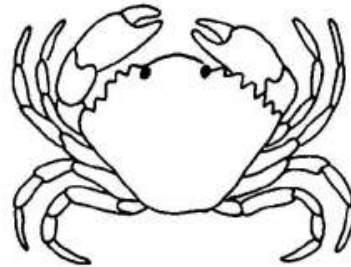


drapel



bătrân

3. Scrie numărul de silabe al cuvintelor care denumesc animalele din imagini:



4. Asociază imaginile cu cuvintele pe care le reprezintă! (omonime)

liliac(mamifer cu aripi asemănător cu soarele)

liliac ( floare )



leu (unitate monetară)

leu (animal carnivor)



râs ( mamifer sălbatic carnivor)

râs (acțiunea de a râde)



## Jocuri de cunoastere/ miscare

### Jocuri de cunoastere/ jocuri de miscare pentru clasa pregătitoare

- **“Cercul prenumelor”**: jocul de cunoastere poate fi folosit la început de an școlar, pentru a-i ajuta pe copii să se familiarizeze cu prenumele colegilor. Fiecare își spune prenumele și rostește toate prenumele care s-au spus până ce s-a ajuns la el.

Exemplu: *Ioana*....

*Marius*, Ioana...

*George*, *Marius*, *Ioana*...

- **“Cântă-ți numele!”**

Pe cartonașe se scriu prenumele copiilor, cu litere de tipar. Fiecare își ține cartonașul/ecusonul, astfel încât numele lui să poată fi vizualizat de către colegi. Pe o melodie ușoară, cunoscută de toți, învățătoarea întreabă *Unde este Ana?* Fetița care și-a auzit prenumele ridică cartonașul și răspunde cântând *Aici sunt!*

Jocul se poate complica. Copiii se așază în cerc pe covor. Învățătoarea are la dispoziție cartonașele cu prenumele elevilor și o minge. Ridică un cartonaș la întâmplare și întreabă al cui este prenumele. Copilul care își recunoaște prenumele, primește mingea. Învățătoarea continuă să arate cartonașe cu prenume. Mingea se rostogolește de la un copil la altul, pe măsură ce fiecare își recunoaște prenumele.

- **“Să ne cunoaștem!”**: copiii stau în cerc. Fiecare își spune prenumele și apoi mimează jocul/ activitatea/ hobby-ul preferat, iar colegii trebuie să ghicească. Învățătoarea/învățătorul începe, mimând hobby-ul său.

- **„Ghicește schimbarea!”**: jocul poate fi folosit în cadrul *Întâlnirii de dimineață*, înainte de intrarea în activitatea propriu-zisă. Colectivul de elevi se împarte în două echipe, prin numărare până la doi. Elevi se asază fata în față, având fiecare o pereche. Timp de 3 min fiecare pereche se observă cu atenție. După cele 3 min, una dintre echipe părăsește pentru puțin timp sala de clasă, timp în care membrii celeilalte echipe schimbă măcar un lucru din înfățișare (se dau jos veste, se pun esarfe, sepci, bentite etc.).



Coechipierii se întorc și încearcă să recunoască schimbările. Se inversează rolurile. Câștigă echipa care a ghicit cele mai multe diferențe.

- **„Atinge ceva albastru!”**: copiii stau în picioare. La startul dat de învățătoare, fiecare trebuie să caute un obiect de culoare albastră (un stilou, un caiet, un pantof, un tricou etc.) și să îl atingă. Odată ce toți copiii au atins un obiect albastru, se poate schimba culoarea sau se pot alege alte adjective.
- **„Semaforul”**: jocul se desfășoară în cerc sau în coloane; copiii se deplasează păstrând distanță între ei; la comanda roșu, se opresc; la comanda galben, merg pe loc; la comanda verde, continuă mersul.
- **„Buchetelele”**: copiii formează un cerc și merg pe circumferința acestuia executând diferite mișcări după comenzi date: mers obișnuit, ca piticul, sărituri ca iepurașul etc. La un moment dat, învățătoarea strigă un număr, de exemplu 4. Copiii trebuie să formeze buchetele de câte 4. Cei care nu au reușit, vor fi penalizați să stea într-un picior, până se numără la 4. Jocul continuă și se strigă alte numere din cele învățate.
- **„Figuri geometrice”**: în curte sunt desenate pe asfalt figuri geometrice diferite, câte 3, 4 din fiecare fel. Copiii se deplasează în exteriorul formelor, în mers sau alergare, păstrând distanța stabilită între ei. La comanda „cerc”, ei aleargă să ocupe cercurile, fără să se îngheșuie. Câștigă cei care au ocupat figura geometrică corectă. Jocul se reia și se strigă altă figură geometrică.
- **„Rândunelele în cuib”**: copiii sunt așezați în formație de cerc, în grupe de câte 3. În fiecare grup, doi copii stau față în față, ținându-se de mâini, formând cuibul, iar al treilea, care este „rândunica”, stă în cuib, între brațele lor. În mijlocul cercului stă un copil care este „rândunica fără cuib”. La începerea jocului, învățătoarea strigă „Rândunelele zboară!”. Copiii care sunt rândunele aleargă prin mijlocul terenului. La comanda „Rândunelele în cuib” copiii își găsesc un cuib. Cel rămas fără cuib trece în mijlocul cercului și jocul continuă cu schimbarea rolurilor.

- **„Calculatorul”**: copiii sunt invitați să-și imagineze că sunt litere pe tastatura unui calculator. Primesc fiecare câte o literă din carton. Li se propune un cuvânt uzual, cum ar fi prenumele unui elev sau un cuvânt exersat. Se amestecă și, la semnalul învățătoarei, încearcă să refacă cuvântul dat, scris pe tablă cu litere de tipar (învățătoarea va asigura suficiente litere pentru compunerea cuvântului).

- **„Poveste cu numere”** este un joc de atenție. Copiii stau pe scaune. Fiecărui copil îi este atribuit un anumit număr (mai mulți copii pot primi același număr). Învățătorul începe să spună o poveste care implică multe numere. De fiecare dată când își aude numărul, fiecare trebuie să se ridice în picioare (apoi să se așeze la loc).

- **„Ploaia”** este un exercițiu de încălzire a mușchilor mici ai mâinii, înainte de activitatea de scriere:

„Plouă ușor, să auzim, cu vârf de degete banca lovim,

Plouă mai tare, ploaia vine, lovim cu degetele bine,

Lovește grindina în trotuare, să ciocănim și noi mai tare,

Tună puternic uneori, bat pumnii-n tobele de nori.

Vreme frumoasă s-a făcut, un curcubeu a apărut.

Noi brațele ușor rotim și norii îi gonim.”

- **“Om la om!”**: se împarte colectivul în perechi. Învățătorul strigă instrucțiuni precum “cot la cot”, “spate în spate”, “sold la sold”, “talpă în talpă”, “cot la genunchi” etc. Fiecare pereche trebuie să urmeze instrucțiunile. Când învățătorul strigă “om la om!”, se face schimb între perechi.

- **„Numărăm cântând”**:

*„Hai să zicem una, una este luna/Hai să zicem una, să se facă două,  
Două mâini copilul are, una este luna./Hai să zicem două, să se facă trei.  
Trei crai vin din depărtare, /Două mâini copilul are, /Una este luna.  
Hai să zicem trei, să se facă patru,/ Patru boi la plug se mână,  
Trei crai vin din depărtare, /Două mâini copilul are, /Una este luna.  
Hai să zicem patru, să se facă cinci/Cinci sunt degete la mână  
Patru boi la plug se mână, Trei crai vin din depărtare, /Două mâini copilul  
are, /Una este luna.  
Hai să zicem cinci, să se facă șase/Șase fețe cubul are,  
Cinci sunt degete la mână, Patru boi la plug se mână,/Trei crai vin din  
depărtare, /Două mâini copilul are, /Una este luna.”  
Hai să zicem șase, să se facă șapte/ Șapte zile-n săptămână, Șase fețe  
zarul are,  
Cinci sunt degete la mână, Patru boi la plug se mână,/Trei crai vin din  
depărtare, Două mâini copilul are, Una este luna.”  
Hai să zicem șapte, să se facă opt.  
Câte opt la joc voinicii, Șapte zile-n săptămână,/Șase fețe zarul are, Cinci  
sunt degete la mână, /Patru boi la plug se mână, Trei crai vin din depărtare,  
/Două mâini copilul are, Una este luna.”  
Hai să zicem opt, să se facă nouă.Nouă-i zi de sărbătoare,  
Câte opt la joc voinicii, Șapte zile-n săptămână, /Șase fețe zarul are, Cinci  
sunt degete la mână, /Patru boi la plug se mână, Trei crai vin din depărtare,  
/Două mâini copilul are, Una este luna.”  
Hai să zicem nouă, să se facă zece.Zece-i nota cea mai mare,  
Nouă-i zi de sărbătoare,/Câte opt la joc voinicii, Șapte zile-n săptămână,*

*Șase fețe zarul are, Cinci sunt degete la mână, /Patru boi la plug se mână,  
Trei crai vin din depărtare, /Două mâini copilul are, Una este luna.”*

- **„Unu-doi”**- copiii merg în cerc și rostesc următoarele versuri:  
*Merg soldatii-n pas vioi, tot la fel mergem și noi, 1-2, 1-2* (se imită mersul soldatului)  
*Pot să fiu un urias, pasul meu are doi pași, 1-2, 1-2* (se imită mersul uriasului)  
*Pot să fiu și un pitic și să merg cu pasul mic, 1-2, 1-2* (se imită mersul piticului)  
*Mosul merge-n cetisor, că-i bătrân și toate-l dor, 1-2, 1-2* (se imită mersul mosneagului)  
*Iar strengarul face saltul de pe un picior pe altul, 1-2, 1-2* (se imită pasul strengarului)
- **„La loc!”**: următoarele recitative pot fi folosite atunci când copiii trebuie să încheie un joc/ o activitate recreativă și să se așeze la locuri pentru următoarea activitate de învățare:  
*Noi zburăm ca fluturasii,  
Rontăim ca iepurasii,  
Desenăm un curcubeu,  
Eu pe-al meu și tu pe-al tău,  
Iar apoi ne așezăm  
Linistea noi o păstrăm,  
O poveste ascultăm.*
- **“Traista cu povesti”**: învățătorul strânge într-o traistă câteva obiecte din natură (scoici, pietre colorate, frunze, flori presate etc.). Alege un obiect și le spune elevilor o poveste despre el, care poate fi adevărată sau fictivă. Pe baza cunoștințelor despre acel obiect, copiii trebuie să spună dacă povestea este adevărată (cu argumente). După aceasta, copiii pot alege un alt obiect și pot spune la rândul lor o poveste. De asemenea, copiii pot completa trăistuta cu obiecte aduse de ei. În felul acesta, învățătorul îi cunoaște.

- Tema săptămânii: "**Călătorește cu Maia!**"

Tema „**Călătorește cu Maia!**”, este un mod captivant de a conduce preșcolarii în tainele astronomiei și explorării spațiului. Această temă aduce astronomia în grupă într-un mod interactiv și accesibil.

- Echipa (număr elevi implicați, clasa și unitatea de învățământ);  
-14 preșcolari- grupa mica română- Grădinița cu Program Prelungit nr.12, Mediaș
- Cuvinte cheie: astronomie, explorare, curiozitate,
- Tipuri de activități desfășurate;
  - Activități bazate pe povești și aventuri intergalactice pot încuraja copiii să învețe prin intermediul jocului și simulărilor interactive, ceea ce poate stimula interesul pentru știință, tehnologie, inginerie și matematică.
  - Jocuri și activități liber-alese
  - Activități pe domenii experiențiale
  - Activități tematice
- Alte elemente:

Argumente pentru implementarea temei:

Accesibilitatea și atractivitatea subiectului: Maia este un personaj conceput special pentru a atrage atenția copiilor și a stimula curiozitatea lor naturală.

Abordarea interdisciplinară: Tema a integrat elemente din mai multe discipline, cum ar fi:

- Domeniul Om și Societate: Studiul planetelor, stelelor, galaxiilor, mișcările Pământului etc.
- Domeniul Știință: Localizarea corpurilor cerești și explorarea hărților stelare.
- Domeniul Limba și Comunicare

Învățarea prin joc: Lecțiile bazate pe povești și aventuri interactive au încurajat preșcolarii și le-au stimulat interesul pentru știință, folosind masa luminoasă în explorarea noilor noțiuni.

Dezvoltarea abilităților cognitive și creative: Preșcolarii au fost încurajați să gândească creativ în timp ce explorează noțiuni despre formarea Sistemului Solar.

## **B. Rezumat:**

Activități realizate:

1. Prezentări interactive, filmulețe: copiii vor viziona videoclipuri educaționale în care se explică diverse concepte legate de univers.

2. Ateliere de construire a unui model al Sistemului Solar: copiii se vor juca cu sistemul solar folosind diverse materiale.
3. Explorarea cerului prin diverse metode folosind abordarea STEAM: prin explorarea cerului. Prin abordarea STEAM am folosit Știința, Tehnologia, Ingineria, Arte și Matematică ca puncte de acces pentru ghidarea temei.

Prin metodele folosite și prin discuțiile interactive copiii si-au dezvoltat nu doar cunoștințele științifice, ci și abilități esențiale, precum lucrul în echipă, comunicarea și gândirea critică. Rezultatele așteptate includ o mai bună înțelegere a conceptelor astronomice, creșterea interesului pentru știință și tehnologie, și dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor.

### C. Imagini reprezentative



## Joc didactic: „Exploratorii cunoașterii”

Prof. înv. primar PETRESCU FLORENTINA – REBIANA  
Școala Gimnazială „Matei Basarab” Târgoviște

„*Exploratorii cunoașterii*” un joc didactic care poate fi folosit în diverse contexte educaționale. Acesta poate fi aplicat pentru copii sau adolescenți, în scopul dezvoltării abilităților de cooperare, comunicare și rezolvare de probleme, așadar poate fi adaptat și pentru învățământul liceal sau gimnazial.

### Joc didactic: "Exploratorii Cunoașterii"

#### Tip:

- Joc de cooperare și competiție moderată

#### Obiective:

- Dezvoltarea abilității de lucru în echipă.
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare și negociere.
- Stimularea creativității și a gândirii critice.
- Aplicarea cunoștințelor acumulate într-un context aplicativ (de exemplu, teme de geografie, științe, istorie sau literatură).

#### Scop:

Jocul urmărește să încurajeze elevii să colaboreze în echipe pentru a rezolva diverse provocări, stimulând astfel gândirea analitică, creativitatea și responsabilitatea individuală. De asemenea, jocul promovează spiritul de echipă și dezvoltă competențele de organizare a timpului și de gestionare a resurselor.

#### Sarcină didactică:

Elevii vor forma echipe, iar fiecare echipă va trebui să rezolve o serie de provocări în cadrul unui traseu tematic, în care fiecare sarcină va pune în valoare diferite abilități și cunoștințe. Echipele vor trebui să răspundă corect la întrebări, să rezolve puzzle-uri sau să pună în aplicare activități care implică soluționarea unor probleme practice.

#### Conținut:

- Sarcini educative din domenii diverse (ex: matematică, geografie, științe, literatură).
- Provocări care includ întrebări de cultură generală, exerciții logice, jocuri de cuvinte sau de asociere.
- Teste de cunoștințe aplicate (ex: rezolvarea unui puzzle pe baza unui text de literatură sau analiza unui fenomen natural).
- Activități creative (de exemplu, realizarea unui proiect de echipă pe o temă dată).

#### Reguli:

1. **Formarea echipelor:** Se formează echipe de 3-5 membri. Fiecare echipă va avea un nume și un lider (care poate fi ales prin tragere la sorți sau desemnat de profesor).
2. **Traseul de joc:** Echipele vor urma un traseu didactic marcat de posturi. La fiecare post vor găsi o provocare educativă pe care trebuie să o rezolve într-un timp limitat (ex: 10-15 minute). Fiecare post reprezintă o stație de învățare unde echipele trebuie să colaboreze pentru a rezolva sarcina.
3. **Rezolvarea provocărilor:** Fiecare post conține o întrebare sau o sarcină legată de tematica lecției (ex: geografie - „Locația unor orașe pe hartă” sau matematică - „Rezolvați un set de exerciții”). Pentru fiecare sarcină rezolvată corect, echipa primește un indiciu care o va ajuta să ajungă la următorul post.

4. **Timpul:** Fiecare echipă are la dispoziție un anumit interval de timp pentru a rezolva sarcina (de obicei 10-15 minute). Echipele pot trece la următorul post doar după ce au rezolvat corect provocarea.
5. **Evaluarea:** După fiecare etapă, profesorul va verifica răspunsurile echipei și va acorda puncte. Echipele pot câștiga puncte suplimentare dacă reușesc să rezolve sarcini suplimentare sau mai dificile.
6. **Finalizarea jocului:** Jocul se încheie atunci când toate echipele au ajuns la ultima stație de învățare și au completat provocările. Echipa cu cele mai multe puncte obținute în urma rezolvării corecte a provocărilor câștigă.

#### **Elemente de joc:**

- Echipe de 3-5 membri.
- Provocări educative diversificate.
- Tematică adaptabilă în funcție de materia studiată.
- Mecanism de punctaj și recompense pentru echipele care rezolvă provocările cu succes.

#### **Material didactic:**

- **Fișe de joc** (care conțin sarcinile pentru fiecare post).
- **Hărți, diagrame, cărți sau resurse digitale** pentru a ajuta la rezolvarea provocărilor.
- **Tabel cu punctaje** pentru a urmări progresul fiecărei echipe.
- **Cronometru** pentru a respecta timpul limită al fiecărei provocări.

#### **Desfășurare:**

1. **Introducerea jocului (5-10 minute):**
  - Profesorul explică scopul și regulile jocului, împărțirea elevilor în echipe și explică tema jocului.
  - Fiecare echipă își alege un lider și un nume. Se prezintă provocările ce urmează a fi rezolvate.
2. **Desfășurarea jocului (45-60 minute):**
  - Echipele încep jocul la primul post, unde trebuie să rezolve prima provocare. După ce echipa termină o provocare, primește un indiciu sau o nouă sarcină.
  - Echipele se deplasează de la un post la altul, rezolvând provocările într-un timp limitat, în funcție de dificultatea acestora.
  - La fiecare post, profesorul oferă feedback și puncte, încurajând elevii să colaboreze eficient și să își argumenteze răspunsurile.
3. **Încheierea jocului și evaluarea (10-15 minute):**
  - După încheierea jocului, fiecare echipă își prezintă rezultatele (dacă este cazul, se pot discuta răspunsurile corecte la provocările rezolvate).
  - Profesorul își exprimă aprecierea pentru colaborarea echipelor și pentru modul în care au abordat sarcinile.
  - Se acordă premii sau diplome pentru echipa câștigătoare, iar toți elevii sunt încurajați să reflecteze asupra ceea ce au învățat în cadrul jocului.

---

#### **Beneficii ale jocului:**

- **Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare** în cadrul echipei.
- **Îmbunătățirea gândirii critice** prin rezolvarea de probleme și provocări.
- **Motivarea elevilor** de a învăța într-un mod interactiv și dinamic.
- **Încurajarea învățării prin experiență** și prin aplicarea cunoștințelor într-un context real.

Acest tip de joc poate fi adaptat și utilizat pentru orice materie, fiind o metodă de învățare activă și foarte captivantă pentru elevi.



# JOC DIDACTIC MATEMATIC

## GĂSEȘTE LOCUL POTRIVIT!

### joc logic

*Prof. Prună Ioana*

*Grădinița cu program Prelungit Nr. 6 Buzău*

**Scopul:** Verificarea reprezentărilor copiilor privind figurile geometrice învățate (cerc, pătrat, triunghi)

**Obiective operationale:**

- să denumească piesele trusei Dienes precizând forma, mărimea și culoarea;
- să așeze formele geometrice în căsuțele corespunzătoare pe tabla magnetică și în cele două cercuri respectând cerințele de constituire a mulțimilor, intuind intersecția;

**Sarcina didactică:** Denumirea figurilor geometrice învățate precizând atributele acestora și așezarea lor în căsuțele corespunzătoare și în cele două cercuri, respectând cerințele date și motivând alegerea făcută.

**Regulile jocului:** Copilul ales de săculețul fermecat va veni și va extrage din săculeț câte o formă geometrică, o va identifica precizând forma, culoarea și mărimea, așezând-o apoi în căsuța corespunzătoare pe tabla magnetică. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu aplauze, cele mai puțin corecte sau incomplete vor fi reformulate cu ajutorul colegilor sau al educatoarei.

**Elemente de joc:** surpriza, mânăuirea materialului, mișcarea, aplauze

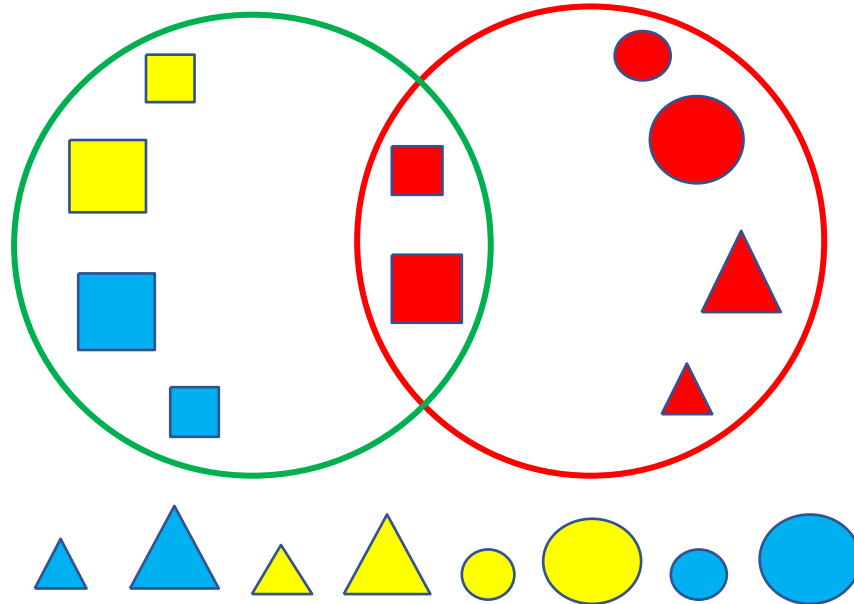
**Material didactic:** Trusa Dienes, cercuri colorate, table magnetice;

**Desfășurarea jocului:** În sala de grupă, copiii vor găsi la centrul tematic o surpriză lăsată de un spiriduș, un săculeț plin cu figurile geometrice ale trusei Dienes, două cercuri și o scrisoare în care se prezintă copiilor sarcinile jocului „Găsește locul potrivit!” și regulile acestuia. Copilul ales de săculețul fermecat, pe baza poeziei "Hai, săculeț fermecat,/ Hai, arată-ne îndat!/  
Ce-ai ascuns cu dibăcie,/ Căci copilul vrea să știe", va veni și va extrage din săculeț, câte o formă geometrică, o va identifica precizând forma, culoarea, mărimea, apoi o va aseza pe tabla magnetică în căsuța corespunzătoare.

