



Centrul Pentru Perfecționare În Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

Revista Educațională TeachIT



NUMĂRUL 14 VOLUMUL 5

ISSN 2971-8619

ISSN-L 2971-8619

CENTRUL PENTRU
PERFECTIONARE
TEACHIT



VALEA ARGOVEI 2025

Simpozionul Internațional „LEADERSHIPUL EDUCAȚIONAL: Echilibrul între Autoritate și Empatie”

SECȚIUNEA 5

Jocuri didactice

Cuprins

Agheorghiesei Gicuta Elena	5
Aldea Nicoleta	7
Almajanu Adriana	10
Anisie Elena	14
Ariesanu Liliana-Daniela	18
Barbir Iuliana	27
Birtok Cristina Maria	29
Bocan Anca.....	32
Bocancia-Miron Simona	34
Bors Valeria	37
Bota Vasilica Aurica	44
Brotac Daniela.....	55
Chiuda Maria, David Anamaria Corina.....	57
Cobzaru Irina	59
Condrea Anca-Elena.....	65
Cozma Magdalena.....	69
Curtean Cristina Anca.....	72
Damian Madalina-Monica.....	74
Dinisoae Cristina	76
Dinu Olguta	78
Dolcos Maria Cristina	79
Dragomir Irina	93
Dumitrascu Sorina.....	95
Dumitru Francisca Ioana	97
Fatu Stefania-Andreea	99
Finariu-Andor Eliza	100
Gratianu Marcela	109
Grigore Floriana	111
Grigore Oana.....	113
Grosu Valentina.....	115
Grozavu Floriana-Stefania	118
Hadarag Corina	120
Halja Monica	123
Lepadatu Iuliana.....	124
Majeri Felicia.....	131

Mares Elena	135
Margineanu Rozica.....	139
Maris Elena Emilia.....	141
Melnic Alina	143
Milea Melania	146
Mindroc Ileana Delia.....	149
Nagy Helga	153
Necsoiu Elena-Daniela	155
Neculoiu Ioana Claudia	161
Nistor Alina Nicoleta	177
Orgas - Muresan Daniela -Mariana.....	180
Pantelemon Elena	184
Pantelemon Mircea.....	186
Pascu Ioan	192
Petre Coralia.....	196
Petrovai Delia Cristina.....	200
Petruse Mariana Sanda.....	205
Pirlog Rodica	210
Pirvu Adriana Nicoleta	213
Pitic Cristina Maria	216
Popescu Mihaela.....	219
Popescu Ruxandra Nicoleta.....	221
Rusu Irina-Elena	225
Sabau Alexandra Teodora.....	236
Sara Elena-Argentina.....	241
Secu Cristina-Roxana.....	245
Somcutean Ana.....	249
Sopota Daniela Florentina Viorela	253
Stegerean Ioana-Elisabeta	257
Streza Daniela	267
Szabo Csilla – Ilona	278
Szasz Diana.....	281
Tinc Laura Claudia	292
Tupita Monica Laura.....	300
Vlad Narcisa Gabriela.....	305

Jocuri didactice la ora de limba latină

Prof. Gicuța Elena Agheorghiesei

1. „Docendo discimus” -Cazuri identice (Clasa a IX- a)

Scop:

*exersarea deprinderii de a identifica în mod corect cazul și numărul substantivelor, deosebind terminațiile cauzale identice prin stabilirea declinării substantivelor cu ajutorul dicționarului. Astfel, vor putea rezolva corect exercițiile de schimbare a numărului unor substantive date.

Sarcina didactică:

*să diferențieze cazurile cu terminații identice, să le exemplifice prin substantive de declinări diferite, să le traducă în mod corect, să schimbe numărul acestora

* să explice colegilor alegerea făcută.

Material utilizat: tabelele cu declinări, dicționarul latin- român, tabla/ fișe.

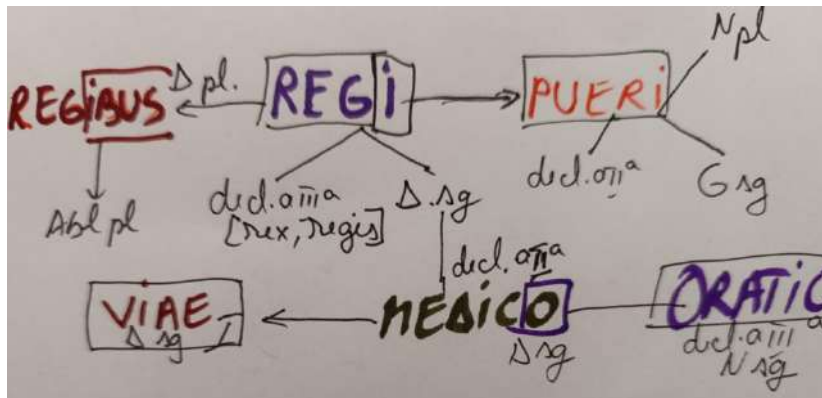
Desfășurarea jocului: Profesorul scrie pe tablă un substantiv care prezintă o terminație specifică mai multor cazuri sau unor declinări diferite. Elevii trebuie să identifice declinarea substantivului dat și cazul/ cazurile, numărul acestuia.

Acel cuvânt poate fi completat fie cu un substantiv de altă declinare, dar care are aceeași terminație, fie punând un substantiv de aceeași declinare la alt caz și număr. La rândul lor, aceste substantive pot fi asociate cu altele, respectând aceleași condiții.

Elevul care completează schema va oferi explicații colegilor pentru a învăța unii de la alții, fixându-și astfel cunoștințele.

Exemplu: Primul cuvânt scris pe tablă poate fi REGI. Elevii caută cuvântul în dicționar și notează cazul/numărul conform declinării: declinarea a III- a, dativ, singular.

Poate fi asociat cu substantivul de declinarea a II pueri, i = genitiv singular sau nominativ/ vocativ plural sau cu hominibus- dativ plural, aceeași declinare. Jocul continuă prin adăugarea altor substantive.



2. *Domino lingvistic: Dies septimanae, clasa a VII- a*

Scop: dezvoltarea competențelor de transfer a cunoștințelor de limbă latină și cultură romanică spre a înțelege/ a reține mai ușor cuvinte și noțiuni din alte moderne influențate de vocabularul latin.

Sarcina didactică:

*Identificarea asemănarilor denumirilor zilelor săptămânii în limba latină și alte limbi romanice sau chiar în limba engleză.;

*Reținerea prin intermediul jocului a cât mai multe denumiri.

* Completarea unui tabel cu denumirile in limbile indicate.

Reguli de joc:(În ora precedentă elevii au notat denumirile zilelor săptămânii în limba latină și au fost atenți la explicațiile oferite de profesor, zilele fiind dedicate unor zeități și modul în care au fost moștenite in limba română. Cu ajutorul telefonului, caută denumirile în limbi romanice precum italiana, franceza, spaniola, portugheza, observând modul în care au fost moștenite. Tema pentru acasă: Explicați denumirile zilelor săptămânii în engleză).

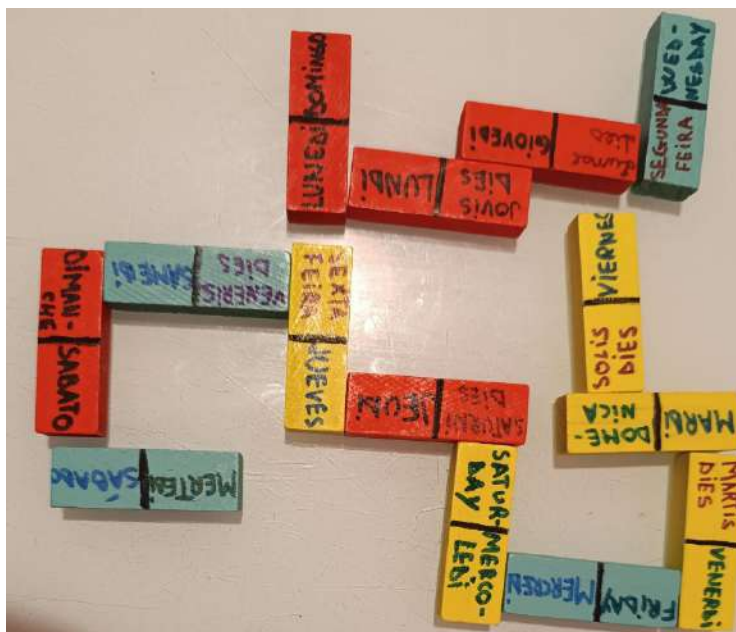
Pentru a se familiariza cu denumirile zilelor săptămânii în diverse limbi, elevii au fost grupați câte 6 și li se explică modul în care se joacă domino, piesele fiind asociate prin numele zilelor în diverse limbi. După mai multe runde, elevii trebuie să completeze în tabel cât mai multe denumiri reținute.

Material didactice: fișe de lucru, piese tip domino.

La începutul practicării acestui joc se vor folosi tabelele cu zilele săptămânii în mai multe limbi și se va oferi un exemplu de asociere a pieselor de domino.lustrațiile, pentru a ușura sarcina elevilor și a-i obișnui cu acest fel de activitate.

Desfășurarea jocului:

Fiecare copil primește un număr egal de piese, le va privi cu atenție pentru a le putea așeza pe masă, asociindu-le cu capătul unei piese, ținând cont de ziua desemnată. Evaluarea se face prin intermediul tabelelor pe care le vor completa în ultimele 15 min din oră.



Jocurile didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership la preșcolari și școlarii mici

**Prof. educație timpurie, Aldea Nicoleta
Grădinița nr. 2 Găgești/ Vrancea**

Leadershipul nu este o abilitate rezervată adulților sau liderilor formali, ci poate fi cultivat încă din copilărie. Dezvoltarea competențelor de leadership la preșcolari și elevii din ciclul primar se poate realiza prin jocuri didactice, care oferă un mediu sigur, interactiv și stimulatив pentru exersarea inițiativei, responsabilității și colaborării.

1. Ce înseamnă leadership la copii?

Pentru copiii mici, leadershipul nu înseamnă doar capacitatea de a conduce un grup, ci mai ales dezvoltarea unor abilități precum: luarea deciziilor în echipă, cooperarea și comunicarea eficientă, asumarea responsabilității, gestionarea emoțiilor și rezolvarea problemelor, capacitatea de a motiva și inspira colegii.

2. Importanța jocurilor didactice în dezvoltarea leadershipului

Jocurile didactice reprezintă un instrument esențial în dezvoltarea acestor competențe deoarece:

- Favorizează învățarea prin experiență directă
- Dezvoltă autonomia și încrederea în sine
- Creează contexte în care copiii iau inițiativă și conduc echipe
- Permite exersarea rolurilor de lider și colaborator

3. Exemple de jocuri didactice pentru dezvoltarea leadershipului

1. Jocul „Călătoria echipei”

Obiectiv: Dezvoltarea colaborării și a luării deciziilor în grup.

Materiale: Obstacole improvizate (perne, cercuri, scaune) și un traseu de parcurs.

Desfășurare: Copiii sunt împărțiți în echipe și trebuie să parcurgă traseul folosind strategii propuse de liderul echipei, care se schimbă la fiecare tură.

2. „Micul șef de echipă”

Obiectiv: Dezvoltarea abilității de organizare și coordonare a unui grup.

Materiale: Diverse materiale pentru o construcție (cuburi, bețe, hârtie).

Desfășurare: Un copil devine „micul șef” și trebuie să coordoneze echipa pentru a construi un turn stabil.

3. „Detectivii cooperanți”

Obiectiv: Îmbunătățirea comunicării și luării de inițiative.

Materiale: Carduri cu indicii despre un obiect ascuns.

Desfășurare: Liderul echipei trebuie să organizeze membrii echipei pentru a găsi obiectul, dând fiecăruia o sarcină clară.

4. Rolul educatorului sau învățătorului

Cadrele didactice joacă un rol esențial în dezvoltarea leadershipului prin:

- Crearea unui mediu sigur, unde copiii sunt încurajați să își exprime ideile
- Încurajarea fiecărui copil să își asume, pe rând, roluri de lider
- Oferirea unui feedback constructiv după fiecare joc
- Susținerea reflecției asupra experienței trăite în timpul jocului

În concluzie, jocurile didactice reprezintă o metodă eficientă de a dezvolta leadershipul la preșcolari și elevii din ciclul primar. Prin astfel de activități, copiii învață să colaboreze, să comunice eficient și să ia inițiative, competențe esențiale pentru succesul lor viitor. Încurajarea acestor abilități încă de la o vârstă fragedă le va oferi un avantaj în viață, atât din punct de vedere academic, cât și social.

Bibliografie:

1. Barbu, S. (2018). Jocul didactic în dezvoltarea competențelor sociale la preșcolari. Editura Didactică și Pedagogică.
2. Golu, P. (2019). Psihologia copilului. Dezvoltarea cognitivă și socială. Editura Universitară.

3. Ionescu, M., & Bocoș, M. (2015). Didactica jocului. Strategii inovative pentru învățământul preșcolar și primar. Editura Polirom.

Empatia la copii – importanță și metode de dezvoltare

Profesor învățământ primar Almăjanu Adriana

Școala Gimnazială “G. D. Ghica”

Peretu, Teleorman

Empatia este o abilitate complexă, care se învață pe parcursul copilăriei și care are un impact important nu doar în copilărie, ci și în adolescență și la vârsta adultă.

I. Ce este empatia?

Empatia se referă la capacitatea unei persoane de a înțelege ce simt ceilalți și de ce simt astfel într-o anumită situație și cum pot acțiunile ei să aibă impact asupra celorlalți (în general, e vorba de acțiuni de alinare sau ajutorare).

Empatia nu este o trăsătură înăscută, însă suntem programați genetic să învățăm să fim empatici. Deși unii copii pot avea o înclinație genetică către a fi mai empatici, empatia este o abilitate complexă care se învață și se dezvoltă pe parcursul copilăriei. Rolul cel mai important în deprinderea empatiei îl au părinții, apoi alte figuri importante implicate în creșterea copiilor (bunici, cadrele didactice).

Până la vârsta adultă, majoritatea persoanelor învață să fie empaticе, într-o anumită măsură. Doar un mic procent dintre indivizi nu au capacitatea de a simți deloc empatie, iar acestea sunt cazuri patologice, respectiv psihopați.

Empatia constă în trei procese:

1. împărtășirea emoțiilor (numită și „contagiune emoțională”) se referă la apariția emoțiilor de suferință atunci când observăm suferința la un alt individ;
2. grija empatică – constă în motivația de a avea grijă de ceilalți, care sunt vulnerabili sau în suferință;
3. schimbarea perspectivei – se referă la capacitatea unei persoane de a se pune în pielea unei alteia și de a-și imagina ce gândește sau simte aceasta.

Empatia nu se referă doar la a fi capabil de a simți suferința cuiva (empatia afectivă), ci și la a vedea situația din punctul de vedere al persoanei în cauză și de a gândi ce acțiuni ar putea-o face să se simtă mai bine (empatia cognitivă).

II. Cum se dezvoltă empatia în copilărie?

Un copil empatic este capabil:

- să înțeleagă că el este o persoană distinctă de ceilalți, care au gânduri, emoții și perspective diferite de ale lui;
- să recunoască emoțiile cele mai comune (bucurie, tristețe, furie, frică, uimire etc), la el și la ceilalți și să le poată numi;
- să își autoregleze emoțiile;
- să își imagineze, într-o situație dată, cum se simte o persoană;

- să își imagineze cum ar putea consola sau ajuta o persoană în nevoie, într-o anumită situație.

Dezvoltarea empatiei este un proces gradual, care are loc pe durata copilăriei și uneori chiar și în adolescență. Procesul este modelat atât de factorii genetici și temperament (partea înnăscută a personalității), cât și de factorii de mediu, de experiențe și de cât de mult este exersată empatia.

III. De ce este importantă empatia?

Copiii empatici, iar mai târziu adulții, se descurcă mai bine în situații sociale, ajutându-i să se adapteze mai bine în situații de viață diferite.

Ce alte beneficii mai implică empatia:

- empatia îi ajută pe copii și pe adulți să dezvolte relații mai strânse și pozitive;
- abilitatea de a se pune în pielea celuilalt, de a-l înțelege și a-l ajuta reduce negativitatea și conflictele din relații și interacțiunile sociale;
- copiii empatici înțeleg mai ușor sarcasmul;
- empatia încurajează acceptarea și toleranța și reduce riscul de bullying;
- empatia este o abilitate care susține sănătatea mentală și starea de bine;
- oferă o mai bună înțelegere a celorlalți, iar mai târziu, ca adult, a colegilor, clienților etc;
- liderii empatici stimulează o performanță mai mare a angajaților lor, pentru că angajații au o mai mare încredere în ei și în faptul că interesele lor vor fi luate în considerare.

IV. Cum se dezvoltă empatia copiilor?

Copiii învață să fie empatici și să răspundă cu compasiune la emoțiile și nevoile celorlalți în numeroase contexte de-a lungul copilăriei. Părinții și cadrele didactice pot stimula învățarea empatiei prin exemplul propriu, prin jocuri, povești, comunicare, și nu în ultimul rând, având multă răbdare cu cei mici.

Activitatea 1

Titlu : *O inimă plină de culoare*

Resurse : foaie de hârtie cu o inimă mare, foaie de hârtie cu inimi mai mici, creioane colorate, foarfece, lipici.

Activitatea se desfășoară după discuțiile pregătitoare despre emoții, identificarea acestora, a momentelor în care simțim ceva. Dacă emoțiile pe care copilul le trăiește zi de zi ar prinde formă și culoare, cum crezi că ar arăta ele? Ce emoții ar ocupa cel mai mare loc în inima copilului? Care sunt emoțiile pe care le trăiește cel mai rar? Pentru a răspunde la aceste întrebări, te provoc la următorul joc. Acesta te va ajuta să construiești o hartă a emoțiilor cu care te poți ghida în lumea trăirilor interioare a elevului tău.

Ce trebuie făcut: pe tablă se scrie denumirea unor emoții identificate de copii, astfel: bucurie, tristețe, furie, curaj, frică, iubire, liniște, nerăbdare, entuziasm, plictiseală, curiozitate, optimism, gelozie, etc.

Pe o coală A4 elevii primesc desenată o inimă mare, iar pe o alta inimi mai mici.

- Ca introducere, se spune elevilor că în inima fiecăruia din noi se află foarte multe emoții, pe care le trăim mai des sau mai rar. Dacă fiecare emoție ar avea o culoare, inima noastră ar fi plină de culori, care se schimbă mereu.

- Se spune elevilor să aleagă câte o culoare pentru fiecare emoție scrisă pe hârtie. Apoi, li se propune să își imagineze cum ar arăta inima lor dacă ar fi colorată cu aceste culori.
- Sunt invitați copii să aleagă o emoție și să se gândească unde anume ar vrea să apară ea în inimioară. Spre exemplu, un copil poate spune: *“Vreau mai întâi să desenez iubirea aici, în partea de sus”*. Sunt rugați să coloreze interiorul inimioarei pe care să o coloreze cu culoarea respectivei emoții, să decupeze inima mică și să o lipească în interiorul celei mari, apoi să spună în ce momente trăiește el cel mai intens respectiva emoție.
- Rând pe rând, se folosesc toate creioanele care desemnează emoțiile și se umple inimioara cu culori. Se amintește copilului faptul că trebuie ca în inimioară să apară toate emoțiile, pentru că și în viața de zi cu zi fiecare din noi le trăim pe toate, chiar dacă pe unele le trăim mai rar și pe altele mai des.
După ce au terminat desenul, sunt întrebați elevii dacă le place inimioara desenată sau dacă vor să schimbe ceva la ea. Li se Permite să facă orice modificări doresc
- Acest joc este o modalitate foarte simplă de a ne da seama care sunt emoțiile pe care elevul le trăiește cel mai des (fiind cele pe care el le-a desenat primele și care ocupă cel mai mare loc în inimioară). De asemenea, poți să îți dai seama care este proporția între emoțiile pozitive și cele negative pe care le trăiește micuțul. În mod normal, toți copiii desenează emoțiile pozitive mai mari și mai în centru față de cele negative.
- Este firesc ca unii copii să afirme că ei nu simt în inima lor decât iubire sau bucurie, dar trebuie să li se spună că oamenii trăiesc toate emoțiile, chiar dacă pe unele le simt foarte rar. Făcând loc în inimioară și emoțiilor negative, copilul poate înțelege că acestea sunt acceptabile și nu este nimic ciudat să le simtă. A accepta emoțiile copilului nu înseamnă a încuraja exprimarea nepotrivită a acestora. Este bine să le spunem acest lucru și lor.

Inimioara emoțiilor ne poate ajuta mai ales în momentele în care nu prea știm ce este în inima elevilor sau atunci când credem că și lor le-ar prinde bine să își deschidă inima în fața noastră.

Activitatea 2

Titlu : Cum merge un om fericit?

Resurse : Nu sunt necesare materiale pentru acest joc.

Scurtă descriere :

Cum merge un om fericit? este un joc foarte antrenant pentru elevi, care presupune multă mișcare și care le dă acestora ocazia să trăiască diferite emoții. Având în vedere faptul că emoțiile și corpul sunt strâns legate între ele, putem să ne ajutăm de corp pentru a deveni conștienți de felul în care ne simțim. Acest joc îi ajută pe copii să experimenteze diferite emoții și să învețe să își controleze propriile trăiri. El contribuie la dezvoltarea emoțională a copiilor, dar este și un prilej de bună dispoziție.

Materiale necesare: Nu sunt necesare materiale pentru acest joc.

Ce trebuie făcut: Mai întâi trebuie să alegem un loc liniștit în aer liber (curtea școlii). Copiii sunt întrebați dacă vor să încerce feluri cât mai diferite de a merge. Mai întâi, le putem spune să se plimbe prin curte așa cum face ei de obicei, timp de un minut. Apoi, le spunem să schimbe felul de a merge și să se plimbe ca un om foarte grăbit. Le putem spune apoi să fie atenți cât de ușor sau de greu le vine să meargă când simulează că au o anumită stare de spirit.

Le cerem să se plimbe ca un om grăbit cam un minut, după care le spunem să schimbe tipul de mers, și de data asta să meargă ca un om foarte nervos. Apoi li se propune să schimbe mersul și să se plimbe ca un om foarte supărat. După ce se plimbă un minut ca un copil supărat, sunt invitați să se plimbe ca un om temător.

Rând pe rând, elevii sunt invitați să experimenteze timp de câte un minut mersul unui om nesigur, a unui copil plictisit, a unui copil curios, a unuia încrezător, apoi mersul unui copil vesel, a unui copil optimist, a unui copil fericit și apoi mersul unui om mândru de sine.

Este important să se păstreze ordinea în care li se prezintă emoțiile: mai întâi pe cele negative și apoi pe cele pozitive. Dacă elevii experimentează emoțiile negative la început, se și eliberează de ele. De asemenea, faptul că la sfârșit trăiesc emoții pozitive, acestea îi vor face să rămână cu o stare de spirit bună.

După ce elevii au încercat toate tipurile de mers, ei pot fi întrebați cum le-a fost cel mai ușor să meargă și ce tip de mers nu le-a plăcut deloc.

- Observând felul în care participă elevii la joc, ne putem da seama mai multe despre viața lor emoțională. Dacă elevii au dificultăți să meargă ca un om care are o stare de spirit bună, este posibil ca și în viața de zi cu zi să trăiască prea puțin din acea emoție (unor copii le vine foarte greu să meargă ca niște oameni fericiți, în acel moment se opresc și ies din joc). Dacă elevii refuză să meargă ca un om care are o stare negativă (furie, tristețe, etc.), este posibil ca el să se simtă copleșit de acea stare și să se teamă să o experimenteze, pentru ca emoția să nu pună stăpânire pe ei.
- Copiilor le vine mai ușor să experimenteze mersul unui om care are aceeași stare de spirit pe care o au ei de obicei. Unui copil care în majoritatea timpului se simte furios îi va veni foarte ușor să meargă ca un om nervos. De asemenea, copiilor le vine mai greu să meargă cu o stare de spirit cu care nu sunt obișnuiți (spre exemplu un copil care este foarte rar furios nu prea va ști cum să meargă atunci când i se cere să se plimbe ca un om nervos).
- Prin acest joc, copilul învață și faptul că el poate să aibă acces la o stare de spirit pozitivă, dacă dorește acest lucru. Pentru un copil care este în majoritatea timpului trist, doar faptul de a simula starea de veselie și încredere în sine îl poate face să se simtă mai bine.

Având în vedere că jocul se termină într-o notă optimistă și că îl face pe copil să se simtă bine, el este foarte potrivit și în momentele în care se observă că elevii sunt plictisiți, supărați sau obosiți la final de săptămână.

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP

Autor: Prof.înv.primar Elena Anisie

Instituția de proveniență: Școala Gimnazială Nr.1 Dângenii ,

Jud.Botoșani

Ianuarie 2025

Dezvoltarea competențelor de leadership reprezintă o prioritate în formarea personală și profesională. Potrivit literaturii de specialitate, leadershipul nu este doar o abilitate înnăscută, ci poate fi cultivat prin practică și reflecție asupra experiențelor (Northouse, 2021). În acest context, jocurile didactice oferă un mediu sigur și interactiv pentru fixarea abilităților cheie, cum ar fi luarea deciziilor, coordonarea echipelor și rezolvarea problemelor.

Exemple de jocuri didactice, fiecare având un scop bine definit, o structură clară și un proces de evaluare , care au fost concepute pentru a oferi participanților oportunități de învățare practică și feedback constructiv:

1. Navigatorul și Echipa

Obiectiv: Dezvoltarea abilităților de comunicare eficientă, coordonare și leadership situațional.

Descriere:

- **Materiale necesare:** Hărți simplificate sau schițe cu trasee marcate, indicii scrise.
- **Participanți:** Minim 4 persoane (1 Navigator și 3 executanți).
- **Desfășurare:**
 1. Echipele desemnează un *Navigator* care primește o hartă și instrucțiuni detaliate.

2. Navigatorul oferă indicații verbale echipei, fără a putea interacționa direct cu obiectele.
3. Echipa execută sarcina (ex.: găsirea unor obiecte ascunse) sub coordonarea liderului. Jocul poate include un timp limitat pentru a încuraja luarea rapidă a deciziilor.

Evaluare:

După finalizarea jocului, participanții discută despre claritatea indicațiilor oferite de lider, modul în care echipa a colaborat și dificultățile întâmpinate.

2. Construiți un Turn

Obiectiv: Dezvoltarea creativității, delegării și gândirii strategice.

Descriere:

- **Materiale necesare:** Paie, hârtie, bandă adezivă, șnururi sau alte materiale simple.
- **Participanți:** Minim 4 persoane pe echipă.
- **Desfășurare:**
 1. Fiecare echipă primește aceleași materiale și are 15-20 de minute pentru a construi un turn cât mai înalt și stabil.
 2. Liderul desemnat trebuie să organizeze resursele și să distribuie sarcinile membrilor echipei.
 3. Echipele vor prezenta turnurile, iar liderul explică strategia folosită.

Evaluare:

Turnurile sunt evaluate pe baza stabilității și înălțimii, iar discuțiile ulterioare se concentrează pe rolul liderului în gestionarea timpului și resurselor.

3. Misiunea Imposibilă

Obiectiv: Dezvoltarea gândirii critice, colaborării și capacităților de rezolvare a problemelor.

Descriere:

- **Materiale necesare:** Scenarii scrise, cartonașe cu rolurile participanților.
- **Participanți:** Minim 5 persoane pe echipă.
- **Desfășurare:**
 1. Fiecare echipă primește un scenariu (ex.: „Echipa este naufragiată pe o insula pustie”).
 2. Fiecare membru al echipei are un rol specific (lider, medic, strateg etc.), cu abilități și limitări definite.
 3. Echipa are 20 de minute pentru a elabora și prezenta o soluție detaliată.

Evaluare:

Soluțiile propuse sunt analizate din perspectiva creativității și fezabilității. Se discută rolul liderului în coordonarea echipei și gestionarea resurselor.

4. Schimbarea Liderului

Obiectiv: Dezvoltarea adaptabilității și a continuității în leadership.

Descriere:

- **Materiale necesare:** Puzzle-uri, activități creative sau proiecte de echipă.
- **Participanți:** Minim 5 persoane.
- **Desfășurare:**
 1. Echipele primesc o sarcină comună (ex.: completarea unui puzzle).
 2. La fiecare 5-10 minute, liderul echipei este schimbat, iar noul lider preia sarcina.
 3. Jocul continuă până la finalizarea sarcinii sau expirarea timpului.

Evaluare:

Discuțiile post-activitate se concentrează pe modul în care liderii au gestionat tranziția și cum s-au adaptat echipele la schimbările frecvente.

5. Cercul de Încredere

Obiectiv: Consolidarea încrederii și leadershipului empatic.

Descriere:

- **Materiale necesare:** Spațiu deschis.
- **Participanți:** Minim 6 persoane.
- **Desfășurare:**
 1. Participanții formează un cerc. Un lider ghidează un coleg legat la ochi printr-un traseu simplu (ex.: printre obstacole).
 2. Restul echipei sprijină liderul oferind sugestii.
 3. Fiecare participant își asumă rolul de lider.

Evaluare:

Se analizează încrederea dintre participanți, modul în care liderii au oferit indicații clare și impactul colaborării echipei.

Concluzii

Jocurile didactice descrise facilitează învățarea experiențială, oferind participanților un mediu sigur pentru a exersa competențele de leadership. Analiza și reflectarea post-activitate sunt importante pentru consolidarea învățării. Implementarea activităților în mediul educațional și de training poate contribui semnificativ la dezvoltarea liderilor eficienți.

Bibliografie:

Northouse, PG (2021). *Leadership: teorie și practică*. Sage Publications.
Kolb, DA (1984). *Învățare prin experiență: experiența ca sursă de învățare și dezvoltare*. Prentice Hall.

Jocuri didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership

Profesor: Arieșanu Liliana – Daniela

Școala Gimnazială Câmpeni, Alba

Competențele de leadership sunt esențiale în viața personală și profesională, iar dezvoltarea lor ar trebui să înceapă încă de la o vârstă fragedă. Jocurile didactice sunt o modalitate excelentă de a-i ajuta pe copii să-și dezvolte aceste abilități într-un mod distractiv și interactiv. Iată trei jocuri detaliate care pot fi folosite în acest scop:

1. "Construiește un turn"

- **Obiectiv:** Dezvoltarea abilităților de comunicare, colaborare, luare a deciziilor și leadership.

- **Materiale:** Cuburi de construcție, piese Lego sau alte materiale similare.

- **Desfășurare:**

1. Împărțiți copiii în echipe de 4-5 membri.

2. Fiecare echipă primește un set de materiale de construcție.

3. Sarcina lor este de a construi cel mai înalt turn posibil într-un anumit interval de timp (de exemplu, 15-20 de minute).

4. Membrii echipei trebuie să colaboreze, să comunice eficient și să-și coordoneze acțiunile pentru a atinge obiectivul.

5. După expirarea timpului, se măsoară înălțimea fiecărui turn și se desemnează echipa câștigătoare.

- **Rolul profesorului:**

- Observă modul în care copiii interacționează și colaborează în cadrul echipelor.

- Oferă feedback constructiv și încurajări.

- Pune întrebări care să-i ajute pe copii să reflecteze asupra procesului de lucru și a rolului fiecărui membru în echipă.

- **Întrebări de reflecție:**

- Cum v-ați împărțit sarcinile în cadrul echipei?

- Ați întâmpinat dificultăți în comunicare sau în luarea deciziilor?

- Ce ați făcut bine și ce ați putea îmbunătăți pe viitor?

- Cum v-ați simțit în rolul de lider al echipei?

Fișă de lucru pentru jocul "Construiește un turn"

Obiectiv: Dezvoltarea abilităților de comunicare, colaborare, luare a deciziilor și leadership.

Materiale:

- Cuburi de construcție, piese Lego sau alte materiale similare (suficiente pentru fiecare echipă).
- Cronometru.
- Fișă de observație pentru profesor (vezi mai jos).

Desfășurare:

1. **Împărțirea în echipe:** Împărțiți copiii în echipe de 4-5 membri.
2. **Prezentarea sarcinii:** Explicați copiilor că sarcina lor este de a construi cel mai înalt turn posibil într-un anumit interval de timp (de exemplu, 15-20 de minute).
3. **Stabilirea regulilor:** Stabiliți reguli clare, cum ar fi:
 - Toți membrii echipei trebuie să participe la construcție.
 - Nu este permisă folosirea altor materiale decât cele furnizate.
 - Turnul trebuie să fie stabil și să se mențină în picioare.
4. **Începerea jocului:** Dați start cronometrului și lăsați echipele să înceapă construcția.
5. **Observarea și ghidarea:** În timpul jocului, profesorul observă modul în care copiii interacționează și colaborează, oferind feedback constructiv și încurajări.
6. **Măsurarea și desemnarea câștigătorului:** După expirarea timpului, se măsoară înălțimea fiecărui turn și se desemnează echipa câștigătoare.
7. **Reflecția:** După joc, se organizează o discuție în care copiii sunt invitați să reflecteze asupra experienței lor.

Întrebări de reflecție:

- Cum v-ați împărțit sarcinile în cadrul echipei?
- Ați întâmpinat dificultăți în comunicare sau în luarea deciziilor?
- Cum ați depășit aceste dificultăți?
- Ce ați făcut bine și ce ați putea îmbunătăți pe viitor?
- Cum v-ați simțit în rolul de lider al echipei?
- Ce calități de lider ați observat la ceilalți membri ai echipei?

Fișă de observație pentru profesor:

Numele echipei	Abilități de comunicare	Colaborare	Luarea deciziilor	Leadership
Echipa 1				
Echipa 2				
Echipa 3				
...				

Observații:

- Notează modul în care copiii comunică între ei, dacă se ascultă, dacă își exprimă clar ideile, etc.
- Observă cum colaborează membrii echipei, dacă se ajută reciproc, dacă împart sarcinile în mod eficient, etc.
- Analizează modul în care echipa ia deciziile, dacă se ajunge ușor la un consens, dacă sunt luate în considerare toate opiniile, etc.
- Identifică liderii din fiecare echipă și observă ce calități de lider demonstrează (inițiativă, responsabilitate, capacitate de a motiva, etc.).

Feedback:

- Oferă fiecărei echipe feedback specific și constructiv, evidențiind aspectele pozitive și punctele care ar putea fi îmbunătățite.
- Încurajează copiii să reflecteze asupra experienței lor și să tragă concluzii utile pentru viitor.

Notă:

- Această fișă de lucru este un instrument flexibil și poate fi adaptată în funcție de vârsta și nivelul de dezvoltare al copiilor.
- Profesorul poate adăuga și alte criterii de observare, în funcție de obiectivele specifice ale jocului.

2. "Naufrația"

- **Obiectiv:** Dezvoltarea abilităților de negociere, persuasiune, rezolvare a problemelor și leadership.

- **Materiale:** O listă cu 10 obiecte care ar putea fi utile pentru supraviețuirea pe o insulă pustie (de exemplu, un cuțit, o busolă, o lanternă, o pătura, etc.).

- **Desfășurare:**

1. Împărțiți copiii în grupuri de 5-7 membri.
2. Fiecare grup primește lista cu obiectele.
3. Sarcina lor este de a decide, prin consens, care sunt cele 5 obiecte cele mai importante pentru supraviețuire.

4. Fiecare grup trebuie să-și argumenteze alegerile și să încerce să convingă celelalte grupuri că au ales cele mai bune obiecte.

5. La final, se discută despre importanța argumentării, a negocierii și a luării deciziilor în situații de criză.

- **Rolul profesorului:**

- Facilitează discuțiile și încurajează copiii să-și exprime opiniile.
- Observă modul în care copiii negociază și se influențează reciproc.
- Oferă feedback constructiv și încurajări.

- **Întrebări de reflecție:**

- Cum ați ajuns la un consens în cadrul grupului?
- A fost dificil să vă argumentați alegerile?
- Cum v-ați simțit când a trebuit să convingeți alte grupuri de ceva?
- Ce ați învățat despre importanța negocierii și a persuasiunii?

Fișă de lucru pentru jocul "Naufragiații"

Obiectiv: Dezvoltarea abilităților de negociere, persuasiune, rezolvare a problemelor și leadership.

Materiale:

- O listă cu 10 obiecte care ar putea fi utile pentru supraviețuirea pe o insulă pustie (vezi lista de mai jos).
- Fișă de observație pentru profesor (vezi mai jos).

Desfășurare:

1. **Împărțirea în grupuri:** Împărțiți copiii în grupuri de 5-7 membri.
2. **Prezentarea sarcinii:** Explicați copiilor că sunt naufragiați pe o insulă pustie și că trebuie să aleagă cele mai importante 5 obiecte din lista de mai jos pentru a supraviețui.
3. **Discuția în grup:** Fiecare grup are timp să discute și să decidă, prin consens, care sunt cele 5 obiecte cele mai importante.
4. **Argumentarea alegerilor:** Fiecare grup își prezintă alegerile și argumentează de ce consideră că aceste obiecte sunt cele mai importante.
5. **Negocierea:** Grupurile pot negocia între ele și pot încerca să se convingă reciproc că au ales cele mai bune obiecte.
6. **Reflecția:** După joc, se discută despre importanța argumentării, a negocierii și a luării deciziilor în situații de criză.

Lista cu obiecte:

1. Cuțit
2. Busolă
3. Lanterna
4. Pătură
5. Trusă de prim ajutor
6. Apă potabilă
7. Mâncare
8. Frânghie
9. Cort
10. Radio

Întrebări de reflecție:

- Cum ați ajuns la un consens în cadrul grupului?

- A fost dificil să vă argumentați alegerile?
- Cum v-ați simțit când a trebuit să convingeți alte grupuri de ceva?
- Ce ați învățat despre importanța negocierii și a persuasiunii?
- Cum v-ați simțit în rolul de lider al grupului?
- Ce calități de lider ați observat la ceilalți membri ai grupului?

Fișă de observație pentru profesor:

Numele grupului	Abilități de argumentare	Negociere	Rezolvarea problemelor	Leadership
Grupul 1				
Grupul 2				
Grupul 3				
...				

Observații:

- Notează modul în care copiii își argumentează alegerile, dacă folosesc argumente logice și convingătoare.
- Observă cum negociază membrii grupului, dacă sunt dispuși să facă compromisuri, dacă încearcă să-i convingă pe ceilalți prin diverse strategii.
- Analizează modul în care grupul rezolvă problemele care apar în timpul discuției (de exemplu, când nu sunt de acord asupra unui obiect).
- Identifică liderii din fiecare grup și observă ce calități de lider demonstrează (inițiativă, responsabilitate, capacitate de a motiva, etc.).

Feedback:

- Oferă fiecărui grup feedback specific și constructiv, evidențiind aspectele pozitive și punctele care ar putea fi îmbunătățite.
- Încurajează copiii să reflecteze asupra experienței lor și să tragă concluzii utile pentru viitor.

Notă:

- Această fișă de lucru este un instrument flexibil și poate fi adaptată în funcție de vârsta și nivelul de dezvoltare al copiilor.
- Profesorul poate adăuga și alte criterii de observare, în funcție de obiectivele specifice ale jocului.

3. "Liderul orb"

- **Obiectiv:** Dezvoltarea abilităților de comunicare, încredere, ascultare activă și leadership.

- **Materiale:** Un obstacol (de exemplu, un scaun, o masă, o cutie).

- **Desfășurare:**

1. Împărțiți copiii în perechi.

2. Unul dintre copii este "liderul orb", iar celălalt este "ghidul".

3. Liderul orb este legat la ochi.

4. Ghidul trebuie să-l conducă pe liderul orb prin obstacol, oferindu-i instrucțiuni verbale clare și precise.

5. După ce trec de obstacol, rolurile se inversează.

- **Rolul profesorului:**

- Asigură siguranța copiilor în timpul jocului.

- Observă modul în care copiii comunică și își acordă încredere.

- Oferă feedback constructiv și încurajări.

- **Întrebări de reflecție:**

- Cum te-ai simțit în rolul de lider orb?

- A fost ușor să urmezi instrucțiunile ghidului?

- Cum te-ai simțit în rolul de ghid?

- Ce ai învățat despre importanța comunicării și a încrederii?

Fișă de lucru pentru jocul "Liderul orb"

Obiectiv: Dezvoltarea abilităților de comunicare, încredere, ascultare activă și leadership.

Materiale:

- Un obstacol (de exemplu, un scaun, o masă, o cutie, un traseu desenat pe podea).
- Bandaje la ochi (suficiente pentru jumătate din numărul de copii).
- Fișă de observație pentru profesor (vezi mai jos).

Desfășurare:

1. **Împărțirea în perechi:** Împărțiți copiii în perechi.

2. **Roluri:** Decideți cine va fi "liderul orb" și cine va fi "ghidul" în fiecare pereche.

3. **Legarea la ochi:** Liderii orbi sunt legați la ochi.
4. **Instrucțiuni:** Explicați copiilor că ghidul trebuie să-l conducă pe liderul orb prin obstacol/traseu, oferindu-i instrucțiuni verbale clare și precise.
5. **Începerea jocului:** Dați start jocului și lăsați perechile să se descurce.
6. **Schimbarea rolurilor:** După ce trec de obstacol/traseu, rolurile se inversează.
7. **Reflecția:** După joc, se organizează o discuție în care copiii sunt invitați să reflecteze asupra experienței lor.

Întrebări de reflecție:

- Cum te-ai simțit în rolul de lider orb?
- A fost ușor să urmezi instrucțiunile ghidului?
- Ce te-a ajutat cel mai mult în a te orienta și a te simți în siguranță?
- Cum te-ai simțit în rolul de ghid?
- A fost dificil să oferi instrucțiuni clare și precise?
- Cum ai știut că liderul orb te înțelege și are încredere în tine?
- Ce ai învățat despre importanța comunicării și a încrederii în acest joc?
- Cum crezi că poți aplica aceste lecții în viața reală?

Fișă de observație pentru profesor:

Numele perechii	Comunicare	Încredere	Ascultare activă	Leadership
Perechea 1				
Perechea 2				
Perechea 3				
...				

Observații:

- **Comunicare:** Observați cum comunică membrii perechii, dacă se ascultă, dacă se întrerup, dacă folosesc un limbaj clar și precis, dacă se asigură că celălalt a înțeles mesajul.
- **Încredere:** Analizați dacă liderul orb are încredere în ghid, dacă se lasă ghidat fără teamă, dacă respectă instrucțiunile primite.
- **Ascultare activă:** Observați dacă ghidul ascultă cu atenție reacțiile liderului orb, dacă își adaptează instrucțiunile în funcție de acestea, dacă îi oferă feedback.

- **Leadership:** Identificați liderii din fiecare pereche (chiar dacă rolul este atribuit prin tragere la sorți) și observați ce calități de lider demonstrează (inițiativă, responsabilitate, capacitate de a motiva, etc.).

Feedback:

- Oferă fiecărei perechi feedback specific și constructiv, evidențiind aspectele pozitive și punctele care ar putea fi îmbunătățite.
- Încurajează copiii să reflecteze asupra experienței lor și să tragă concluzii utile pentru viitor.

Notă:

- Această fișă de lucru este un instrument flexibil și poate fi adaptată în funcție de vârsta și nivelul de dezvoltare al copiilor.
- Profesorul poate adăuga și alte criterii de observare, în funcție de obiectivele specifice ale jocului.

JOC DIDACTIC PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚEI DE LEADERSHIP

Barbir Iuliana Școala Gimnazială „Veniamin Costachi” Sinești

Joc didactic: Strategia

Tipul jocului: Joc de cooperare și leadership

Obiective:

Dezvoltarea abilităților de leadership și comunicare eficientă;

Îmbunătățirea colaborării și lucrului în echipă;

Dezvoltarea gândirii critice și a luării de decizii rapide.

Scop: Elevii trebuie să lucreze împreună pentru a construi o casuță din materiale simple, demonstrând abilitate, coordonare, rezolvarea de probleme, colaborare.

Sarcina didactică: Fiecare echipă trebuie să construiască o casuță stabilă, folosind materialele disponibile și să o testeze.

Conținut:

Delegarea rolurilor în echipă (constructori, lider);

Planificarea și distribuirea eficientă a sarcinilor;

Testarea și ajustarea strategiei pentru succesul echipei.

Reguli:

Elevii sunt împărțiți în echipe de 3-4 membri

Fiecare echipă primește un set de materiale pentru construcție (carton, hârtie, bandă adezivă , bețe etc)

Se alege un lider de echipă care organizează sarcinile

Echipa are 10 minute pentru a discuta strategia și 30 de minute pentru construcție

La final, fiecare echipă trebuie să explice strategia folosită și să testeze stabilitatea casei punând un obiect peste ea (se va adăuga pe rând, un obiect, două obiecte , trei obiecte)

Echipa cu cea mai stabilă și bine construită casă, câștigă

Elemente de joc: roluri în echipă (lider, constructori), elemente de strategie și luare de decizii, evaluarea practică prin testarea casei.

Materiale didactice: hârtie, bețe, carton, lipici, bandă adezivă, plastilină, obiecte mici pentru testarea stabilității casei, cronometru.

Desfășurare:

1. Învățătorul explică regulile și împarte echipele
2. Se alege un lider pentru fiecare echipă
3. Echipele discută și stabilesc un plan
4. Membrii echipei încep construcția iar liderul coordonează echipa
5. Fiecare echipă își testează casa și explică strategia
6. Se discută despre ce a funcționat bine și ce ar fi putut fi îmbunătățit

Acest joc îi ajută pe elevi să înțeleagă importanța colaborării, comunicării eficiente, leadershipului, în adoptarea unei strategii și atingerea unui obiectiv comun.

JOC DIDACTIC: „REGELE ANIMALELOR” 🐾 👑
BIRTOK CRISTINA MARIA
SCOALA GIMNAZIALĂ COMUNA NĂENI, JUDEȚUL BUZĂU

👤 **Grupă:** Mică (3-4 ani)

🕒 **Durată:** 15-20 minute

📍 **Loc de desfășurare:** Sala de grupă sau curtea grădiniței

🎭 **Tipul jocului:** Joc de rol și coordonare

1. Obiective

- 🎯 Familiarizarea copiilor cu diferite tipuri de animale: **sălbatic, domestic și de la zoo**
- 🎯 Dezvoltarea încrederii în sine prin asumarea rolului de lider
- 🎯 Învățarea și exersarea sunetelor și mișcărilor animalelor
- 🎯 Exersarea ascultării active și respectării indicațiilor

2. Materiale necesare

👑 **Coroana Regelui Animalelor** (o coroaniță simbolică sau o eșarfă aurie)

🎭 **Jetoane cu imagini ale animalelor:**

- **Animale sălbatic:** leu, urs, vulpe, lup
- **Animale domestice (din ogradă):** vacă, oaie, găină, câine
- **Animale de la zoo:** elefant, girafă, maimuță, crocodil

🔔 Un clopoțel sau o tobă mică (pentru schimbarea liderului)

🌀 Un cerc mare desenat pe covor sau marcat cu bandă colorată

3. Desfășurarea jocului

Faza 1: Introducerea jocului (5 minute)

Educatorea le explică copiilor că astăzi **vom intra în lumea animalelor**, iar fiecare copil va avea ocazia să devină **Regele Animalelor** pentru câteva momente.

👤 🎭 **Explicație simplă pentru copii:**

- „Astăzi, fiecare dintre voi va fi un **Rege al Animalelor!**” 👑
- „Regele poartă o coroană specială și îi învață pe ceilalți cum se mișcă și cum vorbesc animalele.”
- „La sunetul clopoțelului, coroana trece la un alt copil!”


👉 **Regulă clară:** „Când auzim clopoțelul, schimbăm Regele Animalelor!”

Faza 2: Jocul propriu-zis (10 minute)

Un copil primește coroana și devine Regele Animalelor.

El extrage un jeton cu un animal și trebuie să:

- Facă sunetul animalului (ex: „muuu” pentru vacă, „grrr” pentru leu)
- Imitate mișcarea animalului (ex: mers lent pentru elefant, sărituri pentru maimuță)
- Toți colegii trebuie să-l imite!




 Educatoarea poate ghida copiii cu întrebări:

- „Ce animal e acesta?”
- „Unde trăiește: în pădure, în curtea omului sau la zoo?”
- „Cum se mișcă?”

 După 1 minut, educatoarea sună clopoțelul și un alt copil devine **Regele Animalelor**.

Faza 3: Misiunea specială – „Regatul Animalelor” (5 minute)

 Regele îi conduce pe copii într-o călătorie imaginară prin Regatul Animalelor:


- „Mergem prin pădure și vedem un urs. Cum merge un urs?” 
- „Suntem la fermă și vedem găini. Cum vorbesc găinile?” 
- „Suntem la grădina zoologică și ne întâlnim cu o girafă. Cum merge ea?” 

 Fiecare copil are ocazia să fie **Regele Animalelor** și să ghideze grupul spre un alt loc.

4. Reflexia și concluziile

 Întrebări pentru copii:

- ? „Ce animale v-au plăcut cel mai mult?”
- ? „A fost greu să fiți Regele Animalelor?”
- ? „Unde trăiesc aceste animale?”

 Educatoarea încurajează și aplaudă fiecare copil pentru implicare.

5. Regulile jocului

- ✓ Fiecare copil trebuie să fie Regele Animalelor măcar o dată.
- ✓ Regele trebuie să arate clar sunetul și mișcarea animalului.
- ✓ Copiii trebuie să asculte și să urmeze Regele.
- ✓ La final, toți se aplaudă pentru participare.

6. Competențe dezvoltate

- ✓ **Leadership** – fiecare copil are ocazia să conducă jocul.
- ✓ **Colaborare** – ascultarea și imitarea Regelui.

✓ **Cunoaștere** – identificarea și clasificarea animalelor.

✓ **Comunicare** – exprimarea prin sunete și mișcări.

🔍 **Bibliografie** 🐾 🐼 😊 👑

1. Bădescu, Tatiana – **Jocuri didactice pentru preșcolari**, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2012.
2. Călin, Maria – **Strategii de învățare prin joc la vârsta preșcolară**, Editura Polirom, Iași, 2015.
3. Maniu, Gabriela – **Activități ludice pentru grădiniță**, Editura Litera, București, 2018.
4. Stan, Elena – **Ghid practic de jocuri și activități interactive pentru copii mici**, Editura Aramis, București, 2020.

LEADERSHIP, COLABORARE, EMPATIE

Prof. Bocan Anca Teodora, Liceul “Ștefan Procopiu” Vaslui

Liderii sunt persoanele care nu forțază pe nimeni să îi urmeze, ci doar îi invită să călătorească pentru ca la finalul voiajului să ajungă la atingerea obiectivelor comune. Liderul este persoana dispusă să îi asculte pe ceilalți și este deschisă la ideile lor, căreia îi place să lucreze cu ceilalți, știe să motiveze persoanele din jurul său. Liderul este atent la sentimentele celor din jur, le dă ocazia să vorbească, fără să îi întrerupă.

Dezvoltarea leadership-ului este prezentă la toate vârstele și are ca rezultat multe comportamente și abilități vizibile în diverse aspecte ale vieții. Indiferent dacă este colaborativ, în lumină sau mai mult în fundal, fiecare are propriul stil de conducere!

Jocurile de leadership sunt concepute special pentru a îmbunătăți rezultatele echipei, cum ar fi colaborarea, rezolvarea problemelor, comunicarea, munca în echipă și multe altele. Aceste jocuri creează un mediu propice învățării prin experiență, care este atât distractiv, cât și educațional.

Învățarea bazată pe joc oferă câteva avantaje notabile față de metodele tradiționale. În primul rând, implică în mod activ participanții, ceea ce promovează o mai bună păstrare a informațiilor, o mai bună comunicare. În plus, permite trăirea situațiilor de management de criză fără riscurile asociate cu eșecurile reale, oferă astfel un spațiu sigur pentru experimentare și învățare.

Jocurile de conducere oferă un spațiu sigur pentru a exersa, a experimenta și a face greșeli fără consecințe în lumea reală! Ele simulează scenarii la locul de muncă și descompun concepte complexe în provocări descurajante, făcând învățarea plăcută și eficientă. Jocurile de leadership și activitățile de dezvoltare sunt eficiente în diferite situații, de exemplu în sala de clasă – orientarea membrilor echipeigrupului să învețe să dezvolte strategii de comunicare în echipă, de rezolvare a problemelor și de autoajutorare într-un mod distractiv și interactiv, identificarea potențialilor lideri.

Jocurile distractive de leadership servesc ca exerciții pentru a perfecționa abilități cruciale precum:

- Luarea deciziilor: navigarea în situații de lucru complexe
- Ascultare activă: Vă permite să auziți ce spun alții și să răspundeți eficient
- Empatie: înțelegerea și conectarea cu membrii echipei la un nivel mai profund

3 jocuri de conducere pentru a crește ca lider

I. Cursa pentru leadership: Fă un pas înainte și dovedește-ți abilitățile!

Acest joc rapid dezvăluie cine are curajul să facă față provocărilor de conducere. Iată cum funcționează:

1. Online: Jucătorii stau umăr la umăr, gata să-și demonstreze stilul și potențialul de leadership
2. Evocarea trăsăturilor: Un non-participant evocă o trăsătură de conducere de succes – cum ar fi inovația, comunicarea, fiabilitatea, rezistența, etica, inteligența emoțională, proactivitatea și inspirația – pe baza criteriilor de conducere ale organizației
3. Explicați și convingeți: Jucătorii care cred că trăsătura se aplică lor vin în față și explică de ce cred așa

4. Judecă și repetă: Un complet judecă explicațiile și dacă sunt considerate valide, jucătorul rămâne în coadă; în caz contrar, se dă înapoi. Jocul continuă cu funcții noi
5. Câștigătorul: Câștigă jucătorul care are cele mai multe explicații valide și care rămâne în coadă. *Acest joc vă permite să gândiți rapid, să comunicați clar și să demonstrați abilități și calități esențiale de leadership. Chiar dacă nu câștigi, îți vei perfecționa abilitățile - toată lumea câștigă!*

II. Test de supraviețuire: Alegeți!

Provocarea: Imaginați-vă că sunteți blocat după un accident de avion sau pierdut în mare Care sunt cele cinci elemente esențiale pe care le-ați lua pentru a supraviețui? Acest joc vă va ajuta să vă perfecționați abilitățile de stingere a incendiilor și vă va învăța cum să navigați în situații haotice. Jocul:

1. Formează-ți echipa: Jucătorii formează grupuri de lideri și echipe mai mici
 2. Scenarii: sunt anunțate situația de supraviețuire (cum ar fi un naufragiu sau o insulă pustie) și timpul limitat pe care îl au jucătorii pentru a-și alege obiectele.
 3. Elemente esențiale de supraviețuire: Fiecare echipă se reunește pentru a elabora strategii și a-și alege primele cinci instrumente de supraviețuire, care promovează gândirea critică, rezolvarea problemelor și comunicarea sub presiune.
 4. De ce contează: echipele își prezintă selecția și își explică raționamentul
 5. Leadership-ul apare: liderii preiau conducerea, ghidează discuțiile și apără interesele echipei lor
- Testul de supraviețuire nu este doar despre alegerea elementelor, ci și despre exersarea abilităților de conducere. Echipele învață să gândească critic, să rezolve probleme, să comunice eficient și să construiască consens, dobândind experiență valoroasă în luarea deciziilor, munca în echipă și leadership.

III. Doar 99 de secunde: poți efectua apelul?

Scopul acestui joc în ritm rapid este să vă ascuți abilitățile de conducere sub presiune.

Provocarea: Fiecare rundă prezintă o criză de conducere (cum ar fi un defect de produs, un coșmar de PR sau o scurgere de date despre clienți). Jucătorul are 99 de secunde pentru

1. Decideți: care este pachetul dumneavoastră de acțiuni imediate?
2. Prioritizează: Ce este cel mai important de abordat mai întâi?
3. Comunicați: explicați clar decizia și raționamentul dvs

Doar 99 de secunde ajută la dezvoltarea abilităților cruciale de leadership, cum ar fi gândirea rapidă, prioritizarea, comunicarea clară și capacitatea de a rămâne calm și hotărât sub presiune.

Aceste jocuri pot fi realizate de profesorul diriginte cât și de colaboratori în Școala Altfel, în cadrul orelor de consiliere și orientare sau ori de câte ori se poate, în cadrul activităților extracurriculare.

Bibliografie:

1. Bocoș, Mușata-Dacia, Ionescu, Miron - *Tratat de didactică modernă*, Editura Paralela 45, 2009;
2. Bocoș, Mușata-Dacia, Ionescu, Miron - *Tratat de didactică modernă*, Editura Paralela 45, 2009;
3. Nica, T., Ilie, C., *Tradition et modernité dans la didactique du français, langue étrangère*, Celina, Craiova, 1995

Joc de consolidare a cunoștințelor: Metoda Păpușilor Matrioșka

Obiective:

1. Deosebirea pronumelor personale de pronumele reflexive
2. Folosirea pronumelor personale și a pronumelor reflexive în anumite contexte date

Scop: Consolidarea noțiunilor de pronume personale și de pronume reflexiv, stabilind diferența dintre ele.

Sarcină didactică:

Păpușa nr. 1: Precizează care dintre pronumele din enunțurile date sunt personale și care sunt reflexive:

- ❖ Îmi faci o prăjitură cu vișine.
Îmi fac o prăjitură cu vișine.
- ❖ Tundeți-ne repede!
Ne tundem la fel.
- ❖ Îți impune să fac exersezi la vioară mai des.
Îmi împun să exersez la vioară mai des.
- ❖ M-ați încurajat toată competiția.
M-am încurajat toată competiția.



Păpușa nr. 1: Alcătuieste câte două enunțuri în care cuvintele *ne* și *te* să aibă valori morfologice diferite.



Păpușa nr. 1: Transformă enunțurile, înlocuind pronumele personal cu pronume reflexiv:

- ❖ Te plimbă cu bicicleta.

- ❖ Ți-a luat o înghețată.
- ❖ V-au luat o jucărie.
- ❖ Mi-a spălat haina.



Păpușa nr. 2: Explică diferența dintre cele două forme pronominale subliniate:
Mergând spre școală, cei doi prieteni, Radu și Mihai, pe care i-ai cunoscut deja, discută despre pasiunile lor:

Radu: Sunt foarte fericit. Azi mă vor duce părinții la înot.

Mihai: Cum?! Pe tine te duc părinții? Eu mă duc singur de multă vreme.



Păpușa nr. 2: Alcătuieste enunțuri în care:

- *mă* să fie pronume personal, complement direct, Ac;
- *mă* să fie pronume reflexiv, complement direct, Ac;
- *mă* să fie pronume reflexiv, fără funcție sintactică, Ac.



Păpușa nr. 3: Ordonează, în tabel, formele pronumelor reflexive: *pe sine, se, își, mă (tem), te (joci), ne (dăm), vă (duceți), s-, și-, sie, își (pui), vă (uitați), mi-(amintesc), de sine.*

Forme proprii				Forme împrumutate	
Accentuate		Neaccentuate		Neaccentuate	
Acuzativ	Dativ	Acuzativ	Dativ	Acuzativ	Dativ



Păpușa nr. 4: Subliniază pronumele reflexive cu funcție sintactică și pe cele fără funcție sintactică. Folosește culori diferite.

- ❖ *S-a împăcat cu lumea și cu sine.* (G. Bogza)
- ❖ *Am fost silit să mă gândesc din nou la dumneata.* (C. Noica)
- ❖ *Văzând că eu mi-am aprins paie-n cap cu asta...* (I. Creangă)

❖ *Alege-ți însă meseria care să-ți placă.*

(T. Arghezi)

❖ *Jură-mi-te pe ascuțișul paloșului tău.*

(I. Creangă)

Reguli/Material didactic/Desfășurare

Exercițiile se scriu pe foi mici care se introduc în păpușile Matrioșka, în funcție de nivelul de dificultate, după cum doriți (în cea mare, puteți așeza exercițiile mai complexe și, în cea mică, exercițiile mai simple sau invers). Pentru a evita rezolvarea banală și plictisitoare a unor exerciții la tablă, copiii vor fi mai încântați de o astfel de abordare.

UTILIZAREA JOCURILOR DIDACTICE COLECTIVE ÎN PREDAREA MATEMATICII

Borș Valeria

magistru în Științe ale Educației, profesoară de matematică, gr. did. II
Colegiul Pedagogic „Ion Creangă” din cadrul Universității de Stat „Alec Russo”
mun. Bălți, Republica Moldova

Abstract: The article explores the importance of collaborative didactic games in teaching mathematics, highlighting their benefits for the development of students' cognitive, affective, and social skills. It presents five interactive games applicable to the learning unit "Elementary Functions" in the 10th grade, which stimulate collaboration, critical thinking, and the use of ICT tools. Through these methods, students enhance their understanding of mathematical concepts, communication skills, and problem-solving abilities in a motivating and interactive way.

Keywords: gamification, collaboration, interactive learning, mathematical language, ICT tools

În contextul modernizării procesului de învățământ, se pune accent pe metode didactice care să răspundă provocărilor secolului XXI, unde tehnologia și colaborarea sunt factori esențiali pentru o învățare eficientă. Jocul didactic este consemnat în sistemul metodelor de învățământ ca „metodă de simulare din categoria metodelor de învățare prin acțiune practică” (Cerghit, 2006), dar și ca „metodă activă de instruire” (Bocoș, 2013). Folosirea jocurilor didactice în lecții oferă experiențe educaționale integrate, prin care se realizează importante *sarcini formative* ale procesului de învățământ:

- dezvoltarea proceselor senzoriale și cognitive;
- dezvoltarea proceselor afective;
- dezvoltarea calităților voinței;
- dezvoltarea capacității de concentrare a atenției;
- dezvoltarea capacităților de comunicare;
- dezvoltarea spiritului imaginativ, creator;
- dezvoltarea componentelor personalității;
- dezvoltarea spiritului de inițiativă;
- dezvoltarea spiritului de cooperare;
- dezvoltarea disciplinei și spiritului de ordine în desfășurarea unei activități etc.

Diversitatea jocurilor didactice se reflectă într-o gamă variată de activități – de la desen colaborativ și puzzle-uri matematice, la dezbateri interactive și simulări digitale – care îmbină elementele tradiționale cu utilizarea inovatoare a instrumentelor TIC. În funcție de scopul urmărit, materialul utilizat și modul de organizare a participanților (Bocoș, 2013, p. 373) reprezintă următoarea clasificare a jocurilor didactice:

- după *scop*, jocurile didactice pot fi: de sensibilizare; de pregătire pentru înțelegerea unor noi noțiuni; de exersare a achizițiilor; de memorie; simbolice; de îndemânare; de creație; de construcții tehnice; de cunoaștere a realității înconjurătoare; pentru dezvoltarea limbajului și a comunicării orale; pentru formarea reprezentărilor matematice și a gândiri logice etc.
- după *materialul utilizat*, jocurile didactice pot fi bazate pe: modele naturale; modele grafice; completare de rebusuri; utilizare de software etc.
- după *modul de organizare a participanților*, jocurile didactice pot fi: colective; în perechi, grupuri diadice; pe grupe; pe echipe.

În continuare, vom pune accent pe jocurile colective la orele de matematică care transformă procesul de instruire într-o experiență interactivă, stimulând creativitatea și colaborarea între elevi. Prin aceste activități, elevii își dezvoltă abilități de comunicare și exprimare a conceptelor matematice, facilitând înțelegerea și reținerea informațiilor. Integrarea jocurilor în predare contribuie la dezvoltarea gândirii critice, rezolvării de probleme și leadership-ului, pregătind elevii pentru provocările viitoare. Aceste activități oferă și oportunități de evaluare formativă, prin feedback instant și auto-reflecție, contribuind la crearea unui mediu de învățare pozitiv și motivant.

La clasa a X-a, unitatea de învățare *Funcții elementare* poate fi abordată prin activități interactive, care îmbină cunoștințele matematice cu abilitățile de colaborare și utilizarea instrumentelor TIC. Acest articol propune cinci jocuri care permit elevilor să exploreze conceptele legate de funcții într-un mod ludic și să-și îmbunătățească comunicarea matematică.

Obiectivele jocurilor propuse:

- utilizarea limbajului matematic aferent unității de învățare *Funcții elementare*, dezvoltând astfel abilitățile de exprimare și claritate în comunicare;
- consolidarea cunoștințelor despre conceptele din unitatea de învățare *Funcții elementare*: identificarea domeniului de definiție, a codomeniului, determinarea punctelor de intersecție cu axele de coordonate, analiza monotoniei și interpretarea graficelor printr-o competiție interactivă;
- încurajarea lucrului în echipă, coordonarea deciziilor și schimbul de idei, promovând leadershipul educațional în contextul unei competiții constructive;
- utilizarea instrumentelor digitale (de ex. aplicații interactive sau platforme online) ce permit verificarea instantanee a răspunsurilor și oferirea feedback-ului în timp real.

Jocul Triada îmbină colaborarea și gândirea critică, provocând perechile de elevi să identifice corect legătura dintre funcție, zerou și monotonie, pe baza unui tabel propus de profesor.

