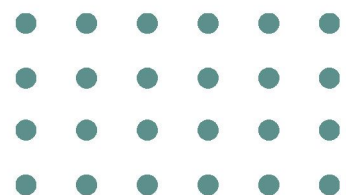




Centrul Pentru Perfecționare în Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

Revista Educațională TeachIT



NUMĂRUL 22 VOLUMUL 3

ISSN 2971-8619

ISSN-L 2971-8619

CENTRUL PENTRU
PERFECTIONARE
TEACHIT



VALEA ARGOVEI 2026

Simpozionul Internațional

„LEADERSHIPUL EDUCAȚIONAL: Echilibrul între Autoritate și Empatie”

Ediția a II-a

SECȚIUNEA 3

Fișe/ jocuri didactice/ evaluări

Cuprins

Agache Marta.....	7
Almajanu Adriana.....	12
Andrei Ionela.....	16
Arion Monica.....	27
Avram Liliana.....	30
Baetu Dana-Alina	33
Balasa Daniela	36
Baliban Carmen.....	41
Barit Sofia Camelia.....	43
Barna Cristina.....	44
Bastaniuc Alisa	48
Benta Dan.....	52
Bizdoaca Daniela-Elena	54
Bojan Elena Claudia.....	56
Bulai Violeta Catalina	58
Caloian Adriana-Denisa.....	62
Cenan Nicole	64
Cincheza Oana.....	68
Ciobica Alina-Delia	73
Cojocariu Simona	79
Cojocarulacramioara	82
Constantin Angelica	85
Cornea Ecaterina	87
Cosma Violeta-Ana.....	91
Costea Marcela	93
Cristea Ines.....	95
Despa Elena Anca.....	102
Dincu Monica	105

Dobre Magdalena	108
Domut Bianca Suzana	111
Dovleac Georgeta.....	116
Enache Georgeta	117
Enescu Catalina	119
Gabor Bors Lucretia.....	123
Gliga Maria Iulia Vagasi Zsuzsa.....	126
Gongea Marinela.....	132
Haiduc Ioana Pamela.....	137
Ioan Olivia	139
Ionita Lucia Claudia	143
Logigan Daniela	147
Manciulea Mihaela Elena.....	151
Manolica Laura Mihaela.....	154
Mazuch Vladenka	159
Militaru Alina.....	162
Moga Marcela	167
Moldovan Crina.....	169
Moldovan Cristina-Ana	172
Moraru Adina	174
Muresan Roxana-Diana	177
Nedelcu Cristina Mirela.....	179
Nesan Adelina Lidia.....	185
Ologu Eugenia	188
Otvis Monica	191
Pascu Mara.....	193
Paval Ancuta.....	197
Pescaru Irina.....	201
Pitic Olimpia Maria.....	202

Podeanu Ana Claudia	205
Pop Claudia	207
Popa Isabela	209
Popa Patricia Georgiana	215
Radu Minodora	218
Rosu Geanina Petronela	222
Rotea Anca Maria	223
Rotea Costina	225
Rus Andreea	230
Rus Daniela	233
Savin Oana Mihaela	235
Scradeanu Eniser	240
Secu Elena Raluca	242
Silaghi Alina Mariana	247
Sirbu Anda Dorina	248
Steier Dana	254
Stroiu Aurora	256
Tanasescu Georgeta	259
Ticu Mirela	267
Tipu Mihaela	271
Toader Berindeu Andreia Elisabeta	273
Toma Mariana	276
Trifu Elena-Maria	278
Tulpan Ofelia	283
Unguroiu Mihaela Elena	291
Urdes Mihaela Maria	293
Vaida Izabella Margareta	295
Verdes Tatiana	300
Vlad Mirela	302

Zepciuc Alina	304
Zolancovschi Sabina	305

Disciplina: Comunicare în limba română

Clasa: Pregătitoare B

*Este o metodă educațională centrată pe elev și pe învățarea activă, centrată pe elev, care îmbină conținutul academic cu creativitatea și colaborarea.

*Se bazează pe ideea că învățarea are loc mai eficient atunci când este integrată într-o poveste.

*Principiile de bază includ învățarea bazată pe întrebări, implicarea elevului ca un personaj activ, explorarea, creația.

Mod de lucru

Învățătorul propune un scenariu, iar elevii creează personaje, își asumă roluri, , rezolvă probleme și explorează conținuturi din mai multe domenii.

Beneficiile metodei:

- Dezvoltă gândirea critică și creativă.
- Încurajează colaborarea și comunicarea
- Crește motivația și implicarea elevilor
- Oferă un spațiu sigur pentru exprimarea ideilor și asumarea de roluri

Exemple de teme:

- ”O expediție pe o planetă necunoscută”
- ”Deschidem o cafenea”
- ”Salvăm orașul”
- ”Viața la țară”

Desfășurarea activității

Elevii vor fi împărțiți pe grupe, iar fiecare grupă va primi câte o cerință. Fiecare elev va crea (prin desen și cu explicații privind utilizarea) mai multe obiecte magice, adaptate cerinței din grupa sa. Aceștia vor deveni parte din călătoria pinguinului Apolodor, reușind să treacă cu bine peste provocări cu ajutorul obiectelor magice.

Provocările lui Apolodor

1. Deșertul african

Apolodor a ajuns în Africa, un loc plin de animale sălbatice. Are nevoie de ajutorul prietenilor lui pentru a merge mai departe.

Ce obiecte magice l-ar ajuta să călătorească mai ușor?



2. Statul Connecticut

Pinguinul a ajuns în America, în Connecticut. Acesta se întâlnește cu un tâlhar pe care vrea să-l prindă.

Ajută-l pe Apolodor să-l prindă cu ajutorul unor obiecte inventate de tine!



3. Fluviul Mississippi

După ce a scăpat de tâlhar, pinguinul a ajuns pe fluviul Mississippi. Aici sunt multe animale misterioase.

Cum crezi că ar putea explora fluviul în siguranță ?



4. Golful Terror


Ultima oprire este pe gheța golfului Terror. din Antarctica. Vântul suflă, iar sloiurile de gheață trosnesc sub picioare.

Cum îl poți ajuta pe Apolodor si de această dată?



<p>SUCUL PĂINII</p> 	<p>DACĂ BEI 2 INGREDIENTE EȘTI MAI PUTERNIC</p> <p>SUCUL E FĂCUT DIN SPANAC ȘI FRUCTUL DRAGONULUI</p> <p>SUCUL E FOARTE PUTERNIC ȘI CÂND BEI ȚI CREEZĂ VIZIUNI</p>
<p>PLASA LĂCĂȘI</p> 	<p>PUTERI MAGICE</p> <p>PLASA LĂCĂȘI DĂREȘTE ÎN AER</p> <p>DACĂ APEȘI PE UN BUTON SE LIPEȘTE DE PĂMÂNT</p> <p>CEL CARE ESTE PRINȚ NU SE POATE SCOATE</p>

<p>PUTERI MAGICE</p> <p>HANORUL ARE UN BUTON PE CARE DACĂ ȚI APĂȘĂ ÎN SE ÎNCHIDE ȘI SE APRIND 8 BECURI PE FIECARE MÂNECĂ</p>	
<p>PUTERI MAGICE</p> <p>SE ÎNCHIDE DE TREI ORI ȘI ÎMPARȚIE O LUMINĂ PUTERNICĂ CARE ÎNCHIDE CHEIA</p>	<p>REȚINE CARE ÎNCHIDE CHEIA</p> 

<p>BASTONUL - ȘARPE DE APA</p> 	<p>PUTERI MAGICE</p> <p>DACĂ FACI O FORMĂ TRANSFORMĂ: ȘERPINEȘTE, PLUȘTEȘTE O BARCĂ</p> <p>PLUȘTEȘTE PE APA CA O BARCĂ</p>
<p>FLUIERUL FERMECAT</p> 	<p>PUTERI MAGICE</p> <p>SE CAZMEAZĂ OCFANELE</p> <p>ÎNCEP SĂ DANȘEI!</p> <p>POTI SĂ ÎMBLÂNZEȘTI TOATE ANIMALELE</p>

<p>CASCADA CU TELECOMANDĂ</p> 	<p>PUTERI MAGICE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. TELECOMANDA CASCADĂ TE AJUTĂ CÂND AI NEVOIE DE APĂ 2. CASCADA ARE ȘI BULE ÎN EA CARE STRĂLUCEȘTE 3. TELECOMANDA ARE ȘI BUTOANE CURCUBEU
<p>PĂLĂRIA NOROCOASĂ</p> 	<p>PUTERI MAGICE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PĂLĂRIA ȚI OPERĂ MULȚ AER RECE 2. PĂLĂRIA NOROCOASĂ TE AJUTĂ SĂ AI NOROC 3. PĂLĂRIA DACĂ APEȘI PE UN BUTON SE DESCHIDE ȘI ȚI FACE UMBRĂ

Bibliografie:

1. Revista Educației –Edict, Articol online despre beneficiile storytelling-ului în școală, 2025
2. Apolodor, Gelu Naum, Editura Arthur, 2023
3. Imagini carte Apolodor

DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP LA ELEVI

Prof. înv. primar Almăjanu Adriana

Școala Gimnazială "G. D. Ghica", Peretu

Școala, prin natura sa, asigură construirea unui stil de viață sănătos, care să formeze elevul și să îl pregătească pentru a lua cele mai potrivite decizii chiar și în momentele dificile. Din acest motiv, construirea și consolidarea unui comportament bazat pe un sistem de valori și credințe pozitive, dezvoltat într-un mediu în care copiii simt că aparțin și au parte de siguranță emoțională, empatie, compasiune, solidaritate este mai mult decât crucial.

Ciclul primar constituie pentru orice copil o perioadă fundamentală pentru fixarea unor noțiuni care, dacă sunt însușite în bune condiții, vor ușura comunicarea și rezolvarea unor probleme în următoarele trepte de învățământ și în viitorul său ca adult.

Jocurile didactice pentru leadership cultivă colaborarea, luarea deciziilor, comunicarea și gândirea critică, fiind esențiale pentru dezvoltarea abilităților de conducere. Cele mai eficiente tipuri includ jocurile de rol (simularea situațiilor reale), jocurile de echipă (sportive), jocurile de strategie și activitățile de tip "escape room" sau rezolvare de probleme (STEM).

Există mai multe tipuri de jocuri care pot transforma un elev dintr-un simplu participant într-un lider veritabil, punând accent pe comunicare, delegare și viziune.

Iată principalele categorii și beneficiile lor:

1. Jocuri de tip „Problem-Solving” în echipă

Acestea forțează grupul să găsească soluții sub presiune, oferind ocazia liderilor naturali să iasă în evidență.

Exemplu: *Turnul de spaghetti* (construirea celui mai înalt turn dintr-un număr limitat de resurse).

Ce dezvoltă: Capacitatea de a asculta ideile echipei și de a lua o decizie finală pentru a atinge obiectivul.

2. Jocuri de simulare și strategie

Elevii sunt puși în situații ipotetice (economice sau sociale) unde trebuie să gestioneze resurse și să negocieze.

Exemplu: Simularea unei mini-societăți sau jocuri de tip Board Game.

Ce dezvoltă: Gândirea strategică pe termen lung și abilitățile de negociere.

3. Jocuri de rol (Role-playing)

Elevii preiau identități specifice și trebuie să gestioneze conflicte sau să convingă un auditoriu.

Exemplu: *Model United Nations* (MUN) sau scenarii de tipul „Client nemulțumit vs. Manager”.

Ce dezvoltă: Empatia, adaptabilitatea stilului de comunicare și rezolvarea conflictelor.

4. Jocuri de orientare și încredere

Acestea se bazează pe ghidarea colegilor și pe responsabilitatea pentru siguranța sau succesul celuilalt.

Exemplu: *Câmpul cu mine* (un elev legat la ochi este ghidat doar prin voce de un lider printre obstacole).

Ce dezvoltă: Claritatea în oferirea instrucțiunilor și construirea încrederii în echipă.

5. Activități de tip „Icebreaking” și ”Debriefing”

Nu sunt jocuri de leadership propriu-zise, dar modul în care un elev alege să le coordoneze contează mult.

Ce dezvoltă: Abilitatea de a motiva grupul și de a extrage învățăminte (concluzii) după o activitate.

Pentru elevii de ciclul primar, jocurile de leadership trebuie să fie foarte vizuale, dinamice și axate pe responsabilitate prin joacă. La această vârstă, ei învață cum să fie „căpitanii” fără a deveni autoritari.

Iată trei propuneri potrivite pentru vârsta lor:

1. „Urmează liderul” sau „Oglinda mișcătoare”

În loc de clasicul joc de imitat, elevii sunt împărțiți în perechi. Unul este „liderul”, celălalt este „oglinda”.

Cum funcționează: Liderul trebuie să facă mișcări lente și clare pentru ca partenerul să le poată urmări. După un minut se schimbă rolurile.

Lecția de leadership: Un lider bun nu fuge înainte lăsându-i pe ceilalți în urmă, ci se mișcă într-un ritm care permite echipei să îl urmeze cu succes.

2. „Căpitanul navei” (Ghidarea pe mare)

Se creează un mic traseu cu obstacole (bănci, scaune, jucării, jaloane).

Cum funcționează: Un elev este „navigatorul” (legat la ochi), iar celălalt este „căpitanul”. Căpitanul trebuie să dea instrucțiuni verbale precise (ex: „doi pași mici la dreapta”) pentru a trece „nava” prin strâmtoare fără a atinge obstacolele.

Lecția de leadership: Importanța comunicării clare și a responsabilității pentru siguranța colegului.

3. „Constructorii și arhitectul”

Folosește cuburi de tip LEGO sau piese de lemn.

Cum funcționează: „Arhitectul” are o imagine cu o construcție gata făcută, dar nu are voie să atingă piesele. El trebuie să le explice „constructorilor” (care nu văd imaginea) unde să pună fiecare piesă.

Lecția de leadership: Delegarea sarcinilor și răbdarea în a explica o viziune echipei.

Pentru copiii de ciclu primar, întrebările de debriefing trebuie să fie simple, să îi ajute să își exprime sentimentele și să facă legătura între joc și viața reală.

Iată un set de întrebări structurat pe trei etape, pe care le poți folosi după oricare dintre jocurile de mai sus:

1. Etapa de reflectare (Ce s-a întâmplat?): „Ce a fost cel mai greu când ai fost lider/căpitan?”, „A fost mai ușor să dai instrucțiuni sau să le urmezi? De ce?”, „S-a întâmplat să nu vă înțelegeți din prima? Cum ați procedat?”