După prezentarea regulilor jocului, se va desfășura un joc de probă pentru a verifica dacă regulile au fost bine înțelese, urmată de desfășurarea propriu-zisă a jocului de către copii.

În complicitate, copiii vor avea de așezat figurile geometrice în cele două cercuri care se intersectează, respectând cerințele date și motivând alegerea făcută printr-un limbaj matematic adecvat: „și ... și ....”- intersecția, „și...dar nu ...” - diferența, „nici ...nici ...” complementara

reuniunii. Astfel, în cercul verde vor așeza numai pătrate, în cercul roșu vor așeza numai piese roșii, iar în intersecție vor așeza numai pătrate roșii. Piesele care nu sunt nici pătrate, nici roșii vor fi așezate în exteriorul cercurilor.



ROLUL INTERNETULUI ÎN VIAȚA DE ZI CU ZI  
**Plan de Lecție: Consolidarea cunoștințelor despre Internet**

*Ionica Iuliana Rădoi*  
*Școala Gimnazială Ion Pillat Pitești, Argeș*

Scopul acestei lecții este de a ajuta elevii să înțeleagă importanța unui comportament responsabil pe Internet și să aplice măsuri de siguranță care să îi protejeze atât pe ei, cât și pe cei din jur.

**Clasa:** a V-a

**Durata:** 50 minute

**Obiective generale:**

- Să identifice și să aplice noțiunile legate de utilizarea Internetului într-un mod corect și sigur.
- Să înțeleagă avantajele și riscurile Internetului.
- Să dezvolte comportamente responsabile pe Internet, învățând despre protecția datelor și siguranța online.

**Obiective specifice:**

- Să definească ce este Internetul și cum funcționează.
- Să enumere avantajele și dezavantajele utilizării Internetului.
- Să descrie măsuri de siguranță pentru protecția informațiilor personale online.
- Să identifice surse sigure de informație pe Internet.
- Să aplice regulile de siguranță în activitățile online.

---

**1. Activitatea introductivă (10 minute)**

**Scop:** Activitate de motivare și revizuire a cunoștințelor anterioare.

**Desfășurarea lecției:**

Începem printr-o discuție generală despre Internet:

- Ce este Internetul?
- Cum folosim Internetul în viața de zi cu zi?
- Ce aplicații sau site-uri folosiți cel mai des?
- Întrebări pentru elevi:

- Care sunt avantajele Internetului?
  - Dar dezavantajele?
  - Ce riscuri pot apărea atunci când folosim Internetul?
- 

## 2. Prezentarea noțiunilor (15 minute)

**Scop:** Explicarea conceptelor de bază legate de Internet și siguranța online.

**Desfășurare:**

- Definirea Internetului: rețea globală de calculatoare conectate, care permite transferul de informații.
  - Explicarea termenilor relevanți: website, browser, motor de căutare, e-mail, aplicații online.
  - Avantajele Internetului:
    - Acces la informații rapide.
    - Posibilitatea de a comunica ușor cu oameni din întreaga lume.
    - Posibilitatea consolidării cunoștințelor asimilate la clasă - online, jocuri educative.
  - Dezavantajele și riscurile Internetului:
    - Expunerea la conținut dăunător sau inadecvat.
    - Pericolele întâlnirii cu persoane necunoscute online (cyberbullying, fraude).
    - Dependența de Internet.
  - Siguranța pe Internet:
    - Protecția datelor personale.
    - Folosirea parolelor sigure.
    - Importanța respectării regulilor de comportament online.
- 

## 3. Activitate practică (15 minute)

**Scop:** Aplicații practice pentru consolidarea cunoștințelor.

**Desfășurare:**

- Lecția continuă cu vizionarea unei lecții video interesantă despre gândirea critică. O lecție accesibilă accesând link-ul: <https://eduboom.ro/video/1197/ce-inseamna-sa-gandesti-critic>.

În cadrul video-ului aflăm: Ce înseamnă să gândești critic? Înseamnă să folosești informații, să pui întrebări, să cauți răspunsuri, să găsești argumente apoi să-ți formezi

o opinie. Argumentele sunt importante atunci când gândim critic? Opinie sau fapte? De ce este important să gândim critic?

- **Joc de rol:** Elevii vor fi împărțiți în grupuri mici. Fiecare grup va juca un scenariu legat de utilizarea Internetului. Unii elevi vor reprezenta persoane care folosesc Internetul corect, iar alții vor juca rolul celor care întâmpină probleme (ex: accesarea unui site nesigur, primirea unui mesaj de phishing).
- După fiecare scenariu, grupul va discuta ce s-a întâmplat și ce măsuri de siguranță ar fi trebuit luate.

---

#### 4. Discuție de grup și concluzii (5 minute)

**Scop:** Evaluarea înțelegerii lecției și consolidarea cunoștințelor.

**Desfășurare:**

- Întrebări de evaluare:
  - Ce am învățat despre Internet astăzi?
  - Ce măsuri de siguranță ar trebui să aplicăm când navigăm pe Internet?
  - Care sunt principalele riscuri ale utilizării Internetului?
- Discutăm despre importanța verificării surselor de informație online și despre ce putem face pentru a ne proteja datele personale.

---

#### 5. Activitate de încheiere (5 minute)

**Scop:** Evaluare finală și reflecție asupra lecției.

**Desfășurare:**

- Elevii vor completa o fișă de lucru cu întrebări pentru autoevaluare, în care vor răspunde la întrebări precum:
  - Care sunt cele mai importante reguli de siguranță pe Internet?
  - Cum te protejezi atunci când folosești un site necunoscut?
  - Ce ai învățat astăzi despre Internet și siguranța online?

---

**Materiale necesare:**

- Proiector și laptop (pentru prezentare, dacă este cazul)
- Fișe de lucru pentru elevi
- Flipchart sau tablă pentru notarea ideilor importante

**Evaluare:**

- Participare activă la discuții și activități.
  - Corectitudinea răspunsurilor în cadrul activităților de grup.
  - Completarea fișei de lucru cu cunoștințele corect aplicate.
- 

Această lecție are scopul de a ajuta elevii să înțeleagă importanța unui comportament responsabil pe Internet și să aplice măsuri de siguranță care să îi protejeze atât pe ei, cât și pe cei din jur.

#### Bibliografie:

- <https://eduboom.ro/video/1197/ce-inseamna-sa-gandesti-critic>
- Manual clasa a V-a, Informatică și TIC, Informatică și TIC. Manual pentru clasa a V-a, Luminița Ciocar, Ștefania Penea, Oana Rusu, Claudia-Elena Mitache, București: Litera, 2022: <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20V-a/Informatica%20si%20TIC/R1JVUCBFREIUT1JJQUwg/>

# REBUS MATEMATICA- TRIUNGIUL

## 1. OBIECTIV PRINCIPAL

**Consolidarea cunostintelor despre triunghi, proprietatile acestuia si clasificarea triunghiurilor.**

Ciclul gimnazial

Clasa a VI-a

Matematică

10 minute

**Autor: Rădulescu Cătălina**

Școala Gimnazială Nr.3 Doicești

Doicești

Dâmbovița

## 2. INTRODUCERE

### Scurtă descriere

In vederea consolidarii cunostintelor despre triunghi, propun ca rezolvare la finalul unitatii de invatare, ca secventa a lectie de geometrie, clasa a VI-a, un rebus matematic.

### Competențe/ Comportamente vizate

1. Identificarea elementelor unui triunghi
2. Definirea elementelor unui triunghi
3. Identificarea naturii triunghiului

### Resurse necesare

Manual de geometrie  
[www.didactic.ro](http://www.didactic.ro)

## 3. DESFĂȘURARE

### Pași desfășurare pentru profesor

Pas.1 Profesorul reaminteste elevilor notiunile despre triunghi invatate in lectiile anterioare.

Pas.2 Foloseste metoda brainstorming prin intrebari adresate elevilor:

- Care sunt elementele unui triunghi?
- Cate laturi si cate unghiuri are un triunghi?
- Care este suma masurilor unui triunghi?
- Cum se clasifica triunghiurile in functie de lungimile laturilor?
- Cum se clasifica triunghiurile in functie de masurile unghiurilor?
- Ce este perimetrul unui triunghi? Dar semiperimetrul?



### Metoda de evaluare

Se propune spre rezolvare urmatorul rebus:<https://www.didactic.ro/r/gwpyqc>

### Răspunsuri

1. Unitatea de masura pentru unghi- Gradul
2. Instrument de geometrie cu care putem desena un unghi drept-Echer
3. Intersectia inaltimilor unui triunghi-Ortocentru
4. Segmentul care uneste varful triunghiului cu mijlocul laturii opuse-Mediana
5. Triunghiul care are toate laturile congruente-Echilateral
6. Figura geometrica formata din 3 laturi-Triunghi
7. Instrument de geometrie cu care putem masura segmentul-Rigla
8. Triunghiul care are doua laturi congruente-Isoscel
9. Doua segmente care au aceeasi lungime-Egale

### Instrucțiuni pentru elevi

Pas 1. Raspunde la fiecare enunt si completeaza pe fiecare linie orizontala.

Pas 2. Pe verticala AB vei gasi o ramura a matematicii pe care o studiem in clasa a VI-a.

---

## 4. CONCLUZII

### Reflecție

Cum vi se par exercitiile care contin rebusuri?

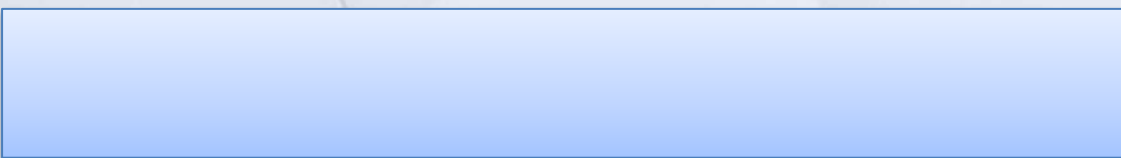
Este mai usor de rezolvat un rebus decat un enunt cu intrbari?

Ati mai rezolvat vreodata un rebus matematic?

### Feedback

Cum vi s-a parut continutul rebusului?

Puteti realiza singuri un rebus pe care sa-l rezolvam impreuna?





## JOC DIDACTIC: „EDUCAȚIA ÎN EVOLUȚIE”

*Prof. înv. primar: Rusu Ana*

*Școala Gimnazială Slobozia, Voinești, Iași*

- **Tipul jocului:**

Joc de echipă, combinat cu sarcini practice și creative (joc de învățare prin explorare și colaborare).

- **Scopul jocului:**

- Familiarizarea elevilor cu evoluția educației și dezvoltarea creativității prin activități interactive.
- Stimularea colaborării și implicării elevilor în procesul educațional.

- **Obiective:**

O1: Să înțeleagă diferențele dintre metodele tradiționale, moderne și viitoare de educație.

O2: Să propună soluții sau idei inovative pentru educația viitorului.

O3: Să își exerseze abilitățile de colaborare și rezolvare de probleme.

- **Sarcina didactică:**

Această activitate interactivă le va permite elevilor să exploreze și să înțeleagă evoluția educației, învățând despre impactul diferitelor perioade asupra procesului educațional. Fiecare echipă va colabora pentru a răspunde la întrebările din trecut, a soluționa provocările din prezent și a imagina viitorul educației, ceea ce le va dezvolta abilități de gândire critică, creativitate și lucru în echipă. Punctajul obținut va încuraja o competiție sănătoasă și un angajament activ al participanților.

- **Conținut:**

- Educația tradițională (școala din trecut).
- Educația modernă (metode și tehnologii actuale).
- Educația viitorului (idei creative și inovatoare).

- **Reguli:**

- Fiecare echipă trebuie să finalizeze sarcina de la fiecare etapă în timpul alocat (10 minute per etapă).
- Membrii echipei colaborează pentru a răspunde la întrebări și a realiza activitățile practice.
- Respectul și implicarea sunt obligatorii.
- Profesorul punctează fiecare etapă pe baza creativității, corectitudinii și colaborării.
- Echipa cu cele mai multe puncte la final este desemnată câștigătoare.

Aceste reguli stabilesc un cadru clar pentru derularea activității și asigură un mediu de învățare colaborativ și respectuos. Fiecare echipă are la dispoziție 10 minute pentru a finaliza sarcina, promovată prin colaborare intensă între membri. Importanța respectului și implicării subliniază

valorile fundamentale ale activității, iar evaluarea bazată pe creativitate, corectitudine și colaborare de către profesor face ca procesul de învățare să fie transparent și motivant. În cele din urmă, recompensarea echipei cu cele mai multe puncte stimulează competiția constructivă și implicarea activă a tuturor participanților.

- **Elemente de joc:**

- Ceasul evoluției: Trei segmente marcând trecutul, prezentul și viitorul.
- Cartonașe cu sarcini: Întrebări și provocări pentru fiecare etapă.
- Punctaj: Fiecare activitate are un număr maxim de puncte, iar echipele primesc puncte în funcție de răspunsuri și implicare.

Elementele de joc sunt esențiale pentru dinamizarea activității și menținerea interesului elevilor. "Ceasul evoluției" va ghida echipele prin cele trei segmente temporale, oferindu-le oportunitatea de a reflecta asupra educației în diferite perioade. Cartonașele cu sarcini vor conține întrebări și provocări menite să provoace creativitatea și gândirea critică a participanților, în timp ce sistemul de punctaj va recompensa eforturile echipelor în funcție de corectitudinea răspunsurilor și colaborarea între membrii echipei, culminând într-o competiție stimulativă.

- **Material didactic:**

Elevii vor avea la dispoziție hârtie, markere și creioane colorate pentru a-și exprima ideile, precum și reviste și alte materiale pentru realizarea de colaje. De asemenea, opțional, se pot folosi tablete sau laptopuri pentru sarcini digitale, diversificând astfel metodologia de învățare.

- „Ceasul evoluției” (cerc împărțit în segmente).
- Cartonașe cu întrebări și provocări.
- Hârtie, markere, creioane colorate.
- Reviste și alte materiale pentru colaje.
- Opțional: tablete/laptopuri pentru sarcini digitale.

- **Desfășurarea jocului:**

*1. Introducerea temei (5 minute):*

Profesorul prezintă conceptul jocului:

„Astăzi vom explora împreună cum s-a schimbat educația de-a lungul timpului și vom propune idei pentru școala viitorului.”

După introducerea temei, profesorul poate solicita elevii să împărtășească idei despre cum percep educația tradițională și ce inovații ar dori să vadă în viitor, stimulând discuții despre tehnologie, metode de învățare și medii de predare, pentru a crea o bază solidă în cadrul jocului.

*2. Etapele jocului (30 minute):*

**Etapa 1: „Trecutul educației” (10 minute)**

Etapa 1, denumită „Trecutul educației”, constă în prezentarea de către profesor a unui segment din „Ceasul evoluției” referitor la trecutul educațional, urmată de o activitate interactivă în care echipele extrag cartonașe cu întrebări legate de modul în care se desfășurau orele și resursele folosite de elevi, precum și o activitate practică în care acestea trebuie să deseneze sau să descrie o zi tipică la școală din acea perioadă.

### **Etapa 2: „Prezentul educației” (10 minute)**

În etapa 2, profesorul va iniția discuții despre educația modernă, încurajând elevii să exploreze tehnologiile utilizate în clasă și impactul aplicațiilor educației asupra procesului de învățare. În continuare, elevii vor fi împărțiți în echipe pentru a crea un mesaj digital care să sublinieze beneficiile educației moderne, folosind resursele disponibile, fie pe hârtie, fie pe tabletă. Această activitate va stimula colaborarea și creativitatea, încurajând gândirea critică și exprimarea ideilor într-un mod vizual și atractiv.

### **Etapa 3: „Viitorul educației” (10 minute)**

În etapa 3 a activității, elevii sunt încurajați să își folosească creativitatea pentru a contura un concept al școlii viitorului, gândindu-se la inovații precum clase virtuale interactive, profesori roboți care pot personaliza învățarea pentru fiecare student, sau medii de învățare bazate pe realitate augmentată. Fiecare echipă poate alege să illustreze aceste idei prin desene, colaje sau machete, promovând astfel colaborarea și gândirea critică în cadrul procesului educațional.

### **3. Concluzie și premiere (5 minute):**

În concluzia activității, fiecare echipă va avea ocazia să își prezinte inovațiile, oferind un feedback constructiv și apreciativ din partea profesorului, care va înmâna premii simbolice pentru realizările remarcate, cum ar fi „Cea mai inovatoare idee.” Această sesiune de prezentare va fi urmată de o reflecție colectivă asupra lecțiilor învățate referitoare la evoluția educației, încurajând elevii să își exprime gândurile despre importanța inovației. Evaluarea se va concentra pe participarea activă, creativitatea, originalitatea și colaborarea dintre membrii echipei, subliniind astfel beneficiile învățării prin explorare.

## **BIBLIOGRAFIE:**

Alexandrina Dumitru, Viorel-George Dumitru, *Jocuri didactice pentru formarea și dezvoltarea unor competențe la elevii din clasele învățământului primar*, editura Corint Educațional, București, 2019;  
Ștefania Antonovici, Paula Neațu, *Jocuri și activități alese*, editura Aramis, editura Aramis, 2008;  
Crenguța-Lăcrămioara Oprea, *Strategii didactice interactive*, editura Didactică și Pedagogică, 2009.

# Jocul Silabelor

**Tema activității:** Silaba

**Mijloc de realizare:** Joc didactic

**Tipul activității:** De fixare și consolidare

**Aria curriculară:** Limbă și comunicare

**Disciplina :** Citire, scriere, comunicare

**Scopul jocului:** Fixarea și consolidarea cunoștințelor copiilor referitoare la despărțirea în silabe și alcătuirea propozițiilor

## **Competențe generale:**

- Recepționarea și exprimarea de mesaje orale în diferite contexte de comunicare
- Recepționarea și exprimarea de mesaje scrise în diferite contexte de comunicare
- Redactarea de mesaje scrise în diferite contexte de comunicare

## **Competențe specifice**

1.1

2.1

2.3

3.3

## **Obiective:**

- să identifice sensul unui mesaj simplu în diferite contexte
- să diferențieze unitățile lingvistice (sunet, silabă, cuvânt)
- să utilizeze unitățile lingvistice în vederea însușirii actului lexical
- să citească corect, în ritm propriu cuvinte/propoziții/texte
- să scrie corect, lizibil și conștient cuvinte/propoziții/texte

**Sarcina didactică:** Să despartă în silabe corespunzător

**Regulile jocului:**

1. Să indice numărul silabelor dintr-un cuvânt.
2. Să facă atâția pași în față câte silabe are cuvântul.
3. Să găsească un cuvânt cu același număr de silabe.
4. Să formeze o propoziție folosind cuvântul descoperit.

**Elemente de joc:** Silabele, cartonașe cu numere

**Materialul didactic:** Cartonașe cu numere, cuvinte scrise pe tablă, elemente vizuale ajutătoare pentru despărțirea în silabe (tablă magnetică, imagini, etc.).

**Desfășurarea jocului:****Introducerea în joc:**

Profesorul explică scopul activității și atrage atenția copiilor cu ajutorul unui exemplu simplu și familiar.

**Prezentarea materialului și familiarizarea cu acesta:**

Profesorul prezintă cartonașele numerotate și explică utilizarea lor.

Copiii primesc câteva exemple de cuvinte și observă modul de despărțire în silabe.

**Anunțarea titlului jocului și a obiectivelor urmărite:**

Profesorul anunță titlul jocului, „**Jocul Silabelor**”, și explică obiectivele: recunoașterea silabelor.

**Explicarea și demonstrarea jocului:**

Profesorul scrie un cuvânt pe tablă și îl desparte în silabe împreună cu copiii.

Elevii numără silabele și ridică un cartonaș cu numărul corespunzător.

**Fixarea regulilor:**

Elevi repeat regulile jocului

### **Jocul de probă:**

Profesorul dă un exemplu complet pentru a verifica înțelegerea regulilor: un cuvânt scris pe tablă, despărțit în silabe și urmat de pașii corespunzători.

### **Executarea propriu-zisă a jocului:**

1. Profesorul scrie un cuvânt întreg pe tablă.
2. Elevii despart cuvântul în silabe.
3. Elevii ridică cartonașul cu numărul corespunzător silabelor.
4. Elevii fac pașii corespunzători.
5. Elevii spun un cuvânt cu același număr de silabe.

### **Complicarea jocului (Varianta 2):**

Profesorul scrie cuvântul despărțit în silabe și îl citește.

Elevii numără silabele și ridică cartonașul corespunzător.

### **Asigurarea condițiilor de joc:**

Spațiu liber pentru mișcare.

Scaune așezate în linie pentru observare.

Tablă și materiale vizuale disponibile.

### **Încheierea jocului:**

Recapitularea activității: profesorul pune întrebări despre ce au învățat copiii.

Feedback pozitiv pentru participare.

## Verificarea lecturii suplimentare prin joc didactic la disciplina limba și literatura română

Prof. Seucea Ramona Anca,  
Școala Gimnazială „Constantin Brâncoveanu”, Satu Mare

### Comoara Alchimistului

Este un joc de explorare tematică bazat pe întrebări și provocări pentru verificarea înțelegerii textului *Alchimistul* de Paulo Coelho.

#### Obiective:

- Verificarea înțelegerii mesajului textului și a personajelor principale.
- Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de a face conexiuni între teme și experiențe personale.
- Exersarea lucrului în echipă și a exprimării clare a ideilor.