Materiale didactice necesare:

- un tabel pregătit de profesor ce conține mai multe funcții, alături de posibile valori ale zerourilor și a intervalelor de monotonie;
- fișe de lucru pentru notarea triadelor determinate de fiecare pereche de elevi.
- instrumente TIC: GeoGebra, proiector sau smartboard pentru afișarea tabelului.

Regulile de desfășurare a jocului:

- clasa se împarte în perechi de elevi, încurajându-se colaborarea între colegi cu niveluri diverse de înțelegere;
- profesorul afișează tabelul cu informații despre funcții, zerouri și monotonie, explicând structura și semnificația fiecărei coloane;
- fiecare pereche analizează tabelul și stabilește o triadă coerentă, adică identifică corect care funcție se asociază cu zeroul specific și cu intervalul de monotonie indicat;
- elevii își notează rezultatele pe fișele de lucru, argumentându-și alegerile prin limbaj matematic specific noțiunii de *funcții*;
- fiecare pereche prezintă triada determinată, iar profesorul discută soluțiile, oferind feedback și clarificări privind corectitudinea argumentării.

Tabel nr. 1. Exemplu de tabel pentru jocul Triada

1. $f(x) = 3x + 6$	A. zeroul este $x_0 = 1$	a. crescătoare pe $D(f)$
2. $f(x) = 2^x$	B. zeroul este $x_0 = -2$	b. descrescătoare pe $D(f)$
3. $f(x) = x^2 - 4x + 4$	C. funcția nu are zerouri	c. descrescătoare pe $(-\infty; 2)$ și crescătoare pe $(2; +\infty)$
4. $f(x) = \log_2 x$	D. zeroul este $x_0 = 2$	

Jocul Function Bingo stimulează colaborarea și învățarea activă, invitând elevii să asocieze conceptele și definițiile legate de funcții prin intermediul instrumentelor TIC, într-un cadru competitiv și interactiv.

Materiale didactice necesare:

- fișe de bingo personalizate ce conțin termeni și concepte cheie despre funcții (ex.: funcție exponențială, domeniu, zerou, interval de monotonie etc.);
- carduri ce conțin definiții, proprietăți sau reprezentări grafice ale conceptelor din fișa de bingo;
- instrumente TIC: GeoGebra pentru reprezentări grafice, laptop sau smartboard pentru a afișa definițiile și exemplele în timp real, aplicații online de tip bingo sau platforme de colaborare, de exemplu, Google Slides pentru a facilita jocul într-un mediu digital interactiv.

Regulile de desfășurare a jocului:

- profesorul împarte fiecărei perechi de elevi o fișă de bingo cu o grilă de termeni matematici specifici noțiunii de funcție;
- profesorul citește, pe rând, definiții, descrieri sau oferă exemple (de ex., reprezentări grafice) ale conceptelor din fișă, fără a numi direct termenul;
- elevii identifică termenul corespunzător și îl marchează pe fișă. Fiecare pereche de elevi trebuie să discute între ei și să noteze pe o fișă justificarea alegerii, folosind limbajul matematic corect;
- pe măsură ce jocul progresează, profesorul verifică răspunsurile, oferind clarificări și feedback.
- prima echipă care completează o linie sau întreaga grilă corectă este felicitată, iar soluțiile sunt apoi discutate în clasă pentru a asigura înțelegerea conceptelor;
- folosind instrumentele TIC, profesorul poate afișa soluții și explicații suplimentare pe smartboard sau printr-o aplicație de colaborare, facilitând o discuție interactivă și comparativă între echipe.

Tabel nr. 2. Exemplu de fișă de bingo personalizată

Funcție exponențială	Domeniu de definiție	Zerou	Codomeniu	Punct de intersecție
Monotonie	Extrem	Parabolă	Funcție de gradul I	Exponent
Grafic	Dreaptă	Semnele funcției	Panta	Funcție logaritmică

Tabel nr. 3. Exemplu de carduri cu definiții și proprietăți

O funcție de forma $f(x) = a^x$, unde $a > 0$ și $a \neq 1$	Mulțimea tuturor valorilor pentru care funcția este definită	Valoarea x pentru care $f(x) = 0$
Mulțimea valorilor posibile pe care funcția $f(x)$ le poate lua	Valori maxime sau minime pe care le atinge funcția	Un interval pe care funcția este fie strict crescătoare, fie strict descrescătoare
O funcție de forma $f(x) = ax + b$, unde $a \neq 0$	Reprezentarea vizuală a relației dintre variabila independentă x și funcția $f(x)$ pe un sistem de axe	Linie geometrică care reprezintă graficul unei funcții de gradul I

Jocul Mathematical Battle transformă rezolvarea problemelor de funcții într-o competiție interactivă, unde echipele își pun la încercare abilitățile de analiză și argumentare.

Materiale didactice necesare:

- un set pregătit de profesor cu întrebări cu privire la noțiunea de *funcție* (ex. ecuații, grafice, proprietăți ale funcțiilor) la diferite niveluri de dificultate;
- aplicație interactivă (Google Slides, Quizizz sau Socrative), proiector pentru afișarea întrebărilor și a rezultatelor;
- cronometru pentru a monitoriza timpul de răspuns.

Regulile de desfășurare a jocului:

- clasa se împarte în două sau mai multe echipe, fiecare echipă având un lider responsabil cu coordonarea discuțiilor și luarea deciziilor;
- profesorul afișează prin aplicația digitală întrebările sau problemele legate de funcții. Întrebările pot acoperi aspecte precum determinarea domeniului, identificarea zerourilor, analiza monotoniei sau interpretarea graficelor;
- fiecare echipă are un timp limitat pentru a discuta și a selecta răspunsul corect;
- răspunsurile se transmit fie prin aplicația interactivă, fie verbal, în funcție de formatul ales;
- după fiecare întrebare, liderul echipei sau un reprezentant trebuie să argumenteze alegerea, folosind limbajul matematic corect;
- fiecare răspuns corect aduce puncte echipei, iar sistemul TIC afișează rezultatele în timp real, motivând astfel competitivitatea;
- profesorul oferă feedback pentru a clarifica eventualele neînțelegeri și pentru a sublinia corectitudinea argumentării;
- la finalul rundelor, echipa cu cele mai multe puncte este declarată câștigătoare;
- se organizează o scurtă sesiune de reflecție, în care elevii discută strategiile adoptate și modalitățile în care jocul i-a ajutat să își îmbunătățească limbajul matematic și colaborarea.

Tabel nr. 4. Exemplu de întrebări pentru Mathematical Battle



Jocul Maratonul funcțiilor provoacă elevii să-și testeze rapid cunoștințele, stimulând competitivitatea, colaborarea și utilizarea eficientă a instrumentelor TIC.

Materiale didactice necesare:

- un set-up digital (smartboard sau proiector) pentru a afișa jocul;
- întrebări structurate pe categorii cu privire la funcții: *Definiții, Proprietăți, Graficul funcțiilor.*

Regulile de desfășurare a jocului:

- clasa se împarte în echipe de 3-4 elevi;
- echipele aleg o categorie și un punctaj (ex. 10, 15, 20 puncte) de pe tabla interactivă;
- profesorul afișează întrebarea corespunzătoare, iar echipa are un timp limitat pentru a discuta și a formula un răspuns corect, argumentându-și alegerea;
- dacă răspunsul este corect, echipa primește punctele aferente. În caz de răspuns greșit, o altă echipă poate prelua ocazia pentru a câștiga puncte;
- după fiecare rundă, profesorul oferă explicații suplimentare, asigurându-se că toți elevii înțeleg conceptele abordate.

Jocul Function Factory transformă explorarea funcțiilor într-o experiență colaborativă, în care elevii construiesc și argumentează modele matematice conform unor constrângeri specifice, utilizând instrumentele TIC pentru a vizualiza și valida soluțiile.

Materiale didactice necesare:

- fișe de lucru cu *carduri de provocare*, fiecare card conține un set de constrângeri pe care funcția trebuie să le respecte (ex.: „Funcția are domeniul \mathbb{R} , are un zero $x = 2$, este crescătoare pe intervalul $[-\infty, 2]$ și descrescătoare pe intervalul $[2, +\infty]$ ”);
- dispozitive (laptopuri, tablete) cu acces la GeoGebra sau Desmos;
- proiector pentru prezentări.

Regulile de desfășurare a jocului:

- clasa se împarte în echipe de 3-4 elevi, pentru a încuraja colaborarea și schimbul de idei;
- fiecare echipă primește un card de provocare care conține un set specific de constrângeri pe care funcția trebuie să le respecte;
- echipele discută în interiorul grupului pentru a stabili ce tip de funcție ar putea îndeplini cerințele;
- folosind GeoGebra sau Desmos, elevii construiesc graficul funcției propuse și verifică dacă aceasta respectă constrângerile;
- fiecare echipă trebuie să argumenteze alegerile făcute, explicând modul în care funcția satisface cerințele impuse (de exemplu, identificarea zerourilor, analiza monotoniei etc.).

- la finalul activității, fiecare echipă își prezintă funcția, justificarea matematică și graficul realizat în GeoGebra sau Desmos;
- discuția ulterioară în clasă permite compararea diferitelor strategii și soluții, iar elevii își pot oferi feedback reciproc;
- profesorul evaluează soluțiile pe baza corectitudinii matematice, a clarității argumentației și a modului de utilizare a instrumentelor TIC.

Concluzii cu privire la utilizarea jocurilor didactice colective în predarea matematicii:

1. Jocurile didactice colective stimulează colaborarea și comunicarea între elevi, dezvoltând abilități esențiale de lucru în echipă și de rezolvare a problemelor matematice.
2. Activitățile ludice transformă procesul de învățare într-o experiență interactivă și captivantă, facilitând o înțelegere profundă și durabilă a conceptelor matematice.
3. Integrarea instrumentelor TIC în jocurile didactice permite vizualizarea dinamică a datelor și oferă feedback instant, contribuind astfel la modernizarea și eficientizarea procesului educațional.
4. Prin implicarea activă și ludică, elevii devin mai motivați și își dezvoltă gândirea critică și creativitatea, aspecte care se reflectă pozitiv în performanțele academice.

Bibliografie:

1. BOCOȘ, M. *Instruirea interactivă*. Iași: Polirom, 2013. 470 p. ISBN 978-973-46-3359-3
2. CERGHIT, I. *Metode de învățământ*. Iași: Polirom, 2006. 320 p. ISBN 978-973-46-2248-1
3. *Matematica. Curriculum Național pentru clasele a X-a – XII-a*. Chișinău: 2019. 85 p.
4. *Matematica. Ghid de implementare a Curriculumului pentru clasele a X-a – XII-a*. Chișinău: 2019.

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP

Prof.înv.preșcolar: Bota Vasilica Aurica Școala Gimnazială Racșa

Jocul didactic- metodă și modalitate de formare a personalității copiilor, de dezvoltare a competențelor de leadership

Jocul reprezintă o activitate fizică sau mentală fără finalitate practică și căreia i te dedici din pură plăcere. Jocul este folosit ca mijloc de investigație, dar și ca procedeu terapeutic, atât pentru copii și adolescenți cât și pentru adulți. Prin joc copilul învață și se dezvoltă totodată, prin jocurile didactice copiii își pot dezvolta competențe de leadership. Jocul înseamnă o explorare a universului, a realității, tot prin joc, el reproduce, reconstruește secvențe din viață sau creează o nouă lume.

Prin activitatea de joc copiii:

- Își formează identitatea personală
- Învăță acte, acțiuni, operații, conduite care îl ajută să rezolve probleme din mediul său;
- Își dezvoltă atenția, motivația, abilitățile sociale;
- Învăță să comunice (vorbitură, ascultare, înțelegere).

Copilul prin joc schimbă realitatea lui imediat, învață lucruri noi, toate acestea într-o stare de relaxare și plăcere; totodată prin joc se dezvoltă întreaga sa ființă, i se conturează personalitatea.

Jocul este cel mai sigur mediu de manifestare a creativității și concomitent modalitatea prin care copilul își dezvoltă și își afirmă individualitatea, își construiește propriul sens al identității, începe să-și reînnoiească imaginea de sine.

Jocul contribuie la dezvoltarea intelectuală, morală și fizică a preșcolarului. Funcția principală a jocului o reprezintă, din perspectiva lui Ed. Claparede, manifestarea personalității

prin unica activitate posibilă, deoarece copilul nu este dezvoltat suficient pentru a se putea exprima prin celelalte tipuri de activități psihice.

Jocul este un mijloc de cunoaștere, autocunoaștere de exersare a gândiri și a unor deprinderi, este calea de relaxare în distracție, este mijloc de învățare, de exprimare, exersare a creativității și mai ales de socializare a copilului.

La vârsta preșcolară, trecerea de la o perioadă de dominație a unei activități (jocul) la alta (activitatea pe domenii experiențiale) se realizează treptat într-o perioadă destul de lungă, care nu presupune excluderea uneia și înlocuirea directă prin alta, ci deopotrivă între cele două forme, joc-învățare-există o îmbinare armonioasă care înlesnește saltul de la o etapă la alta fără mari obstacole.

Cea mai accesibilă formă de trecere de la joc la învățarea sistematică prin activități pe domenii experiențiale este **jocul didactic**, care realizează un echilibru dinamic și stimulator între cele două forme de activitate.

Jocul didactic este o activitate de învățare dirijată dar și o metodă didactică. Jocul didactic îmbină elementul instructiv-educativ cu cel distractiv.

În jocul didactic sunt implicate ca procese psihice:

- Gândirea: analiza, sinteza, comparația, generozitatea;
- Memoria;
- Atenția și spiritul de observație;
- Voința;
- Imaginația;
- Limbajul;

Jocul didactic este un tip de joc prin care educatorul consolidează, precizează și verifică cunoștințele predate copiilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe. Jocul didactic are o componentă informativă și una formativă.

Jocul didactic este o formă de activitate accesibilă copilului prin care se realizează o parte din sarcinile educaționale ale activităților obligatorii, dar și a celor alese într-o atmosferă destinsă, distractivă, motivantă. Jocul didactic oferă posibilitatea creării unor condiții favorabile pentru aplicarea cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor.

Principalele tipuri de jocuri sunt:

- a) Jocuri didactice pentru cunoașterea mediului înconjurător
- b) Jocuri didactice pentru dezvoltarea limbajului:
 - Jocuri pentru dezvoltarea auzului fonetic
 - Jocuri didactice pentru îmbogățirea limbajului și însușirea structurii gramaticale;
 - Jocuri didactice pentru dezvoltarea expresivității vorbirii;
- c) Jocuri didactice matematice
 - Jocuri didactice de formare de mulțimi
 - Jocuri logico-matematice de exersare a operațiilor cu mulțimi
 - Jocuri didactice de numerație
- d) Jocuri muzicale care urmăresc reproducerea unor melodii, ritmuri, recunoașterea unor instrumente după sunet.

Structura jocului constă în: conținutul jocului, sarcina didactică, regulile jocului și acțiunile de joc.

Conținutul jocului: reprezintă cunoștințele pe care copiii și le-au însușit în decursul activităților anterioare.

Sarcina didactică: apare sub forma unei probleme de gândire, de recunoaștere de numire, reconstituire, comparare, problematizare.

Regulile jocului: arată cum trebuie rezolvată problema intelectuală, dirijează acțiunile copiilor, indică acțiunile de joc și succesiunea lor.

Acțiunea de joc: este mijlocul prin care jocul devine o acțiune plăcută, distractivă, relaxantă.

Integrarea organică a jocului didactic în activitatea de învățare a preșcolarilor este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale formării personalității copilului.

Jocurile didactice au un loc bine stabilit în cadrul procesului instructiv-educativ, deoarece ele oferă copiilor posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile însușite în cadrul acțiunilor comune sub formă atractivă și plăcută.

Jocul este practica dezvoltării și în consecință, în perioada copilăriei este adoptat pentru multiplele sale funcții formative:

- Jocul didactic exercită o influență multilaterală asupra dezvoltării psihice a copilului, stimulează funcțiile intelectuale, prin intermediul cărora se realizează cunoașterea realității obiective contribuind la formarea percepțiilor, la educarea spiritului de observație, a imaginației creatoare, la dezvoltarea memoriei.
- Jocul stimulează și modelează procesul afectiv-emoțional. Prin intermediul său, copilul își îmbogățește viața afectivă în același timp dobândește capacitatea de așistăpâni emoțiile. El învață să trăiască profund o atitudine pozitivă, să reacționeze sincer, pozitiv sau negativ, față de ceea ce este bun, frumos, moral și respectiv față de ceea ce este urât, rău, imoral. În strânsă legătură cu procesele afective se dezvoltă și procesele motivaționale. Jocul are un rol foarte important în dezvoltarea interesului de cunoaștere, a curiozității.

Jocurile didactice care urmăresc dezvoltarea psihică pot fi foarte variate:

- Jocuri de stimulare intelectuală: jocuri lingvistice, jocuri de cunoaștere a mediului, jocuri logico-matematice, jocuri de creativitate.
- Jocuri de dezvoltare socio-emoțională: jocuri de comunicare, de cooperare, jocuri de autocontrol, jocuri de empatie, jocuri de prezentare de sine.

Jocul este un bun prilej de pregătire psihologică a copilului, necesară integrării sale în viața socială complexă și dă copilului posibilitatea preocupărilor variate sub aspectul conținutului. Nici o altă activitate nu va trezi în așa măsură activismul copilului și nu-l va cointeresa în tot ceea ce face ca jocul sau activitatea ludică ce aparțin în realitate universului copilăriei.

Cercetările psihologice efectuate în problema jocului au pus în evidență numeroasele elemente psihologice care conturează această formă de activitate specific umană. Prin prezența și acțiunea acestor elemente psihologice, copiii ies „din anonim” și ni se înfățișează ca ființe cu personalități în formare, care gândesc, acționează motivat, după posibilități, aspiră la perfecțiune. Acestea sunt câteva dintre manifestările psihice ale copiilor și oamenilor, în general, capabile să explice jocul, și mai ales, să arate de ce în ani preșcolari jocul se prefigurează ca activitate dominantă.

Copilul de vârstă preșcolară e creativ în adevăratul sens al cuvântului. Jocul adevărat de la care se așteaptă și performanțe, nu poate fi decât creativ. La preșcolari creația în forma unor improvizații dar una elementară, este o improvizație autentică deoarece însăși improvizația ajunge la creație. În dezvoltarea individuală a preșcolarului, prin improvizație se ajunge la

creatie. Copilul improvizează întotdeauna sincer și cu bun gust nu pentru a rezolva în grabă o sarcină, ci pentru a duce la bun sfârșit sarcina respectivă.

Prin joc, învățarea devine mai atractivă, mai plăcută. De asemenea jocul devine un excepțional exercițiu de modelare a gândirii și imaginației, ascute spiritul de observație, dezvoltă ingeniozitatea, cultivă spiritul de investigare, de perseverență în acțiune. Metodajocurilor valorifică avantajele dinamici de grup. Independențași spiritul de cooperare, participarea afectivă și totală la joc, angajând atât pe copiii timizi, cât și pe cei mai slabi, stimulează influențarea reciprocă.

Preșcolăritatea este apreciată ca vârsta ce cuprinde cea mai importantă, experiență educativă din viața unei persoane; pe parcursul ei înregistrăm ritmurile cele mai rapide cu dezvoltarea individualității umane și unele dintre cele mai semnificative achiziții ce vor avea ecouri evidente pentru etapele evoluției ulterioare ale personalității umane.

Considerând jocul didactic metodă și mijloc eficient de educare a limbajului, de cultivare a capacităților de exprimare corectă a copiilor, de stimulare a imaginației și a fanteziei lor creatoare, de exersare a capacităților de cunoaștere, de consolidare și verificare a cunoștințelor, deprinderilor și priceperilor, de dezvoltare a competențelor de liderșhip. Jocul didactic se poate desfășura atât în cadrul activităților obligatorii, cât și în diferitele momente ale zilei, el se deosebește de celelalte jocuri (cu subiect și reguli) prin conținutul pe care îl dezvoltă și prin faptul că accentul cade pe rezolvarea sarcinilor, respectiv pe cunoașterea mediului înconjurător, pe dezvoltarea facultăților intelectuale ale copiilor pe dezvoltarea vorbirii sau însușirea numărului și socotitului.¹

Obiectivele cadru și obiectivele de referință prevăzute în programa învățământului preșcolar pentru toate domeniile experiențiale reprezintă repere importante pentru educatoarele în proiectarea activităților cu grupa de copii. Jocurile țin seama de opțiunile copiilor și îi ajută pe aceștia să socializeze în mod progresiv și să se inițializeze în cunoașterea lumii fizice, a mediului social și cultural, a comunicării, a limbajului citit și scris, să devină lideri.

După utilizarea acestor jocuri didactice și nu numai în cadrul tuturor activităților, pot face precizarea că la sfârșitul anului școlar s-au înregistrat progrese cum ar fi: majoritatea copiilor știu să vorbească corect, să se exprime în enunțuri, înțeleg semnificația cuvintelor folosite vizual în vorbire, capacitatea de a crea povești, de a pune întrebări și de a da răspunsuri; și-au

format și acumulat și consolidate cunoștințe despre mediul înconjurător iar în cadrul jocurilor muzicale copiii și-au exprimat stările, emoțiile, sentimentele, gândurile.

Educatorea *crează o atmosferă deschisă pentru învățare și exprimare creativă.* Mediul clasei le oferă copiilor prilejuri de a explora materialele, de a experimenta idei, de a-și exprima gândurile și sentimentele, de a învăța din succesele și din greșelile lor, de a deveni lideri. Educatorea fiind cea care influențează managerial activitatea instructiv-educativă, trebuie să posede o serie de aptitudini. Consider că **metoda axată pe necesitățile individuale ale copilului**, în care *jocul didactic* este valorificat ca *mijloc și metodă didactică*, vine în întâmpinarea **necesităților reale ale preșcolarului** la această vârstă, **completându-se reciproc** în ambianța stimulatoare. De asemenea, jocurile ce îl învăț să fie lider vor contribui și la creșterea stimei de sine (datorită faptului că ceilalți îl ascultă și au încredere în el). Nu numai că acestea îl vor ajuta să învețe cum să interacționeze mai ușor cu cei de vârsta lui, dar îi vor dezvolta și capacitatea de atenție, de concentrare sau pe cea de a asculta și respecta reguli.

Deplasează oul

Copilul (*mai mare de 4 ani*) poate învăța să-și îndrume prietenii cu ajutorul acestui joc. În funcție de numărul de participanți, *copiii vor fi împărțiți în echipe de câte 3 sau de câte 5.* Oferă-le tuturor membrilor echipelor *ouă și linguri mari.* Spune-le copiilor să-și desemneze câte un lider al cărui rol va fi să precizeze modul în care ouale vor fi deplasate dintr-un loc în altul. Spre exemplu, unul dintre copii poate trasa o linie pe care se va realiza trecerea oului de la o lingură la alta. Altul poate ascunde lingura și după aceea îi va spune celuilalt să ia oul cu mâna și să alerge cu el. Se va continua așa până când fiecare își va deplasa oul în modul desemnat de lider. Cei ce vor reuși să-și deplaseze oul *prin cea mai originală metodă vor fi învingători.*

Stafeta

Se va forma un grup de copii și se va desemna un lider. Grupul se va împărți în două echipe, iar membrii lor se vor așeza pe spațiul de joc formând un singur șir. Liderul va fi trimis în celălalt capăt al spațiului și va începe să dea comenzi celor două echipe, cum ar fi: să execute sărituri, să alerge sau să meargă în pas vioi. Primul copil din fiecare echipă va începe să execute "ordinele", iar echipele se vor deplasa către locul în care se află liderul. Odată ce primul din fiecare echipă ajunge la lider, se va întoarce cu fața la ceilalți din echipă, iar următorul va prelua și el "ordinele" liderului. Prima echipă ai cărei membrii au reușit cu toții să execute ceea ce li

s-a spus va castiga. Jocul este adecvat copiilor mai mari de 4 ani, familiarizandu-i cu respectarea instructiunilor primite si ajutandu-i sa fie atenti la ceea ce se intampla in jur.

Schimba liderul!

Copiii (de la 4 ani in sus) pot invata mai usor sa-i determine pe ceilalti sa procedeze la fel ca ei (aceasta este una dintre calitatile unui lider) daca vor fi implicati in urmatorul joc. Se va strange un grup, se va aseza in cerc si se va alege un prim lider, care va executa anumite miscari (de pilda, va sari intr-un picior). Ceilalti vor trebui sa-l imite. La un moment dat, acesta va iesi din cerc si il va determina pe un alt membru al grupului sa fie "lider" (sa propuna el anumite gesturi/miscari ce vor fi executate de grup). Cum va face acest lucru? Ei bine, cat mai discret posibil. De exemplu, se va uita spre cineva si va clipi din ochi, va clatina usor din cap sau va zambi la el. Acesta va deveni la randul sau "lider" si le va propune celorlalti alte actiuni. Jocul va continua pana cand toti vor reusi sa fie, rand pe rand, "lideri". Datorita acestui joc cei mici se vor distra, dar vor invata si sa fie atenti la cei din jurul lor si sa recepteze comunicarea non-verbala.

Telefonul fara fir

Printre calitatile unui lider bun trebuie sa se afle si capacitatea de a asculta si de a recepta corect un mesaj, astfel incat sa-l poata transmite mai departe. Copiii (de la 5 ani in sus) pot dobandi aceasta calitate daca se vor juca "telefonul fara fir". Pentru acest joc nu este nevoie sa aveti la dispozitie anumite materiale. Nu este necesar decat sa existe mai mult de 4 copii, ce se vor aseza in cerc. Primul dintre ei se va gandii la un mesaj si il va sopti la urechea urmatorului. La randul sau, acesta il va da mai departe si tot asa, pana la ultimul participant. Interesant este cand mesajul se va intoarce din nou la primul copil, care va trebui sa-l spuna in fata celorlalti cu voce tare. Aproape intotdeauna, mesajul final este diferit de cel original, formulat la inceputul jocului.

Nu ma lasati sa cad!

Un lider adevarat are nevoie si de o echipa in care sa aiba incredere, pe care sa se poata baza oricand. In cadrul acestui joc micutii vor invata cat este de important sa avem incredere unii in altii. Lucrurile se vor desfasura astfel: copiii vor forma un cerc, se va alege un "lider", iar acesta se va aseza in mijlocul cercului. El va trebui sa se lase sa cada in orice directie, bazandu-se pe faptul ca "echipa" sa nu ii va permite sa se prabuseasca. Practic, cineva il va prinde inainte sa cada. In aceasta "formula", jocul este adecvat copiilor mai mari (de la 5 ani in sus). Daca participantii sunt putin mai mici (cam de 4 ani-4 ani si jumătate), poate fi adaptat in

felul urmator: *"liderul" nu va trebui sa cada, ci doar va fi impins usor de catre ceilalti in directia opusa.*

Doua echipe

Acest joc se va desfasura intr-un spatiu interior, fiind adecvat copiilor mai mari de 4 ani. Jucatorii vor fi impartiti in doua echipe, cu acelasi numar de copii. Una dintre echipe va parasi incaperea, ceilalti vor fi legati la ochi, iar prima echipa va reveni din nou acolo si va pregati doua obiecte. Copiii din prima echipa vor iesi din nou afara si isi vor desemna un "lider". Acesta va fi legat la ochi si va fi dus in camera pentru a "cerceta" obiectele si a-si da seama ce reprezinta. Regula este ca toti care nu sunt legati la ochi nu au voie sa vorbeasca. Jocul va continua pana cand toti componentii echipelor vor fi "lideri" si vor identifica obiectele (acestea vor fi inlocuite dupa fiecare tura de joc). Datorita acestei activitati, copiii vor invata sa-si asume responsabilitatea, sa-si ajute echipa sa-si indeplineasca obiectivul (in acest caz, identificarea corecta a obiectelor), aceste atributii fiind foarte importante pentru un lider.

Cercurile din sfoara

Initial vor fi pregatite 4 bucati de sfoara de dimensiuni diferite. Din fiecare se vor forma cercuri, ce vor fi asezate pe jos (jocul se va desfasura in aer liber), iar copiii (de la 4 ani in sus) vor trebui sa intre in interiorul celui mai mare dintre ele. Niciunul dintre ei nu are voie sa ramana in afara cercului. Dupa aceea, copiii se vor muta in urmatorul, de dimensiuni mai mici decat primul. Vor continua asa pentru a ajunge, in final, sa intre in cel mai mic dintre cercuri. Pe masura ce situatia se complica, participantii isi vor alege un lider, menit sa gaseasca solutii pentru ca echipa sa poata patrunde toata in cercurile mai mici. Practic, prin intermediul acestui joc vor invata cat de important este ca un lider sa fie gata sa gaseasca mereu solutii pentru a indeplini scopul echipei sale (in cadrul acestui joc, este vorba de intrarea tuturor copiilor in toate cele 4 cercuri, fara ca nimeni sa fie exclus).

Pirații uscatului

Jocul va fi organizat in aer liber, intr-un spatiu cat mai larg, fiind potrivit copiilor incepand cu varsta de 4 ani. Acestia vor avea ocazia sa invete ca un lider bun trebuie sa-si conduca echipa in realizarea obiectivelor proupute. Un grup de copii va forma doua echipe. Fiecare echipa isi va desemna cate un lider. De asemenea, ambele echipe vor primi cateva obiecte pe care vor trebui sa le ascunda in felul urmator: echipa A va ascunde obiectele echipei B si invers.

Echipele vor porni intr-o "vanatoare a obiectelor", ghidandu-se dupa indicatiile oferite de

"adversari". Misiunea "liderilor" va fi sa-si ajute echipa sa gaseasca obiectele ascunse inaintea celorlalte.

Ghicim animalele

Jocul ii va invata pe copii (*de la 4 ani in sus*) sa comunice, sa aiba incredere in ceilalti si sa coopereze cu ei, calitati esentiale unui lider. Se poate organiza fie afara, fie in interior. Unuia dintre copii i se va lipi pe spate o imagine cu un animal. El nu are voie sa stie despre ce este vorba. Sarcina sa va fi sa-si dea seama ce animal este pe spatele sau, punandu-le celorlalti intrebari de tipul: "Are coarne?", "Are 2 picioare sau 4?", "Poate zbura?" etc. Trebuie insa ca de la inceput sa se stabileasca un numar de intrebari ce vor fi permise. Cu cat va reusi sa ghiceasca despre ce este vorba, folosind cat mai putine intrebari, cu atat va primi mai multe puncte. Jocul poate continua pana cand fiecare copil va trebui sa ghiceasca animalul lipit pe spatele sau.

Arta in tăcere

Cu ajutorul acestui joc, participantii (*de la 4 ani in sus*) vor intelege cat de importanta este pentru un lider atentia la detalii. Copiii vor fi impartiti in grupuri de cate doi. Li se va cere sa formeze doua siruri drepte, stand unul in fata celuilalt. Ultimii copii de la capatul fiecarui sir vor primi cate o foaie de hartie pe care se afla acelasi desen. Acesta va trebui sa fie reprodus de fiecare grup, procedandu-se in felul urmatoar: ultimii vor incepe sa-l deseneze, fixandu-l pe spatele celor din fata, iar acesta va fi deplasat pana se va ajunge la primii copii din grupuri. Primii vor trebui sa-l reproduca pe o coala mare de hartie sau pe o tablita. Grupul care va reusi sa reprezinte desenul cel mai apropiat de original va fi invingator.

Deși este și un mijloc de relaxare și distracție, jocul are importante funcții instructiv-educative. El contribuie, prin conținutul său obiectual sau logic, la dezvoltarea intelectului, jocul determină imaginarea de situații, transpunerea în pielea personajelor, găsirea de soluții noi, originale pentru a câștiga sau pentru a ieși din impas, jocul ajută la găsirea de soluții în timpul desfășurării lor, de conducere.

Când copilul se joacă cu alți copii, el învață să respecte reguli și algoritmi ce constituie temeiul conformării la normele de comportare socială, morală, învață să fie lideri, să-i inspire pe alți copii. Învață să împartă jucăriile cu alții, să colaboreze cu coechipierii, își dezvoltă altruismul, spiritul de echipă, comunicarea cu ceilalți, prin urmare devine mai sociabil, mai tolerant față de cei din jur, mai atent la dorințele și sugestiile celorlalți. Jocul se intercorelează cu învățarea și cu creația.

Jocul este activitatea preferată a preșcolarului, o activitate aparent gratuită fără un scop material. Jocul satisface în cel mai înalt grad trebuințele copilului: de mișcare, de exprimare originală, de realizare a năzuințelor și dorințelor pe care nu le poate satisface în plan real. În lumea imaginată în joc, copilul se simte puternic, inteligent, adult, aici el este capabil de fapte eroice, de acțiuni spectaculoase. În joc, copilul este independent, nu are nevoie de sprijinul adultului, se poate întrece cu colegii sau prietenii - care-i sunt egali. El nu mai este la discreția autorității adultului, ci are câmp de manifestare deplină a intelectului, a vorbirii, a imaginației, a voinței, a activității.

Abilitățile de leadership dezvoltate de timpuriu îi ajută pe copii să aibă o mai mare încredere în forțele proprii, să rezolve problemele în mod creativ, să lucreze mai eficient în echipe și să colaboreze cu ceilalți. Pentru a prelua un rol de lider, copilul trebuie să fie responsabil pentru el însuși, dar și pentru ceilalți, sprijinindu-i în diferite situații.

Odată asumat rolul de lider, în structura de personalitate a copilului vor apărea o serie de transformări:

- copilul devine mai responsabil
- sunt antrenate competențele de lucru în echipă
- comunicare devine mai eficientă
- empatia este utilizată tot mai des

Utilizarea jocurilor didactice a condus la creșterea cantitativă și calitativă a cunoștințelor, la sistematizarea și îmbogățirea cunoștințelor din cadrul tuturor activităților, a condus la cultivarea trăsăturilor de leadership. Activitatea cadrelor didactice se desfășoară în fața unor individualități psihice umane în formare. De aici derivă necesitatea unei maxime responsabilități în ce privește comportamentele și intervențiile educatoarei.

În grădinițele în care se promovează relațiile democratice copiii li se insuflă încrederea în sine, curajul de a lua inițiative, respectul față de celălalt și dorința de asumare, de responsabilități pentru sine și pentru alții, deprinderea de a gândi, de a acționa și de a vorbi liber și decis. Acest lucru este posibil pentru că toți copiii iau decizii în ceea ce privește învățarea, își urmăresc propriile interese, se exprimă și acționează în conformitate cu necesităților și cu sentimentele lor.

Bibliografie:

Tomșa, Gheorghe, *Psihopedagogie preșcolară și școlară*, 2005

Hanganu I., Raclaru , Breben Silvia, Fulga Mihaela, *Jocuri pentru preșcolari*, 2005

Barbu H., Popescu E, Șerban F, *Activități de joc și recreativ-distractive*,1993,

JOC DIDACTIC „DE-A CIRCULAȚIA (DE-A PLIMBAREA)”

Prof. dr. Brotac Daniela, Grădinița Nr. 268

Scopul: perfecționarea unor deprinderi de comportare civilizată pe stradă, înțelegerea necesității respectării regulilor de circulație și a rolului polițistului în dirijarea circulației pe stradă; obișnuirea copiilor să se deplaseze pe un spațiu limitat – trotuarul și să respecte traseele de acces.

Regulile jocului: pleacă numai copiii care au primit o sacoșă sau un coșuleț de la educatoare.

Copiii n-au voie să părăsescă grupul, trebuie să meargă numai pe spațiul marcat dinainte.

Copiii n-au voie să treacă pe partea opusă decât la semnalul verde al semaforului manipulat de polițist.

Când întâlnesc pe traseul stabilit un grup de copii trebuie să se salute – de asemenea, pe educatoare.

Material didactic: semne distinctive pentru polițist (chipiu, semafor, centură, fluier), coșulețe sau plase pentru copii.

Elemente de joc: descoperirea materialului didactic, sunetul fluierului, închiderea și deschiderea ochilor, aplauze, oferirea elementelor surpriză.

Desfășurarea jocului. Introducerea în joc se poate realiza prin mai multe procedee:

- Intuirea felului în care este aranjată clasa, în special a liniilor trasate și a semnificației lor și precizarea cu ajutorul copiilor a regulilor de circulație;
- Scurtă discuție cu privire la experiența de viață a copiilor în legătură cu mersul pe stradă;
- Povestirea concisă a experienței de viață a educatoarei sau a unei alte persoane cu privire la plimbarea în oraș;
- Prezentarea ilustrației „Pe stradă”.

După ce s-au reamintit pe o cale sau alta normele de comportare ale copiilor pe stradă, se vor împărți rolurile – un copil polițist, pietoni (copii și adulți). Se vor fixa regulile jocului. Se va introduce eventual regula ca acei copii care nu respectă disciplina pe stradă să fie eliminați temporar din joc.

Copiii vor sta așezați pe scăunelele plasate la rândul lor în dreptul unui perete.

Educatorea va aduce coșuri, le va împărți la 2 -3 copii cel mult și se va da sarcină fiecărui grup să aducă câte ceva (să aducă jucării mărunte, să strângă castane din parc și să le aducă, să adune pietricele) dând astfel un sens deplasării copiilor. Copiii pornesc imediat și-și stabilesc traseul în așa fel încât să ajungă la locul unde se găsesc obiectele solicitate. După foarte puțin timp vor primi coșuri alt grup de copii cu o altă destinație. Astfel pe traseu se vor afla mereu cel puțin 6 – 10 copii. Se va avea grijă ca trecerea de pe o parte a trotuarului să nu se facă fără semnalul verde al polițistului. Copiii care greșesc nu vor mai ajunge acasă – sunt reținuți pe un rând de scăunele așezate anume cu această destinație. La un moment dat educatoarea va lua și ea un coșuleț și se va deplasa pe stradă urmărind felul în care este salutată de copii și salutând și ea cu multă atenție. Dacă trotuarul este mai îngust se va demonstra cum trebuie să se treacă spre a nu se produce înghesuială.

Observație. La grupa mare jocul se poate complica introducând copii cu mașini care circulă pe partea carosabilă a străzii și care trebuie să respecte la rândul lor o serie de reguli de circulație. În cursul jocului acesta se poate complica prin introducerea unor roluri de bunici, de bătrâni care au nevoie de ajutor în transportarea coșurilor sau la traversarea de pe o parte pe alta a străzilor.

Pentru grupa mică jocul poate fi realizat prin alcătuirea perechilor (formare din mamă și copil). La început educatoarea va interpreta rolul de mamă, mergând pe rând cu câte un copil la plimbare și fixând bine regulile.

În partea a doua a jocului copiii vor fi împărțiți în două, o parte din ei vor interpreta rolul de mamă (tată) și vor avea ca semn distinctiv o poșetă (o geantă). Se poate stabili încă înainte de începerea jocului propriu-zis componența perechilor fie pe baza alegerii preferențiale, fie pe baza consultării copiilor în întocmirea perechii („Rebeca, dorești să te plimbi cu Alexandra?“).

Material bibliografic:

- Jocuri didactice pentru gradinița de copii, EDITURA DIDACTICĂ ȘI PEDAGOGICĂ, București, 1976, coordonator Maria Taiban.

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP

Chiuda Maria, profesor psihopedagog-
Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1-CPCTS ”Corabia” București
David Anamaria Corina, profesor psihopedagog-
Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1-CPCTS”Corabia”București

În mediul educațional, dezvoltarea competențelor de leadership poate fi integrată eficient prin jocuri didactice, care stimulează creativitatea, colaborarea și gândirea critică. Competențele de leadership sunt esențiale într-o lume în continuă schimbare, în care abilitatea de a coordona, motiva și influența pozitiv grupuri este din ce în ce mai necesară.

Leadership-ul reprezintă abilitatea de a influența, inspira și ghida un grup spre atingerea unor obiective comune.

Jocurilor didactice au un rol important în dezvoltarea leadership-ului.

Jocurile didactice reprezintă metode interactive de învățare care implică participarea activă a elevilor sau cursanților. Prin utilizarea acestora, participanții pot dobândi și exersa competențe de leadership într-un mediu sigur și stimulat. Avantajele includ:

- Dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare;
- Învățarea prin experiență;
- Promovarea inițiativei și a responsabilității;
- Stimularea creativității și a gândirii critice.

Printre cele mai cunoscute jocuri didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership sunt:

a) Jocul “Construiți un pod”

Obiectivul general este: dezvoltarea abilităților de coordonare și colaborare.

Desfășurarea jocului: Participanții sunt împărțiți în echipe și primesc materiale simple (hârtie, bețe de lemn, bandă adezivă) pentru a construi un pod funcțional în timp limitat. Fiecare echipă trebuie să-și desemneze un lider care să coordoneze activitatea.

Competențe dezvoltate: Planificare strategică, luarea deciziilor, lucrul în echipă.

b) Jocul “Navigatorul orb”

Obiectivul general: dezvoltarea încrederii și a abilităților de comunicare clară.

Desfășurarea jocului: o persoană este legată la ochi și trebuie să navigheze printr-un labirint sau să atingă un obiectiv ghidat doar de instrucțiunile oferite de un coleg.

Competențe dezvoltate: Ascultarea activă, claritatea în comunicare, încrederea reciprocă.

c) Jocul “Consiliul liderilor”

Obiectivul general: stimularea gândirii critice și luarea deciziilor în situații complexe.

Desfășurarea jocului: participanții sunt puși în rolul unor lideri care trebuie să rezolve o criză imaginară (de exemplu, un dezastru natural). Fiecare participant are un rol specific și trebuie să colaboreze pentru a găsi cea mai bună soluție.

Competențe dezvoltate: Luarea deciziilor, rezolvarea problemelor, negocierea.

Beneficiile utilizării jocurilor didactice: creșterea implicării și motivației participanților; dezvoltarea unor abilități practice aplicabile în diverse contexte; consolidarea relațiilor de grup și a spiritului de echipă; crearea unui mediu de învățare dinamic și interactiv.

Jocurile didactice oferă o metodă atractivă și eficientă pentru dezvoltarea competențelor de leadership, fiind potrivite pentru diverse medii educaționale și vârste. Acestea stimulează dezvoltarea personală și profesională, contribuind la formarea unor lideri capabili să răspundă provocărilor contemporane.

Bibliografie:

1. Goleman, D. Richard Boyatzis, Inteligența emoțională în leadership, Editura Curtea Veche, București, 2019;
2. Bezede R., Goraș-Postică V. Leadership educațional: o provocare pentru dezvoltarea profesională a cadrelor didactice. Chișinău: C.E.Pro Didactica, 2011;
3. Bennis, W. On Becoming a Leader, Leadership: Practica și provocările, Eit.Arrow Business Book, 1998;
4. Articole și resurse despre metode didactice interactive online.

STRATEGII DE LEADERSHIP EDUCAȚIONAL. JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP

Profesor psihopedagog Cobzaru Irina

Centrul Școlar de Educație Incluzivă nr. 1 Bacău

Introducere

Leadershipul educațional joacă un rol esențial în modelarea experienței de învățare a elevilor și în asigurarea unui mediu educațional productiv. Un lider educațional eficient trebuie să îmbine două dimensiuni fundamentale: autoritatea, care oferă structură, claritate și direcție, și empatia, care creează conexiuni emoționale și motivează elevii și profesorii. Această lucrare explorează strategii care combină aceste două trăsături pentru a construi un mediu de învățare echilibrat și eficient, prin intermediul jocurilor didactice.

1. Autoritatea în Leadershipul Educațional

Autoritatea este necesară pentru a menține ordinea și disciplina într-o instituție de învățământ. Un lider autoritar impune reguli clare, stabilește obiective și asigură respectarea acestora. Totuși, autoritatea nu trebuie confundată cu rigiditatea sau autoritarismul, ci trebuie exercitată într-un mod corect și echilibrat.

1.1 Stabilirea unei viziuni clare

Un lider educațional trebuie să comunice clar misiunea și valorile instituției. Aceasta oferă profesorilor și elevilor un cadru de referință și un scop comun. De exemplu, un director de școală care stabilește un obiectiv clar privind excelența academică și implicarea comunității va reuși să creeze un mediu organizat și motivant.

1.2 Implementarea regulilor și consecințelor

Un mediu de învățare eficient necesită reguli bine definite și aplicate consecvent. Elevii trebuie să știe care sunt așteptările și ce consecințe urmează pentru nerespectarea regulilor. De exemplu, un profesor care menține un standard clar de comportament în clasă, dar aplică sancțiuni într-un mod corect și previzibil, va inspira respect și responsabilitate.

1.3 Exigență combinată cu sprijin

Un lider educațional eficient impune standarde ridicate, dar oferă și resursele necesare pentru a le atinge. De exemplu, un director care cere performanțe academice ridicate, dar investește în formarea profesorilor și în dotarea școlii cu resurse moderne, demonstrează un leadership bazat pe autoritate responsabilă.

2. Empatia în Leadershipul Educațional

Empatia este capacitatea de a înțelege și de a răspunde la nevoile emoționale și intelectuale ale celorlalți. Un lider empatic creează un mediu în care elevii și profesorii se simt înțeleși și sprijiniți, ceea ce crește motivația și performanța.

2.1 Ascultarea activă și comunicarea deschisă

Un lider educațional empatic își ascultă echipa și elevii, încurajând un dialog deschis. De exemplu, organizarea de întâlniri periodice cu profesorii și elevii pentru a discuta provocările și sugestiile acestora poate îmbunătăți climatul școlar.

2.2 Susținerea emoțională și motivațională

Elevii și profesorii se confruntă adesea cu stres și presiune. Un lider empatic recunoaște aceste dificultăți și oferă sprijin emoțional. De exemplu, un director care introduce programe de consiliere școlară sau activități de reducere a stresului contribuie la bunăstarea comunității școlare.

2.3 Crearea unui mediu incluziv și colaborativ

Empatia implică și promovarea unui climat incluziv, unde fiecare elev și profesor se simte valorizat. Acest lucru se poate realiza prin adoptarea unor metode de predare diferențiate, care să răspundă nevoilor diverse ale elevilor, și prin încurajarea colaborării între profesori pentru schimbul de bune practici.

3. Strategii pentru Îmbinarea Autorității și Empatiei

Un leadership educațional de succes nu favorizează nici autoritatea excesivă, nici empatia fără structură. Îmbinarea celor două conduce la un echilibru optim.

3.1 Modelul liderului transformator

Un lider transformator combină autoritatea și empatia pentru a inspira și motiva echipa. Acesta stabilește așteptări clare, dar este și deschis la nevoile și emoțiile celor din jur.

3.2 Feedback constructiv și motivație

Autoritatea necesită evaluare și feedback, iar empatia impune ca acest feedback să fie constructiv și motivant. De exemplu, în loc să critice un profesor pentru rezultate slabe, un lider educațional eficient îl va ghida spre îmbunătățire prin sfaturi concrete și resurse de sprijin.

3.3 Implicarea elevilor și profesorilor în procesul decizional

Deciziile impuse rigid pot crea rezistență, în timp ce implicarea colectivă crește angajamentul. De exemplu, un lider care consultă elevii și profesorii înainte de a introduce schimbări majore în regulament va obține o acceptare mai largă și o implementare mai eficientă.

Voi detalia în continuare exemple jocuri didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership:

1. Jocul „Construiți un turn”

Obiective didactice

Dezvoltarea abilităților de comunicare și coordonare într-o echipă;

Exersarea capacității de luare a deciziilor sub presiune;

Îmbunătățirea abilității de delegare a sarcinilor.

Sarcini de îndeplinit:

Echipele primesc materiale limitate (pahare de plastic, bețe de lemn, hârtie, bandă adezivă etc.) și trebuie să construiască cel mai înalt turn stabil în 10-15 minute.

Liderul fiecărei echipe trebuie să coordoneze procesul, să asculte ideile membrilor și să ia decizii rapide.

La final, echipele prezintă strategia utilizată și lecțiile învățate despre leadership.

Materiale didactice necesare:

Pahare de plastic, hârtie, bețe de lemn, bandă adezivă, riglă pentru măsurarea turnurilor.

2. Jocul „Navigatorul orb”

Obiective didactice:

Exersarea încrederii și a delegării sarcinilor;

Îmbunătățirea abilităților de ghidare și comunicare eficientă;

Dezvoltarea capacității de luare a deciziilor rapide;

Sarcini de îndeplinit:

Un participant este legat la ochi („navigatorul”), iar un alt coleg („liderul”) trebuie să-l ghideze verbal pentru a traversa un traseu plin de obstacole fără a le atinge.

Liderul trebuie să ofere indicații clare și precise, iar navigatorul trebuie să aibă încredere în echipa sa.

După finalizarea traseului, se face o discuție despre dificultățile întâmpinate și lecțiile de leadership învățate.

Materiale didactice necesare:

Eșarfe pentru legarea ochilor;

Obstacole variate (conuri, cutii, scaune, mingi) pentru traseu.

3. Jocul „Șeful de echipă”

Obiective didactice:

Dezvoltarea capacității de luare a deciziilor în situații complexe;

Îmbunătățirea abilității de prioritizare a sarcinilor;

Exersarea leadership-ului prin gestionarea unei echipe.

Sarcini de îndeplinit:

Fiecare echipă primește un scenariu în care trebuie să rezolve o situație de criză (ex.: o întârziere majoră într-un proiect, un conflict între membri, o resursă limitată).

Liderul echipei trebuie să coordoneze discuția și să ia decizii rapide.

Echipele prezintă soluțiile lor, iar facilitatorul discută punctele forte și aspectele de îmbunătățit ale fiecărei echipe.

Materiale didactice necesare:

Fise cu scenarii diverse;

Cronometru pentru gestionarea timpului de gândire.

Aceste jocuri didactice îi ajută pe participanți să își dezvolte competențele de leadership prin experiență practică și reflecție asupra procesului de luare a deciziilor, comunicare și coordonare în echipă.

Concluzie

Un leadership educațional eficient necesită un echilibru între autoritate și empatie. Autoritatea oferă structură și direcție, iar empatia creează un mediu motivant și incluziv.

Prin strategii precum comunicarea deschisă, feedback-ul constructiv și implicarea comunității școlare, liderii din educație pot asigura un climat de învățare optim. Astfel, leadershipul educațional nu este doar despre impunerea regulilor, ci și despre inspirația și sprijinul acordat celor implicați în procesul educațional.

Bibliografie:

1. Goleman, D. (2000). Leadership That Gets Results. Harvard Business Review, Cambridge MA.
2. Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Editura Polirom, Iași.
3. Neacșu, I. (1990). Metode și tehnici de învățare eficientă. Editura Militară, București.
4. Radu, I. T. (2000). Didactica modernă: O abordare dinamică. Editura Dacia, Cluj-Napoca.
5. Cucoș, C. (2006). Pedagogie. Editura Polirom,
6. Stăncioiu, A. F. (2017). Leadership și dezvoltare personală. Editura ASE, București.

7. Negovan, V. (2008). Psihologia învățării. Teorii și aplicații educaționale. Editura Universitară, București.

8. Stan, C. (2001). Strategii didactice interactive. Editura Aramis, București.

Joc Didactic

„Micii Lideri în Acțiune”

Ed. Condrea Anca-Elena, Grădinița cu P.P. „Dumbrava Minunată”, Nr. 18, Brașov

Tipul jocului: Joc de rol, colaborativ

Durata: 30-40 minute

Grupă de vârstă: 4-5/6 ani

Domenii de dezvoltare:

- Dezvoltarea socio-emoțională
- Dezvoltarea comunicării și limbajului
- Dezvoltarea motricității fine și grosiere
- Dezvoltarea gândirii critice și a creativității

Obiective generale:

- Dezvoltarea competențelor de leadership prin asumarea rolului de lider și coordonarea unui grup.
- Dezvoltarea empatiei, ascultării active și cooperării între copii.
- Dezvoltarea abilității de a comunica clar și de a oferi instrucțiuni corecte.
- Stimularea creativității și a gândirii critice în rezolvarea de probleme.

Obiective specifice:

- Copiii vor învăța să coordoneze o echipă prin oferirea de instrucțiuni clare.
- Copiii vor experimenta rolul de lider și vor înțelege importanța colaborării.
- Copiii vor învăța să ofere sprijin și încurajare colegilor.
- Copiii vor învăța să accepte și să respecte reguli și roluri.

Materiale didactice necesare:

- Cartonaje cu misiuni (ex.: „Construiește un pod”, „Ghidează echipa prin labirint”, „Culege fructele din grădină”).
- Obiecte simbolice pentru rolul de lider (șapcă, eșarfă sau medalie).
- Cuburi, mingi, puzzle-uri simple, conuri pentru trasee.

- Clepsidră sau cronometru.
- Fișe de evaluare pentru educator (opțional).

Pregătirea jocului:

1. Educatorul pregătește un spațiu de joacă sigur, delimitat pentru activitățile care urmează.
2. Se stabilesc regulile jocului, explicându-le copiilor ce înseamnă să fii lider:
 - Liderul oferă instrucțiuni clare.
 - Liderul încurajează echipa și îi ajută pe cei care întâmpină dificultăți.
 - Toți copiii trebuie să colaboreze pentru a îndeplini misiunea.

Desfășurarea jocului:

1. Introducerea jocului

Educatorul le povestește copiilor un scenariu de tip aventură. De exemplu: „Astăzi pornim într-o aventură! Vom explora o lume magică unde vom avea de îndeplinit diverse misiuni. Dar pentru a reuși, fiecare dintre voi va trebui să fie lider pe rând și să-și ajute echipa să îndeplinească sarcinile. Fără un lider bun, echipa nu va reuși să treacă peste obstacole!”

Educatorul explică faptul că fiecare copil va primi șansa de a fi liderul echipei. Liderul va purta un obiect simbolic (șapcă, eșarfă sau medalie) și va avea responsabilitatea de a ghida echipa.

2. Etapele jocului

Pasul 1: Alegerea liderului

Educatorul alege primul lider (sau poate fi ales prin tragere la sorți). Liderul primește obiectul simbolic și o cartonaș cu misiunea de îndeplinit.

Pasul 2: Prezentarea misiunii

Liderul prezintă echipei sarcina pe care o au de îndeplinit. Misiunea trebuie explicată clar și pe înțelesul tuturor colegilor.

Pasul 3: Desfășurarea activității

Echipa, sub coordonarea liderului, începe să îndeplinească sarcina. În timpul activității, educatorul observă comportamentul liderului:

- Oferă instrucțiuni clare?
- Încurajează colegii?

- Are grijă ca toți să participe?

Pasul 4: Evaluarea activității

După fiecare misiune, educatorul discută cu copiii:

- Cum s-au simțit în timpul jocului?
- Cum a fost liderul? A explicat bine? A încurajat echipa?
- Ce pot îmbunătăți data viitoare?

Educatorul îi încurajează pe copii să ofere feedback pozitiv și să identifice aspecte de îmbunătățit.

3. Exemple de misiuni pentru lideri:

1. **„Construiește un pod peste râu”** – Liderul organizează echipa pentru a construi un pod din cuburi.
2. **„Ghidează echipa prin labirint”** – Liderul trebuie să ofere instrucțiuni pentru ca echipa să parcurgă un traseu fără să calce pe „pietrele fierbinți”.
3. **„Culege fructele din grădină”** – Liderul organizează echipa pentru a aduna mingi colorate care reprezintă fructele.
4. **„Rezolvă puzzle-ul magic”** – Liderul coordonează echipa pentru a asambla un puzzle simplu.

Reguli ale jocului:

1. Fiecare copil are șansa de a fi lider.
2. Liderul trebuie să ofere instrucțiuni clare, fără să țipe sau să se impună prin forță.
3. Echipa trebuie să lucreze împreună pentru a finaliza misiunea.
4. Toți copiii trebuie să fie implicați și încurajați să participe.

Competențe dezvoltate:

- *Leadership:* Copiii învață să coordoneze un grup și să ofere instrucțiuni clare.
- *Empatie:* Liderii învață să înțeleagă nevoile colegilor și să-i sprijine.
- *Comunicare:* Copiii își îmbunătățesc capacitatea de a comunica eficient.
- *Lucru în echipă:* Copiii învață să colaboreze și să respecte regulile grupului.
- *Rezolvarea problemelor:* Activitățile stimulează gândirea logică și creativitatea.

Rolul educatorului în joc:

- Observă comportamentul liderului și oferă feedback constructiv.
- Asigură un climat pozitiv și încurajator.
- Intervine doar dacă liderul întâmpină dificultăți majore.
- Încurajează comunicarea deschisă între copii.

Exemple de întrebări pentru evaluare:

1. Liderul a explicat clar misiunea?
2. Toți colegii au fost implicați în activitate?
3. Cum s-a simțit echipa?
4. Ce a făcut bine liderul? Ce poate îmbunătăți?

Jocul "**Micii Lideri în Acțiune**" îi ajută pe copii să-și dezvolte abilități de leadership într-un mod distractiv și interactiv. Prin asumarea rolului de lider, copiii învață să ia decizii, să comunice clar și să fie empatici față de colegi. Alternarea rolurilor le permite să înțeleagă atât responsabilitățile liderului, cât și importanța lucrului în echipă.

Pentru rezultate mai bune, educatorul poate adapta jocul în funcție de nevoile și nivelul de dezvoltare al copiilor din grupă.

Bibliografie:

1. Bodóczy, C. (2008). *Jocuri didactice pentru dezvoltarea abilităților sociale ale copiilor preșcolari*. Editura Didactică și Pedagogică.
2. Legea Educației Naționale nr. 1/2011.
3. Ministerul Educației Naționale. (2019). *Curriculum pentru educație timpurie: Copiii de la naștere până la 6 ani*. Editura Didactică și Pedagogică, București.
4. Stan, L. (2017). *Dezvoltarea copilului în primii ani de viață*. Editura Polirom, Iași.



JOCUL DIDACTIC „CLOPOȚELUL VORBITOR”

Prof. Cozma Magdalena

Școala de Artă „Sergiu Celibidache” Roman

CLASA: Pregătitoare

DISCIPLINA: Dezvoltare personală

SUBIECTUL: De mic, învăț câte un pic

SCOPUL: Identificarea unor rutine zilnice și utilizarea lor în activitatea școlară pentru formarea comportamentului civic

COMPETENȚA GENERALĂ: Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în context școlar

COMPETENȚA SPECIFICĂ: Identificarea unor rutine în activitatea școlară

MATERIALE NECESARE: un clopoțel, povestea „Sună clopoțelul”

„Sună clopoțelul. E ora opt și orele au început. Gâfâind, cu ghiozdanul în spate, Ionuț intră în clasă. A întârziat din nou la școală. Toți cei din jur îl privesc supărați. Băiatul se așază la loc, își caută lucrurile în ghiozdan, făcând mult zgomot.

Clopoțelul sună iarăși, e pauză. Copiii își aranjează lucrurile pe băncuțe, mergând apoi în curtea școlii. Numai Ionuț o zbughește în curte, fără să se mai uite înapoi. Pe băncuță, printre lucrușoarele lui, parcă a trecut o tornadă.

Clopoțelul sună iar, anunțând începerea orei. Doi câte doi, copiii se îndreaptă spre clasă. Dar, pentru Ionuț clopoțelul nu a sunat, nu sună niciodată. Înghesuindu-se la rând, își face loc printre ceilalți și fuge în clasă.”

Ce puteți face voi, copii, pentru ca Ionuț să audă clopoțelul?

DESFĂȘURAREA JOCULUI:

Conducătorul de joc (învățătorul) dă instrucțiuni simple după care sună din clopoțel. Copiii trebuie să îndeplinească acele instrucțiuni repede și în liniște (evident după sunetul clopoțelului).

Exemple de instrucțiuni: „Clopoțelul spune să faceți rândul doi câte doi”, „Clopoțelul spune să pui palma pe umărul colegului”, „Clopoțelul spune să puneți palmele pe cap”, „Clopoțelul spune să vă scoateți pe bancă blocul de desen”, „Clopoțelul spune să vă ridicați în picioare”, „Clopoțelul spune să faceți lanțul prieteniei(hora)”, „Clopoțelul spune să cântați cântecul *Clopoțelul sună*” și jocul poate continua cu diferite instrucțiuni mai mult sau mai puțin hazlii sau sarcini mai complicate.

EVALUARE:

Elevii și Ionuț au înțeles că respectarea regulilor duce la un comportament civic pozitiv, manifestat prin respect și punctualitate.

JOC DIDACTIC "CURCUBEUL PRIETENIEI"

Prof. Cozma Magdalena
Școala de Artă „Sergiu Celibidache” Roman

Clasa: pregătitoare

Disciplina: Dezvoltare personală

Subiectul: Obiecte preferate și caracteristicile acestora

Jocul didactic: "Curcubeul prieteniei"

Scop: Cunoașterea preferințelor colegilor și legarea de prietenii pe baza acestora

Competența generală:

Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copiii și adulții cunoscuți;

Competențe specifice:

-Explorarea caracteristicilor ființelor și obiectelor și a interacțiunii simple cu acestea;

-Stimularea cooperării și coordonarea mișcărilor;

-Formarea atitudinilor de apreciere de sine și pentru celălalt.

Materiale necesare: Parașută, minge.

Durata: 10 minute

Desfășurarea jocului:

Elevii vor forma un cerc în jurul parașutei.

În prima etapă voi cere elevilor să se gândească la un obiect/animal preferat și la semnal vor intra sub parașută doar cei care au aceeași preferință.

În a doua etapă, la semnal vor intra sub parașută elevii care sunt dispuși să-și ajute colegii în anumite situații.

În a treia etapă, la semnal vor oferi jucăria preferată unui coleg din clasă. Profesorul se asigură ca toate regulile au fost înțelese de către copii, iar în timpul jocului va monitoriza comunicarea, socializarea, ajutorul, respectarea regulilor.

În incheierea jocului, elevii își dau seama că se pot împrieteni unii cu alții atunci când au preferințe comune, când se ajută reciproc sau când sunt generoși.

Evaluare:

După fiecare etapă se aplaudă unii pe alții. Pe parcursul jocului sunt bucuroși, entuziasmați, încântați că au descoperit noi prieteni, au putut să se ajute reciproc și să împartă jucăria preferată.



JOC DIDACTIC: ȘCOALA TUTUROR

Prof. Cozma Magdalena

Școala de Artă „Sergiu Celibidache” Roman

Clasa : a II – a B

Disciplina: Dezvoltare personală

Tema : Suntem diferiți . Sunem împreună !

Obiectiv prioritar : Formare deprinderii de relaționare sănătoasă în absența sentimentelor de discriminare și marginalizare a celuilalt.

Competența generală: Formarea competențelor sociale necesare adecvării comportamentului în micro și macrogrup.

Competențe specifice:

-Formarea comportamentelor de acceptare și cooperare, adaptare la schimbările de grup;

-Formarea comportamentelor de relaționare pozitivă;

-Formarea atitudinilor de apreciere de sine și pentru celălalt în contextul diferențelor personale și culturale.

Materiale necesare: Lectura psihoeducativă ”Școala tuturor”, măști .

Durata: 15 minute

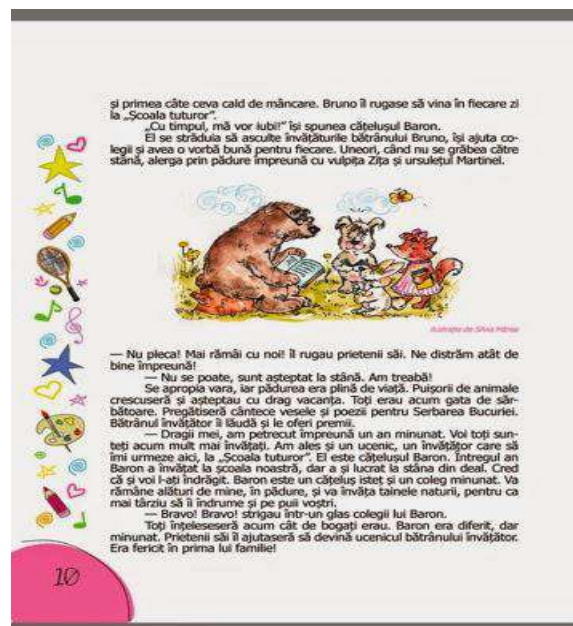
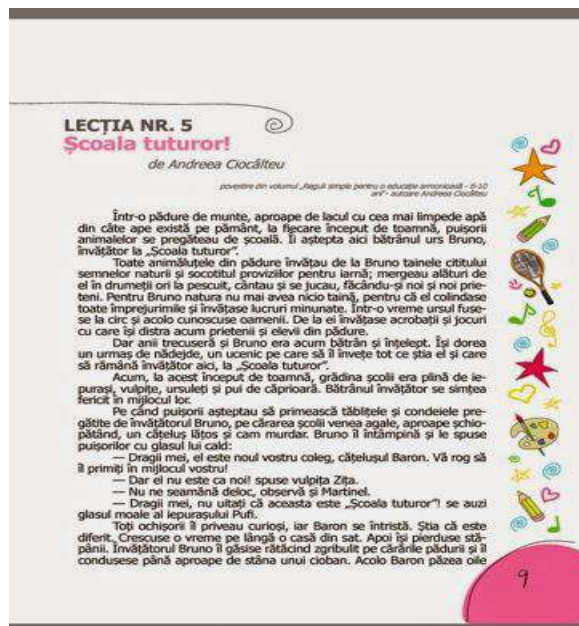
Procedura:

1. **Introducere în activitate:** Copiilor , familiarizați anterior cu lectura și personajele, li se atribuie câte un rol pentru a realiza o scurtă scenetă (sceneta se va repeta, copiii schimbând rolurile) .