2. Etapa de Analiză (Cum s-a simțit?): „Cum te-ai simțit când colegul tău a reușit să facă exact ce i-ai spus?”, „Dacă ai fost cel care urma instrucțiunile, ai avut încredere în liderul tău? Ce te-a făcut să ai încredere în el?”, „Când ați lucrat în echipă, v-ați simțit mai puternici decât dacă ați fi fost singuri?”

3. Etapa de Aplicare (Ce facem data viitoare?): „Dacă am juca din nou, ce ai face diferit ca lider pentru a-ți ajuta echipa?”, „Cum putem folosi ce am învățat azi atunci când lucrăm la un proiect la școală sau când ne jucăm în pauză?”, „Ce cuvinte „magice” crezi că fac un grup să lucreze mai bine împreună?” (ex: „te rog”, „bravo”, „hai că poți”).

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:

Cerghit Ioan, Neacșu Ioan, Negreț Dobridor, Pânișoară Ion Ovidiu, *Prelegeri pedagogice*, Ed. Polirom, Iași, 2001

<https://iniminstitute.com/empatia-si-compasiunea-sunt-esentiale-pentru-mediul-scolar/>

Lesson Plan

Teacher: Ionela Andrei

Form: 10th A

Level: Upper - Intermediate

Unit- lesson: The Organization of the U.S.A. The Bill of Rights

Lesson type: mixed lesson

Aims: - provide general information about the Organization of the U.S.A
- analyze the meaning, importance and relevance of the Bill of Rights
- to encourage Students to use words they already know

Objectives: By the end of the lesson students will be able to:

- Identify the reasons for the inclusion of the Bill of Rights in the Constitution.
- Summarize the rights listed in the first ten amendments.
- Understand how the Bill of Rights is an example of limited government, democracy, and republicanism.
- Interpret the meaning of the Bill of Rights and how it applies to the past as well as their life today.

Skills: reading, writing, speaking

Strategies: conversation, explanation, exercise, prediction (deductive method)

Types of interaction: teacher-students

Student-student

Groups-teacher

Aids: video projector, laptop, worksheets, flipchart, markers Materials:

- Bill of Rights Text
- Bill of Rights Video
- Bill of Rights Handout

Social Impact:

- Cooperative learning
- Motivational Environment

Stages of the lesson

Activity 1

- The Teacher greets the students and asks them a few ordinary questions.

Strategies: conversation

Skills: speaking, listening

Ss.' Activity: Ss. Answer

Time: 1 minute

Whole class

- The Teacher asks his students a few questions about their previous class

Strategies: conversation, speaking

Ss.' Activity: Ss. Answer

Time: 2 minutes

Whole class

Activity 2 Warm-up

- Ss and teacher talk about the importance of 4th of July 1776 and the significance of the Declaration of Independence

Specific Competence: Identifying aspects of the past that can help understand the present

Strategies: explanation

Skills: writing, speaking.

Ss 'activity: Ss complete the activity in pairs.

Aim - to encourage Students to use words they already know

Time: 4 minutes

Whole Class

Activity 3 –Introducing the new lesson

- Teacher introduces the new lesson and explains the objectives.
- She introduces the Ss to the first official American Flag and to the Constitution and explains the importance of these two national symbols.
- T tells the students that she knows they've all heard of the Bill of Rights. T asks Ss to explain what the Bill of Rights is (First 10 amendments or changes to the US Constitution which enumerate specific rights of all people in this country).
- T asks if anyone can tell her where one can find the Bill of Rights. Where's it written? (The Constitution) Who wrote it? (James Madison) Why did we need a Bill of Rights? (After the Constitution was ratified in 1787, people thought that there weren't enough individual liberties included specifically, so they added these first ten Amendments to the Constitution, and ratified them in 1791).

- Ss are handed in a worksheet (Worksheet 1), do the task and find out some general information about the Flag and the Constitution.

Specific Competence: Placing historical events and processes in a universal historical context

Strategies: explanation

Skills: speaking, reading, writing

Ss' activity: Ss complete the task.

Aim- to provide general information about the topic

Time: 8 minutes

Whole Class

Activity 4 : I know... I' ve just found out...

- **T** gives Ss the *What Does The Bill of Rights Mean?* handout and the **Bill of Rights** and asks Ss work in small groups to rewrite the meaning of the 10 amendments of the Bill of Rights (using no more than 5 words) based on what they think each means.
- Teachers will review the Bill of Rights with students using a video on the Bill of Rights, explaining what the Bill of Rights means and taking questions as needed
- Ss take notes and add any new meaning of each amendment on the handout that they already have worked on during the previous activity

Specific Competence: Identifying key elements /essential information from an oral /written message in standard language

Strategies: explanation

Skills: speaking, reading, writing

Ss' activity: Ss complete the task

Aim: – to analyze the meaning, importance and relevance of the Bill of Rights

Time: 15 minutes

Group Work

Activity 5 – Practice :

- Ss they need to complete the *I have Rights?!* worksheet. (Read each person's story and decide if that person has a right. If so, which of the amendments found in the Bill of Rights (the first 10 amendments) gives them that right?) .T checks the answers with the SS

Specific Competence:-Developing ideas /expressing opinions on the topic of the lesson using an appropriate language

Skills: writing, reading

Ss 'Activity: students do the task

Aim: – to complete some tasks based on the topic.

Time: 15 minutes

Group work

Activity 6 – Assignment

- Teacher appreciates Ss activity .
- Teacher gives the Ss their homework: **Folder Game**
- T asks Ss to imagine that they are the representatives of the US Government and that they need to inform the people about the **Bill of Rights** .They will work on some *leaflets* (for adults) and on a *picture folder* (for children).
- T gives some cut out flaps. Ss match the word and the picture tiles and place them in the correct order.

Specific Competence:-Carrying out a personal / group project using various resources

Strategies: explanation

Skills: speaking, writing

Ss' activity: the students write down in their notebooks what they have to do as homework



Time: 5 minutes

Whole class



Worksheet 1

Unscramble the sentences and then use the table below to sort them according to the type of information that they provide (e.g. FLAG or CONSTITUTION):

1. The/ to / national /Union / is / the /first/ flag/ of /considered/ the/ be/ United /Flag/ States of/ America/ Grand.
2. It/ white /alternating/ Thirteen/ 13 /and /stripes/ representative/, / had /red /of /the /Colonies.
3. The/ inner /flag /of/ Kingdom / Great / of /,which /corner/ the /featured/ colonies /had been /of/ upper/ the/ the/ subjects/Britain.
4. The/ 50-star/ on/ flag/ / the/ official/ American/ Flag/ became /1960 / July 4th /, /.
5. According/ to / signifies/ signifies /valor/ tradition/, /**white**/ /and / stands /and/ innocence/, / **red** / for/ hardiness / purity / and/ custom/and /**blue** /perseverance /and / justice.
6. The /ratified /in / was /Constitution /1787.
7. People/ that/ weren't/ thought/ individual /enough /to /they /liberties/ and /added /the /First /10/ Amendments/ there / the/ Constitution.
8. Bill / as /Also/ known/ the /of /Rights/, /was /on/ ratified/ it /December 15th/, /1791.
9. It/ power / individual/ specific/ on / governmental /and/ liberties /prohibitions / to /the / people / lists.
10. James/ It/ written / by/ was/ Madison.

	FLAG		CONSTITUTION

Answers:

  <p>FLAG</p>	<p>CONSTITUTION</p>
<p>1.The Grand Union Flag is considered to be the first national flag of the United States of America .</p> <p>2. It had 13 alternating red and white stripes, representative of the Thirteen Colonies.</p> <p>3. The upper inner corner featured the flag of the Kingdom of Great Britain, of which the colonies had been subjects.</p> <p>4. The 50-star flag became the official American Flag on July 4th, 1960.</p> <p>5. According to custom and tradition, white signifies purity and innocence, red , hardiness and valor and blue signifies perseverance and justice.</p>	<p>6. The Constitution was ratified in 1787.</p> <p>7. People thought that there weren't enough individual liberties and they added the First 10 Amendments to the Constitution.</p> <p>8. Also known as the Bill of Rights, it was ratified on December 15th, 1791.</p> <p>10. It was written by James Madison.</p> <p>9. It lists specific prohibitions on governmental power and individual liberties to the people.</p>

What Does The Bill of Rights Mean?

	I know.....	I have just found out...
Amedment 1		
Amedment 2		
Amedment 3		
Amedment 4		
Amedment 5		
Amedment 6		
Amedment 7		
Amedment 8		
Amedment 9		
Amedment 10		

Bill of Rights

Amendment 1: The Five Freedoms

Congress shall make no law respecting an establishment of religion, or prohibiting the free exercise thereof; or abridging the freedom of speech, or of the press; or the right of the people peaceably to assemble, and to petition the government for a redress of grievances.

Amendment 2: Right to Bear Arms

A well regulated militia being necessary to the security of a free state, the right of the people to keep and bear arms, shall not be infringed.

Amendment 3: No Quartering of Soldiers

No soldier shall, in time of peace be quartered in any house, without the consent of the owner, nor in time of war, but in a manner to be prescribed by law.

Amendment 4: No Unreasonable Search and Seizure

The right of the people to be secure in their persons, houses, papers, and effects, against unreasonable searches and seizures, shall not be violated, and no warrants shall issue, but upon probable cause, supported by oath or affirmation, and particularly describing the place to be searched, and the persons or things to be seized.

Amendment 5: Rights for Accused

No person shall be held to answer for a capital, or otherwise infamous crime, unless on a presentment or indictment of a grand jury, except in cases arising in the land or naval forces, or in the militia, when in actual service in time of war or public danger; nor shall any person be subject for the same offense to be twice put in jeopardy of life or limb; nor shall be compelled in any criminal case to be a witness against himself, nor be deprived of life, liberty, or property, without due process of law; nor shall private property be taken for public use, without just compensation.

Amendment 6: Right to a Speedy Trial

In all criminal prosecutions, the accused shall enjoy the right to a speedy and public trial, by an impartial jury of the state and district wherein the crime shall have been committed, which district shall have been previously ascertained by law, and to be informed of the nature and cause of the accusation; to be confronted with the witnesses against him; to have compulsory process for obtaining witnesses in his favor, and to have the assistance of counsel for his defense.

Amendment 7: Trial by Jury

In suits at common law, where the value in controversy shall exceed twenty dollars, the right of trial by jury shall be preserved, and no fact tried by a jury, shall be otherwise reexamined in any court of the United States, than according to the rules of the common law.

Amendment 8: No Cruel and Unusual Punishment

Excessive bail shall not be required, nor excessive fines imposed, nor cruel and unusual punishments inflicted.

Amendment 9: Rights Reserved to the People

The enumeration in the Constitution, of certain rights, shall not be construed to deny or disparage others retained by the people.

Amendment 10: Rights Reserved to the States

The powers not delegated to the United States by the Constitution, nor prohibited by it to the states, are reserved to the states respectively, or to the people.



For more free printables, visit www.flonderfamily.info.

USING THE BILL OF RIGHTS

Directions: Read and discuss your assigned scenario below. Along with your group members, refer to the Bill of Rights to identify which protection(s) and amendment(s) are called into question. Then address the constitutional issue in the second question.

SCENARIO 1

Mary inherited a parcel of land on the outskirts of an Iowa town that has been in her family for generations. Even though her family has never utilized the land, she now wishes to build, along with her brothers, a small family restaurant on the inherited land. Mary applies for a building permit, and finds out that the Iowa legislature recently passed a law preventing further construction on land designated as “protected wetlands.” Her land, it turns out, is now designated as “protected wetlands,” and she is denied a building permit for any future building on the property. What protection(s) and amendment(s) are involved?

Should the State of Iowa pay Mary for the inability to use her land?

SCENARIO 2

The student body of Lakewood High School, a public school, took a vote. By a vast majority, they voted to conduct a student-led prayer over the public address system of their football stadium before the kick-off of each home game. They elected Paul, the student-body president, to conduct the non-denominational prayer. Jane, an atheist, objected. She was neither required to participate, nor punished for refusing. Nonetheless, Jane believes the public prayer itself to be unconstitutional. What protection(s) and amendment(s) are involved?

Should the students of Lakewood High School be allowed to vote on a prayer to be read publicly at games?

SCENARIO 3

Benny has been found guilty of a heinous crime: attacking and killing his boss in a fit of rage. In the sentencing phase of his trial, Benny’s lawyers produced two psychologists who testified to the fact that Benny was, in fact, mentally retarded. Benny’s lawyers and psychologists argued that the jury should not be allowed to assign the death penalty as punishment for Benny’s crimes. It was quite probable, the psychologists testified, that Benny did not fully understand the outcome of his actions, and while this fact does not absolve him of punishment, he should not be put to death. What protection(s) and amendment(s) are involved?

Should the jury be allowed to assign the death penalty as punishment for Benny’s crime?

SCENARIO 4

Kate and Jim were ardent followers of the Amish faith, and, following Amish doctrine, did not wish to enroll their children in school beyond the 8th grade. Their state legislature, however, had passed a law requiring all children to attend school until age 16. Such a law, Kate and Jim believed, violated the duties required of them as an Amish family, and they refused to comply with the law. The state prosecuted and punished Kate and Jim for violating the law and refusing to send their children to school. What protection(s) and amendment(s) are involved?

Should Kate and Jim be prosecuted for refusing to send their children to school?

SCENARIO 5

Darren was arrested on suspicion of kidnapping and rape. He was taken to the police station, where the victim picked Darren out of a lineup. An officer pointed to a woman in the police station and asked if she was the victim. Darren told them, “Yeah, that’s her.” The police then took him to an interrogation room where he was questioned for two hours. He verbally confessed to the crime, and signed a written statement, prepared by the police, admitting his guilt. Darren’s confession included a statement that he was aware of his rights, and that any statements he made could be used against him. However, the police made little effort throughout the interrogation to allow Darren access to a lawyer, or generally notify of him of his rights. What protection(s) and amendment(s) are involved? _____

_____ Should Darren’s confession be allowed as evidence at trial? _____

SCENARIO 6

Elaine, a respected physician in the community, was accused of murdering her husband, Adam. Elaine continually maintained her innocence in Adam’s death. The murder trial was a media sensation—reporters were in the courtroom, and were even assigned seats between the jurors and the defendant. The story was all over the local and state press for weeks. Editorials demanded a guilty verdict. The jury was not sequestered and had access to the media coverage. Elaine was found guilty. After her conviction, Elaine claimed that the extensive media coverage tainted her prosecution, and led to an unfair guilty verdict. She appealed her conviction, arguing that the media coverage biased the opinions of those in her community, requiring that her guilty verdict be overturned. What protection(s) and amendment(s) are involved?