#### Scop:

Consolidarea cunoștințelor despre textul *Alchimistul* printr-o activitate interactivă și atractivă.

#### Sarcina didactică:

Elevii vor parcurge un traseu simbolic către „comoară”, răspunzând corect la întrebări despre text, rezolvând ghicitori literare și îndeplinind provocări tematice legate de text.

#### Conținut:

- Elemente-cheie ale textului (*Alchimistul*): personaje (Santiago, Alchimistul, Fatima), simboluri (piatra filosofală, deșertul, visul), teme (căutarea sensului vieții, credința, destinul).
- Întrebări care verifică înțelegerea detaliilor din text, a mesajului și a valorilor promovate.
- Provocări creative: rezumarea simbolurilor, identificarea unor mesaje morale, completarea unor citate celebre.

#### Reguli:

1. Clasa este împărțită în echipe de câte 3-5 elevi.
2. Fiecare echipă primește un pion pentru a parcurge traseul pe tabla de joc tematică.
3. Fiecare echipă trage pe rând o carte de joc cu o provocare sau întrebare despre text.
4. Pentru fiecare răspuns corect, echipa avansează o poziție. Pentru răspunsurile greșite, echipa rămâne pe loc.

5. Unele poziții pe tabla de joc conțin „provocări bonus” care pot accelera progresul sau îl pot încetini.
6. Jocul se termină când o echipă ajunge la „comoară” (destinația finală).

#### **Elemente de joc:**

- **Tabla de joc:** Reprezintă un traseu tematic al căutării comorii (desenat cu simboluri din carte: deșert, oază, piramide, soare).
- **Cărți de joc:** Fiecare carte include o întrebare, ghicitoare sau provocare bazată pe text (ex. „Ce simbolizează oaza în poveste?” sau „Recită citatul: «Când îți dorești ceva cu adevărat...» și continuă-l corect”).
- **Pioni:** Reprezentări simbolice (călător, stea, piramidă etc.).
- **Comoara:** Poate fi un cuțar simbolic, care conține citate inspiraționale sau premii simbolice (ex. diplome).

#### **Material didactic:**

- Tabla de joc (creată de profesor sau descărcată).
- Cărți de joc cu întrebări și provocări.
- Pioni pentru fiecare echipă.
- Marker/fișe pentru evidențierea punctajului.
- Premii simbolice (ex. citate înrămate din carte).

#### **Desfășurare:**

1. **Introducere:** Profesorul explică regulile jocului și tematica. Face o scurtă recapitulare a textului, subliniind aspectele principale.
2. **Formarea echipelor:** Elevii se împart în grupuri mici și își aleg un nume inspirat din carte (ex. „Căutătorii de comori”).
3. **Startul jocului:** Fiecare echipă începe pe poziția inițială și răspunde la întrebări sau provocări. Exemple:
  - Întrebări simple (ex. „Cum se numește iubirea lui Santiago?”).
  - Ghicitori literare (ex. „Ce lucru magic nu poți vedea, dar îți arată calea?” - *visul*).
  - Sarcini creative (ex. „Desenați simbolul comorii lui Santiago!”).
4. **Progresia:** Echipetele avansează pe tabla de joc în funcție de răspunsurile corecte și provocările rezolvate.
5. **Finalul:** Prima echipă care ajunge la „comoară” este câștigătoare. Profesorul oferă un feedback pentru răspunsuri și discută cu toată clasa mesajele textului.



Acest joc oferă o metodă interactivă de verificare a lecturii, îmbinând detaliile textului cu activități creative și colaborative

## JOC DIDACTIC "CONSTRUCȚIA IDEALĂ"

*Prof. SICHITIU IRINA  
LICEUL TEHNOLOGIC „HENRI COANDĂ” TÂRGU JIU*

### **Obiectiv general:**

Dezvoltarea competențelor tehnice, a gândirii logice și a colaborării în echipă prin aplicarea cunoștințelor în domeniul disciplinelor tehnice (electricitate, mecanică, construcții etc.).

### **Obiective specifice:**

Aplicarea cunoștințelor teoretice în rezolvarea unei probleme practice.

- Îmbunătățirea abilităților de comunicare și colaborare.
- Dezvoltarea gândirii critice în procesul de luare a deciziilor tehnice.
- Consolidarea cunoștințelor despre utilizarea materialelor și uneltelor specifice.

### **Materiale necesare:**

- Planșe cu diagrame sau proiecte tehnice incomplete.
- Seturi de instrumente (foarfece, rigle, creioane, compasuri etc.).
- Materiale de construcție (hârtie cartonată, lipici, șuruburi, fire electrice, becuri mici, plăci LEGO etc.).
- Cronometru pentru măsurarea timpului.

### **Reguli:**

- Participanții sunt împărțiți în echipe (2-5 persoane per echipă).
- Fiecare echipă primește o sarcină tehnică (de exemplu, să proiecteze un circuit electric simplu, să construiască un model mecanic sau să rezolve o problemă de inginerie).
- Sarcina trebuie finalizată în intervalul de timp alocat (de ex. 30 de minute).
- Echipele au acces limitat la materiale suplimentare (de exemplu, pot "cumpăra" resurse folosind puncte fictive).
- Proiectele vor fi evaluate pe baza criteriilor stabilite (funcționalitate, creativitate, respectarea cerințelor).
- Mod de desfășurare:

### **Introducere (5-10 minute):**

- Prezentarea obiectivelor jocului.
- Explicarea regulilor și a materialelor disponibile.
- Împărțirea echipelor.

### **Etapa de planificare**

Echipele analizează sarcina, planifică pașii necesari și stabilesc rolurile fiecărui membru.

### **Etapa de execuție**

Echipele lucrează la proiecte, colaborând și utilizând resursele disponibile.

### **Prezentare și evaluare**

Fiecare echipă își prezintă proiectul în fața celorlalți.

Proiectele sunt evaluate pe baza funcționalității, creativității și a respectării cerințelor.

### **Feedback și concluzii**

- Se oferă feedback constructiv fiecărei echipe.
- Se discută lecțiile învățate și posibile îmbunătățiri.

### **Criterii de evaluare:**

- Respectarea cerințelor proiectului (max. 10 puncte).
- Creativitatea soluției (max. 10 puncte).
- Funcționalitatea tehnică (max. 10 puncte).
- Eficiența utilizării resurselor (max. 5 puncte).
- Colaborarea și implicarea membrilor echipei (max. 5 puncte).

### **Beneficii:**

- Îmbunătățirea competențelor practice și teoretice.
- Dezvoltarea gândirii critice și a creativității.
- Învățarea prin joc într-un mediu colaborativ și relaxat.
- Acest tip de joc poate fi adaptat în funcție de specificul disciplinei tehnice și nivelul de dificultate al sarcinii.



## FIȘA JOCULUI

<b>TITLUL JOCULUI</b>	<i>Mingile de ping pong prin labirint</i>
<b>AUTOR</b>	Prof. Sidor Simona Daiana
<b>TIPUL JOCULUI</b>	de cooperare și comunicare
<b>CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT</b>	gimnazial
<b>DOMENIUL VIZAT</b>	socioafectiv și psihomotric
<b>NIVEL DE DIFICULTATE</b>	mediu
<b>DIMENSIUNEA GRUPULUI</b>	10-20 participanți
<b>TIMP</b>	30 minute
<b>MATERIALE NECESARE</b>	paie, mingi de ping pong/pahare

<p><b>OBIECTIVE</b></p>	<p>Dezvoltarea competențelor prosociale Dezvoltarea abilităților psihomotorii</p>
<p><b>SCOPUL</b></p>	<p>Dezvoltarea deprinderilor și priceperilor motrice Educarea deprinderii de cooperare și respectare a regulilor în îndeplinirea sarcinii</p>
<p><b>PREZENTARE PE SCURT</b></p>	<p><b>Sarcina didactică:</b> Deplasarea mingii de ping pong cu aerul suflat prin pai</p> <p><b>Regulile jocului:</b></p> <p>La semnalul dat, primul elev din fiecare echipă, suflă cu forță în pai pentru a împinge migea de ping pong cu aerul suflat, prin labirint, până la reperul stabilit (linia de finiș).</p> <p>Ștafeta este predată doar când a ajuns copilul la echipa sa.</p> <p>După predarea ștafetei, copilul se așează la capătul rândului.</p> <p>Câștigă echipa celor mai rapizi suflători (care revine prima la forma inițială, respectă regulile jocului)</p> <p><b>Elemente de joc:</b> semnalul, mișcarea, întrecerea, aplauzele</p> <p><b>Conținutul jocului (desfășurare):</b></p> <p>Elevii sunt organizați în două echipe, așezați în șir indian.</p> <p>Se trasează liniile de start și de finiș la o distanță de trei metri una de alta.</p> <p>Fiecare participant are câte un pai. Primii doi din fiecare echipă se așează la linia de start/intrarea în labirint.</p> <p>La semnalul dat, primul copil din fiecare echipă, trebuie să sufle cu forță în pai pentru a împinge mingea de ping pong cu aerul suflat și a-l transporta, prin labirint, până la finiș. Îndată ce a trecut linia de finiș, suflătorul își ia mingea de ping pong, se întoarce cu ea în mână și o transmite în grabă următorului coleg din echipa sa. După predarea ștafetei, copilul merge la coada șirului echipei de care</p>

	<p>aparține.</p> <p>Jocul se repetă până când reușesc toți copiii să participe la împingerea mingii de ping pong cu aerul suflat prin pai.</p> <p>Câștigă echipa celor mai rapizi suflători (care revine prima la forma inițială, respectă regulile jocului).</p> <p>Se interzice atingerea mingii de ping pong între liniile de start și de finiș. Cel care o face, se va întoarce imediat la linia de start și va lua de la început.</p> <p>Variantă</p> <p>Jocul se poate desfășura și în interior, folosindu-se paie și pahare din plastic/carton, iar suprafața pe care obiectul va fi deplasat va fi banca.</p>
<p><b>EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?</b></p>	<p>Cum ne-am simțit? - se analizează gândurile și sentimentele trăite</p> <p>Ce am învățat?</p> <p>Să respectăm regulile jocului</p> <p>Să ne aducem fiecare aportul pentru reușita echipei</p> <p>Că respectul reciproc și cooperarea sunt valori sociale extrem de importante</p>
<p><b>REFERINȚE BIBLIOGRAFICE</b></p>	<p><a href="https://drepturilecopilului.md/files/publications/CarTEAMARE_jocuri.pdf">https://drepturilecopilului.md/files/publications/CarTEAMARE_jocuri.pdf</a></p> <p><a href="https://www.deajoaca.ro/blog/invatarea-prin-cooperare-jocuri-pentru-copii.html">https://www.deajoaca.ro/blog/invatarea-prin-cooperare-jocuri-pentru-copii.html</a></p>

## ATELIERE DE VARĂ - ȘOTRON Gherța Mică 2024

Profesor pentru învățământul primar, Raluca Ioana Șimonca  
Școala Gimnazială Gherța Mică, județul Satu Mare

Credem profund în puterea educației, de a transforma în bine societatea, începând cu fiecare în parte. Aceasta este menirea noastră, a dascălilor, și mulți profesori chiar au acest har. Activitatea din școala noastră este ghidată de următoarele valori: integritate, colaborare, bunătate, evoluție, responsabilitate, contribuție. De aceea îmi sunt atât de dragi proiectele care presupun voluntariat. Îmi place nespus să fac tot ce îmi stă în putință să cred că pot schimba ceva, chiar și dacă schimbarea nu e imediată, știu că schimbarea e în timp. Mă ghidez după dorința de a aduce aproape de noi, copiii, prin iubire, afecțiune, să le arătăm că ne pasă și că viitorul lor depinde în mare măsură de noi. Mă gândesc deseori că a ajuta copiii aflați în dificultate, din categorii sociale defavorizate, nu înseamnă neapărat să dăruim bunuri materiale, ci este mai mult de atât! E fărâma din sufletul fiecăruia dintre noi, pusă în palma celui mic, cu gândul că în sufletul și în personalitatea lui se va oglindi o bucățică din noi.

Prin urmare, am derulat împreună cu colega mea, Aurica Țăran, profesor pentru învățământul primar, în aceeași unitate, în perioada **18-31 august 2024** **Ateliere de vară Șotron** sub îndrumarea Asociației Ovidiu.ro. Nu a fost greu să-i aducem în vacanță la școală, pentru că acești copii doresc să se simtă valorizați, să se joace, să evadeze din cotidianul gospodăriei lor. Scopul nostru este să-i susținem și să creăm contexte de învățare și dezvoltare pentru a construi împreună cu ei o lume mai bună. Totul s-a desfășurat liber, relaxat, în cadrul natural primitor din jurul micii noastre școli. Am ales să lucrăm cu grupuri mixte, deoarece și cei care provin din familii cu o situație mai bună, nu citesc, nu își petrec timpul liber eficient, ci petrec timp pe dispozitive, iar unul dintre scopurile noastre a fost să îi scoatem cu ochii din telefon și să le oferim șansa să socializeze, să petreacă momente frumoase în preajma prietenilor, să se bucure de natură, să facă mișcare și să se simtă valorizați, apreciați, iubiți și observați/ văzuți și puși pe primul loc.

Acest proiect național, inițiat de Asociația „Ovidiu.ro”, are ca obiective:

- Prevenirea și combaterea abandonului școlar și a părăsirii timpurii a școlii.
- Oferirea pentru copiii dezavantajați, în principal, de experiențe bogate de învățare pe timpul verii.
- Inițierea părinților cu situație socială precară în sistemul educațional, într-un mediu mai puțin stresant.
- Dezvoltarea personală a preșcolărilor și școlărilor.

- Formarea competențelor de comunicare, implicare activă, muncă în echipă.
- Educarea spiritului de colaborare, prietenie, întraajutorare.
- Educarea sentimentelor de prietenie, toleranță, solidaritate, armonie și bună dispoziție în relații.

Atelierele de vară, desfășurate cu precădere în aer liber, au câteva elemente definitorii recomandate de inițiatora acestui program, Maria Gheorghiu.



Timul și activitățile desfășurate în natură au fost numeroase, ele având beneficii remarcabile, pentru cei mici. Floarea soarelui ne arată cum cresc plantele, care sunt condițiile de viață, alcătuire, întrebuințare, rolul plantelor în viața oamenilor. Fiind iubitori de frumos și lumină, ca adevărați artiști, am realizat coronițe din flori de câmp, am petrecut mult timp afară, la soare, Căci da, soarele este unul din elementele definitorii ale Atelierele de vară Șotron.







„Să mâncăm multe culori!” – o privire în culori asupra alimentației sănătoase pentru copii este binevenită. Aceasta este o carte de Helen Marstiller ce ne-a dat prilejul să discutăm despre beneficiile fructelor și legumelor proaspete, importanța vitaminelor în creșterea și dezvoltarea armonioasă. Acum vom ști să alegem legumele pentru salată în funcție de culori, să ținem cont și de varietate, să adăugăm în meniu cât mai multe sortimente în decursul săptămânii. Cât despre fructe proaspete, sunt un desert delicios. Într-o zi am făcut LIMONADĂ, în altă zi clătite, ba chiar am învățat să ne facem propriul sandwich, folosindu-ne de bogăția și diversitatea legumelor, în diferite culori și arome, iar în ultima zi, la festivitate am degustat struguri coți.



Sigur, zilnic ne-am întâlnit cu alte povești, alte întâmplări, alte personaje, alte situații de învățare. Îmi place să cred că toate au avut un impact pozitiv asupra copiilor, lucru demonstrat din atitudinea și felul în care aceștia au trăit la maxim fiecare moment din poveste, fiind capabili să repovestească întâmplările, reținând informații și detalii semnificative.



Am reușit să rezolvăm cu copiii sarcini de lucru multiple pe marginea textelor parcurse. Am explicat cuvintele necunoscute, le-am integrat în enunțuri noi, am rotit roata întrebărilor, formulând întrebări cu cuvintele magice: Cine?, Ce?, De ce?, Unde?, Când? Cum?, am despărțit cuvinte în silabe, am explicat expresii, am scris cvintete, am aplicat metoda brainstorming, pe maginea

textelor, sau a unor noțiuni, cuvinte cheie descoperite în textele învățate. Am repovestit după imagini, cu copiii cu dificultăți în învățare am scris cuvinte legate de text, care să înceapă cu fiecare literă din alfabet, am realizat desene pe marginea textului, am descoperit ghicitori și ne-am îmbogățit cunoștințele cu informații noi, despre lumea înconjurătoare: natură, meserii, cum acordăm primul ajutor, care e rolul maimuțelor, cum ne comportăm în diferite situații, etc.





„112 Poliția în acțiune” a fost o activitate susținută de un echipaj al Poliției Locale, în cadrul Serviciului Poliției Rutiere. Cei mici au primit pliante informative, ecusoane, pixuri. Au fost familiarizați cu privire la importanța respectării regulilor de circulație și la adoptarea unei conduite preventive. Au asistat la activități demonstrative ale invitaților. La rândul lor, copiii au participat la activități de educație rutieră, jocuri educative și au învățat poezia „Semaforul”.



Ne-am jucat deseori Șotron, un joc frumos, păstrat de la părinții noștri. Șotronul a fost un joc simbol al acestor două săptămâni de activitate și l-am realizat fie din cercuri, fie din covorașe, fie pur și simplu, l-am desenat cu creta și am scris în interiorul căsutelor litere, cifre, uneori numele unor personaje pe care le-am întâlnit în textele lecturate.



Pe lângă Șotron, sigur, și-au făcut loc multe alte jocuri de conectare, de socializare, de cunoaștere și autocunoaștere, multe dintre ele, preluate din Bucuria Mișcării: Două mâini, trei picioare, salutul cu mișcări/ gesturi realizate de fiecare copil în parte, ne-am jucat La perete, Scaunele muzicale, Cât e ora lupule, Bomba, Moșul și Baba, Păsărică mută-ți cuibul, etc. Aceste jocuri nu numai că le-au creat bună dispoziție și un vibe bun, le-a dat energie pozitivă și au îmbrățișat cu mare interes și activitățile de literație.



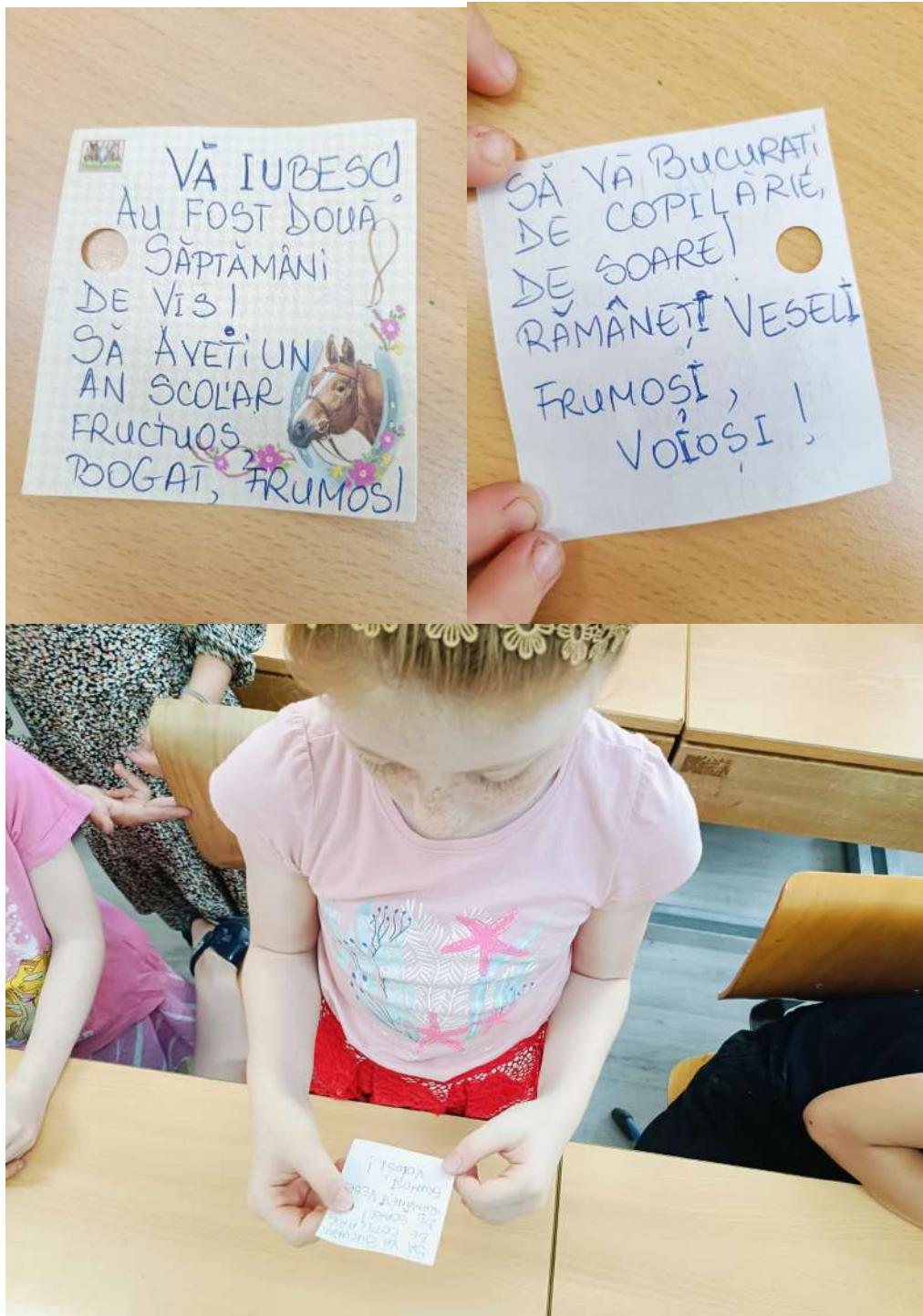
Am completat zilnic calendarul naturii dar și calendarul activităților.



De asemenea, nu am uitat de CUTIA MISTERIOASĂ, un prilej de suspans și totodată distracție și mult mister, surprize și farmec.



La final, ne-am bucurat de diplomele binemeritate, de câteva  
ceva dulce și de un mesaj de rămas bun, sincer și sensibil, găsit în cutia misterioasă.