2. **Cuprinsul activității:** Învățătorul ,sau un copil, recitește lectura la începutul activității și distribuie rolurile ținând cont de preferințele exprimate de copii. Fiecare copil poate primi rolul unui elev la Școala tuturor, învățătorul imaginându-și pentru fiecare o anumită preocupare. Copiii sunt încurajați să improvizeze mișcări și să își imagineze replici noi pentru fiecare personaj.

3. **Concluziile activității:**

Această etapă va fi condusă prin întrebări ca de exemplu: Care este personajul vostru preferat? De ce? Ce alte personaje v-au plăcut ? De ce? De ce era diferit Baron față de colegii săi? Cum te-ai simțit pentru câteva minute în rolul lui Baron? De ce credeți ca Baron a fost ales ucenic? Cum ar fi trebuit să se poarte vulpița Zița? Dar ursulețul Martinel? Care personaj a dovedit ca îl acceptă pe Baron? Ce învățăm din comportamentul personajelor interpretate?



JOCUL ȘI ACTIVITATEA OUTDOOR

**PROF.ÎNV.PREȘ. CURTEAN CRISTINA ANCA
GRĂDINIȚA CU P.P. POIENIȚA, CLUJ-NAPOCA**

Clasa/grupa: Mare

Natura sarcinii (individuală/ colaborativă): colaborativă

Scopul activității constă în sprijinirea copiilor să înțeleagă regulile de circulație, precum și importanța organelor de poliție.

Obiective stabilite:

-preșcolarii vor fi capabili să înțeleagă modul corect de circulație, conform demonstrației date de organele de poliție;

-preșcolarii vor fi capabili să își formeze abilitatea de lucru în echipe, în urma desfășurării jocului „Semaforul!”

Descrierea succintă a modalității de desfășurare a activității didactice:

Preșcolarii grupei MARI au avut parte într-una din zilele săptămânii trecute, de o vizită din partea poliției. Aceștia au desfășurat o activitate demonstrativă, în curtea grădiniței referitoare la regulile de circulație și importanța acestora. Le-au prezentat copiilor un covor mare cu multe intersecții și semne de circulație și au demonstrat și explicat cum anume se circulă corect în situații concrete. După prezentarea tuturor regulilor, preșcolarii au fost invitați, de către educatoare, să se grupeze în două echipe (Echipa **mașinilor verzi** și Echipa **mașinilor albastre**) având în piept insigne reprezentative. Aceștia s-au jucat jocul „Semaforul,, în cadrul căruia, pe rând fiecare mașină va trebui să parcurgă un traseu respectând regulile de circulație. Va câștiga echipa care va termina prima și va parcurge corect traseul. După desfășurarea jocului distractiv copiii au fost invitați să observe mașina de poliție, cu care s-au deplasat domnii polițiști până la noi la grădiniță. A fost o experiență foarte frumoasă, educativă și constructivă, în urma căreia regulile de circulație au fost înțelese foarte bine de preșcolari.

La sfârșitul activității, cadrul didactic trage următoarele concluzii:

Este foarte bine să propunem astfel de activități outdoor, deoarece preșcolarii sunt mult mai receptivi, mai atenți, își dezvoltă memoria vizuală și le strârnim curiozitatea!

Mi-am propus ca și pe viitor să desfășor astfel de activități!

JOCUL: "PROVOCAREA ECHIPEI"

Damian Mădălina-Monica, Liceul de Arta „Gheorghe Tattarescu,,

Acest joc didactic care ajută elevii să dezvolte abilități de leadership, colaborare și gândire critică ar putea fi structurat în jurul unui **proiect comun**, în care elevii trebuie să colaboreze pentru a rezolva o problemă complexă sau pentru a atinge un obiectiv specific. Voi prezenta o descriere detaliată a unui astfel de joc:

Obiectivele jocului:

Echipele de elevi trebuie :- să colaboreze pentru a rezolva o problemă complexă, simulând situații care necesită leadership

- să ia deciziile în grup

Resurse folosite:

- **Materiale necesare:** Foi de hârtie, markere, cartonașe cu provocări, cronometru, tablă sau proiector.
- **Număr de jucători:** 4-8 elevi pe echipă (4 echipe, ideal).
- **Timpul:** Aproximativ 45-60 minute.

Prezentarea jocului:

Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 persoane. Fiecare echipă va desemna un lider (rol rotativ pentru a învăța toți cum să conducă) și un alt elev care se va ocupa de centralizarea ideilor.

Fiecare echipă primește o **provocare** care poate fi legată de o problemă din viața reală sau de un subiect educativ. De exemplu, "Cum am putea reduce risipa alimentară în școală?" sau "Cum am putea crea un proiect de ajutor comunitar?". Provocările trebuie să fie deschise, astfel încât să încurajeze gândirea critică și soluții inovative.

Echipele au 15-20 de minute pentru a discuta și a găsi soluții. Fiecare echipă trebuie să elaboreze un plan detaliat, să stabilească responsabilități și să decidă asupra pașilor necesari pentru implementarea soluției.

La expirarea timpului, fiecare echipă va prezenta soluția sa în fața celorlalte echipe, în cadrul unei sesiuni de **prezentare de tip pitch**. Fiecare echipă va trebui să justifice deciziile luate și să răspundă la întrebări din partea celorlalte echipe (pentru a stimula gândirea critică și analiza).

După fiecare rundă de prezentare, elevii vor oferi feedback constructiv echipelor concurente. Acest pas încurajează colaborarea între grupuri și îmbunătățirea abilităților de comunicare și rezolvare a conflictelor.

Dezvoltarea abilităților de leadership: Liderul echipei va trebui să coordoneze discuțiile, să asigure implicarea tuturor membrilor și să ia decizii clare. Este important ca acest rol să fie rotativ, astfel încât fiecare elev să aibă șansa de a exersa abilități de leadership.

Beneficiile jocului:

- **Leadership:** Elevii își dezvoltă abilități de conducere, învățând să ia decizii, să inspire echipa și să gestioneze conflictele.
- **Colaborare:** Comunicarea eficientă și împărțirea sarcinilor sunt esențiale pentru succesul echipei. Elevii învață cum să colaboreze și să își aprecieze contribuțiile fiecăruia.
- **Gândire critică:** Jocul stimulează gândirea creativă și capacitatea de a analiza și evalua diferite soluții.
- **Gestionarea timpului:** Elevii trebuie să lucreze sub presiunea timpului, învățând să își organizeze sarcinile și să ia decizii rapide.

Acest tip de joc didactic nu doar că dezvoltă abilități esențiale pentru succesul personal și profesional, dar și încurajează un mediu de învățare activ, implicat și colaborativ.

JOC DE MIȘCARE ”Cometele”
DINIȘOAE CRISTINA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 20

Tip joc: joc de mișcare

Obiective:

- să se orienteze în spațiul delimitat pentru joc
- să răspundă motric la o sarcină dată (pornirea, mers, alergare, oprire)
- să respecte regulile jocului în vederea reușitei echipei
- să execute corect sarcina jocului

Scop: satisfacerea nevoii de mișcare, recreere a copiilor, prin exersarea deprinderilor motrice însușite anterior și a capacității auditive, prin crearea unei atmosfere de cooperare și competitive, de destindere și bună dispoziție, dezvoltarea spiritului de echipă și de competitivitate.

Sarcină didactică: să atingă coada celeilalte comete, fără a destrăma formațiunea de joc

Conținut: copiii, organizați în două șiruri, se întrec folosind diferite mișcări, mers, alergare și acțiuni care cuprind elemente distractive, cum ar fi atingerea, în vederea obținerii reușitei.

Această activitate de conducere îi învață pe elevi cum să-și coordoneze mișcările, să-și asculte liderul și să coopereze cu colegii lor.

Reguli: respectarea comenzii de start, pornirea după semnal, păstrarea ordinii la execuție

Elemente de joc: întrecerea, surpriza, comanda “start”, aplauzele, penalizările hazlii

Material didactic: nu necesită

Desfășurare: jocul se desfășoară cu toți copiii în sala de sport sau în aer liber. Copiii se împart în două echipe și sunt așezați în două șiruri, cu mâinile așezate pe umerii copilului din față, formând astfel, două corpuri de comete. Se stabilește care copii reprezintă coada și capul cometelor: cei din față șirului formează capul, iar cei din capătul șirului sunt coada cometei. La semnalul “start”, dat de conducătorul jocului, capul cometelor trebuie să atingă coada celeilalte comete, fără a-și destrăma corpurile. Copilul din coadă care a fost atins, trece la cometa care l-a atins și tot așa. Câștigă “cometa” care reușește să nu se destrame până la sfârșitul jocului. Echipa câștigătoare

este răsplătită cu aplauze, echipa care pierde, primește o poruncă: să sară într-un picior de trei ori și să imite cântatul cocoșului. Se reia jocul de câteva ori.

Bibliografie:

1. Sabău, Elena, Jocuri de mișcare, Editura Arvin Press, București, 2003
2. Chirazi Marin, Întrecerea individuală – mijloc de optimizare a personalității elevului, Editura Pamfilius, Iași, 2001

LEADERSHIP-UL EDUCAȚIONAL: ECHILIBRUL ÎNTRE AUTORITATE ȘI EMPATIE

Prof., OLGUȚA DINU, ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.6, RÂMNICU SĂRAT, BUZĂU

Educația este unul dintre cele mai importante domenii în care leadership-ul joacă un rol esențial. Un lider educațional nu este doar un administrator, ci și un model pentru profesori și elevi, un vizionar care influențează cultura școlară și creează un mediu propice dezvoltării. Dar ce tip de leadership este cel mai eficient în educație? Este mai importantă autoritatea sau empatia? Răspunsul nu este simplu, ci implică găsirea unui echilibru fin între cele două.

Autoritatea în leadership-ul educațional

Autoritatea este fundamentală în orice instituție educațională. Fără reguli clare, respect și disciplină, procesul de învățare poate deveni haotic. Un lider educațional cu autoritate impune norme și asigură respectarea lor, ceea ce oferă stabilitate și predictibilitate. Totuși, un exces de autoritate poate duce la rigiditate și la o relație rece între profesori, elevi și conducere. O școală condusă exclusiv prin autoritate riscă să devină un mediu în care frica și conformismul înlocuiesc creativitatea și motivația autentică.

Empatia ca fundament al unui leadership eficient

Pe de altă parte, empatia este esențială pentru a construi relații bazate pe încredere și respect reciproc. Un lider empatic îi ascultă pe profesori și elevi, înțelege dificultățile cu care se confruntă și caută soluții adaptate fiecărei situații. Prin empatie, liderul educațional creează un climat pozitiv, în care fiecare persoană se simte valorizată. Totuși, prea multă empatie, fără o doză de fermitate, poate duce la pierderea autorității și la dificultăți în menținerea disciplinei.

Echilibrul dintre autoritate și empatie

Un lider educațional eficient este cel care reușește să îmbine autoritatea cu empatia. El trebuie să fie suficient de ferm pentru a menține ordinea, dar și suficient de deschis pentru a înțelege nevoile celor din jur. De exemplu, un director de școală care aplică regulile cu rigoare, dar și explică motivele din spatele deciziilor sale, va câștiga respectul colectivului. Un profesor care stabilește limite clare, dar în același timp își ascultă elevii și le arată că le pasă, va avea o clasă motivată și disciplinată.

Concluzie

Leadership-ul educațional nu poate fi redus la o alegere între autoritate și empatie, ci presupune un echilibru dinamic între cele două. Un lider autentic știe când să fie ferm și când să fie înțelegător, când să impună reguli și când să asculte. Doar prin această combinație armonioasă, educația poate deveni un proces în care disciplina și motivația merg mână în mână, iar elevii și profesorii se dezvoltă într-un mediu echilibrat și inspirațional.

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP

DOLCOȘ MARIA CRISTINA-ȘCOALA GIMNAZIALĂ”SIMION BĂRNUȚIU “, TIUR-BLAJ

Jocurile didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership sunt o modalitate excelentă de a învăța prin practică și experiență directă. Aceste jocuri pot ajuta participanții să își îmbunătățească abilități esențiale de leadership, cum ar fi luarea deciziilor, comunicarea eficientă, gestionarea echipei, rezolvarea conflictelor și gândirea strategică. Iată câteva exemple de jocuri didactice care pot fi folosite în acest scop:

1. Jocul „Construirea unui pod”

Jocul "Construirea unui pod" este o activitate excelentă pentru a dezvolta abilitățile de leadership, colaborare și rezolvare de probleme într-un mod interactiv și distractiv. Iată cum poți organiza acest joc:

Obiectivul jocului:

Echipele trebuie să construiască un pod funcțional care să poată susține o anumită greutate (de exemplu, o carte, o sticlă de apă sau o jucărie) și să traverseze o anumită distanță.

Materiale necesare:

- **Pentru construcția podului:**
 - Paie, bețe de bambus, scobitori, sau alte materiale ușoare, dar rezistente
 - Banda adezivă, sfoară, lipici sau alte materiale de fixare
- **Pentru testarea podului:**
 - Greutăți (cărți, sticle cu apă, etc.)
 - O riglă sau un instrument de măsură
- **Alte materiale:**
 - Cronometru

- Hârtie și creioane pentru schițe și planificare

Desfășurarea jocului:

1. **Formarea echipelor:** Împărțiți participanții în echipe de 4-6 persoane.
2. **Prezentarea sarcinii:** Explicați clar obiectivul jocului și criteriile de evaluare a podului (rezistență, stabilitate, distanță, aspect, etc.).
3. **Planificarea:** Acordați echipelor un timp limitat (de exemplu, 15-20 de minute) pentru a discuta, a schița și a planifica construcția podului. Încurajați-i să își definească rolurile în echipă (lider, proiectant, constructor, etc.).
4. **Construcția:** Oferiți echipelor materialele necesare și un timp limitat (de exemplu, 30-45 de minute) pentru a construi podul. Supravegheați activitatea lor și oferiți-le asistență, dar fără a le oferi soluții directe.
5. **Testarea:** După finalizarea construcției, testați podurile fiecărei echipe, adăugând treptat greutate și măsurând distanța pe care o pot traversa.
6. **Evaluarea și discuția:** Evaluați podurile în funcție de criteriile stabilite și discutați cu echipele despre procesul de planificare, construcție și testare. Ce au învățat? Ce ar fi putut face mai bine? Cum au colaborat în echipă?

Variante ale jocului:

- Puteți varia materialele de construcție, complexitatea sarcinii sau criteriile de evaluare.
- Puteți introduce elemente de competiție între echipe (de exemplu, echipa care construiește cel mai rezistent pod sau cel mai rapid pod).
- Puteți lega jocul de o temă specifică (de exemplu, construirea unui pod peste un râu, un canion sau o prăpastie).

Beneficiile jocului:

- **Dezvoltarea abilităților de leadership:** Membrii echipei învață să își asume roluri de lider, să delege sarcini, să motiveze și să coordoneze echipa.
- **Îmbunătățirea colaborării:** Jocul încurajează comunicarea, cooperarea și sprijinul reciproc între membrii echipei.

- **Stimularea creativității:** Participanții sunt încurajați să găsească soluții inovatoare și eficiente pentru a construi podul.
- **Învățarea prin experiență:** Jocul oferă o experiență practică și memorabilă, în care participanții pot aplica cunoștințele teoretice și pot învăța din propriile greșeli.

2. „Misiune imposibilă”

Obiectivul general:

Echipa trebuie să îndeplinească o "misiune imposibilă" într-un anumit interval de timp, folosind resursele și abilitățile lor de leadership. Misiunea poate fi de natură variată, de la rezolvarea unui mister complex la construirea unui prototip funcțional sau la organizarea unui eveniment.

Elemente cheie:

1. **Scenariu captivant:** Creați o poveste interesantă în jurul misiunii, care să îi motiveze pe participanți și să le stârnească curiozitatea.
2. **Provocări diverse:** Includeți o varietate de provocări care să testeze diferite abilități de leadership, cum ar fi comunicarea, colaborarea, luarea de decizii, rezolvarea de probleme, gestionarea resurselor și a timpului.
3. **Roluri definite:** Atribuiți fiecărui participant un rol specific în echipă, cu responsabilități și sarcini clare. Acest lucru îi va ajuta să își dezvolte abilitățile de lider în contextul propriului rol.
4. **Resurse limitate:** Oferiți echipei resurse limitate (timp, materiale, informații) pentru a-i încuraja să fie creativi și să găsească soluții eficiente.
5. **Feedback și reflecție:** După finalizarea misiunii, alocați timp pentru a analiza și discuta experiența. Ce a funcționat bine? Ce ar fi putut fi îmbunătățit? Ce au învățat participanții despre leadership?

Adaptarea jocului:

Puteți adapta complexitatea și tematica jocului în funcție de vârsta și experiența participanților. De asemenea, puteți integra elemente specifice domeniului lor de activitate sau interes.

Beneficiile jocului:

- **Îmbunătățește abilitățile de leadership:** Participanții învață să comunice eficient, să colaboreze, să ia decizii, să rezolve probleme și să gestioneze resursele.
- **Crește încrederea în sine:** Prin depășirea provocărilor, participanții își dezvoltă încrederea în propriile abilități de lider.
- **Promovează lucrul în echipă:** Jocurile didactice încurajează colaborarea și sprijinul reciproc între membrii echipei.
- **Oferă o experiență distractivă și memorabilă:** Învățarea prin joc este mai eficientă și mai plăcută decât metodele tradiționale.

2. „Vânătoare de comori”

Vânătoarea de comori este un joc distractiv și interactiv, perfect pentru a fi organizat în aer liber sau în interior, pentru copii sau adulți. Este o modalitate excelentă de a încuraja lucrul în echipă, rezolvarea de probleme și spiritul de aventură.

Cum se organizează o vânătoare de comori:

1. Stabilește tema și obiectivele:

- Alege o temă captivantă pentru vânătoarea de comori, cum ar fi pirații, exploratorii, detectivii sau o lume fantastică.
- Definiște obiectivele jocului, cum ar fi găsirea unui anumit obiect, rezolvarea unui mister sau parcurgerea unui traseu.

2. Creează indiciile:

- Scrie indicii clari și interesanți, care să îi ghideze pe participanți spre comoară.
- Folosește ghicitori, rebusuri, hărți, mesaje codate sau alte forme de indicii creative.

- Asigură-te că indiciile sunt adaptate la vârsta și nivelul de cunoștințe al participanților.
3. **Ascunde indiciile și comoara:**
- Ascunde indiciile în locuri vizibile, dar nu prea ușor de găsit.
 - Marchează locurile unde sunt ascunse indiciile cu semne discrete, pentru a nu atrage atenția altor persoane.
 - Ascunde comoara într-un loc sigur și ușor de identificat.
4. **Pregătește materialele necesare:**
- Hărți, busole, lupe, lanterne, creioane, hârtie, etc.
 - Costume tematice, accesorii sau alte obiecte care pot spori atmosfera jocului.
 - Recompense pentru participanți (dulciuri, mici cadouri, diplome, etc.).
5. **Stabilește regulile jocului:**
- Explică clar regulile jocului înainte de începere.
 - Stabilește un timp limită pentru găsirea comorii.
 - Menționează importanța respectării mediului înconjurător și a locurilor unde sunt ascunse indiciile.
6. **Organizează jocul:**
- Împărțiți participanții în echipe.
 - Oferă fiecărei echipe primul indiciu.
 - Supraveghează desfășurarea jocului și oferă ajutor, dacă este necesar.
7. **Descoperirea comorii:**
- Echipa care găsește comoara primește recompensa.
 - La final, discutați cu participanții despre experiența lor și despre cum au rezolvat indiciile.

Sfaturi pentru o vânătoare de comori reușită:

- **Adaptează jocul la participanți:** ține cont de vârsta, nivelul de cunoștințe și interesele participanților.
- **Fii creativ:** folosește indicii originale și surprinzătoare.
- **Asigură-te că indiciile sunt clare:** evită ambiguitățile și formulările confuze.
- **Verifică traseul:** asigură-te că traseul este sigur și accesibil pentru toți participanții.

- **Nu uita de premii:** recompensele îi vor motiva pe participanți și vor face jocul mai distractiv.

Vânătoarea de comori este o activitate excelentă pentru a petrece timp de calitate alături de prieteni și familie, încurajând creativitatea, spiritul de echipă și pasiunea pentru aventură.

3. „Construcția de turnuri”

Construirea de turnuri este o activitate fascinantă și provocatoare, care poate fi abordată din diverse perspective, de la joacă și experimentare, până la inginerie și arhitectură. Iată câteva aspecte importante de luat în considerare:

1. Scopul turnului:

- **Turn de joacă:** Pentru copii, construcția de turnuri poate fi o activitate distractivă și educativă, folosind cuburi, piese de construcție, cărți sau alte materiale. Scopul principal este dezvoltarea creativității, a abilităților motorii fine și a gândirii spațiale.
- **Turn de observație:** Turnurile de observație oferă o perspectivă panoramică asupra împrejurimilor. Pot fi construite din lemn, metal sau beton și pot fi simple sau complexe, cu platforme de observare, scări sau lifturi.
- **Turn de comunicații:** Turnurile de telecomunicații susțin antene și echipamente pentru transmiterea semnalelor radio, TV sau telefonice. Acestea sunt de obicei înalte și robuste, construite din oțel sau beton armat.
- **Turn de apărare:** De-a lungul istoriei, turnurile au fost folosite ca elemente de apărare, oferind un punct de observație strategic și un loc de refugiu în caz de atac. Exemple celebre sunt turnurile de cetate sau castele.
- **Turn de locuințe:** În mediul urban modern, turnurile de locuințe (zgârie-nori) sunt clădiri înalte cu multe etaje, care oferă spații de locuit și de lucru pentru un număr mare de persoane.

2. Materialele de construcție:

- **Lemn:** Material natural, ușor de prelucrat, dar necesită tratamente de protecție împotriva umidității și a incendiilor.
- **Metal (oțel, aluminiu):** Material rezistent și durabil, ideal pentru structuri înalte și complexe.
- **Beton:** Material compozit rezistent la compresiune, folosit frecvent în construcții civile și industriale.
- **Cărămidă:** Material tradițional, durabil și estetic, folosit pentru construcții rezidențiale și monumente istorice.
- **Sticlă:** Material transparent, folosit pentru fațadele clădirilor moderne, permițând pătrunderea luminii naturale.
- **Materiale compozite:** Combină proprietățile mai multor materiale (de exemplu, fibră de sticlă cu rășină epoxidică) pentru a obține performanțe superioare.

3. Factorii de proiectare:

- **Înălțimea:** Înălțimea turnului influențează structura de rezistență, materialele de construcție și fundația.
- **Greutatea:** Greutatea turnului și a încărcăturilor (vânt, zăpadă, seism) determină dimensiunile elementelor structurale și fundația.
- **Stabilitatea:** Stabilitatea turnului este esențială pentru a preveni răsturnarea sau prăbușirea.
- **Rezistența la vânt:** Turnurile înalte sunt expuse la forțe puternice ale vântului, care pot afecta structura.
- **Rezistența la cutremure:** În zonele seismice, turnurile trebuie proiectate să reziste la cutremure puternice.
- **Funcționalitatea:** Funcționalitatea turnului (observație, comunicații, locuințe) impune cerințe specifice privind spațiile, accesul și instalațiile.
- **Estetica:** Aspectul estetic al turnului este important, mai ales în cazul clădirilor reprezentative sau monumentelor istorice.

4. Procesul de construcție:

- **Planificarea:** Etapa inițială include studii de fezabilitate, proiectare, obținerea de autorizații și planificarea resurselor.
- **Fundația:** Construcția fundației este crucială pentru a susține greutatea turnului și a asigura stabilitatea.
- **Structura:** Construcția structurii (stâlpi, grinzi, planșee) se realizează prin asamblarea elementelor prefabricate sau prin turnarea betonului la fața locului.
- **Instalații:** Se instalează instalațiile electrice, sanitare, de încălzire, ventilație și climatizare.
- **Finisaje:** Se aplică finisajele interioare și exterioare (tencuieli, vopsitorii, placaje).
- **Testare și recepție:** După finalizare, se efectuează teste și verificări pentru a asigura conformitatea cu proiectul și normele tehnice.

5. Exemple de turnuri celebre:

- **Turnul Eiffel (Paris):** Simbol al Parisului și al Franței, construit din oțel, cu o înălțime de 324 de metri.
- **Turnul Burj Khalifa (Dubai):** Cea mai înaltă clădire din lume, cu o înălțime de 828 de metri, construit din beton armat și oțel.
- **Turnul din Pisa:** Turn înclinat, celebru pentru defectul său de construcție, dar și pentru frumusețea sa arhitecturală.
- **Turnurile Petronas (Kuala Lumpur):** Turnuri gemene, simbol al Malaeziei, cu o înălțime de 452 de metri.

Construcția de turnuri este un domeniu complex, care necesită cunoștințe solide de inginerie, arhitectură și construcții. Fiecare proiect este unic și prezintă provocări specifice, de la proiectare și materiale, până la execuție și întreținere.

4. „Roluri schimbate”

Jocul "Roluri Schimbate" este o activitate excelentă pentru a încuraja empatia, înțelegerea perspectivelor diferite și dezvoltarea abilităților de comunicare. Iată cum poți organiza acest joc:

Obiectivul jocului:

Participanții își asumă roluri diferite de cele pe care le au în mod obișnuit, experimentând astfel situații și perspective noi. Scopul este de a înțelege mai bine cum se simt și gândesc alții, de a îmbunătăți comunicarea și de a dezvolta empatia.

Desfășurarea jocului:

1. **Identificarea rolurilor:** Stabiliți o listă de roluri care pot fi relevante pentru participanți. Acestea pot fi bazate pe relații (părinte-copil, profesor-elev, angajat-șef), profesii (medic-pacient, vânzător-client), sau alte categorii (introvertit-extravertit, optimist-pesimist).
2. **Atribuirea rolurilor:** Distribuți rolurile participanților în mod aleatoriu sau prin tragere la sorți. Asigurați-vă că fiecare participant primește un rol diferit de cel pe care îl are în mod normal.
3. **Pregătirea:** Acordați participanților un timp scurt (de exemplu, 5-10 minute) pentru a se pregăti pentru rolul lor. Încurajați-i să se gândească la cum ar acționa, cum ar vorbi și cum s-ar simți în rolul respectiv.
4. **Desfășurarea jocului:** Propuneți o situație sau un scenariu în care participanții trebuie să interacționeze, folosind rolurile atribuite. Aceasta poate fi o discuție, o negociere, o rezolvare de probleme sau o activitate creativă.
5. **Discuția și reflecția:** După finalizarea jocului, organizați o discuție în grup. Întrebați participanții cum s-au simțit în rolurile lor, ce au învățat despre perspectiva celorlalți și cum le-a afectat experiența comunicarea.

Exemple de scenarii:

- **O discuție între un părinte și un adolescent:** Părintele trebuie să adopte perspectiva adolescentului, iar adolescentul perspectiva părintelui.

- **O negociere între un angajat și un șef:** Angajatul trebuie să negocieze o mărire de salariu, iar șeful trebuie să gestioneze bugetul companiei.
- **O întâlnire între un medic și un pacient:** Medicul trebuie să explice diagnosticul și tratamentul într-un mod clar și empatic, iar pacientul trebuie să pună întrebări și să își exprime îngrijorările.

Beneficiile jocului:

- **Dezvoltarea empatiei:** Participanții învață să se pună în pielea altora și să înțeleagă perspective diferite.
- **Îmbunătățirea comunicării:** Jocul încurajează ascultarea activă, exprimarea clară și respectarea opiniilor diferite.
- **Reducerea prejudecăților:** Prin experimentarea unor roluri diferite, participanții pot depăși stereotipurile și prejudecățile.
- **Creșterea încrederii în sine:** Participanții pot descoperi aspecte noi ale personalității lor și pot dezvolta abilități de adaptare și flexibilitate.
- **Îmbunătățirea relațiilor interpersonale:** Înțelegerea perspectivelor diferite poate duce la relații mai armonioase și mai constructive.

Jocul "Roluri Schimbate" este o modalitate eficientă de a dezvolta abilități esențiale pentru o comunicare eficientă și relații interpersonale armonioase. Prin experimentarea unor perspective diferite, participanții pot învăța să fie mai empatici, mai toleranți și mai deschiși la opinii diverse..

6. „Ștafeta deciziilor”

"Ștafeta Deciziilor" este un joc dinamic și interactiv, ideal pentru a dezvolta abilități de leadership, comunicare și lucru în echipă. Inspirat din conceptul de ștafetă, acest joc pune accent pe luarea de decizii rapide și eficiente într-un context de colaborare.

Obiectivul jocului:

Echipele trebuie să ia decizii corecte și rapide pentru a avansa în "ștafetă" și a ajunge la "linia de sosire" înaintea celorlalte echipe.

Materiale necesare:

- Cartonaje cu întrebări sau situații care necesită o decizie (pot fi adaptate în funcție de tematica dorită)
- Obstacole fizice (opțional): pot fi incluse diverse obstacole (ex: jaloane, scaune, frânghii) pentru a spori dificultatea și a adăuga un element fizic jocului
- Cronometru
- Hârtie și creioane pentru notarea răspunsurilor (opțional)

Desfășurarea jocului:

1. **Formarea echipelor:** Împărțiți participanții în echipe de 4-6 persoane.
2. **Pregătirea traseului:** Stabiliți un traseu cu puncte de control (stații) unde vor fi luate deciziile. Puteți include și obstacole pe parcurs.
3. **Regulile jocului:**
 - Fiecare echipă are un membru desemnat ca "lider" la început.
 - Liderul primește un cartonaș cu o întrebare sau o situație.
 - Echipa trebuie să discute și să ia o decizie în timp limitat (ex: 1 minut).
 - Liderul notează răspunsul (dacă este cazul) și aleargă la stația următoare, unde predă cartonașul unui alt membru al echipei, care devine noul lider.
 - Procesul se repetă până când o echipă ajunge la "linia de sosire" cu toate răspunsurile corecte.
4. **Întrebările/situațiile:** Creați întrebări sau situații variate, care să necesite decizii rapide și să testeze diferite abilități (ex: logică, creativitate, cunoștințe generale).
5. **Cronometrarea:** Măsurați timpul total al fiecărei echipe și puteți acorda penalități pentru răspunsuri greșite sau depășirea timpului limitat.

Beneficiile jocului:

- **Dezvoltarea abilităților de leadership:** Membrii echipei învață să ia decizii rapide și eficiente, să delege sarcini și să coordoneze echipa.
- **Îmbunătățirea comunicării:** Jocul încurajează discuția, ascultarea activă și exprimarea clară a ideilor.
- **Creșterea coeziunii echipei:** Participanții învață să colaboreze, să se susțină reciproc și să lucreze împreună pentru a atinge un obiectiv comun.
- **Stimularea gândirii rapide:** Jocul testează capacitatea de a analiza informații și de a lua decizii sub presiune.
- **Învățarea prin experiență:** Participanții învață din propriile greșeli și descoperă strategii eficiente de luare a deciziilor.

"Ștafeta Deciziilor" este un joc dinamic și antrenant, care poate fi adaptat pentru diferite vârste și contexte. Prin combinarea elementelor fizice cu cele intelectuale, acest joc oferă o experiență memorabilă și contribuie la dezvoltarea unor abilități valoroase pentru viața personală și profesională.

Jocurile didactice sunt o modalitate excelentă de a dezvolta competențele de leadership la copii și tineri. Prin intermediul acestora, participanții învață să comunice eficient, să colaboreze, să ia decizii, să rezolve probleme și să gestioneze conflicte.

Iată câteva exemple de jocuri didactice care pot fi utilizate pentru a dezvolta competențele de leadership:

- **Jocuri de rol:** Participanții interpretează diferite roluri și simulează situații în care trebuie să ia decizii, să gestioneze conflicte sau să motiveze o echipă.
- **Jocuri de strategie:** Participanții trebuie să elaboreze strategii pentru a atinge un obiectiv, ținând cont de resursele disponibile și de acțiunile celorlalți jucători.
- **Jocuri de construcție:** Participanții lucrează în echipă pentru a construi un obiect, dezvoltând astfel abilități de comunicare, colaborare și coordonare.

- **Jocuri de societate:** Multe jocuri de societate, cum ar fi Catan sau Monopoly, pot fi adaptate pentru a dezvolta competențe de leadership, prin accentuarea aspectelor legate de negociere, gestionarea resurselor și luarea deciziilor.

Pe lângă aceste exemple, există numeroase alte jocuri didactice care pot fi utilizate pentru a dezvolta competențele de leadership. Important este ca jocul să fie adaptat vârstei și nivelului de dezvoltare al participanților și să ofere oportunități de a exersa abilitățile de leadership.

Pentru a maximiza eficiența jocurilor didactice, este important ca facilitatorul să:

- **Stabilească obiective clare:** Ce competențe de leadership se dorește să fie dezvoltate prin intermediul jocului?
- **Adapteze jocul la participanți:** Jocul trebuie să fie relevant și interesant pentru participanți.
- **Creeze un mediu de învățare sigur și stimulant:** Participanții trebuie să se simtă confortabil să participe și să încerce lucruri noi.
- **Ofere feedback constructiv:** Facilitatorul trebuie să ofere feedback participanților, ajutându-i să înțeleagă ce au făcut bine și ce ar putea îmbunătăți.

Prin utilizarea jocurilor didactice, copiii și tinerii pot dezvolta competențe esențiale de leadership, care le vor fi utile în viața personală și profesională.

BIBLIOGRAFIE:

<https://www.teamland.com/country/romania>

<https://www.ecoxtrem.ro/en/teambuilding>.

Hart Lois. "The Leadership Training Activity Book". Amacom

Peggy Klaus. "The Big Book of Leadership Games: Quick, Fun Activities to Improve Communication, Trust". McGraw-Hill Education-Europe, august 2004

JOC DIDACTIC: „CONDUC ECHIPA SPRE SUCCES”

Prof. Dragomir Irina, Școala Gimnazială Alexandru Odobescu, Chiajna

1. SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Dezvoltarea competențelor de leadership, colaborare și luare de decizii într-un context de echipă.

2. OBIECTIVE:

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

- Exerseze abilități de coordonare și organizare a echipei.
- Dezvolte capacitatea de a lua decizii rapid în situații problematice.
- Demonstreze abilități de comunicare eficientă în echipă.
- Aplice strategii pentru rezolvarea de sarcini în grup.

3. TIPUL JOCULUI:

Joc de echipă, bazat pe colaborare și luare de decizii.

4. SARCINI PENTRU ELEVII PARTICIPANȚI:

- Să formeze echipe de câte 5-6 elevi.
- Să aleagă un lider al echipei.
- Să colaboreze pentru a rezolva provocările propuse.
- Să respecte indicațiile liderului, oferind în același timp sugestii constructive.
- Liderul echipei să coordoneze echipa și să ia deciziile finale pentru îndeplinirea sarcinii.

5. DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

a) Etapa 1 – Formarea echipelor:

- Se împart elevii în echipe de câte 5-6 membri.
- Fiecare echipă își desemnează un lider.

b) Etapa 2 – Provocarea „Podul în echipă”:

- Echipele primesc materiale simple (hârtie, scotch, bețe de lemn, frânghie, etc.) și au ca sarcină construirea unui pod capabil să susțină o greutate de 500g.
- Liderul coordonează resursele și delegă sarcinile.

c) Etapa 3 – Prezentarea:

- Fiecare lider prezintă produsul final și explică cum a condus echipa spre realizarea sarcinii.

d) Etapa 4 – Reflexie și Feedback:

- Elevii discută în plen despre dificultățile întâmpinate, cum au comunicat și ce decizii au fost critice.
- Se analizează modul în care liderii și-au îndeplinit rolul.

6. MATERIALE NECESARE:

- Hârtie A4 și A3
- Scotch
- Bețe de frigărui
- Frânghie subțire
- Foarfeci
- Riglă
- Obiect de 500g pentru testarea podului (ex. o carte sau o sticlă cu apă)

7. EVALUARE:

- Capacitatea liderului de a distribui sarcinile și de a menține coeziunea echipei.
- Creativitatea și stabilitatea construcției realizate.
- Comunicarea eficientă în cadrul echipei.
- Participarea activă a tuturor membrilor echipei.

JOC DIDACTIC: „MISIUNEA CĂPITANULUI”

Prof.Înv.Preșc.Dumitrașcu Sorina

Grădinița cu PP Inocența ,Găești

(Un joc interactiv pentru dezvoltarea competențelor de leadership la copii: luarea deciziilor, organizarea echipei, comunicarea și gândirea strategică.)

Obiectiv:

- ✓ Dezvoltarea abilităților de leadership și luare a deciziei
- ✓ Îmbunătățirea
- ✓ Exersa

Materiale necesare:

Foi

Carton

Un cronometru

Desfășurare:

1 Formarea echipelor

Se împart copiii în echipe de 3-5 membri .

Fiecare echipă alege un Căpitan

2. Explicarea regulilor

Echipele împreună cu căpitanul stau 5-10 minute pentru a găsi soluții

3.Misiunea – Alegerea provocării

Fiecare echipă trage un cartonaș cu o provocare.

Exemplu:„Suntem pe o insula pustie. Trebuie să alegem 5 obiecte dintr-o listă pentru a supraviețui.”

„Trebuie să construim un pod din hârtie care să susțină un obiect ușor.”

„Un extraterestru a aterizat pe Pământ! Cum îl convingem să nu invadeze planeta?”

„Suntem într-o excursie și ne-am pierdut. Ce facem pentru a găsi drumul înapoi?”

4. Luarea deciziei

Căpitanul ascultă fiecare membru al echipei.

Echipa trebuie să ajungă la un acord pentru alegerea unei soluții

Căpitanul ia decizia finală și explică de ce a ales așa

5. Prezentarea soluției

Fiecare echipă prezintă soluție în fața și se discută argumentele

6. Feedback și reflecție

Copiii sunt încurajați să răspundă la întrebări precum:

Cum a fost să fii lider?

A fost ușor sau greu să iei decizia?

Cum o contribuție

Ce ai învățat din această experiență?

Ce competențe dezvoltă jocul?

✓ Luarea deciziilor sub presiune

✓ Ascultare activă

✓ Gestionarea situației

Joc didactic pentru clasele 0-4

Titlul jocului: „Turnul înțelepciunii”

Tipul jocului

Joc de echipă, colaborativ, destinat dezvoltării empatiei, comunicării și respectării regulilor.

Obiective

1. Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare între elevi.
2. Exersarea empatiei prin rezolvarea unor sarcini comune.
3. Consolidarea respectării regulilor prin activități ludice.

Scop

Crearea unui mediu de învățare plăcut, în care elevii să învețe să coopereze și să se sprijine reciproc pentru atingerea unui obiectiv comun.

Sarcina didactică

Elevii vor lucra în echipe pentru a construi un „turn” din cuburi, respectând anumite reguli și integrând abilități socio-emoționale în proces.

Conținut

1. Fiecare echipă primește un set de cuburi (sau cărți de joc) pentru construcție.
2. Echipele trebuie să răspundă la întrebări despre colegii lor sau să rezolve sarcini pentru a primi cuburile necesare.
3. Echipa care construiește cel mai înalt și mai stabil turn câștigă, însă puncte suplimentare sunt acordate pentru spiritul de echipă și respectarea regulilor.

Reguli

1. Fiecare membru al echipei trebuie să contribuie cel puțin o dată la construcția turnului.
2. Înainte de a adăuga un cub la turn, echipa trebuie să rezolve o sarcină sau să răspundă la o întrebare.
3. Dacă turnul cade, echipa poate începe din nou fără a fi descalificată.

Elemente de joc

- Cuburi sau cărți de joc pentru construcție.

- Întrebări și sarcini legate de empatie (ex. „Ce calități admiri la colegul tău?”).
- Cronometru pentru a limita timpul alocat fiecărei sarcini.

Material didactic

- Seturi de cuburi, cărți de joc sau piese de construcție.
- Cartonaje cu întrebări și sarcini.
- Tabel pentru evaluarea punctelor.

Desfășurare

1. Profesorul împarte clasa în echipe de 4-5 elevi.
2. Fiecare echipă primește un set de cuburi și un set de întrebări/sarcini.
3. Jocul începe prin rezolvarea primei sarcini; după fiecare răspuns corect, echipa primește un cub.
4. Jocul continuă până când toate echipele își finalizează turnurile.
5. La final, profesorul evaluează atât construcțiile, cât și colaborarea dintre membri, încurajând discuțiile despre lecțiile învățate.

Observație: Acest joc nu doar că îmbină activitățile cognitive și cele emoționale, dar oferă și oportunitatea de a aplica strategiile de leadership bazate pe autoritate și empatie într-un cadru recreativ.

Profesor învățământ primar,

Dumitru Francisca Ioana

Jocuri didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership

*Prof.înv.primar, Fătu Ștefania-Andreea
Școala Gimnazială „George Emil Palade”, Ploiești*

1. Jocul „Liderul ghicit”

Scop: Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare într-un grup.

Cum se joacă:

- Împărțiți copiii în grupuri mici de 4-6 persoane.
- Un copil este ales să fie „liderul ghicit” și își va pune o bandă sau va sta cu fața la perete.
- Ceilalți membri ai grupului vor lucra împreună pentru a da indicii subtile despre ceea ce ar trebui să facă sau să spună liderul, fără a dezvălui direct cine este liderul.
- Liderul trebuie să încerce să ghicească, pe baza indiciilor, ce activitate trebuie să facă sau ce direcție să urmeze grupul.
- După fiecare rundă, discutați despre cum au colaborat și cum liderul a influențat echipa.

Beneficii: Ajută copiii să înțeleagă cum să colaboreze și să comunice eficient, chiar și atunci când nu au un control direct asupra grupului.

2. Jocul „Construcția creativă”

Scop: Îmbunătățirea abilității de a lucra împreună și de a lua decizii ca lider.

Cum se joacă:

- Împărțiți copiii în echipe de 4-6 persoane.
- Fiecare echipă primește un set de materiale de construcție (ex: cuburi, bețe de lemn, elastice, hârtie, etc.) și trebuie să construiască o structură creativă (ex: un turn, o casă sau un pod).
- Un copil este ales să fie liderul echipei și trebuie să coordoneze activitatea echipei, dând indicații și ascultând ideile colegilor.
- După ce echipele au terminat construcțiile, fiecare echipă își prezintă creația și liderul explică cum a luat deciziile.

Beneficii: Ajută copiii să învețe cum să lucreze împreună, să asculte ideile celorlalți și să își asume rolul de lider prin delegarea sarcinilor.

3. Jocul "Scenariile de zi cu zi"

Scop: Dezvoltarea abilității de a rezolva probleme și de a lua decizii ca lider.

Cum se joacă:

- Crează câteva scenarii simple, care se pot întâmpla în viața de zi cu zi a unui copil (de exemplu: un prieten care este supărat și nu vrea să vorbească, un conflict la joc, alegerea unui lider pentru un proiect la școală, etc.).
- Copiii sunt împărțiți în grupuri mici și fiecare grup primește un scenariu.
- Fiecare grup trebuie să discute despre ce ar face în acea situație, iar un copil va juca rolul liderului care va lua deciziile pentru grup.
- După fiecare scenariu, întrebați copiii ce au învățat despre rezolvarea problemelor și despre cum ar fi putut ajuta un prieten.

Beneficii: Îi învață pe copii cum să ia decizii, cum să își exprime opiniile într-un mod respectuos și să ajute la rezolvarea problemelor de zi cu zi.

Aceste jocuri sunt simple și interactive, fiind ușor de aplicat în cadrul unei clase primare, ajutând copiii să învețe cum să devină lideri în situații cotidiene, prin colaborare și înțelegere reciprocă.

QUI SUIS-JE?
-JEU POUR TRAVAILLER L'EXPRESSION ORALE-
Fînariu-Andor Eliza, Școala Gimnazială„Ion Simionescu” Iași

Pour assurer la participation des élèves aux activités déroulées en classe de FLE, nous pouvons utiliser le jeu *Qui suis-je?* qui implique tous les élèves présents.

Compétence visée:

- production orale.

Conditions de jeu: la salle de classe

Participants: la classe entière, activité frontale

Matériel / Supports utilisés: des billets avec les noms des personnages célèbres

Sujet: Personnalités françaises

Objectifs de la séance: communiquer en classe

Objectifs pédagogiques: Adresser des questions afin de découvrir les noms des personnalités françaises

Niveau de classe: A2.

Durée: 15 min

Déroulement du jeu

La durée	Étapes	Activité des élèves	Activité du professeur	Organisation de la classe	Matériel utilisé
1 min	Présentation de la compétence et des objectifs de la séance	Écoutent attentivement les consignes du professeur. Adressent des questions.	Explique les consignes du jeu.	Travail frontal	Des billets
2 min	La préparation du jeu	Les élèves sortent devant la classe et forment un cercle.	Attache les billets au dos des élèves. Donne des indications	Travail frontal	Des billets

			supplémentaires.		
12 min	Le déroulement du jeu	Un premier joueur sort du cercle et fait le tour de celui-ci pour que les autres élèves voient le nom écrit sur le billet. Ensuite, il commence à adresser des questions afin de découvrir le nom attaché à son dos. Les réponses peuvent être seulement Oui et Non.	Veille le déroulement du jeu.	Travail frontal	Les billets

Remarques:

- les participants au jeu doivent éviter d'offrir d'autres réponses que Oui et Non, sinon ils risquent d'être éliminés;
- si le joueur ne devine pas le nom de la personnalité ou hésite longtemps, il est éliminé du jeu;
- les élèves qui devinent le nom inscrit sur leur dos reçoivent des points.

Avantages:

- le jeu permet de travailler les formules pour adresser des questions;
- favorise la communication entre les élèves;
- révisé le vocabulaire des métiers;
- suscite l'intérêt des élèves pour la culture française.

Inconvénients:

-faire ce jeu avec la classe entière peut prendre beaucoup de temps, pour cela il est conseillé de faire des équipes de 5 ou 6 personnes;

-pour le déroulement du jeu en équipes, l'enseignant propose des personnages célèbres de différents domaines d'activité (cinéma, sports, littérature etc.)

Bibliographie:

PATRICE, Julien, *Activités ludiques*, Paris, CLÉ International, 1988.

SIEK-PISKOZUB Teresa, *Jocuri și activități distractive în învățarea limbilor străine*, Iași, Editura Polirom, 1997.

IDENTITÉ FICTIVE

-JEU POUR TRAVAILLER LE VOCABULAIRE-

Fînariu-Andor Eliza, Școala Gimnazială „Ion Simionescu” Iași

Pour enseigner le vocabulaire à nos élèves nous disposons d'une grande variété de jeux et activités ludiques qui sont agréables et entraînent les élèves. En utilisant le jeu pour apprendre le lexique, l'acquisition de celui-ci se réalise de manière consciente, et non pas mécanique par la reproduction d'une liste de mots appris par coeur. Le jeu permet l'utilisation immédiate des mots acquis dans des situations diverses et peut devenir une vraie source de motivation pour l'étude du vocabulaire et de la langue française.

Dans ce but, nous proposons le jeu *Identité fictive* qui encourage les élèves à communiquer des informations personnelles et stimule l'apprentissage du français.

Compétences visées:

- production écrite;
- production orale.

Conditions de jeu: la salle de classe

Participants: la classe entière, activité frontale

Matériel / Supports utilisés: une fiche de renseignements et des stylos

Sujet: Travailler le vocabulaire général

Objectifs de la séance: communiquer en classe de FLE

Objectifs communicatifs: Pratiquer le vocabulaire de l'identification (nom, prénom, date et lieu de naissance)

Niveau de classe: A1.

Durée: 15 min

Déroulement du jeu

La durée	Étapes	Activité des élèves	Activité du professeur	Organisation de la classe	Matériel utilisé
1 min	Présentation de la compétence et des objectifs de la séance	Écotent attentivement les consignes du professeur. Adressent des questions.	Explique les consignes du jeu. Distribue les fiches-support.	Travail frontal	Fiche de renseignement et des stylos
2 min	Préparation du jeu	Les élèves complètent les fiches	Offre des indications supplémentaires	Travail frontal	Fiche de renseignement et des stylos
5 min	Déroulement du jeu	Les élèves complètent les fiches	Surveille l'activité de ses élèves	Travail frontal	Fiche de renseignement et des stylos
7 min	La mise en commu	Les élèves présentent, à tour de rôle, les informations qu'ils ont écrit sur les fiches de renseignements.	Demande aux élèves de présenter ce qu'ils ont écrit sur les fiches de renseignements.	Travail frontal	Fiche de renseignement

Remarques:

- les élèves utilisent seulement des identités fictives;
- ils peuvent utiliser les personnages préférés des dessins animés, le héros/la héroïne du roman favori, etc.
- à la fin de chaque présentation, les autres élèves peuvent adresser des questions pour savoir pourquoi ils ont choisi telle ou telle identité fictive.

Avantages:

- ce jeu permet de travailler le vocabulaire de l'identification;
- stimule l'imagination des élèves;
- contribue à la création d'une dynamique de classe;

-favorise l'expression orale et l'expression écrite des élèves.

Inconvénients:

-ce jeu est difficile à mettre en pratique avec une classe d'élèves très nombreux, parce que la mise en commun prendra trop de temps.

Exemple de fiche de renseignements: d'après Patrice Julien, Activités ludiques

Fiche de renseignements
Nom:
Prénom (s):
Date de naissance:
Lieu de naissance:
Nationalité:
Adresse:

Observations:

La fiche de renseignements utilisée peut être modifiée.

L'enseignant peut introduire d'autres éléments d'identification, tels comme les passions ou la situation familiale.

Bibliographie:

PATRICE, Julien, *Activités ludiques*, Paris, CLÉ International, 1988

LA COULEUR DU TEMPS
-JEU POUR TRAVAILLER LE VOCABULAIRE-

Fînariu-Andor Eliza, Școala Gimnazială „Ion Simionescu” Iași

Dans le but d’encourager la participation de nos élèves aux activités de la classe, mais aussi pour développer le lexique, nous proposons le jeu *La couleur du temps*.

Compétence visée:

- production orale.

Conditions de jeu: la salle de classe

Participants: la classe entière, activité frontale

Matériel / Supports utilisés: un ballon

Sujet: Travailler le vocabulaire général

Objectifs de la séance: communiquer en classe

Objectifs communicatifs: Pratiquer le vocabulaire des couleurs

Utiliser le vocabulaire général

Niveau de classe: A1.

Durée: 15 min

Déroulement du jeu

La durée	Étape	Activité des élèves	Activité du professeur	Organisation de la classe	Matériel utilisé
1 min	Présentation de la compétence et des objectifs de la séance	Écotent attentivement les consignes du professeur. Adressent des questions.	Explique les consignes du jeu.	Travail frontal	
2 min	La préparation du jeu	Les élèves forment un cercle devant la classe	Donne des indications supplémentaires.	Travail frontal	
10 min	Le déroulement	Le premier joueur lance	Surveille l’activité des	Travail frontal	Un petit ballon

	du jeu	la balle à un autre membre en lui disant une couleur. L'élève qui reçoit le ballon doit nommer un objet qui a cette couleur.	élèves.		
2 min	La fin du jeu	Les deux derniers élèves qui restent en compétition recevront des points.	Attribue un point à chaque joueur qui reste en compétition.	Travail frontal	

Remarques:

- les élèves peuvent nommer une couleur plusieurs fois;
- ils doivent faire attention aux objets employés afin d'éviter la répétition;
- si un élève répète l'objet ou hésite longtemps, il est éliminé du jeu.

Avantages:

- le jeu permet de travailler le vocabulaire des couleurs et aussi le vocabulaire général;
- assure la participation de tous les élèves;
- entraîne l'attention des apprenants et aussi l'esprit de compétition.

Exemple:

Joueur 1: rouge.

Joueur 2: le feu

Vert

Joueur 3: une plante

Noir

Etc.

Bibliographie:

PATRICE, Julien, *Activités ludiques*, Paris, CLÉ International, 1988.

SIEK-PISKOZUB Teresa, *Jocuri și activități distractive în învățarea limbilor străine*, Iași, Editura Polirom, 1997.

JOCURI DIDACTICE ȘI ACTIVITĂȚI PENTRU FORMAREA VIITORILOR LIDERI

Prof. dr. Marcela Grațianu, Colegiul Național „Octav Onicescu“, București

Jocurile didactice pot ajuta elevii să-și formeze, dezvolte și exerseze abilitățile de leadership, colaborare, gândire critică, prin promovarea spiritului de *fair-play*, a competitivității și a comunicării interpersonale, prin încurajarea comunicării raționale în spațiul public, contribuind și la formarea și dezvoltarea atitudinilor social-civice democratice, necesare tuturor pentru participarea activă la viața socială.

Spre exemplu, *escape room* presupune rezolvarea unor enigme și ieșirea dintr-o încăpere într-un interval de timp dat. Cei care câștigă au nevoie de o bună comunicare și de o distribuire eficientă a sarcinilor între membrii echipei, consolidând relațiile de echipă și încrederea reciprocă. Un alt joc care dezvoltă abilitățile de comunicare și de colaborare pentru a-și atinge scopurile comune este „Puzzle de grup“ – membrii echipei trebuie să lucreze împreună pentru a rezolva un puzzle mai mare. Acest exercițiu îmbunătățește comunicarea și încrederea între colegi, formează și dezvoltă abilitățile de leadership. Jocurile de rol/jocurile de rezolvare a problemelor, care implică simularea unor situații reale în care participanții trebuie să găsească soluții rapide și să colaboreze pentru a rezolva o problemă, și jocurile de simulare și management de resurse, care implică gestionarea unor resurse limitate în simularea unor afaceri, strategii, a unor situații-limită, conduc și ele la dezvoltarea abilităților de lider și de luare a deciziilor. Participarea la activități interactive (de tipul *leadership camp*), la activități școlare și extrașcolare, la programe de voluntariat și la programe sociale și-a demonstrat eficiența în formarea și dezvoltarea abilităților de leadership, a empatiei și a capacității de a lua decizii.

Practica dezbaterilor – jocuri de tip *debate* ce presupun abordarea unei teme (moțiuni) din două perspective diametral opuse – îi pregătește pe tineri să acționeze coerent și să participe inteligent în viața socială, să investigheze și să analizeze probleme importante ale lumii contemporane, să fie critici și constructivi în abordările asupra unui subiect. „Rolurile inversate“ este un exercițiu de argumentare care constă în susținerea de către elevi a unei opinii contrare convingerilor lor, ceea ce îi ajută să înțeleagă perspective diferite. „Analiza poveștilor“ este un joc în cadrul căruia, după lectura unei povești, elevii sunt încurajați să analizeze acțiunile personajelor, să identifice motivele din spatele deciziilor și să propună alte soluții de răspuns/rezolvare.

Familia și comunitatea au și ele un impact semnificativ asupra dezvoltării tinerilor prin promovarea exprimării libere a opiniilor, prin susținerea unor proiecte comunitare, a unor programe educaționale și ateliere care să-i implice pe elevi, în vederea formării și dezvoltării abilităților de leadership, de colaborare și de gândire critică. Școala, familia și comunitatea au datoria de a contribui, printr-o abordare integrată, prin joc sau chiar prin implicarea în viața reală, la formarea viitorilor lideri angajați în viața cetății.

Joc: "Echipa Exploratorilor"

Acest joc este potrivit pentru a încuraja dezvoltarea competențelor de leadership, fiind și amuzant pentru copii, stimulându-i în același timp să își îmbunătățească abilitățile sociale și de colaborare.

Obiectivele jocului:

1. Dezvoltarea abilităților de comunicare: Copiii învață să își exprime ideile clar și să asculte opiniile celorlalți.
2. Înțelegerea importanței colaborării: Copiii învață că fiecare membru al echipei are un rol esențial și că succesul echipei depinde de colaborare.
3. Luarea deciziilor și rezolvarea problemelor: Liderul trebuie să ia decizii rapid și să găsească soluții în fața dificultăților. Acest lucru îi ajută pe copii să înțeleagă importanța deciziilor și impactul acestora asupra grupului.
4. Încurajarea empatiei și susținerii reciproce: Copiii trebuie să învețe să fie susținători unii cu alții și să înțeleagă importanța sprijinului în cadrul echipei.
5. Dezvoltarea încrederii în sine și a încrederii în ceilalți: Atât liderul, cât și membrii echipei vor învăța să aibă încredere în abilitățile lor și ale celor din jur.

Descriere:

Copiii sunt împărțiți în grupuri mici (3-5 copii) și vor juca rolul unor exploratori care trebuie să rezolve o serie de provocări pentru a ajunge la destinația finală. Fiecare grup are un lider ales, iar liderul va trebui să ia decizii strategice pentru a ghida echipa prin diverse obstacole (fizice sau mentale), cum ar fi ghicitori, sarcini de coordonare, sau probleme de logică. De asemenea, fiecare membru al echipei are o sarcină de îndeplinit, iar succesul echipei depinde de colaborare și comunicare.

Instrucțiuni:

1. Împărțirea în grupuri: Se formează echipe de câte 3-5 copii.
2. Alegerea liderului: Fiecare echipă își alege un lider, dar în timpul jocului, rolul de lider poate fi schimbat.
3. Provocările: Se pregătesc mai multe provocări (ex: ghicitori, trasee de obstacole, puzzle-uri), iar liderul trebuie să coordoneze echipa pentru a le rezolva.

4. Feedback și învățături: După fiecare provocare, grupul poate discuta ce a mers bine și ce poate fi îmbunătățit. Dacă este necesar, rolurile pot fi schimbate pentru a ajuta fiecare copil să învețe să fie lider.

Profesor: Grigore Oana-Floriana

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Nr. 112, București, Sector 3

Joc didactic

Acest joc le permite elevilor să exerseze luarea deciziilor și să își dezvolte abilități esențiale de leadership într-un mod interactiv și educativ!

Joc Didactic: „Consiliul Liderilor” (potrivit pentru clasa a VII-a)

Scop:

Dezvoltarea competențelor de leadership, cum ar fi luarea deciziilor, colaborarea, asumarea responsabilității și gestionarea conflictelor.

Obiective:

- Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de a lua decizii.
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare și colaborare.
- Creșterea încrederii în sine și a capacității de a conduce un grup.

Materiale necesare:

- Cartonaje cu roluri (lider, consilier, secretar, membru de echipă)
- Foi de hârtie și pixuri
- Scenarii cu situații problematice pentru luarea deciziilor

Desfășurarea jocului:

1. Formarea echipelor

- Clasa va fi împărțită în grupuri de 5-6 elevi.
- Fiecare grup primește un set de roluri:
 - **Lider** – coordonează discuția și ia decizia finală.
 - **Consilier** – oferă sfaturi și soluții posibile.
 - **Secretar** – notează ideile și argumentele echipei.
 - **Membri de echipă** – contribuie cu idei și participă la dezbateri.

2. **Prezentarea scenariilor**

- Fiecare echipă primește un scenariu cu o situație dificilă. Exemple:
 - Echipa voastră trebuie să organizeze un eveniment caritabil, dar există neînțelegeri între membrii echipei. Cum rezolvați problema?
 - Sunteți liderii unui club școlar și trebuie să decideți dacă acceptați un nou membru care nu îndeplinește toate criteriile. Cum procedați?

3. **Luarea deciziilor**

- Echipele au 10 minute pentru a discuta și a lua o decizie.
- Liderul trebuie să sintetizeze ideile echipei și să propună soluția finală.

4. **Prezentarea și feedback-ul**

- Fiecare echipă își prezintă decizia și argumentele.
- Profesorul și colegii oferă feedback pe baza criteriilor: claritatea explicației, colaborarea, eficiența soluției.

Evaluare și concluzii:

- Se discută ce au învățat elevii despre leadership și cum s-au simțit în rolurile lor.
- Se evidențiază aspectele pozitive și ce poate fi îmbunătățit.

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE CARE AJUTA ELEVII SA DEZVOLTE ABILITATI DE LEADERSHIP, COLABORARE SI GANDIRE CRITICA

Autorul: prof. inv. primar. GROSU VALENTINA

Scoala Gimnaziala Vizantea Razaseasca

Într-o lume în continuă schimbare, dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică este esențială pentru succesul viitor al elevilor. Jocurile didactice pot fi un instrument valoros pentru învățarea acestor competențe într-un mod interactiv și plăcut. Aceste activități contribuie la stimularea creativității, la îmbunătățirea abilităților de comunicare și la consolidarea relațiilor de echipă. În acest articol, vom explora câteva tipuri de jocuri didactice care sprijină dezvoltarea acestor abilități.

1. Jocuri de rol

Jocurile de rol sunt excelente pentru dezvoltarea abilităților de leadership și colaborare, deoarece le permit elevilor să își asume diferite roluri, să ia decizii și să colaboreze cu colegii pentru a rezolva probleme. De exemplu, într-un joc de rol în care elevii sunt nevoiți să joace roluri de lideri într-o echipă, aceștia vor învăța cum să își exprime opiniile, să negocieze și să ia decizii care influențează grupul. În același timp, vor exersa abilități de ascultare activă și empatie, esențiale pentru colaborarea eficientă.

2. Jocuri de strategie

Jocurile de strategie sunt ideale pentru dezvoltarea gândirii critice, deoarece elevii trebuie să analizeze informații, să facă previziuni și să ia decizii raționale. Aceste jocuri pot include scenarii în care elevii trebuie să planifice acțiuni pe termen lung și să ia decizii care afectează rezultatul jocului. Exemple de astfel de jocuri sunt „Catan”, „Risk” sau chiar simulări de afaceri. Aceste jocuri le permit elevilor să își dezvolte abilități de rezolvare a problemelor și să aplice gândirea critică în contexturi variate.

3. Jocuri de colaborare și cooperare

Jocurile care necesită cooperare între elevi sunt esențiale pentru dezvoltarea abilităților de colaborare. În aceste jocuri, elevii trebuie să își împărtășească ideile, să ia decizii împreună și să colaboreze pentru a atinge un scop comun. Un exemplu excelent în acest sens este „The Forbidden Island”, un joc în care jucătorii trebuie să colaboreze pentru a aduna comori și a salva insula înainte de a se scufunda. Aceste jocuri pun accent pe comunicarea eficientă și pe luarea în considerare a punctelor de vedere ale celorlalți membri ai echipei.

4. Jocuri de rezolvare a problemelor

Aceste jocuri sunt excelente pentru dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de leadership, deoarece implică provocări care necesită gândire logică și inovație. Jocurile de tip „escape room” sau „quest games” le permit elevilor să colaboreze pentru a rezolva puzzle-uri și pentru a depăși obstacole. În cadrul acestora, elevii trebuie să își asume roluri de lider, să lucreze împreună și să utilizeze gândirea critică pentru a dezvolta soluții eficiente. De asemenea, jocurile de acest tip sunt excelente pentru a învăța despre gestionarea timpului și resurselor.

5. Jocuri de dezbateră

Jocurile de dezbateră sunt utile pentru dezvoltarea abilității de a argumenta și de a lua decizii pe baza raționamentului logic. Ele contribuie la stimularea gândirii critice și a abilității de leadership, deoarece elevii trebuie să susțină o poziție, să răspundă la întrebări și să argumenteze convingător. Aceste activități ajută elevii să își exprime opiniile în mod clar și să ia în considerare punctele de vedere ale altora. Un exemplu de astfel de joc este „Jocul Parlamentului”, în care elevii sunt împărțiți în echipe care susțin diverse puncte de vedere asupra unui subiect dat.

6. Jocuri de leadership și team-building

Aceste jocuri sunt esențiale pentru dezvoltarea abilității de a coordona și motiva o echipă. Exemple de jocuri de acest tip includ activități de team-building, cum ar fi construirea unui obiect din materiale limitate sau jocuri care implică strategii de gestionare a resurselor. Un exemplu ar putea fi „Tower of Power”, în care echipele trebuie să construiască cea mai înaltă structură folosind doar anumite materiale (de obicei, hârtie și bandă adezivă). Aceste jocuri dezvoltă

abilități de leadership și îmbunătățesc capacitatea de a coordona echipele în fața unor provocări complexe.

7. Jocuri de feedback și autoevaluare

În aceste jocuri, elevii sunt încurajați să își ofere feedback colegilor și să își autoevalueze propriile performanțe. Aceste activități sunt excelente pentru dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de colaborare, deoarece le permit elevilor să reflecteze asupra propriilor decizii și să învețe din experiențele lor. Exemplele pot include sesiuni de autoevaluare după finalizarea unui proiect în echipă sau jocuri în care elevii trebuie să își critique constructiv performanțele într-o activitate comună.

Jocurile didactice reprezintă un instrument eficient și plăcut pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică ale elevilor. Prin intermediul jocurilor de rol, strategiilor, colaborării și rezolvării de probleme, elevii pot învăța să ia decizii raționale, să colaboreze eficient în echipe și să își exprime opiniile cu încredere. Aceste jocuri nu doar că sprijină învățarea acestor abilități esențiale, dar și creează un mediu interactiv și stimulativ pentru elevi, contribuind astfel la formarea unor lideri responsabili și gânditori critici ai viitorului.

Bibliografie:

1. Hattie, J. *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge. (2009).
2. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. The Three Cs of Cooperation: Coordination, Cooperation, and Collaboration. *International Journal of Educational Research*, 48(2), 79-86. (2009).
3. Garmston, R. J., & Wellman, B. M. *The Adaptive School: A Sourcebook for Developing Collaborative Groups*. Corwin Press. (2016).