Should Elaine’s conviction for Adam’s murder be overturned?

SCENARIO 7

Sara, a public high school student, was caught smoking cigarettes in the school bathroom. The teacher who caught Sara took her to the principal’s office, where a school official questioned her

about whether she was smoking in the bathroom. She denied it. The principal, not believing her story, decided to take further action by looking into Sara's purse. He found a pack of cigarettes as well as a bag of rolling papers commonly associated with drug use. The official then decided to thoroughly search Sara's purse. He discovered a bag of marijuana and various papers that seemed to indicate that Sara was dealing marijuana. He placed Sara on suspension and called the police. What protection(s) and amendment(s) are involved?

Was it appropriate for the school official to examine the contents of Sara's purse?

SCENARIO 8

Matt was a prominent leader of the Ku Klux Klan. At a Klan rally, Matt advocated support for the Klan ideal of "white power." He gave a speech full of racial epithets. He also said, in an apparent threat, "If our President, our Congress, our Supreme Court, continues to suppress the white, Caucasian race, it's possible that there might have to be some revenge taken." He was afterwards arrested for violating a state law that prohibited the advocacy of crime, sabotage, or violence as a means of accomplishing political reform. The law also prohibited the gathering of any society or group formed to teach or advocate such messages. Matt was fined \$1,000 and sentenced to ten years in prison.

FIȘĂ DE LUCRU

Consiliere și orientare - Clasa a IX-a

Tema: Leadership și auto-reglare în activitatea școlară

Numele elevului: _____

Data: _____

I. Citește textul de mai jos:

Într-o clasă unită, elevii învață nu doar lecțiile din manuale, ci și cum să colaboreze, să comunice eficient și să își organizeze timpul. Activitățile educaționale bazate pe proiecte de echipă îi ajută pe elevi să își descopere calitățile de lider. Un lider adevărat ascultă opiniile colegilor, propune soluții și încurajează participarea tuturor.

De asemenea, auto-reglarea este o abilitate importantă pentru succesul școlar. Ea presupune controlul emoțiilor, respectarea termenelor și menținerea concentrării asupra sarcinilor. Elevii care își stabilesc obiective clare și își monitorizează progresul devin mai responsabili și mai încrezători în propriile forțe.

Profesorii pot sprijini dezvoltarea acestor competențe prin dezbateri, jocuri de rol, proiecte comune și activități de reflecție personală.

II. Înțelegerea textului

1. Precizează două beneficii ale activităților de echipă menționate în text.

.....
.....
.....

2. Ce calități are un lider adevărat, conform textului?

.....
.....
.....

3. Explică, în 2-3 rânduri, ce înseamnă auto-reglarea.

.....
.....
.....

4. Numește două activități prin care profesorii pot dezvolta leadershipul elevilor.

.....
.....

5. Propune două activități pentru ora de dirigenție.

.....
.....
.....

III. Vocabular

1. Găsește sinonime pentru cuvintele:

a colabora = _____

a încuraja = _____

progres = _____

2. Alcătuieste câte un enunț cu termenii: responsabilitate, inițiativă

.....

IV. Exprimare scrisă

Redactează un text de 10-12 rânduri cu titlul:

„Cum pot deveni un lider în clasa mea?”

În redactare vei avea în vedere:

- exprimarea corectă;
- idei clare și organizate;
- exemple personale;
- folosirea unui vocabular adecvat.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

V. Activitate practică

Lucrează în echipă și realizați un mini-proiect cu tema:
„Regulile unei clase organizate și unite”

- Alegeți:
- un coordonator;
 - un secretar;
 - un prezentator.

La final, explicați cum v-ați împărțit sarcinile și ce ați învățat despre leadership.

VI. Autoevaluare

Bifează varianta potrivită:

- Am lucrat organizat.
- Mi-am respectat timpul de lucru.
- Am cooperat cu colegii.
- Am avut inițiativă.
- Pot să îmi îmbunătățesc implicarea.

Felicitări pentru implicare!

Întocmit

Profesor Arion Ioana Monica
Liceul „Simion Stolnicu”, Comarnic, Prahova

DINCOLO DE DIVERTISMENT: TIPOLOGII DE JOCURI DIDACTICE PENTRU STIMULAREA GÂNDIRII CRITICE ȘI COLABORĂRII LA LICEENI

Prof. Avram Liliana

Colegiul de Industrie Alimentară "Elena Doamna" Galați

În contextul „școlii viitorului”, metodele pasive de predare sunt înlocuite de strategii active care implică elevul total: cognitiv, emoțional și social. Jocul didactic, departe de a fi o activitate infantilă, reprezintă un simulator social complex. Articolul de față analizează tipologii de jocuri și simulări care pot fi integrate în curriculumul de liceu pentru a stimula abilitățile de leadership, capacitatea de colaborare în medii ambigue și rigoarea gândirii critice. Sunt propuse instrumente care transformă sala de clasă într-un spațiu de antrenament pentru viața reală.

Valoarea pedagogică a jocului în adolescență

La vârsta liceului, jocul didactic trebuie să evolueze spre simulare, strategie și rezolvare de probleme complexe. „Școala viitorului” nu se referă doar la tehnologie, ci la resurse care forțează elevul să iasă din rolul de receptor și să intre în cel de decident. Prin joc, barierele ierarhice dispar, permițând emergența liderilor naturali și testarea ipotezelor fără teama de eșec academic.

Jocuri de strategie și leadership: luarea deciziilor sub presiune

Leadershipul se învață cel mai bine atunci când elevii sunt puși în situația de a gestiona resurse limitate și de a coordona o echipă spre un obiectiv comun.

1. Simularea de tip „Crisis Management” (Gestionarea Crizelor)

- **Descriere:** Elevii primesc un scenariu fictiv (ex: o criză ecologică, o dilemă etică într-o companie sau o situație istorică tensionată).
- **Mecanism:** Se împart roluri specifice (lider politic, expert tehnic, comunicator, opoziție).
- **Abilități dezvoltate:** Leadership asertiv, delegare, asumarea responsabilității și viziune de ansamblu.

2. Jocul „Turnul de supraviețuire” (Marshmallow Challenge - Varianta de liceu)

- **Descriere:** Construirea celei mai înalte structuri folosind materiale fragile, cu un set de reguli care se schimbă pe parcurs (schimbarea liderului la jumătatea timpului sau interzicerea comunicării verbale pentru 2 minute).
- **Abilități dezvoltate:** Adaptabilitatea liderului la schimbări bruște și coordonarea non-verbală.

Jocuri de Colaborare: Sinergia grupului în fața competiției

Colaborarea eficientă este pilonul „școlii viitorului”. Resursele educaționale moderne pun accent pe interdependența pozitivă.

1. Escape Room Didactic (Fizic sau Digital)

- **Mecanism:** Elevii trebuie să rezolve o serie de puzzle-uri bazate pe materia de studiu pentru a „evada” dintr-o situație.
- **Rolul în leadership:** În aceste jocuri, liderul nu este cel care știe totul, ci cel care reușește să identifice cine din echipă are abilitatea necesară pentru a rezolva o anumită verigă a puzzle-ului.
- **Abilități dezvoltate:** Distribuirea sarcinilor, ascultarea activă și managementul timpului.

2. „Insula Pustie” – Negociere și Consens

- **Descriere:** Grupul trebuie să aleagă un număr limitat de obiecte sau persoane pentru supraviețuire, argumentând fiecare alegere.
- **Abilități dezvoltate:** Colaborarea prin negociere, nu prin impunere, și capacitatea de a face compromisuri pentru binele comun.

Jocuri pentru gândirea critică: analiză și argumentare

Gândirea critică este instrumentul care permite viitorului adult să navigheze într-o lume saturată de informații.

1. Jocul „Avocatul Diavolului” (Dezbaterea structurată)

- **Descriere:** Elevii sunt forțați să argumenteze o poziție cu care, la nivel personal, nu sunt de acord.
- **Abilități dezvoltate:** Deconstruirea argumentelor proprii, identificarea erorilor de logică (fallacies) și flexibilitatea cognitivă.

2. Simularea de tip „Investigație Jurnalistică”

- **Descriere:** Elevii primesc un set de „dovezi” amestecate (știri reale, fake news, date statistice contradictorii) despre un subiect controversat și trebuie să prezinte un raport obiectiv.
- **Abilități dezvoltate:** Verificarea surselor (fact-checking), analiza critică a textului și distincția între opinie și fapt.

Implementarea resurselor digitale în jocul didactic

Școala viitorului integrează resurse precum **Minecraft Education Edition**, **Kahoot** (pentru competiție rapidă) sau platforme de simulare economică. Aceste instrumente permit monitorizarea progresului în timp real și oferă un feedback imediat, element esențial în procesul de auto-reglare și creștere a încrederii liderului în propriile forțe.

Introducerea jocurilor didactice în liceu nu reprezintă o relaxare a rigorii, ci o sofisticare a metodei. Un elev care a învățat să conducă o echipă într-o simulare de criză sau care a reușit să colaboreze într-un „Escape Room” matematic va fi mult mai pregătit pentru piața muncii decât unul care a memorat definiții ale leadershipului. Jocul este, în esență, resursa supremă pentru dezvoltarea caracterului și a inteligenței practice.

Bibliografie

1. Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Despre geneza simbolică a culturii*, Editura Humanitas, 2012
2. Prensky, Marc, *Digital Game-Based Learning*, Editura McGraw-Hill, 2007
3. Cucoș, Constantin, *Educația. Reîntemeieri, dinamici, prefigurări*, Editura Polirom, 2017
4. Pânișoară, Ion-Ovidiu, *Profesorul de succes. 59 de principii de pedagogie practică*, Editura Polirom, 2015
5. Kapp, Karl M., *The Gamification of Learning and Instruction*, Editura Pfeiffer, 2012

LE SUBJONCTIF (RÉEMPLOI, EVALUATION) LEÇON MIXTE, FLE 2

*Profesor Dana – Alina Băetu
Liceul Teoretic „Dr. Mihai Ciucă” Săveni*

Clasa a X-a, L2 (Limba modernă 2), 100 mn: 2 x50 min.;

Competențe Specifice :

- **1.1. Identificarea informațiilor principale din mesaje orale articulate clar, pe teme familiare:** C.O., C.E.
- **2.1. Exprimarea de opinii / stări de spirit într-o prezentare scurtă și simplă / dialog:** E.E, P.O.;
- **2.2. Prezentarea de planuri / intenții de viitor și proiecte:** C.O., C.E./P.O.;
- **3.1. Adaptarea comunicării la reacțiile interlocutorului în situații de comunicare uzuală / previzibile:** Réemploi (P.O./P.E.)

Elemente de construcție a comunicării (Gramatică):

- A exprima o necesitate/obligație („*Il faut que tu fasses...*”).
- A exprima o posibilitate/îndoială („*Il est possible qu'il pleuve*”, „*Je doute que...*”).
- A da un sfat sau o sugestie („*Je te suggère que tu ailles...*”).

FICHE DE TRAVAIL : LE SUBJONCTIF EN CONTEXTE

Nom : _____ Classe : _____ Date : _____

Réactualisation: <https://wordwall.net/fr/resource/106560005/fle/emmanuelle-subjonctif-foot>

I. Compréhension Orale (Niveau A1 - Facile / Élémentaire)

Temps estimé : 15 minutes

3 documents audio - du niveau A1 - au niveau A2 +

Dialogue 1 : Alice et Denise

1. Quel est le dilemme d'Alice ? Choisir entre la _____ et le _____.
2. Dans quel pays Alice peut-elle aller travailler ? _____.
3. Citez deux conseils que Denise donne à Alice pour l'aider à décider : _____.

Dialogue 2 : Julien et Germain

1. Quel sport les garçons veulent-ils pratiquer ? _____.
2. Pourquoi Julien n'est-il pas sûr de pouvoir venir demain ? _____.
3. Quel est le problème avec la météo selon Germain ? _____.

Dialogue 3 : Milène et son mari

1. Pour quand préparent-ils leur voyage ? _____.
 2. Où vont-ils voyager ? _____.
 3. Pourquoi doivent-ils aller chez le médecin ? _____.
-

II. Grammaire : Identification du Subjonctif (Niveau A2 - Intermédiaire) 🔍

Temps estimé : 20 minutes

Consigne :

Observez les expressions suivantes dans les sources. Retrouvez et écrivez le verbe conjugué au subjonctif après chaque expression. Précisez de quel dialogue (1, 2 ou 3) provient la phrase.

Expression déclencheuse	Verbe au subjonctif (à trouver)	Dialogue n°	Valeur exprimée (nécessité/ conseil/ possibilité/ doute/obligation/ concession/ sentiment)
« Je te conseille que tu ... »	1	
« Il faut que tu ... »	1	
« Il faudrait que tu... »	1	
« Je te suggère que tu... et que tu... »	1	
« Pour qu'il n'... »	1	
« Il serait mieux que tu ... et que tu... »	1	
« Je ne crois pas qu'ils ne ... »	1	
« Je n'aime pas que... »	1	
« Il est possible que je ne... »	2	
« Je doute que les autres... »	2	
« Je regrette qu'elle... »	2	
« Bien qu'ils... »	2	
« Il serait utile qu'on... »	3	
« Il est nécessaire qu'on... »	3	
« Il faut que tu... »	3	

III. Réemploi : Micro-dialogues en groupes (Niveau A2+ - Intermédiaire) 🗨️

Temps estimé : 25 minutes

Groupe 1 : Conseils académiques 🗨️ Imaginez un dialogue entre deux étudiants. L'un demande de l'aide pentru a învăța mai bine.

- *Tâche* : Proposez des solutions pour réussir les examens.
- *Structures obligatoires* : « Je te suggère que... », « Il serait bien que... », « Il faut que... ».

Groupe 2 : Les règles d'une vie saine 🍎 🏃 Rédigez un court dialogue sur les nécessités d'une vie équilibrée.

- *Structures obligatoires* : « **Il faut que...** », « **Il serait bien que...** », « **Il serait utile que...** », « **Je te suggère que...** ».
- *Note* : Nu folosiți doar exemplul standard, fiți creativi cu verbe variate (manger, dormir, courir, etc.).

Groupe 3 : Sentiments, craintes et doutes 🌍 ✂ Réalisez une liste de **6 phrases** (micro-dialogue question-réponse) exprimant des joies, des craintes ou des doutes concernant **un voyage, votre futur ou la vie en général**.