Am reușit în mare măsură ca, în urma participării la acest proiect, copiii noștri să manifeste o mai mare siguranță și stimă de sine, în situații în care trebuiau să-și susțină un punct de vedere personal și, mai ales, o evidentă capacitate de socializare și organizare. Este esențial să le oferim modele de petrecere a timpului liber care să contracareze practicile de copiere a unor atitudini, obișnuințe și manifestări nepotrivite, împrumutate de la cei mai mari.





## JOC DIDACTIC „ECHIPA VIITORULUI”

*PROF. INV. PRIMAR, SMEU DELIA*

*ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION ROTARU” VALEA LUI ION*

Nume joc: „Echipa Viitorului”

Tip joc: Joc colaborativ bazat pe rezolvarea de probleme și utilizarea tehnologiei interactive.

Obiective:

1. Dezvoltarea gândirii critice și a creativității.
2. Îmbunătățirea abilităților de colaborare și comunicare.
3. Însușirea cunoștințelor interdisciplinare (științe, arte, istorie, tehnologie).
4. Formarea competențelor digitale.

Scop: Să stimuleze participarea activă a elevilor în procesul de învățare, rezolvând împreună provocări inspirate din lumea reală.

Sarcină didactică: Echipele trebuie să construiască un prototip (real sau imaginar) al unei soluții inovatoare pentru o problemă contemporană, folosind informații, resurse digitale și elemente creative.

Conținut:

Tema jocului variază în funcție de disciplină și poate include subiecte precum:

- Reducerea poluării (științe).
- Reconstrucția unui monument istoric (istorie).
- Crearea unui ecosistem imaginar (biologie).
- Designul unui oraș sustenabil (geografie).

Reguli:

1. Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-6 membri.
2. Fiecare echipă primește o temă și o fișă de lucru detaliată.
3. Echipele trebuie să finalizeze sarcina în timpul stabilit (de exemplu, 45 de minute).
4. Se punctează creativitatea, colaborarea și argumentele logice.

Elemente de joc:

- Misiuni: Sarcini etapizate (cercetare, planificare, prezentare).
- „Puncte de inovație”: Echipele pot câștiga puncte bonus dacă vin cu soluții neobișnuite.
- „Ajutoare virtuale”: Acces la materiale multimedia printr-o platformă digitală sau cod QR (hărți interactive, imagini 3D, tutoriale).

Material didactic:

1. Tablete sau laptopuri pentru accesarea resurselor.
2. Fișe de lucru și foi de desen pentru schițe.

3.Seturi de materiale creative: hârtie, carioci, stickere, etc.

4.Proiector sau tablă interactivă pentru prezentările finale.

Desfășurare:

1.Introducere (5 minute): Profesorul prezintă tematica jocului și explică regulile. Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc fișele tematice.

2.Etapa 1: Cercetare (10 minute): Echipele folosesc resursele digitale (tablete, coduri QR) pentru a înțelege problema. De exemplu, dacă tema este „Reducerea poluării”, elevii accesează clipuri educative sau studii de caz.

3.Etapa 2: Planificare (15 minute): Echipele își formulează ideea, schițează un prototip și decid cum să-l prezinte.

4.Etapa 3: Prezentare (10-15 minute): Fiecare echipă își prezintă ideea în fața clasei, explicând procesul și soluția propusă.

5.Evaluare (5 minute): Profesorul și colegii acordă puncte pe baza criteriilor: creativitate, fezabilitate, colaborare. Echipa cu cele mai multe „puncte de inovație” câștigă.

Adaptabilitate: Acest joc poate fi aplicat la orice nivel de clasă și tematică, fiind ușor personalizabil în funcție de obiectivele lecției.

## BIBLIOGRAFIE

1. GRANACI, L. Educația prin joc: teorie și practică, Epigraf, Chișinău, 2010.
2. Chateau, Jean, *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1972.

## JOC DIDACTIC „FABRICA DE EMOȚII”

*PROF. INV. PRIMAR, SMEU DELIA*

*ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION ROTARU” VALEA LUI ION*

Nume joc: „Fabrica de Emoții”

Tip joc:

Joc de dezvoltare socio-emoțională și creativitate, cu elemente de storytelling și explorare senzorială.

Obiective:

1. Recunoașterea și exprimarea emoțiilor.
2. Dezvoltarea creativității și a empatiei.
3. Îmbunătățirea vocabularului legat de sentimente și stări.

Scop:

Elevii explorează „fabrica” în care se creează emoțiile și învață să identifice, să descrie și să folosească aceste emoții pentru a construi povești scurte.

Sarcină didactică:

Elevii trebuie să exploreze „stațiile” din fabrică și să adune „ingredientele” emoțiilor (cuvinte, culori, texturi) pentru a crea o poveste sau o expresie artistică bazată pe emoția lor finală.

Conținut:

Emoții simple și familiare copiilor: bucurie, tristețe, curaj, frică, surpriză, furie.

Reguli:

1. Clasele sunt împărțite în echipe de 4-5 copii.
2. Fiecare echipă vizitează mai multe „stații” unde primesc provocări legate de o anumită emoție.
3. La final, fiecare echipă creează o poveste, un desen sau o scenetă despre emoția lor principală.

Elemente de joc:

- Stațiile Fabricii: Zone tematice decorate care includ provocări legate de emoții.
- Carduri cu Emoții: Fiecare echipă trage un card care indică emoția principală pe care o vor explora.
- Materiale senzoriale: Obiecte moi, aspre, colorate, cu mirosuri diferite pentru a asocia emoții cu senzații.
- Creativitatea: Povești, desene, scenete create de copii.

Material didactic:

1. Carduri cu emoții (desene, simboluri sau cuvinte).
2. Obiecte senzoriale (baloane colorate, piese textile, plastilină).
3. Fișe pentru scrierea poveștilor sau postere pentru desene.
4. Mici instrumente muzicale (clopoței, tamburine, etc.) pentru asocierea sunetelor cu emoții.
5. Zone tematice (colțuri din clasă decorate specific).

Desfășurare:

1. Introducere (5 minute):

Profesorul explică că vor explora Fabrica de Emoții, un loc magic unde emoțiile sunt create.

2. Etapa 1: Alegerea Emoției (5 minute):

Fiecare echipă trage un card dintr-o cutie misterioasă pentru a descoperi emoția pe care o vor explora.

3. Etapa 2: Explorarea Stațiilor (20-25 minute):

Echipele vizitează stațiile și completează sarcini care îi ajută să înțeleagă emoția lor:

- Stația Culorilor: Copiii asociază culori cu emoția lor (ex.: roșu pentru furie, galben pentru bucurie) și colorează un obiect care simbolizează acea emoție (ex.: un curcubeu pentru bucurie, un nor pentru tristețe).
- Stația Texturilor: Echipele aleg texturi care descriu emoția lor (moale pentru bucurie, aspră pentru frică) și construiesc un obiect simbolic folosind materiale tactile.
- Stația Povestitorului: Fiecare echipă inventează o poveste scurtă care implică emoția lor (ex.: o zi în care cineva a depășit frica sau un moment surprinzător).
- Stația Sunetelor: Copiii aleg sunete sau instrumente care se potrivesc cu emoția lor și compun un scurt ritm sau melodie (ex.: clopoței pentru bucurie, tamburină pentru surpriză).

Etapa 3: Crearea Proiectului Final (10-15 minute):

După ce explorează toate stațiile, fiecare echipă folosește materialele adunate (culori, texturi, poveste) pentru a crea un poster, o scenetă, sau o prezentare despre emoția lor.

Etapa 4: Prezentare și Concluzie (10 minute):

Fiecare echipă își prezintă proiectul în fața clasei, explicând cum au înțeles emoția și ce au creat.

Profesorul încurajează discuții despre cum recunoaștem și gestionăm emoțiile în viața de zi cu zi.

Exemplu concret:

Dacă echipa primește emoția bucurie:

- La Stația Culoarelor, aleg galben și desenează un soare.
- La Stația Texturilor, folosesc materiale moi și pufoase (pâslă, vată).
- La Stația Povestitorului, inventează o poveste despre un copil care a găsit o comoară.
- La Stația Sunetelor, compun un ritm vesel cu clopoței și tamburină.
- Proiectul final este un poster cu un soare zâmbitor și o poveste despre bucurie.

Aspecte inovatoare:

1. Integrarea senzorială (culori, texturi, sunete) pentru o învățare holistică.
2. Conexiunea dintre artă, muzică și dezvoltarea socio-emoțională.
3. Învățarea activă, bazată pe explorare și colaborare.

## BIBLIOGRAFIE

1. GRANACI, L. Educația prin joc: teorie și practică, Epigraf, Chișinău, 2010.
2. Chateau, Jean, *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1972.

## JOC DIDACTIC „DETECTIVII CUNOAȘTERII”

*PROF. INV. PRIMAR, SMEU DELIA*

*ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION ROTARU” VALEA LUI ION*

Nume joc: „Detectivii Cunoașterii”

Tip joc:

Joc de investigare și descoperire, bazat pe colaborare și rezolvarea unor “mistere educative”.

Obiective:

1. Dezvoltarea capacității de a pune întrebări și a găsi răspunsuri.
2. Învățarea prin descoperire și asociere.
3. Îmbunătățirea spiritului de echipă și a abilităților de comunicare.

Scop:

Elevii trebuie să rezolve un „mister” educativ descifrând indicii și răspunzând la întrebări legate de o anumită temă.

Sarcină didactică:

Elevii investighează și descoperă informații, utilizând indicii ascunse pentru a completa o hartă, un puzzle sau o poveste.

Conținut:

Tema poate fi personalizată în funcție de disciplină. Exemple:

- Descoperirea secretelor naturii (științe).
- Reconstruirea unei povești pierdute (limba română).
- Explorarea unei comori geografice (geografie).

Reguli:

1. Elevii sunt împărțiți în echipe de 3-5.
2. Fiecare echipă primește un dosar de „detectivi” cu o misiune și indicii inițiale.
3. Indiciile duc la alte provocări educative (ghicitori, întrebări, mini-sarcini creative).
4. Echipa care finalizează prima toate sarcinile sau colectează toate indiciile câștigă.

Elemente de joc:

- Dosarul detectivului: O hartă cu misiunea, primele indicii și reguli.
- Indiciile: Obiecte, ghicitori, versuri, coduri QR care duc la informații digitale.
- Mystery Box: O cutie finală cu o recompensă simbolică, deschisă doar după rezolvarea misterului.
- Puncte de echipă: Se acordă pentru fiecare sarcină rezolvată corect.

Material didactic:

1. Cartonaje sau foi cu indicii (texte, imagini, coduri).
2. Obiecte tematice ascunse prin clasă (hărți, puzzle-uri, desene).
3. Cutii sau plicuri pentru a ascunde sarcinile și indiciile.
4. Recompense simbolice (stickere, diplome, etc.).

Desfășurare:

1. Introducere (5 minute):

Profesorul intră în rolul de „comisar” și prezintă misiunea detectivilor. Exemplu: „A dispărut o comoară educativă, iar voi trebuie să o găsiți!”

2. Etapa 1: Colectarea indiciilor (10-15 minute):

Echipele primesc primul indiciu, care le duce la următoarele sarcini (ghicitori, întrebări, mini-probleme). Exemplu: „Caută sub hartă pentru următorul indiciu!”

3. Etapa 2: Rezolvarea provocărilor (10-15 minute):

Elevii rezolvă provocările educative pentru a aduna toate indiciile. Exemple de sarcini:

- Reconstituirea unui cuvânt despărțit în silabe.
- Identificarea unui animal pe baza descrierii.
- Rezolvarea unui mini-puzzle.

4. Etapa 3: Descoperirea misterului (5-10 minute):

După ce colectează toate indiciile, echipele pun cap la cap informațiile pentru a rezolva „misterul” și pentru a deschide Mystery Box-ul.

5. Concluzie și evaluare (5 minute):

Profesorul laudă efortul echipelor și oferă diplome sau recompense simbolice.

Exemplu concret:

- Tema: „Detectivi în natură”.
- Misiune: Să descopere ce animal misterios a lăsat urme în clasă.
- Indicii: Părți din descrierea animalului (locuiește în pădure, mănâncă alune, are blană pufoasă).
- Soluție: Veverița.

Jocul este captivant, interactiv și poate fi adaptat ușor la diverse teme și niveluri. Elevii vor adora să fie detectivi!



## BIBLIOGRAFIE

1. GRANACI, L. Educația prin joc: teorie și practică, Epigraf, Chișinău, 2010.
2. Chateau, Jean, *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1972.

## JOC DIDACTIC

### „Așa da, așa nu!”(reguli de comportare)

Profesor învăț. primar Stanciu Camelia

Școala Gimnazială Nr.3 Râșnov

**Tipul jocului:** cu ajutor material

**Obiective:**

- să denumească comportamentul pozitiv sau negativ, așezând jetoanele pe panou în locurile corespunzătoare;

-să compare două acțiuni, una pozitivă și una negativă, evidențiind consecințele acestor fapte;

-să recunoască comportamentul pozitiv/ negativ în cadrul jocului „E bine, nu e bine!” .

**Scopul jocului:** Consolidarea deprinderilor de conduită morală prin respectarea unor reguli de comportament, accesibile vârstei preșcolară/școlare.

**Sarcina didactică:**

„Față veselă sau față tristă?” (denumirea comportamentelor pozitive sau negative);

„Copilul este...(vesel/ trist)” (compararea unor acțiuni și verbalizarea consecințelor lor);

„E bine, nu e bine!”(recunoașterea comportamentelor pozitive/ negative)

**Regulile jocului:** Școlarii vor fi așezați în semicerc. Copilul numit de propunătoare răspunde, mânuind materialul necesar. Fiecare răspuns corect este recompensat cu aplauze și stimulente.

**Elemente de joc:**surpriza, așteptarea, aplauze, mânuirea materialului, stimulente.

**Material didactic:**

jetoane cu comportamente, coșuleț, panou cu fețe vesele/ triste;

imagini cu băiețel vesel/ trist; palete cu fețe vesele/ triste

**Desfășurare:**

Scaunele vor fi așezate în semicerc.

Voi prezenta copiilor o imagine cu un băiețel care este foarte curios să afle care sunt comportamentele pozitive și care sunt comportamentele negative ale copiilor. Se prezintă copiilor tema activității „Așa da, așa nu!”(reguli de comportare).

Copiii sunt anunțați că vor desfășura jocul didactic “Așa da, așa nu!” în cadrul căruia vor recunoaște, denumi și compara comportamente pozitive și comportamente negative și consecințele acestor fapte în viața copiilor.

Școlarii vor fi așezați în semicerc. Copilul numit de propunătoare răspunde, manuind materialul necesar. Fiecare răspuns corect este recompensat cu aplauze și stimulente (ecusoane cu fețe vesele).

După demonstrare și jocul de probă se trece la desfășurarea propriu-zisă a jocului.

**Varianta 1: “Față veselă sau față tristă?”**- Copilul numit de propunătoare vine, alege un jeton din coșuleț și denumește comportamentul: comportament pozitiv sau comportament negativ și așază jetonul la locul potrivit (sub fața veselă sau sub fața tristă).

**Varianta a doua : “Copilul este...(vesel/ trist)”**- Pe o măsuță vor fi puse jetoane atât cu comportamente pozitive cât și negative. Copiii vor veni pe rând, vor lua câte două jetoane, unul cu comportamentul pozitiv și unul cu cel negativ, le vor compara și vor spune cum se simte copilul dacă face o faptă bună și cum se simte dacă face o faptă rea.(ex. Băiatul e vesel dacă are prieteni./ Băiatul e trist dacă se ceartă cu colegii.)

**Varianta a treia** (complicarea jocului) **“E bine, nu e bine!”** se va realiza prin metoda trierea aserțiunilor. Propunătoarea va formula enunțuri despre comportamente pozitive sau negative, iar copiii vor răspund cu „E bine !”, ridicând paleta cu fața veselă, sau cu „Nu e bine !”, ridicând paleta cu fața tristă, în funcție de enunțul formulat.

„E bine să ne jucăm cu jucării.”

„E bine să ne jucăm cu focul.”

„E bine să lovim colegii.”

„E bine să avem prieteni.”

„E bine să fim murdari.”

„E bine să rupem cărțile.”

„E bine să iubim animalele.”

„E bine să traversăm pe culoarea roșie a semaforului.”

„E bine să vorbim cu persoane străine.”

La finalul jocului elevii vor aprecia comportamentul pozitiv al băiatului din imagini și comportamentele pozitive.

## JOCURI DE EXERSARE A ATENȚIEI ȘI MEMORIEI

*Ștefănescu Adreana Viorica*

*Centrul pentru Educație Incluzivă „Constantin Pufan” Timișoara*

### **Jocul „La piață”**

Obiective:

- antrenarea capacității de memorare auditivă;
- exersarea atenției;
- antrenarea limbajului;
- redarea materialului memorat.

Scopul: Receptarea și transmiterea de mesaje simple orale în contexte familiare

Sarcina didactică: de a reține mesajul audiat și a enumera corect legume și fructe.

Reguli de joc: Un jucător stabilește o listă de 3 legume și fructe, le citește apoi celălalt jucător le redă verbal în aceeași ordine, apoi rolul se schimbă. Treptat se crește numărul cuvintelor, iar jucătorul care redă primul cinci răspunsuri corecte, este câștigător

Materiale necesare: hârtie, creion

Modalitatea de desfășurare: unul dintre jucători scrie o listă de cuvinte care denumesc legume, fructe pe care le-ar putea cumpăra de la piață. La începutul jocului se stabilește o listă din minim 3 cuvinte, treptat lista va conține 5, 6, 8 sau chiar 10 cuvinte. Se citește clar și rar fiecare cuvânt. Celălalt jucător are rolul de a scrie cuvintele exact în aceeași ordine în care i-au fost prezentate. Se acordă câte un punct pentru fiecare răspuns corect. Pe rând fiecare jucător va trebui fie să citească cuvinte de pe lista de cuvinte, fie să scrie ceea ce a reținut.

La final se stabilește câștigător, cel care acumulează primul cele mai multe puncte.

### **Jocul „Animale”**

Obiective:

- antrenarea capacității de memorare auditivă;
- exersarea atenției;
- antrenarea limbajului;
- redarea materialului memorat.

Scopul: Receptarea și transmiterea de mesaje simple orale în contexte familiare

Sarcina didactică: De a identifica, a reține denumirea animalelor și a le reproduce verbal în aceeași ordine.

Reguli de joc: Un jucător prezintă varianta, celălalt reține ordinea și denumirea fiecărui cartonaș și le redă verbal. Dacă greșește, rolurile se inversează.

Materiale necesare: cartonașe ilustrate cu animale

Modalitatea de desfășurare: Unul dintre jucători prezintă un set de cartonașe cu imagini în care sunt ilustrate diferite animale. Prima dată se arată un cartonaș timp de 3 secunde apoi se pune cartonașul cu fața în jos. Celălalt jucător trebuie să denumescă verbal ce a văzut. A doua rundă se prezintă două cartonașe. Exemplu: cal, pisică. Partenerul de joc trebuie să rețină, ce a văzut și în aceeași ordine să denumească verbal. A treia rundă, un jucător prezintă 3 imagini. Celălalt jucător privește timp de 3 secunde imaginile și apoi cartonașele sunt așezate pe masă cu fața în jos. Dacă răspunsul este corect, jocul continuă prin mărirea numărului de cartonașe. Jucătorul dacă greșește răspunsul, jocul se oprește iar rolurile se pot schimba. Câștigă cel care are cele mai multe răspunsuri corecte.

### **Jocul „Ce ai văzut?”**

Obiective:

- antrenarea atenției;
- antrenarea memoriei
- dezvoltarea gândirii;

Scopul: Dezvoltarea atenției, memoriei și gândirii

Sarcina didactică: de a reține serii de cifre și litere audiate și a le enumera corect.

Reguli de joc: Jocul se realizează în echipe de doi parteneri. Partenerii de joc vor schimba rolurile, astfel încât fiecare pe rând, să poată așeza cartonașe, apoi să redea varianta pregătită de celălalt partener de joc. Câștigă cel care reține cele mai multe variante.

Materiale necesare: cartonașe cu cifre și litere

Modalitatea de desfășurare: Se prezintă materialele și se precizează că acestea trebuie memorate și prezentate apoi verbal exact în aceeași ordine. Prima dată se prezintă timp de 3 secunde două cifre. Ex. 4, 9 fără a fi denumite, apoi acestea sunt întoarse cu fața în jos. Partenerul de joc trebuie să redea ordinea acestora denumind corect cifrele văzute. Pentru partea a doua se combină 3 litere, iar partenerul de joc trebuie să rețină ce a văzut și să prezinte verbal literele. Jocul continuă cu combinații de două cifre și o literă, sau două litere și o cifră, complicând treptat jocul până la șase elemente.

Jocul poate fi realizat și în grup. Câștigă cel care reține cele mai multe variante de cartonașe văzute.

### **Jocul „Omida”**

Obiective:

- antrenarea atenției;
- dezvoltarea gândirii;
- antrenarea limbajului;

Scopul: Dezvoltarea atenției, memoriei și gândirii

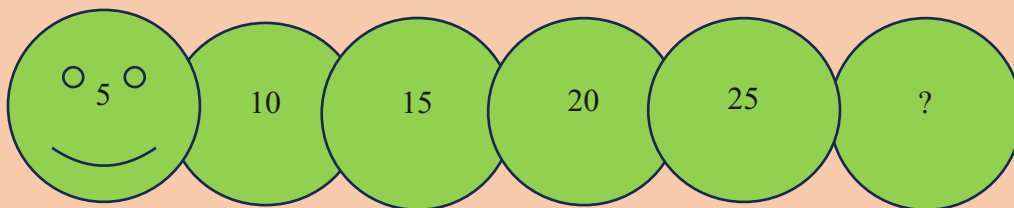
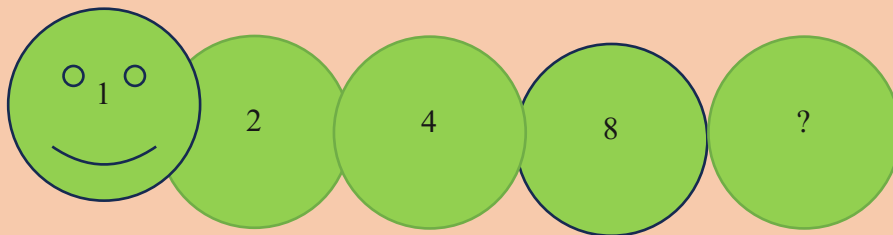
Sarcina didactică: de a identifica criteriul de calculare a cifrelor ordonate pe fiecare omidă.