Jocuri didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership

Prof. Grozavu Floriana-Ștefania

Școala Gimnazială Nicolae Titulescu, Călărași, județul Călărași

Jocurile didactice sunt o modalitate eficientă și distractivă de a dezvolta competențele de leadership la elevi. Aceste activități stimulează gândirea critică, colaborarea, empatia și luarea deciziilor, competențe esențiale pentru viitorii lideri.

1. „Construcția Podului”

Scop: Dezvoltarea abilităților de planificare, comunicare și colaborare.

Materiale: Hârtie, bandă adezivă, bețișoare, sfori.

Instrucțiuni:

- 1. Împărțiți elevii în echipe.**
- 2. Fiecare echipă are 20 de minute să construiască un pod folosind materialele disponibile.**
- 3. Echipele trebuie să desemneze un lider care coordonează procesul și alocă sarcini.**
- 4. La final, podurile sunt testate pentru rezistență.**
Învățare: Elevii învață importanța organizării și a comunicării eficiente.

2. „Navigatorul Orb”

Scop: Dezvoltarea abilităților de încredere și coordonare.

Materiale: Benzi pentru acoperirea ochilor, obstacole (scaune, cutii etc.).

Instrucțiuni:

- 1. Un elev are ochii acoperiți și devine „navigator”.**
- 2. Liderul echipei îi ghidează printr-un traseu cu obstacole doar prin indicații verbale.**
- 3. Echipa colaborează pentru a ajuta navigatorul să ajungă la final.**
Învățare: Elevii descoperă importanța încrederii și a comunicării clare.

3. „Liderul Empatic”

Scop: Învățarea empatiei și rezolvarea conflictelor.

Instrucțiuni:

1. Elevii primesc situații conflictuale (ex. „Un coleg și-a pierdut caietul și este supărat”).
2. Liderul echipei trebuie să propună soluții pentru rezolvarea problemei, ținând cont de emoțiile implicate.

Învățare: Elevii înțeleg cum să sprijine emoțional membrii echipei și să mențină armonia.

4. „Turnul din Cărți”

Scop: Consolidarea abilităților de colaborare și delegare.

Materiale: Cărți de joc sau piese de lego.

Instrucțiuni:

1. Împărțiți elevii în echipe.
2. Fiecare echipă construiește un turn cât mai înalt în 10 minute.
3. Liderul echipei trebuie să aloce sarcini fiecărui membru (ex. cine aduce materialele, cine construiește baza).

Învățare: Liderii învață cum să coordoneze și să motiveze echipa.

5. „Maratonul de Idei”

Scop: Dezvoltarea creativității și a gândirii critice.

Materiale: Un subiect de dezbatere sau o problemă (ex. „Cum putem reduce consumul de plastic?”).

Instrucțiuni:

1. Fiecare echipă alege un lider care să modereze discuția.
2. Timp de 5 minute, fiecare membru vine cu idei, iar liderul le notează.
3. Echipa selectează cele mai bune idei și le prezintă celorlalți.

Învățare: Elevii dezvoltă abilități de brainstorming și învață să prioritizeze soluțiile.

Echilibrul între Autoritate și Empatie în Artele Plastice: O Perspectivă Interdisciplinară

Jocurile didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership

Corina Hadarag

Jocurile didactice sunt metode excelente pentru dezvoltarea competențelor de leadership în rândul elevilor, în special în contextul orelor de desen și educație plastică. Iată câteva motive pentru care aceste jocuri sunt eficiente și cum desenul contribuie la îndeplinirea misiunii educaționale:

Învățare activă și participativă prin intermediul jocurilor didactice care implică elevii într-un mod activ, încurajându-i să participe, să colaboreze și să interacționeze. Această abordare activă facilitează învățarea prin experiență, ceea ce este esențial pentru dezvoltarea abilităților de leadership. Elevii învață prin practică, nu doar prin teorie, ceea ce le permite să aplice conceptele de leadership în situații reale.

Dezvoltarea abilităților sociale deoarece jocurile didactice promovează interacțiunea socială, esențială pentru dezvoltarea abilităților de comunicare, colaborare și empatie. Aceste abilități sunt fundamentale pentru un lider eficient. Prin activitățile de grup, elevii învață să asculte, să negocieze și să își exprime ideile, toate acestea fiind componente cheie ale leadershipului.

1. **Învățare prin erori.** Jocurile didactice oferă un mediu sigur în care elevii pot experimenta și pot face greșeli fără consecințe negative. Aceasta le permite să învețe din experiențele lor și să își dezvolte abilitățile de rezolvare a problemelor. Leadershipul implică adesea gestionarea eșecurilor și învățarea din acestea, iar jocurile didactice facilitează acest proces.
2. **Stimularea creativității.** Desenul și artele plastice sunt activități creative care încurajează gândirea inovatoare. Elevii care participă la jocuri didactice legate de desen își pot exprima ideile și emoțiile într-un mod artistic, ceea ce le dezvoltă creativitatea. Creativitatea este o calitate importantă pentru lideri, deoarece le permite să găsească soluții originale la problemele cu care se confruntă.
3. **Construirea încrederii în sine.** Participarea la jocuri didactice și realizarea de lucrări de artă contribuie la creșterea încrederii în sine a elevilor. Atunci când elevii își prezintă lucrările și își împărtășesc ideile, își dezvoltă abilitățile de prezentare și încrederea în propriile abilități. Un lider încrezător este mai capabil să inspire și să motiveze pe ceilalți.
4. **Integrarea conceptelor teoretice în practică.** Desenul permite elevilor să aplice concepte teoretice în mod practic. De exemplu, prin activități de grup care implică crearea unei lucrări de artă, elevii pot explora teme precum diversitatea, colaborarea și unitatea.

Elevii pot lucra împreună la un proiect artistic, învățând să își împărtășească ideile și să colaboreze. Aceasta le dezvoltă abilitățile de leadership prin asumarea de roluri diferite în cadrul grupului. După finalizarea lucrărilor, elevii pot discuta despre procesul creativ, despre provocările întâmpinate și despre cum au gestionat diferitele opinii. Această reflecție ajută la consolidarea abilităților de evaluare și feedback, esențiale pentru lideri. De asemenea desenul permite elevilor să își exprime emoțiile și să exploreze teme personale sau sociale.

Prin activitățile de desen, educatorii și profesorii pot crea un mediu în care toți elevii se simt valorizați și ascultați. Aceasta promovează un sentiment de apartenență și unitate, esențial pentru dezvoltarea abilităților de leadership.

Concluzie

Jocurile didactice, integrate în orele de desen și educație plastică, sunt instrumente puternice pentru dezvoltarea competențelor de leadership. Prin activități interactive și creative, elevii își dezvoltă abilitățile sociale, încrederea în sine și capacitatea de a colabora eficient. Desenul, ca formă de exprimare artistică, completează acest proces, oferind un cadru în care elevii pot explora teme relevante pentru leadership și pot învăța să devină lideri empatici și responsabili.

Acestea sunt câteva dintre jocurile didactice care pot fi integrate în orele de desen sau educație plastică, având ca scop dezvoltarea competențelor de leadership ale elevilor:

„Pictorul și Asistentul”

Obiective: dezvoltarea abilităților de comunicare, ascultare activă și colaborare.

Descriere:

- elevii sunt împărțiți în perechi, un elev este „pictorul”, iar celălalt este „asistentul”.
- pictorul primește o imagine (sau un model) pe care trebuie să o reproducă, dar nu are voie să o arate asistentului.
- asistentul trebuie să pună întrebări pentru a înțelege cum să ajute pictorul să creeze lucrarea.
- După un timp stabilit, perechile își prezintă lucrările și discută despre procesul de colaborare.

Dezvoltarea competențelor de leadership: pictorul trebuie să își exprime clar ideile și să își ghideze asistentul, în timp ce asistentul trebuie să asculte și să ofere feedback constructiv.

„Culoarea Liderului”

Obiective: îmbunătățirea abilităților de luare a deciziilor și de gestionare a grupului.

Descriere:

- clasa este împărțită în grupuri mici, fiecare având sarcina de a crea o lucrare de artă pe o temă dată (de exemplu, „Natura”).
- fiecare grup trebuie să aleagă un lider care va coordona activitatea. Liderul trebuie să asculte ideile colegilor și să decidă cum să le integreze în lucrare.
- la final, fiecare grup își prezintă lucrarea și explică procesul decizional.

Dezvoltarea competențelor de leadership: liderul învață să asculte, să negocieze și să ia decizii în interesul grupului, promovând colaborarea.

„Exercițiul de Încredere Artistică”

Obiective: construirea încrederii și a spiritului de echipă.

Descriere:

- elevii sunt împărțiți în grupuri de câte patru sau cinci. Fiecare grup primește o foaie mare de hârtie și vopsele.
- unul dintre elevi va fi „ochiul artistului” și va fi legat la ochi, ceilalți membri ai grupului trebuie să îi ofere instrucțiuni verbale pentru a crea o lucrare de artă.
- după finalizarea lucrării, elevii discută despre cum s-au simțit în rolurile lor și despre importanța încrederii în colegi.

Dezvoltarea competențelor de leadership: elevul care este „ochiul artistului” trebuie să aibă încredere în colegii săi și să comunice eficient, în timp ce ceilalți trebuie să își asume responsabilitatea de a ghida și a susține.

„Povestea Culorilor”

Obiective: dezvoltarea abilităților de prezentare și de argumentare.

Descriere:

- fiecare elev alege o culoare și trebuie să creeze o lucrare de artă care să o reprezinte.
- după finalizare, fiecare elev își prezintă lucrarea și explică de ce a ales acea culoare și ce simbolizează pentru el.
- elevii pot vota pentru cele mai inspirate prezentări, iar câștigătorii pot primi titluri precum „Cel mai bun povestitor” sau „Cel mai creativ lider”.

Dezvoltarea competențelor de leadership: elevii își dezvoltă abilitățile de prezentare și învață să își susțină ideile în fața colegilor, ceea ce este esențial pentru un lider.

„Atelierul de Artă în Echipe”

Obiective: îmbunătățirea abilităților de organizare și de gestionare a timpului.

Descriere:

- clasa este împărțită în echipe, fiecare având sarcina de a crea o lucrare de artă mare (de exemplu, un mural sau un colaj).
- fiecare echipă trebuie să își desemneze un lider care va coordona activitatea, va stabili rolurile fiecărui membru și va gestiona timpul.
- la final, echipele își prezintă lucrările și discută despre cum au colaborat și ce provocări au întâmpinat.

Dezvoltarea competențelor de leadership- liderul învață să organizeze echipa, să aloce sarcini și să gestioneze timpul eficient, în timp ce membrii echipei își asumă responsabilități și contribuie la succesul comun.

STEM în viața unei mașinuțe

Learning Qub, sediul ultimul etaj la magazinul Central, str Regele Ferdinand, nr. 22-26, Cluj-Napoca, este un loc unde poți merge dacă ești pasionat de știință.

Centrul Cultural Clujean este o organizație non-guvernamentală de cultură și dezvoltare durabilă. Educația STEAM este o abordare a învățării care îmbină Știința, Tehnologia, Ingineria, Arta și Matematică pentru a încuraja gândirea critică, curiozitatea și dialogul.

Prin activitățile desfășurate la Learning Qub, elevii din clasa a VI-a C și a VI-a B de la Liceul Teoretic Dumitru Tăușan Florești, au dezvoltat un astfel de model de colaborare prin conectarea sistemului preuniversitar cu cetățeni, artiști, cercetători, instituții și companii testând soluții inovatoare la provocările propuse de Learning Qub.

Elevii au confecționat mașinuțe din lego cu motor electric, yoyo din lego, astfel au descoperit componentele unei mașini și sistemul de funcționare!



Elevele Purcel Alexandra și Lucuță Larisa

Clasa a VI-a C

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP

Profesor IULIANA LEPĂDATU

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă "Elena Doamna"

Localitatea: Focșani, Jud.Vrancea

Motto:

„Să nu-i educăm pe copiii noștri pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci, să-i învățăm cum să se adapteze “. (Maria Montessori)

Rolul și locul jocului în sistemul mijloacelor educative a fost și este recunoscut de către marea majoritate a pedagogilor din lume. Jocul este prin urmare activitatea dominantă a copilăriei.

Jocurile dau posibilitatea valorificării modului de înțelegere a relațiilor sociale, a transformărilor și aplicării în forme variate a acestuia în viața de zi cu zi.

Jocul este o activitate de tip fundamental, cu rol hotărâtor în evoluția copilului, constând în reflectarea și reproducerea vieții reale într-o modalitate proprie copilului, rezultat al interferenței dintre factorii bio-psiho-sociali. Cu ajutorul acestuia am reușit să creez o legătură cât mai strânsă între copil și mediul social.

Prin joc dezvoltarea intelectuală este puternic influențată, în sensul dobândirii de noi cunoștințe pe de o parte și a diversificării acțiunilor mintale pe de altă parte.

Jocul favorizează dezvoltarea aptitudinilor imaginative, a capacităților de creare a unor sisteme de imagini generalizate despre obiecte și fenomene, posibilitatea de a opera mental cu reprezentări după modelul acțiunilor concrete cu obiectele în timpul jocului.

Pătrunderea copiilor în universul raporturilor de conviețuire a oamenilor se realizează tot prin intermediul jocului. Am observat că prin aceste jocuri copiii capătă simțul răspunderii, învață să respecte unele reguli obligatorii, i se formează conștiința, i se educă simțul estetic, se inițiază în tainele frumosului și învață să îl creeze.

Noi avem datoria de a încuraja tendința firească a copiilor, de a practica jocurile specifice vârstei lor, să intervină când e cazul și să contribuie la îmbogățirea conținutului lor, să transforme jocurile individuale în jocuri colective și să mențină interesul de a duce la bun sfârșit jocul început.

Pentru că jocul didactic să dea rezultate, una din condițiile esențiale este buna lui pregătire. Deci oricare ar fi tipul de joc (ca activitate organizată, ca moment al unei lecții, ca metodă),

această impune propunătorului respectarea unor cerințe metodice specifice jocului: pregătirea și organizarea clasei pentru joc, explicarea și fixarea jocurilor, urmărirea executării lui de către copii, aprecierea rezultatelor.

Unul dintre cele mai importante roluri ale jocului este acela că el realizează trecerea de la o activitate fundamentală de joc prin perioada preprimară la o treaptă superioară – învățarea.

Prin joc se îmbunătățește viața afectivă și cognitivă a copilului, se dezvoltă curiozitatea, se formează priceperi, deprinderi de muncă fizică și intelectuală, se dezvoltă procesele psihice. Din îmbinarea rațională a jocului cu elemente ale învățării se produc însemnate schimbări în natură și în structura proceselor psihice.

Formele de manifestare ale jocului și funcțiile sale diferă de la o perioadă de vârstă la alta.

Dacă în perioada copilăriei jocul îndeplinește mai multe funcții cognitive sau formativ-educative, mai târziu funcțiile sale devin de recreere și reconfortare fizică și psihică.

Trecerea de la o perioadă de dominație a unei activități la alta se realizează în mod treptat într-o perioadă destul de îndelungată de timp și care nu presupune excluderea uneia și includerea bruscă prin alta, ci dimpotrivă, coexistă cele două forme de activitate printr-o armonioasă îmbinare ce înlocuiește de la o etapă la alta fără praguri și obstacole.

Asemenea forme de trecere de la joc la învățatură sunt jocuri didactice după cum forma de trecere de la învățatură la muncă este concretizată în activitatea de pregătire tehnico-aplicativă.

Jocul didactic are un rol bine definit în planul de învățământ al instituțiilor preșcolare, determinat de faptul că pe măsură ce copilul își însușește, pe baza experienței sale de viață, cât și pe alte căi, o serie de cunoștințe, de priceperi și de deprinderi, rolul său crește în vederea acumulării altora superioare.

Prin urmare jocurile didactice au drept scop, pe de o parte instruirea copiilor într-un anumit domeniu, al cunoașterii, iar pe de altă parte, sporirea interesului pentru activitatea respectivă.

Eficiența jocului depinde de cele mai multe ori de modul în care educatoarea știe să asigure o concordanță între tema jocului și materialul didactic existent, de felul în care știe să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare a copiilor prin întrebări, răspunsuri, indicații, explicații, aprecieri.

Valoarea jocului nu se restrânge numai la atât. În mare parte jocul didactic influențează în mod nemijlocit activitatea tuturor analizatorilor.

De exemplu prin jocurile, „spune cum se face?“, „cine face așa?“ este antrenat analizatorul auditiv și se contribuie în special la dezvoltarea auzului fonematic.

Prin joc copilul învață cu plăcere, devine mai interesat față de activitatea ce se desfășoară. De exemplu prin jocurile, loto, mozaic, domino, copilul analizează obiectele, diferențiază corect tipurile geometrice, culorile principale și complementare.

Prin alte jocuri învață să cunoască formele și dimensiunile obiectelor: „caută obiectele cu aceeași formă“, spune-mi unde pot locui“.

Comparând obiectele după dimensiunile lor, copilul învață să cunoască dimensiunile de lungime, lățime, mărime, grosime.

Jocurile didactice au o importanță deosebită pentru stimularea gândirii preșcolarului, datorită cerințelor de rezolvare independentă și creatoare a problemelor pe care le pun în fața copilului.

Prin sarcina didactică pe care o au de rezolvat copiii sunt supuși unui proces de activizare a gândirii.

Comparând obiectele, copiii trebuie să le grupeze după trăsăturile lor. În timpul jocului copiii sunt ajutați prin întrebări, se exprimă logic, corect, coerent.

În consecință, datorită unor întârzieri sau defecțiuni în vorbirea copiilor, la intrarea lor în grădiniță diferențele semnalate în dezvoltarea limbajului sau a vocabularului acestora sunt încă deosebit de sensibile.

Așa că unul din obiectivele majore ale învățământului preșcolar în actualele condiții îl constituie acela al omogenizării relative, a dezvoltării limbajului copiilor, în așa fel încât la intrarea lor în școala primară copiii să posede noțiunile strict necesare însușirii cunoștințelor de bază.

Respectarea regulilor jocului educă la copiii simțul de răspundere, onestitate, comportament și atitudinii corecte pentru a nu intra în conflict cu colectivul de copiii.

De asemenea, „primii pași“ în matematica modernă sunt favorizați de utilizarea frecventă în grădiniță a jocului didactic matematic.

Jocurile logico- matematic pot fi folosite cu eficiență în orice moment al programului, dar important este ca ele să-și păstreze caracterul de joc pentru copiii, să trezească interesul pentru munca independentă, să-l facă să lucreze cu plăcere, să producă o stare afectivă deosebită.

Jocurile muzicale se apropie prin structură de jocurile didactice incluzând sarcini specifice. În funcție de conținutul său, de reguli, de desfășurare, jocurile muzicale pot fi grupate astfel:

a) jocuri muzicale care se desfășoară după versuri ce constau în redarea ritmică a unor sunete, ritmul fiind marcat prin bătăi din palme, tobe sau prin mers asociat cu bătăi din palme;

b) jocuri muzicale care se desfășoară după o melodie cunoscută, cuprinzând mișcări foarte variate, executate după muzică, în funcție de caracterul acesteia;

c) jocuri de recunoaștere care constau în identificarea unui cântec, a unui fragment dintr-o melodie sau joc cu cântec și se desfășoară după anumite reguli stabilite dinainte întocmai de jucători;

d) jocuri muzicale care se desfășoară potrivit sarcinii sau comenzii primite, constând în executarea unei mișcări după muzică în funcție de comanda dată de educatoare;

Tipuri de jocuri didactice care ajută elevii să dezvolte abilități de leadership, colaborare și gândire critică:

1. Jocul de rol (Role-Playing)

- Obiectiv: Încurajează elevii să își asume diverse roluri, să dezvolte abilități de leadership și să învețe să ia decizii în situații complexe.
- Abilități dezvoltate: Leadership, colaborare, comunicare, gândire critică.
- Exemplu: Elevii sunt împărțiți în grupuri și li se atribuie roluri specifice într-o situație problemă (ex. conducerea unui proiect, rezolvarea unei crize în cadrul unei echipe). Fiecare elev trebuie să își asume responsabilitatea pentru rolul său și să lucreze cu ceilalți pentru a ajunge la o soluție eficientă.

2. Jocuri de echipă (Team Building Games)

- Obiectiv: Construirea unei echipe eficiente, în care fiecare membru joacă un rol activ, încurajând leadershipul prin acțiune și colaborare.
- Abilități dezvoltate: Colaborare, leadership, rezolvare de probleme, adaptabilitate.
- Exemplu: „Construiți un pod” – elevii trebuie să construiască un pod folosind materiale limitate (de exemplu, hârtie, bețe de lemn, bandă adezivă). Liderul echipei trebuie să organizeze grupul și să ghideze procesul pentru a atinge obiectivul.

3. Jocuri de simulare (Simulation Games)

- Obiectiv: Simularea unor situații din viața reală în care elevii trebuie să ia decizii rapide și eficiente.
- Abilități dezvoltate: Leadership, gândire critică, abilitatea de a lua decizii sub presiune.
- Exemplu: „Jocul conducătorilor” – elevii sunt puși în postura unor lideri de organizații care trebuie să ia decizii economice sau sociale complexe, analizând resursele disponibile și impactul fiecărei alegeri asupra grupului.

4. Jocuri de rezolvare a problemelor (Problem-Solving Games)

- Obiectiv: Dezvoltarea abilității de a rezolva probleme și de a lua decizii prin colaborare și leadership.
- Abilități dezvoltate: Gândire critică, leadership, cooperare, luarea deciziilor.
- Exemplu: „Provocarea piramidei” – elevii trebuie să construiască o piramidă din piese de diferite forme și dimensiuni. Fiecare elev va propune soluții și va evalua opțiunile în echipă pentru a ajunge la un rezultat final eficient.

Obiectivele și sarcinile didactice specifice pentru dezvoltarea competențelor de leadership prin joc:

1. Obiective:

- ❖ Dezvoltarea abilității de a conduce o echipă: Elevii trebuie să învețe cum să organizeze, să își asume responsabilități și să coordoneze acțiunile unui grup.
- ❖ Îmbunătățirea comunicării și colaborării: Elevii trebuie să învețe să comunice clar, să asculte activ și să colaboreze eficient cu ceilalți membri ai echipei.
- ❖ Stimularea gândirii critice și a rezolvării de probleme: Elevii sunt încurajați să analizeze situațiile din diferite perspective și să ia decizii fundamentate.
- ❖ Consolidarea abilității de a lua decizii sub presiune: Elevii trebuie să învețe să ia decizii rapide și eficiente în situații de stres.

2. Sarcini didactice:

- ❖ Organizarea unui proiect comun, în care elevii să își asume roluri specifice (lider, planificator, executor etc.).
- ❖ Crearea unui plan de acțiune pentru rezolvarea unei probleme într-un timp limitat, evidențiind importanța colaborării și leadershipului.
- ❖ Evaluarea performanței fiecărui elev în contextul unui joc didactic, oferind feedback despre comportamentele de leadership și colaborare.

Descrierea materialelor didactice necesare și regulile de desfășurare a jocurilor:

1. Materiale didactice necesare:

- Materiale de construcție: Hârtie, bețe de lemn, bandă adezivă, cărămizi de jucărie, frânghii etc. (pentru jocuri de echipă și simulări).
- Cartonaje cu scenarii: Scenarii scrise pentru jocurile de rol și simulări, Cartonaje cu scenarii: Scenarii scrise pentru jocurile de rol și simulări, care să descrie situațiile problemă (ex. lideri în diferite organizații, crize etc.).
- Flipchart/tabla: Folosită pentru a nota ideile, propunerile sau soluțiile pe parcursul jocului.

- Fișe de evaluare: Folosite pentru a analiza performanța elevilor în cadrul jocului (leadership, colaborare, rezolvare de probleme).

2. Regulile de desfășurare a jocurilor:

- Împărțirea în grupuri: Elevii trebuie să fie împărțiți în grupuri mici, pentru a încuraja interacțiunea și colaborarea.
- Clarificarea obiectivelor: Fiecare joc trebuie să aibă obiective clare care sunt comunicate tuturor participanților înainte de a începe.
- Respectarea unui timp limitat: Este important ca fiecare joc să aibă o durată prestabilită, pentru a învăța elevii să ia decizii eficiente sub presiune.
- Evaluarea continuă: La finalul jocului, se va discuta despre performanța fiecărui grup și a fiecărui participant, evidențiind abilitățile de leadership, colaborare și gândire critică.

JOCURILE DE REZOLVARE A PROBLEMELOR

Jocurile de rezolvare a problemelor sunt o metodă excelentă de a stimula gândirea critică și creativitatea. Iată câteva tipuri de jocuri care pot ajuta în acest sens:

1. Jocuri de logică:

- ✓ Sudoku: Ajută la dezvoltarea gândirii logice și a abilității de a rezolva probleme pas cu pas.
- ✓ jocuri de puzzle necesită gândire strategică și planificare.

2. Jocuri de cuvinte:

- ✓ Scrabble: Ajută la îmbunătățirea vocabularului și la formarea de strategii.
- ✓ Cuvinte încrucișate: Ajută la antrenarea abilității de a rezolva probleme legate de limbaj și logică.

3. Jocuri de matematică:

- ✓ Răspunde corect la întrebările matematice: Folosind aplicații sau jocuri online, poți rezolva diferite tipuri de probleme matematice într-un mod plăcut și interactiv.
- ✓ Minesweeper: În timp ce pare un joc simplu, necesită o gândire atentă și logică.

4. Jocuri de strategie:

- ✓ Șah: Un joc clasic de strategie care dezvoltă capacitatea de a planifica și a rezolva probleme pe termen lung.
- ✓ Risk sau Catan: Jocuri de strategie în care trebuie să iei decizii bazate pe resurse și strategii complexe.

5. Jocuri de echipă și colaborative:

- ✓ Escape room (fizic sau virtual): Jocurile de tip „escape room” implică rezolvarea unor puzzle-uri și sarcini în echipă, stimulând atât colaborarea, cât și gândirea critică.
- ✓ The Mind: Un joc de echipă în care toți jucătorii trebuie să se sincronizeze mental pentru a atinge scopul comun.

Aceste jocuri sunt excelente nu doar pentru a te distra, ci și pentru a-ți îmbunătăți abilitățile de rezolvare a problemelor într-un mod captivant și activ.

În concluzie, putem afirma că toate jocurile didactice desfășurate de la grădiniță influențează pozitiv asupra laturii intelectuale, expresia întregii personalități a copilului, fiind unul din mijloacele importante de pregătire a copilului în vederea integrării în școală.

BIBLIOGRAFIE:

1. BARBU H. - „Activități și recreativ distractive”, Editura didactică și Pedagogică, București, 1994
2. CLAPAREDE E. „Psihologia copilului”, E.D.P. București, 1994
3. CUCOȘ C. „Pedagogie”, Polirom, Iași, 1999
4. DEBESSE M. „Psihologia copilului de la naștere la adolescență”, E.D.P. București, 1970
5. ELKONIN B.D. „Psihologia jocului”, E.D.P. București, 1980
6. MONTESSORI MARIA „Descoperirea copilului”, E.D.P. București, 1977
7. POPESCU-NEVEANU P. Natura jocului și eficiența lui. Copilul și jocul – colecție metodică. In: Revistă de pedagogie. 1975, Nr. 8; 13.
8. PIAGET J. „Psihologie și pedagogie”, E.D.P. București, 1972
9. RAFAILĂ ELENA „Pedagogia preșcolară”, Editura Printencu, 2007
10. ȘCHIOPU URSULA „Psihologia copilului”, E.D.P. București, 1967

MALL EDUCAȚIONAL

Program de creștere a grupului clasei în context școlar- jocuri didactice

Prof. MĂJERI FELICIA - Colegiul Național Andrei Mureșanu Bistrița

EXEMPLU DE ACTIVITĂȚI PENTRU DEZVOLTAREA MUNCII ÎN ECHIPĂ

1. Alegerea unui conținut școlar:

Conținutul școlar ales - Unitatea de învățare : MECANISME SIMPLE clasa a VII a.

Vor fi parcurse conținuturile PÂRGHIA, SCRIPETELE ȘI PLANUL ÎNCLINAT.

2. Propunerea unui punctaj pentru fiecare sarcină individuală:

Elevii au posibilitatea să acumuleze individual punctele, pentru a-și achiziționa lucrurile dorite din Mall-ul educațional. Dacă, însă, optează pentru a vira,, banii,, în contul echipei, valoarea acestora se dublează.

3. Stabilirea unor beneficii pentru elevi, în funcție de scorul acumulat:

După îndeplinirea sarcinilor, elevii au posibilitatea de a-și alege beneficiile, folosind câștigurile acumulate.

4. Stabilirea perioadei temporale pentru derularea jocului:

Jocul se derulează pe tot parcursul unității de învățare și se finalizează cu oră de laborator în care elevii fac experimente propuse și realizate de ei pe baza temei.

5. Notarea elementelor propuse de elevi:

Cadrul didactic va ține evidența alegerilor făcute de elevi, pentru a identifica nivelul la care se află coeziunea de grup și preferințele acestuia . (Curs ARCI)

6. Bibliografie :

1. Cursuri ARCI (Asociația Română pentru Cercetare și Inovație)
2. Manual Fizică clasa a VII a – Editura Radical / Doina Turcitu
3. Imagini- Google

Alege un mecanism simplu existent in casa ta



-la debutul unității de învățare elevii sunt solicitați să descopere mecanismele simple de la ei de acasă

Valoare 5 WIN pentru fiecare exemplu descoperit

Desenează mecanismele simple și reprezintă forțele care acționează asupra lor .

- Identifică și reprezintă toate forțele care acționează asupra unui corp care se mișcă pe un plan înclinat.

Sarcină de grup: fiecare grup reprezintă câte un mecanism simplu:

- tipurile de pârghii și forțele care acționează asupra lor;
- Identifică și reprezintă toate forțele care acționează asupra unui corp ridicat cu ajutorul unui scripete

Valoare : câte 10 WIN pentru fiecare sarcină rezolvată corect în echipă

Felicitări ! Ai trecut de primul nivel !

Poți alege una din recompensele de mai jos, sau poți să-ți economisești banii pentru a cumpăra ceva de la nivelul următor.

Complimente care-ți înveselește ziua (10 WIN)

Un experiment care să-ți aducă o notă bună (15 WIN)



1. Privește următoarea imagine:

- a) Recunoaște genul pârghiilor ce alcătuiesc mecanismul.
- b) Desenează schema acestei pârghii (forțe și brațe).
- c) Scrie formula pârghiilor (demonstrația ne poate aduce punctaj suplimentar).



2. Cu o bară rigidă având lungimea de 1m se ridică un corp cu masa de 75 kg. Punctul de sprijin al barei se află la 25 cm de capătul ei. Cât este forța rezistentă? Aflați forța activă. ($g = 9,8 \text{ N/ kg}$)



Felicitări!

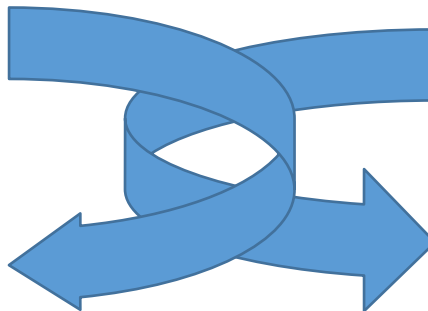
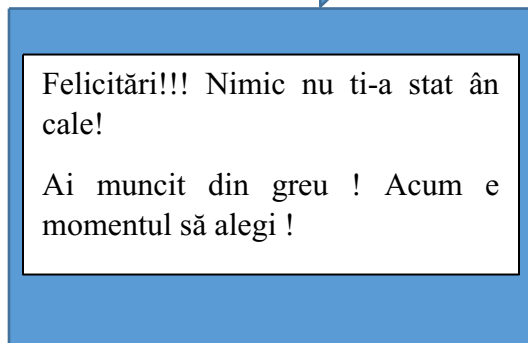
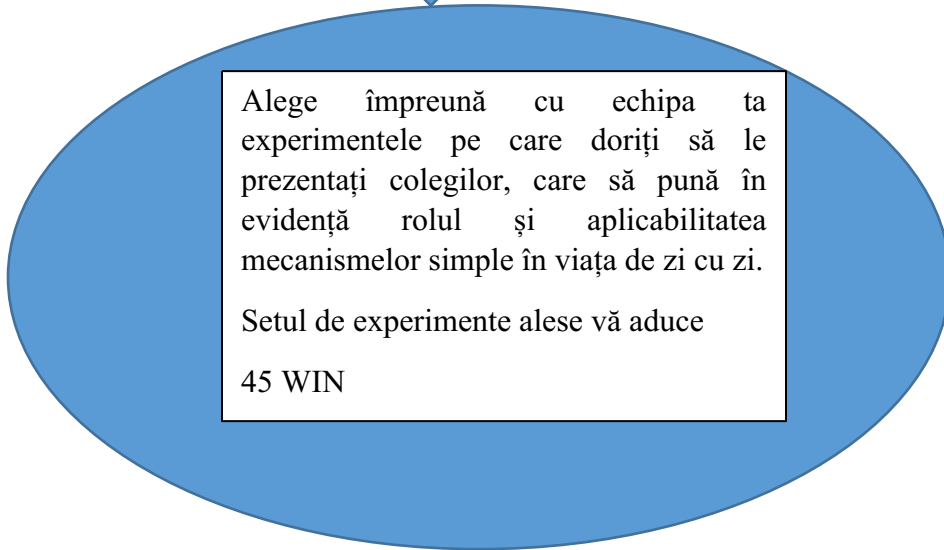
Acum ai posibilitatea să îți alegi recompensa, ori să îți economisești banii!



Gluma profesorului(10 WIN)

sau

Gluma elevului (10 WIN)



AMÂNAREA UNUI TEST !!!!
DOCUMENTAR

sau

VIZIONAREA UNUI FILM

90 WIN



100 WIN



**ȘCOALA GIMNAZIALĂ PÂRJOL
GRĂDINIȚA CU P.N. BĂHNĂȘENI
PROF.ÎNV.PREȘCOLAR:MAREȘ ELENA**

Jocul culorilor

Grupa mică

Obiective operaționale:

- Să recunoască obiectele 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 construite după culoare în diverse poziții spațiale
- Să aprecieze global cantitatea, prin expresia ”*multe/puține*”
- Să verbalizeze corect acțiunile și rezultatele obținute

Sarcina didactică:

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

Regulile jocului:

- Copiii realizează sarcinile primite de la educatoare 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:

- ”grupă de obiecte”, ”culoarea obiectelor”, ”poziția spațială”

Strategii didactice:

- ✓ *Metode și procedee* : explicația, demonstrația, exercițiul
- ✓ *Material didactic*:
 - a) *Demonstrativ*: păpușile Tom și Jerry, jucării, tablă magnetică, obiecte uzuale, diagrame din sârmă, minge
 - b) *Distributiv*: coșulețe cu jetoane reprezentând jucării, obiecte, diagrame, creioane colorate.

Strategie stimulativ – evaluativă:

- Aprecieri, recompense

Resurse temporale : 20 de minute

Beneficiile jocului la nivel de grupă :

Beneficiile jocului la nivel individual:

Momentele activității	Conținutul activității	
	Activitatea educatoarei	Activitatea copiilor
Introducerea în joc Pregătirea clasei pentru activitate	-aranjează măsuțele și scaunele sub formă de careu -pregătește materialul	-intră ordonat în sala de grupă și își ocupă locurile
Anunțarea titlului jocului Captarea atenției	-prezintă, sub formă de surpriză, păpușile prin care va conduce jocul -prezintă succesiv materialul demonstrativ, ascuns sub șervețel -anunță (prin păpuși) titlul și scopul jocului: ”Jocul culorilor”	-participă la conversația cu cele două păpuși -receptează, descoperă materialul, îl denumesc -repetă titlul jocului și scopul acestuia
Prezentarea regulilor jocului Reactualizarea cunoștințelor	-propune, prin vocea păpușii Tom, identificarea jucăriilor de pe masa sa -cere, prin vocea păpușii Jerry, gruparea jucăriilor după formă, la aruncarea mingii -cere gruparea obiectelor uzuale după formă -o păpușă solicită constituirea grupelor după criterii simultane: formă, mărime, în diagramele de sârmă de pe tabla magnetică (face abstracție de criteriul culorii)	- denumesc jucăriile -constituie grupa vaselor, a păpușilor, a bărcuțelor etc. (raspunde copilul care prinde mingea) - formează grupa șervețelilor, a prosoapelor, a periilor de dinți etc. - descrie și motivează acțiunea -receptează sarcina -grupează imagini, jucării, după criterii propuse -verbalizează acțiunea (ex: ”grupa tractoarelor mari”, ”grupa buburuzelor mici”etc.)
Executarea jocului de probă Prezentarea conținutului și dirijarea învățării	-anunță scopul și repetă titlul jocului ”Jocul culorilor” -cere copiilor să sorteze jucării și obiecte după criteriul culorii (roșu, galben și albastru) -prin personajele-păpuși, conduce copiii în activitatea de alcătuire a grupelor de jucării-obiecte după formă, mărime,	-repetă titlul jocului -sortează jucăriile după cele trei culori în diagrame distincte -la semnal, constituie grupe după criteriile propuse

	<p>culoare, până la epuizarea materialului demonstrativ (acordă atenție denumirii criteriilor de grupare</p> <p>-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”</p> <p>-păpușile propun poziții spațiale cunoscute: ”jos, pe covor”, ”sus, pe măsuță”, ”sub tablă”, ”în fața catedrei”, etc. (dacă nivelul grupei permite, diversifică și complică gruparea după criterii cu accent pe motivarea acțiunii)</p>	<p>-recunosc culoarea și grupa corespunzătoare acesteia, o așază în poziția spațială cerută</p> <p>-verbalizează corect, motivează acțiunea (răspunde copilul care a prins mingea iar răspunsurile corecte sunt recompensate prin aplauze)</p>
<p>Executarea jocului</p> <p>Consolidarea deprinderii de grupare a obiectelor după formă, culoare etc.</p>	<p>-prin păpuși solicită denumirea materialului din coșulețe, cu care copiii vor desfășura ”Jocul culorilor”</p> <p>-propune constituirea grupelor de jetoane după formă (referitor la imaginile de pe jetoane)</p> <p>-solicită copiilor să constituie subgrupe, după criteriul culorii, în diagrame individuale</p> <p>-prin păpușa Tom indică în sala de grupă p 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)</p> <p>-cu ajutorul păpușii Jerry introduce sarcina de grupare după mărime și culoare</p> <p>-arată un jeton mare roșu, cerând constituirea grupei de jetoane mici roșii</p>	<p>-receptează sarcina și denumesc materialul individual</p> <p>-constituie grupa mașinuțelor, mngilor, șervețelelor</p> <p>-selectează jetoanele, obținând grupa șervețelor roșii, galbene, albastre (motivează acțiunea)</p> <p>-receptează și realizează sarcina propusă (constituie grupa obiectelor roșii prin încercuire și motivează acțiunea)</p> <p>-constituie în diagrama individuală grupa cerută de păpușă</p> <p>-grupează jetoanele după criteriul dat</p>

<p>Introducerea unei sarcini mai dificile</p> <p>Realizarea feedback-ului și obținerea performanței</p>	<p>-cere prin păpuși, identificarea unor obiecte din sala de grupă care au aceeași culoare cu cea propusă (se va realiza sub forma unui joc-exercițiu oral)</p> <p>-solicită rezolvarea cerinșelor de pe fișa individuală: ”Colorați cu roșu căciulițele!” ”Colorați cu galben mănușile!” ”Colorați cu albastru cămășile!” ”Formați grupe după culoare și încercuiți-le!” ”Colorați imaginile mari cu albastru!” ”Colorați imaginile mici cu galben!” ”Colorați cum doriți grupa motanilor și grupa șoriceilor. Încercuiți grupa cu cele mai multe obiecte!”</p>	<p>-denumesc grupele de obiecte din sală: ”grupa creioanelor albastre”, grupa mingilor galbene” etc</p> <p>-receptează sarcinile succesiv -lucrează independent fișa</p>
<p>Încheierea activității</p>	<p>-evaluează rezolvarea fișelor</p> <p>-fixează titlul jocului și apreciază modul de desfășurare al activității</p> <p>-oferă copiilor recompense</p> <p>-propune un film de desene animate cu peripețiile lui Tom și Jerry ca program recreativ (vizionarea acestui program va avea loc în cadrul activităților complementare)</p>	<p>-participă la evaluarea rezultatelor -repetă în cor și individual titlul jocului</p> <p>-mulțumesc celor două personaje pentru participare -urmăresc și comentează filmul ajutați de educatoare</p>

Jocuri Didactice pentru Dezvoltarea Competențelor de Leadership

Prof. înv. Primar, director Rozica Mărgineanu Școala Gimnazială „ Veniamin Costachi,, Sinești

Leadership-ul nu este doar o calitate nativă, ci și o competență care poate fi dezvoltată prin activități practice, relevante și captivante. Jocurile didactice reprezintă o modalitate eficientă de a cultiva competențele de leadership la copii și adolescenți, oferindu-le oportunități de a experimenta situații reale și de a-și dezvolta abilități esențiale precum comunicarea, colaborarea, luarea deciziilor și gândirea strategică.

Acest articol explorează câteva exemple de jocuri didactice care pot fi utilizate pentru dezvoltarea leadership-ului în contexte educaționale formale și nonformale.

1. "Constructorii de Poduri"

Obiectiv: Dezvoltarea abilităților de colaborare, planificare și comunicare.

Descriere: Participanții sunt împărțiți în echipe și primesc materiale limitate (bețele de lemn, sfoară, carton, lipici) pentru a construi un pod capabil să susțină o anumită greutate. Fiecare echipă trebuie să-și desemneze un lider care va coordona activitatea.

Beneficii: Acest joc încurajează delegarea responsabilităților, gestionarea resurselor și gândirea creativă.

2. "Misiunea Imposibilă"

Obiectiv: Dezvoltarea capacității de a lua decizii sub presiune și a lucrului în echipă.

Descriere: Grupul primește o sarcină aparent dificilă (de exemplu, "salvarea unui balon cu heliu fără a-l sparge") într-un timp limitat. Liderul echipei trebuie să coordoneze strategia și să aloce sarcinile membrilor.

Beneficii: Participanții învață să gestioneze timpul și stresul, să gândească strategic și să comunice clar

3. "Jocul Rolurilor"

Obiectiv: Dezvoltarea empatiei, abilităților de negociere și rezolvarea conflictelor.

Descriere: Fiecare participant primește un rol (de exemplu, director, angajat, client dificil) într-un scenariu fictiv. Liderul grupului trebuie să găsească soluții pentru a rezolva problemele apărute și să medieze discuțiile.

Beneficii: Acest joc ajută la înțelegerea diferitelor perspective și dezvoltarea abilităților de leadership transformativ.

4. "Maratonul Deciziilor"

Obiectiv: Dezvoltarea gândirii rapide și asumarea responsabilității pentru decizii.

Descriere: Grupul este confruntat cu o serie de situații ipotetice (de exemplu, "Cum gestionezi o pană de curent într-o școală?"). Liderul ales trebuie să ia decizii în timp real, explicând raționamentul din spatele fiecărei decizii.

Beneficii: Participanții învață să ia decizii rapide și bine fundamentate, precum și să-și asume consecințele.

5. "Labirintul Comunicării"

Obiectiv: Întărirea competențelor de comunicare și coordonare.

Descriere: Un membru al echipei este legat la ochi și trebuie să traverseze un labirint improvizat, ghidat doar de indicațiile colegilor. Liderul grupei este responsabil să organizeze comunicarea astfel încât participantul să ajungă la final.

Beneficii: Acest joc dezvoltă încrederea reciprocă, ascultarea activă și claritatea în transmiterea mesajelor.

Concluzie

Jocurile didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership nu doar încurajează participarea activă, ci și oferă un cadru sigur în care copiii și adolescenții pot experimenta roluri de conducere. Aceste activități pot fi integrate cu succes în curriculum-ul școlar, în cadrul cercurilor pedagogice sau în proiecte extracurriculare, contribuind la formarea unor lideri de succes ai viitorului.

Strategii de Mindsight și dezvoltare personală continuă pentru copii, adolescenți și adulți

Nodurile și copacul

Acest joc necesită un spațiu de desfășurare mai special. E nevoie de o poiană sau un spațiu drept, dacă se desfășoară afară, și de un copac. În interior se poate folosi o cameră mai mare, dar care să aibă un stâlp sau un alt element în jurul căruia să se poată înfășura o sfoară.

Participanții vor fi capabili:

- să comunice eficient;
- să emită păreri;
- să acționeze responsabil, pentru un scop comun;
- să lucreze în echipă;

Datoria participanților este să salveze copacul amenințat de o furtună puternică. Echipele lucrează în paralel. Participanții la joc îl pot salva numai dacă îl strâng foarte tare. Pentru asta este nevoie ca ei să se întindă pe coardă și să facă un nod în jurul fiecărui membru al echipei. Fiecare va trebui să treacă prin nodurile făcute înaintea sa. La sfârșit vor desface nodurile, fiindcă furtuna a trecut.



Imagini preluate de pe

<https://www.facebook.com/Prieteni.Padurilor/photos/pcb.2143976942312460/2143976042312550/?type=3&theater>

Tipul jocului: comunicare
Participanți: 26 elevi

Materiale necesare: un copac sau un stâlp, o sfoară sau frânghie

Întrebări:

- Cum ați rezolvat sarcina dată? A fost greu?
- Ați proceda la fel dacă ați fi în aceeași situație?
- Ați lucrat singuri sau în echipă?

Feedback-ul elevilor:

Relatați un caz din viața reală în care aceștia au participat la o acțiune de salvare/de întraajutorare sau o acțiune de acest gen.

Tipul de erou preferat de mine este pompierul, voluntarul sau pădurarul.

Emoțiile și stările prin care am trecut în această secvență sunt de tristețe, dar și de bucurie, satisfacție.

Ascultând acest joc, am simțit

- Că trebuie să ne ajutăm unii pe alții, împreună vom fi mai puternici
- Nu suntem ființe solitare, ci trăim într-un univers în care depindem unii de ceilalți
- Natura trebuie protejată.

CULTIVAREA ABILITĂȚILOR EMPATICE PRIN ACTIVITĂȚI DE EDUCAȚIE INTERCULTURALĂ

Alina MELNIC, Liceul Tehnologic Transporturi Auto Timișoara

Această activitate este realizată pentru modulul M1C – *Împreună*, din cadrul disciplinei „Orientare și consiliere vocațională”. În planul de învățământ al Programului „A doua șansă” pentru învățământul secundar inferior, disciplina se studiază timp de 4 ani și are alocate 45 ore în componenta curriculară obligatorie și 15 ore la decizia școlii. Acesta este un program de educație remedială destinat unor persoane din comunități defavorizate, care au abandonat școala din motive sociale. Elevii sunt sprijiniți pentru a-și completa și finaliza educația de bază, dar și pentru a urma o formă de pregătire profesională. Prin program se dorește implementarea unor modele educaționale adecvate de prevenire a excluderii sociale, dat fiind faptul că toți participanții au trecut atât prin eșecuri școlare repetate, cât și prin experiențe de viață dureroase. Mulți dintre ei au fost victime ale unor fenomene sociale precum excluderea etnică, discriminarea, violența domestică, delicvența juvenilă, mame minore, consumul de droguri etc.

Prin situațiile de învățare propuse, activitatea urmărește formarea unei competențe specifice disciplinei: „Înșușirea unor deprinderi de comunicare eficientă în contexte sociale și culturale diferite”. De asemenea, urmărim și obținerea următoarelor competențe cuprinse în *Cadrul de referință al competențelor pentru cultură democratică și dialog intercultural*:

Valori:

- valorizarea diversității culturale;

Atitudini:

- deschiderea față de alteritate culturală și față de alte convingeri, viziuni asupra lumii și practici;

Abilități:

- empatie;
- flexibilitate și adaptabilitate;
- cooperare;
- gestionarea conflictelor;

Cunoștințe și înțelegere critică:

- cunoștințe și înțelegere critică referitoare la limbă și comunicare;
- cunoștințe și înțelegere critică referitoare la lumea (inclusiv politică, legi, drepturile omului, cultură, culturi, religii, istorie, mass-media, economie, mediu și sustenabilitate).

Activitatea debutează cu realizarea unui salut în diferite limbi. Salutul este important în stabilirea primelor relații cu cei din jur, dar formele de salut sunt diferite de la o zonă la alta, făcând parte din cultura fiecărei țări.

Pentru acest moment, elevii se vor documenta în prealabil. Ei vor trage la sorți numele unei țări / regiuni și se vor documenta în legătură cu modul în care salutul este personalizat în vederea oferirii respectului de care este nevoie unei persoane din țara respectivă. Ei vor avea în vedere și modul în care acest salut se particularizează în funcție de caracteristici individuale ale persoanei căreia îi este adresat (vârsta, gen, statut social etc), în contextul cultural specific țării respective.

În continuare, moderatorul activității va face o scurtă prezentare a conceptelor de bază care vizează comunicarea interculturală. La finalul acestei secvențe, elevii vor participa la un mic joc accesând o resursă digitală, utilizând link-ul <https://wordwall.net/ro/resource/75552749>.

În secvențele următoare, o parte dintre elevi, care se oferă voluntar, vor forma mai multe grupe. Ceilalți elevi vor fi observatori. Fiecare grupă va realiza un joc de rol pe o temă dată. Am ales această metodă pentru că facilitează învățarea activă, bazată pe explorarea experienței participanților. Metoda oferă un scenariu în care fiecare persoană are un anumit rol de jucat. Elementul principal al acesteia este discuția și învățarea din propria experiență și din experiențele celorlalți. Jocul de rol pune experiența participanților pe masă, mai ales când este folosită în sesiunile interculturale. Din această cauză utilizarea sa poate atinge zone sensibile, fiind recomandate câteva condiții preliminare:

- Scenariul trebuie adaptat în funcție de nevoile și natura specifică a grupului.
- Nimeni nu trebuie să fie jignit personal de scenariu sau de jocul cuiva.
- Timpul trebuie să fie suficient pentru a dezvolta piesa, pentru a avea cât mai multe probleme de discutat după aceea. Este necesar să se aloce timp, pentru ca participanții să-și înțeleagă rolurile și pentru a intra în pielea lor, dar și să se planifice o pauză, după ce scenariul este jucat. Aceasta va permite participanților să iasă din rolurile lor înainte de a începe discuția.
- Observatorii (acei participanți care nu au luat parte la scenariu) trebuie să fie bine instruiți și rugați să contribuie la discuție pentru că adesea furnizează multe resurse utile.
- Experiența moderatorului în stabilirea obiectivelor, jucarea piesei și în special analiza și discuția ulterioară, este de mare importanță pentru atingerea rezultatelor. Pot fi participanți ce nu se simt confortabil în timp ce joacă. De aceea este bine să solicităm voluntari, dar vom menține deschisă și opțiunea de a distribui roluri anumitor participanți.

Este de dorit ca să poată fi prezentate mai multe scenarii, astfel încât să poată fi abordată o problematică mai diversă legată de comunicarea interculturală, dar există limitări legate de timp și de numărul redus de elevi dintr-o clasă de acest tip.

Pentru jocurile de rol care pot fi puse în scenă la această activitate propunem două exerciții:

- „*Ghici cine vine la cină?*”

Acesta este un exercițiu pentru explorarea rolului familiei în transmiterea de imagini despre persoanele care aparțin altor grupuri sociale sau culturale.

Se pun patru scaune în semicerc și se informează participanții că aceasta este camera de zi a unei case și că vor asista la o discuție în familie. Discuția va trebui să atingă teme precum stereotipurile, prejudecățile și discriminarea, modul în care prejudecata poate fi transmisă prin socializare și educație, cum pot degenera acestea în conflicte și cum acestea se pot rezolva.

De asemenea, jocul de rol pus în scenă va trebui astfel realizat încât dezbateră ulterioară să permită analiza unor mesaje pe care participanții le-au primit de la familie despre oameni cu un fond cultural și social diferit și a valorilor care se ascund în spatele acestor mesaje. Scopul principal al acestui exercițiu trebuie să vizeze conștientizarea participanților cu privire la rolul pe care îl are familia în transmiterea valorilor societății.

- „*Prietenul meu este ...*”

Acest exercițiu este despre explorarea experiențelor existente, discutarea limitelor toleranței, relațiile între diferite minorități, discriminare, promovarea solidarității, analiza relațiilor de minoritate/majoritate, limitele toleranței etc. Cele trei puncte de suspensie pot fi înlocuite, după caz, cu denumirea unei categorii de grup minoritar (de exemplu, minoritari etnici sau religioși, persoane dintr-o altă rasă, persoane cu dizabilități intelectuale, persoane care trăiesc la limita sărăciei, membri ai comunității LGBT, migranți și refugiați etc). Fiecare dintre „actori” va alege una dintre aceste categorii. Participanții vor trebui să argumenteze de ce o persoană care aparține grupului minoritar ales merită prietenia sa, în timp ce colegii de scenă vor trebui să aducă contraargumente bazate pe prejudecăți și stereotipii.

Bibliografie:

- [1] Institutul Intercultural Timișoara – Ghid de educație interculturală, <https://www.intercultural.ro/wp-content/uploads/2020/02/Ghid-Educatie-Interculturala-web.pdf>
- [2] Ministerul Educației – Consiliere și orientare, programa școlară pentru programul „A doua șansă”, învățământ secundar inferior
- [3] Consiliul Europei – Cadrul de referință al competențelor pentru cultură democratică (CRCCD), vol. I-III

Joc Didactic: „Povestea Empatiei”

Prof. Milea Rodica Melania- Școala Profesională Specială Codlea

Tipul jocului: Joc de rol și povestire colaborativă

Scop: Dezvoltarea empatiei și a abilităților de comunicare la elevii cu cerințe educaționale speciale (CES)

Obiective:

- ✓ Să identifice și să exprime emoțiile proprii și ale altora
- ✓ Să dezvolte capacitatea de a se pune în locul altor persoane
- ✓ Să îmbunătățească abilitățile de ascultare activă și comunicare
- ✓ Să promoveze cooperarea și respectul reciproc între elevi
- ✓ Sarcină didactică: Elevii vor colabora pentru a crea și interpreta o poveste care evidențiază importanța empatiei în relațiile interpersonale

Conținut:

- ✓ Discuții despre diferite emoții și situații care le pot genera
- ✓ Exemple de comportamente empaticе și non-empaticе
- ✓ Crearea unei povești colective în care personajele întâmpină situații ce necesită empatie

Reguli:

- ✓ Fiecare elev participă activ și respectă opiniile colegilor
- ✓ Se ascultă cu atenție colegii fără a-i întrerupe
- ✓ Se folosește un limbaj adecvat și respectuos
- ✓ Se încurajează exprimarea liberă a emoțiilor și gândurilor

Elemente de joc:

- ✓ Cartonase cu diferite emoții (bucurie, tristețe, furie, frică etc.)
- ✓ Cartonase cu situații care pot provoca aceste emoții
- ✓ Un obiect simbolic (de exemplu, un baston decorat) care indică rândul la vorbire

Material didactic:

- ✓ Cartonase colorate
- ✓ Markere
- ✓ Flipchart sau tablă albă
- ✓ Obiectul simbolic pentru rândul la vorbire.

Desfășurare:

Introducere (10 minute):

Profesorul inițiază o discuție despre empatie, explicând conceptul și importanța acestuia în relațiile interpersonale. Se prezintă obiectivele jocului și se explică regulile.

Activitatea principală (30 minute):

- ✓ Elevii sunt împărțiți în grupuri mici (3-4 persoane).
- ✓ Fiecare grup primește un set de cartonașe cu emoții și situații.
- ✓ Grupurile aleg o situație și identifică emoțiile asociate.
- ✓ Folosind aceste elemente, fiecare grup creează o scurtă poveste care evidențiază importanța empatiei.
- ✓ Elevii folosesc obiectul simbolic pentru a indica rândul la vorbire, asigurându-se că fiecare membru contribuie.

Prezentarea poveștilor (15 minute):

- ✓ Fiecare grup își prezintă povestea în fața clasei.
- ✓ După fiecare prezentare, se discută despre emoțiile implicate și despre comportamentele empatic demonstrate.

Reflecție și încheiere (5 minute):

- ✓ Profesorul conduce o discuție de ansamblu, încurajând elevii să reflecteze asupra a ceea ce au învățat despre empatie.
- ✓ Se subliniază importanța aplicării comportamentelor empatic în viața de zi cu zi.

Adaptări pentru elevii cu CES:

- ✓ Utilizarea de imagini sau pictograme pentru a reprezenta emoțiile, facilitând înțelegerea acestora.
- ✓ Oferirea de timp suplimentar pentru gândire și răspuns.
- ✓ Încurajarea participării prin roluri specifice, adaptate abilităților fiecărui elev.
- ✓ Asigurarea unui mediu sigur și suportiv, unde elevii se simt confortabil să își exprime emoțiile.

Acest joc didactic oferă elevilor oportunitatea de a explora și înțelege empatia într-un mod interactiv și colaborativ, contribuind la dezvoltarea abilităților socio-emoționale esențiale pentru integrarea lor în societate.

Pentru aprofundarea utilizării jocurilor didactice în dezvoltarea empatiei la elevii cu cerințe educaționale speciale (CES), vă recomand următoarele resurse:

"Ghid de activități practice pentru facilitarea integrării elevilor cu CES în școala de masă" – Acest ghid oferă strategii și activități practice menite să sprijine integrarea elevilor cu CES, incluzând jocuri didactice care promovează empatia și colaborarea. -VASILECONTAIASI.RO

"Ghid de bune practici: Jocul didactic în școala incluzivă" – Lucrarea subliniază importanța jocului didactic în mediul educațional incluziv și oferă exemple de activități care pot dezvolta empatia la elevii cu CES. -RO.SCRIBD.COM

"Ghid de călătorie (didactică) în universul copiilor cu CES" – Acest ghid propune metode didactice și jocuri specifice pentru a facilita învățarea și integrarea elevilor cu CES, accentuând dezvoltarea abilităților socio-emoționale, inclusiv empatia. -CJRAE-BACAU.RO

"Activități și jocuri pentru integrarea copiilor cu CES" – Documentul prezintă o serie de activități și jocuri menite să integreze elevii cu cerințe educaționale speciale în colectivul clasei, promovând înțelegerea și empatia între elevi. -RO.SCRIBD.COM

"Art-terapia și dezvoltarea socio-emoțională la elevii cu CES. Efecte asupra anxietății, empatiei și comportamentului prosocial" – Lucrarea explorează impactul art-terapiei asupra dezvoltării empatiei și a altor abilități socio-emoționale la elevii cu CES. -DIDACTIC.RO

Aceste resurse oferă perspective valoroase și activități practice pentru a sprijini dezvoltarea empatiei la elevii cu CES prin intermediul jocurilor didactice.

DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP; COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ
PRIN JOCURI DIDACTICE

Autor: Mîndroc Ileana Delia

Școala Gimnazială "I. C. Lăzărescu"

Iată câteva exemple de jocuri didactice care ajută elevii să dezvolte abilități de **leadership**, **colaborare** și **gândire critică**, însoțite de obiective, sarcini didactice, materiale necesare și reguli:

1. Joc: "Construiți un turn"

Obiectiv: Dezvoltarea colaborării și leadershipului prin rezolvarea unei sarcini comune într-un timp limitat.

Sarcină: Echipele trebuie să construiască un turn cât mai înalt și stabil, folosind materiale limitate, coordonându-se eficient.

Materiale necesare:

- Paie, hârtie, scotch, bețe de lemn, elastice, lipici.
- Cronometru.
- Foi și creioane pentru planificare.

Reguli de desfășurare:

1. Elevii sunt împărțiți în echipe (4-5 membri).
2. Fiecare echipă are 20 de minute să discute și să planifice construcția.
3. Materialele sunt distribuite echitabil între echipe.
4. După planificare, echipele au 30 de minute să construiască turnul.
5. La final, fiecare echipă își prezintă turnul și explică strategiile folosite.
6. Turnul este evaluat în funcție de înălțime, stabilitate și creativitate.

2. Joc: "Consiliul liderilor"

Obiectiv: Dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de leadership prin luarea deciziilor.

Sarcină: Elevii trebuie să rezolve o situație ipotetică printr-o decizie comună bazată pe argumente.

Materiale necesare:

- Cartonașe cu situații problematice (ex. organizarea unei excursii, gestionarea unui conflict, distribuirea resurselor limitate).
- Tablă sau flipchart pentru notarea ideilor.

Reguli de desfășurare:

1. Elevii sunt împărțiți în grupuri (5-6 membri).
2. Fiecare grup primește o situație problematică descrisă pe un cartonaș.
3. Fiecare grup alege un lider care coordonează discuția.
4. Grupul are 15 minute să discute și să vină cu o soluție.
5. Fiecare lider prezintă soluția grupului său și răspunde la întrebările celorlalți.
6. Toți elevii votează soluția pe care o consideră cea mai bună, discutând argumentele pro și contra.

3. Joc: "Escape Room Educațional"

Obiectiv: Dezvoltarea gândirii critice și a colaborării prin rezolvarea de puzzle-uri și enigme.

Sarcină: Elevii trebuie să rezolve o serie de provocări pentru a „evada” dintr-o situație fictivă.

Materiale necesare:

- Cutii cu lacăte, chei, coduri.
- Puzzle-uri logice, enigme scrise pe cartonașe.
- Indicii ascunse (ex. în clasă, în cutii).
- Cronometru.

Reguli de desfășurare:

1. Elevii sunt împărțiți în echipe (4-6 membri).
2. Fiecare echipă primește o poveste introductivă (ex. „Ați fost blocați într-un laborator și trebuie să găsiți cheia pentru a scăpa”).
3. Echipele au la dispoziție 45 de minute să rezolve enigmele.
4. Membrii trebuie să colaboreze pentru a găsi indicii și a descifra puzzle-urile.
5. Echipa care finalizează provocările cel mai rapid câștigă.

4. Joc: "Împărțirea resurselor"

Obiectiv: Dezvoltarea colaborării și a gândirii critice prin negociere și luarea deciziilor.

Sarcină: Grupurile trebuie să negocieze distribuirea resurselor pentru a atinge obiective comune.

Materiale necesare:

- Resurse simbolice (ex. cartonașe reprezentând apă, alimente, bani).
- Fișe cu obiective diferite pentru fiecare grup.

Reguli de desfășurare:

1. Elevii sunt împărțiți în 3-4 grupuri, fiecare cu un obiectiv diferit (ex. un grup construiește un spital, altul o școală).
2. Fiecare grup primește o cantitate limitată de resurse.
3. Elevii trebuie să negocieze între grupuri pentru a obține resursele necesare atingerii obiectivului lor.
4. Jocul se încheie când toate obiectivele sunt îndeplinite sau resursele s-au epuizat.
5. La final, fiecare grup își prezintă strategia de negociere.

Aceste jocuri oferă o metodă interactivă și captivantă de a dezvolta competențe esențiale pentru viitor, precum colaborarea, gândirea critică și leadershipul. Aceste jocuri pot fi adaptate în funcție de nivelul clasei și resursele disponibile, dar toate pun accent pe interacțiunea dintre elevi, și luarea deciziilor.

Bibliografie:

1. Ionescu, M., „**Didactica modernă**”, Editura Polirom, Iași, 2010.
2. Cerghit, I., „**Metode de învățământ**”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2006.
3. Radu, I. T., „**Teoria și metodologia instruirii**”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2000.
4. Petrescu, A., „**Jocul didactic în procesul de învățământ**”, Editura Aramis, București, 2015.

Jocuri didactice

Jocurile didactice pentru copii pot fi o metodă foarte eficientă și amuzantă de a învăța în timp ce se distrează. Pe tema „Educația în Evoluție: Abordări Inovatoare și Practici Excepționale”, m-am gândit la câteva jocuri care pot stimula gândirea critică, creativitatea și colaborarea, toate într-un mod interactiv și accesibil copiilor.

1. Jocul „Exploratori ai cunoașterii” (Învățare bazată pe proiecte)

Scop: Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor, gândire critică și colaborare.

Descriere: Copiii sunt împărțiți în grupuri și primesc o temă de explorat (de exemplu: „Cum putem salva planeta?” sau „Cum funcționează energia solară?”). Fiecare grup trebuie să colaboreze pentru a crea un „proiect” folosind materiale la îndemână (carton, creioane, hârtie, etc.). La final, fiecare grup prezintă rezultatul „explorării” lor în fața celorlalți.

Modalități de evaluare: Fiecare proiect va fi evaluat pe baza creativității, colaborării și soluțiilor propuse.

2. „Călătoria cunoașterii” (Educația globală și învățarea interculturală)

Scop: Îmbogățirea cunoștințelor despre diverse culturi și încurajarea colaborării.

Descriere: Creăm un „joc de călătorie” în care copiii „călătoresc” în diferite colțuri ale lumii. Fiecare „destinație” va reprezenta o țară sau o cultură diferită (de exemplu: Japonia, Brazilia, Egipt). Pe parcursul călătoriei, copiii vor învăța lucruri interesante despre tradițiile, limba sau mâncarea specifică fiecărei țări. La finalul jocului, fiecare copil poate crea un „suvenir” cultural (un desen, o poveste, o rețetă etc.).