- *Structures obligatoires* : **Je doute que, Je ne crois pas que, Je regrette que, Je crains / J'ai peur que, Je suis content(e) que, J'adore que.**

IV. Grille d'Évaluation 📊

Critères / Notes	5 (Insuffisant)	7 (Satisfaisant)	9 (Très bien)	10 (Excellent)
Compréhension & Consigne	Compréhension très limitée des tâches.	Consigne comprise globalement, quelques oublis.	Consigne parfaitement respectée.	Respect total et grande autonomie.
Rectitude Grammaticale	Nombreuses erreurs sur le subjonctif.	Subjonctif utilisé mais avec plusieurs erreurs.	Subjonctif correctement utilisé (majorité).	Utilisation parfaite. (ou auto-correction = juste).
Rectitude Orthographique	Orthographe très approximative.	Plusieurs fautes (accords, terminaisons).	Très peu de fautes d'orthographe.	Orthographe impeccable ou auto-corrigée.
Présentation & Production	Présentation négligée ; dialogue trop court.	Présentation correcte ; dialogue simple.	Travail soigné et dialogue fluide.	Présentation excellente et vocabulaire riche.

STUDIUL DE CAZ - Diferențierea didactică – premisă a unui învățământ
incluziv și eficient la disciplina chimie

Prof. Bălașa Daniela
Liceul Teoretic “Ioniță Asan” Caracal, Olt

În contextul actual al educației, caracterizat prin diversitatea nivelurilor de pregătire, a stilurilor de învățare și a ritmurilor individuale ale elevilor, demersul didactic necesită o abordare flexibilă și adaptată. Studiul chimiei, prin caracterul său aplicativ și logic, oferă un cadru favorabil pentru dezvoltarea competențelor de analiză, calcul și interpretare, esențiale în formarea elevilor.

Tema „*Concentrația procentuală și molară a soluțiilor*” valorifică aceste oportunități, permițând îmbinarea cunoștințelor teoretice cu aplicațiile practice. În același timp, această temă presupune un grad diferit de complexitate pentru elevi, ceea ce impune utilizarea unor strategii didactice diferențiate.

Pornind de la necesitatea adaptării cerințelor astfel încât să răspundă atât nevoilor elevilor avansați, cât și celor care necesită sprijin suplimentar, prezentul plan de lecție este conceput pe baza principiului diferențierii. Activitățile propuse includ sarcini organizate pe niveluri de dificultate, oferind fiecărui elev oportunitatea de a lucra în ritmul propriu și de a-și valorifica potențialul. Astfel, elevii cu dificultăți beneficiază de ghidaj și structuri de sprijin, în timp ce elevii avansați sunt provocați prin sarcini complexe, care implică analiză, argumentare și transfer de cunoștințe.

Integrarea acestei abordări contribuie la crearea unui mediu de învățare incluziv și echitabil, în care fiecare elev este implicat activ în procesul de învățare. În plus, utilizarea resurselor variate și a strategiilor interactive susține dezvoltarea autonomiei și a responsabilității față de propria învățare, pregătind elevii pentru cerințele educaționale și profesionale ale societății contemporane.

Proiect de Lecție diferențiat la chimie
Concentrația procentuală și molară a soluțiilor

Clasa: a IX-a

Durata: 50 de minute

Tip lecție: Lecție de consolidare / aplicație

Competențe generale:

- Utilizarea conceptelor și a metodelor științifice în investigarea fenomenelor chimice
- Rezolvarea de probleme prin aplicarea cunoștințelor teoretice
- Comunicarea rezultatelor și argumentarea științifică

Competențe specifice:

- Calcularea concentrației procentuale și molare a soluțiilor
- Aplicarea corectă a formulelor în rezolvarea problemelor chimice
- Interpretarea rezultatelor obținute în contexte practice
- Corelarea noțiunilor teoretice cu situații din viața cotidiană

Metode și procedee didactice: conversația euristică, explicația, problematizarea, învățarea prin descoperire, exercițiul aplicativ, lucrul pe grupe diferențiate, învățarea colaborativă, feedback formativ și autoevaluare

Forme de organizare a activității: activitate frontală, activitate individual, activitate pe grupe diferențiate

Mijloace de învățământ: fișe de lucru diferențiate (Nivel 1 și Nivel 2), tablă și markere / cretă, substanțe și soluții demonstrative

Strategii de diferențiere:

- diferențiere prin conținut (gradul de dificultate al sarcinilor)
- diferențiere prin proces (nivel diferit de sprijin acordat elevilor)
- diferențiere prin produs (modalități variate de rezolvare și prezentare)

Resurse:

- Fișe de lucru diferențiate (Nivel 1 și Nivel 2), Calculator, Planșe/formule pe tablă
- Substanțe și soluții demonstrative (pentru context vizual)

Desfășurarea lecției

Captarea atenției (5 min)

Profesorul aduce în clasă două pahare cu soluții colorate diferit și întreabă:

- De ce cred elevii că una e mai concentrată?
- Ce înseamnă “concentrația unei soluții”?

Reactualizarea cunoștințelor (5 min)

Discuție ghidată despre:

Ce este o soluție? Ce reprezintă concentrație procentuală și molară a soluțiilor?

Se scriu formulele concentrațiilor procentuală și molară pe tablă.

La finalul lecției, elevii vor fi capabili să: identifice componentele unei soluții (solut, solvent), aplice formulele pentru concentrația procentuală și molară, rezolve probleme de dificultate progresivă, explice rezultatele obținute în mod argumentat, colaboreze eficient în cadrul activităților de grup.

Activitatea principală (25 min)

Elevii sunt împărțiți în două grupe, în funcție de nivelul de pregătire:

<p>◆ Grupa 1 – Nivel de bază (elevi care au nevoie de sprijin):</p> <p>Fișă de lucru – Nivel 1</p> <ul style="list-style-type: none">• Probleme simple, cu date directe• Exerciții însoțite de întrebări-ghid (ex: „Care este masa de solut? Care este masa soluției?”)	<p>◆ Grupa 2 – Nivel avansat (elevi cu performanțe mai ridicate):</p> <p>Fișă de lucru – Nivel 2</p> <ul style="list-style-type: none">• Probleme mai complexe, cu mai mulți pași de rezolvare și cerințe multiple• Exemplu: <i>O soluție conține 0,5 mol de H_2SO_4 dizolvat în 250 mL soluție. Calculează concentrația molară și apoi masa</i>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> Exemplu: Se dizolvă 10 g NaCl în 90 g apă. Calculează concentrația procentuală. <p>◆ Sprijin oferit:</p> <ul style="list-style-type: none"> Profesorul asistă activ, verifică în timp real, oferă feedback imediat. Se folosește schelet de rezolvare (pași numerotați). 	<p><i>acidului sulfuric conținut în această soluție.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Exerciții de conversie între tipuri de concentrații Exerciții de tip “verifică și explică eroarea din rezolvarea altui coleg” <p>◆ Sprijin oferit:</p> <ul style="list-style-type: none"> Profesorul intervine doar la cerere, încurajează colaborarea în perechi și argumentarea.
---	--

Discuție și reflecție (10 min): elevii prezintă rezultatele (voluntar sau desemnați); se compară soluțiile și metodele; se evidențiază strategiile de lucru corecte și dificultățile întâmpinate; feedback colegial.

Evaluare sumativă scurtă (5 min)

Un mini-quiz cu 3 întrebări (cu itemi de tip grilă și răspuns deschis scurt) aplicat tuturor, dar cu itemi echilibrați între niveluri.

Evaluare și autoevaluare: răspunsurile din fișele de lucru, participarea la discuții, răspunsurile la quiz, autoevaluare orală: „Astăzi am învățat să...” / „Încă mai am nevoie de ajutor la...”

Extensie pentru acasă (opțională):

Elevii avansați: proiect scurt – *Comparația dintre concentrația unor soluții de uz casnic (ex: oțet, apă oxigenată)*

Elevii de bază: exerciții suplimentare ghidate pe aceeași temă.

Anexa 1

Fișe de lucru diferențiate - Chimie, Clasa a IX-a

Fișă de lucru – Nivel 1 (bază / sprijin) Pentru elevii care au nevoie de sprijin suplimentar	Fișă de lucru – Nivel 2 (avansat) Pentru elevii cu abilități consolidate
<p>◆ Exercițiul 1: Recunoașterea elementelor dintr-o soluție</p> <p>1. Într-o soluție de zahăr în apă: - Solutul este: _____ - Solventul este: _____</p> <p>2. Într-o soluție de sare în apă: - Solutul este: _____ - Solventul este: _____</p> <p>◆ Exercițiul 2: Concentrația procentuală Se dizolvă 10 g de NaCl în 90 g de apă.</p>	<p>◆ Exercițiul 1: Calculul concentrației molare</p> <p>O soluție conține 0,25 mol de HCl dizolvat în 500 mL de soluție.</p> <p>1. Calculează concentrația molară. $C = n / V$ (atenție la unități!)</p> <hr/> <p>2. Care ar fi volumul soluției pentru a avea o concentrație de 2 mol/L, folosind aceeași cantitate de HCl? $V = n / C$</p>

<p>1. Care este masa soluției?</p> <hr/> <p>2. Folosește formula $C\% = (m_{\text{solut}} / m_{\text{soluție}}) * 100$ Calculează concentrația procentuală:</p> <hr/> <p>◆ Exercițiul 3: Concentrația molară Se dizolvă 58,5 g de NaCl într-un volum de 1 litru de soluție.</p> <p>1. Ce masă molară are NaCl?</p> <hr/> <p>2. Calculează numărul de moli de NaCl: $n = m / M$</p> <hr/> <p>3. Calculează concentrația molară: $C = n / V$</p> <hr/> <p>✓ Întrebări de autoevaluare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ce ți s-a părut ușor la aceste exerciții? - Ce exercițiu ți-a dat bătăi de cap? 	<hr/> <p>◆ Exercițiul 2: Conversie între tipuri de concentrație Ai o soluție care conține 20 g de NaOH într-un volum de 500 mL.</p> <p>1. Calculează concentrația procentuală: $C\% = (m_{\text{solut}} / m_{\text{soluție}}) * 100$ (presupune că densitatea este 1 g/mL pentru simplitate)</p> <hr/> <p>2. Calculează concentrația molară, știind că $M(\text{NaOH}) = 40 \text{ g/mol}$</p> <hr/> <p>◆ Exercițiul 3: Verificarea unui coleg Un coleg a rezolvat astfel: „Am dizolvat 10 g de KCl ($M=74,5 \text{ g/mol}$) în 250 mL de apă. A zis că: - Număr de moli = 0,134 mol - C molară = 0,54 mol/L”</p> <p><input type="checkbox"/> Este corect? Dacă nu, identifică eroarea și corectează:</p> <hr/> <p>Provocare suplimentară: Creează o problemă proprie, pe modelul celor de mai sus, și schimbă substanța chimică. Scrie problema și rezolvarea.</p>
---	--

Concluzie metodică

Lecția este construită pe principiul învățării diferențiate, urmărind adaptarea conținutului și a sarcinilor la nivelul de pregătire al elevilor, asigurând astfel atât progresul elevilor cu dificultăți, cât și dezvoltarea competențelor avansate pentru elevii performanți.

Quiz diferențiat- Chimie, Clasa a IX-a - Concentrația procentuală și molară a soluțiilor

Nume și prenume: _____

Clasa: _____ Data: _____

Nivel de bază (sprijin)	Nivel avansat
Alege o singură variantă corectă.	Alege o singură variantă corectă.
1. Într-o soluție de tinctură de iod, solutul este: a) alcool b) iod c) soluția	1. 0,4 mol substanță în 200 mL soluție. $C_M = ?$ a) 0,4 mol/L b) 2 mol/L c) 0,2 mol/L
2. 10 g substanță + 90 g apă. $C\% = ?$ a) 10% b) 9% c) 90%	3. 20 g NaOH în 500 mL. $C_M = ?$ a) 0,5 mol/L b) 1 mol/L c) 2 mol/L
4. 58,5 g NaCl în 1 L. $C_M = ?$ a) 0,5 mol/L b) 1 mol/L c) 2 mol/L	2. $C\% = 25\%$ înseamnă: a) 25 g solut / 100 g soluție b) 25 g solvent / 100 g soluție c) 25 g soluție / 100 g solut

Barem:

Nivel bază: 1-b, 2-a, 3-b

Nivel avansat: 1-b, 2-b, 3-a

Bibliografie:

1. Bocoș, M., Jucan, D. (2019) – *Teoria și metodologia instruirii. Teoria și metodologia evaluării*, Editura Paralela 45, Cluj-Napoca.
2. Cucuș, C. (2016) – *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*, Editura Polirom, Iași.
3. Cerghit, I. (2006) – *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași.

CHESTIONAR

Prof. Băliban Carmen Laura Florentina

Liceul Sanitar Vasile Voiculescu- Oradea

Structura Școala Gimnazială Lucreția Suciu

Acest chestionar este conceput să fie rapid (completare în 3-5 minute) și să ofere date concrete despre cum percep elevii cele 5 componente ale strategiei **LEARN**.

Chestionar: Cum te simți la ore?

Instrucțiuni: Te rog să încercuiești cifra care descrie cel mai bine experiența ta la clasă.

1. Știu clar care sunt regulile clasei și ce se întâmplă dacă nu le respect. (*Limit*)
1 — 2 — 3 — 4 — 5
2. Simt că învățătoarea observă când depun efort, chiar dacă nu iau mereu calificativul Foarte Bine. (*Encouragement*)
1 — 2 — 3 — 4 — 5
3. Sarcinile de lucru și explicațiile sunt pe înțelesul meu (nici prea grele, nici prea ușoare). (*Appropriateness*)
1 — 2 — 3 — 4 — 5
4. Simt că pot să cer ajutorul învățătoarei sau colegilor atunci când am o problemă. (*Relationships*)
1 — 2 — 3 — 4 — 5
5. Mă simt respectat și în siguranță în această clasă. (*Nurturing*)
1 — 2 — 3 — 4 — 5

Întrebare deschisă (Opțional):

Ce am putea face ca orele să fie și mai potrivite pentru tine?

Interpretarea rezultatelor:

Scor mic la Limit: Trebuie reluat regulamentul din partea cadrului didactic și să fie mai consecvent în aplicarea lui.

Scor mic la Appropriateness: E un semn că trebuie să se diferențieze mai mult fișele de lucru (unele mai simple, altele mai provocatoare).