Reguli de joc: Jocul se realizează în echipe de doi parteneri. Partenerii de joc vor schimba rolurile, astfel încât fiecare să poată alege variante de calcul: ex: Un jucător scrie în ordine descrescătoare o serie de cifre, celălalt identifică și scrie ultima cifră pe cerculețul de pe omidă, sau scrie doar numere pare, celălalt jucător, identifică criteriul de calcul și scrie ultima cifră din șir, ori un jucător va aduna din 3 în 3 fiecare cifră, apoi celălalt identifică criteriul după care s-au scris cifrele și scrie ultima cifră din șir. Câștigă cel care reușește cele mai multe variante.

Materiale necesare: creion, hârtie, imagine cu omida.

Modalitatea de desfășurare:

Privește cu atenție. Scrie cifra corespunzătoare ultimului cerc. Care este criteriul?



# JOCURI PENTRU PREDAREA COMPETENȚELOR SOCIAL-EMOȚIONALE

*Prof. Oana Sturz, Liceul Tehnologic de Industrie Alimentară "Terezianum" Sibiu*

## **1. Importanța învățării social-emoționale (SEL)**

Învățarea Social-Emoțională (SEL) se referă la procesul prin care copiii dobândesc abilitățile de a înțelege și gestiona emoțiile lor, de a-și stabili obiective pozitive, de a demonstra empatie, de a stabili și menține relații și de a lua decizii responsabile. SEL este esențială pentru dezvoltarea sănătoasă a copiilor, oferindu-le instrumentele emoționale necesare pentru a naviga complexitățile vieții.

Cercetările au arătat că elevii implicați în activități de SEL nu doar performează mai bine academic, ci afișează și îmbunătățiri ale atitudinilor, comportamentelor și relațiilor. Aceste abilități, cum ar fi reglarea emoțională, comunicarea eficientă și rezolvarea conflictelor, sunt fundamentale pentru succesul unui copil atât în sala de clasă, cât și în afara acesteia. SEL ajută la promovarea unei imagini de sine pozitive, încurajează reziliența și reduce comportamentele negative precum agresiunea și exploziile emoționale. SEL sprijină astfel copiii în dezvoltarea într-un mod echilibrat, inteligent emoțional, făcându-i capabili să gestioneze provocările și să stabilească legături semnificative cu ceilalți.

## **2. Rolul jocurilor în dezvoltarea abilităților social-emoționale**

Jocurile servesc ca o platformă dinamică pentru predarea abilităților social-emoționale într-un mod care este atât distractiv, cât și educativ. Natura interactivă a jocurilor le permite copiilor să se implice în scenarii reale unde pot exersa abilități precum cooperarea, empatia, controlul emoțional și luarea deciziilor. Fie că este vorba de un joc de Candy Land, de gestionarea emoțiilor în Jenga sau de negocierea cu alții în Monopoly, jocurile oferă medii structurate unde aceste abilități sunt puse în practică.

Unul dintre principalele beneficii ale utilizării jocurilor pentru SEL este că ele creează oportunități pentru copii de a experimenta emoții precum bucuria, frustrarea și dezamăgirea într-un mediu sigur. De exemplu, pierderea într-un joc îi poate ajuta pe copii să înțeleagă cum să facă față eșecurilor, promovând astfel încrederea și consolidând sportivitatea. Jocurile încurajează, de asemenea, gândirea strategică și colaborarea, în special în jocurile de echipă precum Pandemic sau The Resistance, unde jucătorii trebuie să lucreze împreună pentru a rezolva probleme și a atinge un obiectiv comun.

Mai mult, jocurile pot fi adaptate etapelor de dezvoltare specifice, asigurându-se că abilitățile și nevoile de învățare social-emoțională ale copiilor sunt abordate într-un mod care se potrivește vârstei lor. Pentru copiii mai mici, jocurile simple cu reguli clare pot introduce concepte de rândul lor și partajare, în timp ce copiii mai mari pot beneficia de jocuri mai complexe care necesită negociere, planificare pe termen lung și reglare emoțională.

Prin încorporarea SEL în jocuri, educatorii și părinții pot facilita discuții despre autocontrol, empatie și luarea deciziilor. După joc, copiii pot discuta despre emoțiile lor în timpul jocului și despre strategiile pe care le-au folosit pentru a-și adânci înțelegerea conceptelor social-emoționale. Astfel, copiii își dezvoltă treptat inteligența emoțională și își pot aplica aceste abilități în viața de zi cu zi, fie la școală, acasă sau în contexte sociale.

### 3. Exemple de jocuri și abilități social-emoționale:

#### Jenga – autocontrol

##### Abilitate social-emoțională:

###### Autocontrol

Jenga ajută copiii să-și dezvolte autocontrolul și răbdarea deoarece trebuie să îndepărteze cu grijă blocuri fără a dărâma turnul. Acest joc necesită concentrare, gândire strategică și luarea deciziilor în mod calm, învățându-i pe copii cum să-și regleze acțiunile impulsive.

##### Vârstă recomandată: 6 ani și peste

Jenga este potrivit pentru copiii de 6 ani și peste. Jucătorii mai tineri pot avea nevoie de ajutor, dar simplitatea jocului îl face ușor de înțeles și de jucat.

##### Număr de jucători:

2 până la 4 jucători

Jenga funcționează bine în grupuri mici, unde jucătorii își pot lua rândul, pot observa și învăța din strategiile celorlalți.

##### Descrierea jocului:

Jenga este un joc fizic în care jucătorii iau pe rând câte un bloc dintr-un turn din lemn și îl plasează deasupra fără a provoca prăbușirea structurii. Obiectivul este de a menține turnul în picioare cât mai mult timp posibil. Pe măsură ce mai multe blocuri sunt îndepărtate, turnul devine din ce în ce mai instabil, testând precizia și răbdarea fiecărui jucător.

##### Obiective de învățare:

Prin jucarea jocului Jenga, copiii își vor:

- dezvolta autocontrolul evaluând cu atenție ce bloc să îndepărteze și gestionându-și emoțiile, în special sub presiune
- îmbunătăți răbdarea deoarece jocul necesită mișcări lente, deliberate și planificare atentă
- exersa luarea deciziilor prin alegerea celor mai bune blocuri de îndepărtat și locul unde să le pună pentru a menține echilibrul
- experimenta reglarea emoțională învățând să facă față frustrării sau dezamăgirii atunci când turnul se prăbușește.

##### Variații de joc:

- Jenga cu timp limitat: Aduagă un cronometru fiecărui tur, încurajând jucătorii să ia decizii mai rapide, menținând în același timp controlul, ceea ce crește intensitatea jocului.
- Jenga cu mâna non-dominantă: Jucătorii trebuie să folosească mâna non-dominantă pentru a îndepărta și plasa blocuri, crescând provocarea și concentrarea necesară.
- Jenga colaborativ: Jucătorii lucrează împreună pentru a menține turnul în picioare cât mai mult timp posibil, discutând strategii pentru a promova munca în echipă și comunicarea.

##### Discuție după joc:

După ce au jucat Jenga, discutați despre aspectele emoționale ale jocului:

- Cum te-ai simțit când turnul era pe cale să cadă?
- Ce strategii ai folosit pentru a rămâne calm și concentrat în timpul rândului tău?
- Cum ai gestionat frustrarea când turnul s-a prăbușit?
- Ce ai învățat despre controlul acțiunilor și emoțiilor tale?

##### Sfat pentru profesori/ părinți:

Încurajează copiii să-și verbalizeze sentimentele în timpul jocului, în special când sunt nervoși sau frustrați. Folosește Jenga ca o oportunitate de a-i învăța tehnici de auto-reglare, cum ar fi respirația profundă sau numărarea înainte de a face o mișcare. Subliniază importanța menținerii calmului sub presiune și a răbdării față de ei înșiși și ceilalți.

##### Materiale necesare:

- Set de blocuri Jenga

##### Durata jocului:

15 până la 20 de minute, în funcție de numărul de jucători și de viteza jocului.



## Mima – indicii sociale

### Abilități social-emoționale:

#### Indicii sociale

Mima îi ajută pe copii să recunoască și să interpreteze indicii sociale non-verbale, cum ar fi limbajul corpului, expresiile faciale și gesturile. Aceasta contribuie la înțelegerea modului în care oamenii comunică fără cuvinte, îmbunătățind conștientizarea socială și empatia.

**Vârsta recomandată:** 6 ani și peste

Mima este potrivită pentru copiii mai mici, deoarece încurajează participarea activă, mișcarea și distracția fără a necesita citire sau înțelegere complexă.

#### Număr de jucători:

4 sau mai mulți jucători

Mima funcționează bine în grupuri mici sau mari, făcându-l ideal pentru activități de clasă, întâlniri de familie sau petreceri.

#### Descrierea jocului:

În Mima, un jucător mimează tăcut un cuvânt sau o expresie, în timp ce restul grupului încearcă să ghicească ce este. Jucătorul nu poate vorbi, așa că trebuie să se bazeze doar pe limbajul corpului, gesturi și expresii faciale pentru a transmite sensul. Jocul continuă până când cuvântul sau expresia este ghicită, sau până expiră timpul. Fiecare ghicire corectă aduce puncte, iar echipa sau individul cu cele mai multe puncte la final câștigă.

#### Obiective de învățare:

Prin jocul de Mima, copiii își vor:

- îmbunătăți înțelegerea comunicării non-verbale învățând cum gesturile și expresiile transmit sens
- dezvolta creativitatea, gândindu-se la moduri diferite de a mima indiciile
- îmbunătăți conștientizarea emoțională prin recunoașterea modului în care limbajul corpului lor și al altora poate exprima sentimente sau idei fără a vorbi
- câștiga încredere în sine performând în fața unui grup într-un mediu plăcut și de susținere.

#### Variații ale jocului:

- Pentru copiii mai mici: Folosiți categorii simple, cum ar fi animale sau acțiuni zilnice (ex. înot, mâncat) pentru a face jocul mai ușor.
- Provocare pe Categorii: Atribuiți categorii specifice, cum ar fi filme, sporturi sau personaje celebre, pentru a adăuga o temă jocului.
- Provocare Contra Timp: Reduceți timpul de ghicire pentru a crește intensitatea și a face jocul mai dinamic.

#### Discuție de după joc:

După joc, adresați-le jucătorilor întrebări pentru a reflecta asupra experienței lor cu comunicarea non-verbală:

- Cum te-ai simțit când a trebuit să acționezi fără să vorbești?
- Ce indicii te-au ajutat să ghicești cuvântul sau expresia?
- Ți s-a părut mai ușor să comunici sau să înțelegi alții fără să folosești cuvinte? De ce sau de ce nu?
- Ce gesturi sau expresii faciale au fost cele mai utile?

#### Sfaturi pentru profesori/ părinți:

Încurajați copiii să se gândească cât de des folosesc comunicarea non-verbală în viața de zi cu zi (ex. zâmbind, ridicând din umeri). Subliniind faptul că înțelegerea limbajului corpului este o abilitate utilă pentru a construi empatia și pentru a forma relații pozitive. De asemenea, le puteți sugera copiilor să acorde atenție modului în care alții comunică fără cuvinte în interacțiuni viitoare.

#### Materiale necesare:

O listă de cuvinte sau expresii pentru ca jucătorii să mimeze. Puteți să le scrieți pe carduri sau să folosiți o aplicație digitală care generează idei de Mima aleatorii.

## JOCUL DIDACTIC

### DETECTIVI AI ELEMENTELOR CHIMICE – LABORATORUL MISTERIOS

*Ecaterina Cristina Suci  
Colegiul Național Andrei Mureșanu Dej*

#### 1. Tip

Joc de tip investigație colaborativă combinat cu elemente de competiție. Elevii lucrează în echipe pentru a rezolva misterele unui laborator chimic virtual, utilizând cunoștințele lor despre elementele chimice, reacțiile și legile chimiei.

#### 2. Obiective

O.1.Consolidarea cunoștințelor despre proprietățile fizice și chimice ale elementelor chimice și compușilor.

O.2.Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și gândire critică.

O.3.Încurajarea colaborării și comunicării între elevi.

#### 3. Scop

Transpunerea teoriei chimice în aplicații practice și situații reale, printr-o abordare ludică și interactivă. Stimularea interesului elevilor pentru chimie prin integrarea elementelor de joc și mister.

#### 4. Sarcina didactică

Sarcina didactică principală constă în investigarea proprietăților chimice și fizice ale elementelor și compușilor pentru a rezolva un set de puzzle-uri, simulări și probleme experimentale, toate convergând către descifrarea mesajului final. Elevii trebuie să identifice corect elementele și să înțeleagă reacțiile dintre ele pentru a construi o soluție finală. Scopul final este de a descifra un mesaj ascuns legat de structura chimică a unui compus.

#### 5. Conținut

Proprietățile fizice și chimice ale elementelor (grupe și perioade în tabelul periodic).

Tipuri de reacții chimice (sinteză, descompunere, substituție, reacții redox).

Legături chimice (covalente, ionice, metalice) și structuri moleculare.

Principiile echilibrului chimic și factorii care îl influențează.

#### 6. Reguli

Jocul se desfășoară în 4 echipe de câte 4-5 elevi.

Fiecare echipă primește un dosar de investigație care include indicii, date chimice și întrebări.

Fiecare sarcină rezolvată corect oferă un punctaj și un indiciu pentru următoarea etapă.

Echipele trebuie să respecte timpul alocat fiecărei sarcini și să colaboreze pentru a finaliza provocările.

Prima echipă care descifrează mesajul final este declarată câștigătoare, dar toate echipele care finalizează jocul vor primi feedback asupra răspunsurilor lor.

Alocarea Timpului: Fiecare sarcină are un timp limită (10 minute pentru puzzle-uri, 15 minute pentru sarcinile experimentale).

Evaluarea Corectitudinii: Fiecare echipă prezintă răspunsurile către profesor, care le oferă punctaje:

Puzzle corect: 5 puncte

Observații experimentale corecte: 5 puncte

Cooperare: Membrii echipei trebuie să lucreze împreună, iar punctajul final depinde de colaborarea lor.

## 7. Elemente de Joc

Indicii chimice: Fragmente de informații despre elemente, precum masa atomică, simboluri chimice și caracteristici fizice.

Puzzle-uri: Probleme de asociere între formule chimice, structuri moleculare și descrieri ale proprietăților. Fiecare puzzle este însoțit de carduri cu întrebări sau fragmente de informații

Experiment virtual: Simulări interactive în care elevii trebuie să observe reacțiile chimice și să identifice produsele. Simulări Virtuale: Acces la PhET sau ChemCollective pentru sarcinile experimentale.

Tabelul periodic personalizat: Un suport vizual care include spații de completat, corespunzătoare sarcinilor rezolvate.

## 8. Material Didactic

Tabelele periodice personalizate: se descarcă un model standard de tabel periodic în format digital (de exemplu, de pe IUPAC Periodic Table).

Într-un editor grafic simplu (PowerPoint), se sterg informații parțiale despre anumite elemente (simboluri, numere atomice etc.) și se adaugă spații goale. Se lasă loc pentru completarea răspunsurilor pe baza sarcinilor jocului. Se adaugă o legendă cu instrucțiuni clare pentru elevi.

Se tipărește câte un tabel periodic pentru fiecare echipă.

Fișe de investigație cu descrieri incomplete ale elementelor și compușilor.

Carduri cu indicii chimice, ce oferă informații despre caracteristici fizice și chimice.

Acces la o platformă de simulare virtuală (precum PhET sau ChemCollective) pentru a efectua experimente în siguranță.

Cronometru pentru gestionarea timpului alocat fiecărei etape.

Bețișoare de lemn, apă distilată și materiale pentru reacții sigure în clasă.

Fișe de observații: Fiecare echipă va completa o fișă cu concluziile experimentale.

## 9. Desfășurare

a. Introducerea jocului (10 minute): Profesorul explică scenariul jocului: un laborator misterios a fost descoperit, iar echipele trebuie să investigheze elementele chimice și să rezolve puzzle-urile pentru a dezvălui misterul final.

b. Formarea echipelor și distribuirea materialelor (5 minute): Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc dosarele de investigație și tabelele periodice personalizate.

c. Identificarea elementelor chimice (15 minute)

Fiecare echipă va avea de rezolvat puzzle-uri care descriu proprietățile unor elemente chimice. Răspunsurile corecte vor conduce la identificarea elementelor și la aprofundarea caracteristicilor acestora.

Puzzle 1: Misterul Metalului Reactiv

Indiciu oferit:

„Sunt un metal din grupa alcalinelor, cu numărul atomic 19. Reacționez violent cu apa, formând o bază puternică și degajând hidrogen.”

Soluție:

Echipa trebuie să identifice elementul potasiu (K).

Activitate suplimentară:

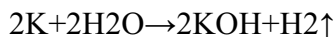
Echipa va localiza potasiul în tabelul periodic (perioada 4, grupa 1).

Vor explica de ce metalele alcaline sunt extrem de reactive:

Au un singur electron pe stratul de valență, care este ușor pierdut în reacții.

Energia lor de ionizare este scăzută, iar reactivitatea crește pe măsură ce coborâm în grupă.

Vor discuta despre reacția chimică cu apa:



(Se formează hidroxid de potasiu și hidrogen gazos.)

Puzzle 2: Gazul Invizibil

Indiciu oferit:

„Sunt un gaz incolor, inodor și insipid. Susțin arderea, dar nu ard. Sunt esențial pentru respirația celulelor și am numărul atomic 8.”

Soluție:

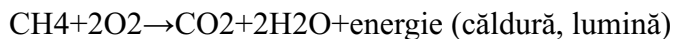
Echipa trebuie să identifice elementul oxigen (O).

Activitate suplimentară:

Echipa va analiza rolul oxigenului în reacțiile de combustie:

Oxigenul susține arderea prin oxidare, combinându-se cu alte elemente pentru a forma oxizi.

Exemplu:



Vor discuta despre importan\u021ba oxigenului \u00een respira\u021bia celular\u0103:

Este utilizat \u00een mitocondrii pentru producerea de energie (ATP) prin fosforilarea oxidativ\u0103.

Puzzle 3: Lumina Spectacular\u0103

Indiciu oferit:

„Sunt un metal alcalino-p\u00e2m\u00e2ntos. Num\u0103rul meu atomic este 12. Ard cu o flac\u0103r\u0103 alb-str\u0103lucitoare, iar compu\u021bii mei sunt esen\u021biali pentru s\u00e2n\u0103tatea oaselor.”

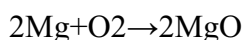
Solu\u021bie:

Echipa trebuie s\u0103 identifice elementul magneziu (Mg).

Activitate suplimentar\u0103:

Echipa va localiza magneziul \u00een tabelul periodic (perioada 3, grupa 2).

Vor analiza de ce magneziul arde cu o flac\u0103r\u0103 alb-str\u0103lucitoare, utiliz\u00e2nd principiile reac\u021biilor exotermice:



Magneziul se oxideaz\u0103 form\u00e2nd oxid de magneziu (MgO), o reac\u021bie care elibereaz\u0103 mult\u0103 energie.

Vor discuta despre rolul magneziului \u00een organism, eviden\u021biind c\u0103 acesta este esen\u021bial pentru s\u00e2n\u0103tatea oaselor \u0219i func\u021bionarea enzimelor.

Puzzle 4: Protectorul Neobosit

Indiciu oferit:

„Sunt un gaz nobil cu num\u0103rul atomic 10. Nu interac\u021bionez chimic u\u0219or, dar sunt utilizat \u00een l\u00e2mpile fluorescente pentru a oferi o lumin\u0103 str\u0103lucitoare portocalie.”

Solu\u021bie:

Echipa trebuie s\u0103 identifice elementul neon (Ne).

Activitate suplimentar\u0103:

Echipa va localiza neonul \u00een tabelul periodic (perioada 2, grupa 18).

Vor explica de ce gazele nobile sunt inerte chimic:

Neonul are o configura\u021bie electronic\u0103 stabil\u0103 (stratul exterior complet cu 8 electroni).

Vor analiza utiliz\u0103rile neonului \u00een tehnologie, cu accent pe luminile de neon:

Neonul emite o lumin\u0103 str\u0103lucitoare portocalie c\u00e2nd este excitat electric, fiind utilizat \u00een publicitatea luminoas\u0103.d.A doua etap\u0103 – Reac\u021bii chimice \u0219i produse (20 minute): Elevii utilizeaz\u0103 simul\u0103rile virtuale pentru a observa reac\u021bii \u00entre elementele identificate. Ei trebuie s\u0103 prezic\u0103 produsele reac\u021biilor \u0219i s\u0103 le noteze \u00een dosar.

Sarcinile experimentale se vor desfășura fie printr-un laborator virtual (PhET sau ChemCollective), fie prin demonstrații în clasă, dacă materialele sunt disponibile. Elevii trebuie să observe, să noteze și să analizeze rezultatele.

Fiecare echipă va participa la o experiență educativă care include simulări virtuale și activități practice, urmate de completarea cardurilor de observații experimentale.

Echipa 1: Reacția Potasiu - Apă

Simulare virtuală: Echipa accesează o simulare a reacției dintre potasiu și apă, observând comportamentul chimic al metalului alcalin.

Cardul 1 - Observații Experimentale - Reacția Potasiu - Apă:

Întrebări:

Ce gaze se degajă în timpul reacției?

Ce soluție se formează?

Ce caracteristică definește această reacție?

Răspunsuri:

Gaz degajat: Hidrogen ( $H_2$ )

Soluție formată: Hidroxid de potasiu (KOH)

Caracteristică: Reacție exotermă

Explicație suplimentară: Echipa explică de ce reacția este violentă, utilizând concepte precum energie de ionizare scăzută (un electron de valență ușor pierdut) și reactivitate chimică ridicată a metalelor alcaline.

Echipa 2: Combustia Oxigenului

Experiență practică: Profesorul oferă o probă controlată: un bețișor de lemn aprins este introdus într-un recipient cu oxigen pur.