Modalități de evaluare: Copiii vor prezenta suvenirul și vor explica ce au învățat despre țara respectivă.

3. „Provocările STEM” (Abordarea STEM)

Scop: Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor prin știință, tehnologie, inginerie și matematică.

Descriere: Se formează echipe de copii care trebuie să rezolve diferite provocări practice folosind materiale simple, precum bețișoare de înghețată, elastice, scotch, etc. Provocările pot include construirea unui pod care să susțină o greutate, crearea unei rachete de hârtie care să zboare cel mai departe sau realizarea unui circuit electric simplu.

Modalități de evaluare: Echipele sunt evaluate pe baza creativității, funcționalității și colaborării.

4. „Vânătoare de Comori Educativă” (Învățare bazată pe joc)

Scop: Învățarea prin explorare și joacă.

Descriere: Copiii sunt împărțiți în echipe și primesc indicii care le conduc la obiective educaționale. De exemplu, pot căuta obiecte care simbolizează știința, tehnologia sau cultura, iar fiecare obiect găsit poate oferi o întrebare sau o activitate care să le ajute să învețe mai mult despre domeniul respectiv. La fiecare „stație” a vânătorii de comori, copiii trebuie să rezolve un puzzle sau să răspundă corect unei întrebări pentru a primi următorul indiciu.

Modalități de evaluare: Echipele sunt evaluate pe baza timpului de completare și a corectitudinii răspunsurilor.

5. „Școala viitorului” (Învățare personalizată)

Scop: Dezvoltarea gândirii critice și încurajarea creativității.

Descriere: Fiecare copil își imaginează „școala viitorului” și cum ar dori să arate aceasta. Copiii pot crea schițe ale școlii, pot alege tehnologiile care le-ar folosi (de exemplu, tablete, realitate augmentată, roboți profesori) și pot discuta despre cum ar fi învățarea într-un astfel de loc. Acest joc poate fi realizat sub formă de desene sau chiar scenarii role-play.

Modalități de evaluare: Copiii sunt evaluați pe baza originalității și a modului în care integrează ideile inovatoare.

6. „Cercul întrebărilor” (Evaluare continuă și feedback constructiv)

Scop: Dezvoltarea abilităților de gândire critică și autoevaluare.

Descriere: Copiii se așază într-un cerc, iar fiecare copil pune o întrebare despre un subiect pe care l-au învățat recent (de exemplu: „Ce înseamnă reciclarea?” sau „Cum ajută tehnologia în educație?”). Ceilalți copii trebuie să răspundă și să ofere feedback pozitiv sau sugestii de îmbunătățire la răspunsul oferit. După fiecare întrebare, se trece la următorul copil din cerc.

Modalități de evaluare: Copiii sunt evaluați pe baza clarității răspunsurilor și capacității de a oferi feedback constructiv.

7. „Robotul meu” (Tehnologia și educația digitală)

Scop: Încurajarea creativității și învățarea despre tehnologie.

Descriere: Copiii trebuie să creeze un „robot” folosind materiale reciclabile (carton, sticlă, capace etc.) și să-l programeze pentru o anumită sarcină (de exemplu: să adune obiecte dintr-o anumită zonă a camerei). Jocul poate fi extins folosind aplicații de programare pentru copii (cum ar fi Scratch) pentru a învăța concepte de bază ale codării.

Modalități de evaluare: Evaluarea se face pe baza funcționalității „robotului” și a abilității de a aplica noțiuni de tehnologie.

8. „Călătorie în timp” (Învățarea prin simulări)

Scop: Încurajarea explorării istorice și a creativității.

Descriere: Copiii aleg o perioadă din istorie (de exemplu, Evul Mediu sau Antichitatea) și trebuie să își imagineze cum ar fi să trăiască în acea perioadă. În cadrul jocului, aceștia pot construi costume, pot crea scenarii istorice sau pot juca roluri (de exemplu, un cavaler, un faraon sau un comerciant medieval).

Modalități de evaluare: Copiii sunt evaluați pe baza creativității și a cunoștințelor istorice pe care le aplică în joc.

DEZVOLTAREA LEADERSHIP-ULUI PRIN JOC. STRATEGII PENTRU FORMAREA LIDERILOR DE MÂINE

Necșoiu Elena-Daniela

Grădinița cu Program Prolungit Dumbrava Minunată Nr. 18, Brașov

Introducere:

Leadership-ul este un domeniu vast, esențial în toate aspectele vieții profesionale și sociale. Acesta presupune influențarea, motivarea și ghidarea unui grup spre atingerea unui obiectiv comun. Pe parcursul timpului, leadership-ul a fost analizat prin diverse perspective teoretice, evidențiindu-se trăsături, stiluri și competențe specifice unui lider eficient.

Potrivit lui John C. Maxwell (2007), „Leadership-ul nu înseamnă poziție, titlu sau autoritate, ci influență”. Liderii autentici sunt capabili să inspire, să creeze viziuni și să dezvolte strategii eficiente pentru echipele lor. James Kouzes și Barry Posner (2017) subliniază că leadership-ul eficient este definit de cinci practici fundamentale: modelarea comportamentului, inspirarea unei viziuni comune, provocarea procesului, oferirea de împuternicire și susținerea inimii echipei.

În educație, leadership-ul este crucial atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Conform lui Ken Blanchard (2018), un lider educațional trebuie să îmbine viziunea cu sprijinul emoțional al echipei pentru a asigura un mediu de învățare eficient.

Leadership-ul nu este doar un concept destinat adulților, ci poate fi cultivat încă din copilărie prin activități educaționale specifice. La preșcolari, dezvoltarea leadership-ului se realizează cel mai eficient prin joc, deoarece acesta stimulează creativitatea, colaborarea și luarea deciziilor. Potrivit lui Jean Piaget (1951), jocul este fundamental în dezvoltarea cognitivă și socială a copilului, iar prin intermediul activităților ludice, copiii pot învăța să fie lideri într-un mod natural.

În această secțiune, vom explora câteva jocuri didactice concepute special pentru preșcolari, având ca scop dezvoltarea spiritului de conducere, cooperare și rezolvare de probleme. Fiecare joc va fi prezentat cu obiectivele sale, materialele necesare și regulile de desfășurare, oferind astfel un ghid clar pentru aplicarea lor în activitățile educative.

Tipuri de jocuri didactice pentru dezvoltarea leadership-ului:

În funcție de competențele dezvoltate, jocurile didactice pentru leadership pot fi clasificate astfel:

1. **Jocuri de rol** – permit elevilor să exerseze luarea deciziilor și gestionarea unor situații reale.
2. **Jocuri de colaborare** – încurajează munca în echipă și construirea încrederii între colegi.
3. **Jocuri de strategie și rezolvare de probleme** – dezvoltă gândirea critică și capacitatea de luare a deciziilor.
4. **Jocuri de comunicare** – îmbunătățesc abilitățile de exprimare și ascultare activă.
5. **Jocuri de negociere și argumentare** – învață elevii să-și exprime ideile clar și convingător.

Jocuri didactice specifice învățământului preșcolar:

1. Joc: „Căpitanul și Marinarii”

- **Tip:** Joc de rol
- **Obiective:**
 - Să dezvolte capacități de luare a deciziilor rapide;
 - Să exerseze coordonarea și organizarea unui grup;
 - Să își îmbunătățească abilitățile de comunicare și ascultare activă.
- **Scop:** Încurajarea copiilor să își asume rolul de lider și să îndrume un grup prin comenzi clare și eficiente.
- **Sarcina didactică:** Copiii trebuie să urmeze comenzile „căpitanului” pentru a simula activități specifice unui echipaj de navă.
- **Conținut:**
 - Un copil este desemnat „căpitan” și trebuie să coordoneze grupul prin diferite comenzi.
 - Ceilalți copii sunt „marinari” și trebuie să asculte și să execute corect instrucțiunile.
- **Reguli:**
 - Marinarii trebuie să urmeze corect comenzile.
 - Dacă un marinar greșește, își schimbă locul cu căpitanul.
- **Elemente de joc:** Roluri diferite, comenzi variate, schimbare de poziții între copii.
- **Material didactic:** Se pot folosi bănci, frânghii sau stegulețe pentru a delimita spațiul de joc.
- **Desfășurare:**
 - Educatorul explică regulile jocului și alege primul căpitan.
 - Căpitanul se plasează în fața grupului și dă comenzi precum:
 - „Ridicați ancora!” – copiii mimează ridicarea unei ancore.
 - „Viraj la dreapta!” – toți copiii se întorc spre dreapta.
 - „Pregătiți-vă pentru furtună!” – copiii se apleacă și se țin de podea.
 - „Toată lumea la posturi!” – copiii stau nemișcați în poziția indicată de căpitan.

- Copiii care nu respectă comenzile sunt schimbați cu căpitanul.
- La final, educatorul discută despre importanța leadership-ului și despre dificultățile întâmpinate.

2. Joc: „Dirijorul Muzical”

- **Tipul jocului:** Joc de colaborare + joc muzical
- **Obiective:**
 - Să dezvolte atenția și capacitatea de a urmări un lider;
 - Să îmbunătățească coordonarea ritmică;
 - Să exerseze exprimarea nonverbală și a creativității.
- **Scop:** Exersarea leadership-ului prin coordonarea unei echipe într-un mod creativ și expresiv.
- **Sarcina didactică:** Un copil va dirija o orchestră improvizată, coordonând momentul în care instrumentele trebuie să cânte sau să se oprească.
- **Conținut:**
 - Un copil este desemnat „dirijor” și coordonează ritmul grupului.
 - Restul copiilor cântă la diferite instrumente sau obiecte improvizate.
- **Reguli:**
 - Copiii trebuie să urmeze semnalele dirijorului.
 - Dacă cineva cântă greșit, dirijorul îl poate corecta.
- **Elemente de joc:** Ritmuri diferite, schimbare de roluri, creativitate în expresie.
- **Material didactic:** Tobă, tamburină, clopoței, xilofon sau alte obiecte ce produc sunete.
- **Desfășurare:**
 - Educatorul explică regulile jocului și împarte instrumentele muzicale copiilor.
 - Se alege un copil pentru rolul de dirijor, care trebuie să dea semnale echipei:
 - Ridicarea mâinii sus – cântă mai tare.
 - Coborârea mâinii – cântă mai încet.
 - Semn de oprire – toată orchestra se oprește.
 - După 2-3 minute, se schimbă dirijorul și jocul continuă.
 - La final, educatorul discută cu copiii despre cum s-au simțit în rolul de lider și ce au învățat.

3. Joc: „Construcția Turnului”

- **Tipul jocului:** Joc de colaborare și strategie de rezolvare a problemelor
- **Obiective:**
 - Să dezvolte gândirea logică și coordonarea în echipă;
 - Să exerseze leadership-ul prin organizarea echipei;
 - Să își îmbunătățească comunicarea și răbdarea.
- **Scop:** Crearea unui turn stabil, sub îndrumarea unui lider care trebuie să coordoneze echipa.
- **Sarcina didactică:** Echipele construiesc un turn folosind materiale specifice, respectând indicațiile liderului.
- **Conținut:**
 - Un copil este desemnat „arhitect” și oferă instrucțiuni echipei pentru construirea turnului.
 - Echipa trebuie să urmeze indicațiile arhitectului fără a vorbi între ei.
- **Reguli:**
 - Dacă turnul se prăbușește, echipa trebuie să reînceapă.
 - Comunicarea se face doar prin gesturi sau instrucțiuni clare.
- **Elemente de joc:** Planificare strategică, colaborare, competiție.
- **Material didactic:** Cuburi de lemn, pahare de plastic, bețe de lemn, lipici.
- **Desfășurare:**
 - Educatorul împarte copiii în echipe și desemnează un „arhitect” pentru fiecare grup.
 - Arhitectul oferă instrucțiuni, iar echipa construiește turnul conform acestora.
 - După finalizare, educatorul testează stabilitatea turnurilor.
 - Se discută despre dificultăți și despre cum s-au simțit copiii în rolul de lider.

4. Joc: „Detectivul și Echipa lui”

- **Tipul jocului:** Joc de observație și luare de decizii
- **Obiective:**
 - Să dezvolte abilități de analizare a situațiilor și de luare a deciziilor rapide;
 - Să exerseze capacitatea de conducere prin ghidarea echipei;
 - Să își îmbunătățească atenția la detalii.
- **Scop:** Găsirea unui obiect ascuns prin indicii și coordonarea echipei.

- **Sarcina didactică:** Un copil trebuie să conducă echipa pentru a descoperi un obiect ascuns în sală.
- **Conținut:**
 - Un copil joacă rolul detectivului, iar restul echipei îi oferă indicii despre obiect.
 - Detectivul trebuie să pună întrebări și să coordoneze căutarea.
- **Reguli:**
 - Echipa poate oferi doar indicii indirecte.
 - Detectivul trebuie să pună întrebări pentru a ghida echipa.
- **Elemente de joc:** Găsirea indicilor, coordonarea echipei, comunicare eficientă.
- **Material didactic:** Cartonaje cu indicii, obiecte ascunse.
- **Desfășurare:**
 - Educatorul ascunde un obiect și desemnează un copil „detectiv”.
 - Echipa oferă indicii, iar detectivul coordonează căutarea.
 - Dacă obiectul nu este găsit în 5 minute, se oferă un indiciu clar.
 - Rolurile se schimbă și jocul continuă.
 - La final, se discută despre leadership și strategiile folosite.

Încheiere:

Leadership-ul reprezintă o abilitate esențială, necesară în toate domeniile vieții, iar formarea acesteia poate începe încă din copilărie. Dezvoltarea leadership-ului prin joc oferă copiilor oportunitatea de a experimenta, într-un mediu sigur și creativ, asumarea responsabilității, luarea deciziilor și colaborarea eficientă în echipă.

Prin utilizarea jocurilor didactice specifice, copiii își pot dezvolta abilități de coordonare, gândire critică, rezolvare de probleme și comunicare eficientă. Activități precum „Căpitanul și Marinarii”, „Dirijorul Muzical” sau „Construcția Turnului” stimulează spiritul de inițiativă, încrederea în sine și capacitatea de a motiva și ghida un grup. Jocurile de negociere și argumentare, precum și cele bazate pe luarea deciziilor, îi învață pe copii să își susțină punctul de vedere, să asculte activ și să coopereze pentru atingerea unui obiectiv comun.

Aplicarea acestor strategii în educația preșcolară nu doar că sprijină dezvoltarea personală a copiilor, ci îi pregătește pentru provocările viitoare, oferindu-le competențele necesare pentru a deveni lideri responsabili și empatici. Într-o lume în continuă schimbare, abilitățile de leadership sunt esențiale, iar educația timpurie bazată pe joc creează baza solidă pentru formarea viitorilor lideri ai societății.

Prin urmare, includerea jocurilor didactice în procesul educațional reprezintă o strategie valoroasă și eficientă pentru a forma copii capabili să conducă, să colaboreze și să inspire schimbare în mediul lor. Leadership-ul nu se naște doar din teorie, ci mai ales din practică, iar jocul este cel mai potrivit mod prin care copiii pot învăța să devină liderii de mâine.

Bibliografie:

Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton & Company.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Covey, S. R. (2020). *The Leader in Me: Cum inspiră școlile din întreaga lume măreția în fiecare copil*. București: Editura ALL.

Iucu, R. B. (2006). *Managementul clasei de elevi: Aplicații pentru gestionarea situațiilor de criză*. Iași: Editura Polirom.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ



"AVENTURILE URSULUI MARTINEL"

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

NIVEL DE VÂRSTĂ : I

GRUPA: Grupa Mică

TEMA ANUALĂ: CU CE ȘI CUM EXPRIMĂM CEEA CE SIMȚIM?

TEMĂ SĂPTĂMÂNALĂ INDEPENDENTĂ: „În lumea minunată a poveștilor”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Aventurile ursului Martinel”

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare și fixare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată ADP+ALA1+ADE (DLC-povestirea educatoarei+DOS-activitate practică) +ALA2

METODE DE EVALUARE: Aprecieri verbale colective și individuale, observarea sistematică a comportamentelor copiilor, analiză asupra corectitudinii îndeplinirii sarcinilor, stimularea interesului pentru activitate

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Dezvoltarea deprinderii de a asculta o poveste în grup, îmbogățindu-și vocabularul cu cuvinte noi din poveste și formarea/consolidarea unor abilități practice specifice nivelului de dezvoltare motrică.

DOMENII DE DEZVOLTARE:

A. DEZVOLTAREA FIZICĂ, A SĂNĂTĂȚII ȘI IGIENEI PERSONALE:

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

A.3. Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici privind securitatea personală

Comportamente vizate:

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

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

A.3.4. Utilizează reguli de securitate fizică personală.

B. DEZVOLTAREA SOCIOEMOȚIONALĂ

B.1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate

B.2. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității

B.4. Autocontrol și expresivitate emoțională

Comportamente vizate:

B.1.1. Manifestă încredere în adulții cunoscuți, prin exersarea interacțiunii cu aceștia

B.2.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectul acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare.

B.4.1. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de *texte literare*, etc.

C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI DE ÎNVĂȚARE

- C.1. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare
- C.2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)
- C.3. Activare și manifestare a potențialului creativ

Comportamente vizate:

- C.1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi.
- C.2.2. Integrează ajutorul primit pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți.
- C.3.1. Manifestă creativitate în activități diverse.

D. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ȘI A PREMISELOR CITIRII ȘI SCRIERII

- D.1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
- D.2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare
- D.3. Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute

Comportamente vizate:

- D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificații, etc. (comunicare expresivă)
- D.2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare.
- D.3.1. Participă la experiențe de lucru cu cartea, pentru cunoașterea și aprecierea cărții

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP)

- O1:**-Să exerseze deprinderea de a utiliza formule de salut și de a răspunde adecvat acestora;
- O2:**-Să descrie caracteristici ale vremii specifice zilei, stabilind un raport între cuvinte și imagini;
- O3:**-Să schimbe impresii, opinii și păreri, transmițând cu sinceritate experiențele și părerile personale;
- O4** - Să coopereze în cadrul grupului, manifestând prietenie, toleranță și disponibilitate;

II. ACTIVITATI PE ARII DE STIMULARE (ALA1):

 **Joc de masă:**

- O5:** Să se coordoneze corect și să pescuiască cat mai mulți pești;
- O6:** Să interacționeze cu colegii cooperând în realizarea sarcinilor;

O7: Să identifice animalele de pe fișa de lucru.

O8: Să coloreze animalul preferat folosind culorile specifice.

O9: Să manifeste stabilitate și perseverență în activitate.

🌀 Construcții:

O10: Să asambleze piesele de construcții pentru a realiza tema propusă;

O11: Să interacționeze cu colegii cooperând în realizarea sarcinilor;

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE)

🌀 DLC: Domeniul Limbă și comunicare

O12- Să identifice personajele din poveste, făcând apel la povestea prezentată anterior de către educatoare.

O13- Să interpreteze corect mesajul transmis de text, cu ajutorul întrebărilor educatoarei;

O14- Să redea secvențe din poveste, sprijiniți de educatoare prin intermediul întrebărilor și prin metoda cubului.

🌀 DOS: Activitate practică

O15- să intuiască corect materialele și uneltele de lucru;

O16- să analizeze modelul educatoarei;

O17- să lipească în spațiul dat;

IV. ACTIVITATI LIBER ALESE (ALA2):

O18 - Să-și coreleze mișcările în funcție de sarcinile jocului;

O19 - Să participe activ și afectiv la joc păstrând ordinea și disciplina;

O20 - Să respecte regulile jocului în timpul realizării lui.

🌀 Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, povestirea, exercițiul, demonstrația, observația, învățarea prin descoperire, instructajul verbal, turul galeriei;

Materiale didactice: calendarul naturii, paleta emoțiilor, copac prezență, ursuleți cu poze pentru prezență, tablă magnetică, coroniță meteorologul zilei, cutia magică, urs de pluș, scrisoare de la ursuleț, siluete cu animale de colorat, creioane cerate, piese de construcție din plastic, paie, suport pentru vizuină, vulpi în miniatură, scoarță de copac, joc de îndemânare

cu pești și undițe, castronele, imagini sugestive pentru centre, imagini din poveste, cubul povestitor, pești din carton albastru, CD-uri, lipici, buline multicolore, ochi mobili,

decor-baltă, material decor, pești, machete- pom, urs,vulpe,pește; coronița ursului Martinel, recompense, laptop.

Resurse temporale: o zi

Resurse umane: cadru didactic, preșcolari

Forma de organizare: frontal; pe grupe; individual

BIBLIOGRAFIE:

1. *** *Curriculum pentru educație timpurie 2019*
2. ****Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează*
3. *Curriculum pentru educație timpurie*, M.E.N., București, 2019
4. *Educarea limbajului în învățământul preșcolar*, Magdalena Dumitrana, Vol. I, II, Editura Compania, 1999
5. „*Jocuri pentru preșcolari*”, Editura Aramis, 2000;

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP)

- Primirea copiilor
- Deprinderi specifice
- 🌀 **Întâlnirea de dimineață:**
 - Salutul: *Bună dimineața, ursuleților!*
 - Prezența
 - Calendarul naturii
 - Noutatea zilei: Le voi atrage atenția copiilor asupra prezenței unui musafir, un urs (jucărie din pluș) care aduce surprize și o scrisoare.

🌀 **Tranziție:** „*Fă la fel ca mine*”

„1, 2, 1, 2, faceți toți la fel ca noi

Către mese ne-ndreptăm

Și la centre noi lucrăm.”

STRATEGII DIDACTICE:

- **Mijloace si procedee:** conversația, explicația, jocul, dramatizarea;
- **Materiale didactice:** calendarul naturii, paleta emoțiilor, copac prezență, ursuleți cu poze pentru prezență , tablă magnetică, coroniță meteorologul zilei, tablă magnetică.
- **Forma de organizare:** frontal, individual;

II. JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 1)

JOC DE MASĂ:

Tema: „*La pescuit*”

Mijlocul de realizare: joc de îndemânare;

Material didactic: joc interactiv de pescuit, pești, undițe, castronele;

ARTĂ:

Tema: „*Animalul preferat!*”

Mijlocul de realizare: colorare;

Material didactic: creioane cerate, siluete cu animale din poveste;

CONSTRUCȚII:

Tema: „*Vizuina vulpii*”

Mijlocul de realizare: construcție

Material didactic: piese de construcție din plastic, paie, suport pentru vizuină, vulpi în miniatură, scoarță de copac;

Strategii didactice:

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, demonstrația, observația, învățarea prin descoperire, exercițiul;

Forma de organizare: în perechi, pe grupuri mici, individual;

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE)

Tema: *Activitate integrată DLC+DOS „Aventurile ursului Martinel”*

DLC (Domeniul Limbă și comunicare): *„Ursul păcălit de vulpe” de Ion Creangă*

DOS (Activitate practică): *„Hrană pentru ursul Martinel”*

Mijloc de realizare:

DLC – povestirea educatoarei;

DOS- activitate practică (lipire)

Tipul activității:

DLC+DOS : Consolidare de priceperi și deprinderi;

Strategii didactice:

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, exercițiul, observația, demonstrația, muncă individuală , turul galeriei;

Materiale și mijloace didactice: cutia magică, ursuleț de pluș, scrisoare de la ursuleț, imagini din poveste, cubul povestitor, pești din carton albastru, CD-uri, lipici, buline multicolore, ochi mobili, decor-baltă, material albastru, pești, machete- pom, urs,vulpe,pește; letpop.

Forma de organizare: frontal, individual;

IV. JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 2)

Joc de mișcare: *“Ursul doarme și visează”*

Strategii didactice:

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul;

Materiale și mijloace didactice: coroniță cu ursul Martinel, recompense.

Elemente de joc: aplauze, cântecul, închiderea și deschiderea ochilor

Forma de organizare: frontal

SCENARIUL ZILEI

Programul debutează cu **Întâlnirea de dimineață**, copiii cântă: „*Ursuleții s-au trezit, bună dimineața!*”.

Copiii sunt așezați în semicerc pentru a putea stabili contact vizual cu toți membrii grupei. Pentru a constitui un model de comportament, educatoarea zâmbește, transmite căldură și încurajare prin toate formele de comunicare-verbală și nonverbală.

Urmează apoi **salutul**. Educatoarea împreună cu copiii rostesc următoarele versuri, pentru a se **saluta**: “*De mânuțe noi ne luăm/ Semicercul îl formăm/ Și frumos ne salutăm:-Bună dimineața, ursuleților!*”; Copiii salută, spunând: “*-Bună dimineața, doamna educatoare!*”. Salutul continuă cu poezia: “*În fiecare dimineață s-avem gândul bun pe față către soare să privim, iubire să dăruim/ de gândul rău să ne ferim/și-atunci, orișice copil/ în fiecare dimineață, are gândul bun pe față!*”

Salutul se realizează apoi în grup: „*Bună dimineața, cer frumos, (copiii ridică brațele spre cer)/ Bună dimineața, soare luminos, (copiii ridică brațele sub forma unei coroane în jurul capului)/ Bună dimineața, micule vânt, ce alergi pe pământ, (copiii imită mișcarea vântului)/ Bună dimineața, pietre tari, (copiii ciocnesc ușor pumișorii)/ Bună dimineața, animale mici și mari, Toții copiii sunt aici?*”

Vom folosi pentru **prezență** o metodă interactivă, cu ajutorul unui copac și a unor ursuleți cu poze magnetice. Fiecare copil va ieși la tablă și va așeza un ursuleț lângă copac. Câțiva copii vor specifica și cum se simt în ziua respectivă arătând emoția pe paleta emoțiilor. Se completează **calendarul naturii**: “*Calendaru-i încântat/ Că va fi din nou completat/ Cu ninsori, ploi, vânt și furtună,/Dar mai bine cu vreme bună!*”.

Prin intermediul conversației stabilesc, împreună cu copiii toate datele de pe calendar. Pentru a realiza acest lucru, voi adresa următoarele întrebări:

-Care sunt zilele săptămânii? Se va recita poezia “*Luni cântăm la grădiniță/ Marți recită o fetiță/ Miercuri ascultăm povești/ Joi poți să socotești/ Vineri chiar să socotești./ Zilele se țin de mână/ Și formează o săptămână.*”

-Cum este vremea afară? *În ce anotimp suntem?*

Împărtășirea cu ceilalți: prin intermediul unei discuții prezint tema săptămânii: *În lumea minunată a poveștilor. Momentul de mișcare* se realizează prin intermediul versurilor:

„*Dacă vrei să crești voinic/ Fă gimnastică de mic/ Mergi în pas alergători/ Sari apoi într-un picior,/ Mă opresc, respir ușor,/ Întind brațele să zbor,/ Toată lumea e a mea, Când m-așez jos la podea./ Asta-i doar un început/ Ia priviți cât am crescut!*”.

Ne-nvârtim, ne răsucim, până locul ni-l găsim!

Noutatea zilei: Le voi atrage atenția copiilor asupra prezenței unui musafir, un urs (jucărie de pluș) care aduce surprize și o scrisoare. Se citește scrisoarea în care ursul le cere ajutorul copiilor. Prin **tranziția** „*Fă la fel ca mine*” copiii pornesc către locul destinat jocurilor și activităților alese, unde sunt grupați pe trei centre, astfel: la sectorul „**Joc de masă**” copiii trebuie să pescuiască cât mai mulți pești, la sectorul „**Artă**” copiii vor avea de colorat animalul preferat (urs/vulpe), la sectorul „**Construcții**” copiii vor avea de construit vizuina vulpii din piese de construcții și material din natură. Copiii au posibilitatea, în limita timpului disponibil, să se rotească și la alte centre de interes. La final, se va organiza o expoziție cu lucrările copiilor și se va face o scurtă evaluare a celor realizate până acum. Toate lucrările obținute în cadrul centrelor vor fi expuse ca decor, reprezentând astfel o scenă din povestea *Ursul păcălit de vulpe de Ion Creangă*.

Rutină: „*Sunt ordonat!*” – exersarea deprinderii de a așeza lucrurile la locul lor după finalizarea sarcinilor. După activitățile pe sectoare, copiii vor merge la baie, apoi vor bea apă, ieșind din grupă pe **tranziția:** „*Jute rândul îl formăm /Și la ușă-neadunăm,/ Noi spre baie acum plecăm/Mâinile să le spălăm*”.

Se trece apoi la activitățile pe domeniile experiențiale prin tranziția „*Câte unul pe cărare*”. **DLC –Limbă și comunicare** „Ursul păcălit de vulpe” de Ion Creangă- povestirea educatoarei unde copiii vor asculta și vor vizualiza povestea prin intermediul imaginilor. Fixarea poveștii se va face prin metoda cubului. După **tranziția** „*Bat din palme*” se face apoi trecerea către **activitatea practică** din cadrul **DOS**, unde realizăm prin lipire pești, adică „*Hrană pentru ursul Martinel*”, folosind materiale oferite de acesta. Peștii vor fi expuși în “balta” improvizat ca decor.

Activitatea se va încheia cu **ALA 2**, trecerea se face cu ajutorul versurilor: „*Până acum am povestit,/ Decorat și lipit/ Cu toții noi merităm,/ Să ne recreem!*”. Activitatea ALA 2 se va desfășura prin jocul de mișcare „*Ursul doarme și visează*”.

În încheiere voi face aprecieri generale și individuale referitoare la modul în care s-au implicat copiii, precum și la comportamentul acestora din timpul activităților. Ursulețul Martinel, le mulțumește copiilor pentru ajutorul acordat.

Copiii vor fi aplaudați, felicitați pentru activitățile realizate și recompensați.

DEMERSUL DIDACTIC

Nr. Crt.	Etapele activității	Conținut științific	Strategii didactice			Evaluare/ Metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
1.	Momentul organizatoric	Crearea condițiilor necesare bunei desfășurări a activității: asigurarea climatului optim necesar desfășurării în bune condiții a activităților, pregătirea materialului didactic necesar activității și a instrumentelor de lucru, introducerea copiilor în sala de grupă.			Frontal	
2.	Introducerea în activitate	Se desfășoară întâlnirea de dimineață: salutul, prezența, calendarul naturii, împărtășirea cu ceilalți. După salutul „ <i>Bună dimineața, ursuleților!</i> ”, se realizează prezența copiilor, se completează calendarul naturii. Educatoarea numește copiii, pentru a răspunde la întrebările respective, așezând jetoanele corespunzătoare pe calendarul naturii. Înainte de a începe, pentru a fi atenți, trecem la momentul de mișcare: <i>“Dacă vrei să crești voinic!”</i>	Conversația Conversația	Tablă magnetică Copac, ursuleți cu poze magnetice Coroniță meteorologicul zilei Calendarul naturii; jetoane magnetice	Frontal	Observa rea comporta mentului Aprecieri verbale cu privire la raspunsu ri le date
3.	Captarea atenției	Voi capta atenția copiilor cu un ursuleț de pluș care vine însoțit de o cutie magică și o scrisoare. Voi da citire scrisorii, timp în care copiii curioși ascultă cu atenție cerințele <i>Ursulețului Martinel</i> .	Conversația	Urs de pluș Cutie magică Scrisoare de la <i>Ursul Martinel</i>	Frontal	Stimula rea interesu lui pentru activitate
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor urmărite	Se anunță temele și obiectivele, într-o manieră accesibilă nivelului lor de înțelegere și se explică preșcolarilor ce activități au de realizat. Astăzi veți asculta povestea „ <i>Ursul</i> ”	Conversația			Observa rea nivelului

		<i>păcălit de vulpe” de Ion Creangă, iar apoi vom realiza o activitate practică intitulată „Hrană pentru ursul Martinel”, astfel vom ajuta ursul să se hranească. Copiii ascultă informațiile educatoarei.</i>				de atenție
5.	Reactualizarea cunoștințelor	<p>Ursulețul Martinel le spune copiilor pățania lui și îi roagă pe copii să îl ajute. <i>Vreți să îl ajutăm?</i></p> <p>Trecerea spre centrele de interes se face prin tranziția: <i>”Fă la fel ca mine!”</i></p> <p>Voi preciza tema și sarcinile de lucru la fiecare sector:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La sectorul „<i>Joc de masă</i>” –<i>La pescuit</i> • La sectorul „<i>Artă</i>” –<i>Animalulul preferat</i> • La sectorul „<i>Construcții</i>” –<i>Vizuina vulpii</i> <p>Se explică și se demonstrează modul de lucru la fiecare sector, executându-se exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor.</p> <p>Copiii vor începe lucrul, iar cei care întâmpină dificultăți vor fi ajutați. Voi face aprecieri asupra comportamentului și participării copiilor la activitate , dar și asupra răspunsurilor date de aceștia.</p> <p>Trecerea spre activitățile experiențiale se realizeaza prin tranziția: ” Câte unul pe cărare ”.</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Observația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Joc de îndemânare</p> <p><i>Pescuit magnetic</i></p> <p>Castronele</p> <p>Silute cu animale de colorat</p> <p>Creioane cerate</p> <p>Cuburi de plastic, iarbă, scoară de copac, vulpi în miniatură</p>	<p>Individual</p> <p>În perechi</p>	<p>Observa re a comporta mentului copiilor</p> <p>Analiza modului de execuție</p> <p>Aprecieri verbale</p>
6.	Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării	<p>DLC – Povestirea educatoarei- „Ursul păcălit de vulpe” <i>scrisă de Ion Creangă</i></p> <p>Introducerea în activitate se face cu ajutorul Ursulețului Martinel care dorește să le povestească copiilor o întâmplare din viața sa.</p> <p>Ursulețul se oferă să le spună povestea lui.</p> <p><u>Anunț tema activității:</u> Povestea <i>Ursul păcălit de vulpe</i> și obiectivele urmărite “-Astăzi am să vă spun povestea „<i>Ursul păcălit de vulpe</i>” de Ion Creangă. Trebuie să fiți foarte atenți și să luați aminte la cele pățite de mine, ca să nu treceți și voi prin așa ceva. La final am să vă rog să-mi povetiți fragmente din poveste pentru a vedea dacă ați fost atenți.”</p>	<p>Conversația</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația</p>	<p>Tablă</p> <p>Imagini din poveste</p>	<p>Frontal</p>	<p>Observa re a comporta mentului copiilor</p> <p>Aprecieri verbale</p>

		<p><u>Expunerea poveștii de către educatoare.</u></p> <p>Conținutul povestirii va fi prezentat clar, cu intonația adecvată, cu tonalitatea potrivită, cu modularea vocii, pentru a imita personajele, cu marcarea pauzelor determinate de punctuație, mimică și gesturi adecvate situațiilor.</p> <p>Pe parcursul povestirii, se vor explica expresiile și cuvintele necunoscute, prin utilizarea unor sinonime, fără a întrerupe firul povestirii.</p> <p>Planul de idei al povestirii:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Vulpea fiind în căutare de hrană, simte miros de pește. 2.Țăranul care conducea carul cu pește puse vulpea ce se prefăcea a fi moartă, în car. 3.Vulpea a aruncat peștele jos din car. 4.Ursul s-a dus la vulpe să ceară niște pești, însă aceasta l- a trimis la balta de la marginea pădurii. 5.Ursul și-a băgat coada în baltă care a înghețat peste noapte. 6.Ursul a rămas fără coadă. 7.Ursul se hotărăște să se răzbune pe vulpe, dar nu reușește. <p>Paralel cu povestirea se explică și sensurile cuvintelor și expresiilor noi:</p> <p><i>vicleană = șireată; hrană = mâncare;ziua albă =dimineață; mâna =ghida, conducea; cațaveică = haină de blană; cumătră = vecină; opintește= se oprește; vizuină=casa vulpii; dânsa=ea; pune-ți pofta-n cuiu =să rabde; îndoit și-ntreit=mult mai mult; de îngheța limba-n gură =frig;</i></p>				
7.	Fixarea poveștii	<p>Se face fixarea cunoștințelor răspunzând la câteva înrebări prin intermediul metodei Cubului.</p> <p>Întrebări prin metoda Cubului</p>	Conversația Exercițiu	Metoda cubului <i>Cubul povestitor</i>	Frontal	Observa rea sistemati că a

		<p>DESCRIE Spune-ți ce știi despre „Urs”/ „Vulpe”, personajul din povestea “Ursul păcălit de vulpe!”</p> <p>COMPARĂ Comparați cele două personaje, „Ursul” și „Vulpea”!</p> <p>ASOCIAZĂ Asociați personajul „Ursul” cu alte personaje din povești cunoscute</p> <p>ANALIZEAZĂ Care sunt personajele pozitive și negative din poveste?</p> <p>ARGUMENTEAZĂ Care este părerea voastră despre felul în care se poartă vulpea cu ursul?</p> <p>APLICĂ Cum putem aplica învățămintele din poveste? Care este titlul poveștii: <i>Ursul păcălit de vulpe de Ion Creangă</i></p> <p>Voi face aprecieri individuale și generale asupra comportamentului copiilor. Se va discuta cu copiii morala acestei povești. Copiii vor reține titlul poveștii și conținutul ei. Tranziție: <i>„Bat din palme”</i></p>			Individual	comportamentelor copiilor
8.	Obținerea performanței	<p>DOS – lipire „Hrană pentru ursul Martinel ”</p> <p>Se va intui și prezenta materialul didactic: Copiii se așază la măsuțe, unde găsesc materialele necesare activității practice. Voi cere copiilor să intuiască materialele de lucru. <i>-Ce am găsit pe măsuțe? (pești, lipici, cerculețe multicolore, ochi mobili).</i> Solicit un copil să descrie care sunt materialele cu care vor lucra. <i>-Cu aceste materiale îl vom ajuta pe ursulețul Martinel să-și procure hrană, că a rămas și păcălit de vulpe dar și flămând. Ce părere aveți? Îl ajutăm?</i></p>	<p>Conversația Exercițiul, Explicația Demonstrația Observația Munca individuală.</p>	<p>Pești din carton cu Cd-uri, cerculețe multicolore, ochi mobil, lipici, castronele</p> <p>Baltă -decor din poveste</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Observarea sistematică a comportamentelor copiilor</p> <p>Evaluare a practică</p>

	<p>Anunț tema activității practice: ”<i>Hrană pentru ursul Martinel</i>”.</p> <p>Explicarea și demonstrarea tehnicii de lucru și a modelului: Le voi prezenta modelul educatoarei și apoi le voi explica și demonstra modul de lucru. Copiii analizează modelul și sunt atenți la explicații. Educatorea demonstrează modul de realizare al peștelui și etapele de lucru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Se lipește ochiul mobil pe pește.</i> 2. <i>Se lipesc solzii (cerculețele multicolore) pe CD-ul ce reprezintă corpul peștelui.</i> <p><i>Se vor numi doi copii pentru repetarea etapelor de lucru.</i></p> <p>Prezint criteriile de evaluare a lucrărilor: Corectitudinea execuției, aspectul estetic, originalitatea lucrării;</p> <p>Încălzirea mușchilor mâinii: „<i>Mișcăm degetele și lovim palmuțele: clap, clap, clap</i> <i>Pumnișorii îi rotim și apoi îi și lovim: poc, poc, poc</i> <i>Am/ n-am pumnii strânși,</i> <i>Am/ n-am pumnii strânși,</i> <i>Degetele le mișcăm,</i> <i>Căci cu ele noi lucrăm.</i>”</p> <p>Educatorea le urează copiilor : « <i>Spor la treabă</i> » Creez un ambient plăcut punând pe fundal cântecele: « <i>Ursul Martinel</i> »/ « <i>Umblă ursul prin pădure</i> ».</p> <p>Realizarea temei practice: Educatorea urează spor la lucru. Cu ajutorul indicațiilor individuale și generale oferite de educatoare, copiii realizează tema data. Educatorea îi va sprijini pe copii și le va acorda ajutor acolo unde necesită.</p> <p>Analiza lucrărilor: După finalizarea lucrărilor fiecare copil își pune peștele</p>		<p>Figurine-pești</p> <p>Leptop</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sRo7b2CgHpc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7pRWxTstlXQ</p>		
--	---	--	---	--	--

		obținut în <i>balta</i> din care ursul Martinel a pescuit, ajutându-l astfel să-și procure hrană.				
9.	Evaluare	<p>După tranziția: <i>"După ce am povestit/ Decorat și lipit/ Noi acuma merităm/ Să ne recreem"</i>. Urmează ultima probă care constă într-un joc de mișcare și unul distractiv „Ursul doarme și visează”.</p> <p>Se expun regulile jocului iar apoi se desfășoară jocul. La acest joc va participa întreaga grupă de copii, așezați sub formă de cerc.</p> <p>Un copil care este ales să fie ursul (va purta mască) și va sta cu ochii închiși (doarme), în timp ce ceilalți copii cântă: <i>"Ursulețul doarme și-a uitat de foame/ Ce să-i dăm noi de mâncare/ Lapte dulce și cafea /Alege pe cineva ! Ursule hop/ Ursule hop/ Ieși afară din bârlog!"</i> Atunci ursul se ridică și alege un alt copil care va fi ursul, rostindu-i numele. Se va executa un joc de probă de către un copil, când se va demonstra și explica sarcina și se vor corecta eventualele greșeli. Jocul se va desfășura conform explicațiilor și indicațiilor primare. Copiii execută jocul, iar educatoarea îi supraveghează și urmărește ca toți copiii să respecte regulile jocului. Se intervine numai dacă copiii întâmpină greutăți sau încalcă regulile stabilite. Se fac aprecieri generale și individuale asupra modului de desfășurare a jocului.</p>	<p>Observația</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p>	Mască cu urs	Frontal	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Observarea comportamentului nonverbal</p>
10.	Încheierea activității	<p>Se adresează copiilor întrebări legate de activitate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cum s-a numit povestea pe care am ascultat-o? - Ce activitate practică am realizat împreună? <p>Ursulețul Martinel le mulțumește copiilor.</p> <p>Se fac aprecieri asupra modului de lucru și a celui de implicare a fiecărui copil în activitate. Pentru ca toți copiii au fost cuminiți și harnici vor primi recompense din partea ursului.</p>	Conversația	Recompense	Frontal	<p>Aprecieri verbale colective și individuale</p>

ANEXE

Anexa 1.

Scrisoare de la Ursulețul Martinel

Dragi copii de la grupa Mică A “Zâmbăricii” ,

Eu sunt Ursul Martinel! Am aflat de la doamna voastră educatoare că în această săptămână vorbiți despre mine dar și despre alte personaje din povești. Astăzi mi-am propus să trec pe la voi ca să vă povestesc pățania mea și să vă cer ajutorul. M-am lăsat păcalit de vulpe iar acum am rămas fără coadă și flămând .

Vă rog pe voi să mă ajutați cu sfaturi și să îmi găsec hrană. Pentru a reuși, voi va trebui să rezolvați mai multe sarcini: veți lucra și vă veți juca pe centre, veți afla povestea mea iar apoi o să realizați o activitate practică.

Eu v-am adus o cutie în care veți găsi materialele necesare pentru activitățile de astăzi. Pe rând veți descoperi surprizele iar la finalul zilei veți primi o recompensă.

Cu drag, Ursul Martinel!



*Vă mulțumesc tuturor
Pentru-al vostru ajutor,
Ați răspuns și ați ghicit,
Hrană mi-ați găsit.
Drept răsplată. ia priviți!
Mini ursuleți primiți.*

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE CARE AJUTĂ ELEVII SĂ DEZVOLTE ABILITĂȚI DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE

Prof. Nistor Alina Nicoleta
Colegiul Național „Vasile Alecsandri” Iași

Dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică la elevi poate fi realizată eficient prin intermediul unor jocuri didactice bine alese. Iată câteva tipuri de jocuri care pot contribui la aceste obiective:

1. **Jocuri de rol (Role-playing):**

- **Descriere:** Elevii interpretează diverse roluri într-un scenariu dat, simulând situații reale sau imaginare. Aceasta le permite să experimenteze perspective diferite și să înțeleagă mai bine comportamentele și emoțiile altora.
- **Exemplu practic:** În cadrul unei lecții despre drepturile copilului, elevii pot juca roluri precum avocat, judecător, părinte și copil, discutând și dezbătând un caz ipotetic legat de protecția copilului.
- **Beneficii:** Dezvoltă empatia, abilitățile de comunicare și capacitatea de a lua decizii în contexte diverse.

2. **Jocuri de colaborare (Cooperative games):**

- **Descriere:** Activități în care elevii lucrează împreună pentru a atinge un obiectiv comun, promovând interdependența pozitivă și responsabilitatea partajată.
- **Exemplu practic:** Un joc în care echipe de elevi trebuie să construiască un pod folosind materiale limitate, precum paie și bandă adezivă, care să susțină greutatea unui obiect specific.
- **Beneficii:** Îmbunătățesc abilitățile de comunicare, rezolvare de probleme și capacitatea de a lucra eficient în echipă.

3. **Jocuri de rezolvare a problemelor (Problem-solving games):**

- **Descriere:** Provocări care solicită elevilor să analizeze situații complexe și să identifice soluții eficiente, stimulând gândirea critică și creativitatea.
- **Exemplu practic:** Elevii primesc un scenariu în care o comunitate se confruntă cu o penurie de apă și trebuie să propună soluții viabile pentru a gestiona resursele disponibile.
- **Beneficii:** Dezvoltă capacitatea de analiză, planificare strategică și inovație.

4. **Jocuri de dezbatere (Debate games):**

- **Descriere:** Elevii sunt împărțiți în grupuri care susțin argumente pro și contra pe o anumită temă, învățând să își exprime opiniile clar și să respecte perspectivele diferite.
- **Exemplu practic:** O dezbatere pe tema "Utilizarea uniformelor școlare ar trebui să fie obligatorie", unde elevii pregătesc argumente și contraargumente pentru a-și susține poziția.
- **Beneficii:** Îmbunătățesc abilitățile de argumentare, ascultare activă și gândire critică.

5. Jocuri de simulare (Simulation games):

- **Descriere:** Recrearea unor situații reale în care elevii trebuie să ia decizii și să observe consecințele acestora, oferindu-le o înțelegere practică a conceptelor studiate.
- **Exemplu practic:** Simularea unei ședințe a consiliului local, unde elevii joacă roluri de consilieri și cetățeni, discutând și votând asupra unor propuneri de îmbunătățire a comunității.
- **Beneficii:** Dezvoltă abilități de leadership, înțelegerea proceselor decizionale și responsabilitatea civică.

6. Jocuri de strategie (Strategy games):

- **Descriere:** Activități care implică planificarea și implementarea unor tactici pentru a atinge obiective pe termen lung, solicitând elevilor să anticipeze și să gestioneze diverse variabile.
- **Exemplu practic:** Jocuri de societate precum "Catan" sau "Risk", unde elevii trebuie să gestioneze resurse și să elaboreze strategii pentru a domina teritoriul.
- **Beneficii:** Dezvoltă gândirea analitică, capacitatea de planificare și luarea deciziilor în condiții de incertitudine.

7. Jocuri de construire a echipei (Team-building games):

- **Descriere:** Exerciții menite să consolideze coeziunea grupului și să îmbunătățească dinamica echipei prin activități interactive și distractive.
- **Exemplu practic:** "Turnul din hârtie" – echipele de elevi au la dispoziție foi de hârtie și bandă adezivă pentru a construi cel mai înalt turn posibil într-un timp limitat.
- **Beneficii:** Întăresc încrederea reciprocă, comunicarea și capacitatea de a colabora eficient.

8. Jocuri de gândire critică (Critical thinking games):

- **Descriere:** Activități care provoacă elevii să analizeze informații, să identifice prejudecăți și să formuleze concluzii bine fundamentate.
- **Exemplu practic:** "Detectivul de erori" – elevii primesc un text cu informații eronate sau contradictorii și trebuie să identifice și să corecteze greșelile.
- **Beneficii:** Îmbunătățesc capacitatea de analiză, evaluare și sinteză a informațiilor, esențiale pentru formarea unei gândiri critice solide.

Implementarea acestor jocuri didactice în procesul educațional poate transforma învățarea într-o experiență interactivă și captivantă, facilitând dezvoltarea unor competențe esențiale, contribuind la dezvoltarea abilităților esențiale pentru succesul personal și profesional al elevilor.

Bibliografie:

1. **Bush, T.** – *Leadership și management educațional*, Editura Polirom, Iași, 2015.
2. **Arnulf, Jan Ketil** – *Despre leadership. Cum atingi rezultate remarcabile prin oameni obișnuiți*, Editura Polirom, Iași, 2016.
3. **Kotter, John și Rathgeber, Holger** – *Aisbergul nostru se topește*, Editura Publica, București, 2006.
4. **Roșca, Cătălina** – *Liderul transformațional-carismatic*, Editura SNSPA, București, 2020.
5. **Lambert, Linda** – *The Constructivist Leader*, Teachers College Press, New York, 1995.



PROIECT DIDACTIC



NIVEL I – Grupa Mică “Fluturașii”

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

TEMA PROIECTULUI: ” Primăvara”

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Științe

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate matematică

TEMA ACTIVITĂȚII: „Câștigă cine știe!”

MODALITATEA DE REALIZARE: joc didactic

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare de cunoștințe

OBIECTIV DIDACTIC FUNDAMENTAL

Consolidarea cunoștințelor copiilor despre formarea de grupe de obiecte;

consolidarea cunoștințelor legate de numerația în limitele 1-3;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1.să constituie grupe după criteriul formei;

O2.să recunoască cifrele de pe jeton 1-3;

O3.să raporteze cantitatea la număr și invers;

SARCINA DE JOC: formarea de grupe de obiecte respectând numărul dat, asocierea cifrei potrivite.

ELEMENTE DE JOC: Personajele surpriză, mânuirea materialului, aplauze, surpriza, întrecerea.

REGULILE JOCULUI: Jocul se desfășoară pe două echipe. Fiecare echipă își ajută mascota să câștige concursul, rezolvând corect sarcinile didactice. Dacă a rezolvat corect sarcina, va primi o față zâmbitoare. Câștigă echipa care adună cele mai multe fețe zâmbitoare.



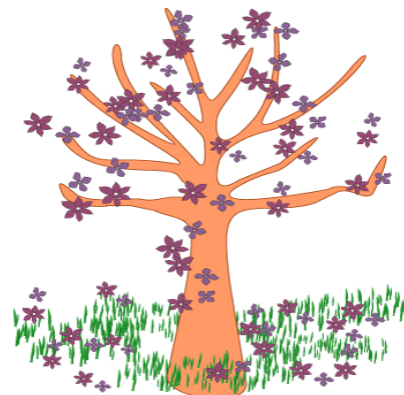
STRATEGII DIDACTICE

a) Metode și procedee:

- Explicația
- Conversația
- Demonstrația
- Exercițiul
- Problematizarea

b) Material didactic:

- Panou;
- Mascote (buburuza Bubu și albinuța Maia);
- Jetoane cu: flori, fluturi, albine, buburuze ;
- Jucării;
- Palete;
- Ecusoane;
- Cercuri.



c) Forme de organizare a activității – frontală, pe echipe, individual;

Evaluarea - orală (prin răspunsurile date)

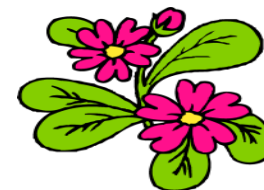
BIBLIOGRAFIE:

- „Metodica predării activităților matematice în grădiniță”- Îndrumar metodologic, Mihaela Neagu, Polirom, 2015
- Curriculum pentru învățământul preșcolar, 2019.





DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII



Etapale activității	Conținutul instructiv - educativ	Strategii didactice			Evaluare
		Metode și procedee	Materiale didactice	Forme de organizare	
Moment organizatoric	Se pregătește sala de grupă, prin aerisirea spațiului de lucru, aranjarea mobilierului și pregătirea materialului didactic.				
Captarea atenției	Copiii li se va prezenta două mascote: Buburuza Bubu și Albinuța Maia . Ele vor să participe la un joc matematic: „Câștigă cine știe!”. Pentru a vedea care este mai isteată au de rezolvat mai multe sarcini didactice. Ele au însă nevoie de ajutorul copiilor și de aceea vor să-i invite și pe ei să participe la joc.	Conversația	Mascote	Frontal	
Anunțarea temei și a obiectivelor	Prezentate fiind mascotele, copiii sunt anunțați că vor desfășura jocul matematic „Câștigă cine știe!”. Preșcolarii vor arăta mascotelor cât de bine știu să constituie grupe după criteriul formei; să recunoască cifra de pe jeton (1-3); să raporteze cantitatea la număr și invers.	Conversația Explicația		Frontal	
Dirijarea învățării	<p>a) Explicarea jocului</p> <p>Copiii vor primi ecusoane cu albinuțe și buburuze și li se prezintă panoul unde se va ține punctajul. Se explică regulile: -copilul numit din fiecare echipă va rezolva corect sarcina; -în urma rezolvării corecte a probei, fiecare echipă va primi câte o față zâmbitoare;</p> <p>b) Jocul de probă</p>	Explicația Demonstrația	Panou Mascote	Frontal	Evaluare orală Buline (fețe zâmbitoare)

<p>Obținerea performanței</p>	<p>Va veni câte un reprezentant din fiecare echipă și va rezolva sarcina didactică: Albinuța: Formează grupa păpușilor în cercul galben. Buburuza: Formează grupa mașinilor în cercul verde. c) Executarea jocului de către copii Varianta 1 Albinuța: Numără câte elemente are mulțimea fluturilor. Buburuza: Numără câte elemente are mulțimea florilor. Varianta 2 -Recunoaște cifrele din imaginile prezentate. (sarcină comună, imagini diferite); Albinuța: jeton cu cifra 1 Buburuza: jeton cu cifra 3 Varianta 3 - Complicarea jocului Albinuța: Așază la panou tot atâtea albinuțe cât îți indică cifra (3) Buburuza: Așază la panou tot atâtea buburuze cât îți indică cifra (2)</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Exercițiul Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Problematizarea</p>	<p>Jucării</p> <p>jetoane Panou</p> <p>Jetoane</p> <p>Palete</p>	<p>Pe echipe</p>	
<p>Încheierea activității</p>	<p>Voi face aprecieri individuale și generale în funcție de răspunsurile date de copii. Voi împărți recompense.</p>	<p>Conversația</p>			



„GAZELE MATEMATICIENE!” - JOC DIDACTIC

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O₁** – să exemplifice 1,2,3 obiecte/elemente ale mediului înconjurator sau apropiat;
- O₂** – să formeze grupe de obiecte după un anumit criteriu;
- O₃** – să numere conștient în limitele 1-3;
- O₄** – să raporteze numărul la cantitate și invers;
- O₅** – să asocieze cifra corespunzătoare numărului de elemente.

OBIECTIV AFECTIV:

O_A – manifestarea spiritului de echipă și cooperare.

OBIECTIV PSIHOMOTRIC:

O_{PHM} – să manuiască corect materialul didactic în funcție de sarcina primită.

SARCINA DIDACTICĂ:

Să dea exemple de 1,2,3 obiecte/elemente ale mediului înconjurator sau apropiat, să formeze grupe de obiecte după un anumit criteriu, să numere conștient în limitele 1-3 raportând numărul la cantitate și invers.

REGULILE JOCULUI:

Copiii se vor împărți în două echipe, echipa “ALBINUȚELOR” și echipa “FLUTURAȘILOR”. Fiecare echipă răspunde la provocările albinuței dând răspunsuri cât mai corecte.


Fiecare răspuns corect va fi aplaudat și recompensat prin deplasare albinei, respectiv a fluturelui către stup/floare. Câștigă echipa care ajunge prima la floare, respectiv stup.

VARIANTE DE JOC:


VARIANTA I “FLORILE BUCLUCASE”

Albinuța Hărnicuța (silueta acesteia) are la ea trei flori. Aceste flori au câte o sarcină (educatoarea va citi sarcinile de pe flori), pe care fiecare echipă va trebui să o rezolve simultan.

FLOAREA NR. 1 :

 Grupează insectele după formă și culoare și așează-le la căsuța lor.

FLOAREA NR. 2 :

 Numără insectele din fiecare grupă formată.

FLOAREA NR. 3 :

 Așează cifra corespunzătoare numărului de insecte.

Fiecare răspuns corect va fi răsplătit cu aplauze.

Pentru fiecare sarcină rezolvată corect fluturașul, respectiv albina se va apropia de floarea plină cu polen/ stupul plin cu miere.

VARIANTA A II A “INSECTELE JUCAUSE”

Fiecare copil din ambele echipe va primi câte trei siluete de insecte (albine și fluturi), dar și trei palete cu cifrele de la unu la trei . Vor avea ca sarcină să ridice tot atâtea siluete de cate ori vor auzi bătăi din palme, apoi sarcina se schimba, eu voi ridica siluetele de insecte, iar ei vor ridica cifra coreapunzatoare numarului de siluete ridicate.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, ghicirea, mânuirea materialelor, aplauzele.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE SI PROCEDEE: expunerea, conversația, conversația euristică, descoperirea, explicația, observația, demonstrația, problematizarea, algoritimizarea, exercițiul, munca în echipă, jocul, metoda/procedeul „Lucrăm/gândim împreună!”, metoda „Piramidei”.

MIJLOACE DE INVATAMANT: coșulețe, flori, albinuțe, fluturi, buburuze, jetoane cifre, piramida confecționată, palete cu cifre, cercuri/grupe, lipici.

BIBLIOGRAFIE:

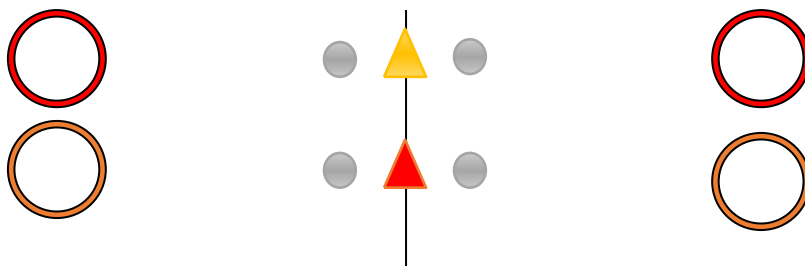
- „*Activități matematice în gradinita*” – Ghid practic – Magdalena Dumitrana, Ed. Compania, Bucuresti, 2002;
- „*Curriculum pentru educație timpurie*” (copii de la naștere la 6 ani), M.E.N., București, 2018

Jocuri dinamice pentru dezvoltarea calității motrice viteza

FII IUTE

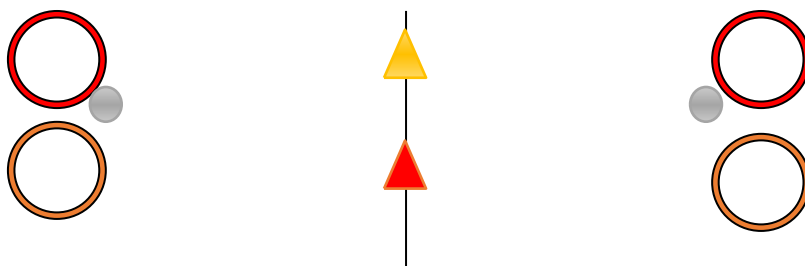
Varianta 1. Elevii concurează doi câte doi față în față.

Se pun două jaloane colorate diferit și câte două cercuri colorate ca jaloanele pe fiecare parte la distanță de 2-3m de linia jaloanelor, câte o minge de o parte și de alta a fiecărui jalon. După semnalul sonor conducătorul de joc indică una dintre cele două culori, elevii trebuie să ia mingea din dreptul jalonului indicat și să o pună în cercul colorat ca jalonul. Punctează cel care plasează mingea mai repede în cerc.



Varianta 2. Elevii concurează doi câte doi față în față.

Se pun două jaloane colorate diferit și câte două cercuri colorate ca jaloanele pe fiecare parte la distanță de 2-3m de linia jaloanelor, fiecare elev are o minge în mână. După ce fluieră conducătorul de joc indică o culoare. Elevii trebuie să pună mingea în cercul de culoarea indicată și să ia apoi jalonul de culoarea indicată, punctează elevul care reușește să ia jalonul și are mingea în cercul corect.



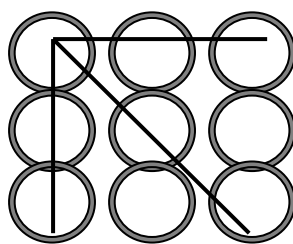
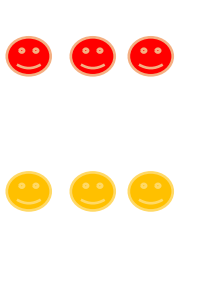
TIC TAC TOE

Elevii sunt grupați în 2 echipe de câte 3 coechipieri. Fiecare membru al echipei are un jalon de aceeași culoare dar diferită de a adversarului. Se desenează pe asfalt 9 cercuri (3 coloane și 3 rânduri) la distanțe egale între ele, sau se folosesc cercuri. La fluier elevii aleargă câte unul din fiecare echipă pun jalonul într-un cerc, se întorc și predau ștafeta colegului următor, până la al treilea încercând să realizeze o linie sau o diagonală. Dacă nu s-a realizat linia sau diagonala după ce a pus și al treilea elev din echipă jalonul jos predă ștafeta iar primul poate muta un jalon pus de echipa sa în alt cerc liber, se continuă până se realizează o linie sau diagonală de către o echipă.

-Primirea predarea ștafetei se face prin baterea palmei, se va respecta locul de predare al ștafetei

-Profesorul va demonstra și va oferi indicații elevilor, asigurându-se că au înțeles regulile jocului.

- se va alerga în linie dreaptă fără a incomoda adversarul.



OGARUL ȘI IEPURELE

Teren : curtea școlii.

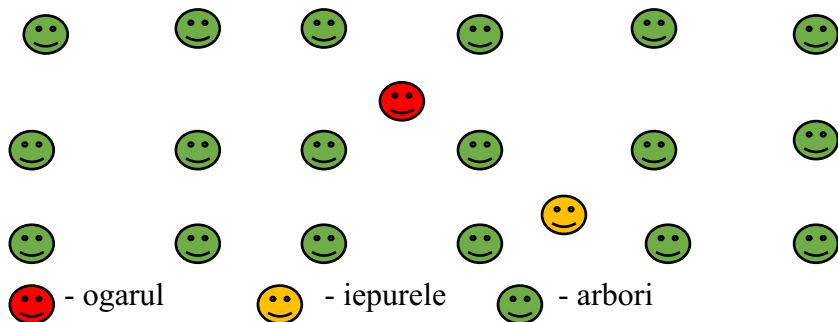
Participanți : întreaga clasă, așezată în coloană de gimnastică în poziția ghemuit.

Se alege doi elevi: ogarul și iepurele, ceilalți reprezentând arborii.

La semnal, ogarul va căuta să prindă iepurele, care pentru a scăpa va alerga printre arborii. Când ogarul atinge iepurele, rolurile se inversează.

Pentru a scăpa, iepurele se va așeza în ghemuit înapoia unui arbore; elevul respectiv devine din acel moment iepure și aleargă pentru a nu fi prins de ogar.

Indicații : pentru a stimula participarea la joc se pot alege 2-3 ogari și tot atâția iepuri, în funcție și de numărul elevilor.



CURSA DE ALERGARE PE NUMERE

Teren : curtea școlii, pe suprafața căreia se trasează linii de plecare și semne de întoarcere.

Participanți : întreaga clasă, împărțită în două echipe egale, așezate în formație de șir în fața liniei de plecare.

În cadrul echipei numerotarea elevilor se face de la 1, numărând în continuare.

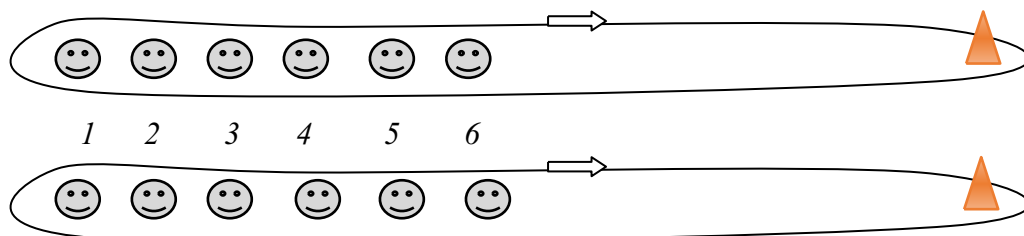
La semnal, conducătorul jocului strigă un număr, de exemplu 3; elevii din cele două echipe care poartă numărul 3 vor alerga până la semnele de întoarcere, le vor ocoli și se vor întoarce la locul lor.

Elevul care ajunge primul aduce un punct echipei sale.

Câștigă echipa care acumulează cele mai multe puncte.

Indicații : conducătorul jocului va avea grijă să strige toate numerele, astfel încât să alerge toți elevii.

Pentru a dinamiza jocul și a elimina timpii morți se poate stabili ca după strigarea unui număr să se alerge în continuare din doi în doi sau din trei în trei.