Scor mic la Relationships: Planificarea unor activități de teambuilding, jocuri de cunoaștere în pauze sau activități extrașcolare.

Bibliografie

Jerry Olsen, Thomas W. Nielsen, Noi Metode și Strategii pentru managementul clasei, DPH, 2009

JOC DIDACTIC – DEZVOLTAREA LEADERSHIPULUI

Prof. Bariț Sofia-Camelia
Liceul “Hercules” Băile Herculane

Titlu: „Misiunea Liderului”

Tip: Joc de rol + rezolvare de probleme

Durata: 30–40 minute

Obiective:

- dezvoltarea leadershipului
- colaborare
- gândire critică
- luarea deciziilor

Desfășurare:

1. Împărțirea în echipe (4–5 elevi)

2. Fiecare echipă primește:

- un scenariu (ex: organizarea unui eveniment, rezolvarea unui conflict, salvarea unei situații problemă)
- roluri:
 - lider
 - organizator
 - comunicator
 - observator

3. Provocare: Elevii trebuie să rezolve problema în timp limitat (15–20 min)

4. Reguli:

- liderul trebuie să consulte echipa (nu decide singur)
- fiecare membru trebuie să contribuie
- se încurajează empatia și argumentarea

5. Prezentare: Fiecare echipă își prezintă soluția

6. Reflecție:

- Ce a făcut liderul bine?
- Ce s-ar putea îmbunătăți?
- Cum s-a luat decizia?

FORMAREA TIMPURIE A COMPETENȚELOR DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ ÎN GRĂDINIȚĂ

*Prof. educ. timpurie BARNA CRISTINA
Grădinița P.P. ” Grădinița Prieteniei”, Arad*

Dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică la copiii de grădiniță reprezintă un fundament esențial pentru formarea unor viitori adulți echilibrați, capabili să se adapteze și să contribuie activ la dezvoltarea societății. Deși la această vârstă accentul cade adesea pe joc și explorare, aceste competențe pot fi cultivate în mod natural prin activități adecvate nivelului de dezvoltare al copiilor.

Leadership-ul, în context preșcolar, nu înseamnă autoritate sau dominare, ci capacitatea de a iniția acțiuni, de a lua decizii simple și de a-i ghida pe ceilalți într-un mod pozitiv. Atunci când copiii sunt încurajați să își asume roluri de lider, chiar și în situații de joc, ei învață să aibă încredere în propriile idei și să își exprime punctul de vedere. De exemplu, un copil care conduce o echipă într-un joc de construcție învață să organizeze, să comunice clar și să își asume responsabilitatea pentru rezultatul final. Aceste experiențe contribuie la dezvoltarea autonomiei și a stimei de sine.

Colaborarea este o altă abilitate esențială, care se formează încă din primii ani de viață. În grădiniță, copiii interacționează constant cu alți copii, iar jocurile de grup le oferă oportunitatea de a învăța să lucreze împreună pentru atingerea unui scop comun. Prin colaborare, copiii descoperă importanța împărțirii sarcinilor, a ascultării active și a respectării opiniilor celorlalți. În același timp, ei învață să gestioneze conflictele și să găsească soluții acceptate de toți membrii grupului. Aceste competențe sociale sunt esențiale pentru integrarea ulterioară în mediul școlar și în societate.

Gândirea critică, deși pare un concept complex, poate fi stimulată încă de la vârste fragede prin activități simple, care implică întrebări, alegeri și rezolvarea de probleme. Copiii pot fi încurajați să gândească critic atunci când sunt puși în situația de a decide între mai multe opțiuni, de a explica de ce au ales o anumită variantă sau de a găsi soluții la o problemă. De exemplu, într-un joc în care trebuie să construiască un pod din materiale limitate, copiii sunt provocați să analizeze, să testeze și să ajusteze strategiile. Astfel, ei învață să gândească logic și să își dezvolte capacitatea de a lua decizii informate.

Importanța dezvoltării acestor abilități este cu atât mai mare în contextul societății actuale, în care adaptabilitatea, comunicarea și capacitatea de rezolvare a problemelor sunt esențiale. În loc să fie simpli receptori de informații, copiii trebuie să devină participanți activi în procesul de învățare. Prin integrarea activităților care stimulează leadership-ul, colaborarea și gândirea critică în rutina zilnică a grădiniței, educatoarele contribuie la formarea unor oameni capabili să gândească independent și să lucreze eficient în echipă.

Jocul didactic reprezintă una dintre cele mai importante modalități de învățare în grădiniță, fiind adaptat particularităților de vârstă ale copiilor preșcolari. La această vârstă, copiii învață cel mai eficient prin acțiune, explorare și interacțiune, iar jocul devine contextul ideal în care cunoștințele sunt dobândite într-un mod natural și plăcut. Spre deosebire de activitățile formale, jocul didactic îmbină elementele ludice cu obiectivele educaționale, oferind copiilor oportunitatea de a învăța fără a resimți presiunea unei sarcini impuse. Un aspect esențial al jocului didactic este faptul că acesta contribuie la dezvoltarea globală a copilului. Prin intermediul jocului, sunt stimulate procesele cognitive, precum atenția, memoria, gândirea și imaginația. De exemplu, jocurile de asociere sau clasificare îi ajută pe copii să își dezvolte gândirea logică, în timp ce jocurile de rol stimulează creativitatea și capacitatea de a înțelege perspective diferite.

În același timp, jocul didactic are un rol important în dezvoltarea limbajului, copiii fiind încurajați să comunice, să formuleze propoziții și să își exprime ideile. Pe lângă dimensiunea cognitivă, jocul didactic contribuie semnificativ și la dezvoltarea socio-emoțională. În cadrul activităților de grup, copiii învață să coopereze, să respecte reguli, să își aștepte rândul și să își gestioneze emoțiile. De asemenea, apar situații în care trebuie să negocieze, să accepte opiniile celorlalți sau să rezolve conflicte, toate acestea fiind experiențe valoroase pentru formarea abilităților sociale.

Prin joc, copiii descoperă lumea, își dezvoltă abilitățile și își formează atitudini pozitive față de învățare. De aceea, integrarea jocului didactic în activitățile zilnice din grădiniță este esențială pentru un proces educativ eficient și adaptat nevoilor copiilor. Grădinița nu este doar un spațiu de joacă, ci un mediu educațional complex, în care se pun bazele dezvoltării personale și sociale. Cultivarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică încă de la această vârstă oferă copiilor instrumentele necesare pentru a face față provocărilor viitoare și pentru a deveni membri activi și responsabili ai societății.

Iată câteva exemple de jocuri didactice care contribuie la dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică.

1.FAMILIA FERICITĂ

Sarcina didactică

Copiii trebuie să colaboreze pentru a crea și organiza o „familie imaginară”, identificând rolurile membrilor, relațiile dintre aceștia și luând decizii împreună. Jocul dezvoltă leadership-ul, cooperarea și gândirea critică prin negociere și argumentare.

Materiale: cartonașe cu membri ai familiei (mamă, tată, bunici, frați etc.), imagini cu activități zilnice (gătit, mers la școală, joacă) , planșă mare (o casă desenată sau un spațiu de organizare), lipici, carioci , ecusoane pentru roluri (lider, povestitor, organizator)

Reguli de desfășurare

Copiii sunt împărțiți în echipe de 3–5 copii. Fiecare echipă primește materiale și trebuie să creeze o „familie”. Se va alege un lider (rol rotativ). Echipa va decide cine face parte din familie, ce rol are fiecare, ce activități face familia într-o zi etc. Copiii lipesc imaginile și organizează „viața familiei” pe planșă. La final, fiecare echipă prezintă familia creată și explică alegerile făcute.

Complicarea jocului se poate face prin introducerea unor situații-problemă. De exemplu „Un membru al familiei este bolnav – ce faceți?” sau „Familia pleacă în vacanță – cum vă organizați? ”

2.CONSTRUIM ÎMPREUNĂ ORAȘUL

Sarcina didactică

Copiii trebuie să colaboreze pentru a construi un „oraș” folosind materiale date, luând decizii împreună și împărțindu-și roluri (lider, constructori, organizatori).

Materiale: cuburi de construcție (lego, lemn, plastic), cartonașe colorate, figurine (oameni, mașini) , planșe/carton pentru bază .

Reguli de desfășurare

Copiii sunt împărțiți în echipe mici (3–5 copii). Fiecare echipă își alege un lider (se poate roti rolul). Liderul discută cu echipa și decide ce vor construi (case, parc, drumuri). La final, fiecare echipă prezintă orașul și explică deciziile luate.

Complicarea jocului se poate face prin introducerea unor „provocări” (ex: „trebuie să aveți și un spital”) sau limitarea materialelor pe care să le folosească (dezvoltă gândirea critică) .

3. CONSILIUL MICILOR MANAGERI

Sarcina didactică

Copiii învață să își exprime opiniile, să argumenteze și să ia decizii în grup.

Materiale: cartonașe cu situații (ex: „Ce joc alegem azi?”), obiect simbolic pentru vorbitor (microfon/jucărie), tablă sau flipchart

Reguli de desfășurare.

Copiii stau în cerc și li se prezintă o situație/problemă. Fiecare copil trebuie să vorbească pe rând, ținând „obiectul vorbitor”. Liderul (ales sau rotativ) este cel care trebuie să modereze discuția. După discuții, grupul votează sau ajunge la consens.

Complicarea jocului se poate face prin introducerea mai multor opțiuni de analizat sau să li se ceară să argumenteze alegerea („De ce?”).

BIBLIOGRAFIE:

1. Catalano, H., Albușescu, I. (2019). *Didactica jocului*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Ilica, A., Kelemen, G. (2004). *Metodica activităților instructiv-educative în grădiniță*. Arad: Editura Universității „Aurel Vlaicu”.
3. Herlo, D. (2000). *Metodologia educațională*. Arad: Editura Universității „Aurel Vlaicu”.
4. Stupar, A. (2021). *Jocul didactic în învățământul preșcolar*

Instrumente didactice și resurse pentru facilitarea convergențelor în practica educațională

(Abordare metodologică pentru dezvoltarea competențelor la clasa a III-a)

Autor: Bastaniuc Alisa

Funcția: Învățător, grad didactic II

Instituția: IPLT „Mihai Eminescu”, Drochia

Rezumat

Articolul analizează rolul instrumentelor didactice și al resurselor educaționale moderne în facilitarea convergențelor metodologice în învățământul primar. Sunt evidențiate modalități de proiectare, utilizare și integrare a fișelor de lucru diferențiate, chestionarelor interactive, instrumentelor de feedback și aplicațiilor digitale în procesul instructiv-educativ. Lucrarea se bazează pe experiența didactică la clasa a III-a și urmărește impactul acestor resurse asupra dezvoltării gândirii critice, a colaborării și a implicării active a elevilor în procesul de învățare.

Cuvinte-cheie

convergențe didactice, instrumente educaționale, învățare activă, feedback, gândire critică, interdisciplinaritate, competențe, învățământ primar

1. Introducere

Educația contemporană se află într-un proces continuu de modernizare, determinat de transformările sociale, tehnologice și culturale. În acest context, procesul de predare-învățare nu mai poate fi redus la transmiterea de informații, ci trebuie orientat spre formarea competențelor-cheie și dezvoltarea personalității elevului.

Convergențele didactice reprezintă o abordare integrată a procesului educațional, în care metodele, instrumentele și resursele didactice sunt utilizate în mod complementar, pentru a asigura eficiența învățării.

În activitatea la clasa a III-a, am observat că utilizarea instrumentelor didactice variate contribuie la creșterea motivației elevilor, la implicarea activă în lecții și la dezvoltarea autonomiei în învățare.

2. Fundament teoretic

Teoriile moderne ale învățării subliniază rolul activ al elevului în procesul educațional.

Vygotsky (1978) evidențiază importanța interacțiunii sociale în dezvoltarea cognitivă, afirmând că învățarea este mai eficientă în context colaborativ.

Bruner (1966) consideră că învățarea prin descoperire stimulează gândirea independentă și creativitatea elevilor.

Piaget (1962) accentuează rolul experienței directe și al acțiunii în formarea structurilor cognitive.

De asemenea, **Hattie (2009)** demonstrează că feedbackul educațional are un impact major asupra progresului școlar, fiind unul dintre factorii esențiali ai reușitei în învățare.

3. Convergențe didactice și rolul instrumentelor educaționale

Convergențele didactice presupun integrarea coerentă a strategiilor, metodelor și resurselor educaționale. În acest sens, instrumentele didactice devin elemente esențiale în organizarea unui proces educațional eficient.

Acestea permit:

- individualizarea învățării;
- evaluarea continuă a progresului;
- stimularea implicării active;
- dezvoltarea competențelor transversale;
- crearea unui mediu educațional interactiv.

În practica didactică, instrumentele sunt utilizate atât în faza de predare, cât și în evaluare și autoevaluare.

4. Tipuri de instrumente didactice utilizate în practica educațională

4.1. Fișe de lucru diferențiate

Fișele de lucru sunt concepute în funcție de nivelul elevilor și au rolul de a sprijini învățarea individualizată. Acestea includ exerciții de completare, asociere, analiză și aplicare practică.

Prin utilizarea lor, elevii își dezvoltă capacitatea de concentrare, atenția și gândirea logică.

4.2. Chestionare interactive

Chestionarele sunt utilizate ca instrumente de evaluare formativă. Ele permit verificarea rapidă a cunoștințelor și oferirea de feedback imediat.

Acestea contribuie la dezvoltarea reflecției asupra propriului proces de învățare și la conștientizarea progresului realizat.

4.3. Instrumente de feedback educațional

Feedbackul reprezintă un element esențial al procesului educațional modern.

În activitatea la clasă utilizez:

- autoevaluarea elevilor;
- „semaforul emoțiilor” (verde-galben-roșu);
- discuții de reflecție;
- bilețele de feedback între colegi.

Aceste instrumente contribuie la dezvoltarea inteligenței emoționale și a capacității de autoreglare.

4.4. Aplicații digitale educaționale

Integrarea tehnologiei în procesul educațional facilitează învățarea activă și colaborativă.

Utilizez platforme și instrumente digitale pentru:

- realizarea de quiz-uri interactive;
- jocuri educaționale;
- activități de consolidare;
- evaluare rapidă.

Aceste resurse cresc interesul elevilor și transformă lecția într-un proces atractiv și dinamic.