Cardul 2 - Observații Experimentale - Combustia Oxigenului:

Întrebări:

Ce se întâmplă cu intensitatea flăcării?

Ce rol joacă oxigenul în această reacție?

Răspunsuri:

Intensitatea flăcării: Devine mai strălucitoare.

Rol: Oxigenul susține arderea, fiind un agent oxidant.

Explicație suplimentară: Echipa descrie modul în care oxigenul contribuie la reacțiile de combustie prin promovarea oxidării complete a materialului ars.

Echipa 3: Arderea Magneziului Experiență practică: Profesorul aprinde o panglică de magneziu, iar echipa observă flacăra alb-strălucitoare și produsul format.

### Cardul 3 - Observații Experimentale - Arderea Magneziului:

#### Întrebări:

Ce se întâmplă cu flacăra în timpul arderii?

Ce compus se formează?

Ce caracterizează această reacție?

#### Răspunsuri:

Flacăra: Alb-strălucitoare.

Compus format: Oxid de magneziu (MgO).

Caracteristică: Reacție foarte exotermă.

Explicație suplimentară: Echipa discută de ce reacția magneziului este atât de energică și analizează utilizarea oxidului de magneziu în diverse industrii.

#### Echipa 4: Proprietățile Neonului

Simulare virtuală: Echipa accesează o simulare despre gazul neon, explorând utilizarea sa în tuburile de iluminat.

### Cardul 4 - Observații Experimentale - Proprietățile Neonului:

#### Întrebări:

Ce culoare emite neonul când este excitat electric?

De ce neonul este inert chimic?

#### Răspunsuri:

Culoare emisă: Portocalie strălucitoare.

Inert chimic: Neonul are stratul electronic complet, neavând nevoie să formeze compuși.

Explicație suplimentară: Echipa explică aplicațiile neonului în tehnologie și publicitate luminoasă, subliniind proprietățile gazelor nobile.

d.Descifrarea mesajului final (15 minute): Această etapă presupune colaborarea între echipe pentru a combina răspunsurile obținute anterior și pentru a descifra un mesaj final, care dezvăluie un compus chimic important. Activitatea promovează gândirea logică, munca în echipă și aplicarea cunoștințelor dobândite în primele două etape conform unui scenario.

#### Scenariul activității :

Introducere: Profesorul anunță că răspunsurile corecte obținute din puzzle-uri și observațiile experimentale conțin indicii despre un compus chimic esențial în chimia cotidiană. Sarcina echipelor este să colaboreze pentru a descifra mesajul final, folosind informațiile obținute.

Materiale furnizate:

- Un tabel cu litere și numere (exemplu mai jos), unde fiecare răspuns corect din etapele anterioare este asociat cu o literă sau un număr.
- O cheie de descifrare pentru a ghida echipele în ordonarea literelor/numărului.
- O foaie de lucru comună pentru a nota combinația finală și a deduce compusul.

Exemplu de activitate:

Tabel de litere și numere:

Element răspuns Litera asociată Numărul asociat

Potasiu (K) K 39

Oxigen (O) O 16

Magneziu (Mg) M 24

Neon (Ne) N 20

Cheia de descifrare:

Fiecare echipă descoperă litera asociată elementului său.

Profesorul oferă următoarea instrucțiune: „Combinați simbolurile chimice într-o ordine logică pentru a forma un compus specific.”

Mesaj final:

Echipele trebuie să combine simbolurile pentru a forma formula moleculară a hidroxidului de sodiu (NaOH).

Pași de rezolvare:

Echipa 1 contribuie cu răspunsul „Potasiu” → K (sau indică faptul că este un metal alcalin).

Echipa 2 contribuie cu răspunsul „Oxigen” → O.

Echipa 3 contribuie cu răspunsul „Magneziu” → Mg (se va exclude, fiind nerelevant pentru compus).

Echipa 4 contribuie cu răspunsul „Neon” → Ne (se va exclude, fiind inert chimic).

Profesorul ghidează echipele pentru a deduce că elementele esențiale sunt sodiu (Na), oxigen (O) și hidrogen (H).

Rezultatul final:

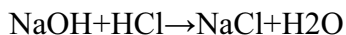
Echipele descoperă că elementele combinate formează compusul chimic hidroxid de sodiu (NaOH).

Profesorul poate explica utilizările acestui compus: Este o bază puternică folosită în industrie, curățenie și experimente chimice.

Activitate suplimentară:

Discuție finală: Echipele discută despre reacțiile în care este implicat hidroxidul de sodiu, precum reacțiile de neutralizare:





Reflecție: Cum a ajutat fiecare etapă a jocului să dezvăluie mesajul final?

d. Evaluare și concluzii (10 minute) Această etapă finalizează activitatea prin evaluarea performanței echipelor, oferirea de feedback constructiv și conectarea conceptelor studiate cu aplicații din viața reală.

Scopul este de a consolida cunoștințele și de a motiva elevii să exploreze chimia în mod activ.

Structura activității:

d1. Oferirea de feedback echipelor (5 minute):

Profesorul oferă un feedback personalizat fiecărei echipe, evidențiind:

Punctele forte:

Abilități de colaborare.

Precizia răspunsurilor.

Creativitatea în explicarea conceptelor.

Domenii de îmbunătățire:

Înțelegerea unor termeni specifici.

Viteza de rezolvare a sarcinilor.

Claritatea argumentării științifice.

Exemplu de feedback:

Echipa 1: „Ați fost rapizi în identificarea potasiului și ați explicat bine reactivitatea acestuia. Data viitoare, încercați să dezvoltați mai mult explicațiile legate de energia de ionizare.”

Echipa 2: „Ați observat corect intensificarea flăcării în prezența oxigenului. Poate ar fi util să conectați aceste observații cu alte exemple de combustie.”

Echipa 3: „Ați descris foarte bine arderea magneziului și ați explicat reacția exotermă. Ar fi interesant să explorați mai multe aplicații practice ale oxidului de magneziu.”

Echipa 4: „Ați identificat proprietățile neonului corect și ați discutat bine despre utilizările acestuia. În viitor, încercați să faceți legături cu alte gaze nobile.”

d2. Reflecție asupra aplicațiilor reale (3-4 minute):

Profesorul ghidează o discuție despre aplicațiile conceptelor studiate în viața reală, conectând teoria cu practică.

Exemple de aplicații:

Reactivitatea chimică (Potasiu):

Utilizare în sinteza substanțelor chimice și în cercetarea energetică.

Reacțiile violente ale metalelor alcaline sunt un exemplu al comportamentului extrem al unor elemente.

Oxigenul și combustia:

Rolul oxigenului în procese industriale precum sudura cu oxiacetilenă.

Importanța oxigenului pentru viață și în industria medicală.

Proprietățile exotermice (Magneziu):

Magneziul este utilizat în iluminatul de urgență și în artificii datorită flăcării sale strălucitoare.

Gazele nobile (Neon):

Neonul este folosit în publicitatea luminoasă, iar proprietățile sale inerte îl fac util în sigilarea dispozitivelor electronice.

d3. Discuții deschise și concluzii finale (2 minute):

Profesorul invită elevii să-și exprime:

Ce au învățat din activitate?

Cum au colaborat în echipe?

Ce au găsit cel mai interesant sau surprinzător?

Întrebări ghidate:

„Ce ați descoperit despre elementele chimice care vă surprinde?”

„Cum vedeți utilitatea chimiei în viața cotidiană sau în carierele viitoare?”

Concluzie:

Profesorul subliniază importanța chimiei în înțelegerea lumii naturale și aplicarea practică a conceptelor în diverse domenii, de la medicină și inginerie la mediu și industrie.

Această evaluare creează o experiență de învățare completă, în care elevii își recunosc progresul, înțeleg unde pot îmbunătăți și văd relevanța științei în viața reală.

10. Impactul Jocului

Acest joc poate fi ușor adaptat pentru nivelurile diferite de dificultate, în funcție de cunoștințele elevilor.

Creșterea motivației elevilor printr-o metodă interactivă și captivantă.

Îmbunătățirea abilităților de colaborare și comunicare.

Consolidarea cunoștințelor teoretice prin aplicarea lor în scenarii practice.

Profesorul joacă un rol esențial în ghidarea și motivarea elevilor.

Bibliografie:

Chimie Generală și Anorganică - Gheorghe Dima, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2018.

Manual de Chimie pentru Clasa a IX-a - Editura Corint, București, 2020.

Chimie – Structura și Reacții Chimice - Raluca Niculae, Editura Art Klett, 2021.

Periodic Table of Elements - Royal Society of Chemistry (RSC), <https://www.rsc.org/periodic-table>

Khan Academy – Chemistry Resources, <https://www.khanacademy.org/science/chemistry>

Chemguide – An Introduction to Chemistry, <https://www.chemguide.co.uk>

PhET Interactive Simulations – University of Colorado Boulder,  
<https://phet.colorado.edu/en/simulations/category/chemistry>

Labster – Virtual Chemistry Labs,<https://www.labster.com/chemistry>

Teaching Chemistry with Simple Experiments - Julie King și Robert Marshall, Editura Cambridge University Press, 2017.

Active Learning in Chemistry - Mark Holman, Editura Wiley, 2019.

# JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA ATENȚIEI, A MEMORIEI ȘI A PERSPICACITĂȚII

Profesor de Psihopedagogie specială Țigănașu Angelica

CENTRUL ȘCOLAR DE EDUCAȚIE INCLUZIVĂ „ELISABETA POLIHRONIADE” -VASLUI

## Conceptul de joc didactic. Definiție și caracterizare

- **Jocul didactic** - „acțiune ce valorifică la nivelul instrucției finalitățile adaptative de tip recreativ propriu activității umane”  
**Cristea S. (1998)** – „Dicționar de termeni pedagogici”, EDP, București
- **Jocul didactic** - „specie de joc care îmbină armonios elementul instructiv-educativ cu cel distractiv”.  
**Manolache A. și colaboratorii (1979)** – „Dicționar de pedagogie”, EDP, București
- **Jocul didactic** - „un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare”  
**Bache H., Mateiaș A., Popescu E. (1994)** – „Pedagogie preșcolară. Manual pentru școlile normale”, EDP, București.
- **Jocul didactic** - „este o formă de activitate accesibilă copilului, prin care se realizează o parte din sarcinile instructiv-educative ale activităților obligatorii, dar și a celor alese, într-o atmosferă distractivă, antrenantă, motivantă”  
**Glava A., Glava C. (2002)**- „Introducere în pedagogia preșcolară”, Editura Dacia, Cluj- Napoca
- **Jocul didactic** - „este o mare și complexă școală a vieții” – Ursula Șchiopu  
**Pâslaru, C., Cazacu, O. (2005)** – „Instruire și educație modernă în învățământul preșcolar contemporan”, Editura Grafitec, Bacău

Termenul „didactic” asociat jocului accentuează componenta instructivă a activității și evidențiază că acesta este organizat în vederea obținerii unor finalități de natură informativă și formativă specifice procesului didactic.

Jocul didactic prezintă ca notă definitorie îmbinarea armonioasă a elementului instructiv cu elementul distractiv, asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc.

Această îmbinare a elementului instructiv – educativ cu cel distractiv face ca pe parcursul desfășurării sale, copiii să trăiască stări afective complexe care declanșează,

stimulează, intensifică participarea la activitate, cresc eficiența acestora și contribuie la dezvoltarea diferitelor componente ale personalității celor antrenați în joc.

Jocul didactic, încadrându-se în categoria jocurilor cu reguli, este definit prin obligativitatea respectării regulilor care precizează căile ce trebuie urmate de copii în desfășurarea acțiunii ludice.

Jocurile didactice pot contribui la realizarea unor obiective educaționale variate și complexe. Acestea pot viza dezvoltarea fizică a copilului în cazul jocurilor motrice, sportive sau dezvoltarea unor subsisteme ale vieții psihice ( procesele psihice senzoriale, intelectuale, volitive, trăsături de personalitate etc.). De asemenea jocurile didactice pot contribui la rezolvarea unor sarcini specifice educației morale, estetice.

Prin jocul didactic se precizează, se consolidează, se sintetizează, se evoluează și se îmbogățesc cunoștințele copiilor, acestea sunt valorificate în contexte noi, inedite.

Spre deosebire de alte tipuri de jocuri, jocul didactic are o structură aparte. Elementele componente ale acestuia sunt:

- obiectivele
- conținutul
- sarcina didactică
- regulile jocului
- elementele de joc
- materialul didactic

**Dumitriu Constanța ( 2008) – „, Psihopedagogia jocului”**, curs, DPPD, Universitatea din Bacău, pag.48-49.

**Obiectivele** - trebuie formulate concret, operațional și urmărite pe întreg parcursul jocului didactic.

**Conținutul** este format din totalitatea cunoștințelor, deprinderilor, priceperilor de care dispun copiii și care sunt activate pe parcursul jocului, în funcție de sarcina jocului, precum și din capacitățile pe care și le formează și/sau consolidează în cadrul jocurilor.

**Sarcina didactică** reprezintă problema centrală de gândire / de acțiune pusă în fața copilului ( de a identifica, de a descrie, de a compara, de a grupa, de a formula, de a despărți, de a ordona). Sarcinile didactice se regăsesc în formularea cerinței jocului, sunt corelate cu obiectivele vizate și trebuie formulate clar, în termeni operaționali.

**Regulile jocului** – au rolul de a arăta copiilor cum să se joace, cum să rezolve problema respectivă, ele concretizând sarcina didactică, modalitățile de organizare a activității ludice.

**Elementele de joc** trebuie să fie prezente atât în scopuri de relaxare a copiilor, de recompensă finală, cât și ca mijloc de rezolvare a sarcinii de joc: întrecere, încurajare , stări de tensiune.

**Materialul didactic** trebuie să fie variat, în concordanță cu obiectivele și sarcina didactică, să dispună de calități și valențe pedagogice, estetice, igienice.

Conceperea lor depinde în mare măsură de ingeniozitatea cadrului didactic. Literatura de specialitate oferă o serie de sugestii în acest sens: folosirea unor elemente surpriză, de așteptare, întrecerea individuală sau pe echipe, mișcarea, ghicirea, recompensarea rezultatelor bune, penalizarea greșelilor comise.

### **1. Descoperiți diferențele ( 5, pag. 190)**

*Obiective:* Acest joc solicită capacitățile de atenție, de analiză, de memorie vizuo – spațială și de memorie verbală.

*Sarcina didactică:*

- Priviți cu atenție interiorul prezentat în prima imagine.( fig. 1)
- Memorați bine forma, locul și culoarea diferitelor obiecte care îl constituie.
- Găsiți cele 6 diferențe care există între interiorul de la fig. 2 și cel pe care l-ați memorat – fig.1.

*Regulile jocului:*

- Elevii vor lucra individual.
- Nu au voie să vorbească între ei.
- Câștigă elevul care a identificat toate cele 6 diferențe.

*Elemente de joc:* surpriza, aplauze și câștigarea unei diplome.

*Material didactic:* cariocă neagră.

## **2. Regăsiți steagul (5, pag. 185)**

*Obiective:* acest exercițiu solicită:

- Memoria vizuală
- explorarea spațială
- concentrarea vizuală

*Sarcina didactică:*

- Elevii privesc cu atenție culorile și emblema steagului de mai jos timp de 1 minut.
- Elevii reconstituie steagul cu elementele propuse (ei nu mai au steagul pe care l-au văzut prima dată).

*Regulile jocului:*

- Elevii vor lucra individual
- Timpul de lucru - 3 minute
- Elevii nu au voie să vorbească între ei.

*Elementele de joc:* surpriza, așteptarea și aplauze.

*Material didactic:*

- o foaie pe care sunt desenate 4 steaguri și 4 embleme diferite.
- O foaie pe care elevii vor colora steagul pe care l-au văzut.

### 3. Acum îl vezi, acum nu-l vezi

*Obiective:*

- Creșterea abilităților de concentrare prin recunoașterea obiectelor
- Testarea memoriei de scurtă durată

*Sarcina didactică:*

- Elevii vor observa 20 de obiecte mici pe o tavă (radiera, creionul, bile, etc.) timp de 1 minut.
- După 1 minut, elevii vor scrie pe hârtie toate obiectele pe care și le amintesc (obiectele sunt acoperite cu o bucată de pânză).
- Timp de lucru - 5 minute.

*Regulile jocului:*

- Elevii sunt împărțiți pe grupe.
- Câștigă grupa care își amintește cele mai multe obiecte.

*Elemente de joc :* surpriza, aplauze și recompensa.

*Material didactic:* tavă, 20 de obiecte, o bucată de pânză, hârtie și creioane pentru a scrie ce-și amintesc.

### 4. Capodopere ( 8, pag. 99)

*Obiectiv :*

- Antrenarea gândirii, atenției și imaginației
- Dezvoltarea perspicacității.
- Capacitatea de selectivitate.
- Cunoștințele elevilor privind opera lui Mihai Eminescu.

*Sarcina didactică:*



- Privește atent fiecare desen în parte și în funcție de informațiile culese, încearcă să descoperi titlurile poeziilor lui Mihai Eminescu care l-au inspirat pe pictor să creeze aceste desene.

*Regulile jocului:*

- Elevii vor lucra individual.
- Vor scrie pe hârtie răspunsurile.
- Timp de lucru – 5 minute.

*Elemente de joc:* surpriza, aplauze , recompensa

*Material didactic :* planșa, hârtie și pixuri.

## **5. Profesii ( 8, pag. 106)**

*Obiective:*

- dezvoltarea capacității de sesizare a soluției de rezolvare.
- Perspicacitate, atenție și limbaj.

*Sarcina didactică:*

- Elevii vor observa pe o planșă trei case ca în fig.1.
- Li se spune elevilor că în prima casă locuiește familia Cizmaru, fără ca tatăl să aibă profesiunea de cizmar. În a doua casă locuiește familia Bucătaru, fără ca cineva să fie bucătar. În casa numărul trei stă domnul Pietraru, dar nici el nu este pietrar. Cu toate acestea, unul din ei este cizmar, altul bucătar și altul pietrar.
- Li se cere elevilor să rezolve această enigmă.

*Regulile jocului:*

- Elevii vor fi împărțiți în 3 grupe.
- Ei vor colabora.
- Timp de lucru – 8 minute.

*Elemente de joc :* recompensa

*Material didactic:* planșa, hârtie și pixuri.

## 6. Avionul de vânătoare ( 8, pag. 98)

*Obiective:*

- dezvoltarea perspicacității

*Sarcina didactică:*

- Un aviator care pilota un avion de vânătoare, a prins pe radar, un tanc inamic.
- Observă fig. 120.
- Dacă ne gândim că din momentul în care apasă pe buton, la fiecare șapte metri parcurși, avionul trimite câte un proiectil, al câtelea proiectil va lovi ținta aflată la 63 metri?

*Regulile jocului:*

- Vor lucra pe echipe.
- Timp de lucru – 7 minute.

*Elemente de joc:* recompensa

*Material didactic :* imaginea , pixuri și hârtie

### BIBLIOGRAFIE:

1. **Bernard Croisile ( 2006)** - „ *Memoria noastră*”, Editura RAO, București
2. **Cristea S. ( 1998)** – „ *Dicționar de termeni pedagogici*”, EDP, București
3. **Glava A., Glava C. ( 2002)** – „ *Introducere în pedagogie preșcolară*”, Editura Dacia, Cluj-Napoca
4. **Grigore, G., Constantin, P., Carmina G. ( s.a.)-** „*Matematică. Jocuri didactice și probleme de perspicacitate*”, Editura Universal Pan, București
5. **Dumitriu Constanța ( 2008)-** „*Psihopedagogia jocului*”, curs, DPPD, Universitatea din Bacău
6. **Pâslaru, C., Cazacu, O.( 2005)** – „ *Instruire și educație modernă în învățământul preșcolar contemporan*”, Editura Grafit, Bacău.

# Le jeu- moyen efficace d'apprendre une langue étrangère

Prof. Tiron Cristina- Mihaela

Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Roman, Neamț

Le jeu représente la formule primaire de l'action de l'homme, en liant les relations humaines et le monde des objets. Piaget affirme que le jeu est la plus pure forme d'assimilation. Le jeu est le copain inséparable de l'enfant, en l'aidant à connaître plus, en lui satisfaisant le désir d'indépendance et de se manifester, en l'aidant à connaître le monde qui, ainsi, devient attrayant et accessible. Par l'intermédiaire du jeu, les enfants guérissent leur timidité, forment leurs impressions sur le monde, étant considéré une activité de préapprentissage et d'apprentissage même. *”Le jeu est l'activité la plus naturelle qui corresponde aux besoins de développement de l'enfant, aux tendances d'apercevoir et de comprendre d'une manière active le monde.”*<sup>1</sup>

À l'aide du jeu l'enfant assimile des règles, de comportement bien établi, ayant une importance de socialisation, de l'acceptation des normes sociales Une fois assimilée elles deviennent un prix gagné dans le processus de développement de l'enfant.