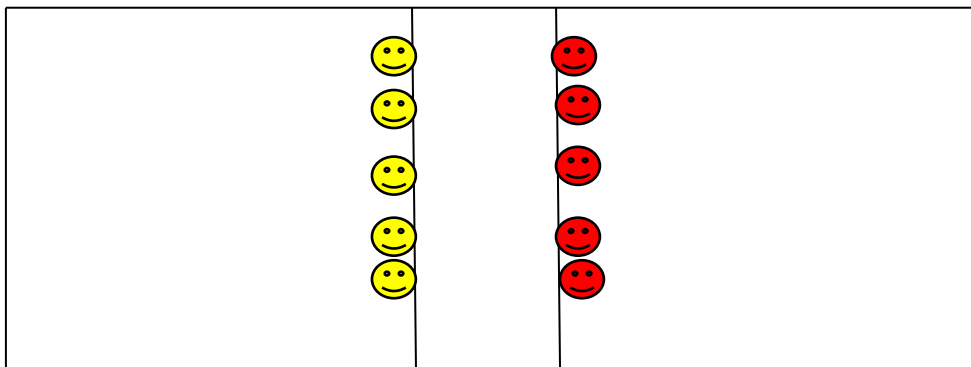


CRABII ȘI CREVEȚII

Teren : curtea școlii unde se trasează un teren de 10/20m cu un spațiu, la mijloc, de 2m, delimitat prin două linii de plecare, astfel încât spațiul de 2m să-i separe. O echipă reprezintă “crabii”, iar cealaltă “creveții”.

Jocul începe la semnal: conducătorul de joc strigă “crabii” sau “creveții”. Cei strigați aleargă după ceilalți încercând să-i atingă, până la linia de fund. Fiecare adversar atins reprezintă un punct pentru echipă.

Câștigă echipa care realizează punctajul cel mai mare.



SEMĂNATUL ȘI CULESUL CARTOFILOR

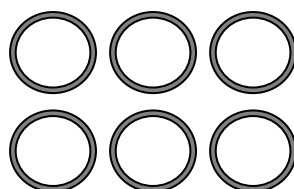
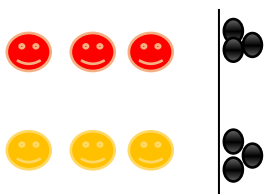
Teren : curtea școlii în care se marchează câte o linie de plecare, iar la 10-15-20m (în funcție de posibilitățile clasei) se desenează 3-4 cerculețe sau pătrate pentru fiecare echipă.

Participanți: întreg colectivul clasei împărțit în două echipe sau trei patru egale, așezate în coloană câte unul, în spatele liniei de plecare.

Jocul începe la semnal: primul elev din fiecare echipă ia de jos 3-4 mingi de oină (pietricele sau alte obiecte), reprezentând cartofii, aleargă și le așează în cercuri sau pătrate și se întoarce la coloana lui.

Când ajunge în fața următorului elev, acesta aleargă și culege “Cartofii” pe care îi aduce și îi predă următorului până când aleargă toți elevii. Câștigă echipa care termină prima semănatul și culesul “cartofilor”.

Indicații: dacă obiectele folosite vor fi mai mari se va reduce numărul lor. Distanța și numărul obiectelor se vor stabili în funcție de clasa cu care se organizează jocul.



CHEAMĂ SCHIMBUL

Teren : curtea școlii.

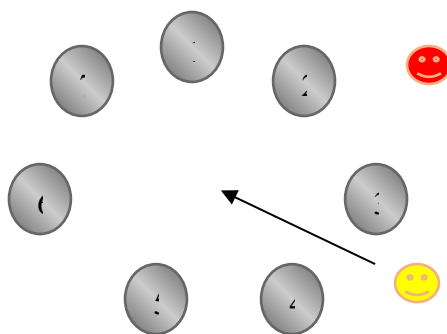
Participanți : întreg colectivul clasei în formație de cerc, elevii fiind așezați la intervale de un pas, numerotați de la 1 în continuare.

Ultimele două numere ies afară din cerc și se așează în două părți opuse.

La semnalul conducătorului de joc unul din cei doi jucători aleargă încercând să-l prindă pe celălalt, jucătorul urmărit poate scăpa intrând în cerc și strigând un număr (cu soț dacă numărul lui este cu soț sau fără soț dacă numărul lui este impar).

Elevul strigat va alerga în jurul cercului fiind urmărit în continuare. La rândul lui urmăritorul poate intra în cerc și strigă un număr, cel numit preluând rolul de urmărit.

Dacă cel urmărit este prins, rolurile se schimbă.



ȘTAFETA ÎN SUVEICĂ

Teren: curtea școlii pe care se trasează două linii de plecare la distanța de 10, 20 sau 30 metri una de alta.

Materiale: câte un băț de ștafetă pentru fiecare echipă.

Participanți: întreg colectivul clasei formând echipe de 10-12 elevi. Fiecare echipă va fi împărțită în două grupe egale, dispuse pe două linii față în față, pe cele două linii de plecare.

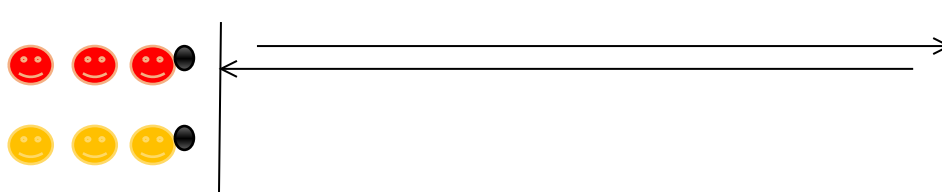
Primii elevi din fiecare grupă primesc câte un băț de ștafetă. La semnalul conducătorului de joc elevii cu bețele de ștafete aleargă spre grupa din față, predau ștafeta următorului și ocupă un loc la coada șirului. Cei care au primit ștafeta aleargă spre grupa opusă ș.a.m.d.

Câștigă echipa ai cărei jucători reușesc să parcurgă mai repede traseul dintre cele două linii.

Nu se va depăși linia de plecare până la primirea ștafetei.

Dacă distanța de alergare este mică jocul se repetă fără pauză.

La formarea echipelor profesorul va repartiza elevii în așa fel încât să asigure echilibrul de forțe.



ȘTAFETA ÎN RAZE DE CERC

Teren: curtea școlii

Materiale: câte un băț de ștafetă pentru fiecare echipă .

Participanți: întreg colectivul clasei împărțit în echipe de 5-8 elevi.

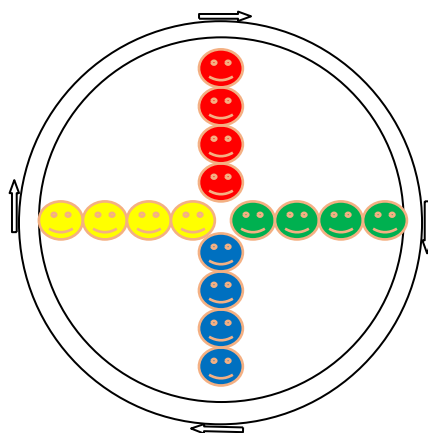
Echipele se așează în teren dispuse în forma unor spițe de roată (fiecare spiță reprezintă o echipă).

Jucătorii se întorc la dreapta sau la stânga, în linie pe un singur rând. Extremele din afară primesc câte un băț de ștafetă.

La semnalul conducătorului de joc, elevii cu bețele de ștafetă aleargă în același sens pe circumferința cercului, până ajung la locul de plecare ; predau ștafeta următorului, care procedează la fel. Cel care a predat ștafeta trece în extremitatea interioară a echipei sale.

Câștigă echipa care termină prima parcursul.

Indicații: se poate marca un cerc prin vârful spițelor pentru a delimita spațiul ce urmează a fi ocolit. Dacă distanța de alergare este mică, elevii mai mari pot alerga de 2-4 ori.



JOCURI DIDACTICE: *EXPEDIȚIA LIDERILOR*

PASCU IOAN
ȘCOALA GIMNAZIALĂ SECUSIGIU, JUD. ARAD

Repere teoretice și context:

Știați că fiecare lider e și un „antrenor” al echipei sale? Unii lideri sunt ca **antrenorii de fotbal** – țipă și dau ordine, dar uită să aplaude victoriile. Alții sunt ca **antrenorii de gimnastică** – îi ajută pe toți să se ridice atunci când cad. Ce fel de lider vrei să fii tu? În acest joc, vei învăța să îmbini ambele părți: să fii ferm ca un șerif din Vestul Sălbatic, dar și prietenos ca un ursuleț de pluș.

Tipologia jocului:

Joc de echipă, cu roluri de lider rotative, unde copiii își dezvoltă abilități de leadership și colaborare¹.

Obiective:

- Să învățăm să fim lideri fermi, dar cu inima deschisă către echipa noastră.
- Să înțelegem cum empatia ajută echipa să devină mai unită.
- Să dezvoltăm încrederea, comunicarea și luarea deciziilor responsabile.

1. Jocul "Expediția aventurierilor pierduți"

Descriere: Echipa este o trupă de aventurieri rătăciți pe o insulă misterioasă. Liderul trebuie să-i ghideze prin junglă, ajutându-i să treacă peste obstacole periculoase. Dar atenție! Unii dintre aventurieri au „dificultăți speciale” și au nevoie de sprijin.

Scenariu: „Ați naufragiat pe **insula empatiei** și trebuie să ajungeți la punctul de salvare înainte să apună soarele. Un lider curajos vă va ghida, dar trebuie să fie atent la aventurierii care au probleme. Cine are inimă de explorator? Cine va conduce echipa spre siguranță?”

Obstacole:

- Trecerea peste „mlăștina cu crocodili” (ocolind jaloanele sau sărind peste ele).
- Traversarea „podului șubred” (pășind cu grijă pe jaloane fără să le atingă).
- Ajutor oferit unui coechipier legat la un picior sau cu ochii acoperiți.

Rolul liderului: Ghidează echipa, decide când și cum să-i ajute pe cei care întâmpină dificultăți, fără a lăsa pe nimeni în urmă.

Materiale:

¹ Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press, p.88.

- Jaloane
- Benzi elastice pentru „picioare legate”
- O mască pentru „exploratorul orb”

Regulile jocului:

1. Fiecare echipă alege un lider care va conduce „expediția”.
2. Liderul trebuie să decidă ce aventurier ajută mai întâi, menținând tot grupul unit.
3. Dacă un aventurier este lăsat în urmă, întreaga echipă trebuie să se întoarcă și să-l salveze.

Scopul jocului: Să învățăm că liderul nu este doar cineva care dă ordine², ci și cineva care are grijă de echipă.

Premiu: O insignă: „Liderul adevărat – Șeful empatiei”.

2. Jocul "Zidul magic al împăcării"

Descriere: Echipa trebuie să construiască un zid de cuburi (sau mingi) fără să se certe. Liderul trebuie să mențină echilibrul între a fi ferm³ (să respecte timpul și regulile) și a încuraja empatia în rezolvarea micilor conflicte.

Scenariu: „Sunteți niște constructori care lucrează la Zidul Magic al Împăcării, dar apar tot felul de conflicte: unii nu știu unde să pună cuburile, alții sunt grăbiți. Liderul vostru va trebui să găsească soluții rapide și echitabile.”

Provocare: Liderul trebuie să-i organizeze pe coechipieri astfel încât să construiască un zid stabil fără certuri.

Materiale:

- Cuburi de spumă sau mingi de diferite dimensiuni
- Cronometru

Regulile jocului:

1. Liderul decide cine ce rol are în construcție.
2. Dacă doi coechipieri se ceartă sau nu sunt de acord, liderul trebuie să găsească o soluție echilibrată.
3. Echipa câștigă puncte suplimentare dacă toți sunt fericiți la finalul construcției.

Scopul: Să învățăm să soluționăm conflictele prin ascultare și decizii ferme, dar empatice.

Premiu: „Diploma zidului prieteniei – constructor de echipe fericite.”

3. Jocul "Ștafeta liderului fericit"

² Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press, p.102.

³ Clipa, O. (coord.). (2024). *Dezvoltare și leadership în educația timpurie*. București: Editura Trei, p.29.

Descriere: O cursă de ștafetă în care liderul trebuie să decidă cine duce fiecare obiect la următorul punct și să asigure încurajare constantă.

Scenariu: „Suntem într-o competiție intergalactică pe Planeta leadership. Liderii trebuie să-și aleagă strategia cu grijă și să-și susțină echipa, pentru că doar prin colaborare pot câștiga.”

Regulile jocului:

- Echipa trebuie să parcurgă un traseu, purtând diferite obiecte (mingi, conuri) și schimbând rolurile pe parcurs.
- La fiecare punct, liderul alege cine preia următorul obiect și în ce fel îl transportă.
- Dacă un membru al echipei cade sau greșește, liderul trebuie să-l încurajeze și să găsească soluții de recuperare.

Materiale:

- Conuri
- Mingi
- Obiecte simbolice (ex. un baston de ștafetă)

Reguli:

1. Liderul trebuie să se asigure că toți membrii echipei participă.
2. Dacă cineva rămâne în urmă, întreaga echipă așteaptă și găsește soluții împreună.
3. Puncte bonus dacă liderul reușește să motiveze echipa fără a folosi ordine stricte.

Scopul: Să învățăm că un lider bun motivează echipa prin încurajare, nu doar prin autoritate.

Premiu: „Insigna liderului fericit – cel mai bun antrenor al echipei.”

Feedback și discuție finală:

După fiecare joc, se face o discuție de 5 minute în care elevii răspund la întrebări:

- Cum te-ai simțit când liderul tău te-a ajutat sau te-a încurajat?
- Ce ai face diferit dacă ai fi liderul data viitoare?
- A fost ușor să echilibrezi fermitatea cu empatia?

Bibliografie

1. Goleman, D. (2006). *Inteligența emoțională în leadership*. București: Curtea Veche.
2. Covey, S. R. (2014). *Cele 7 deprinderi ale persoanelor eficiente*. București: Editura All.
3. Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.
4. Bocoș, M. (2013). *Pedagogie. Teoria educației și a învățării*. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.

5. Clipa, O. (coord.). (2024). *Dezvoltare și leadership în educația timpurie*. București: Editura Trei.
6. Stegăroiu, I., Pahome, D., & Lile, R. (2021). *Leadership în educație*. București: Editura Universul Academic.

PROIECT DE ACTIVITATE

JOC DIDACTIC

Educatoare: PETRE CORALIA

Unitatea: GRADINITA P.P. RECAS

Grupa : MIJLOCIE

Tema anuală de studiu: CU CE ȘI CUM EXPRIMĂM CEEA CE SIMȚIM?

Tema proiectului „DREPTUL LA UN NUME, DREPTUL DE A INVĂȚA,,

Tipul de activitate: Verificare și consolidare de cunoștințe

ACTIVITATI DE INVATARE

ADP –Intalnirea de dimineata „Si eu am un nume si sunt diferit,,

Tranzitii-„O lume minunata,,

ALA-Arta-„Autoportret,,-desen

-Joc de masa-„Copiii din lumea toata,,-puzzle

ADE-Activitate integrata-DOS+DȘ

DOS-educatie pentru societate-convorbire „Invatam din gradinita,,

DȘ-activitate matematica-joc didactic „Cine sunt?,,

ALA II-„Daca vesel se traieste,,-joc cu text si cant

SCOP - cunoașterea drepturilor copilului la identitate și la educație precum și dezvoltarea capacității de comparație pe baza aprecierii globale și prin punere în corespondență.

OBIECTIVE :

- să cunoască și să respecte drepturile copiilor la identitate și educație;
- să răspundă și să formuleze întrebări referitoare la identitatea personală;
- să sesizeze diferențe și asemănări între copii;

-să formeze grupe și să măsoare după criterii diferite (mărime, grosime, lungime, culoarea ochilor);

-să completeze tabelul;

-să realizeze corect diagrama Venn ;

SARCINA DIDACTICA-Copiii vor arata asemanarile si deosebirile dintre ei si vor demonstra dreptul lor la un nume si la educatie .

REGULILE JOCULUI-Copiii vor trece prin trei probe si anume:Înalt/scund,Gros/subtire,Greu /ușor,copii cu ochi diferiți iar apoi vor completa diagrama Venn

ELEMENTE DE JOC-surpriza ,aplauzele,recompensa,baloane, ecusoane

STRATEGII DIDACTICE:

Metode:conversatia,explicatia,demonstratia,exercitiul,observatia,tabelul,,expunerea,diagrama Venn,problematizarea,invatarea prin descoperire

-Mijloace de invatamant:papusi de diferite marimi,ecusoane cu cifre si numele copiilor,cantar ,ata,casuta din plastic(gradinita),jetoane albastre si rosii cu pozele copiilor,cartoane pentru tabel si diagrama,CD-player

-Forme de organizare:frontal pe echipe,individual

DURATA : 1 zi

LOC DE DESFASURARE: Sala de grupa.

BIBLIOGRAFIE:

„Curriculum pentru educatie timpurie”, MEN, 2019.

„Metode interactive de grup –Ghid metodic” Breben S., Gancea E., Ruiu G., Fulga M., ED. Arves.

SCENARIUL ZILEI:

Copiii intră în grupă cântând „O lume minunată” și se așează pe scăunele descoperind decorul care îi încântă în mod deosebit. După ce sunt familiarizați cu toti cei prezenți vor fi întrebați dacă vor să fie strigați cu numerele de pe tricou sau cu numele lor adevărat? Toți copiii au un nume, toți copii au dreptul la un nume al lor. Educatorea îi va întreba dacă toți sunt la fel sau sunt diferiți? Chiar dacă sunt diferiți cu toții, ei împreună formează grupa mijlocie din grădinița noastră. Cu toți avem dreptul să învățăm în grădiniță. După ce ne dăm seama că suntem diferiți dar totuși avem dreptul la un nume și la educație vom încerca să și demonstrăm acest lucru. Astfel ne vom juca un joc: „Eu am un nume și am dreptul să învăț în grădiniță”. Jocul va avea trei probe prin care vom arăta atât asemănările cât și deosebirile dintre noi demonstrând totodată dreptul nostru la un nume și educație.

- Proba 1: *Înalt/scund* - Băieți se vor grupa în ordine descrescătoare de la cel mai înalt la cel mai scund, iar fetele se vor grupa în ordine crescătoare ,alături de băieți, de la cea mai scundă la cea mai înaltă. O fetiță va număra câte fete înalte sunt(maxim 5) și va trece în tabel numărul corespunzător, iar un băiețel va face la fel.
- Proba nr.2-*Greu/ușor&gros/subțire*- Cu ajutorul unei unități de măsură standardizate și nestandardizate pentru grosime/greutate –șnur, ață, sârmă, cântar etc- rând pe rând se va măsura mijlocul a doi copii. Se cuprinde mijlocul fiecărui copil cu un șnur/sârmă, se stabilește grosimea apoi se formează câte un cerc. Se suprapun cele două cercuri obținute și se stabilește grosimea : mai gros/ mai subțire. Se vor cântări fiecare și totodată cu ajutorul educatoarei vor trece în tabel cine este mai greu/gros și cine mai ușor/subțire .
- Proba nr.3-*Proba nr.3- Copii cu ochi diferiți(albaștri, căprui, negri)*. Se grupează iar unul în fața celuilalt formând perechi de câte doi. Apoi după ce se observă fiecare vor forma mulțimea copiilor cu ochi albaștri, cu ochi căprui și cu ochi negri. Se va număra

fiecare mulțime pentru a vedea câți copii sunt în fiecare. Se completează tabelul cu jetoanele ce reprezintă caracteristicile fiecăruia.

După completarea tabelului, vom trece la realizarea diagramei Venn care va fi punctul final al activității noastre demonstrând că toți copiii cu asemănări și deosebiri au dreptul la un nume și la educație.

Se va număra fiecare mulțime pentru a vedea câți copii sunt în fiecare.

Se completează tabelul cu jetoanele ce reprezintă caracteristicile fiecăruia.

Copiii se așează în jurul panoului și vor completa diagrama.

„Ce siluete vedeți pe masă, cine sunt siluetele albastre și cine sunt cele roșii? Dacă v-ați recunoscut fiecare va încerca să așeze silueta cu imaginea lui pe culoarea verde și roșie a diagramei. Cine se așează pe culoarea verde? Cine pe culoarea roșie? Ce punem în mijloc? Ce avem noi și fete și băieți în comun

Copiii fericiți că au rezolvat sarcinile cu bine vor cânta și vor dansa cântecul „Dacă vesel se trăiește”, executând mișcările în ritmul melodiei

Prin urmare, dragii copii aveți **dreptul** cu toți **la un nume** al vostru și aveți **dreptul de a învăța** cu toți în grădiniță? Se va face o recapitulare a celor învățate. Copiii vor avea parte de o surpriză.

JOCURI DIDACTICE PENTRU FORMAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ȘI CIVICE

Prof. Psihopedagog Petrovai Delia-Cristina

CSEI, Nr2. Sibiu



JOCUL DIDACTIC „CLOPOȚELUL VORBITOR”

CLASA: Pregătitoare

DISCIPLINA: Dezvoltare personală

SUBIECTUL: De mic, învăț câte un pic

SCOPUL: Identificarea unor rutine zilnice și utilizarea lor în activitatea școlară pentru formarea comportamentului civic

COMPETENȚA GENERALĂ: Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în context școlar

COMPETENȚA SPECIFICĂ: Identificarea unor rutine în activitatea școlară

MATERIALE NECESARE: un clopoțel, povestea „Sună clopoțelul”

„Sună clopoțelul. E ora opt și orele au început. Gâfâind, cu ghiozdanul în spate, Ionuț intră în clasă. A întârziat din nou la școală. Toți cei din jur îl privesc supărați. Băiatul se așază la loc, își caută lucrurile în ghiozdan, făcând mult zgomot.

Clopoțelul sună iarăși, e pauză. Copiii își aranjează lucrurile pe băncuțe, mergând apoi în curtea școlii. Numai Ionuț o zbughește în curte, fără să se mai uite înapoi. Pe băncuță, printre lucrurile lui, parcă a trecut o tornadă.

Clopoțelul sună iar, anunțând începerea orei. Doi câte doi, copiii se îndreaptă spre clasă. Dar, pentru Ionuț clopoțelul nu a sunat, nu sună niciodată. Înghesuindu-se la rând, își face loc printre ceilalți și fuge în clasă.”

Ce puteți face voi, copii pentru ca Ionuț să audă clopoțelul?

DESFĂȘURAREA JOCULUI:

Conducătorul de joc (învățătorul) dă instrucțiuni simple după care sună din clopoțel. Copiii trebuie să îndeplinească acele instrucțiuni repede și în liniște (evident după sunetul clopoțelului). Exemple de instrucțiuni: „Clopoțelul spune să faceți rândul doi câte doi”, „Clopoțelul spune să pui palma pe umărul colegului”, „Clopoțelul spune să puneți palmele pe cap”, „Clopoțelul spune să vă scoateți pe bancă blocul de desen”, „Clopoțelul spune să vă ridicați în picioare”, „Clopoțelul spune să faceți lanțul prieteniei(hora)”, „Clopoțelul spune să cântați cântecul *Clopoțelul sună*” și jocul poate continua cu diferite instrucțiuni mai mult sau mai puțin hazlii sau sarcini mai complicate.

EVALUARE:

Elevii și Ionuț au înțeles că respectarea regulilor duce la un comportament civic pozitiv, manifestat prin respect și punctualitate.

JOCUL DIDACTIC: ”CÂT E CEASUL?”



Clasa : I

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Subiectul: Unități de măsură pentru timp (ora)

Jocul didactic: ”Cât e ceasul?”

Scop: Consolidarea noțiunilor dobândite la „Matematică și explorarea mediului” și formarea unor deprinderi comportamentale

Competențe generale

Utilizarea unor etaloane convenționale pentru măsurări și estimări

Competențe specifice :

- Formarea deprinderii de a determina și compara duratele unor activități cotidiene
- Explorarea caracteristicilor necesare pentru a fi bun prieten

Materiale necesare: ceasul confecționat pe parchet, pelerină;

Durata: 10 minute

Procedura:

1. **Introducere în activitate:**

Copiii sunt familiarizați anterior cu unitatea de măsură pentru timp(ora), sunt așezați în cerc. Învățătorul explică regulile și etapele jocului.

2. **Cuprinsul activității:**

Stând în cerc, participanții se țin de mâini. Pune numerele în interiorul cercului marcând astfel „orele”. Apoi anunț să facă o rotație completă în direcția acelor ceasornicului la semnalul unei bătăi din palme. Cronometrez timpul pentru a vedea cât de repede grupul va înlăptui acea rotație. Jocul nu va fi întrerupt dacă cineva rupe legătura cu vecinul său, recunoaște că a greșit își cere scuze și părăsește grupul. Cooperarea grupului este esențială, deoarece toți trebuie să pornească și să oprească concomitent. Încurajez participanții să aibă încredere în ei, să își respecte colegii și să fie corecți. Grupul va ști că a făcut o rotație atunci când persoana ce poartă pelerină este în dreptul lui 12. Un copil intră în cerc și indică ora. Pentru un grad mai mare de dificultate, se așează ghemuit și fac o jumătate de rotație marcând jumătate de oră la semnalul unei pocnituri din degete, a treia variant am propus elevilor să înceapă jocul așezați cu mâinile pe umerii colegului din față și să execute o rotație și jumătate (1 oră și 30 min) atunci când bat odată din palme și o pocnitură din degete.

3. **Concluziile activității:**

La sfârșit, toți copiii intră în cerc aplaudând, invită elevii să analizeze activitatea, reflectând asupra următoarelor: de ce grupului i-a fost greu / ușor să păstreze cercul fără ruperi, ce s-ar fi putut face pentru a păstra grupul împreună etc.

JOCUL DIDACTIC: "ROATA ISTORIEI"

Clasa: a IV-a

Disciplina: Istorie

Subiectul: Epoci, evenimente, personalități - recapitulare

Obiectiv prioritar: Dezvoltarea competențelor sociale și civice ale elevilor din ciclul primar

Competențe generale:

Utilizarea termenilor istorici în diferite situații de comunicare;

Formarea imaginii pozitive despre sine și despre ceilalți;

Competențe specifice:

- Recunoașterea unor termeni istorici în cadrul unor surse accesibile;
- Utilizarea corectă a termenilor istorici accesibili în situații de comunicare orală și scrisă;
- Determinarea semnificației unor evenimente din trecut și din prezent;
- Manifestarea unei atitudini deschise în cazul unor situații care presupun comunicarea.

Materiale necesare: o roată împărțită în douăsprezece felii divers colorate, iar în mijloc cu un ac indicator, imagini sugestive cu personalități istorice, cetăți, orașe, un joker, fișe cu propoziții eliptice.

Durata: 15 minute

Desfășurarea jocului:

Participanții se împart în trei grupe de câte 6 elevi. 1 elev este observator și notează punctajul. Pe rând câte un elev de la fiecare grupă iese în fața clasei și învârtte roata. În prima etapă elevii recunosc personalitatea sau monumentul din imaginile expuse pe roată. Dacă răspund corect primesc un punct. Dacă nu știu răspunsul este numit alt coechipier. Pentru a complica jocul în a doua etapă elevii vor citi mesajul și îl vor completa cu informațiile care lipsesc. Dacă răspund corect primesc un punct. Dacă nimeresc jokerul dezleagă o ghicitoare, iar pentru răspunsul corect primesc puncte duble. În a treia etapă jocul se complică mai mult. Elevii vor spune trei momente importante referitoare la personalitatea sau monumentul nimerit.

Evaluare:

Câștigă echipa cu cele mai multe puncte și primește aplauze de la celelalte echipe. În caz de egalitate se mai învârtte roata. Participanții spun cum s-au simțit în timpul jocului.

*Jocul poate fi folosit la disciplina Limba și literatura română, pe roată fiind puse cuvinte, iar elevii vor găsi sinonime, antonime, sau vor alcătui propoziții cu sensuri diferite ale aceluși cuvânt.

*Jocul poate fi folosit la disciplina Matematică, pe roată fiind puse înmulțiri, împărțiri, termeni matematici, iar elevii vor calcula după cerințe.

*Jocul poate fi folosit la disciplina Geografie, pe roată fiind puse ghicitori geografice pe care elevii le vor dezlega.



JOCUL DIDACTIC: *REȚETE RAPIDE*

Clasa: II-IV

Disciplina: Dezvoltare personală/ Educație civică

Subiectul: Despre prietenie

Scopul urmărit este consolidarea elementelor ce definesc adevărata prietenie, rolul prieteniei și avantajele pe care le au cei care au prieteni ./ întărirea unor comportamente sociale sau civice

Sarcina didactică constă în găsirea unor soluții prin care se poate salva o prietenie , se poate ajuta un om să poată găsi soluții la o problemă .

Materialul didactic : trei plicuri ce contin trei scrisori , diferite ca stil , prin care cei trei expeditori solicită , de la cei participanți la joc, ”rețete rapide și utile” (expeditorii pot fi 3 dintre colegi, 3 mascote/ personaje de poveste etc., dar necunoscuți de participanți , ci numai de conducătorul jocului.

Desfășurarea jocului : Se prezintă cele trei scrisori , fără sa fie desfăcute . Apoi se citesc, dar pe rând. Se fac rețete după fiecare scrisoare în parte. Cel care dă cele mai interesante ' rețete ' pentru prietenie etc. va fi apreciat de expeditorul scrisorii analizate, care se va deconspira la sfârșitul etapei din joc, oferind personal recompensa (o brățara a prieteniei, ceva simbolic).

Procedura:

Se citește prima scrisoare :

Exemplu :

Dragi prieteni,
Am un mare necaz : nu reușesc să-mi găsesc un prieten adevarat . Am incercat și totuși Sunt o fire deschisă, prea vorbăreț chiar . Îmi plac copiii și tare mult doresc să am un priten.
Ajutați-mă !

Fiecare invitat are o fișă mica/ postit pe care scrie 1-2 idei

Exemple de rețete : ' Caută să fii mai cumpătat la vorbă , învață sa te joci acționând civilizat ! '

' Fii mai puțin pretențios ! Ai răbdare , cunoaște mai bine copiii , partenerii de joc ! 'etc.



LEADERSHIPUL EDUCAȚIONAL: ECHILIBRUL ÎNTRE AUTORITATE ȘI EMPATIE

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP

AUTOR: PROF. PETRUSE MARIANA SANDA
INSTITUȚIE: ȘCOALA GIMNAZIALĂ CÂMPENI

1. Introducere

În contextul educațional, leadershipul este esențial nu doar pentru cadrele didactice, ci și pentru elevi. Un lider educațional nu este doar un conducător, ci și un model de comportament, care echilibrează autoritatea cu empatia. Acest echilibru poate fi cultivat prin diverse activități educaționale, inclusiv jocuri didactice, care sunt un instrument puternic pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică.

2. Tipuri de Jocuri Didactice care Ajută Elevii să Dezvolte Abilități de Leadership, Colaborare și Gândire Critică

Jocurile didactice sunt activități interactive care permit elevilor să învețe prin experiență și reflecție. Aceste jocuri pot contribui semnificativ la dezvoltarea abilităților de leadership, în special în ceea ce privește:

- **Comunicarea eficientă:** Elevii sunt încurajați să își exprime ideile clar și să asculte opiniile celorlalți.
- **Lucrul în echipă:** Jocurile de grup permit elevilor să învețe să colaboreze și să-și asume roluri de lider sau de membru al echipei.
- **Rezolvarea de probleme:** Activitățile care implică rezolvarea de dileme sau conflicte ajută la dezvoltarea gândirii critice.
- **Empatia:** Jocurile care simulează diverse situații de viață pot încuraja înțelegerea și sprijinul reciproc.

Tipuri de jocuri didactice:

- **Jocuri de rol:** Acestea permit elevilor să își asume diferite roluri de lideri și colaboratori, promovând dezvoltarea empatiei și a autorității.

- **Jocuri de echipă:** Jocuri care implică grupuri de elevi și care solicită colaborare pentru atingerea unui obiectiv comun.
- **Jocuri de rezolvare a problemelor:** Activități care stimulează gândirea critică și creativitatea pentru găsirea de soluții.
- **Jocuri de competiție:** Jocuri care încurajează dezvoltarea abilităților de leadership prin stimularea dorinței de a câștiga și prin promovarea strategiei.

3. Obiectivele și Sarcinile Didactice Specifice pentru Dezvoltarea Leadershipului prin Joc

Obiectivele didactice trebuie să fie clar definite pentru a asigura că jocurile ajută elevii să dobândească abilități de leadership, colaborare și gândire critică. Printre obiectivele majore se numără:

- **Dezvoltarea abilităților de lider:** Elevii vor învăța să conducă un grup, să își exprime ideile cu claritate și să ia decizii informate.
- **Promovarea lucrului în echipă:** Elevii vor învăța să lucreze împreună pentru a rezolva probleme și a atinge obiective comune.
- **Stimularea gândirii critice și rezolvării de probleme:** Elevii vor fi provocați să analizeze situații și să identifice soluții creative.
- **Încurajarea empatiei și înțelegerii:** Elevii vor învăța să își asume diverse roluri și să înțeleagă perspectivele altora.

Sarcinile didactice:

- **Pregătirea scenariilor de joc:** Crearea unor situații de viață care să reflecte conflicte, dileme sau provocări specifice leadershipului.
- **Asumarea rolurilor:** Elevii vor prelua roluri de lider, subaltern sau colaborator, pentru a învăța cum să gestioneze diferite perspective.
- **Feedback constructiv:** După finalizarea jocului, elevii vor analiza performanța lor, vor discuta ce au învățat și cum pot aplica lecțiile în viața reală.

4. Descrierea Materialelor Didactice Necesare și Regulile de Desfășurare a Jocurilor

Materiale didactice necesare:

Materialele didactice sunt esențiale pentru desfășurarea jocurilor și pentru facilitarea procesului de învățare. În funcție de tipul jocului didactic, materialele pot varia, dar în general includ:

- **Cartonașe cu roluri:** Fiecare elev primește un cartonaș cu un rol specific (lider, subaltern, mediator, etc.), astfel încât să știe ce responsabilități are în cadrul jocului.
- **Hărți sau diagrame:** În jocurile care implică rezolvarea de probleme, hărțile sau diagramele pot ajuta elevii să vizualizeze situațiile și să gândească strategic.
- **Materiale pentru brainstorming:** Cartonașe, markere, flipchart-uri pentru notarea ideilor și soluțiilor.
- **Scenarii de joc:** Descrierea unor situații fictive care reflectă dileme de leadership, provocând elevii să analizeze și să rezolve problemele.

Reguli de desfășurare a jocurilor:

Pentru a asigura o desfășurare eficientă a jocurilor, profesorul trebuie să stabilească și să explice regulile înainte de începerea fiecărei activități. Acestea includ:

- **Clarificarea obiectivelor jocului:** Înainte de începerea jocului, profesorul trebuie să explice obiectivele și scopul activității, astfel încât elevii să înțeleagă ce abilități vor dezvolta.
- **Formarea echipelor:** Jocurile de echipă necesită formarea grupurilor de elevi. Fiecare grup va avea sarcini specifice și va trebui să colaboreze pentru a îndeplini obiectivele jocului.
- **Interacțiunea și cooperarea:** Elevii trebuie să comunice eficient și să colaboreze pentru a rezolva problemele sau a îndeplini obiectivele stabilite.
- **Feedback și reflecție:** După fiecare joc, profesorul va conduce o discuție despre lecțiile învățate, ce a funcționat bine și ce poate fi îmbunătățit. Elevii vor primi feedback constructiv, iar acest lucru va ajuta la dezvoltarea continuă a competențelor de leadership.

5. Exemple de Jocuri Didactice pentru Dezvoltarea Leadershipului

5.1 „Lideri și Următori”

- **Scop:** Dezvoltarea abilității de a conduce și a asculta, precum și luarea deciziilor.
- **Materiale:** Cartonaje cu roluri (lider, următori), hărți pentru provocări.
- **Reguli:** Un elev joacă rolul liderului și trebuie să îndrume restul echipei pentru a rezolva o problemă. Liderul trebuie să comunice clar și să asculte propunerile celorlalți. După finalizarea jocului, se discută despre deciziile luate și despre modul în care au fost gestionate conflictele.

5.2 „Construirea unui Pod”

- **Scop:** Încurajarea colaborării și a gândirii critice.
- **Materiale:** Cartonaje de hârtie, bandă adezivă, paie, etc.
- **Reguli:** Elevii trebuie să construiască un pod folosind materialele disponibile, dar fără a depăși o limită de timp. Sarcina de leadership este distribuită între toți participanții, iar fiecare trebuie să își exprime ideile și să le aplice în mod colaborativ.

5.3 „Simularea unei Crize”

- **Scop:** Dezvoltarea gândirii critice și a abilității de a lua decizii în condiții de presiune.
- **Materiale:** Scenarii de criză, flipchart, markere.
- **Reguli:** Elevii sunt împărțiți în grupuri și primesc un scenariu de criză (de exemplu, un dezastru natural sau o problemă socială). Fiecare grup trebuie să elaboreze un plan de acțiune și să prezinte soluțiile, iar restul echipelor își dau feedback.

6. Concluzie

Jocurile didactice sunt instrumente valoroase pentru dezvoltarea competențelor de leadership, colaborare și gândire critică. Ele oferă elevilor un cadru sigur pentru a exersa aceste abilități, iar profesorii pot folosi jocurile pentru a crea un echilibru între autoritate și empatie în sala de clasă. Prin implicarea în astfel de jocuri, elevii învață nu doar cum să conducă, dar și cum să coopereze eficient, să asculte și să își exprime ideile într-un mod constructiv.

Bibliografie

1. Ciolan, L. (2015). *Leadership educațional și dezvoltare personală*. Editura Universitară.
2. Marin, D. (2013). *Psihologia educației și leadershipul școlar*. Editura Polirom.

3. Goleman, D. (2006). *Inteligența emoțională și leadershipul*. Editura Curtea Veche.
4. Bennet, N., Crawford, M., & Cartwright, M. (2003). *Developing school leadership*. Open University Press.
5. Schlechty, P. C. (2011). *Leading for learning: How to transform schools into learning organizations*. Jossey-Bass.
6. Piaget, J. (1972). *Psychology and pedagogy*. Viking Press.
7. Biehler, R. F., & Snowman, J. (2012). *The teaching process: A guide to effective instruction*. Cengage Learning.
8. Deac, M. (2016). *Jocuri didactice și activități educaționale pentru dezvoltarea competențelor sociale*. Editura Pro Universitaria.
9. Harrison, C., & Killion, J. (2007). *Collaborative leadership: Developing effective partnerships for learning*. Corwin Press.
10. Johnson, D. W., & Johnson, F. P. (2009). *Joining together: Group theory and group skills*. Pearson.

Proiect de activitate

ALA 2

Data:

Grupa: Mare

Nivelul: II

Prof. înv. preșcolar: Pîrlog Rodica

Tema de studiu: Când/cum și de ce se întâmplă?

Tema săptămânii: Primăvara mea iubită

Tema zilei: *Iepurașii și grădinarul*

Categoria de activitate: Jocuri și activități liber alese

Forma de realizare: *joc de mișcare*

Obiective generale:

a) Informative:

- consolidarea unor cunoștințe despre modul de viață și de hrănire al iepurilor;

b) Formative:

- exersarea deprinderilor motrice de săritură în lungime și alergare;
- cultivarea unor trăsături pozitive de voință și caracter: răbdare, stăpânire de sine, perseverență;

c) Educative:

- crearea unei bune dispoziții și relaxarea organismului prin joc;
- educarea capacității de a accepta rolul învinsului.

Conținut esențializat:

- tehnica săriturii în lungime;
- reguli de desemnare a învinsului și a câștigătorilor.

Obiective operaționale:

- să rețină regulile jocului în succesiunea lor;
- să memoreze versurile ce se rotesc în joc;
- să execute sărituri, simulând deplasarea iepurașului;
- să alerge într-un spațiu delimitat;

- să se oprească , controlându-și mișcarea , atunci când sunt prinși de grădinar;
- să participe cu plăcere la joc;
- să se manifeste adecvat atât în postura de învins, cât și în cea de învingător.

Tipul activității: mixt

Strategia didactică:

- a) Metode și procedee: explicația, demonstrația, exercițiul, jocul;
- b) Mijloace de învățământ: măști iepuraș, pălărie de paie, scăunel, cretă colorată, salată verde;
- c) Forme de organizare: frontală

Evaluare: continuă, prin observarea comportamentului, îndrumarea și corectarea acțiunilor, prin încurajări;

Durata: 30-35 minute

Locul desfășurării: curtea grădiniței

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. MOMENT ORGANIZATORIC

Organizez grupa de copii astfel: 1 copil este grădinarul care păzește grădina de zarzavaturi și ceilalți sunt iepurașii care stau în casuțele lor (3,4 pătrate trasate în nisip) și așteaptă ca grădinarul să meargă la masă. Fiecare copil va primi mască pentru iepurași și pălărie de paie pentru grădinar.

2. REACTUALIZAREA CUNOȘTINȚELOR

Solicit copiii să își privească ecusoanele și să spună fiecare ce reprezintă. Solicit copiii să răspundă la unele întrebări legate de iepurași.

3. CAPTAREA ATENȚIEI

Prezint copiilor un iepuraș de pluș care a venit în vizită la grădiniță pentru a învăța un joc de la ei.

4. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR

Jocul de astăzi se numește *Iepurașii și grădinarul*. Jucându-l, vom învăța mai bine să alergăm și să sărim.

5. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

Explic copiilor modul de desfășurare a jocului: unul dintre copii va avea rolul de grădinar iar ceilalți au rolul de iepurași și stau în căsuțele lor. La semnalul educatoarei, iepurașul desemnat va rosti versurile: *Grădinarul e la masă/Hai la salată gustoasă!* În acest timp, grădinarul stă pe scăunel cu spatele la grădină (un cerc trasat în nisip reprezintă grădina) iar iepurașii sar în grădină și culeg frunze de salată.

Când educatoarea rostește versurile: *Toți spre casă alergați/De grădinar să scăpați!*, grădinarul se ridică și aleargă să prindă un iepuraș. Iepurașii se opresc din cules și aleargă spre căsuțele lor. Dacă un iepuraș este prins înainte de a ajunge la căsuță, este considerat învins, iar grădinarul este considerat învingător. Iepurașul prins va primi rolul de grădinar și jocul continuă. Înainte de începerea jocului de probă repet cu copiii versurile. Desfășurăm un joc de probă pentru a verifica dacă au fost înțelese regulile jocului.

6. EVALUAREA

Fac aprecieri pentru cei ce s-au evidențiat în joc prin modul în care au executat corect săritura de pe loc și alergarea.

7. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII

Fac aprecieri generale cu privire la modul de participare și comportare în timpul jocului.

JOC DIDACTIC

EDUCATOARE : PÎRVU ADRIANA

TEMA : *CINE STIE CAȘTIGĂ!*

GRUPA : MICĂ

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

TIPUL ACTIVITĂȚII: verificare de cunoștințe

SCOP : Verificarea cunoștințelor matematice privind însușirea numărului în limitele 1-3 ;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1. – să formeze mulțimi de elemente după culoare, după mărime, după formă;

O2. – să identifice și să verbalizeze poziții spațiale;

O3. – să numere conștient în limitele 1-3;

O4. – să raporteze numărul la cantitate și cantitatea la număr;

O5. – să recunoască cifrele;

O6. - să folosească un limbaj adecvat activităților matematice.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: - conversația

- explicația
- demonstrația
- exercițiul
- jocul
- metoda piramidei

Mijloace didactice: machetă, siluete , flori, insecte, fluturi, cifre

SARCINA DIDACTICĂ: *aranjarea/ înfrumusețarea grădinei Mariei, cu flori,fluturi ,insecte; numărarea, gruparea și ordonarea obiectelor*

REGULILE JOCULUI: Maria, prietena noastră din această zi, ne roagă să o ajutăm să își amenajeze/ orneze cât mai frumos grădina. Pentru aceasta copiii trebuie să rezolve corect sarcinile pe care ni le transmite Maria prin niște bilețele. Copiii vor căuta bilețelele într-un coșuleț; Răspunsurile corecte vor fi aplaudate și recompensate;

ELEMENTE DE JOC: surpriza, aplauze, bătăi din picioare, tranziții, baghetă magică, recompense, jocuri de mișcare;

DURATA: 15 - 20 minute

BIBLIOGRAFIE:

- *Metoda proiectelor la vârste timpurii*-----Preda Viorica, ed. Miniped, București, 2002;
- *****Curriculum pentru educație timpurie-2019*
- *Revista învățământului preșcolar*-----MECI,nr.1-2,2009
- *Laboratorul preșcolar* ----- Liliana Ezechil, M.Păieși Lăzărescu, ed V&I Integral, București, 2004

Explicarea regulilor jocului și modul de desfășurare.

Dragi copii, Maria- prietena noastră, împreună cu Iepurilă, prietenul ei, au venit astăzi la noi la grupă, cu rugămintea de a o ajuta să-și amenajeze grădina cât mai frumos.

Așadar, ea ne-a adus o cutie în care are diferite elemente din natură: flori, fluturi, albine, buburuze, puișori..., pe care noi va trebui să le așezăm în grădina după cum ne va spune Maria.

Ne-a adus și un coșuleț în care sunt așezate bilețele cu cerințele ei pentru aranjarea acestor elemente în grădină.

Dacă tot a venit însoțită de Iepurilă, prietenul ei, ne roagă să așezăm și pentru el un strat cu morcovi, bineînțeles.

Dar ce să vedeți, Maria are și o surpriză pentru noi de la Zâna Primăvară și anume o bagheta magică. Copilul care va fi atins cu bagheta va merge la Maria va lua un bilețel din coșuleț, eu vă voi citi bilețelul iar copilul respectiv va rezolva cerința Mariei.

Dacă rezolvați corect, Maria vă oferă în dar o inimioară strălucitoare, ca recunoștință pentru ajutorul vostru. La sfârșitul activității vom afla dacă Maria este mulțumită de cum i-ați aranjat grădina.

Realizarea jocului de probă

Acum ne vom juca o dată de probă să vedem dacă ați înțeles ce trebuie să faceți. Un copil este atins cu bagheta magică, vine în față, ia un bilețel din coșul Mariei:

-Te rog, așază pe stratul din mijloc două flori roșii!.

Câte un copil va fi atins cu bagheta magică de către educatoare, va veni în față, va lua un bilețel din coșul Mariei și va rezolva cerința de pe el.

- Te rog, așază pe primul strat o floare mare!

- Te rog, așază în iarbă două buburuze!
- Te rog, așază pe stratul din fața lui Iepurilă, doi morcovi mari!
- Te rog, așază în iarbă doi puișori !
- Te rog, așază pe stup trei albine!
- Te rog, așază pe stratul din mijloc o floare mare și galbenă!
- Te rog, așază pe floarea galbenă doi fluturași !
- Te rog, așază în fața stupului, în iarbă, o buburuză!
- Te rog, așază pe stratul lui Urechiuș trei morcovi mici!

Pentru că tot suntem în anotimpul de primăvară, Maria ne roagă să-i cântăm un cântecel: “Vine primăvara, pe dealuri și câmpii” Copiii care au venit în față și au rezolvat corect cerințele Mariei vor fi aplaudați și li se vor oferi inimioare strălucitoare.

Complicarea jocului

Maria este foarte mulțumită că ați ajutat-o să își amenajeze grădina atât de frumos.

Acum ne mai roagă să o ajutăm să așeze în fața grădinii următoarele.

- Alegeți florile roșii și le așezați....!
- Alegeți florile galbene și le așezați deasupra celor roșii!
- Așază florile albastre deasupra celor galbene!

Ați numărat corect, ați așezat elementele și le-ați ordonat!

Maria vă mulțumește că ați ajutat-o să-și amenajeze grădina așa de frumos, Iepurilă vă mulțumeste și el că i-ați așezat și lui pe strat niște morcovi delicioși și vor să vă răsplătească cu câte o bomboană.

În încheiere vom cânta ”Înfloresc grădinile”.

Joc Didactic: "Căpitanul Echipei Fericite"

Tip: Joc de rol și colaborare pentru elevii de clasa a IV-a.

Obiective:

O1-Dezvoltarea abilităților de colaborare și leadership empatic în cadrul unui grup.

O2-Învățarea modului de luare a deciziilor echilibrate care să țină cont de nevoile tuturor.

O3-Stimularea creativității și responsabilității în rezolvarea problemelor.

Scop:

Elevii vor învăța cum să colaboreze, să asculte și să-și ajute colegii pentru a crea un mediu armonios și echilibrat, învățând să combine empatia cu asumarea responsabilităților.

Tema concretă:

"Cum rezolvăm o situație dificilă din clasă – Prietenia și regulile de joacă"

Sarcina didactică:

Elevii vor lucra în echipe pentru a rezolva situații problematice legate de respectarea regulilor de joacă și relațiile de prietenie din clasă. Fiecare echipă va propune soluții creative și va demonstra cum să conducă prin exemplu și empatie.

Conținut:

Exemple de situații obișnuite din clasă: conflicte între colegi, reguli neclare la joacă, neînțelegeri în grupuri.

Metode de soluționare a problemelor bazate pe ascultare activă, colaborare și empatie.

Exersarea abilităților de comunicare și leadership într-un mod prietenos și accesibil.

Reguli:

Fiecare echipă își alege un căpitan care va coordona și va prezenta soluția echipei.

Toți membrii echipei trebuie să participe activ, oferind idei și propuneri.

Echipele au un timp limitat (5-7 minute) pentru a discuta și a propune soluția.

Nu este permisă întreruperea sau criticarea ideilor celorlalți.

Căpitanul trebuie să demonstreze leadership empatic, asigurându-se că toți colegii săi sunt ascultați.

Elemente de joc:

Roluri: Căpitanul echipei (liderul), Membrii echipei.

Scenarii: Situații simple și concrete, precum:

Doi colegi se ceartă pentru o jucărie.

Un coleg nu este inclus în jocurile de grup.

Regulile unui joc sunt încălcate, iar copiii nu știu cum să continue.

Puncte: Se acordă puncte pentru:

Originalitatea și eficiența soluției.

Modul în care căpitanul a implicat echipa.

Felul în care echipa a demonstrat empatie și respect.

Material Didactic:

Cartonașe cu scenarii tipărite.

O tabelă pentru afișarea punctajului echipelor.

Fișe pentru notarea soluțiilor și a ideilor echipei.

Cronometru.

Desfășurare:

Introducere:

Învățătorul explică regulile jocului și obiectivele.

Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 membri, iar fiecare echipă își alege un căpitan.

Faza 1 - Alegerea scenariilor:

Fiecare echipă primește un cartonaș cu un scenariu problematic.

Faza 2 - Soluționarea scenariilor:

Echipele discută despre situație și propun o soluție.

Căpitanul coordonează discuția, asigurându-se că toți membrii sunt implicați.

Faza 3 - Prezentarea soluțiilor:

Fiecare echipă prezintă soluția în fața clasei.

Celelalte echipe pot adresa întrebări despre soluție.

Faza 4 - Evaluare și feedback:

Învățătorul și colegii oferă feedback constructiv.

Se acordă puncte pentru creativitate, colaborare și leadership empatic.

Faza 5 - Reflecție:

Elevii discută despre ce au învățat din activitate:

Cum pot fi mai buni prieteni și colegi?

Cum să conducă prin exemplu?

Încheiere:

Se desemnează echipa câștigătoare.

Învățătorul face o concluzie despre importanța prieteniei, empatiei și regulilor în viața de zi cu zi.

Exemplu de scenariu:

"Cine are dreptate?"

În timpul pauzei, doi colegi se ceartă pentru o jucărie pe care amândoi vor să o folosească. Fiecare spune că a ajuns primul. Cum îi poți ajuta să rezolve problema și să rămână prieteni?

Acest joc didactic este adaptat nevoilor și nivelului de înțelegere al elevilor din ciclul primar, oferindu-le ocazia de a învăța prin experiență și distracție.

Joc didactic: "Podul Respectului"

Autor: Institutur, Popescu Ecaterina Mihaela, Școala Gimnazială Burla, loc. Burla, jud. Suceava

Tip:Joc de cooperare și rezolvare de probleme

Obiective:

- Dezvoltarea comunicării eficiente între elevi
- Exersarea respectului și empatiei în relațiile colegiale
- Învățarea rezolvării pașnice a conflictelor

Scop:

Elevii colaborează pentru a construi un „pod al respectului” din piese de puzzle, răspunzând corect la întrebări despre comportamente adecvate în clasă.

Sarcină didactică:

Elevii vor forma echipe și vor primi piese de puzzle pe care le pot adăuga la construcția podului doar dacă răspund corect la o întrebare legată de respect și colaborare.

Conținut:

Întrebări despre reguli de comportament, exemple de respect în situații școlare, modalități de a rezolva conflicte.

Reguli:

1. Fiecare echipă trebuie să răspundă la o întrebare pentru a primi o piesă de puzzle.
2. Dacă echipa greșește, piesa rămâne pe loc și ceilalți pot încerca să răspundă.
3. Jocul se termină când podul este complet.

Elemente de joc:

- Cartonaje cu întrebări
- Piese de puzzle (pot fi decupaje de hârtie sau magneți pentru tablă)

- Un desen al unui pod pe tablă

Material didactic:

- Cartonaje cu întrebări și imagini
- Puzzle cu imaginea unui pod
- Magneți sau adeziv pentru fixarea pieselor

Desfășurare:

1. Profesorul prezintă tema jocului și regulile.
2. Elevii se împart în echipe și primesc primele întrebări.
3. Pe rând, fiecare echipă răspunde și adaugă o piesă la pod.
4. După finalizarea podului, profesorul discută cu elevii despre cum au colaborat și ce au învățat.

Bibliografie

- Fullan, M. (2014). *The Principal: Three Keys to Maximizing Impact*. Jossey-Bass.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Marzano, R. J., Waters, T., & McNulty, B. A. (2005). *School Leadership that Works: From Research to Results*. ASCD.
- **Arhiva personală** – Studii de caz, exemple din experiența didactică.

Joc didactic – ”Călătorii în jurul lumii - Liderii exploratori”

prof.înv.primar Ruxandra Nicoleta Popescu
Școala Gimnazială Nr.1 Bragadiru

Disciplina: Istorie

Clasa: a IV-a

Obiective :

- Dezvoltarea abilităților de leadership, comunicare și lucru în echipă;
- Dezvoltarea competențelor de planificare și organizare a unei misiuni istorice și geografice;
- Îmbunătățirea cunoștințelor despre evenimentele istorice, despre marii exploratori ai lumii, despre țări, continente, oceane.

Scopul jocului: Simularea unei expediții în jurul lumii, în care elevii, împărțiți în echipe, își asumă roluri de lideri, colaborând pentru a îndeplini obiective comune.

Scenariul jocului:

Elevii vor fi împărțiți în echipe de câte 4-5 membri și vor juca rolul unor exploratori care trebuie să călătorească în jurul lumii pentru a descoperi diferite locuri și a aduna informații importante despre diverse evenimente petrecute de-a lungul timpului, în vremea marilor exploratori ai lumii. Fiecare echipă va avea un lider care va lua decizii strategice pe parcursul jocului. Jocul se finalizează atunci când prima echipă ajunge la „destinația finală”, completând provocările geografice și demonstrând abilități de leadership și colaborare.

Materiale necesare:

- Harta lumii
- Carduri cu întrebări și provocări
- Carduri de „Provocare Tactică” pentru lideri
- Fișe de joc pentru fiecare echipă (care conțin sarcini, obiective și informații despre traseul călătoriei)
- Markere și post-it-uri pentru a marca punctele importante pe hartă
- Cronometru pentru stabilirea unui timp de răspuns pentru fiecare întrebare

Desfășurarea jocului:

1. Pregătirea echipelor:

Fiecare echipă își alege un lider. Liderul va fi responsabil pentru coordonarea echipei și luarea deciziilor importante pe parcursul jocului. Celelalte roluri vor fi distribuite în funcție de abilități și interese (de exemplu: cercetătorul de locații, specialistul în explorarea planetei, strategul de traseu).

2. **Parcursul călătoriei:**

Pe harta lumii sunt marcate diferite „destinații”. Fiecare destinație reprezintă o „provocare istorică” pe care echipele trebuie să o rezolve. Provocările sunt legate de informații istorice și geografice despre acea locație sau despre exploratorul care a contribuit la descoperirea aceluia loc. Pentru fiecare răspuns corect, echipa va obține 5 puncte.

3. **Provocările istorice:**

La fiecare destinație, echipele vor trage un card cu o întrebare sau o provocare istorică. Dacă echipa răspunde corect, avansează spre următoarea destinație. Dacă răspunsul este greșit, echipa va rămâne în acel loc și va trebui să rezolve o „provocare tactică” aleasă de lider pentru a câștiga timp suplimentar sau ajutor de la ceilalți membri ai echipei.

Exemple de provocări:

1. **„Exploratori faimoși”**

- Întrebare: **Cine a descoperit America în 1492?**
- Răspuns corect: **Cristofor Columb**
- Provocare pentru lider: Dacă răspunsul este corect, echipa avansează la următoarea destinație. Dacă răspunsul este greșit, liderul trebuie să aleagă un alt membru al echipei pentru a rezolva o nouă provocare.

2. **„Exploratori faimoși”**

- Întrebare: **Ce explorator italian a ajuns în China?**
- Răspuns corect: **Marco Polo**
- Provocare pentru lider: Dacă răspunsul este greșit, liderul va alege o „provocare tactică”

Carduri de „Provocare Tactică” pentru lideri:

Liderii vor trebui să rezolve anumite provocări tactice care le vor permite să avanseze sau să primească ajutor suplimentar din partea echipei.

1. **„Alianța cu o altă echipă”**

- Provocare: Liderul poate alege să formeze o „alianță” temporară cu o altă echipă. În acest caz, cele două echipe pot colabora pentru a rezolva o întrebare dificilă, dar vor împărți punctele obținute.

2. **„Planul de salvare”**

- Provocare: Dacă echipa este blocată la o destinație din cauza unui răspuns greșit, liderul poate solicita ajutorul unui „expert” din cadrul clasei (un alt elev care nu face parte din echipa lor). În schimb, va pierde un punct de avantaj.

Provocările pot fi utilizate pentru a ajuta elevii să învețe despre marii exploratori și descoperirile lor, precum și despre locurile pe care le-au descoperit și influențele lor asupra istoriei.

Reguli suplimentare pentru echipă:

1. Timpul:

Fiecare echipă va avea la dispoziție **2 minute** pentru a răspunde la fiecare provocare. Dacă răspunsul este corect, echipa poate avansa la următoarea destinație și obține 5 puncte. Dacă este greșit, echipa va rămâne pe loc până când răspunde corect la o provocare suplimentară.

2. Liderul:

Liderul va lua decizii tactice atunci când echipa ajunge într-o situație dificilă. Acesta va putea să ceară ajutor din partea echipei sau să colaboreze cu o altă echipă pentru a înfrunta provocările.

3. Provocările tactice:

Liderul va putea alege din cardurile „Provocare Tactică” atunci când echipa întâmpină dificultăți. Aceste carduri pot implica formarea de alianțe temporare cu alte echipe, răspunsuri suplimentare la întrebări sau obținerea de bonusuri.

Informații despre traseul călătoriei (cadrul didactic are rol de moderator și va ghida echipele spre destinațiile cheie de pe traseu)

Traseu:

- Începeți din **Insulele San Salvador și Cuba** și răspundeți corect la întrebarea despre primul explorator care a descoperit America.
- Continuăm către **Capul Bunei Speranțe**, unde va trebui să răspundeți corect precizând numele exploratorului care a ajuns în acel loc.
- Urmează **India**, iar răspunsul corect va fi legat de exploratorul care a ajuns în India.
- Călătoria continuă către **Veneția**, unde trebuie să răspundeți despre autorul operei literare *Cartea miracolelor lumii*.
- Destinația finală este **Spania**, unde răspundeți la întrebarea finală pentru a încheia jocul.

Fișă de joc (exemplu)

*Fișă de joc îi va ajuta pe elevi să-și organizeze activitățile

<p>Începeți călătoria cu încredere! *Fiecare decizie pe care o luați va influența viteza și succesul călătoriei voastre. Colaborați eficient și asigurați-vă că liderul ia cele mai bune decizii pentru a avansa rapid.</p>	
<p>Obiectivul final este să ajungeți la destinația finală și să răspundeți corect la provocările istorice. *Rețineți că misiunea nu se termină fără o planificare bună!</p>	
Nume echipă:	
Componenta echipei :	<p>Lider -</p> <p>Membri:</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
Obiectiv	Ajungeți la „Marea victorie” (destinația finală) completând provocările istorice și demonstrând abilități de leadership și colaborare. Fiecare provocare corectă vă va aduce mai aproape de victorie, dar va trebui să luați decizii rapide și eficiente.
Sarcini de lucru	1. Primul loc : insulele San Salvador, Cuba
Provocare	Cine a descoperit America în 1492?
Răspuns corect:	Cristofor Columb
Provocare tactică (pentru lider):	Dacă răspunsul este greșit, liderul trebuie să aleagă un alt membru pentru a rezolva o provocare suplimentară.
	2. Al doilea loc: Capul Bunei Speranțe
Provocare	Ce explorator a ajuns în anul 1486 la Capul Bunei Speranțe ?
Răspuns corect:	Bartolomeo Diaz
Provocare tactică (pentru lider):	Dacă răspunsul este corect, echipa primește un bonus de 5 minute pentru a discuta despre următorul traseu.
	3. Al treilea loc: India
Provocare	Cine a ajuns în India?
Răspuns corect:	Vasco da Gama
Provocare tactică (pentru lider) :	Dacă răspunsul este greșit, echipa trebuie să aleagă un membru pentru a răspunde la o întrebare suplimentară. Cine a descoperit America ? (Ameringo Vespucci)
	4. Al patrulea loc: Venetia
Provocare	Cine a scris <i>Cartea miracolelor lumii</i> la întoarcerea din China?
Răspuns corect:	Marco Polo
Provocare tactică (pentru lider):	Dacă răspunsul este corect, echipa poate avansa direct la destinația finală, „Marea victorie”.
	5. Al cincilea loc: Spania
Provocare finală	Ce a dovedit Fernando Magellan prin proiectul de navigație ”drumul mirodeniilor” ?
Răspuns corect:	Pământul este rotund
Provocare tactică (pentru lider):	Dacă răspunsul este greșit, echipa stă o tură.
Destinație finală	Marea victorie (loc simbolic pe hartă)

JOC DIDACTIC: *LIDERII ECHILIBRULUI*

RUSU IRINA-ELENA, ȘC.GIMN. *ION CREANGĂ* SUCEAVA

1. Tipul jocului:

Joc de rol și colaborare.

2. Obiective:

- Dezvoltarea empatiei și înțelegerii nevoilor celorlalți.
- Exersarea respectului față de reguli stabilite de comun acord.
- Îmbunătățirea abilităților de leadership echilibrat (decizii autoritative dar și empatic).
- Cultivarea colaborării în echipă.

3. Scopul:

Dezvoltarea competențelor civice și sociale prin exersarea leadershipului în contexte de colaborare.

4. Sarcina didactică:

Elevii vor lua pe rând rolul de lideri și vor ghida echipa printr-o situație-problemă, aplicând reguli prestabilite, dar având grijă să fie empatici și să țină cont de opiniile colegilor.

5. Conținut:

Temele abordate în joc sunt:

- Rezolvarea unui conflict ipotetic.
- Organizarea unei echipe pentru atingerea unui scop comun.
- Luarea deciziilor corecte, care să respecte regulile și să fie echitabile pentru toți.

6. Reguli:

1. Liderul are autoritatea de a lua decizii, dar trebuie să justifice fiecare decizie.
2. Echipa poate oferi sugestii și feedback liderului.
3. Toți participanții trebuie să respecte regulile jocului și indicațiile liderului.
4. Rolurile se schimbă după fiecare situație.

5. Echipa câștigă puncte dacă liderul gestionează situația corect, iar echipa contribuie eficient.

7. Elemente de joc:

- Puncte colective: pentru o decizie echilibrată, fiecare lider poate câștiga puncte pentru echipă.
- Cartonaje de situații: cartonaje pe care sunt scrise diverse probleme de rezolvat.
- Emoții secrete: fiecărui copil i se atribuie o „emoție secretă” (scrisă pe un cartonaș), pe care liderul trebuie să o identifice pentru a înțelege cum să răspundă empatic.

8. Material didactic:

- Cartonaje cu situații (ex.: „Un coleg nu vrea să participe la activitate”, „Un copil se simte nedreptățit pentru că nu a fost ales”).
- Cartonaje cu emoții (ex.: „furie”, „tristețe”, „bucurie”).
- Un tabel pentru punctaj colectiv.
- O șapcă sau banderolă pentru a marca rolul de lider.

9. Desfășurarea jocului:

1. **Introducere:** Învățătorul explică scopul jocului, regulile și materialele utilizate.
2. **Împărțirea pe echipe:** Clasa este împărțită în grupuri mici (4-5 elevi). Fiecare grup va avea un lider, iar rolurile vor alterna.
3. **Prezentarea unei situații:** Liderul extrage un cartonaș cu o situație-problemă (ex.: „Cum îți organizezi echipa pentru a decora clasa?”).
4. **Identificarea emoțiilor:** Fiecare membru al echipei extrage un cartonaș cu o emoție pe care o va „mima” sau exprima subtil în timpul discuțiilor (pentru ca liderul să le observe și să empatizeze).
5. **Soluționarea:** Liderul ia decizia, ținând cont de feedback-ul echipei, dar rămânând în cadrul regulilor.
6. **Feedback:** După fiecare rundă, echipa și liderul primesc feedback de la învățător sau colegi pe baza echilibrului între autoritate și empatie.