5. Exemple din activitatea didactică la clasa a III-a

În activitatea practică, instrumentele didactice sunt integrate constant în procesul educațional:

- la limba română, utilizez fișe diferențiate pentru dezvoltarea vocabularului și a exprimării corecte;
- la științe ale naturii, elevii completează chestionare interactive despre fenomene naturale;
- în cadrul proiectului educațional „Săptămâna bunătații”, elevii realizează autoevaluări și oferă feedback colegilor;
- în activitățile dedicate protecției mediului, sunt utilizate aplicații digitale pentru consolidarea cunoștințelor;
- în activitățile de grup, elevii își asumă roluri, colaborează și își dezvoltă abilități de leadership.

De asemenea, activitățile interdisciplinare permit integrarea cunoștințelor din mai multe domenii, contribuind la formarea unei viziuni unitare asupra învățării.

6. Impactul instrumentelor didactice asupra elevilor

Utilizarea instrumentelor didactice moderne are un impact semnificativ asupra dezvoltării elevilor. Aceștia devin mai:

- implicați în procesul de învățare;
- motivați să participe activ;
- capabili să colaboreze eficient;
- autonomi în gândire;
- reflexivi asupra propriului progres.

Procesul educațional devine astfel mai flexibil, mai atractiv și mai adaptat nevoilor individuale.

7. Concluzii

Instrumentele didactice și resursele educaționale moderne reprezintă o componentă esențială a procesului instructiv-educativ contemporan. Ele facilitează convergențele metodologice, sprijină individualizarea învățării și contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor.

Experiența didactică la clasa a III-a demonstrează că utilizarea sistematică a acestor resurse conduce la creșterea calității procesului educațional și la formarea unui mediu de învățare activ, colaborativ și centrat pe elev.

Bibliografie

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.
- Hattie, J. (2009). *Visible Learning*. Routledge.
- Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Editura Polirom.
- Cucuș, C. (2014). *Pedagogie*. Editura Polirom.
- Joița, E. (2006). *Instruirea constructivistă*. Editura Didactică și Pedagogică.

SECȚIUNEA 3 – INSTRUMENTE DIDACTICE ȘI RESURSE

INSTRUMENTE DIDACTICE PENTRU CULTIVAREA LEADERSHIPULUI: DE LA GAMIFICARE LA EVALUAREA COMPETENȚELOR ȘCOLARULUI XXI

Benta Dan, Inspectoratul Școlar Județean Cluj

1. Introducere: Școala Viitorului și Nevoia de Noi Resurse

Școala viitorului nu este definită doar prin prezența ecranelor tactile, ci prin calitatea proceselor mentale și sociale pe care le stimulează. Într-un sistem de învățământ performant, resursele didactice trebuie să depășească stadiul de simple suporturi de informație, transformându-se în instrumente de construcție a leadershipului. Această lucrare explorează designul și aplicabilitatea resurselor educaționale menite să dezvolte abilități de conducere, colaborare și gândire critică.

2. Gamificarea ca Strategie de Dezvoltare a Leadershipului

Gamificarea (integrarea mecanismelor de joc în context educațional) reprezintă una dintre cele mai puternice strategii pentru dezvoltarea comportamentelor de lider. Jocurile didactice complexe pun elevii în situația de a lua decizii sub presiune, de a asuma riscuri calculate și de a gestiona resurse limitate.

- Tipuri de Jocuri Didactice: * *Simulările Strategice*: Elevii coordonează „state” sau „companii” virtuale, unde succesul depinde de capacitatea de negociere și viziune pe termen lung.
 - *Jocuri de Rol (Role-Playing)*: Prin asumarea unor roluri diverse (mediator, critic, inovator), elevii învață să privească problemele din multiple perspective, dezvoltându-și empatia cognitivă.
- Impactul asupra Gândirii Critice: Aceste jocuri obligă la analiza constantă a feedback-ului din mediu și la ajustarea strategiei, procese identice cu cele din leadershipul organizațional real.

3. Crearea Fișelor de Lucru pentru Măsurarea Progresului în Leadership

O provocare majoră în educație este evaluarea „soft skills-urilor”. Pentru aceasta, am dezvoltat un set de fișe de lucru inovatoare, axate pe Evaluarea Formativă a Leadershipului.

- Structura Fișelor: Acestea nu măsoară doar „corectitudinea” unui răspuns, ci procesul prin care s-a ajuns la el. Indicatorii includ: *abilitatea de a delega, calitatea ascultării active și capacitatea de sinteză*.
- Testele de Autoreglare: Elevii sunt încurajați să completeze grile de reflecție după fiecare activitate de grup: „Ce aș fi putut face mai bine ca lider?”, „Cum am ajutat grupul să își atingă obiectivele?”. Acest tip de resursă transformă evaluarea dintr-o sancțiune într-un instrument de creștere personală.

4. Tehnologia ca Facilitator al Leadershipului (EdTech)

Resursele digitale (platforme de colaborare, instrumente de mind-mapping) sunt vitale pentru școala viitorului. Leadershipul digital presupune capacitatea de a coordona echipe în spațiul virtual, o competență esențială pentru piața muncii de mâine.

- Portofoliul Digital de Competențe: În loc de teste clasice, propunem portofolii care documentează proiectele de leadership ale elevilor, incluzând dovezi ale inițiativelor luate, feedback-ul de la colegi și analizele de caz realizate.

5. Adaptabilitatea Procesului Educațional și Flexibilitatea Instrumentelor

Un instrument didactic de leadership trebuie să fie adaptabil. În contextul colaborării noastre transfrontaliere, am constatat că resursele cele mai eficiente sunt cele care pot fi personalizate în funcție de specificul cultural și social al clasei. Adaptabilitatea înseamnă că profesorul are la dispoziție o „cutie cu unelte” din care alege strategia potrivită pentru a stimula liderul din fiecare elev, indiferent de nivelul de pornire al acestuia.

6. Concluzii: Instrumentele care Modelează Destine

Leadershipul nu se predă prin prelegeri, ci se exersează prin resurse care provoacă elevul să fie activ. Școala viitorului va reuși în măsura în care va pune la dispoziția profesorilor și elevilor instrumente care să valorizeze nu doar intelectul, ci și caracterul. Gândirea critică, colaborarea și leadershipul sunt mușchi sociali care se antrenează zilnic cu ajutorul acestor resurse.

Bibliografie

1. Prensky, M., *Teaching Digital Natives. Partnering for Real Learning*, Corwin Press, 2010.
2. Stan, C., *Autoevaluarea în procesul didactic*, Presa Universitară Clujeană, 2001.
3. Trilling, B., Fadel, C., *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, Jossey-Bass, 2009.
4. Schlechty, P. C., *Leading for Learning*, Jossey-Bass, 2005.

Evaluarea progresului în dezvoltarea abilităților de leadership

Prof.inv.primar : Bîzdoacă Daniela-Elena,

Liceul Sanitar Antim Ivireanu, Rm.Vâlcea, Jud.Vâlcea

Date elev

Nume elev: _____

Clasa: _____

Data: _____

Perioada evaluată: _____

1. Autoevaluare

Scală: 1 = Rareori | 2 = Uneori | 3 = Des | 4 = Aproape mereu | 5 = Mereu

Abilități evaluate

Îmi asum responsabilitatea pentru sarcinile mele

Pot lua decizii în situații dificile

Ascult activ opiniile colegilor

Comunic clar și respectuos

Îi motivez pe ceilalți să participe

Pot rezolva conflicte constructiv

Lucrez bine în echipă

Îmi gestionez emoțiile în situații tensionate

2. Reflecție personală

Describe o situație recentă în care ai avut un rol de lider:

Ce ai făcut bine?

Ce ai putea îmbunătăți?

3. Feedback de la colegi/profesor

Cum a demonstrat elevul leadership în activitățile de grup?

Puncte forte observate:

- Inițiativă
- Responsabilitate
- Comunicare
- Empatie
- Organizare
- Rezolvarea problemelor

4. Stabilirea obiectivelor

Un obiectiv de leadership pentru următoarea perioadă:

Pași concreți:

1. _____
2. _____
3. _____

5. Evaluarea progresului

Luna 1: Ce am îmbunătățit? _____

Luna 2: Ce am îmbunătățit? _____

Luna 3: Ce am îmbunătățit? _____

Observația profesorului: _____

STRATEGII DE DEZVOLTARE A ABILITĂȚILOR SOCIO-EMOȚIONALE PRIN LEADERSHIP EDUCAȚIONAL

Bojan Elena Claudia
Școala Gimnazială „Nicolae Titulescu”, Caracal

Introducere

Educația contemporană pune accent pe dezvoltarea competențelor socio-emoționale, esențiale pentru adaptarea elevilor la provocările actuale. Leadershipul educațional joacă un rol central în acest proces.

Importanța competențelor socio-emoționale

Abilitățile precum empatia, autocontrolul, cooperarea și comunicarea sunt fundamentale pentru succesul școlar și social al elevilor.

Profesorul devine facilitator al acestor competențe, nu doar transmițător de informații.

Strategii aplicate la clasă

- activități de tip joc de rol
- dezbateri pe teme relevante
- lucrul în echipă
- reflecții asupra propriilor emoții

Aceste metode stimulează implicarea activă și dezvoltarea gândirii critice.

Rolul dirigintelui ca lider educațional

Dirigintele coordonează dezvoltarea personală a elevilor, creează contexte de învățare și susține exprimarea liberă a ideilor.

Prin exemplu personal, acesta modelează comportamente și atitudini.

Concluzii

Leadershipul educațional eficient contribuie la formarea unor elevi echilibrați emoțional, capabili să colaboreze și să ia decizii responsabile.

Bibliografie

1. Goleman, D. – Inteligența emoțională
2. Cucuș, C. – Pedagogie, Editura Polirom

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE ÎN MATEMATICĂ PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

BULAI VIOLETA CĂTĂLINA- ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 25, GALAȚI

Predarea-învățarea matematicii în ciclul gimnazial trebuie să urmărească nu doar însușirea de cunoștințe, ci și formarea competențelor esențiale pentru viață. În acest sens, jocurile didactice constituie o metodă eficientă, deoarece implică elevii activ în procesul de învățare, dezvoltând gândirea critică, abilitățile de leadership și colaborarea.

Capitolul „Operații cu numere raționale” ridică frecvent dificultăți elevilor, în special în ceea ce privește alegerea operațiilor și anticiparea efectului acestora asupra rezultatului. Pentru a facilita învățarea, am utilizat jocuri didactice de strategie, care implică elevii activ în procesul de descoperire. Lucrarea de față prezintă un astfel de joc „*Labirint strategic – operații cu numere raționale*”, care transformă exersarea învățării într-o provocare atractivă.

STUDIU DE CAZ: „LABIRINT STRATEGIC – OPERAȚII CU NUMERE RAȚIONALE”

Este un joc de strategie sub forma unui labirint de calcule în care elevii trebuie să aleagă un traseu de la START până la FINISH, astfel încât să ajungă la final cu cea mai mare valoare posibilă.

1. SCOPUL JOCULUI

Elevii trebuie să aleagă drumul care îi va conduce la cel mai mare rezultat final posibil.

2. ORGANIZAREA ACTIVITĂȚII

Elevii sunt organizați în echipe de 2–4 membri, cu roluri:

- ✓ Lider (coordonează strategia);
- ✓ Calculator (efectuează calculele);
- ✓ Verificator (controlează corectitudinea).

3. REGULILE JOCULUI

- ✓ Se pornește de la numărul de la START; după ce a intrat în labirint, trebuie să se deplaseze cu calculele, doar în jos sau orizontal și nu are voie să se deplaseze în sus.

- ✓ Fiecare pas al traseului se notează pe fișă.
- ✓ Justifică traseul ales.
- ✓ Scopul este să ajungă la FINISH pe drumul care conduce la cel mai mare rezultat.
- ✓ Fiecare echipă notează rezultatul final și traseul ales.

4. EXEMPLU DE PARCURGERE

Pentru a obține cel mai mare rezultat, trebuie să alegem operațiile care, de regulă, măresc valoarea obținută. Elevii compară mai multe variante și aleg traseul optim.

LABIRINT STRATEGIC - OPERAȚII CU NUMERE RAȚIONALE

Găsește drumul optim de la START la FINISH!

Reguli:

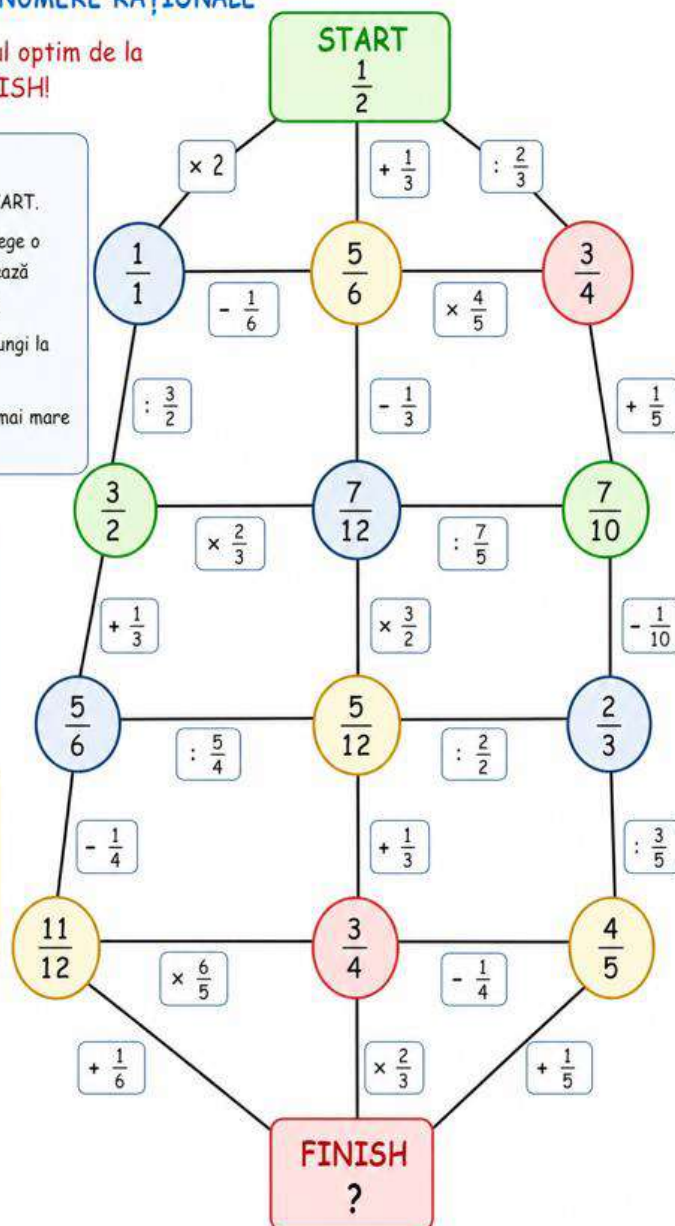
- Pornește de la START.
- La fiecare pas, alege o ramură și efectuează operația indicată.
- Continuă până ajungi la FINISH.
- Scop: obține cea mai mare valoare posibilă.