Le jeu, forme de manifestation libre et spontanée de la créativité, libère l'enfant de la peur, supprime la peur de l'interdit, favorise la fluidité de la communication, même chez les personnes timides, est le bon moyen de générer une atmosphère permissive<sup>2</sup>. L'inconnu génère de l'insécurité, de la peur, tandis que la prise en compte d'exigences dans une situation de jeu facilite le passage au vécu par l'affectif, le courage, l'initiative. Les approbations, les critiques positives, l'esquive des critiques stimulent la confiance en soi "

La forme d'activité du jeu offre la possibilité d'un saut qualitatif ainsi que la possibilité d'une manifestation libre et ouverte de l'enfant. Nous devons donner à l'enfant suffisamment de temps pour jouer ... afin que l'enfant puisse ressentir du plaisir dans tout ce qu'il fait et apprend,

## 1.1.1 Les types de jeux.

### a. Le jeu de très jeunes âgés jusqu'à la période de la fin de l'enfance

---

<sup>1</sup> Verza Emil , Verza Florin Emil Verza Psihologia copilului București, Editura: Trei, Colecția: Psihologie, psihoterapie 2017, p 105

<sup>2</sup> Myers, G. E., Myers, M., *Les bases de la communication humaine*, Montréal, McGraw Hill éditeurs, 1990, 2<sup>e</sup> éd. (traduction française), p. 58

« L'enfant qui joue développe la perception, l'intelligence, la tendance à expérimenter ses instincts sociaux.<sup>3</sup>

b. Le jeu social-émotionnel : c'est spécifique pour les enfants âgés de plusieurs mois, ceux-ci en ressentant plaisir quand ils se rapportent à la relation avec des personnes connus, en manifestant ou en touchant les jouets.

c. Le jeu sens de plaisir : il apparaît quand l'enfant devient attentif à la couleur, à l'odeur, au goût, à la texture, à la consistance et à la lumière et il commence d'examiner les objets du milieu de vie.

d. Le jeu dramatique/théâtral : il apparaît à l'âge de 11/13 mois. L'enfant commence imiter les activités simples comme : boire de la tasse, le manger, l'habillage. Les activités deviennent plus complexes même temps que l'entrée dans la phase préscolaire, et l'enfant commence d'être comme ses parents, par exemple : l'imitation des parents qui lisent d'un journal. L'évolution de jeux du simple au complexe prouve le fait que ce sont des occasions où l'enfant peut développer certaines qualités.

e. Les jeux avec les règles exagérés : ce sont inventés par l'enfant et ce sont très changeantes, des règles acceptées par l'enfant parce que celles-ci lui permettent dépasser certains obstacles.

f. Les jeux de compétition : ils apparaissent vers l'âge de 7/9 ans et ils impliquent un grand nombre d'enfants qui forme un très vaste groupe de jeu.

g. Les jeux avec les règles bien établies : ils apparaissent après l'âge de 9/10 ans et ils sont caractéristiques des jeux sportifs. Ce type de jeu implique des règles

h. bien établies, qui doivent être respectées de tous les enfants et personne n'essaie de changer.<sup>4</sup>

### 1.1.2 Les jeux et l'ordinateur

Depuis sa création, l'ordinateur est en rapport étroit avec le jeu, en 1958 déjà un physicien américain créa un jeu de tennis, en 1952 un groupe d'étudiants et d'enseignants créa le Spacewar, un jeu célèbre qui fera le tour des universités nos enfants utilisent, aujourd'hui, cette machine dans les cybercafés, bercés par la télé, ils ont une mémoire visuelle très développée et derrière leurs

<sup>3</sup>Michelet André, *Les outils de l'enfance*, Neuchâtel Delachaux & Niestlé 1972, P 78

<sup>4</sup>Claparède Edouard, *Psihologia copilului si pedagogia experimentală*, Editura: Didactica si Pedagogica, Bucuruești, 1975, p.88\_

écrans, ils jouent aux jeux vidéo et à leurs mains des téléphones portables pouvant envoyer des textos. En plus, aucune personne ne peut ignorer l'apprentissage de l'orthographe par le biais d'un micro-ordinateur.

### ➤ **Les jeux vidéo**

Les jeux vidéo envahissent notre univers, d'énormes publications sont apparues. À notre époque, des jeunes chercheurs consacrent des thèses et des mémoires à ce sujet. En côtoyant l'évolution accélérée de cet outil et en jouant, ils parviennent à comprendre mieux ce phénomène infini et imprévisible. Nos enfants aujourd'hui, grâce à ces nouvelles techniques développent une manière de communication différente de celle de leurs aînés, un langage nouveau en rapport avec l'utilisation du jeu vidéo. Il existe aussi des jeux qui ont pour vocation de faire apprendre aux enfants une langue étrangère comme l'anglais ou le français. Il y a des images interactives qui les hébergent via des pages Web (Internet) et leur donnent une place centrale. Il serait utile de pouvoir réaliser une analyse sociologique ou sociolinguistique en rapport avec ces espaces où nos jeunes enfants passent la plupart de leur temps. Les jeux vidéo sont des faits récents, il existe aussi des jeux de formation et de recrutement, et des simulateurs de vol qui sont similaires (dans leurs architectures) aux jeux de simulation<sup>5</sup>.

### ➤ **Les jeux télévisés**

Il existe une variété, *le maillon faible*, *questions pour un champion*, les jeux de «télé réalité» «les célèbres *Big Brother* et *Loft story*. De même ces jeux peuvent avoir une durée de vie assez longue, citons: le cas du jeu «*questions pour un champion*» sur FR3 qui a fêté sa 5000<sup>ème</sup> émission en 2005, le record est détenu en France par *Des chiffres et des lettres* créé en 1965.

### ➤ **Les jeux en réseau<sup>6</sup>**

De nombreux jeux sont téléchargeables sur Internet. Il y a là aussi l'usage du **chat**, où les jeunes se livrent à des communications informelles. Mais aussi, il y a des jeux qui sont commercialisés, exemple: le jeu d'aventure, de combat, etc. Il y a même des sites qui offrent des abonnements gratuits et payants pour le téléchargement de ces jeux.

Les jeux en réseau ouvrent de vastes perspectives pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE. On peut mettre en œuvre une pédagogie socio-constructiviste basée sur la collaboration entre

---

<sup>5</sup> Limbos, E., *Les barrages personnels dans les rapports humains*, Les éd. ESF, 1988, pp. -

<sup>6</sup> Gardner H., *Frames of mind*, New York, Basic Books, 1983

les joueurs apprenants car « *la confrontation d'élèves sur une tâche commune ne garantit pas en elle-même l'existence d'échanges, la perception de la contradiction et leur résolution.* »<sup>7</sup>

### ➤ **Les jeux sur le téléphone mobile**

Il existe aussi une variété de jeux via le téléphone portable et nos jeunes les utilisent fréquemment. Exemple : *Snake 2, Space impact, Bantumi, Paris 2*, etc.

### **1.1.3 Jeux linguistiques et communicatifs**

On a longtemps emprisonné le langage dans son aspect utilitaire, surtout avec la linguistique structuraliste et fonctionnelle et les jeux linguistiques n'étaient pris en considération que s'ils s'élevaient au rang de poétique ou de littérature. La plupart du temps ils étaient des aberrations à la langue. Ces reproches continuent jusqu'à nos jours; les jeux linguistiques dont on parle sont des jeux dans leurs formes comme dans leurs significations<sup>8</sup>. Cela engendre un apprentissage de la langue et non un simple divertissement ou recherche de plaisir et air de détente. Ce sont plutôt les jeux qui rendent une classe vivante et non les calambours et les contrepèteries. Ces derniers sont difficiles pour les élèves débutants, le français pour eux est une langue étrangère. Donc, les jeux facilitent l'acquisition et l'apprentissage de la langue<sup>9</sup>. (Javier Suso Lopez, sans date, p.4)

### ➤ **Les jeux communicatifs**

C'est là que le jeu récupère sa dimension, ludique, cognitive et formative (socialisante, à travers les interactions entre élèves), certains chercheurs parlent du principe de « trou d'information » où deux élèves ont besoin l'un de l'autre dans une activité quelconque, puisque chacun d'eux a l'information que l'autre n'a pas. Sur ce principe on peut faire plusieurs jeux.

Pour qu'on puisse parler de jeu communicatif, il faut qu'il y ait interaction qui émane des élèves eux-mêmes. Chaque élève doit s'investir lui-même dans le jeu. Pour cela, il faut créer un climat et rompre certains tabous et comportements. Donc, il faut savoir ce qu'on offre à l'élève. Ce n'est pas n'importe quel jeu, mais des jeux qui provoquent son intuition et sa capacité logique, des jeux qui mettent en jeu ses ressources personnelles; des jeux qui interprètent les sourires, les regards, et autres gestes.

---

<sup>7</sup> Garnier, Catherine, *Après Vygotski et Piaget. Perspectives sociales et constructivisme*, ed, France De Boec, 2004, p.54

<sup>8</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, București, Univers, 1977

<sup>9</sup> López Javier Suso *Plurilingüisme et enseignement des langues en Europe: aspects historiques, didactiques et sociolinguistiques* Granada, Editorial Universidad de Granada, 2010

Ces jeux-là sont appelés *jeux communicatifs*.<sup>10</sup> Par contre, d'autres jeux ne mettent pas la personnalité de l'élève dans le contenu du message. Ce sont de simples jeux linguistiques et qu'on conseille aussi pour l'utilisation dans un groupe. L'élève met sa compréhension linguistique avec celle des autres, et parfois même s'il a un déficit de compréhension, il peut être comblé par d'autres partenaires (trou d'information). Quant à la dramatisation, elle prend diverses formes, par exemple la dramatisation fidèle des répliques d'un dialogue sans implication personnelle dans le message, sauf si on introduit des modifications et on improvise sur le contenu du message<sup>11</sup>.

La dramatisation des textes narratifs permet une plus grande implication personnelle. On peut même enregistrer une scène, on la fait voir et on la corrige, si on possède les moyens. On peut faire introduire des variantes qui peuvent nous conduire au domaine de l'invention, et non pas seulement une simple transposition. Il ne faut pas oublier que l'improvisation ça s'apprend, et il faut commencer par des situations banales. Les élèves aussi peuvent en proposer.

Pour conclure notre propos, on dira que la pratique des jeux communicatifs complexes ça s'apprend. Il est recommandé de commencer par des jeux simples qui favorisent l'engagement des élèves dans la tâche. En plus, il faut savoir ce qu'on fait et quel mécanisme psychologique on active. Il faut aussi savoir quand et comment on passe d'une étape à une autre à travers la mise en place des jeux linguistiques puis communicatifs, il faut s'attendre à des situations de blocage. Pour que cela marche, il faut aussi qu'il y ait un climat favorable dans la classe entre le professeur et les élèves et entre les élèves eux mêmes.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Debyser, F., *Créativité* in J.M. Caré, F. Debyser (éd.), *Jeux, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*, Paris, Hachette – Larousse, 1978, pp. 116-155

<sup>11</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, București, Univers, 1977

<sup>12</sup> Siek-Piskozub, T., *Jocuri și activități distractive în învățarea limbilor străine*, Iași, Polirom, 1997

# Jocuri didactice aplicate în învățământul primar



Trandafir Narcisa-Loredana  
Școala Gimnazială Botoșana



# Jocul didactic

## Origine

Etimologic : jocus (lat.): amuzament, glumă ; ludus (lat.) : joc, școală, învățare.

## Definiție

Jocul didactic - "un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare" (Bache H., Mateias A., Popescu E., Serban F. - "Pedagogie prescolară. Manual pentru școlile normale", Edit. Didactica și Pedagogica, București, 1994).

## Importanță

dezvoltă capacitatea de concentrare și atenția elevilor prin rezolvarea sarcinilor propuse.

## Jocul didactic

Jocul didactic prezintă ca notă definitorie îmbinarea armonioasă a elementului instructiv cu elementul distractiv, asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc.

Această îmbinare a elementului instructiv-educativ cu cel distractiv face că, pe parcursul desfășurării sale, copiii să trăiască stări afective complexe care declanșează, stimulează, intensifică participarea la activitate, cresc eficiența acesteia și contribuie la dezvoltarea diferitelor componente ale personalității celor antrenați în joc.

Jocul didactic, încadrându-se în categoria jocurilor cu reguli, este definit prin obligativitatea respectării regulilor care precizează căile ce trebuie urmate de copii în desfășurarea acțiunii ludice.

Prin jocul didactic se precizează, se consolidează, se sintetizează, se evoluează și se îmbogățesc cunoștințele copiilor, acestea sunt valorificate în contexte noi, inedite.

# Organizarea jocului didactic

**1. Organizarea jocului didactic** ce cuprinde amenajarea spațiului, crearea condițiilor optime pentru o bună desfășurare și pregătirea materialului didactic, în cazul jocurilor didactice cu material.

## 2. Desfășurarea jocului didactic

**2.1. Introducerea în joc.** Această secvență are ca scop trezirea interesului elevilor pentru activitatea propusă și crearea dispoziției emoționale. Se realizează sub formă de surpriză (sosirea unui personaj, vorbirea șoptită, bătaia în ușă, povestire, ghicitori etc.), cu scopul de a capta atenția și interesul pentru joc.

**2.2. Anunțarea titlului jocului didactic și a scopului acestuia.** A doua secvență trebuie să se realizeze succint și într-o formă accesibilă elevilor, având în vedere valoarea orientării spre finalitățile jocului.

### 2.3. Prezentarea materialului didactic (în cazul jocurilor cu material)

Prezentarea trebuie să se facă într-o manieră accesibilă, atractivă, clară, astfel încât elevii să știe cum să folosească materialul în cadrul jocului.

**2.4. Explicarea jocului didactic** presupune prezentarea jocului didactic și a sarcinii de joc în așa fel încât să trezească curiozitatea și dorința elevilor de a se implica activ precum și prezentarea regulilor de joc pentru a fi înțelese și respectate de către toți elevii.

### 2.5. Fixarea regulilor de joc

Pentru a asigura înțelegerea din partea tuturor, este necesară realizarea unui joc de problemă ales în cazul unor jocuri didactice desfășurate pentru prima dată sau cu sarcini complexe sau în cazul nivelului redus de înțelegere de către elevi.

În acest scop, se poate organiza jocul de probă însoțit de explicații, indicații și lămuriri.

### 2.6. Executarea jocului didactic

Dacă toate celelalte momente au fost doar premergătoare jocului didactic, acest moment reprezintă punctul central al jocului didactic când elevii se implică direct, cooperează sau lucrează independent pentru a realiza sarcina instructiv-educativă și a realiza scopul propus.

### 2.7. Complicarea jocului, introducerea unor noi variante

Pentru a spori valențele jocului didactic în acest moment, cadrul didactic poate interveni pentru a introduce un element-surpriză, pentru a prezenta un nou material sau pentru a complica sarcina jocului didactic

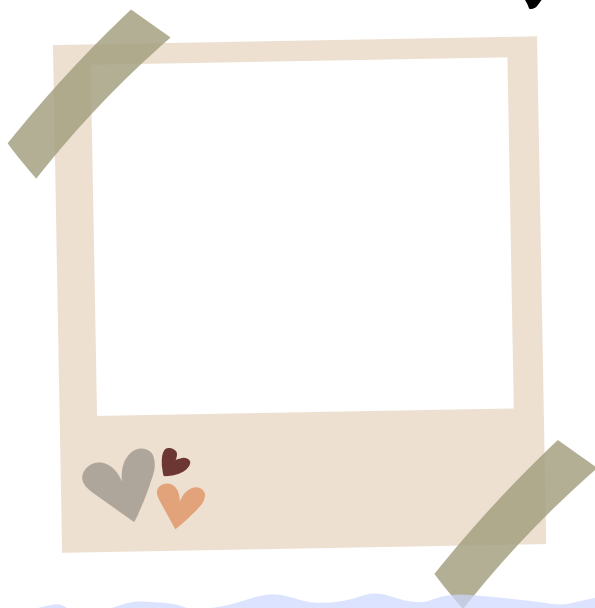
**3. Încheierea jocului didactic** reprezintă un moment scurt, în care elevii trebuie să părăsească atmosfera plăcută a jocului didactic și să se pregătească pentru evaluare. Încheierea jocului didactic se face în strânsă legătură cu conținutul acestuia și cu materialul folosit pentru a obține adeziunea copiilor și asupra acestui moment al activității.

**4. Evaluarea jocului didactic** în care elevii formulează concluzii despre modul în care s-a desfășurat jocul didactic, dacă aceștia și-au îndeplinit sarcinile de lucru, au respectat regulamentul și au obținut rezultate. (Cristea, 2018)

# JOCUL SILABELOR

Elevii clasei I

Disciplina: CLR



Scopuri: dezvoltarea capacității de a desparti cuvintele în silabe, precum și activizarea vocabularului.

## Regulile jocului:

acționează și răspunde copilul care este atins pe umăr.

Elemente de joc: atingerea pe umăr, întrecerea.

## Obiective operaționale:

- 01: să despartă cuvintele în silabe;
- 02: să identifice cuvinte ce conțin aceeași silabă;
- 03: să găsească cuvinte care încep cu aceeași silabă;
- 04: să transforme cuvintele monosilabice în cuvinte bisilabice.

## Resurse materiale:

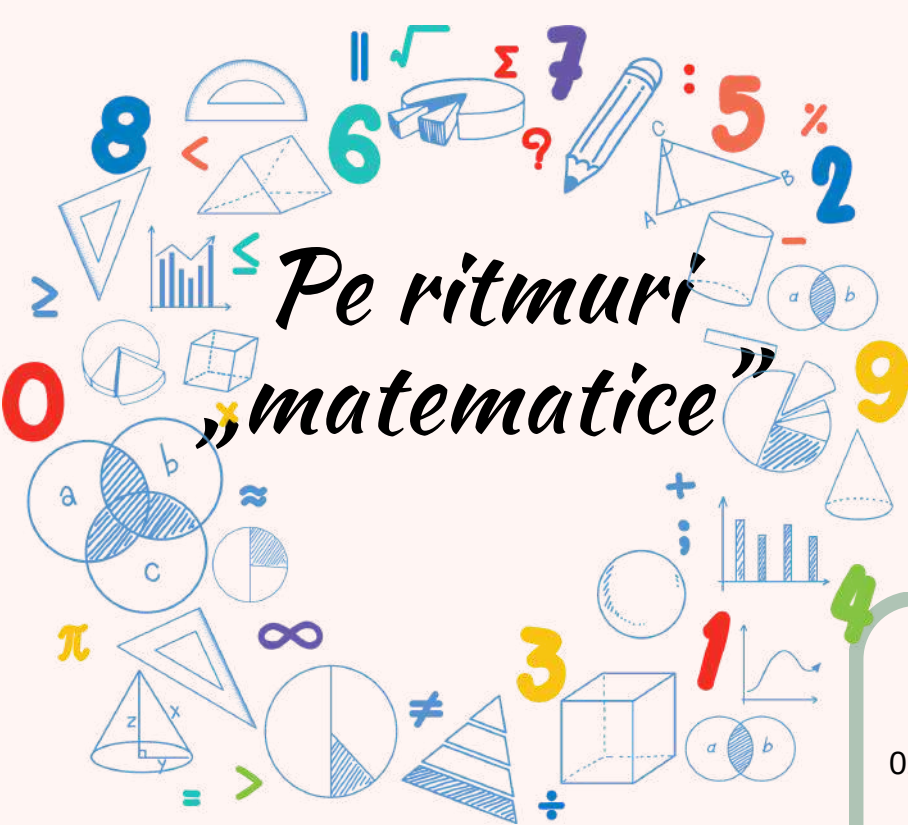
jetoane cu diferite ilustrații, săculeț, tablă, markere colorate

## Desfasurarea jocului

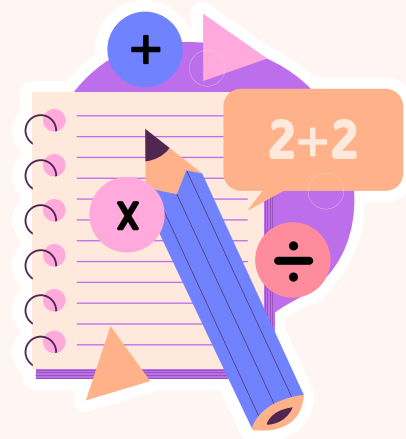
Copiii sunt așezați în semicerc și în fața lor pe o masă se află un săculeț, care ascunde mai multe jetoane. Învățătoarea merge pe la spatele copiilor și atinge un copil pe umăr. Acesta va extrage din săculeț un jeton. Îl privește fără a-l arăta colegilor și, după ce a despărțit în gând cuvântul ce denumește imaginea, rostește prima silabă. Ceilalți copii vor încerca să ghicească ce reprezintă imaginea (cuvântul). În cazul în care ei nu ghicesc pot fi ajutați cu mici amănunte despre imaginea ilustrată. Vor despărți apoi cuvântul în silabe și-l vor scrie la tablă utilizând simbolurile cunoscute. Se vor căuta și alte cuvinte care încep cu aceeași silabă.

Complicarea jocului se va realiza prin pronunțarea cuvântului monosilabic și transformarea sa în cuvânt bisilabic. De ex. măr-mărul, cub-cubul. De asemenea, copiii vor formula propoziții cu cuvintele obținute.

Se va aprecia activitatea elevilor și se vor recompensa la finalul activității elevii cu cele mai multe răspunsuri.



# Pe ritmuri „matematice”



Disciplina:  
MEM

## Obiective operaționale

- O1: să efectueze corect calculele propuse;
- O2: să execute corect mișcările propuse;
- O3: să manifeste interes în cadrul activității.

Scopul: dezvoltarea atenției și concentrării prin intermediul calculelor matematice.

## Desfășurarea jocului

Se dau următoarele calcule:  $1+1=2$  &  $2-1=1$

Se va explica următoarea regulă:

- pentru numărul 1: o bătaie din palme;
- pentru „+”: un pocnit din degete;
- pentru „=”: două bătăi pe picioare;
- pentru numărul 2: două bătăi din palme.

Se face demonstrația, apoi se urmărește executarea mișcărilor elevilor.

Se ia următorul calcul:  $2-1=1$  și se explică faptul că semnul minus va fi reprezentat de o bătaie cu piciorul.

Jocul va continua cu calcule mai complicate și mișcări mai rapide. Calcule vor fi notate de către învățătoare la tablă, iar elevii vor ține cont de indicațiile date și de codul numerelor și semnelor matematice.

## Regulile jocului:

La semnalul învățătoarei aceștia vor repeta mișcările propuse pentru calculul dat. Elevii trebuie să fie atenți și să înceapă bătaia din palme/picioare după ce învățătoarea a făcut demonstrația. Cel care nu a fost atent și a executat mișcarea greșită va fi eliminat din joc.

## Elemente de joc:

aplauzele, atenția

## Resursele materiale:

tabla, merkere,  
planșă suport.



# Mingea complimentelor




*Scopul: dezvoltarea capacităților individuale prin identificarea calităților colegilor de clasă.*

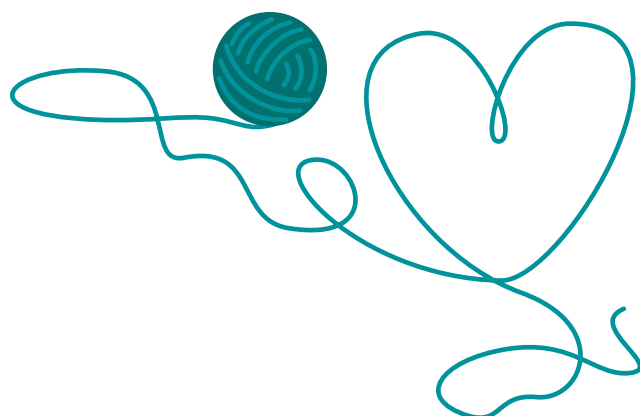
## Obiective operaționale

- o1: să identifice calitățile colegilor folosind inițiala numelui lor;
- o2: să se autoaprecieze pe ei însuși;
- o3: să descopere calitățile personale, dar și ale colegilor.