7. **Evaluare:** Echipa câștigă puncte dacă deciziile liderului au fost corecte și echilibrate.

10. Adaptări:

- Pentru clasele mai mici, situațiile pot fi mai simple (ex.: „Cum ajutăm un coleg care a pierdut ceva?”).
- În cazul claselor mai mari, jocul poate include scenarii complexe sau chiar improvizații.

Pentru a îmbunătăți jocul „Liderii echilibrului”, iată câteva idei de completări care să-l facă și mai interesant și eficient:

1. Introducerea unui feedback structurat pentru lideri

- După fiecare rundă, echipa și învățătorul pot completa un mic chestionar cu criterii clare, de exemplu:
 - „Liderul a ascultat ideile echipei?” (Da/Parțial/Nu)
 - „Liderul a luat o decizie clară și corectă?” (Da/Parțial/Nu)
 - „Liderul a arătat empatie față de membrii echipei?” (Da/Parțial/Nu)
- Acest lucru ajută copiii să reflecteze asupra rolului de lider și să învețe din experiență.

2. Roluri suplimentare în echipă

- Pe lângă lider, elevii pot avea alte roluri, precum:
 - *Observer*: analizează și notează cum liderul și echipa colaborează.
 - *Motivator*: încurajează membrii echipei să participe activ.
 - *Mediator*: rezolvă eventualele conflicte între membrii echipei.
 - *Notar*: notează propunerile și soluțiile discutate.

3. Punctaj diferențiat pentru echipă și lider

- Liderul poate câștiga puncte individuale pentru decizii echilibrate și clare, dar echipa poate primi puncte suplimentare dacă a colaborat bine.
- Exemplu: „3 puncte pentru lider dacă toți colegii au simțit că au fost ascultați.”

4. Introducerea unor obstacole neașteptate

- Liderul poate primi „provocări-surpriză” pentru a-i testa capacitatea de a-și păstra calmul și echilibrul, cum ar fi:
 - Un membru al echipei refuză să colaboreze.
 - Se impune o limită de timp mai scurtă pentru a rezolva problema.
 - Regula unei soluții anterioare este schimbată.

5. Integrarea unor scenarii mai complexe

- Scenariile extrase de lider pot deveni mai detaliate și să includă mai multe variabile:
 - Ex.: „Organizați o activitate în care toată echipa să se simtă implicată, dar un coleg este timid și nu vrea să participe activ.”
- Scenariile pot fi și interdisciplinare: „Gândiți o campanie de reciclare în școală. Cine ce rol va avea?”

6. Un moment de reflecție la final

- După fiecare rundă, învățătorul poate organiza o discuție despre ce a mers bine și ce ar putea fi îmbunătățit. Întrebări utile:
 - „Cum v-ați simțit când ați fost lider?”
 - „Ați simțit că liderul vostru a fost echitabil?”
 - „Ce ați învățat despre colaborare?”

7. O componentă vizuală atractivă

- Folosește fișe de feedback colorate, grafice cu progresul echipelor sau chiar o tablă cu „Liderii săptămânii” unde se evidențiază cei care au demonstrat echilibru între autoritate și empatie.

8. Adaptări pentru diferite clase

- **Clasa pregătitoare:** jocul poate include elemente vizuale mai simple, cum ar fi simboluri pe cartonașe (o față tristă pentru „tristețe” etc.).
- **Clasa a IV-a:** situațiile pot fi mai elaborate, cu scenarii bazate pe probleme reale din școală (ex.: „Cum rezolvăm o ceartă între două grupuri de colegi?”).

9. Recompense simbolice

- Creează „Medalia Liderului Echilibrat” sau „Diploma de Empatie” pentru a recunoaște performanțele copiilor.

Bibliografie:

Beadle, Phil – *Cum să predai. Strategii didactice*, Editura Trei, București, 2016.

Blanchard, Ken & Johnson, Spencer – *Manager la minut*, HarperCollins, New York, 1982.

Comer, James P. – *School Power: Implications of an Intervention Project*, Free Press, New York, 1980.

Goleman, Daniel – *Inteligența emoțională. Cheia succesului în viață*, Bantam Books, New York, 1995.

Hattie, John – *Învățarea vizibilă pentru profesori: Maximizarea impactului în procesul de predare*, Routledge, Londra, 2012.

JOC DIDACTIC: *PIRAMIDA ÎNȚELEGERII*

RUSU IRINA-ELENA, ȘC.GIMN. *ION CREANGĂ* SUCEAVA

1. Tipul jocului:

Joc de colaborare și rezolvare de probleme.

2. Obiective:

- Dezvoltarea empatiei prin înțelegerea perspectivelor celorlalți.
- Consolidarea spiritului de echipă și a respectului față de reguli.
- Învățarea modului în care deciziile individuale influențează un rezultat comun.
- Promovarea comunicării eficiente.

3. Scopul:

Construirea unei „piramide a înțelegerii” prin colaborare, utilizând indicii și comunicarea deschisă pentru a rezolva un set de situații-problemă.

4. Sarcina didactică:

Elevii, împărțiți pe echipe, trebuie să rezolve diverse sarcini pentru a primi „cărămizi” simbolice (cartonașe) necesare construirii piramidei. Sarcinile implică luarea deciziilor împreună, exersarea empatiei și respectarea unui plan comun.

5. Conținut:

Temele abordate sunt:

- Recunoașterea emoțiilor și nevoilor celorlalți.
- Colaborarea pentru rezolvarea unor conflicte sau sarcini.
- Respectarea regulilor și a opiniilor colegilor.

6. Reguli:

1. Fiecare echipă trebuie să colaboreze pentru a rezolva sarcinile.
2. Fiecare membru al echipei trebuie să contribuie cu o idee sau o soluție.
3. Echipa câștigă o „cărămidă” doar dacă sarcina este finalizată împreună și corect.

4. Piramida poate fi completă doar dacă toate echipele au lucrat eficient și au respectat regulile.

7. Elemente de joc:

- **Cărămizi simbolice:** Cartonaje colorate care vor fi folosite pentru a construi piramida (fiecare culoare reprezintă o categorie de sarcini: empatie, reguli, colaborare).
- **Indicii și sarcini:** Cartonaje cu situații de rezolvat, ex.:
 - „Cum ai ajuta un coleg care este trist și nu vrea să participe la joc?”
 - „Planificați împreună o activitate pentru ora de sport.”
- **Planul piramidei:** O foaie mare sau o imagine unde copiii vor așeza cartonașele câștigate.

8. Material didactic:

- Cartonaje colorate (cărămizi).
- Cartonaje cu sarcini și situații.
- Un panou sau o foaie mare pentru piramidă.
- Markere sau abțibilduri pentru decorarea cărămizilor (ca premiu suplimentar).

9. Desfășurarea jocului:

1. **Introducerea jocului:** Învățătorul explică scopul jocului și cum fiecare echipă trebuie să colaboreze pentru a construi piramida.
2. **Împărțirea pe echipe:** Elevii sunt împărțiți în grupuri de 4-5 copii.
3. **Rezolvarea sarcinilor:**
 - Fiecare echipă primește un cartonaș cu o sarcină (de exemplu, rezolvarea unui conflict, crearea unei idei pentru o activitate de grup).
 - Dacă echipa rezolvă corect sarcina, primește o cărămidă colorată pe care o adaugă la piramidă.
4. **Construirea piramidei:** După fiecare sarcină, cărămizile sunt așezate pe planul piramidei. Jocul continuă până când piramida este completă.

5. **Discuția finală:** Elevii reflectează asupra experienței, răspunzând la întrebări precum:

- „Ce a fost ușor/dificil în acest joc?”
- „Cum am arătat empatie față de colegii noștri?”
- „De ce a fost important să lucrăm împreună?”

10. Adaptări:

- **Clasa pregătitoare:** Sarcinile pot fi mai simple, de exemplu: „Spune o vorbă frumoasă unui coleg” sau „Ajută-ți colegul să-și găsească locul în echipă”.
- **Clasele III-IV:** Sarcinile pot include rezolvarea unor probleme mai complexe, cum ar fi planificarea unui proiect comun sau identificarea unui mod de a ajuta întreaga clasă.

Idei de completări care pot face jocul „**Piramida înțelegerii**” mai atractiv și util:

1. Introducerea unui rol de „lider” pentru fiecare echipă

- Fiecare rundă are un lider diferit care își asumă responsabilitatea de a coordona echipa, dar și de a asculta ideile tuturor.
- Liderul poate primi feedback din partea echipei la finalul runde: „Cum s-a descurcat? Ce a făcut bine? Ce ar putea îmbunătăți?”

2. Crearea unor categorii de sarcini mai diverse

Adaugă sarcini din mai multe domenii pentru a face jocul mai variat:

- **Sarcini de empatie:** „Cum ai reacționa dacă un coleg ar fi exclus dintr-un grup?”
- **Sarcini de colaborare:** „Construiți împreună un desen care să reprezinte tema prieteniei.”
- **Sarcini de creativitate:** „Inventați o poveste scurtă despre o echipă care a lucrat bine împreună.”
- **Sarcini de reguli:** „Găsiți 3 reguli importante pentru a avea o clasă prietenoasă și echilibrată.”

3. Integrarea unui sistem de recompense colective

- Pe măsură ce piramida se construiește, echipele pot debloca „recompense simbolice” pentru întreaga clasă, cum ar fi:
 - O diplomă comună pentru „Clasa care colaborează”.
 - Un drept special, ex. „Ziua jocurilor de echipă” sau „Un mic picnic în clasă”.

4. Adăugarea unui cronometru pentru dinamică

- Unele sarcini pot avea limite de timp pentru a încuraja deciziile rapide și colaborarea sub presiune.
- Exemplu: „Aveți 3 minute să propuneți soluții și să le alegeți pe cele mai bune.”

5. Obstacole neașteptate

- Introdu obstacole sau provocări care testează abilitățile de adaptare ale echipei:
 - „Un membru al echipei trebuie să tacă și să mimeze soluția.”
 - „Un coleg trebuie să joace rolul unui personaj care nu este de acord cu soluția propusă.”
 - „O echipă trebuie să renunțe la o cărămidă dacă nu a respectat regula ascultării active.”

6. Dezvoltarea unei povești în jurul piramidei

- Piramida poate fi asociată cu o poveste, cum ar fi construirea unei „Cetăți a prieteniei” sau a unui „Turn al colaborării”.
- Elevii pot contribui cu idei pentru povestea finală care să reflecte procesul lor de învățare.

7. Îmbunătățirea vizuală

- Elevii pot decora cărămidile câștigate cu desene sau mesaje despre ce au învățat, cum ar fi: „Empatie”, „Respect”, „Colaborare”.
- La final, piramida poate deveni o „expoziție” pe peretele clasei.

8. Discuții de reflecție după fiecare sarcină

Adaugă întrebări de reflecție după rezolvarea fiecărei sarcini, precum:

- „Cum ați decis să lucrați împreună?”
- „Ce a fost dificil în această sarcină și cum ați rezolvat problema?”
- „Cum v-ați simțit când ați lucrat împreună?”

9. Puncte suplimentare pentru echipe care ajută alte echipe

- Dacă o echipă a terminat mai repede o sarcină, poate ajuta o altă echipă fără să ofere răspunsul final.
- Se acordă un punct bonus echipei care demonstrează spirit de colaborare între grupuri.

10. Implicarea părinților (pentru activități speciale)

- La finalul jocului, copiii pot face o mini-prezentare despre ce au învățat, iar părinții pot contribui prin feedback pozitiv sau observații.

11. Învățarea prin evaluare colegială

- După finalizarea jocului, fiecare echipă poate acorda „căsuțe de feedback” altor echipe, folosind formulări prietenoase:
 - „Ne-a plăcut că echipa voastră...”
 - „Credem că puteți îmbunătăți...”

12. Sarcini interdisciplinare

- Adaugă provocări care integrează mai multe domenii:
 - **Matematică:** „Construiți un model de piramidă respectând un anumit număr de cărămizi.”
 - **Arte vizuale:** „Desenați un steag al echipei voastre care să simbolizeze colaborarea.”
 - **Dezvoltare personală:** „Gândiți o regulă importantă pentru o clasă armonioasă.”

Bibliografie:

Bocoș, M.- *Metodologia instruirii. Teoria și practica instruirii*, Editura Polirom, Iași, 2013.

Cerghit, I.- *Alternative pedagogice. Modele de instruire activă*, Editura Polirom, Iași, 2006.

Cojocaru, A.- *Jocuri didactice și creative pentru ciclul primar*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2017.

MISUNEA LIDERILOR CURAJOȘI

JOC DIDACTIC PENTRU DEZVOLTAREA LEADERSHIPULUI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Autor: Sabău Alexandra Teodora

Instituția de proveniență: Grădinița cu Program Prelungit Nr. 54 – Structură G.P.P. Eurobusiness, Oradea

Rezumat

Leadershipul în educația timpurie poate fi dezvoltat prin activități ludice care încurajează colaborarea, luarea deciziilor și asumarea responsabilităților. Jocul didactic „Misiunea liderilor curajoși” este conceput pentru a stimula spiritul de echipă și capacitatea de a rezolva probleme într-un mod interactiv. Activitatea este destinată copiilor de grupă mare (5-6 ani) și urmărește integrarea naturală a leadershipului în experiențele de învățare, conform curriculumului pentru educație timpurie.

1. Introducere

Leadershipul nu se limitează doar la adulți sau la mediul managerial, ci poate fi format încă din primii ani de viață. Copiii care sunt expuși la experiențe educaționale bazate pe colaborare și luare de decizii învață să fie responsabili, să își exprime ideile clar și să își ajute colegii.

Jocurile didactice reprezintă o metodă eficientă de a introduce aceste concepte într-un mod accesibil, oferindu-le copiilor oportunitatea de a-și dezvolta încrederea în sine și de a experimenta roluri de lider. „Misiunea liderilor curajoși” este un joc bazat pe scenarii de rezolvare a problemelor, în care copiii își asumă pe rând rolul de lider și colaborează pentru a îndeplini diverse provocări.

2. Obiectivele jocului

Scop:

✓ Dezvoltarea abilităților de leadership prin colaborare, luarea deciziilor și gestionarea responsabilităților.

Obiective:

- ✓ Exersarea capacității de coordonare a unui grup.
- ✓ Stimularea colaborării și a comunicării eficiente.
- ✓ Dezvoltarea gândirii critice prin identificarea soluțiilor la probleme.
- ✓ Creșterea încrederii în sine prin asumarea unui rol de lider.
- ✓ Învățarea importanței respectării regulilor și a rolurilor într-o echipă.

3. Materiale necesare

- Un set de carduri cu misiuni (ex.: „Ajută un prieten care s-a rătăcit”, „Găsește o soluție pentru a traversa un pod prăbușit”, „Construiți împreună un adăpost pentru animalele din pădure”); aceste carduri au imagini pe le, imagini care vor fi explicate de către educatoare;
- Elemente vizuale (hărți desenate, imagini cu obstacole).
- Diverse materiale pentru rezolvarea sarcinilor (cuburi de construit, sfori, coli de hârtie, creioane colorate).

4. Desfășurarea jocului

4.1. Introducerea

Educatorea le prezintă copiilor explicația jocului:

“Astăzi vom fi o echipă de lideri curajoși care trebuie să rezolve împreună mai multe misiuni importante. Fiecare dintre voi va avea ocazia să conducă echipa și să găsească soluții pentru a duce la bun sfârșit misiunea.”

Pentru a introduce conceptul de leadership, educatoarea inițiază o discuție cu întrebări precum:

- „Ce înseamnă să fii un lider?”
- „Cum putem ajuta echipa noastră să colaboreze?”
- „De ce este important să ascultăm ideile tuturor?”

4.2. Formarea echipelor

- Copiii sunt împărțiți în grupuri de 4-5.
- În fiecare echipă, un copil va fi desemnat „liderul curajos”, iar rolurile se vor roti la fiecare rundă pentru ca fiecare copil să experimenteze conducerea echipei.

4.3. Misiunile liderilor

- Echipele primesc un card cu o provocare și trebuie să găsească o soluție împreună.
- Exemple de misiuni:
 - „Într-o excursie imaginară prin pădure, ați întâlnit un râu mare. Cum îl puteți traversa fără să vă udați?”
 - „Un coleg este trist pentru că și-a pierdut jucăria. Ce puteți face pentru a-l ajuta?”

- „Trebuie să organizați un picnic, dar fiecare are idei diferite despre ce să aducă. Cum luați o decizie?”

Liderul echipei trebuie să asculte sugestiile colegilor și să propună o soluție finală.

4.4. Evaluarea și reflecția

După finalizarea fiecărei misiuni, educatoarea ghidează o conversație despre experiența copiilor:

- „Cum a fost să fii lider?”
- „Cum ai luat deciziile?”
- „Ce ai învățat din această experiență?”

Copiii sunt încurajați să reflecteze asupra rolului de lider și asupra importanței colaborării.

5. Competențe dezvoltate

- ✓ Luarea deciziilor într-un grup.
- ✓ Colaborarea și comunicarea eficientă.
- ✓ Dezvoltarea responsabilității și a încrederii în sine.
- ✓ Respectarea regulilor și a rolurilor într-un colectiv.

6. Concluzii

Jocul didactic „Misiunea liderilor curajoși” îi ajută pe copii să își dezvolte abilitățile de leadership într-un mod interactiv, potrivit vârstei lor. Prin asumarea rolurilor de lider și prin colaborarea cu colegii, copiii învață importanța luării deciziilor responsabile, a respectului reciproc și a cooperării.

Această activitate poate fi integrată în programul „Școala Altfel” sau în cadrul altor activități extracurriculare, oferindu-le copiilor oportunitatea de a experimenta leadershipul într-un mod natural și eficient.

Bibliografie

1. Bocoș, M. Instruirea interactivă. Teorii și aplicații pedagogice. Editura Polirom, Iași, 2013.
2. Cerghit, I. Metode de învățământ. Editura Polirom, Iași, 2008.
3. Cucuș, C. Educația. Dimensiuni culturale și interculturale. Editura Polirom, Iași, 2017.
4. Joița, E. Management educațional. Profesorul – lider în clasă. Editura Polirom, Iași, 2010.
5. Ministerul Educației Naționale. Ghidul pentru dezvoltarea leadershipului educațional în România. Editura Ministerului Educației, București, 2019.
6. UNICEF România. Educație de calitate pentru toți copiii. Editura UNICEF România, București, 2020.

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA
COMPETEȚELOR DE LEADERSHIP

Profesor, Șara Elena-Argentina

Școala Gimnazială Târgu-Troțuș, județul Bacău

1. Joc didactic: „Liderul orb”

Tip: Joc de colaborare și încredere

Obiective:

Dezvoltarea abilităților de comunicare și coordonare.

Creșterea încrederii în echipă și a responsabilității liderului.

Îmbunătățirea capacității de a oferi instrucțiuni clare.

Sarcini didactice:

Elevii exersează ascultarea activă și exprimarea clară.

Liderii își asumă rolul de coordonatori și iau decizii strategice.

Materiale necesare:

O eșarfă pentru fiecare „lider orb”

Obstacole simple (conuri, scaune, cutii) pentru traseu

Reguli de desfășurare:

Clasa este împărțită în echipe de câte 4-5 elevi.

Fiecare echipă își alege un „lider orb”, care va fi legat la ochi.

Echipa trebuie să ghideze liderul printr-un traseu cu obstacole, oferindu-i doar instrucțiuni verbale (fără atingere).

Liderul trebuie să finalizeze traseul bazându-se pe comunicarea echipei.

La final, fiecare echipă reflectează asupra experienței: Ce a funcționat? Ce s-ar putea îmbunătăți?

2. Joc didactic: „Turnul liderilor”

Tip: Joc de strategie și gândire critică

Obiective:

Dezvoltarea gândirii critice și a luării deciziilor în echipă.

Îmbunătățirea abilităților de organizare și planificare.

Creșterea încrederii în deciziile liderului.

Sarcini didactice:

Elevii identifică rolurile fiecărui membru în echipă.

Liderul echipei organizează strategia pentru construirea turnului.

Materiale necesare:

Bețe de înghețată, foi A4, pahare de plastic, bandă adezivă, lipici.

Reguli de desfășurare:

Elevii sunt împărțiți în echipe de câte 5.

Fiecare echipă trebuie să construiască cel mai înalt turn posibil folosind doar materialele oferite.

În fiecare echipă, un elev este liderul și coordonează munca celorlalți.

La final, turnurile sunt măsurate și evaluate: Care a fost strategia? Ce provocări au apărut?

3. Joc didactic: „Misiune imposibilă”

Tip: Joc de rezolvare a problemelor și luare de decizii sub presiune

Obiective:

Dezvoltarea leadership-ului în situații de criză.

Îmbunătățirea colaborării și a rezolvării de probleme în echipă.

Exersarea luării rapide de decizii.

Sarcini didactice:

Elevii analizează o situație-problemă și propun soluții eficiente.

Liderul echipei trebuie să ia decizia finală și să-și justifice alegerea.

Materiale necesare:

Cartonașe cu scenarii de „misiuni imposibile” (ex.: un sat trebuie evacuat din cauza unei inundații, echipa are resurse limitate pentru a supraviețui pe o insulă pustie, un festival trebuie organizat cu un buget restrâns).

Reguli de desfășurare:

Clasa este împărțită în echipe de câte 4-6 elevi.

Fiecare echipă primește un scenariu-problemă și are 10 minute să găsească soluția.

Liderul echipei ia decizia finală și o prezintă clasei.

Alte echipe pot pune întrebări și sugera alternative.

Aceste jocuri ajută elevii să exerseze leadership-ul autentic, colaborarea și luarea deciziilor într-un mediu sigur.

Bibliografie:

Cărți despre leadership și educație

Maxwell, J. C. (2011). *Developing the Leader Within You 2.0*. HarperCollins Leadership.

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.

2. Cărți și articole despre jocuri educaționale și dezvoltarea abilităților sociale

Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

3. Studii și ghiduri despre colaborare și gândire critică în educație

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. ASCD.

Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge.

4. Resurse online

International Society for Technology in Education (ISTE) – www.iste.org

JOCURI DIDACTICE LA LIMBA ROMÂNĂ

*Secu Cristina-Roxana
Liceul Tehnologic „Lorin Sălăgean”*

Jocul este un ansamblu de acțiuni și operații care paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărește obiective de pregătire intelectuală, morală și fizică a copilului.

ANEXA 1

Jocul „Când faci, ai făcut, vei face așa?”

Scop:

*exersarea deprinderii de a folosi corect timpurile verbului în diverse construcții, utilizând adecvat cuvintele, în funcție de tema abordată într-o situație de comunicare și dezvoltarea gândirii asociative și a atenției voluntare.

Sarcina didactică:

*să folosească corect timpurile verbului prin descrierea adecvată a acțiunilor specifice tablourilor prezentate.

Material utilizat: tablouri cu acțiuni desfășurate în diferite anotimpuri ale anului.

Desfășurarea jocului: jocul se desfășoară în colectiv. Se prezintă elevilor tablourile, iar pe baza acestora, copiii vor alcătui propoziții dezvoltate.

Exemplu: pe baza unui tablou de primăvară, un elev spune propoziția: “Maria culege ghiocei gingași” (verbul la timp prezent). Conducătorul jocului adresează întrebarea: “Tu când ai făcut (vei face) așa?”, la care elevul numit trebuie să răspundă în propoziții cu verbul la timpul cerut de întrebare. “Eu am cules ghiocei gingași astă primăvară” sau “Eu voi culege ghiocei gingași la primăvară”.

În același mod se continuă și cu celelalte tablouri.

În felul acesta, elevii sunt puși în situația de a trece verbul din propoziții la timpurile modului indicate.

ANEXA 2

Jocul "Pătrate distractive"

Scop:

*dezvoltarea limbajului, a imaginației creatoare, a gândirii și a atenției.

Sarcina didactică:

*completarea cuvintelor cu literele lipsă;

*despărțirea cuvintelor date în silabe.

Reguli de joc: copiii trebuie să completeze pătrățelele lipsă și să scrie atâtea liniuțe câte silabe are fiecare cuvânt.

Elemente de joc: surpriza, aplauze, ghicire, întrecerea.

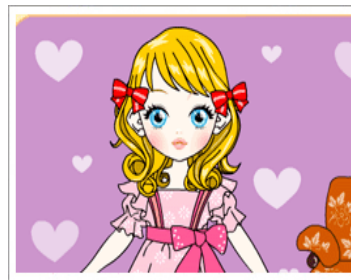
Material didactic: fișe cu ilustrații a căror cuvinte să sugereze copiilor absența unor vocale și consoane.

La începutul practicării acestui joc se vor folosi ilustrațiile, pentru a ușura sarcina elevilor și a-i obișnui cu acest fel de activitate, după care pot să lipsească, fiind puși în situația de a găsi mai întâi cuvântul și apoi să-l completeze, în acest caz însă se vor folosi cuvinte scurte.

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

Exemplu:



U			
L			
C			

P			
S			
C			

Desfășurarea jocului: copiii primesc câte o fișă pe care se găsesc diferite imagini. Lipsind ilustrațiile, copiii au completat pătrățelele în mai multe variante: URS, LUP, LAN, CAI, UNU, LAT, CAR, PARĂ, SARE, CANĂ, apoi au scris atâtea liniuțe câte silabe are fiecare cuvânt.

ANEXA 3

Jocul didactic “Adevărat și fals”s-a folosit , cu precădere mai ales, la clasa a III-a.

Scop:

*formarea unor deprinderi de calcul mental.

Sarcina didactică:

*aplicarea corectă și folosirea creativă a cunoștințelor dobândite, iar regula a fost-așează jetoanele la locul potrivit.

Desfășurarea jocului a constat în: fiecare elev a primit o planșă pe care au fost desenate doi copaci, doi norișori albi , două tulpini de floare , în funcție de anotimp,(cu etichetele “adevărat” – “fals”) iar pe o planșă alăturată jetoane care conțin informații adevărate sau false. Elevul trebuie să efectueze operația, să decupeze jetonul (frunze, fulgi de zapadă, petale de flori) și să-l așeze în copacul/ norișorul/ tulpina falsă sau adevărată.

Complicarea jocului se realizează prin introducerea unui element nou pe care va scrie “nu știu”.Este un joc interdisciplinar și atractiv care îl îndeamnă pe elev să repete , fără să-și dea seama , anumite cunoștințe și să o facă într-un mod plăcut. Câștigă jocul cel care așează cât mai multe elemente la locul potrivit. Prin folosirea jocurilor didactice în predare, în școala primară, se contribuie la însușirea mai rapidă, mai temeinică, mai accesibilă și mai plăcută a unor cunoștințe relativ aride, abstracte pentru această.Dacă învățătorului i-au rămas jetoane de la alte activități, le poate folosi la mesaj în întâlnirea de dimineață sau la evaluarea zilei , după finalizarea centrelor. Este un joc care se poate desfășura și în centrul de citire sau de științe .

ANEXA 4

Jocul „Cuvinte perechi”

Scop:

*activizarea vocabularului, consolidarea cunoștințelor despre sinonime, antonime.

Sarcina didactică:

* formarea perechilor de cuvinte cu sens asemănător, formarea perechilor de cuvinte cu sens opus.

Material didactic: jetoane cu cuvinte scrise.

Jetoanele se așează pe bancă sau pe catedră și vor fi solicitați elevii să facă perechi de cuvinte cu sens asemănător (opus). Vor câștiga elevii care au găsit cele mai multe perechi de cuvinte și așezate corect .

a) **arbore - copac**

gri - cenușiu

țară - patrie

prieten - amic	steag - drapel	orb - nevăzător
spune - zice	filă - foaie	avere - bogăție

b) noapte - zi	coboară – urcă	mic - mare
alb - negru	prieten - dușman	pace - război
trist - vesel	râde - plânge	harnic - leneș
lumină - întuneric	flămând - sătul	rece - cald

ANEXA 5

Jocul „Comoara din cărți”

Scop:

*educarea unei exprimări verbale orale corecte din punct de vedere fonetic, lexical și sintactic;

*îmbogățirea și activizarea vocabularului prin utilizarea unor cuvinte și expresii noi.

Material didactic: cufăr, cărți, cheie, recompense

Elemente de joc: aplauze, întrecerea, surpriza

Regulile jocului: copiii sunt împărțiți în două echipe, fiecare copil va trebui să explice semnificația unor proverbe și zicători despre cărți; fiecare răspuns corect este apreciat cu o carte; echipa care a adunat cele mai multe cărți este câștigătoare.

Desfășurarea jocului: în mijlocul copiilor se află un cufăr vechi în care este ascunsă o comoară; pentru a descoperi trebuie să găsească semnificația vorbelor frumoase și înțelepte despre cărți scrise pe indiciile aflate în diferite locuri din clasă, fiecare indiciu conduce la următorul; copilul care a explicat semnificația unor proverbe și zicători despre carte va primi cheia cufărului în care va găsi o carte – comoara care îi va aparține.

„MICUL LIDER ÎN ACȚIUNE”

-joc didactic-

Șomcutean Ana

Grădinița cu P.P. “Lumea piticilor” Dej.jud. Cluj

Scopurile activității:

1. Dezvoltarea abilităților de leadership prin asumarea rolurilor și luarea deciziilor în grupuri mici.
2. Promovarea colaborării prin sarcini care necesită implicare și sprijin reciproc.
3. Stimularea gândirii critice prin rezolvarea unor situații problematice într-un mod creativ și organizat.

Sarcina didactică:

- crearea unei expoziții de jucării din material reciclabile, prin muncă colaborativă.

Obiective operaționale:

- să sorteze materialele în funcție de jucăria pe care doresc să o construiască și să le denumească
- să respecte rolurile primite și să demonstreze înțelegerea fiecărui rol,acționând conform cerințelor.
- să demonstreze abilități de negociere și de rezolvare a conflictelor în echipă
- să realizeze jucăria din material reciclabile,demonstrând spirit de echipă și sprijin reciproc.

Desfășurarea jocului:

1. Introducerea jocului: Educatoarea începe prin a discuta cu copiii despre importanța reciclării și colaborării. Le prezintă sarcina:

„Astăzi vom crea o expoziție de jucării reciclate! Fiecare echipă va lucra împreună pentru a crea

o jucărie specială din materiale reciclate și va organiza cum să fie prezentată într-o expoziție. Vom lucra în echipă, iar fiecare copil va avea un rol important.”Educatorea le arată un exemplu de jucărie reciclabilă (de exemplu, o mașinuță din cutii de carton sau o păpușă din cârpe vechi), pentru a-i inspira.

2. Împărțirea grupurilor și explicarea rolurilor:

- Copiii sunt împărțiți în grupuri de 4-5 participanți.
- Fiecare copil primește un card care îi definește rolul:
 - **Liderul echipei:** Coordonează activitatea, ia decizii dacă apar neînțelegeri și motivează echipa.
 - **Coordonatorul materialelor:** Găsește și organizează materialele necesare pentru creație.
 - **Comunicatorul:** Reprezintă grupul și prezintă ideea echipei în fața celorlalte grupuri.
 - **Observatorul:** Urmărește activitatea echipei, se asigură că toți membrii participă și oferă feedback la final.
 - **Designerul:** Oferă idei creative despre cum să arate jucăria și ajută la decorarea acesteia.

3. Activitatea principală: Crearea jucăriilor reciclate

Materiale necesare:

- **Materiale reciclate:**
 - Carton, cutii de cereale, role de hârtie igienică sau prosoape de bucătărie.
 - Sticle și capace de plastic, doze de aluminiu.
 - Cârpe vechi, șosete desperecheate, panglici reciclate.
 - Reviste vechi sau hârtie colorată.
- **Materiale auxiliare:**
 - Foarfeci cu vârf rotunjit, lipici non-toxic, bandă adezivă.
 - Culori, carioci, acuarele, pensule.
 - Sfoară, agrafe de birou, nasturi vechi.

- Elemente naturale: crenguțe, pietricele, frunze uscate.

Desfășurare:

- Fiecare echipă începe prin a discuta și a decide ce jucărie vor crea. Liderul organizează discuția, iar Designerul vine cu propuneri de design.
- Coordonatorul materialelor strânge materialele necesare dintr-un „colț al reciclării” organizat în clasă.
- Echipa lucrează împreună pentru a crea jucăria. De exemplu:
 - O mașinuță: cutii de carton pentru corp, capace de plastic pentru roți, carioci pentru decorare.
 - O păpușă: șosete vechi pentru corp, cârpe pentru haine, nasturi pentru ochi.
 - O rachetă: sticle de plastic pentru corp, role de hârtie pentru aripi, hârtie colorată pentru decor.
- Educatoarea supraveghează activitatea, încurajând copiii să colaboreze și oferindu-le sugestii atunci când se blochează.

4. Elementele de joc utilizate:

- **Timpul limitat:** Copiii au un interval de 20-30 de minute pentru a finaliza jucăria. Aceasta introduce o dimensiune de „provocare”.
- **Puncte pentru colaborare:** Echipele primesc puncte bonus pentru modul în care colaborează (ex.: dacă respectă rolurile, dacă ajută colegii).
- **Prezentarea creativă:** La final, fiecare echipă își prezintă jucăria, folosind ideile Comunicatorului. Ei pot crea o poveste despre jucăria lor (ex.: „Mașinuța noastră magică poate zbura și merge sub apă!”).

5. Prezentarea și feedback-ul:

- Fiecare echipă își prezintă jucăria și explică procesul de lucru.
- Observatorii oferă feedback despre cum au colaborat colegii lor (ex.: „Toată lumea a contribuit și a respectat rolurile” sau „Uneori a fost dificil să ne înțelegem, dar am găsit soluții”).

- Educatoarea oferă un feedback general, evidențiind lucrurile pozitive și propunând îmbunătățiri.

6. Reflecția finală:

- Educatoarea adresează întrebări care încurajează gândirea critică:
 - „Cum ați colaborat ca echipă? Ce a funcționat bine?”
 - „Ce rol vi s-a părut cel mai greu? De ce?”
 - „Cum ați rezolvat problemele sau conflictele din echipă?”

Evaluarea jocului:

1. **Observația directă:** Educatoarea folosește o grilă pentru a nota implicarea, respectarea rolurilor și cooperarea fiecărui copil.
2. **Produsele finale:** Jucăriile create sunt expuse într-un „colț al expoziției”, iar copiii primesc aprecieri pentru munca lor.
3. **Feedback individual:** Copiii pot spune ce le-a plăcut cel mai mult și cum s-au simțit în rolul lor.

Acest model de joc stimulează atât leadershipul, cât și colaborarea și creativitatea, fiind o activitate captivantă pentru preșcolari de grupă mai mare sau pentru elevi.

JOCURI DIDACTICE – GEOGRAFIE/ISTORIE, CLASA A V-A

Daniela Florentina Sopota,
Colegiul Național „Mihai Eminescu” Oradea, Bihor, România

Joc didactic disciplina Geografie: "Puzzle Geografic":

Tipul jocului didactic: Joc de tip "Puzzle Geografic"

- acest tip de joc stimulează învățarea activă și implicarea elevilor, făcând procesul educativ mai atractiv.
- elevii asamblează piese ale unei hărți pentru a reconstitui regiunile geografice ale unei țări sau ale unei zone de interes.

Obiective

1. Dezvoltarea cunoștințelor despre regiunile geografice și caracteristicile acestora.
2. Îmbunătățirea orientării în spațiu și înțelegerea hărților geografice.
3. Dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare între elevi.
4. Exersarea gândirii logice și a capacității de a face conexiuni între elemente geografice.

Scop : Consolidarea cunoștințelor geografice privind regiunile și formele de relief printr-o activitate interactivă și atractivă.

Sarcină didactică: Elevii trebuie să identifice, să asambleze și să plaseze corect piesele hărții într-un timp limitat, respectând indicațiile oferite de profesor.

Conținut: Harta unei țări sau a unei regiuni geografice (de exemplu, România, Europa sau un continent specific).

- Elemente geografice: unități de relief, râuri, orașe importante, granițe administrative.

Reguli:

1. Elevii lucrează în echipe de 3-5 membri.
2. Fiecare echipă primește un set de piese corespunzător unei hărți incomplete.
3. Fiecare piesă conține indicii (de exemplu, nume de orașe sau descrieri ale reliefului).
4. Echipele au un timp limitat (15-20 de minute) pentru a finaliza harta.
5. Prima echipă care finalizează corect harta câștigă.

Elemente de joc:

- **Piese de puzzle** reprezentând părți dintr-o hartă geografică.
- **Indicii geografice** scrise pe piese pentru a ghida elevii.
- **Cronometru** pentru a limita timpul de desfășurare.
- **Tabel de punctaj** pentru a premia rapiditatea și corectitudinea.

Material didactic:

1. Hărți printate și decupate sub formă de puzzle.
2. Markere sau fișe pentru notarea progresului echipei.
3. Cronometru sau clepsidră pentru gestionarea timpului.

Desfășurare:

1. Introducere (5 minute)

Profesorul prezintă regulile jocului și explică ce trebuie să facă fiecare echipă.

2. Faza de joc (15-20 de minute)

- Profesorul împarte materialele fiecărei echipe.
- Echipele încep să asambleze piesele, folosind indiciile de pe acestea.
- Profesorul poate oferi ajutor minimal (indicații generale) pentru echipele care întâmpină dificultăți.

3. Evaluare (5 minute)

- Profesorul verifică corectitudinea hărților asamblate.
- Se acordă puncte pentru rapiditate și acuratețe.

4. Concluzii (5 minute)

- Se discută principalele greșeli și dificultăți întâmpinate.
- Echipele câștigătoare sunt premiate simbolic (ex. diplome, aplauze).

Joc didactic disciplina Istorie: "Cronologia Istorică"

Tipul jocului didactic: Joc de tip "Liniile Timpului":

- acest joc didactic încurajează implicarea activă și colaborarea, transformând învățarea istoriei într-o experiență captivantă.
- elevii trebuie să ordoneze evenimente istorice importante pe o axă cronologică.

Obiective:

1. Consolidarea cunoștințelor despre evenimente istorice și perioade importante.
2. Îmbunătățirea înțelegerii relațiilor de cauzalitate și succesiune între evenimente.
3. Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.
4. Dezvoltarea capacității de analiză și sinteză.

Scop: Facilitarea înțelegerii cronologiei și a importanței evenimentelor istorice printr-o activitate interactivă.

Sarcină didactică: Elevii trebuie să aranjeze corect o serie de evenimente istorice pe o axă a timpului, respectând ordinea cronologică.

Conținut:

- Evenimente istorice specifice unei perioade studiate (de exemplu, Evul Mediu, Renașterea, Revoluția Industrială).
- Detalii despre fiecare eveniment (an, semnificație, personalități implicate).

Reguli:

1. Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-6 membri.
2. Fiecare echipă primește un set de cartonașe cu evenimente și o axă a timpului.
3. Evenimentele trebuie plasate corect pe axă în funcție de anul în care au avut loc.
4. Fiecare echipă are un timp limitat (15-20 de minute) pentru a finaliza sarcina.
5. Echipa care finalizează corect axa primește cel mai mare punctaj. În caz de egalitate, se ia în considerare timpul.

Elemente de joc:

- **Cartonașe cu evenimente istorice**, fiecare având o scurtă descriere și anul evenimentului.
- **Axe ale timpului**, pe care echipele să plaseze cartonașele.
- **Cronometru** pentru gestionarea timpului de joc.
- **Punctaj** acordat în funcție de corectitudine și rapiditate.

Material didactic:

1. Cartonașe printate sau realizate manual cu evenimente istorice.

2. Foi mari cu linii ale timpului marcate.
3. Lipici, bandă adezivă sau pioaneze pentru a fixa cartonașele.
4. Un tabel de punctaj.

Desfășurare:

1. Introducere (5 minute)

Profesorul prezintă scopul jocului, regulile și materialele de lucru. Fiecare echipă primește materialele necesare.

2. Faza de joc (15-20 de minute)

- Echipele analizează cartonașele cu evenimente și le plasează pe axa timpului.
- Profesorul monitorizează progresul și oferă sprijin minim, dacă este necesar.
- Cronometrul este setat pentru a încuraja finalizarea în timp util.

3. Evaluare (5-7 minute)

- Profesorul verifică fiecare axă cronologică împreună cu elevii, discutând corectitudinea plasamentului evenimentelor.
- Se acordă puncte pentru plasarea corectă și rapiditate.

4. Concluzii și premii (5 minute)

- Profesorul evidențiază echipa câștigătoare și oferă un mic premiu simbolic (ex. diplome, stegulețe).
- Se discută lecțiile învățate și legăturile dintre evenimente.

Bibliografie:

Ilinca, N., *Didactica Geografiei*, Ed. Corint, București, 2007;

Ilinca, N., Mândruț, O., *Elemente de didactică aplicată*, Ed. CD PRESS, București, 2006;

Bolovan, S., P., *Didactica istoriei. Noi orizonturi în predarea, învățarea și evaluarea istoriei prin metode active*, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2007.

Prof. Stegorean Ioana-Elisabeta,

Școala Gimnazială Nr.1 Bălan, Sălaj

Joc didactic "Comunitatea verde"

activități interactive pentru dezvoltarea

leadershipului empatic

Prezentare generală:

Acest joc, conceput pentru elevi de gimnaziu, propune o serie de activități interactive desfășurate pe parcursul mai multor ore, împărțite în 3 module: Educație socială, Școala Altfel și Săptămâna Verde. Scopul principal este explorarea strategiilor de leadership educațional care combină autoritatea și empatia pentru a crea un mediu de învățare echilibrat și eficient, în contextul provocărilor legate de protecția mediului.

Obiective generale:

- **Dezvoltarea competențelor de leadership:** Comunicare asertivă, lucru în echipă, rezolvarea de conflicte, luarea deciziilor.
- **Promovarea leadershipului empatic:** Respect, înțelegere, colaborare.
- **Crearea unui mediu de învățare pozitiv:** Siguranță, motivare.
- **Dezvoltarea conștiinței ecologice:** Responsabilitate față de mediu.
- **Aplicarea cunoștințelor în situații reale:** Transfer de învățare.

Modulul 1: Educație socială (5 ore)

Scop: Introducerea elevilor în conceptul de leadership empatic și dezvoltarea abilităților necesare.

Obiective:

- Definierea leadershipului empatic și identificarea caracteristicilor unui lider empatic.
- Conștientizarea propriului nivel de empatie.
- Dezvoltarea abilităților de comunicare asertivă, lucru în echipă și rezolvare de conflicte.
- Aplicarea principiilor leadershipului empatic în diferite contexte.

Ora 1: Introducere în leadershipul empatic

- **Materiale:** Flipchart, markere, fișe de lucru, prezentare PowerPoint cu exemple de lideri empatici (ex: Nelson Mandela, Mahatma Gandhi, Malala Yousafzai, Greta Thunberg), chestionar de autoevaluare a empatiei (ex: Scala de Empatie a lui Baron-Cohen).
- **Sarcina:** Înțelegerea conceptului de leadership empatic și a importanței acestuia.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 1.1: Autoevaluarea empatiei** (10 minute)
 - Elevii completează individual chestionarul de autoevaluare a empatiei.

- Discuții pe scurt despre rezultate și importanța conștientizării nivelului de empatie.
- **Activitate 1.2: Brainstorming - "Ce este un lider empatic?"** (5 minute)
 - Profesorul facilitează o sesiune de brainstorming.
 - Se notează ideile pe flipchart și se discută despre caracteristicile unui lider empatic.
- **Activitate 1.3: Studiu de caz - "Liderul empatic în acțiune"** (25 minute)
 - Profesorul prezintă un studiu de caz despre un lider empatic (ex: Wangari Maathai).
 - Elevii analizează acțiunile liderului și identifică elementele de leadership empatic.
 - **Întrebări de analiză:**
 - Cum a reușit să inspire și să mobilizeze oamenii?
 - Ce obstacole a întâmpinat și cum le-a depășit?
 - Cum a combinat autoritatea cu empatia?
 - Ce putem învăța din exemplul său?
- **Activitate 1.4: Reflecție personală - "Cum pot fi un lider mai empatic?"** (10 minute)
 - Elevii reflectează asupra propriilor abilități și notează ideile într-un jurnal de reflecție.

Ora 2: Comunicare asertivă

- **Materiale:** Fișe cu scenarii de comunicare (inclusiv situații conflictuale), fișe cu exemple de comunicare pasivă, agresivă și asertivă, flipchart, markere.
- **Sarcina:** Dezvoltarea abilităților de comunicare asertivă.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 2.1: "Identificarea stilurilor de comunicare"** (10 minute)
 - Profesorul prezintă diferitele stiluri de comunicare și oferă exemple concrete.
 - Elevii analizează exemplele și identifică caracteristicile fiecărui stil.
 - **Activitate 2.2: "Jocuri de rol"** (30 minute)
 - Elevii participă la jocuri de rol în care exersează comunicarea asertivă în diferite situații.
 - Profesorul observă interacțiunea și oferă feedback.
 - **Activitate 2.3: "Formularea de mesaje asertive"** (10 minute)
 - Elevii primesc fișe cu situații concrete și formulează mesaje asertive.
 - Se discută despre importanța limbajului nonverbal.

Ora 3: Lucrul în echipă

- **Materiale:** Jocuri de colaborare (ex: "Turnul din cuburi", "Podul suspendat", "Salvarea oului"), fișe cu sarcini de lucru în echipă, flipchart, markere, fișe de observare a comportamentului în echipă.
- **Sarcina:** Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 3.1: "Jocuri de colaborare"** (20 minute)
 - Elevii sunt împărțiți în echipe și participă la jocuri de colaborare.
 - Se observă modul în care comunică, își împart sarcinile și colaborează.
 - **Activitate 3.2: "Analiza rolurilor în echipă"** (20 minute)

- Se discută despre diferitele roluri pe care le pot avea membrii unei echipe și importanța fiecărui rol.
- **Activitate 3.3: "Reflecție asupra experienței de lucru în echipă"** (10 minute)
 - Elevii reflectează asupra experienței lor și identifică punctele forte și punctele slabe.

Ora 4: Rezolvarea de conflicte

- **Materiale:** Fișe cu scenarii conflictuale, fișe cu tehnici de rezolvare a conflictelor (ex: negociere, mediere, compromis), flipchart, markere.
- **Sarcina:** Dezvoltarea abilităților de rezolvare de conflicte.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 4.1: "Identificarea cauzelor conflictelor"** (10 minute)
 - Profesorul prezintă diferite tipuri de conflicte și discută cu elevii despre cauzele care pot duce la apariția conflictelor.
 - **Activitate 4.2: "Jocuri de rol - Rezolvarea conflictelor"** (30 minute)
 - Elevii participă la jocuri de rol în care exersează rezolvarea conflictelor într-un mod pașnic și constructiv.
 - **Activitate 4.3: "Analiza stilurilor de rezolvare a conflictelor"** (10 minute)
 - Se discută despre diferitele stiluri de rezolvare a conflictelor și se analizează avantajele și dezavantajele fiecărui stil.

Ora 5: Luarea deciziilor

- **Materiale:** Fișe cu dileme etice și morale legate de mediu, fișe cu modele de luare a deciziilor (ex: modelul rațional, modelul intuitiv, modelul etic), flipchart, markere.
- **Sarcina:** Exersarea abilităților de luare a deciziilor responsabile și etice în situații complexe legate de mediu.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 5.1: "Analiza dilemelor etice"** (10 minute)
 - Profesorul prezintă elevilor o serie de dileme etice legate de mediu și îi invită să le analizeze.
 - **Activitate 5.2: "Luarea deciziilor în situații complexe"** (25 minute)
 - Elevii sunt împărțiți în grupuri și primesc sarcina de a lua decizii în situații complexe legate de mediu.
 - **Activitate 5.3: "Prezentarea și argumentarea deciziilor"** (15 minute)
 - Fiecare grup își prezintă deciziile luate și argumentează alegerile făcute.

Evaluare finală a modului 1:

- Observarea participării și a implicării elevilor în activități.
- Analiza răspunsurilor și a contribuțiilor elevilor în cadrul discuțiilor și al activităților de grup.
- Evaluarea chestionarelor de autoevaluare a empatiei și a fișelor de reflecție personală.
- Feedback din partea colegilor și a profesorului.

Modulul 2: Programul Școala Altfel

Scop: Explorarea conexiunii dintre tehnologie și mediu și promovarea unui comportament responsabil în utilizarea tehnologiei.

Obiective:

- Dezvoltarea creativității și inovării în găsirea de soluții pentru problemele de mediu, utilizând tehnologia responsabil.
- Dezvoltarea abilităților de comunicare, argumentare și lucru în echipă în contextul unor dezbateri pe teme de mediu.
- Încurajarea implicării active și responsabile în comunitate prin interacțiunea cu organizații de mediu.
- Conștientizarea impactului tehnologiei asupra mediului și promovarea unor alternative sustenabile.

Ora 1: Creativitate și inovare

- **Materiale:**
 - Fișe de lucru cu explicații despre procesul de Design Thinking și exemple concrete de aplicare a acestuia în rezolvarea problemelor de mediu.
 - Post-it-uri, markere, flipchart, coli A3, materiale diverse pentru realizarea de prototipuri (carton, hârtie, plastic, lemn, etc.).
 - Acces la internet pentru cercetare.
- **Sarcina:** Aplicarea procesului de Design Thinking pentru a dezvolta soluții inovative la probleme de mediu specifice comunității (sau unei comunități rurale imaginare).
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 1.1: "Design Thinking pentru o comunitate sustenabilă"** (120 minute)
 - **Etapa 1: Empatizarea** (30 minute)
 - Elevii identifică o problemă de mediu relevantă pentru comunitatea lor (ex: poluarea unui râu, defrișări, gestionarea deșeurilor).
 - Se realizează interviuri cu membri ai comunității (ex: localnici, fermieri, autorități locale) pentru a înțelege nevoile și perspectivele acestora.
 - **Etapa 2: Definirea problemei** (15 minute)
 - Se formulează o definiție clară și concisă a problemei, ținând cont de informațiile colectate.
 - **Etapa 3: Generarea de idei** (30 minute)
 - Brainstorming pentru a genera cât mai multe idei de soluții, utilizând tehnologia într-un mod creativ și responsabil (ex: aplicații mobile pentru monitorizarea calității aerului, platforme online pentru promovarea reciclării, sisteme de monitorizare a consumului de energie).
 - **Etapa 4: Crearea de prototipuri** (30 minute)

- Realizarea de prototipuri ale soluțiilor alese, folosind materiale reciclate sau ușor accesibile (ex: machete, postere, prezentări multimedia).
- **Etapa 5: Testarea soluțiilor** (15 minute)
 - Prezentarea prototipurilor în fața clasei și colectarea de feedback.
- **Activitate 1.2: "Prezentarea soluțiilor"** (30 minute)
 - Fiecare echipă își prezintă soluția într-un mod clar, concis și convingător, evidențiind beneficiile și fezabilitatea acesteia.

Ora 2: Dezbateri: "Tehnologia: prieten sau dușman al mediului?"

- **Materiale:**
 - Articole și studii de caz despre impactul tehnologiei asupra mediului (ex: rapoarte ONU, studii privind impactul deșeurilor electronice, articole despre energie regenerabilă).
 - Fișe cu regulile dezbaterii și cu criteriile de evaluare a argumentelor (claritate, relevanță, logică, suport factual).
 - Acces la internet pentru cercetare.
- **Sarcina:** Participarea la o dezbateri structurată pe tema impactului tehnologiei asupra mediului, argumentând atât aspectele pozitive, cât și cele negative.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 2.1: "Culegerea de informații"** (30 minute)
 - Elevii se documentează asupra temei, utilizând sursele de informații oferite de profesor și alte surse relevante.
 - **Activitate 2.2: "Dezbateri"** (90 minute)
 - Elevii sunt împărțiți în două echipe: "prieteni tehnologiei" și "dușmanii tehnologiei".
 - Fiecare echipă își prezintă argumentele într-un mod clar și convingător, folosind exemple concrete și date factuale.
 - Se organizează runde de întrebări și răspunsuri între echipe.
 - Un elev moderează dezbateri.
 - **Activitate 2.3: "Concluzii și reflecții"** (30 minute)
 - Se sintetizează principalele idei și argumente prezentate.
 - Se discută despre utilizarea responsabilă a tehnologiei și despre tehnologiile prietenoase cu mediul.

Ora 3: Vizită la o organizație de mediu

- **Materiale:**
 - Fișe de documentare despre organizația vizitată (misiunea organizației, proiectele derulate, impactul activității lor).
 - Chestionare pentru interviuri cu reprezentanții organizației.
 - Aparatură foto/camere video (opțional) pentru a documenta vizita.
- **Sarcina:** Participarea la o vizită de studiu la o organizație de mediu din județului (ex: Asociația "Floare de Colț", Centrul de Informare și Educație Ecologică, o firmă de reciclare, o fermă ecologică).
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 3.1: "Pregătirea vizitei"** (30 minute)

- Elevii se documentează asupra activității organizației și pregătesc întrebări.
- Se stabilesc reguli de comportament.
- **Activitate 3.2: "Vizita și interacțiunea cu reprezentanții organizației"** (90 minute)
 - Elevii participă la o prezentare, vizitează sediul și pun întrebări.
 - Se pot organiza activități practice (ex: plantarea de copaci, curățarea unui spațiu verde).
- **Activitate 3.3: "Reflecții și concluzii"** (30 minute)
 - Elevii discută despre ceea ce au învățat și despre cum se pot implica în activități de protejare a mediului.

Ora 4: Atelier de creație: "Reciclăm creativ"

- **Materiale:**
 - Materiale reciclabile (sticle de plastic, cutii de carton, hârtie, textile, etc.), foarfece, lipici, vopsele, pensule, sârmă, ață, ace, nasturi, mărgel.
 - Exemple de obiecte create din materiale reciclate (imagini, videoclipuri, expoziții online).
 - Cărți și reviste cu idei de reciclare creativă.
- **Sarcina:** Crearea de obiecte decorative sau utile din materiale reciclate.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 4.1: "Inspirație și design"** (30 minute)
 - Profesorul prezintă exemple de obiecte și îi încurajează pe elevi să caute inspirație.
 - Elevii realizează schițe.
 - **Activitate 4.2: "Colectarea și sortarea materialelor"** (30 minute)
 - Elevii aduc de acasă sau colectează din școală materiale reciclabile.
 - Se sortează materialele pe categorii.
 - **Activitate 4.3: "Crearea obiectelor"** (60 minute)
 - Elevii creează obiectele, profesorul oferă suport.
 - **Activitate 4.4: "Expoziția creațiilor"** (30 minute)
 - Se organizează o expoziție cu obiectele create.
 - Elevii prezintă creațiile și se poate organiza un vot pentru a alege cele mai creative obiecte.

Ora 5: Proiecții de filme documentare

- **Materiale:**
 - Selecție de filme documentare pe tema mediului înconjurător (ex: "A Plastic Ocean", "The True Cost", "Cowspiracy", "Before the Flood").
 - Calculator, videoproiector, ecran, sistem audio.
 - Fișe de lucru cu întrebări de reflecție.
- **Sarcina:** Vizionarea unor filme documentare pe tema mediului înconjurător și reflectarea asupra problemelor și soluțiilor prezentate.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 5.1: "Introducere și prezentarea filmelor"** (15 minute)
 - Profesorul face o introducere și prezintă filmele.
 - **Activitate 5.2: "Vizionarea filmelor"** (90 minute)
 - Se vizionează filmele.

- **Activitate 5.3: "Discuții de reflecție"** (45 minute)
 - După fiecare film, se organizează discuții de reflecție.
- **Activitate 5.4: "Acțiuni concrete"** (30 minute)
 - Elevii identifică acțiuni concrete pe care le pot întreprinde pentru a proteja mediul.

Evaluare finală a modului 2:

- Observarea participării și a implicării elevilor în activități.
- Analiza răspunsurilor și a contribuțiilor elevilor în cadrul discuțiilor și al activităților de grup.
- Evaluarea produselor realizate de către elevi (prototipuri, prezentări, materiale create în cadrul atelierului de reciclare creativă).
- Feedback din partea colegilor și a profesorului.

Modulul 3: Programul Săptămâna Verde

Scop: Aplicarea cunoștințelor și abilităților dobândite în modulele anterioare în contextul unui joc de simulare complex, în care elevii vor avea rolul de a gestiona o comunitate sustenabilă.

Obiective:

- Dezvoltarea conștiinței ecologice și a responsabilității față de mediul înconjurător.
- Înțelegerea interdependenței dintre om și mediu și a impactului acțiunilor umane asupra naturii.
- Dobândirea de cunoștințe despre dezvoltarea durabilă și despre importanța protejării biodiversității.
- Exersarea abilităților de leadership empatic în rezolvarea problemelor de mediu.
- Promovarea unui stil de viață sustenabil și a unui comportament eco-responsabil.

Ora 1: "Comunitatea verde" - etapa 1: Constituirea comunității și identificarea problemelor

- **Materiale:**
 - Hartă detaliată a comunității Balan (sau a unei comunități imaginare), cu informații despre:
 - Zonele rezidențiale, industriale, agricole
 - Păduri, ape, rețeaua de transport
 - Zone protejate, habitate naturale
 - Surse de poluare
 - Fișe cu descrierea detaliată a rolurilor (primar, consilieri locali (cu diverse specializări), antreprenori (din diverse domenii), activiști de mediu, cetățeni), cu fișe de post și responsabilități specifice.
 - Studii de impact asupra mediului, rapoarte de evaluare a riscurilor.
 - Chestionare pentru colectarea datelor din comunitate, articole de presă, legi și reglementări privind protecția mediului.
- **Sarcina:** Constituirea unei comunități virtuale și identificarea principalelor probleme de mediu cu care se confruntă aceasta.

- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 1.1: "Cercetarea comunității"** (60 minute)
 - Elevii, organizați pe grupuri în funcție de rolurile primite, studiază harta comunității și celelalte materiale disponibile.
 - Fiecare grup realizează o "analiză de risc" a comunității, identificând factorii de risc și vulnerabilitățile.
 - Se pot folosi metode de cercetare participativă, în care elevii interacționează cu "cetățenii" comunității (reprezențați de alți elevi) pentru a colecta informații.
 - **Activitate 1.2: "Dezbaterea problemelor de mediu"** (30 minute)
 - Fiecare grup prezintă problemele de mediu identificate și argumentează importanța rezolvării acestora.
 - Se organizează o dezbatere în care se analizează cauzele și consecințele problemelor.
 - **Activitate 1.3: "Definirea rolurilor și a responsabilităților"** (30 minute)
 - Fiecare grup își clarifică rolul și responsabilitățile în contextul problemelor identificate.
 - Se stabilesc reguli de comunicare și colaborare.

Ora 2: "Comunitatea verde" - etapa 2: Propunerea și dezbaterea soluțiilor

- **Materiale:**
 - Fișe cu exemple de soluții inovative și sustenabile.
 - Studii de fezabilitate, analize cost-beneficiu, planuri de afaceri pentru proiecte de mediu.
 - Fișe cu tehnici de negociere și persuasiune, ghiduri de comunicare eficientă.
- **Sarcina:** Propune soluții concrete și realiste la problemele de mediu identificate.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 2.1: "Dezvoltarea de soluții inovative"** (60 minute)
 - Fiecare grup propune soluții concrete, ținând cont de resurse și specificul comunității.
 - Se încurajează creativitatea și gândirea critică.
 - **Activitate 2.2: "Prezentarea și argumentarea soluțiilor"** (30 minute)
 - Fiecare grup își prezintă soluțiile în fața "Consiliului Local" (alcătuit din elevi), argumentând beneficiile.
 - **Activitate 2.3: "Negocierea și alegerea soluțiilor"** (30 minute)
 - "Consiliul Local" dezbate soluțiile propuse și decide care vor fi implementate.
 - Se folosesc tehnici de negociere.

Ora 3: "Comunitatea verde" - etapa 3: Implementarea soluțiilor

- **Materiale:**
 - Fișe cu planuri de acțiune detaliate, cu etape, resurse, bugete, termene limită, responsabilități, indicatori de performanță.
 - Materiale pentru simulări (ex: jocuri de rol, hărți, jetoane, formulare).
- **Sarcina:** Implementarea soluțiilor alese, simulând procesul decizional și acțiunile necesare.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 3.1: "Planificarea detaliată a implementării"** (45 minute)

- Fiecare grup elaborează un plan de acțiune detaliat.
- Se stabilesc etapele, resursele, termenele limită și persoanele responsabile.
- Se definesc indicatori de performanță.
- **Activitate 3.2: "Simularea implementării și gestionarea provocărilor"** (75 minute)
 - Elevii simulează implementarea, luând decizii și acționând în funcție de rol.
 - Se folosesc jocuri de rol pentru a simula interacțiunea dintre actori.
 - Profesorul poate introduce "surprize" în joc (ex: proteste, modificări legislative, probleme financiare).

Ora 4: "Comunitatea verde" - etapa 4: Evaluarea rezultatelor

- **Materiale:**
 - Fișe de evaluare cu criterii clare și indicatori măsurabili.
 - Instrumente de colectare a datelor (ex: chestionare, interviuri, analiza datelor statistice).
 - Rapoarte de monitorizare a proiectelor implementate.
- **Sarcina:** Evaluarea rezultatelor obținute și analiza impactului acestora.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 4.1: "Monitorizarea și evaluarea continuă a implementării"** (60 minute)
 - Elevii monitorizează implementarea și colectează date despre progres.
 - Se folosesc diferite metode de colectare a datelor.
 - Se monitorizează indicatorii de performanță.
 - **Activitate 4.2: "Analiza critică a rezultatelor și identificarea lecțiilor învățate"** (30 minute)
 - Elevii analizează datele și evaluează rezultatele, identificând factorii de succes sau eșec.
 - Se discută despre lecțiile învățate.
 - **Activitate 4.3: "Prezentarea rezultatelor evaluării"** (30 minute)
 - Fiecare grup prezintă rezultatele în fața "Consiliului Local" și a comunității.
 - Se folosesc grafice, tabele și prezentări.

Ora 5: "Comunitatea verde" - etapa 5: Prezentarea rezultatelor și diseminarea

- **Materiale:**
 - Ghiduri și exemple de prezentări eficiente.
 - Materiale pentru crearea de postere, broșuri, articole.
 - Acces la platforme de publicare online.
 - Materiale pentru organizarea de evenimente.
- **Sarcina:** Diseminarea rezultatelor jocului și a bunelor practici identificate.
- **Mod de desfășurare:**
 - **Activitate 5.1: "Elaborarea unei strategii de comunicare și diseminare"** (45 minute)
 - Se definesc obiectivele campaniei de diseminare.
 - Se identifică publicul țintă și se aleg canalele de comunicare.
 - Se stabilesc mesajele cheie și se elaborează un plan de diseminare.

- **Activitate 5.2: "Crearea de materiale de comunicare atractive și informative"** (45 minute)
 - Elevii creează materiale de comunicare adaptate.
- **Activitate 5.3: "Diseminarea rezultatelor în școală și în comunitate"** (30 minute)
 - Elevii diseminează materialele create.
 - Se pot organiza evenimente de diseminare.

Evaluare finală:

- Observarea participării, implicării și a comportamentului elevilor.
- Analiza răspunsurilor și a contribuțiilor elevilor.
- Evaluarea produselor realizate de către elevi.
- Completarea unui jurnal de reflecție.
- Autoevaluarea competențelor de leadership empatic.
- Feedback din partea colegilor și a profesorului.
- Evaluarea impactului acestor activități asupra comportamentului elevilor în viața reală.

Concluzie:

"Comunitatea verde" oferă o experiență de învățare complexă și interactivă, care contribuie la dezvoltarea competențelor de leadership empatic ale elevilor și la formarea unor cetățeni responsabili față de mediul înconjurător. Prin simularea unui proces decizional complex, elevii învață să analizeze probleme, să găsească soluții, să comunice eficient, să colaboreze și să ia decizii responsabile. Activitățile desfășurate în contextul creat îi ajută pe elevi să aplice cunoștințele și abilitățile dobândite în situații reale de viață și să devină agenți activi ai schimbării în comunitatea lor.

Bibliografie:

- Băban, A. (2010). Leadership și management educațional. Iași: Polirom.
- Ciolan, L. (2015). Școala rurală românească: provocări și perspective. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Crețu, C. (2018). Leadershipul transformator în educație. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.
- Fullan, M. (2011). The Moral Imperative of School Leadership. San Francisco: Jossey-Bass.
- Hargreaves, A., & Shirley, D. (2009). The Fourth Way: The Inspiring Future for Educational Change. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Hoy, W. K., & Miskel, C. G. (2013). Educational administration: Theory, research, and practice. New York: McGraw-Hill.
- Marzano, R. J., Waters, T., & McNulty, B. A. (2005). School leadership that works: From research to results. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Sergiovanni, T. J. (2007). The principalship: A reflective practice perspective. Boston: Pearson Education.

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP

Prof. Streza Daniela

Centrul Județean de Resurse și de Asistență Educațională Brașov

Jocurile didactice pot fi un instrument excelent pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică la elevi.

Iată câteva tipuri de jocuri didactice care stimulează aceste competențe:

1. Jocuri de rol (Role-playing). Elevii își asumă diferite roluri și trebuie să rezolve probleme sau să ia decizii într-un context dat.