Operații:

- + adună
- scade
- × înmulțește
- : împarte

IMPORTANT!

Toate numerele sunt scrise ca FRAȚII ORDINARE.



5. ANALIZA ACTIVITĂȚII

Elevii sunt puși în situația de a anticipa efectul fiecărei operații asupra rezultatului. Astfel, trebuie să decidă strategic, ținând cont că înmulțirile și împărțirile pot crește sau micșora valoarea/ ordinea operațiilor influențează rezultatul final/ alegerea drumului corect conduce la cel mai mare rezultat posibil. Elevii sunt puși în situația de a anticipa aceste efecte înainte de a calcula, ceea ce dezvoltă gândirea strategică.

6. VALENȚE EDUCATIVE

Jocul contribuie la dezvoltarea următoarelor competențe:

- ✓ *gândire critică* – analizarea opțiunilor și anticiparea rezultatelor;
- ✓ *leadership* – coordonarea echipei și luarea deciziilor;
- ✓ *colaborare* – discutarea și alegerea strategiilor comune;
- ✓ *competențe matematice* – înțelegerea profundă a operațiilor cu numere raționale.

7. REZULTATE ȘI OBSERVAȚII DIN PRACTICĂ

Aplicarea jocului în clasă a arătat că elevii sunt motivați să găsească trasee cât mai bune și să își justifice alegerile. Activitatea a condus la creșterea interesului pentru matematică și la dezvoltarea încrederii în sine.

8. CONCLUZII

„Labirint strategic – operații cu numere raționale” este un joc didactic eficient, care transformă învățarea într-o provocare intelectuală și contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor. Prin urmare, integrarea acestor tipuri de jocuri în activitatea didactică transformă învățarea într-un proces activ și relevant, contribuind la dezvoltarea armonioasă a abilităților de leadership, colaborare și gândire critică, necesare atât în mediul școlar, cât și în viața de zi cu zi.

BIBLIOGRAFIE

1. Cerghit, I., *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006.
2. Oprea, C. L., *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2009.
3. Piaget, J., *Psihologia inteligenței*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970.
4. Vygotsky, L. S., *Mind in Society*, Harvard University Press, 1978.

5. Ministerul Educației, *Programa școlară pentru disciplina Matematică - clasa a VI-a, București, 2017.*

6. <https://www.aspireteachers.ro>

FIȘĂ DE EVALUARE A ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP

Nume elev: _____

Clasa: _____

Perioada evaluată: _____

Evaluator: _____

1. Indicatori de evaluare

Abilitate	Nivel 1 (rar)	Nivel 2 (uneori)	Nivel 3 (des)	Nivel 4 (constant)
Inițiativă	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comunicare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lucru în echipă	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responsabilitate	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Luarea deciziilor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gestionarea conflictelor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empatie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organizare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Autoevaluare elev

Îmi place să coordonez activități: DA / UNEORI / NU

Îmi ascult colegii: ÎNTOTDEAUNA / UNEORI / RAR

Mă implic în rezolvarea problemelor: DA / UNEORI / NU

Ce cred că fac cel mai bine ca lider: _____

Ce vreau să îmbunătățesc: _____

3. Observații ale cadrului didactic

4. Scor general (opțional)

Total puncte: ____ / 10

Nivel:

0-4 → În dezvoltare

5-6 → Nivel mediu

7-8 → Bun

9-10 → Foarte bun

5. Plan de dezvoltare

Obiectiv pentru perioada următoare:

Acțiuni recomandate:

-

-

Prof. CENAN NICOLETA

LICEUL „DR. LAZĂR CHIRILĂ”

BAIA DE ARIEȘ, ALBA

1. FUNDAMENT CURRICULAR

Conținutul este corelat cu programa oficială:

Ministerul Educației – Programă limba engleză clasa a IX-a

Accent pe:

exprimarea opiniilor și argumentarea (competența 3.1)

redactarea de texte și rapoarte (2.3 / 2.6)

interacțiune și dezbateri (3.1, 3.2)

leadership-ul se integrează perfect în aceste competențe (dezbateri, comunicare, colaborare).

2. FIȘE DE LUCRU (WORKSHEETS)

FIȘA 1 – What makes a good leader?

Objective: Speaking + critical thinking

Task 1 (Warm-up):

Write 5 qualities of a good leader.

Exemple:

honesty

confidence

empathy

decision-making

communication skills

Task 2 (Ranking):

Rank them from most important to least important.

Task 3 (Speaking):

Explain your top 2 choices (5–6 sentences)

FIȘA 2 – Leadership vocabulary

Exercise 1: Match words with definitions

Word	Definition
inspire	motivate others
lead	guide a group
decision	choice
responsibility	duty
teamwork	working together

Exercise 2: Fill in the blanks

A leader must take _____ for their actions.
Good leaders _____ their team.
Teamwork means working _____.

FIŞA 3 – Reading + reflection

Text (adaptat):

“A good leader listens more than they speak...”

Task 1: True / False

Task 2: Answer questions

Why is listening important?

Give an example of a good leader.

Task 3: Personal response

“Am I a good leader? Why / Why not?” (80 words)

FIŞA 4 – Debate (mate-info friendly)

Topic:

“Technology makes people better leaders.”

Roles:

Team FOR

Team AGAINST

Structure:

argument 1

example

conclusion

FIŞA 5 – Writing (evaluabil)

Write an essay:

Topic:

“Describe a leader you admire.”

Include:

who they are

qualities

examples

your opinion (120–150 words)

3. TEST DE EVALUARE (Leadership + English)

TEST SUMATIV (50 puncte)

A. Use of English (10p)

(completare tip olimpiadă)

A good leader _____ (make) decisions quickly.

They _____ (inspire) others every day.

B. Vocabulary (10p)

Complete:

A leader must show _____ (responsible → noun)
Good _____ (communicate → noun) is essential

C. Reading (10p)

Text despre leadership → întrebări

D. Speaking (10p)

“What makes a good team leader?”

Rubrică:

fluency (3p)

vocabulary (3p)

coherence (4p)

E. Writing (10p)

Mini-essay:

“Leadership is important for students.”

4. FIȘĂ DE MONITORIZARE A PROGRESULUI

Rubrică evaluare leadership (pe termen lung)

Competență	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Communication	basic	simple ideas	clear ideas	persuasive
Teamwork	passive	participates	collaborates	leads
Initiative	none	occasional	active	constant
Critical thinking	weak	basic	good	advanced

Se aplică lunar

5. Instrument de autoevaluare elev

Elevul completează:

I can express my opinion in English: YES / NO

I can lead a group discussion: YES / PARTLY / NO

I feel confident speaking: LOW / MEDIUM / HIGH

6. BIBLIOGRAFIE COMPLETĂ (cu surse reale)

Documente oficiale

Ministerul Educației . Programă școlară limba engleză clasa a IX-a

Link: https://www.laicuza.ro/wp-content/uploads/2021/06/Limba-engleza_clasa_9.pdf

Modele de evaluare

Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație . Subiecte olimpiadă limba engleză clasa a IX-a (2025)

https://cdn.edupedu.ro/wp-content/uploads/2025/03/OJ_9_A_engleza_2025_var.pdf

Subiecte olimpiadă 2023 . https://cdn.edupedu.ro/wp-content/uploads/2023/03/engleza_cls_a_9_a_A_var.pdf

Manuale și resurse educaționale

Manual limba engleză nivel A2+ clasa a IX-a . Lecții despre leadership (Winston Churchill)

Tipare textuale

Tiparul textual este modul în care este redactat un anumit text. Tipurile texte sunt:

- **narativ** – povestirea unor întâmplări reale sau imagine;
- **dialogat** – text alcătuit dintr-o succesiune de replici;
- **descriptiv** – prezintă caracteristicile unui obiect (colț din natură, fenomen, loc sau personaj);
- **argumentativ** – text format pentru a susține un punct de vedere sau o idee prin argumente;
- **explicativ** - tip de text folosit pentru a oferi explicații, definiții, notițe.

Textul narativ	Textul dialogat	Textul descriptiv	Textul argumentativ	Textul explicativ
- se povestesc întâmplări desfășurate în timp și spațiu - presupune un narator - apar personaje - se regăsește în texte nonliterare sau literare (în proză sau în versuri) - apar momentele subiectului - părțile de vorbire cu rol important: verbele de acțiune	- presupune un schimb de replici între două persoane/personaje - presupune interlocutori - există formule de inițiere, de menținere și de încheiere a conversației - fiecare replica este introdusă prin linia de dialog - intonația este sugerată de semnele de punctuație	- prezintă un colț din natură, un fenomen, un obiect sau un personaj - poate fi de tip tablou sau portret - limbaj expresiv și subiectiv când apare în texte literare (în proză sau în versuri) - limbaj normal și obiectiv când apare în texte nonliterare - sunt folosite substantive care indică obiectele sau ființele descrise și adjective pentru a indica trăsăturile acestora.	- exprimă punctul de vedere al emițătorului - pornește de la o ipoteză pe care o prezintă cu argumente, finalizând-o cu o concluzie. - limbajul este elevat și ideile sunt legate prin conectori specifici - are ca scop convingerea cititorilor în legătură cu un anumit punct de vedere	- oferă explicații, notițe, definiții - este textul care răspunde la întrebările: De ce? Cum? Pentru că... - are ca scop explicarea unor noțiuni - lexic specific orizontului tematic

Exemple

Textul narativ:

„Atunci eu mă dau iute pe-o creangă, mai spre poale, și odată fac zup! în niște cânepă, care se întindea de la cireș înainte și era crudă și până la brâu de naltă. Și nebuna de matusa Mărioara, după mine, și eu fuga iepurește prin cânepă, și ea pe urma mea, până la gardul din fundul grădinii, pe care neavând vreme să-l sar, o cotigeam înapoi, iar prin cânepă, fugind tot iepurește, și ea după mine până-n dreptul ocolului pe unde-mi era iar greu de sărit; pe de laturi iar gard, și hârsita de mătușă nu mă slăbea din fugă nici în ruptul capului! Cât pe ce să pună mâna pe mine! Și eu fuga, și ea fuga, și eu fuga, și ea fuga, până ce dăm cânepa toată palancă la pământ; căci, să nu spun minciuni, erau vro zece-douăsprezece prăjini de cânepă, frumoasă și deasă cum îi peria, de care nu s-a ales nimica. Și după ce facem noi trebușoara asta, mătușa, nu știu cum, se încâlcește prin cânepă, ori se împiedică de ceva, și cade jos. Eu, atunci, iute mă răsucesc într-un picior, fac vro două sărituri mai potrivite, mă azvârl peste gard, de parcă nici nu l-am atins, și-mi pierd urma, ducându-mă acasă și fiind foarte cuminte în ziua aceea...”

(*La cireșe*, de Ion Creangă)

Textul dialogat:

„— Ba ne-nvoim, firește, au răspuns toți cretanii, dacă ne dovedești că tatăl tău e Zeus.

— Mărturie mi-e mama, a grăit iară Minos.

— Asta nu-i de ajuns, au spus unii bătrâni. Noi vrem altă dovadă...

— Și ce dovadă vreți?

— Uite, au zis bătrânii, dacă-i ești fiu lui Zeus, întradevăr, cum spui, zeii or să te-asculte...

Cere-i tu lui Poseidon, să vedem, împlinește o rugămintea ta?... Roagă-l să scoată-ndată, din valurile mării, un taur fermecat...”

(*Legendele Olimpului*, de Alexandru Mitru)

Textul descriptiv:

„Dacă ar fi intrat bunica în odaia fetițelor și-ar fi pus ochelarii și, fără să atingă cu degetul nici șifoniera, nici cele două dulăpioare de lângă paturile de nuc, ar fi văzut că pic de colb nu-i nicăieri, nici muște, și-ar fi oftat cu ușurare; ar fi simțit mirosul de podele ceruite îmbinându-se cu aroma de răcoare păstrată doar în tihna caselor bătrâne unde iernează mere și gutăi și ar fi clătinat din cap cu bunătate și cu duioșie; și s-ar fi aplecat cu multă trudă asupra paturilor neted învelite, și dezvelind un colț ar fi văzut că așternutu-i de olandă și că spălătoreasa-i vrednică, și că-n dulapul rufelor mai e sulfină și lavandă - și-ar fi acoperit ea cu evlavie colțul descoperit; și dacă ar mai fi deschis și șifoniera și-ar fi văzut păpușile care așteptau emoția fetițelor premiate la examenul de clasa treia primară...”

(*La Medeleni*, de Ionel Teodoreanu)

Textul argumentativ:

„Consumul regulat de fructe și legume contribuie la sănătatea noastră pe termen lung din mai multe motive. În primul rând, pentru că ne luăm vitaminele, mineralele, fibrele de care avem nevoie, întrucât corpul nostru să funcționeze în parametri optimi. Cu cât mai multe, cu atât mai bine!

Nu există fructe sau legume care ar trebui consumate în anumite cantități. Indicat este să consumăm o varietate mare, adică să fie cât mai colorată farfuria noastră, tocmai pentru a ne asigura că luăm tot ce avem nevoie din ele. Fiecare culoare a fructului reprezintă un anumit fitonutrient; prin urmare, cu cât mâncăm mai colorat, cu atât mai mult profităm de toate beneficiile pe care le pot oferi fructele și legumele, mai ales proaspete. Un caz special îl reprezintă murăturile, pe care bineînțeles că le considerăm legume, dar nu proaspete. Sunt foarte sănătoase, în special cele preparate în sare, fără oțet. Ele hrănesc colonii de bacteriile intestinale, însă nu țin locul legumelor crude pentru că au multă sare. Le putem consuma, însă nu zilnic.”

(Diana Crișan, <https://gfmd.media-digitala.ro/importanta-fructelor-si-legumelor>)

Textul explicativ:

„Ion Creangă (n. 1 martie sau 10 iunie 1837, Humulești – d. 31 decembrie 1889, Iași) a fost un scriitor român. Recunoscut datorită măiestriei basmelor, poveștilor și povestirilor sale, Ion Creangă este considerat a fi unul dintre clasicii literaturii române mai ales datorită operei sale autobiografice *Amintiri din copilărie*.