ELEMENTE DE JOC:  
APRECIERI, IMPRESII ȘI PĂRERI

## Resurse materiale

-  minge;
-  zâmbărici;
-  ghem de ață



## DESĂȘURAREA JOCULUI

Acest joc se poate desfășura atât în sala de clasă, cât și în curtea școlii. Elevii sunt așezați în cerc, în așa fel încât fiecare să-și poată vedea colegii și, la rândul lui, să fie văzut de aceștia. Cadrul didactic este cel care aruncă mingea la primul copil, afirmând un lucru pozitiv despre personalitatea acestuia. Este important ca regulile jocului să fie clar și ferm exprimate de la bun început. De exemplu: fetele aruncă mingea băieților și invers, se aruncă mingea doar persoanei aflate în față sau în stânga etc. Complicarea jocului constă în transformarea mingii într-un ghem de ață. Învățătoarea va arunca capătul firului de ață unui elev și îi va face un compliment ce începe cu inițiala numelui persoanei ce aruncă ața. Ața va fi aruncată de la un copil la altul, până când se va epuiza și se va forma o „pânză” a complimentelor.

## Regulile jocului

Fetelor vor arunca mingea băieților și invers. În cazul în care sunt participanți care nu iau în serios această activitate, vor fi descalificați.

# ÎN PAȘI DE PRIMĂVARĂ!



Scopul: dezvoltarea aptitudinilor muzicale, a dragostei față de muzică.

Obiective:

- dezvoltarea dragostei și interesului pentru muzică;
- cultivarea dragostei pentru natură și frumusețile ei.

Elemente de joc: aplauze aprecieri.

Resurse materiale:

laptop, boxe, abțibilduri, aripi de fluture și albină.

Regulile jocului:

Elevii care vor interpreta rolul cel mai bine vor fi premiați cu diplome.

## **Desfășurarea jocului cu text și cânt „Înfloresc grădinile”:**

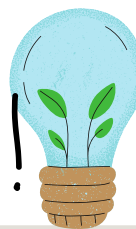
Copiii formează un cerc, care simbolizează conturul unei grădini înflorite. În interiorul cercului, se așază 5-6 copii, la distanțe egale care reprezintă diferite flori. Se mai stabilesc câțiva copii-albine și alți câțiva copii-fluturi, care stau în afara grădinii.

Jocul începe cu intonarea melodiei de către copiii din cerc și de către copiii-flori.

La cuvintele „Prin livezi albinele”, acestea ocolesc grădina (cercul) și intră în ea, oprindu-se la câte o floare. La versul „Fluturii cu miile”, fluturii înconjoară în zbor grădina sau intră în cerc, unde își continuă zborul. Când melodia ajunge la cuvintele „Joacă fete și băieți”, copiii din cerc încep să joace o horă. Jocul se reia, mereu, cu alți copii în rolurile de flori, de albine și de fluturi.

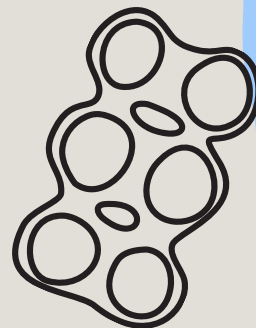


# DESCIFREAZĂ MESAJUL!



TEMA: ZIUA PĂMÂNTULUI

SCOPUL: DECODAREA UNUI  
MESAJ CIFRAT DEZVOLTÂND  
OPERATIILE GÂNDIRII.



OBIECTIVE OPERAȚIONALE:  
01: SĂ CONȘTIENȚIZEZE IMPORTANȚA  
PROTEJĂRII PĂMÂNTULUI;  
02: SĂ FOLOSEASCĂ SIMBOLURILE PENTRU  
FORMAREA DIFERITOR MESAJE;  
03: SĂ FORMEZE CUVINTE NOI CU  
AJUTORUL SIMBOLURILOR DATE.



ELEMENTE DE JOG:  
ÎNTRECEREA,  
APLAUZE.



REGULILE JOCULUI:  
ÎNVĂȚĂTOAREA VA PORNI  
CRONOMETRUL TIMP DE 2 MINUTE. ÎN  
ACEST TIMP ELEVII TREBUIE SĂ  
DESCIFREZE CODUL DAT DE  
ÎNVĂȚĂTOARE. CEI CARE NU SE  
ÎNCADREAZĂ ÎN TIMP VOR FI  
DESCALIFICAȚI ȘI NU VOR TRECE ÎN  
ETAPA URMĂTOARE.

## DESĂȘURAREA JOCULUI:

ELEVII VOR PRIMI „CODUL” ȘI LI SE VA CERE  
IDENTIFICAREA MESAJULUI. DUPĂ IDENTIFICAREA  
MESAJULUI, ELEVII VOR COMPLICĂ JOCUL PRIN  
CREEARE DE CUVINTE NOI ȘI IDENTIFICAREA  
ACESTORA DE COLEGII LOR.

CINE NU VA REUȘI SĂ DESCIFRE CODUL PRIMIT DE  
ÎNVĂȚĂTOARE VA FI DESCALIFICAT ȘI NU VA  
TRECE ÎN URMĂTOAREA ETAPA. JOCUL VA FI  
CONTRA CRONOMETRU.

ACEST JOG POATE CONTINUA ȘI ÎN VARIANTA ÎN  
CARE ELEVII POT EI ÎNSIȘI SĂ CONSTRUIASCĂ UN  
COD ȘI SĂ TRANSMITĂ DIFERITE MESAJE.

RESURSE MATERIALE:  
FOI ALBE, PIXURI, TABLA, MARKERE,  
PLANȘĂ



\$ % ? % + Ψ Θ # ! Ω Ψ ! \$ # % + ! Ψ % % # @ % Ω Ψ & %


--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

%	@	!	#	?	+	\$	&	Ω	Ψ	Θ
A	B	E	L	M	N	P	R	S	T	U



# Ghici ce e?

Scopul: dezvoltarea capacitățile intelectuale prin  
lărgirea orizontului de cunoaștere a naturii.

Elemente de joc: întrecerea

Regulile jocului:  
Elevul care adună cele mai multe  
puncte va fi premiat la final cu  
medalia „Celui mai bun geograf”!  
Răspunsul greșit duce la -1 p.

Resurse materiale:  
laptop, videoproiector,  
tabla, markere, harta.

## Desfășurarea jocului

Se alege tema jocului (ex.: munți, ape curgătoare, localități industriale), iar elevii sunt obligați să denumească râuri, munți, localități - potrivit temei alese în enunțarea nomenclurii respective trebuie să se țină seama de denumirea precedentă, în așa fel, ca inițiala denumirii următoare, să înceapă cu ultima literă a cuvântului enunțat mai înainte. Spre exemplu: tema este „Munții Carpați”. Prima denumire este: Bihor, următoarea denumire va începe cu „r” (ultima literă a denumirii precedente): Retezat, etc.. Fiecare denumire pronunțată nu se mai repetă. E indicat și participantul la joc pentru continuare, el arătând pe hartă obiectivul respectiv - muntele - și spunând repede numele următor. Se stabilește de la început numărul de cuvinte obligatorii pentru fiecare lanț și, de asemenea, pentru fiecare cuvânt răspuns numărul de puncte respectiv. Pentru fiecare cuvânt în plus față de numărul de cuvinte stabilit se acordă un număr dublu de puncte. Jocul are două etape. În prima parte, se desfășoară lanțul, a cărui denumire se notează de către conducătorul jocului, arătându-se pe hartă obiectivul respectiv, ca în a 2-a parte, să se facă descrierea elementelor sale și a importanței lor (economică, geografică, turistică, etc.).

# Roata timpului



Scopul:  
consolidarea și sistematizarea cunoștințelor  
elevilor

Obiective:

01: să răspundă corect la întrebările propuse;

02: să identifice date istorice din trecut;

03: să aplice informațiile dobândite anterior în jocul propus.

## Elemente de joc

întrecerea



## Resursele materiale:

roata confecționată,  
jetoane, bilete  
cu întrebări, zaruri

## Regulile jocului:

Elevii vor arunca zarul și vor citi întrebarea indicată de indicativul de pe roată. Răspunsul greșit va conduce la descalificarea elevului din joc. Răspunsul corect va aduce un punct echipei și un pas în următoarea etapă.

## DESFĂȘURAREA JOCULUI

Pentru desfășurarea acestui joc a fost necesară construirea unei roți a timpului trecut- un disc care se poate roti, fiind montat pe un ax și un ac indicator fix sau un cerc desenat pe un carton de dimensiuni mai mari. Cercul se împarte în sectoare- ca feliiile unui tort-, în fiecare dintre acestea notându- se numele unei personalități, a unui eveniment sau fapt istoric, sau, se poate lipi cate o imagine cu semnificație istorică, Sectoarele pot fi numerotate pentru o mai bună orientare. Se rotește discul, lasându- l să se oprească singur sau se folosesc una- două zaruri care să indice numărul părții din cerc. Un elev sau reprezentantul unei grupe identifică sau citește faptul istoric indicat de acul fix ori de numărul dat de zar, apoi prezintă sau povestește singur ori cu ajutorul colegilor de echipă ceea ce știe despre respectivul eveniment. Se pot acorda puncte, pe baza unor criterii stabilite la începutul jocului. În acest caz, jocul se poate desfășura sub forma unei întreceri între grupe. Pentru a spori atractivitatea acestui joc, în sectoarele roții am introdus un sector dedicat pedepselor. Copilul care învârtea roata, iar acul se oprea în sectorul surprizelor, avea de executat o pedeapsă propusă de partea adversă (ex. cântă un cântec despre viața dacilor, spune în ce an a fost cucerit Constantinopolul, ș.a.). se pot acorda puncte, pe baza unor criterii stabilite la începutul jocului. Elevii vor fi răsplătiți dăruindu-le „fețe” astfel: vesele pentru răspunsuri foarte bune, complete; serioase pentru răspunsuri bune, date cu ajutorul meu sau a coechipierilor și fețe triste pentru răspunsurile inadecvate.

## Jocuri pentru identificarea emoțiilor

Prof. Înv. Primar Tudor Daniela

Școala Gimnazială Nr 129, București

### Joc – ”Spune ce simt personajele”

Învățătoarea citește fragmente din texte literare:

”Ia fata asta și du-o în adâncul pădurii, că nu rabd s-o mai văd în fața ochilor. Omoar-o!” (furie)

”Biata copilă rămăsese singură-singurică în pădurea cea nesfârșită și era atât de înfricoșată, că privea la mulțimea frunzelor de pe copaci ca și când de acolo ar fi putut să se ivească vreo primejdie și nu știa în ce chip și-ar putea găsi scăparea.” (frică)

”Piticii îndreptară spre Albă ca Zăpada lumina celor șapte lumânărele și rămaseră s-o privească

- Doamne, Dumnezeule, apucară ei să strige, tare frumoasă mai e copila asta. Și atât de bucuroși erau că nu se îndurară să o trezească.”(încântarea)

”Domnița deschise ochii și era din nou vie.

- Vai, Doamne, unde mă aflu? strigă ea nedumerită.

Cu ochii râzând de bucurie, feciorul de împărat se apropie de dânsa și îi spuse:

- Cu mine ești! Cu mine...!”(mirare, bucurie)

### Joc ”Spune mai departe”

Învățătoarea citește fraze lacunare:

”Un copil ceva mai mare

M-a lovit; mă doare tare

Îl privesc neputincios  
Și simt că sunt...(furios)”  
”Cînd apa mi s-a vărsat  
Peste planșa ce-am lucrat  
Nu m-am mai simțit artist  
Ci am fost puțin cam ...(trist)”  
”Un creion am rătăcit,  
Un coleg mi l-a găsit,  
Eu i-am mulțumit frumos  
Și-am fost tare....(bucuros)”

### **Joc ”Ce s-ar fi întîmplat dacă...”**

Sunt aleși aleator trei copii cărora învățătoarea le prezintă situații problemă.

- Ce ai simți dacă nu ai primi cadou de Crăciun?
- Ce ar fi simțit piticii dacă prințul nu ar fi salvat-o pe Albă ca Zăpada?
- Ce s-ar fi întîmplat dacă ursul ar fi prins pește?

### **Joc ”Coșulețul emoțiilor”**

Învățătoarea le prezintă copiilor un coșuleț cu diverse situații problemă.

- Un coleg nu este primit în jocul celorlalți.
- Un coleg mi-a vorbit urât și sunt furios.
- Am vărsat apă pe calculator, s -a stricat și mi-e teamă să le spun părinților.

## RECAPITULAREA NOȚIUNILOR DE LA SISTEMUL CIRCULATOR LA MAMIFERE PRIN METODA CUBULUI

*Prof. Adina Georgiana Udroi  
Colegiul Economic „Virgil Madgearu”, Municipiul Ploiești*

Cubul este o metodă folosită în cazul în care se dorește explorarea unui subiect, a unei situații din mai multe perspective. Se oferă astfel elevilor posibilitatea de a-și dezvolta competențele necesare unor abordări complexe și integratoare. Această metodă se aplică la etapa evocării și reflecției, iar profesorul distribuie fiecărui elev o sarcină care să motiveze învățarea.

Se realizează un cub, iar pe fiecare fațetă a cubului sunt prezentate diferite sarcini de tipul: **DESCRIE**, **COMPARĂ**, **ANALIZEAZĂ**, **ASOCIAZĂ**, **APLICĂ**, **ARGUMENTEAZĂ**.

Se recomandă ca fațetele cubului să fie parcurse în ordinea prezentată, urmând pașii de la simplu la complex. Fiecare elev/grup trebuie să examineze tema din perspectiva cerinței de pe una dintre fațetele cubului.

**Descrieți:** priviți obiectul cu atenție și descrieți ceea ce vedeți; Ce este?, Cum arată?

**Comparați:** Cu cine se aseamănă?, Prin ce diferă?

**Asociați:** La ce vă face să vă gândiți? Ce vă inspiră? Eliberați-vă mintea și căutați asociații pentru acest obiect.

**Analizați:** Spuneți cum este făcut, din ce și ce părți conține?

**Aplicați:** Cum poate fi utilizat? Ce poți face cu el?

**Argumentați:** pro sau contra. Luați o poziție și folosiți orice fel de argumente logice pentru a pleda în favoarea sau împotriva subiectului. E bun sau rău?, De ce?

Am aplicat metoda cubului pentru recapitularea noțiunilor însușite de elevi în cadrul capitolului „Circulația la mamifere”, la clasa a X-a, profil matematică-informatică.

### Fișă de lucru - cubul

<b>DESCRIE</b>	Structura și funcțiile elementelor figurate ale sângelui.
<b>COMPARĂ</b>	Două vase mari de sânge precizând: - numele vasului. - tipul de sânge transportat. - sensul circulației sângelui prin aceste vase. - cavitatea inimii cu care comunică.
<b>ASOCIAZĂ</b>	Boli ale sistemului circulator care au cauze comune și precizați pentru fiecare boală: - numele bolii; - manifestări; - măsuri de prevenire.
<b>ANALIZEAZĂ</b>	Caracteristicile circulației sângelui la mamifere.
<b>ARGUMENTEAZĂ</b>	„Unele leucocite apără organismul de agenții patogeni prin fagocitoză”.
<b>APLICĂ</b>	Calculați cantitatea de apă din plasma sângelui unui adult știind că: - sângele reprezintă 7% din greutatea corpului; - plasma reprezintă 55% din cantitatea de

	<p>sânge;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- apa reprezintă 90% din plasmă;</li> <li>- adultul cântărește 95 de kg;</li> <li>- adăugați o nouă cerință pe care să o rezolvați. Scrieți toate etapele de rezolvare a problemei.</li> </ul>
--	---

Utilizarea rațională a metodelor active de predare-învățare-evaluare, stimulează interesul și implicarea elevilor în procesul de cunoaștere. Îi învață să gândească critic, să achiziționeze idei, să le pună la îndoială, să le compare cu alte idei fiind mai descătușați și creativi.

Prin aplicarea acestei metode în cadrul orelor de biologie am constatat posibilități rapide de formare a competențelor specifice biologiei, ce țin cont de particularitățile individuale ale fiecărui elev.

### **Bibliografie:**

- Ene Stelică, Sandu Gheoghiță, Gămăneci Gheorghe, *Biologie, Manual pentru clasa a X-a*, Editura LVS Crepuscul, Ploiești, 2005;
- Mohan Gheorghe, Aurel Ardelean, *Sinteze de biologie*, Editura All, București, 1997;
- Năstăsescu Gheorghe, Partin Zoe, *Biologie, Manual pentru clasa a X-a*, Editura Didactică și Pedagogică, R.A., București, 1993;
- <https://iteach.ro/pg/blog/sonia.chivu/read/115320/metoda-cubului>
- [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/66-71\\_11.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/66-71_11.pdf)

## JOC DIDACTIC: „CĂLĂTORIE SPRE EXCELENȚĂ”

VOICU MARIA DIANA – G.P.N. MUSCEL

Un joc didactic cu tema „Transformarea Educației: De la Standard la Excelență” poate fi o modalitate excelentă de a implica elevii sau cadrele didactice în reflecții și discuții despre cum să îmbunătățim procesul educativ și să trecem de la un sistem bazat pe standarde minime la un sistem care promovează excelența.

### Joc Didactic: „Călătoria Spre Excelență”

#### Obiectiv:

Scopul jocului este de a ajuta participanții să înțeleagă pașii necesari pentru a transforma un sistem educațional standard într-unul care promovează excelența, încurajând gândirea critică, colaborarea și implementarea unor soluții inovatoare.

#### Materiale necesare:

- Hărți sau tablouri cu „Stadii ale Educației” (fie fizice, fie digitale)
- Cartonaje sau fișe de activități
- Markere, post-it-uri, table, stickere
- Timer
- Premii simbolice pentru echipele câștigătoare (opțional)

#### Pregătirea jocului:

1. **Definirea Conceptelor:** Înainte de a începe, explică participanților ce înseamnă „educație standard” (bazată pe standarde minime, teste standardizate, uniformitate) și „educație de excelență” (care promovează creativitatea, gândirea critică, diversitatea de abordări și învățarea personalizată).
2. **Împărțirea pe Echipe:** Participanții sunt împărțiți în echipe mici (de 3-5 persoane). Fiecare echipă va juca rolul unei școli care încearcă să implementeze schimbări pentru a ajunge de la un sistem educativ standardizat la unul care promovează excelența.

## **Descrierea jocului:**

### **1. Etapa 1: „Stadiul Standard”**

- Fiecare echipă primește o „hartă a educației” care reflectă stadiul educațional curent (bazat pe standarde minime).
- Echipele trebuie să identifice pe harta respectivă punctele forte și slabe ale sistemului lor educativ curent.
- Fiecare echipă va completa o „fișă de diagnostic” pe care să o prezinte grupului: ce funcționează în educația lor, ce nu funcționează și ce lipsuri există.

### **2. Etapa 2: „Provocarea Excelenței”**

- Fiecare echipă primește o „provocare” diferită pentru a îmbunătăți educația (de exemplu, integrarea tehnologiei, promovarea educației personalizate, formarea continuă a profesorilor, dezvoltarea unor curriculumuri flexibile etc.).
- Echipele trebuie să își aleagă o metodă prin care să depășească provocarea respectivă și să construiască un plan de acțiune pentru implementare.
- Fiecare echipă va scrie pe post-it-uri pașii pe care îi consideră necesari pentru a înlocui practica educativă standard cu una care încurajează excelența.

### **3. Etapa 3: „Prezentarea Soluțiilor”**

- După ce fiecare echipă finalizează planul de acțiune, va prezenta soluțiile propuse în fața întregului grup.
- Celelalte echipe pot pune întrebări și pot oferi sugestii de îmbunătățire.

### **4. Etapa 4: „Evaluarea Impactului”**

- După fiecare prezentare, întreaga grupă va discuta despre impactul potențial al soluțiilor propuse. Vor analiza cum se pot măsura progresele și ce indicatori ar fi utili pentru a urmări succesul tranziției de la educația standard la excelență.
- Se pot utiliza întrebări precum: „Cum vom evalua impactul acestei schimbări?” sau „Ce ar face această schimbare sustenabilă pe termen lung?”



### **Reguli:**

- Fiecare echipă are un timp limitat (de obicei 10-15 minute) pentru a completa fiecare etapă.
- Participanții trebuie să colaboreze eficient și să gândească în mod creativ pentru a veni cu soluții inovative.
- În timpul prezentării soluțiilor, echipele trebuie să argumenteze de ce au ales acele soluții și cum le vor implementa.

### **Finalul jocului:**

După prezentarea și analiza soluțiilor, grupul poate discuta despre cum ar putea aplica aceste idei în viața reală, în propriile lor școli sau clase. Se poate organiza o sesiune de reflecție în care participanții își exprimă ce au învățat din joc și cum pot contribui fiecare la îmbunătățirea educației.

### **Variante ale jocului:**

1. **„Jocul Rolurilor”** – Participanții joacă roluri de profesori, elevi, părinți și autorități educaționale pentru a analiza transformările din perspectiva fiecărei părți implicate în educație.
2. **„Educația În Mișcare”** – Un joc de tip „fuga cu obstacole”, unde echipele trebuie să treacă prin diferite „provocări educaționale” (de exemplu, lipsa resurselor, rezistența la schimbare), iar pentru fiecare provocare rezolvată, avansează pe „drumul spre excelență”.

### **Beneficii:**

- Dezvoltarea gândirii critice și a abilității de a găsi soluții inovative.
- Colaborarea între participanți și schimbul de idei.
- O mai bună înțelegere a provocărilor și oportunităților din educație.
- Promovarea unui dialog constructiv despre cum poate evolua educația în direcția excelenței.

Acest joc poate fi utilizat atât în cadrul școlilor, cât și în traininguri pentru profesori sau în cadrul unor workshopuri educaționale.