Jocurile de rol sunt o metodă didactică interactivă utilizată în educație pentru a dezvolta competențe sociale, cognitive și emoționale. Acestea permit elevilor să experimenteze diverse situații și roluri, ajutându-i să înțeleagă perspective diferite și să își îmbunătățească abilitățile de comunicare și rezolvare de probleme.

Obiectivele jocurilor de rol:

Dezvoltarea comunicării orale – Elevii își îmbunătățesc exprimarea și vocabularul prin dialoguri și interacțiuni.

Stimularea creativității și imaginației – Încurajează gândirea liberă și originală în diverse contexte.

Îmbunătățirea empatiei și înțelegerii sociale – Ajută copiii să înțeleagă și să respecte punctele de vedere ale altora.

Dezvoltarea abilităților de luare a deciziilor – Elevii învață să analizeze situații și să aleagă cele mai potrivite răspunsuri.

Îmbunătățirea muncii în echipă – Îi învață pe elevi să colaboreze și să asculte opiniile colegilor.

Consolidarea cunoștințelor – Jocurile de rol pot fi folosite pentru a fixa informații din diverse discipline (istorie, literatură, educație civică etc.).

Gestionarea emoțiilor – Elevii învață să își exprime și să își controleze emoțiile în diferite contexte.

Sarcini didactice specifice jocurilor de rol:

Pregătirea scenariului – Alegerea temei și a rolurilor în funcție de obiectivele lecției.

Stabilirea regulilor – Clarificarea modului de desfășurare și a regulilor jocului.

Distribuirea rolurilor – Elevii primesc personaje și responsabilități specifice.

Repetiția și familiarizarea – Se discută scenariul și posibilele replici sau reacții.

Desfășurarea jocului de rol – Elevii interpretează situațiile și interacționează conform rolurilor.

Analiza și reflecția – Discuții despre ce au învățat, ce emoții au trăit și cum pot aplica experiența în viața reală.

Această metodă este eficientă în educația primară și gimnazială, dar poate fi adaptată și pentru liceu, în funcție de complexitatea temelor abordate.

Exemplu: Simularea unei ședințe a consiliului elevilor sau a unei dezbateri despre protecția mediului.

Dezvoltă: leadership, colaborare, empatie, luare de decizii.

2. Jocuri de cooperare (Cooperative Games). Elevii trebuie să lucreze împreună pentru a atinge un obiectiv comun.

Jocurile de cooperare (Cooperative Games) sunt activități ludice în care participanții lucrează împreună pentru a atinge un obiectiv comun, în loc să concureze unii împotriva altora. Aceste jocuri pun accent pe colaborare, comunicare și rezolvarea problemelor în echipă.

Obiectivele jocurilor de cooperare:

Îmbunătățirea comunicării – Dezvoltarea abilităților de exprimare clară și ascultare activă.

Creșterea coeziunii de grup – Întărirea relațiilor și promovarea unui spirit de echipă.

Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor – Încurajarea gândirii critice și a găsirii de soluții comune.

Promovarea empatiei și înțelegerii reciproce – Încurajarea sprijinului reciproc și a respectului între participanți.

Reducerea competiției negative – Crearea unui mediu sigur în care fiecare participant se simte valorizat.

Învățarea prin experiență – Explorarea strategiilor de colaborare prin activități practice și interactive.

Sarcini specifice în jocurile de cooperare:

Planificarea strategiei comune – Jucătorii trebuie să-și coordoneze acțiunile pentru a atinge obiectivul stabilit.

Distribuirea rolurilor – Fiecare participant are un rol important și contribuie la succesul echipei.

Luarea deciziilor împreună – Grupul trebuie să ia hotărâri prin consens sau printr-un proces democratic.

Executarea sarcinilor în echipă – Toți participanții lucrează împreună pentru a finaliza activitatea.

Evaluarea și reflecția asupra experienței – După finalizarea jocului, echipa discută despre ce a mers bine și ce poate fi îmbunătățit.

Exemple de jocuri de cooperare:

Turnul din pahare – Echipa trebuie să construiască un turn folosind doar anumite materiale și strategii comune.

Podul de hârtie – Jucătorii construiesc un pod din hârtie capabil să susțină un obiect ușor.

Labirint uman – Un jucător cu ochii legați trebuie ghidat printr-un traseu de către ceilalți membri ai echipei.

Pânza de păianjen – Grupul trebuie să treacă printr-o plasă de sfori fără să o atingă, cooperând pentru a reuși.

Misiune de salvare – Echipa trebuie să transporte un obiect fragil de la un punct la altul fără să-l atingă direct.

Exemplu: Construirea unui turn din hârtie sau rezolvarea unei enigme colective.

Dezvoltă: colaborare, comunicare eficientă, gândire strategică.

3. Jocuri de rezolvare a problemelor (Problem-solving Games). Activități care provoacă elevii să găsească soluții la probleme complexe.

Jocurile de rezolvare a problemelor sunt activități interactive care stimulează gândirea critică, creativitatea și abilitățile de luare a deciziilor. Aceste jocuri pot fi utilizate în educație, formare profesională sau dezvoltare personală pentru a îmbunătăți competențele cognitive și sociale.

Obiectivele jocurilor de rezolvare a problemelor

Dezvoltarea gândirii critice – Îi ajută pe participanți să analizeze situații, să identifice probleme și să propună soluții eficiente.

Îmbunătățirea luării deciziilor – Încurajează evaluarea opțiunilor și luarea de decizii informate în condiții de incertitudine.

Creșterea creativității – Exersează gândirea „în afara cutiei” pentru a găsi soluții inovatoare.

Învățarea colaborativă – Multe jocuri implică lucrul în echipă, dezvoltând comunicarea și cooperarea între participanți.

Gestionarea stresului și a provocărilor – Ajută la dezvoltarea rezilienței și a flexibilității în fața dificultăților.

Sarcinile jocurilor de rezolvare a problemelor

Identificarea problemei – Participanții trebuie să înțeleagă situația și să definească problema principală.

Generarea soluțiilor – Se încurajează brainstorming-ul și propunerea mai multor soluții posibile.

Analizarea opțiunilor – Compararea avantajelor și dezavantajelor fiecărei soluții.

Luarea deciziei – Alegerea celei mai potrivite soluții în funcție de context și obiective.

Implementarea și evaluarea – Punerea în practică a soluției și evaluarea eficacității acesteia.

Exemple de jocuri de rezolvare a problemelor

Escape Room – Participanții trebuie să rezolve o serie de puzzle-uri pentru a ieși dintr-o cameră.

Jocuri de strategie (ex. șah, Sudoku, Risk) – Dezvoltă gândirea logică și planificarea strategică.

Simulări și scenarii de luare a deciziilor – Se prezintă o situație reală și se cere găsirea celei mai bune soluții.

Jocuri de rol – Participanții își asumă diferite roluri și rezolvă probleme specifice în echipă.

Construcții cu resurse limitate (ex. Marshmallow Challenge) – Dezvoltă creativitatea și munca în echipă.

Exemplu: Escape room educațional cu puzzle-uri logice legate de o temă de studiu.

Dezvoltă: gândire critică, leadership, luare de decizii rapide.

4. Jocuri de strategie (Strategic Games). Elevii trebuie să elaboreze planuri și să ia decizii pe termen lung.

Jocurile de strategie sunt un gen de jocuri care pun accent pe luarea deciziilor tactice și strategice, gestionarea resurselor și planificarea pe termen lung pentru a atinge un obiectiv specific. Acestea pot fi atât digitale (jocuri video), cât și analogice (jocuri de masă sau jocuri de societate).

Obiective în jocurile de strategie variază în funcție de tipul jocului, dar în general includ:

Dominarea adversarului – Prin eliminarea completă a oponentilor sau prin obținerea unui avantaj decisiv. (ex: „StarCraft”, „Age of Empires”)

Controlul resurselor – Gestionarea eficientă a resurselor pentru a asigura dezvoltarea continuă și superioritatea economică. (ex: „Civilization”, „Anno”)

Extinderea teritorială – Cucerirea și menținerea unor teritorii strategice. (ex: „Risk”, „Total War”)

Rezolvarea puzzle-urilor strategice – Găsirea celei mai eficiente soluții într-un mediu competitiv. (ex: „XCOM”, „Into the Breach”)

Cooperare și alianțe – Formarea unor alianțe temporare sau permanente pentru a atinge un obiectiv comun. (ex: „Diplomacy”, „Twilight Struggle”)

Strategii esențiale- pentru a avea succes într-un joc de strategie, jucătorii trebuie să utilizeze tactici adecvate. Printre cele mai eficiente strategii se numără:

1. Strategii economice:

Managementul resurselor – Alocarea eficientă a resurselor pentru a susține creșterea și expansiunea.

Optimizarea producției – Dezvoltarea infrastructurii pentru a maximiza eficiența.

Comerț și alianțe economice – Schimburi comerciale avantajoase cu alți jucători.

2. Strategii militare:

Blitzkrieg (atac rapid și decisiv) – Folosit pentru a surprinde inamicul și a câștiga rapid teritorii.

Defensivă solidă – Construirea unor fortificații și poziționarea trupelor în mod strategic.

Războiul de gherilă – Lovituri rapide și retragere pentru a slăbi inamicul treptat.

3. Strategii diplomatice:

Formarea alianțelor – Crearea unor relații strategice pentru sprijin reciproc.

Trădarea strategică – Ruperea alianțelor în momentul oportun pentru câștig personal.

Manipularea adversarilor – Influențarea deciziilor inamicilor pentru a le slăbi poziția.

4. Strategii tehnologice:

Dezvoltarea inovațiilor – Cercetarea și aplicarea unor noi tehnologii pentru un avantaj competitiv.

Spionaj și contraspionaj – Obținerea de informații despre planurile inamicilor.

5. Strategii bazate pe adaptabilitate:

Flexibilitate în luarea deciziilor – Schimbarea strategiei în funcție de situația de pe teren.

Analiza mișcărilor adversarului – Anticiparea acțiunilor inamicului și contracararea lor.

Exemplu: Simulări economice sau jocuri de tip "Catan" în care resursele sunt gestionate strategic.

Dezvoltă: planificare, luarea deciziilor, leadership.

5. Jocuri de dezbatere (Debate Games). Elevii sunt împărțiți în echipe și trebuie să argumenteze un punct de vedere.

Jocurile de dezbatere (Debate Games) sunt activități educative menite să dezvolte abilități critice de gândire, argumentare și comunicare. Ele sunt utilizate frecvent în educație, în traininguri de leadership și în dezvoltarea personală.

Obiectivele jocurilor de dezbatere:

Dezvoltarea gândirii critice – participanții învață să analizeze informațiile, să distingă argumentele valide de cele slabe și să identifice erori logice.

Îmbunătățirea abilităților de comunicare – jucătorii exersează exprimarea clară, coerentă și convingătoare a ideilor.

Creșterea capacității de argumentare – participanții învață să construiască și să susțină puncte de vedere bazate pe dovezi.

Dezvoltarea empatiei și a gândirii flexibile – jucătorii trebuie să analizeze și să susțină puncte de vedere diferite de ale lor.

Îmbunătățirea colaborării și lucrului în echipă – dezbaterile implică strategii comune și luarea deciziilor împreună cu alți colegi.

Sarcinile jocurilor de dezbatere:

Formarea echipelor – participanții sunt împărțiți în echipe pro și contra pe un anumit subiect.

Alegerea temei de dezbatere – subiectele trebuie să fie relevante, interesante și să permită argumente echilibrate de ambele părți.

Documentarea și pregătirea argumentelor – fiecare echipă își construiește o strategie bazată pe dovezi și exemple.

Stabilirea regulilor – se definesc regulile privind ordinea intervențiilor, timpul alocat fiecărei părți și criteriile de evaluare.

Susținerea dezbaterii – echipele își prezintă argumentele, adresează întrebări și răspund contraargumentelor.

Evaluarea și feedback-ul – la final, un juriu sau profesorul analizează prestația echipelor și oferă feedback pentru îmbunătățire.

Exemplu: O dezbatere despre avantajele și dezavantajele tehnologiei în educație.

Dezvoltă: gândire critică, abilități de comunicare, leadership.

6. Jocuri de luare a deciziilor (Decision-making Games). Elevii trebuie să analizeze informații și să aleagă cea mai bună soluție.

Jocurile de luare a deciziilor sunt activități interactive care ajută participanții să-și dezvolte abilitățile de analiză, gândire critică și luare a deciziilor într-un mediu controlat și sigur. Aceste jocuri pot fi utilizate în educație, formare profesională, leadership sau dezvoltare personală.

Obiectivele jocurilor de luare a deciziilor:

Îmbunătățirea capacității de analiză – Participanții învață să evalueze diferite opțiuni și consecințele acestora.

Exersarea gândirii critice – Dezvoltă abilitatea de a analiza informații și de a lua decizii informate.

Gestionarea riscurilor – Participanții învață să evalueze riscurile și să aleagă cea mai bună strategie.

Îmbunătățirea colaborării – În jocurile de grup, jucătorii învață să ia decizii împreună.

Dezvoltarea adaptabilității – Jucătorii trebuie să reacționeze la situații în schimbare și să-și ajusteze strategiile.

Simularea situațiilor reale – Creează scenarii apropiate de realitate pentru a exersa luarea deciziilor în contexte practice.

Sarcini în cadrul jocurilor de luare a deciziilor:

Analiza informațiilor disponibile – Jucătorii trebuie să colecteze și să înțeleagă date relevante.

Evaluarea opțiunilor – Compararea avantajelor și dezavantajelor fiecărei alternative.

Luarea deciziei – Alegerea celei mai potrivite opțiuni pe baza informațiilor analizate.

Gestionarea consecințelor – Adaptarea la efectele deciziei și ajustarea strategiei dacă este necesar.

Colaborarea cu ceilalți jucători (dacă jocul este în echipă) – Comunicarea și negocierea pentru a ajunge la o decizie comună.

Reflectarea asupra deciziei luate – Analizarea rezultatului și învățarea din experiență pentru îmbunătățirea procesului decizional viitor.

Exemplu: Simularea unei crize de mediu în care trebuie să decidă cum să gestioneze resursele.

Dezvoltă: luare de decizii, leadership, colaborare.

7. Jocuri de construcție și creativitate (Building & Creativity Games). Elevii lucrează împreună pentru a construi un proiect.

Jocuri de construcție și creativitate – Obiective și sarcini

Obiective:

Dezvoltarea creativității – Încurajarea imaginației prin construirea unor structuri, modele sau lumi virtuale.

Îmbunătățirea abilităților motorii fine – Manipularea pieselor sau desenarea elementelor ajută la coordonarea ochi-mână.

Stimularea gândirii logice și critice – Planificarea și execuția construcțiilor dezvoltă abilități de rezolvare a problemelor.

Învățarea principiilor STEM – Construcțiile implică principii de matematică, fizică și inginerie.

Dezvoltarea colaborării și comunicării – Lucrul în echipă pentru realizarea unor proiecte comune.

Exprimarea personală – Copiii și adulții își pot manifesta stilul și ideile într-un mediu liber.

Sarcini specifice:

Construcții libere – Crearea structurilor fără restricții, doar pe baza imaginației.

Rezolvarea provocărilor – Construirea unui pod care să susțină o anumită greutate sau a unui turn cât mai înalt.

Reproducerea unor modele – Copierea unor clădiri celebre sau a unor structuri din viața reală.

Construirea unor lumi interactive – În jocuri video ca Minecraft sau Roblox, realizarea unor orașe sau aventuri personalizate.

Lucrul în echipă – Construirea unui proiect comun, fiecare având un rol specific.

Optimizarea resurselor – Folosirea unui număr limitat de materiale pentru a finaliza o construcție eficientă.

Exemplu: Proiectarea unui oraș viitorist folosind materiale reciclabile.

Dezvoltă: colaborare, leadership, inovație.

Toate aceste jocuri didactice contribuie la dezvoltarea competențelor sociale și cognitive, esențiale pentru succesul în viață și în carieră.

Bibliografie

1. "Jocuri educaționale și jocuri de strategie pentru învățământul primar și gimnazial" - Un articol care explorează aplicabilitatea jocurilor de strategie în școli. Poți găsi diverse idei pentru integrarea lor în lecțiile de zi cu zi.

2. "Leadershipul educațional: Echilibrul între Autoritate și Empatie" – Acest simpozion internațional abordează diverse aspecte ale leadershipului educațional, inclusiv utilizarea jocurilor didactice pentru dezvoltarea abilităților de leadership la elevi. TEACHIT.RO
3. "Dezvoltă-ți abilitățile sociale și de leadership!" – Un curs care oferă participanților cunoștințe fundamentale despre rolul liderului în contexte complexe și despre dezvoltarea abilităților necesare pentru munca în echipă, comunicare și negociere. DEMETRIUS.RO
4. "Folosirea jocului didactic pentru dezvoltarea competențelor de citit și scris" – Acest articol evidențiază eficiența integrării elementelor ludice în procesul educațional, subliniind captarea atenției elevilor și eliminarea plictiselii prin utilizarea jocurilor didactice. DIDACTIC.RO

PROIECT DIDACTIC – COMPETENȚE DE LEADERSHIP
SZABÓ CSILLA-ILONA, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.34, ORADEA

Tema: Jocuri didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership

Grupa: Grădinița Waldorf, Grupa mijlocie-mare (4-6 ani)

Durata: 50 de minute

Locație: Sala de activități a grădiniței

1. Tipul activității:

Jocuri didactice interactive pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică

2. Obiective generale:

- Dezvoltarea competențelor de leadership prin activități ludice
- Stimularea comunicării și a colaborării în grup
- Încurajarea asumării de responsabilități și a luării de decizii

3. Obiective specifice:

- Să exerseze coordonarea activităților unui grup
- Să comunice eficient pentru rezolvarea unor sarcini de grup
- Să manifeste creativitate în propunerea de soluții pentru problemele întâlnite în joc
- Să-și asume responsabilitatea pentru deciziile luate

4. Competențe urmărite:

- Leadership colaborativ
- Comunicarea eficientă
- Dezvoltarea gândirii critice
- Creșterea încrederii în sine

5. Materiale necesare:

- Panglici colorate
- Eșarfe sau fular pentru jocuri senzoriale
- Figurine de lemn Waldorf (animale, personaje, forme geometrice)
- Pietre și elemente naturale (conuri de brad, frunze)
- Cartonase cu sarcini simple pentru grupuri
- Clopoțel pentru semnalarea finalului activității

6. Desfășurarea activității:

I. Momentul introductiv (10 minute)

- Copiii se așază în cerc și sunt invitați să se salute cu blândețe, conform tradiției Waldorf.

- Educatorul introduce tema activității printr-o povestire scurtă despre importanța colaborării într-o pădure fermecată, unde fiecare element are un rol esențial.

II. Jocul 1: „Ghidul nevăzut” (15 minute)

Obiective:

- Dezvoltarea încrederii și coordonării în echipă
- Stimularea comunicării nonverbale

Descriere:

- Un copil este ales lider și are ochii acoperiți cu o eșarfă.
- Echipa trebuie să urmeze indicațiile liderului care poate folosi doar sunete (bate din palme sau lovește ușor podeaua).
- Scopul este să traverseze „pădurea” (un traseu simbolizat de panglici colorate) fără să atingă obstacolele.

Reguli:

- Liderul nu are voie să vorbească, doar să ofere indicații sonore.
- Echipa trebuie să fie atentă și să colaboreze pentru a ajunge la destinație.

Reflecție:

- Educatorul discută cu copiii despre ce au învățat din acest joc.
- Se analizează cât de bine a condus liderul și cum a colaborat echipa.

III. Jocul 2: „Arhitectii prieteniei” (15 minute)

Obiective:

- Dezvoltarea gândirii critice și a creativității
- Coordonarea și asumarea unui rol de conducere

Descriere:

- Copiii sunt împărțiți în echipe mici.
- Fiecare echipă primește figurine de lemn Waldorf și alte elemente naturale.
- Sarcina este să construiască o „casă fermecată” care să reziste unei „furtuni” (simulată de educator care suflă ușor peste construcție).
- Fiecare echipă alege un lider care organizează activitatea și împarte sarcini.

Reguli:

- Liderul trebuie să se asigure că toți membrii echipei contribuie.
- Casa trebuie să fie stabilă și să aibă un design creativ.

Reflecție:

- Educatorul întreabă copiii cum au colaborat și ce strategii au folosit.

- Se discută despre ce a funcționat bine și ce ar putea îmbunătăți.

IV. Jocul 3: „Povestea fără sfârșit” (10 minute)

Obiective:

- Dezvoltarea comunicării și a creativității
- Stimularea cooperării și asumarea rolului de lider narativ

Descriere:

- Copiii stau în cerc.
- Un copil este ales lider narativ și începe o poveste.
- După două propoziții, pasează rolul unui alt copil, care continuă povestea.
- Jocul se încheie când liderul narativ inițial finalizează povestea.

Reguli:

- Fiecare copil trebuie să adauge un element creativ poveștii.
- Liderul trebuie să mențină firul narativ și să încurajeze participarea.

Reflecție:

- Educatorul discută despre cum a fost construită povestea și cum s-a implicat fiecare copil.
- Se evidențiază importanța ascultării și colaborării.

7. Evaluare:

- Observarea participării active a copiilor în jocuri
- Reflecțiile copiilor despre rolul de lider și colaborator
- Discuții despre ce au învățat din fiecare activitate

8. Concluzii:

Activitatea a oferit oportunități pentru dezvoltarea competențelor de leadership, comunicare și colaborare. Jocurile didactice propuse au încurajat copiii să își asume roluri de conducere și să colaboreze în mod creativ și responsabil.

9. Bibliografie:

1. Steiner, Rudolf. *Educația copilului din perspectiva științei spirituale*, Editura Univers Enciclopedic, București, 2010.
2. Uzsalyiné Pécsi Rita – *Nevelés az élet szolgálatáért, Educația în serviciul vieții -volumul 5., 6.*, Editura Kulcs a Muzsikához Kiadó, Budapest, 2013.
3. Nilsen, Lynn. *Jocuri și activități pentru grădiniță*, Editura Didactica, Iași, 2015.

Proiect didactic



„Cartea magică”

NIVEL DE VÂRSTĂ/GRUPA: nivel II, grupa mare

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cine și cum planifică/organizează o activitate?

TEMA SĂPTĂMÂNII: ”Cartea, prietena noastră”

TEMA ACTIVITĂȚII: ”Cartea magică”

DOMENIUL: ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE (ADE)

- Domeniul Știință (DȘ): Activitate matematică- ”Cartea magică” - joc didactic

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII ȘI COMPORTAMENTE VIZATE:

A. DEZVOLTAREA FIZICĂ, A SĂNĂTĂȚII ȘI IGIENEI PERSONALE:

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

Comportamente vizate:

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

B. DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ:

1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate.

Comportamente vizate:

1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice.

C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI ÎN ÎNVĂȚARE

1. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare.

2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități).

Comportamente vizate:

1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi.

2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență.

D: DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ȘI A PREMISELOR CITIRII ȘI SCRIERII

1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute.

2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare.

Comportamente vizate:

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

2.1. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare.

D. DEZVOLTARE COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII

2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

Comportamente vizate:

2.1. Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația.

2.5. Rezolvă situații problemă pornind de la sortarea și reprezentarea unor date.

TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi.

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Consolidarea și sistematizarea cunoștințelor privind numerația în limitele 1-10;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

- Să raporteze numărul la cantitate și invers;
- Să numere conștient, în ordine crescătoare și descrescătoare, în limitele 0-10;
- Să așeze cifrele în șirul numeric în centrul 0-10;
- Să descopere cifrele care lipsesc din șirul numeric;
- Să numească vecinii numerelor;
- Să descopere al câtelea fluturaș a zburat;
- Să așeze corect semnele matematice $<$; $>$; $=$.

STRATEGII DIDACTICE:

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

Resurse materiale: jetoane magnetice, tablă magnetică, baghetă magică, plicuri, bandă adezivă colorată, săculeț.

Forme de organizare: frontală, individuală, de grup.

DURATA: 40 minute

EVALUARE: formativă

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7 ani), 2019;

Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum pentru educație timpurie, M.E.N.,

București, 2019;

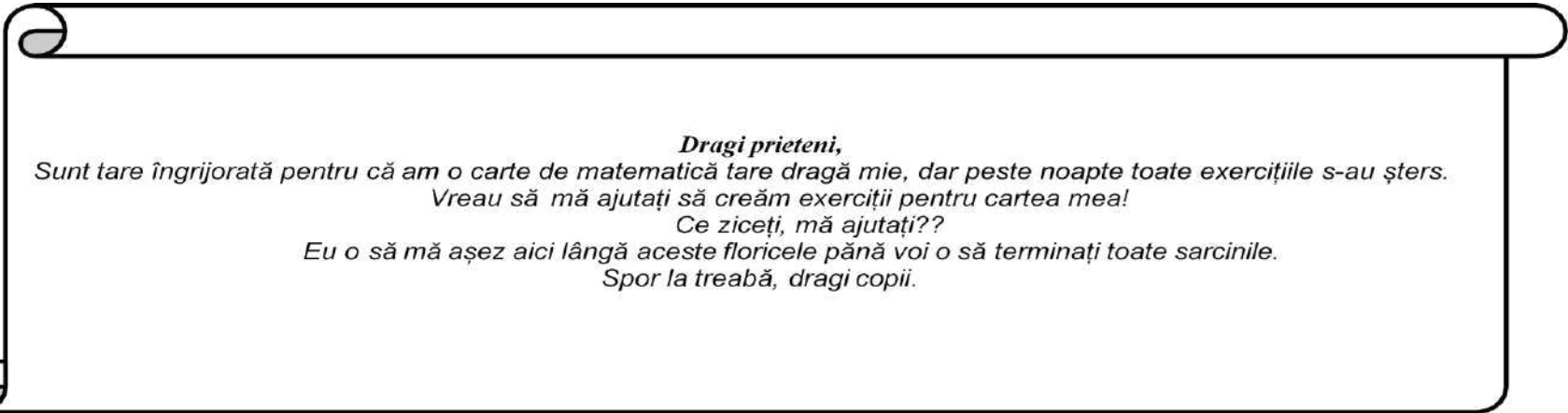
Bocoș, M., Cârlogea, L, Drăghici, C.,(2008), Antologie de proiecte tematice pentru activități integrate, Editura. Diana, Pitești;

David, C.,(2020), 25 de scenarii didactice pentru activități integrate de o zi”, Editura Zven, Deva; David, C.,(2020), 35 de idei inedite pentru proiecte tematice realizate cu preșcolarii, Editura Zven, Deva; Hanganu, I., Raclaru C.,(2005), Jocuri pentru preșcolari – culegere, Editura. Aramis.

SCENARIUL ZILEI

Ziua debutează cu Întâlnirea de dimineață (salutul, prezența, calendarul naturii, noutatea zilei).

Se aud bătăi în ușă. Oare cine este? Apare Albinuța, tare îngrijorată, ne povestește ce i s-a întâmplat.



*Dragi prieteni,
Sunt tare îngrijorată pentru că am o carte de matematică tare dragă mie, dar peste noapte toate exercițiile s-au șters.
Vreau să mă ajutați să creăm exerciții pentru cartea mea!
Ce ziceți, mă ajutați??
Eu o să mă așez aici lângă aceste floricele până voi o să terminați toate sarcinile.
Spor la treabă, dragi copii.*

Tranziție: 1, 2, 1, 2,/ Câte unu-n pas viori./ Brațele le ridicăm,/ Mâinile le scuturăm./ Sus, jos 1, 2,/ Faceți și voi ca și noi.

DȘ – ”Cartea magică” – joc didactic matematic

Sarcina didactica:

Consolidarea și sistematizarea cunoștințelor matematice în centrul 0-10- raportarea corectă a cantității la număr, realizarea scării numerice în șir crescător și descrescător, identificarea vecinilor numerelor, identificarea locului rămas liber și denumirea lui prin intermediul numeralului ordinal, utilizarea corectă a semnelor matematice $<$, $>$, $=$.

Pe tabla magnetică se va realiza conturul unei cărți cu pagini goale. Aceste pagini vor fi suportul pe care copiii vor rezolva sarcinile jocului didactic.

Regulile jocului:

Copilul atins cu bagheta rezolvă sarcina ;

La cuvântul ”stop” copilul se oprește;

Răspunsul corect este recompensat cu aplauze;

Răspunsul incorect/ incomplet solicită ajutor de la un prieten.

Elementele de joc:

Aplauze, manuirea materialelor, cuvântul STOP, închiderea și deschiderea ochilor, bat din palme, bagheta, săculețul cu cifre.

Variantele de joc:*Varianta I- Numerația*

Plicul galben:

1. Copiii vor așeza cifrele în ordine crescătoare în limitele 0-10;
2. Copiii vor așeza cifrele în ordine descrescătoare în limitele 10-0;
3. Copiii vor așeza cifrele în șirul numeric;
4. Copiii descoperă cifrele care lipsesc din șirul de numere;
5. Numără și la cuvântul STOP, alt copil continuă să numere (0-10);
6. Să numească vecinii numerelor 6,2,8,3.

Varianta II- Numerarul ordinal

Plicul verde:

Copiii descoperă al câtelea fluturaș a zburat din șirul de numere.

Complicarea jocului - Folosirea semnelor matematice (<, >, =).

Plicul roșu:

1. Să formeze mulțimi de obiecte;
2. Să raporteze cifra la cantitate;
3. Să așeze semnul matematic corespunzător între cele două mulțimi.

Săculețul cu surprize:

Copiii, împărțiți în două echipe, vor extrage pe rând cifre dintr-un săculeț. Fiecărei cifre îi va corespunde o literă. Aranjând cifrele în ordine crescătoare vor obține un mesaj.

Albinuța este foarte fericită pentru ca noi știm să rezolvăm multe sarcini la activitatea matematică și am găsit și mesajul.

Pe tot parcursul activității urmăresc răspunsurile copiilor, comportamentul acestora. În finalul activității, fac aprecieri legate de modul în care s-a desfășurat întreaga activitate matematică.

Tranziție: Bat din palme,/ Clap, clap, clap,/ Din picioare/ Trap, trap, trap,/ Ne-nvârtim, ne răsucim,/ Și la lucru noi pornim.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		<i>Metode și procedee</i>	<i>Mijloace de învățământ și materiale didactice</i>	<i>Forme de organizare</i>	
1. Momentul organizatoric	<p>Pentru o bună desfășurare a activității se iau în considerare următoarele aspecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se va aerisi sala de grupă; - se vor așeza măsuțele și scăunele copiilor; - se va pregăti suportul de lucru. 				
2. Captarea atenției	<p>Voi capta atenția copiilor prin răvașul primit de la Albinuță. Acesta ne povestește pățania sa și ne cere ajutorul.</p>	Conversația	Răvașul de la albinuță	Frontal	Observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor
3. Anunțarea temei și a obiectivelor operaționale	<p>Se anunță tema și obiectivele, pentru a o ajuta pe Albinuță.</p> <p>Tranziție: Un, doi, un, doi/ Câte unu-n pas vioi.../</p>	Conversația		Frontal	Observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor
4. Dirijarea învățării	<p>DȘ - Activitate matematică - "Cartea magică"</p>				

	<p>1. Copiii vor așeza cifrele în ordine crescătoare în limitele 0-10;</p> <p>2. Copiii vor așeza cifrele în ordine descrescătoare în limitele 10-0;</p> <p>3. Copiii descoperă cifrele care lipsesc din șirul de numere de pe fagure;</p> <p>4. Numără și la cuvântul STOP, alt copil continuă să numere (0-10);</p> <p>5. Să numească vecinii numerelor 6,2,8,3.</p> <p>Varianta II- Numeralul ordinal</p> <p>Plicul verde:</p> <p>1. Copiii descoperă al câtelea fluturaș a zburat din șirul de numere.</p>				
5. Obținerea performanței	<p>Complicarea jocului - folosirea semnelor matematice (<, >, =).</p> <p>Plicul roșu:</p> <p>1. Copiii vor forma mulțimi de obiecte;</p> <p>2. Copiii vor raporta cifra la cantitate;</p> <p>3. Copiii vor așeza semnul matematic corespunzător între cele două mulțimi.</p> <p>Tranziție: Bat din palme....</p>	<p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Cifre magnetice</p> <p>Jetoane magnetice</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Observarea comportamentului copiilor</p> <p>Aprecieri verbale</p>
6. Asigurarea feedbackului	<p>Săculețul cu surprize:</p> <p>Copiii, împărțiți în două echipe, vor extrage pe rând cifre dintr-un săculeț. Fiecărei cifre îi va</p>	<p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Săculeț</p> <p>Cifre magnetice</p> <p>Litere magnetice</p>	<p>Grup</p>	<p>Observarea comportamentului copiilor</p>

	<p>corespunde o literă. Aranjând cifrele în ordine crescătoare vor obține un mesaj: ”Ai CARTE, ai PARTE!”</p> <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>A</td> <td>R</td> <td>T</td> <td>E</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>A</td> <td>R</td> <td>T</td> <td>E</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	C	A	R	T	E	6	7	8	9	10	P	A	R	T	E				Aprecieri verbale
1	2	3	4	5																					
C	A	R	T	E																					
6	7	8	9	10																					
P	A	R	T	E																					
7. Evaluarea activității	<p>Albinuța face aprecieri la nivelul grupei și face aprecieri referitoare la îndeplinirea obiectivelor.</p> <p>„Sunt mândră de voi că ați știut să numărați</p>	Conversația		Frontal	Aprecieri verbale																				
8. Încheierea activității	<p>„Hopa hopa”joc distractiv</p> <p>Copiii vor dansa după versurile melodiei executând mișcărilor sugerate de text și imagine.</p> <p>Fac aprecieri generale și individuale referitoare la modul în care s-au implicat copiii, precum și la comportamentul din timpul activităților.</p>	<p>Conversația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Jocul</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=K-qcXuT7TvE</p>	Frontal	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Recompense</p>																				

LEADERSHIPUL EDUCAȚIONAL:
ECHILIBRUL ÎNTRE AUTORITATE ȘI EMPATIE

Prof. Ținc Laura Claudia – Grădinița cu program prelungit
nr.50, structură G.P.P. nr.27, Oradea

Jocuri didactice pentru dezvoltarea competențelor de leadership.

Leadershipul se referă la procesul prin care o persoană, cu anumite abilități, poate influența și conduce un grup de indivizi, în realizarea unui obiectiv comun.

Fiecare copil are potențialul de a deveni un mare lider, având nevoie doar de oportunitățile și sprijinul potrivit. Ideal ar fi ca toți copiii să aibă „acces” la învățarea abilităților de conducere. Câteva dintre beneficiile învățării leadershipului, în rândul copiilor, ar fi:

- ❖ Creșterea încrederii de sine. Învățând abilități de leadership, copiii își pot crește stima de sine și motivația de a munci din greu pentru atingerea obiectivelor. Aceste experiențe le întăresc și sentimentul de control asupra propriei vieți.
- ❖ Recunoașterea și exprimarea propriilor nevoi. Când copiii învață să planifice, să rezolve probleme și să implementeze soluții, ei capătă o înțelegere clară a factorilor care conduc la succes. Învăță să creadă în importanța perspectivei lor, ceea ce îi face să fie mai motivați, să își susțină propriile nevoi și să abordeze cu ușurință provocările ivite.
- ❖ Conștientizarea de sine. Este important să știi cine ești, ce simți și cum te prezinți în fața celorlalți. Pentru a-și dezvolta conștiința de sine, copiii trebuie să înțeleagă emoțiile lor și cum acestea le influențează starea de spirit și comportamentele.
- ❖ Responsabilitatea. Responsabilitatea este o calitate esențială pentru orice lider. Construirea responsabilității presupune și oferirea de oportunități pentru copii de a fi independenți și de a învăța cum să își gestioneze propriile acțiuni.
- ❖ Ascultarea activă. Un lider bun, nu este cel care vorbește cel mai tare, ci acela care ascultă cu adevărat. Ascultarea activă este o abilitate esențială în leadership.

- ❖ Includerea. Când oamenii se simt incluși și apreciați sunt motivați să fie coechipieri activi și să îndeplinească excelent sarcinile. Liderii eficienți înțeleg valoarea includerii, fie că este vorba despre aducerea unor noi idei, fie că este vorba despre crearea unui spirit de echipă.

Liderii au deprinderi bune, lucrează din greu și împărtășesc, vorbesc frumos, încurajează, respectă, apreciază și susține echipa, pentru a atinge obiectivele grupului.

Un lider va avea în vedere 3 aspecte importante:

- ✚ Realizarea sarcinii
- ✚ Gestionarea grupului
- ✚ Gestionarea individului

Într-un cadru mai restrâns, făcând referire strict la grupa în care îmi desfășor activitatea, am învățat să spunem că misiunea noastră este de a lucra împreună, de a ne juca și de a învăța împreună. În ceea ce privește dezvoltarea leadershipului, la vârstele mici, copiii își aleg liderul în funcție de preferințe sau prietenii, fără a ține cont de abilitățile pe care unii dintre ei le dețin. Pentru a-i ajuta să conștientizeze mai bine acest aspect, preșcolarii din grupa noastră au fost incluși în proiectul „ȘCOALA ÎNCREDERII”, proiect ce are ca scop tocmai dezvoltarea competențelor de lider, copiii învățând, astfel, să înțeleagă rolul acestuia, să-și ia repere în alegerea unui conducător, să-și descopere anumite abilități, să-și dorească implicarea în activități comune.

Activitatea de bază, în această etapă a vieții este jocul. Prin joc și prin exercițiu, copilul de fapt își valorifică potențialul ludic, creativ, cognitiv și nu numai, copilul devine mult mai dotat, mai apt de a face lucruri, mai informat și, mai ales, mai capabil de interacțiunea cu ceilalți coechipieri. La vârsta preșcolară, jocul didactic are o pondere foarte mare în rândul activităților desfășurate la grupă, pe toate domeniile experiențiale și pe toate sectoarele deschise zi de zi, în grădiniță.

Jocul, în ansamblu său, reprezintă o multitudine de acțiuni, vădite să ducă individul spre bună dispoziție, spre destindere și relaxare, dar și spre o dezvoltare cognitivă și emoțională a acestuia, iar după Edouard Claparède, jocul este văzut ca „cea mai bună introducere în arta de a munci”.

Grădinița este locul propice unde jocul didactic își găsește cea mai eficientă utilitate, iar noi educatorii trebuie să apelăm la imaginația noastră, pentru a selecta cele mai pragmatice jocuri didactice, mai plăcute de copii, care să aducă odată cu ele: plăcere, deprindere, abilitate și eficiență. De aici, putem deduce faptul că jocul este un mijloc de instruire și educare a copiilor, mai ales a celor mici; prin joc copilul își pune în mișcare tot bagajul psihic și intelectual, dorind mereu să rezolve sarcinile, să fie cel mai bun, să răspundă cel mai bine și de aceea, jocul este considerat un element de bază în educarea copiilor, de joc depinzând o mulțime de aptitudini, abilități și deprinderi ale copilului mic.

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

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

De aceea, putem afirma că jocul didactic este una dintre activitățile cele mai eficiente din grădiniță, pentru că odată propus un joc didactic, se impun reguli ale jocului, sarcini de rezolvat, elemente surpriză, joc de probă, care disciplinează copilul, disciplinează echipele.

Organizat și coordonat cu inteligență, jocul didactic produce schimbări deosebite în dezvoltarea copilului preșcolar, pe toate planurile. De fiecare dată când ne propunem să desfășurăm un joc didactic, avem în vedere dezvoltarea psihopedagogică a copilului preșcolar, de aceea vom ține cont de nivelul de vârstă pentru a selecta un joc adecvat, cu grad de complexitate mic la grupă mică, mediu la grupa mijlocie și cu complexitate mare la copiii de grupă mare.

Jocul didactic satisface trebuințele copilului: de mișcare, de exprimare, de colaborare, de adaptare la realitate, dar în același timp informează copilul pe subiecte date și formează la copii anumite deprinderi, abilități, dezvoltă stima de sine, curajul și elimină inhibarea, tracul, pentru cei timizi fiind o rampă de lansare, dându-le curajul de a acționa, de a fi parte din joc, de a se exprima liber și fără impedimente.

Făcând referire la TIPURILE DE JOC DIDACTIC, acestea se întâlnesc în toate domeniile experiențiale din nivelul preșcolar:

- ★ *Jocuri didactice pentru EDUCAREA LIMBAJULUI* – exemple:
Cuvântul interzis”, „Caută cartea!”, „Lanțul cuvintelor”, etc.
- ★ *Jocuri didactice pentru ACTIVITĂȚI MATEMATICE* – exemple:
„Vecinul”, „Lanțul”, „Ceasornicul”, „Nu te grăbi!”, etc.
- ★ *Jocuri didactice pentru CUNOAȘTEREA MEDIULUI* – exemple:
„Ziua și noaptea”, „Jocul fluturilor”, „Bufnița”, „Glasul animalelor”, etc.
- ★ *Jocuri didactice pentru EDUCAȚIE PLASTICĂ* – exemple:
„Pictorul și culorile”, „Amprente”, „Ștafeta artiștilor”, etc.
- ★ *Jocuri didactice pentru ABILITĂȚI PRACTICE* - exemple:
„Cartonașele”, „Constructorul harnic”, „Cu ambele mâini”, etc.
- ★ *Jocuri didactice pentru EDUCAȚIE FIZICĂ* – exemple:
„Mingea pe tavă”, „Ocupă-ți locul!”, „Acul și ața”, „Furtună pe mare”, etc.

Pentru a înțelege mai bine desfășurarea unei astfel de activități, propun un joc didactic pentru cunoașterea mediului, care evidențiază concret rolul unui lider.

Jocul se numește:

„ Știu cum pot să ajut cu meseria mea!”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cine și cum planifică/ organizează o activitate?”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „ Joaca de-a meseriile”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Îmi aleg o meserie”

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: DȘ – Cunoașterea mediului

TIPUL ACTIVITĂȚII: Însușire de noi cunoștințe

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Dezvoltarea unor însușiri cum ar fi: inițiativă, gândire critică, colaborare, organizare, dar și unele trăsături morale cum ar fi: curaj, onestitate, spirit de întraajutorare, altruism și creșterea gradului de înțelegere a importanței rolului fiecărui membru al echipei.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să recunoască meseriile pe baza unor imagini și obiecte prezentate de educatoare;
- Să aleagă (după propriile criterii) un lider pentru echipa sa;
- Să accepte locul său în echipa din care face parte și să intre în rolul propus;
- Să se implice activ atât ca lider, cât și ca membru al echipei, în rezolvarea sarcinilor pentru atingerea obiectivului comun propus;
- Să colaboreze pozitiv cu coechipierii (munca în echipă).

DESCRIEREA JOCULUI

SARCINA JOCULUI: Să îndeplinească sarcinile stabilite sau atribuite de către lider, interpretând cu interes rolul primit, iar la final să explice importanța acțiunilor sale în rezolvarea sarcinilor echipei, în atingerea scopului propus.

REGULI DE JOC : Copiii, sunt așezați pe covorașe, în semicerc, când, un curier (personaj-surpriză) bate la ușă și ne lasă un colet. Educatoarea, mirată și ea, deschide cutia și scoate o scrisoare. Acesta ne spune că orașul nostru are nevoie de mai mulți pompieri, medici și polițiști, deoarece sunt multe cazuri de rezolvat, iar ajutorul nostru e binevenit. Pentru început, educatoarea scoate din colet/ cutie un set de imagini ce trebuiesc asamblate, care reprezintă câteva dintre meseriile cunoscute: pompier, medic și polițist. Copilul care va recunoaște primul despre ce este vorba, va rezolva puzzle-ul, întregind imaginea și va denumi meseria, apoi va așeza imaginea obținută într-unul din locurile amenajate anterior în sala de grupă (trei colțuri). Se procedează la fel și cu celelalte două meserii rămase. După fiecare imagine descoperită, educatoarea va discuta cu

copiii despre acea meserie, pentru a se asigura că cei mici dețin informațiile corecte sau și le însușesc. Faptul că unii dintre copii au fost mai rapizi în recunoașterea meseriilor, poate fi un reper în alegerea liderilor în etapa ce urmează. Acum, fiecare imagine asamblată se află într-o parte a sălii. Din cutie, educatoarea scoate câteva obiecte: cască de pompier, o mașină de pompier (de jucărie), un topor de jucărie, un furtun pentru apă confecționat anterior, stetoscopul medicului, un halat mic alb, trusă medicală, o mașină de ambulanță, chipiu de polițist, cătușe de jucărie, lupă, o mașină de poliție, un telefon fix. Copiii recunosc, denumesc și așează obiectele prezentate la sectorul cu meseria corespunzătoare. Dacă există vreun obiect necunoscut, educatoarea îl va denumi și va explica utilitatea acelui obiect.

În cutie se mai află un săculeț ce conține niște jetoane, ce reprezintă una dintre meseriile prezentate : jetoane cu pompier, jetoane cu medic și jetoane cu polițist. Copiii extrag, pe rând, câte un jeton, se vor îndrepta către colțul corespunzător meseriei extrase. Când cele trei echipe sunt formate, copiii își vor alege câte un lider, care îi va sfătui, îi va asculta și îi va coordona în realizarea sarcinilor. Liderii primesc un obiect reprezentativ, dintre cele aflate în cutie: liderul-pompier primește casca, liderul-medic, halatul, iar liderul-polițist primește chipiul.

Fiecare echipă va trece prin situații diferite una de alta, tocmai pentru a exemplifica faptul că trebuie să ne adaptăm comportamentul și deciziile în funcție de contextul în care ne aflăm, îndeplinind cu succes scopul comun propus.

1. Prima situație este una de criză, în care liderul trebuie să ia urgent decizii, neavând timp să analizeze și să discute cu coechipierii: „PISICA ÎN PERICOL!”

Echipa POMPIERILOR este alcătuită din pompierul-șef, șoferul care conduce mașina de pompieri și alți pompieri:

La un moment dat, se aude un strigăt de ajutor (o voce înregistrată anterior, care se aude la boxa din grupă):

„-Ajutooor! Ardeeee copacul, iar pisica mea e acolo sus!”. Atunci, educatoarea îi întreabă pe copii, care dintre echipe trebuie să intervină, iar după stabilirea echipei, educatoarea realizează un *JOC DE PROBĂ*, în care exemplifică (cu ajutorul unui copil), cum trebuie să procedeze membrii grupului. Apoi, echipa pompierilor iese în față, iar liderul atribuie urgent sarcini, pentru a nu pierde timpul. Un copil este șoferul, iar ceilalți îl urmează, mimând deplasarea cu mașina. Altul ia scara pusă la dispoziție, altul prinde furtunul și îl apropie de copacul special pregătit în sala de grupă. Acesta e decorat cu flăcări (din carton),

iar pe una din crengi se află o pisică. Un pompier stinge focul, altul pune scara, iar pompierul-șef (liderul), urcă în copac să recupereze pisica. Când sarcina a fost finalizată, liderul solicită feed-back-ul echipei pentru modul în care s-a desfășurat intervenția. De aici, copiii vor înțelege că fiecare a avut un rol important în soluționarea situației.

2. A doua situație oferă copiilor posibilitatea de a se sfătui în privința deciziilor ce trebuie luate: „LA SPITALUL DE URGENȚĂ”

A doua echipă este cea a MEDICILOR, și este alcătuită din medicul-șef (liderul), șoferul ambulanței, medicul și asistenta de pe ambulanță și alți medici din spital:

Se aude un telefon care sună. Educatorea ridică receptorul telefonului fix aflat în grupă și anunță o solicitare la o adresă din apropiere. Acolo, o păpușă care nu a respectat regulile de circulație, a fost rănită când a încercat să treacă strada printr-un loc nepermis. Copiii recunosc echipa care trebuie să intervină și pornesc la drum. Șoferul ambulanței, împreună cu medicul și asistenta, ajung la fața locului (într-un alt colț al grupei). Ei găsesc o păpușă întinsă pe jos (desenată anterior pe corp, astfel încât să pară accidentată). Medicul analizează starea păpușii, apoi hotărăște că trebuie transportată la spitalul de urgență (o clădire construită din lego). Aici, medicul șef (liderul), îi cheamă și pe ceilalți doctori, pentru a se consulta cu ei în ceea ce privește pașii următori în vindecarea pacientei. Un medic o consultă, altul îi face analize, altul îi administrează un tratament, iar la final păpușa scapă cu bine și placă acasă, fiind astfel îndeplinită și această sarcină. La fel ca și în prima situație, liderul solicită feed-back-ul echipei.

3. A treia situație necesită și mai multă analiză și cercetare: „HOȚUL DE LA MUZEU”

Echipa POLIȚIȘTILOR este alcătuită din comisarul-șef (liderul), polițiști, detectivi, șoferul mașini de poliție:

Pe video-proiector apare un domn (o înregistrare video anterioară realizată de către educatoarele) care ne anunță că muzeul din oraș a fost jefuit, iar hoții au furat tablouri de mare valoare. Echipa polițiștilor se sesizează automat. În acest caz, liderul cere părerea fiecărui coechipier, iar la final alege soluția cea mai bună (din punctul lui de vedere). Ei pornesc spre muzeu (o căsuță din carton mai mare, confecționată anterior) și ajunși acolo, încep să cerceteze locul. Un polițist îngrădește zona cu o bandă, detectivul ia amprente folosind o lupă, altul discută cu directorul muzeului, altul face poze la fața locului. Se întorc la secția de poliție și încep să analizeze datele obținute. După finalizarea anchetei, hoțul (o

marionetă ascunsă de la început, în spatele muzeului) este prins, i se pun cătușele și este dus la secția de poliție. Tablourile au fost și ele recuperate, iar sarcina dusă la bun sfârșit. La fel ca și în celelalte două situații, liderul îi felicită pe coechipieri pentru munca depusă și îi ajută să înțeleagă importanța fiecăruia în atingerea scopului.

La final, educatoarea scoate câte o medalie pentru fiecare dintre membrii celor trei echipe, acest lucru reprezentând mulțumirea domnului primar pentru ajutorul oferit orașului (recompensa).

ELEMENTE DE JOC: Coletul/cutie cu surprize, imagini/puzzle reprezentând meserii, casca de pompier, mașina de pompieri, scara, furtunul, copacul în flăcări, pisica, mașina de ambulanță și poliție, halat și trusă de medic, păpușă, chipiu de polițist, cătușe (de jucărie), lupă, aparat foto, tablouri, marioneta-hoț, boxă, video-proiector, recompense.

Prin acest tip de activități, copiii conștientizează importanța colaborării și a muncii în echipă și a implicării cu seriozitate în tot ceea ce trebuie să realizeze, își dezvoltă gândirea critică și strategică, limbajul și comunicarea orală, atenția, memoria, stimulându-le toată achiziția intelectuală.

BIBLIOGRAFIE

1. Covey, Sean – *Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți*, Editura Act și Politon, București, 2016.
2. Jan Ketil, Arnulf – *Despre leadership. Cum atinge rezultate remarcabile prin oameni obișnuși*, Editura Universitară, 2016.
3. Daniel, Goleman, Annie, McKee, Richard Boyatzis – *Inteligența emoțională în leadership*, Editura Curtea Veche, 2019.
4. John C., Maxwell – *Cele 17 legi ale muncii în echipă*, Editura Amaltea, 8 ian., 2014.
5. Iriciuc, Loredana – *Creșterea unui lider puternic. Descoperă abilitățile de leadership fundamentale pentru copii și cum le poți cultiva încă de la vârste fragede*, sursa: Google, *Părinți și pitici.ro*, 15 nov., 2024.
6. Alexandrina, D., Viorel-George D – *Activități transdisciplinare pentru grădiniță și ciclul primar*, Editura Paralela 45, Pitești, 2005

PROIECT DIDACTIC

GRUPA: mare

CADRU DIDACTIC: Prof. Tupiță Monica Laura

TEMA DE STUDIU: "Cine sunt, suntem?"

TEMA SĂPTĂMÂNII: " Grădiniță, bine te-am găsit!"

TEMA ZILEI: "Ne jucăm, matematică învățăm"

TEMA ACTIVITĂȚII: " Micii matematicieni"

FORMA DE REALIZARE: Joc didactic

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate matematică

TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidare de cunoștințe

SCOPUL: Consolidarea cunoștințelor privind numerația în limitele 1-5, utilizând un limbaj matematic adecvat.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să numere conștient crescător și descrescător în limitele 1-5;
- Să constituie mulțimi cu 1-5 elemente;
- Să raporteze numărul la cantitate și invers;
- Să numească vecinul mai mic și mai mare al unui număr;
- Să utilizeze corect numeralul ordinal;
- Să efectueze operații de adunare și scădere cu o unitate.

SARCINA DIDACTICĂ:

- Numărarea și aranjarea elementelor unei mulțimi pe table magnetică realizând raportarea numărului la cantitate și invers.

REGULILE JOCULUI:

- Copiii respect precizările educatoarei, respect ordinea de intrare în joc;
- Copiii vor rezolva sarcinile jocului (vor recunoaște cifrele și locul acestora în șirul numeric crescător și descrescător, vor face corespondența între cantitate și număr și invers, vor arunca cubul, vor rezolva probleme);
- Răspunsurile corecte vor fi aplaudate și marcate printr-o bulină zâmbitoare, astfel echipa cu cele mai multe buline va fi desemnată echipa câștigătoare.

ELEMENTE DE JOC: închiderea și deschiderea ochilor, întrecerea, mânuirea materialului, așteptarea, aplauzele, surpriza

STRATEGII DIDACTICE:

- **Metode și procedee:** conversația, observația, explicația, demonstrația, exercitiul, problematizarea.
- **Mijloace de învățământ:** tablă magnetică,
- **Material didactic:** jetoane, mulțimi cu elemente, cifre, planșa cu castel cub cu cifre, coșulețe cu mingi, cutie creioane colorate, cărți, magneți, planșă pentru evidențierea punctajului, bilețele, buline aurii

METODE DE EVALUARE: evaluare orală (apreciere verbală)

FORMA DE ORGANIZARE: pe grupe

DURATA: 30 minute

BIBLIOGRAFIE:

- **Curriculum pentru educație timpurie, 2019**
- **Matematica în grădiniță, ghid pentru educatoare-Ș.Antonovici**, Editura Didactică Publishing House, 2016

EVENIMENT DIDACTIC	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1.Moment organizatoric	<p>-Voi crea cadrul necesar bunei desfășurării a activității</p> <p>-așezarea mobilierului</p> <p>-pregătirea materialelor didactice</p>		
2.Captarea atenției	<p>Introducerea în activitate se va face prin prezentarea elementului surpriză: o scrisoare trimisă de d-nele învățătoare pentru copiii grupei mari.</p>	Conversație	
3.Anunțarea temei și a obiectivelor	<p>Le voi explica copiilor că astăzi ne vom juca împreună un joc prin care vom arăta cât de bine știm noi matematică.</p> <p>Jocul se numeste: “Micii matematicieni”. Va trebui să fiți foarte atenți, astfel să îndepliniți corect sarcinile jocului și anume: să recunoașteți cifrele, să asociați cifra corespunzătoare numărului de elemente, să așeze corect pe table magnetică în funcție de cerințele educatoarei.</p>	Conversație Explicație	
4. Explicarea jocului	<p>Prezint copiilor materialele ce vor fi folosite, apoi explic regulile și sarcinile jocului.</p> <p>Jocul se va desfășura sub formă de concurs și pentru aceea copiii vor fi împărțiți pe două echipe: Echipa ursuleților și Echipa iepurașilor (în dreptul fiecărei echipe va fi așezată o mascotă sau o imagine reprezentând echipa respectivă).</p> <p>Pe rând, din fiecare echipă, va fi numit un copil care va rezolva o sarcină a jocului-concurs. Fiecare răspuns corect va fi recompensat cu o bulină zâmbit-oare, astfel va câștiga echipa care obține cel mai mare număr de buline.</p>	Explicatie Observație	

<p>5.Desfășurarea jocului</p>	<p>JOCUL DE PROBĂ: <i>Așează-mă la locul meu!</i> Se va desfășura un joc de probă cu un copil de la fiecare echipă, pentru a verifica dacă au fost înțelese regulile jocului. Sarcină: Copiii vor aranja cifrele încurcate în ordine crescătoare / descrescătoare.</p> <p>EXECUTAREA JOCULUI PROPRIU-ZIS: Pe rând, din fiecare echipă va veni un reprezentant pentru a rezolva o sarcină.</p> <p>SARCINA 1: <i>Castelul formelor geometrice</i> Echipa ursuleților: ”Din câte cercuri este construit castelul?” Echipa iepurașilor: ”Câte triunghiuri au fost folosite pentru a construi castelul?”</p> <p>SARCINA 2: <i>Cifra corespunzătoare</i> Echipa ursuleților / Echipa iepurașilor: ”Numără elementele din mulțime și spune care este cifra corespunzătoare!” -copiii vor extrage câte un bilețel pentru a descoperi elementele cărei mulțimi trebuie să le numere: mulțimea avioanelor, ursuleților, baloanelor, creioane-lor.</p> <p>SARCINA 3: <i>Aruncă cubul!</i> Echipa ursuleților / Echipa iepurașilor: ”Spune ce cifră ai dat și formează o mulțime de atâtea jucării câte îți arată cifra!” -copiii vor arunca cubul care are câte o cifră diferită de la 1 la 5 pe cele 6 fețe ale sale, numește cifra de pe fața de sus a cubului când acesta a căzut</p>	<p>Explicația Demonstrația Exercițiul</p> <p>Conversația Explicația Exercițiul</p>	<p>Frontală Individuală Orală</p>
--------------------------------------	---	--	---

jos și formează o mulțime de atâtea jucării câte îi indică cifra. Pentru a forma mulțimi se pune la dispoziția copiilor jetoane reprezentând diferite jucării: păpuși, mașini, baloane, mingi.

SARCINA 4:

Vecinii

Echipa ursuleților / Echipa iepurașilor: ”Spune care sunt vecinii cifrei...!”

-copiii vor extrage dintr-un bol câte un bilețel pe care se află scrisă o cifră de la 1 la 5. După ce extrage cifra, caută vecinii ei și îi așează la locul potrivit. Cifrele 1 și 5 vor avea doar un vecin: pe 2, respectiv pe 4.

SARCINA 5:

A câta minge s-a rostogolit?

Echipa ursuleților / Echipa iepurașilor: ” A câta minge s-a rostogolit?”

-Pentru fiecare echipă se vor alinia orizontal câte 5 mingi. Educatoarea cere copiilor să închidă ochii, timp în care una dintre mingi își părăsește poziția prin rostogolire, apoi le cere copiilor să spună a câta minge din șir s-a rostogolit.

COMPLICAREA JOCULUI:

Rezolvă problema!

Echipa ursuleților:” În curtea grădiniței 3 băieți se joacă cu mingea. Un alt băiețel se apropie de ei și îi roagă să îl primească și pe el la joc, iar aceștia acceptă. Câți băieți se joacă acum cu mingea?”(Răspuns: $3+1=4$)

Echipa iepurașilor: ” O fetiță a primit de la prieteni 5 baloane. În timp ce se juca cu baloanele, unul

Conversația
Explicația
Exercițiul

	dintre ele s-a ridicat spre cer. Câte baloane i-au rămas fetiței?”(Răspuns: $5-1=4$)		
7.Asigurarea retenției și a transferului	Fiecare copil din cele două echipe va extrage câte un bilețel din coșuleț. Pe fiecare bilețel se află scrisă o cifră din limitele 1-5. Copiii vor recunoaște cifra și vor arăta atâtea degețele câte indică aceasta.	Explicație Exercițiu	Individual Practică
8.Încheierea activității	Împreună cu copiii vom stabili care echipă a câștigat. În încheierea activității voi face aprecieri asupra felului în care au lucrat și s-au comportat copiii pe parcursul activității, după care voi oferi recompense.	Conversație	Aprecieri verbale Recompense

**“LEADERSHIPUL EDUCAȚIONAL: ECHILIBRU ÎNTRE
AUTORITATE ȘI EMPATIE”
JOCURI DIDACTICE**

**Prof. Învățămint preșcolar Vlad Gabriela Narcisa
Școala Gimnazială Costișa, Grădinița Costișa**

Aceste jocuri sunt utile în special pentru învățarea prin experiență și stimularea abilităților de comunicare, colaborare, luare a deciziilor și gestionare a conflictelor. Ele pot fi folosite în diverse contexte educaționale pentru a sprijini dezvoltarea leadership-ului într-un mod interactiv și practic. Iată câteva exemple de jocuri didactice care pot fi folosite pentru dezvoltarea competențelor de leadership:

1. Jocuri de rol (Role-playing games)

Jocurile de rol sunt o metodă eficientă de a exersa abilități de leadership prin simularea unor situații reale în care participanții trebuie să își asume diverse roluri și să rezolve probleme. De exemplu, elevii pot fi puși în situații în care trebuie să conducă o echipă pentru a rezolva o sarcină sau să gestioneze un conflict. Aceste jocuri ajută la dezvoltarea abilității de a lua decizii, de a asculta și de a media conflicte, aspecte esențiale ale leadership-ului.

2. „Lider pentru o zi”

Acest joc presupune ca elevii să își asume rolul de lider al clasei sau al unui grup pentru o zi. Aceștia trebuie să organizeze activități, să ia decizii și să coordoneze grupul pentru îndeplinirea unui obiectiv comun. Acest joc le permite elevilor să își exerseze abilități de organizare, comunicare și delegare, fiind o oportunitate excelentă de a învăța cum să își gestioneze timpul și resursele pentru a atinge un obiectiv.

3. „Construcția echipei”

Un alt joc popular pentru dezvoltarea leadership-ului este acela în care elevii trebuie să colaboreze pentru a construi ceva împreună, cum ar fi un turn din cuburi, un pod din materiale simple sau o structură din carton. În timpul acestei activități, un elev poate fi desemnat ca lider al echipei, având rolul de a coordona activitățile, de a distribui sarcinile și de a încuraja colaborarea. Aceste activități dezvoltă abilități de leadership, cum ar fi gestionarea echipelor și luarea deciziilor.

4. „Jocul de negociere”

Acest tip de joc implică simularea unor negocieri între două sau mai multe părți, fiecare cu obiective și interese diferite. De exemplu, elevii pot juca rolul unor lideri ai unor organizații care trebuie să ajungă la un acord privind un proiect sau resursele comune. Liderul trebuie să își folosească abilitățile de negociere pentru a ajunge la un compromis, iar acest proces le dezvoltă abilități de comunicare, persuasiune și rezolvare a conflictelor.

5. „Jocul cu resurse limitate”

Acest joc presupune că elevii au la dispoziție resurse limitate (de exemplu, timp, bani sau materiale) și trebuie să își stabilească priorități și să ia decizii pentru a îndeplini un obiectiv dat. De exemplu, echipele pot fi provocate să construiască o „fabrică” sau să rezolve o problemă complexă folosind un număr limitat de resurse. Liderii din echipe trebuie să ia decizii dificile și să coordoneze activitățile pentru a maximiza eficiența echipei.

6. „Întrebarea liderului”

În acest joc, participanții sunt împărțiți în grupuri mici și li se dă o problemă complexă de rezolvat. Fiecare grup are un lider care trebuie să coordoneze procesul de gândire și să ia deciziile finale, dar și să asculte și să integreze opiniile celorlalți membri ai echipei. Acest joc ajută la dezvoltarea competenței de a asculta activ și a lua decizii în mod eficient.

7. „Ștafeta deciziilor”

Acesta este un joc care implică o serie de sarcini rapide, iar liderul echipei trebuie să ia decizii într-un timp scurt pentru a asigura succesul echipei. În timpul jocului, liderul este provocat să gestioneze stresul, să facă față incertitudinii și să ia decizii rapide, în timp ce membrii echipei trebuie să coopereze și să își aducă contribuția la soluționarea problemelor. Acesta este un joc excelent pentru dezvoltarea abilităților de leadership în condiții de presiune.

8. „Știrea din viitor”

Această activitate încurajează gândirea strategică și viziunea, două abilități cheie pentru lideri. Elevii trebuie să creeze o „știre” despre viitorul lor, despre cum vor gestiona o

problemă majoră sau cum vor dezvolta o idee inovatoare. Liderii trebuie să își folosească abilitățile de viziune și planificare pentru a construi o „istorie” în care ei sunt agenți ai schimbării.

9. „Misiunea imposibilă”

În acest joc, liderii trebuie să își ghideze echipa pentru a îndeplini o misiune dificilă sau imposibilă (de exemplu, extragerea unui obiect dintr-o „zonă periculoasă” sau construirea unui prototip funcțional cu resurse limitate). Acesta este un joc care dezvoltă gândirea critică, creativitatea, abilitățile de rezolvare a problemelor și capacitatea de a lua decizii sub presiune.

Concluzie

Aceste jocuri didactice nu doar că ajută elevii să își dezvolte competențele de leadership, dar și creează oportunități pentru învățarea activă, colaborarea și reflecția asupra propriilor abilități. Prin implicarea într-un astfel de proces, elevii pot învăța cum să își îmbunătățească abilitățile de comunicare, luare a deciziilor și management al echipelor, toate acestea fiind esențiale pentru dezvoltarea unui lider eficient.