Data nașterii lui Ion Creangă este incertă. El însuși afirmă în *Fragment de biografie* că s-ar fi născut la 1 martie 1837. O altă variantă o reprezintă data de 10 iunie 1839, conform unei mitrici (condici) de nou-născuți din Humulești, publicată de Gh. Ungureanu.

Creangă a mai avut încă șapte frați și surori: Zahei, Maria, Ecaterina, Ileana, Teodor, Vasile și Petre. Ultimii trei au murit în copilărie, iar Zahei, Maria și Ileana în 1919.”

(Wikipedia)

Exercițiu

Menționează, în câte un enunț, tiparul textual din fiecare dintre fragmentele de mai jos:

1. „Munții Carpați reprezintă un lanț muntos, aparținând marelui sistem muntos central al Europei. Carpații cuprinși între Bazinul Vienei (care-l separă de lanțul alpin) și culoarul Timokului (care îl separă de Stara Planina, în Peninsula Balcanică) formează un arc cu o lungime de 1500 km și o lățimea maximă de 130 km, desfășurându-se pe 6° în latitudine și aproximativ 10° în longitudine. Munții se întind pe teritoriul a opt state: Austria, Cehia, Slovacia, Polonia, Ungaria, Ucraina, România și Serbia.”

(<https://lantulcarpaticinromania.wordpress.com/about/>)

2. „Călătoria fizică este învățătura pe care o capeți din locurile văzute și oamenii întâlniți acolo. Iar motivul călătoriei este întotdeauna acela de a ajunge la împlinirea sufletească!

Călătoriile nu au doar rolul de a forma amintiri frumoase, ci și acela de a crea noi legături, acumularea de informații și explorarea unor tradiții și culturi noi.

Oamenii care călătoresc își dezvoltă orizonturi largi, devin mai toleranți și capătă experiențe valoroase. De aceea se spune că oamenii care au bătut lumea în lung și-n larg privesc lucrurile dintr-o altă perspectivă.”

(<https://editiadedimineata.ro/4-motive-pentru-care-ar-trebuie-sa-calatorim-mai-mult/>)

3. „– Luați căciulile din cap! strigă un curtean către băieți.

– Acoperământul capului este cinstea omului. Noi avem poruncă să fim precum suntem.

– Ei bine! grai împăratul îmblânzit de auzul vorbelor ce ieșiră din gura băiatului. Rămâneți precum sunteți! Dar cine sunteți? de unde veniți? și ce voiți?

– Suntem doi feți gemeni, doi lăstari dintr-o tulpină ruptă în două, jumătate în pământ și jumătate în cap de masă; venim de unde-am pornit și suntem sosiți de unde venim; fost-am cale îndelungată și am grăit cu suflarea vânturilor și am vorbit în limba fiarelor și am cântat cu valurile de apă, iar acuma, în grai de om, voim să-ți cântăm un cântec pe care-l cunoști fără ca să știi!”

(*Doi feți cu stea în frunte*, de Ioan Slavici)

4. „I-au făcut un leagăn dintr-o coajă de alun, saltea din petale albastre de toporași, iar plapuma era o petală de trandafir. Aici ședea noaptea, dar ziua se juca pe masă. Femeia pusese o farfurie plină de apă și de jur împrejur, pe marginea farfuriei, așezase flori cu lujere în apă. Pe apă plutea o petală mare de lălea pe care ședea Degețica și umbla de la o margine la alta a farfuriei; avea drept vâsle două fire de păr de cal. Era o plăcere s-o vezi. Știa și să cânte și cânta așa de subțirel și de dulce, cum nimeni n-a mai cântat vreodată.”

(*Degețica*, de H. C. Andersen)

5. „Împăratul scoase din sân patru chei, una de aramă, alta de argint, una de aur și alta de diamant, și le dăte soră-săi și-i porunci să se ducă într-ascuns să deschidă și să se coboare sub talpa de la răsărit a palatului și să cerceteze cuvântul înțelepciunii asupra stemei împărătești,

care uneori crește, se împătrește și se întunecă, și de ce se întunecă e mai grea, până ce-l doboară la pământ.

Noaptea, târziu, sora împăratului își făcu o cruce, își făcu două, își făcu trei și, cum învârti cheia de aramă în broasca beciului de la răsărit, o vijelie îi amuți auzul, apoi locul pe care sta i se afundă până la glezne, până la brâu, până la gât, iar de-i trecu dincolo de creștet, o văpaie, ce lumina fără să ardă, îi învălui obrajii.”

(Palatul de cleștar, de Barbu Ștefănescu Delavrancea)

JOCUL DIDACTIC CA LABORATOR AL LEADERSHIP-ULUI, COLABORĂRII ȘI GÂNDIRII CRITICE LA ORELE DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Prof. Ciobîcă Alina-Delia

Colegiul Economic „Dimitrie Cantemir” Suceava

În sistemul actual de învățământ, există o prejudecată adânc înrădăcinată, conform căreia jocul este apanajul exclusiv al învățământului primar. Odată ce elevul trece pragul liceului, atmosfera trebuie să devină solemnă, aproape austeră, iar studiul textului literar să se transforme într-o analiză rece a figurilor de stil. Totuși, un elev de clasa a XI-a sau a XII-a, deși e asaltat de presiunea examenului de bacalaureat, are o nevoie acută de a interacționa cu materia într-un mod care să îi solicite nu doar memoria, ci și inteligența emoțională și abilitățile sociale. Leadership-ul, colaborarea și gândirea critică nu sunt „materii” care se predau. În acest sens, jocul didactic devine un instrument pedagogic sofisticat, un simulator în care elevul învață să gestioneze conflicte, să ia decizii sub presiune și să analizeze realitatea din perspective multiple.

Pentru a putea dezvolta spiritul de echipă, trebuie abandonată ideea de competiție individuală în favoarea unui obiectiv comun. Una dintre metodele de succes „Escape Room-ul literar”. Jocul transformă clasa într-un spațiu al misterelor, bazat pe universul unui scriitor. Elevii sunt împărțiți în grupuri și au la dispoziție 40 de minute pentru a „evada” dintr-o cameră virtuală prin rezolvarea unor puzzle-uri de text. Se dezvoltă colaborarea, întrucât niciun elev nu poate rezolva singur toate indiciile. Unul este bun la descifrarea mesajelor codate (anagramarea unor citate), altul la identificarea simbolurilor pe o hartă a textului, iar un al treilea la sinteza informației. Totodată, jocul oferă o lecție ascunsă, deoarece elevii învață că vocea fiecăruia contează și că victoria echipei depinde de capacitatea lor de a delega sarcini și de a se asculta reciproc. În loc să fie concurenți pentru singura notă de 10, devin aliați într-o misiune comună. Aceasta este o metodă excelentă pentru a transforma o operă considerată dificilă sau „prea abstractă” într-o experiență memorabilă.

De pildă, într-un Escape Room literar aplicat pe opera „Iona” de Marin Sorescu, clasa nu mai este un spațiu de curs, ci devine interiorul balenei, iar elevii nu mai sunt spectatori, ci aceia care caută drumul spre lumină. Obiectivul este să „spintece” simbolic burțile succesive ale peștilor pentru a ajunge la „orizont”. Sunt folosite resurse precum: plicuri colorate, oglinzi mici, o clepsidră (sau cronometru pe ecran), fragmente de text plastificate, un „cuțit” de carton (cheia finală). Contextul ar putea fi „Sunteți blocați într-o succesiune de cercuri concentrice.

Aerul se termină, iar cuvintele voastre nu au ecou. Pentru a ieși, trebuie să parcurgeți cele patru etape ale conștiinței lui Iona. Fiecare burtă de pește are un cod. Găsiți-l înainte ca tăcerea să devină absolută.” Stația 1 este burta primului pește – „Acvariul și Iluzia”. Simbol este acvariul (limitarea orizontului). Puzzle-ul e ca elevii să găsească o cutie transparentă (acvariul) încuiată cu un lacăt cu cifru. În interior se află „momeala” (un indiciu pentru următoarea stație). Pe pereții cutiei sunt scrise diverse tipuri de pești din piesă. Elevii trebuie să identifice citatul corect despre „peștele care a înghițit alt pește”. Numărul de litere al cuvântului-cheie (ex: „SINGURĂTATE”) formează prima cifră a codului. Lecția vizează înțelegerea faptului că prima burtă este cea a ignoranței față de propria captivitate. A doua stație este burta celui de-al doilea pește – „Ecou și Tăcere”. Simbolul e reprezentat de cei doi pescari (tăcerea celui alt). Grupul găsește o oglindă pe care este scris un mesaj inversat (ca în oglindă). Mesajul spune: „Strigă-ți numele ca să nu-l uiți.” Elevii trebuie să asocieze nume de personaje celebre din literatura română cu destinele lor (ex: Ana, Ștefan, Vitoria). Unul dintre nume lipsește: cel al lui Iona. Ei trebuie să găsească în text replica în care Iona întreabă: „Cum mă numeau oamenii?”. Lecția este că identitatea se pierde în absența comunicării cu celălalt. Stația 3 e burta celui de-al treilea pește – „Memoria și Sângele”. Simbolul e scrisoarea trimisă pe propria piele / Mama. Elevii primesc un „pergament” (o bucată de pânză sau hârtie arsă pe margini) care are spații libere. Trebuie să reconstituie scrisoarea lui Iona către mama sa folosind fragmente de text amestecate într-un plic. Una dintre propoziții conține o literă îngroșată. Adunate, literele formează cuvântul „REGENERARE”. Lecția e încercarea disperată a omului de a se reconecta cu originile (mama/divinitatea) în momente de criză. Stația Finală e Orizontul – „Marea Spintecare”. Simbolurile sunt cuțitul și soarele. O cutie mare, neagră se află în centrul clasei. Pe ea scrie: „Direcția e inversă”. Elevii trebuie să interpreteze replica finală: „Răsari, soare, răsari... Ne-am înșelat cu totul, e invers.” Ei trebuie să întoarcă cutia (fizic) cu susul în jos. Pe fundul cutiei vor găsi o busolă și cheia finală (un cuțit de carton pe care scrie „EU”). La final, un reprezentant al echipei „spintecă” un paravan de hârtie pe care este desenat un soare, marcând evadarea din labirint. Profesorul intervine doar prin „ecouri”. Dacă o echipă stagnează, profesorul șoptește o replică din piesă (ex: „Un pește a înghițit un pește... și așa mai departe”), oferind indicii subtile. Acest joc funcționează foarte bine la liceu, deoarece dezvoltă colaborarea sub presiune, leadership situațional, gândire critică aplicată. Pentru un elev de clasa a XII-a, presiunea examenului este propria sa „burtă de pește”. Actul simbolic al ieșirii la lumină din finalul jocului are un impact psihologic pozitiv, oferindu-i un sentiment de control și reușită.

Leadership-ul nu înseamnă a fi cel mai gălăgios din clasă, ci a avea viziunea de a ghida un grup spre un rezultat coerent. Pentru a cultiva această abilitate, se folosește adesea „Procesul literar”. Mecanismul jocului presupune ca personaje controversate să fie puse sub acuzare. Clasa se transformă într-o instanță de judecată: avem avocați ai apărării, procurori, martori și un juriu. Este un exercițiu de leadership, întrucât liderii echipelor de apărare și acuzare trebuie să își organizeze strategia, să anticipeze argumentele adversarului și să își coordoneze „martorii” (elevi care trebuie să cunoască textul în profunzime pentru a nu cădea în capcanele interogatoriului). Este reliefată responsabilitatea deciziei, pentru că liderul este cel care decide ce probă este prezentată și cum este gestionată presiunea timpului. Este un exercițiu de leadership situațional, unde autoritatea se câștigă prin competență și claritate în exprimare, nu prin impunere.

De exemplu, se poate realiza procesul metafizic al lui Iona, personajul central din opera mai sus menționată. Tema dezbaterii poate fi „Vinovăție sau Eliberare?” Condiția umană în fața Absurdului. Obiectivul vizează dezvoltarea capacității de argumentare bazată pe text, exersarea empatiei intelectuale și a leadership-ului de echipă. Se stabilesc cadrul și acuzațiile, instanța- tribunalul condiției umane, inculpatul- Iona, pescar de meserie, „prizonier” al propriului destin și capetele de acuzare- abandonul luptei obiective (inculpatul a ales izolarea în solilocviu în loc să interacționeze cu semenii), neglijență identitară (uitarea propriului nume și a trecutului), actul final (acuzarea susține că gestul de a-și spinteca propria burtă este un act de lașitate și capitulare în fața absurdului). Sunt punctate clar rolurile și responsabilitățile pentru președintele completului (gestionează timpul, acordă cuvântul, menține rigoarea logică), echipa acuzării- procurorii (susțin că Iona este un eșec al voinței; folosesc argumente raționaliste.), echipa apărării- avocații (susțin că Iona este un erou tragic; folosesc argumente existențialiste, Camus, Sartre), martorul 1- ecoul (elevul trebuie să repete/distorsioneze argumentele, simbolizând singurătatea), martorul 2- unul dintre cei doi pescari (deși în piesă sunt muți, aici pot primi „voce” pentru a explica de ce nu l-au ajutat.), juriul- restul clasei (analizează dovezile textuale prezentate și votează verdictul). Ca argumente cheie pentru acuzare sunt lipsa de acțiune (Iona stă și „pescuiește în acvariu”, o metaforă a complacerii într-o realitate artificială), egoismul ontologic (este atât de absorbit de propria dramă, încât ignoră lumea exterioară), verdictul pesimist (spintecarea burții nu este o ieșire, ci o distrugere a singurului recipient al vieții). Apărarea folosește ca argumente recursul la memorie (Iona încearcă disperat să-și amintească cine este, deci luptă pentru identitate, solidaritatea tăcută (gestul de a scrie un mesaj cu propriul sânge este o tentativă de comunicare extremă cu

exteriorul), finalul ca victorie (tăierea burții nu este sinucidere, ci o „străpungerea orizontului”. Este singurul mod în care omul poate depăși limitele unui univers închis. Desfășurarea Jocului vizează faza de Cercetare (15 min), în care grupurile primesc exemplare din text și trebuie să extragă citate care să le susțină poziția, dezbateră (20 min) și verdictul, reflecția (10 min): Juriul nu dă doar un vot (Vinovat/Nevinovat), ci trebuie să explice: „Ce am învățat despre libertatea personală din acest proces?”. În timpul procesului, ca profesor, voi interveni ocazional în rolul „Destinului” sau al „Peștelui uriaș”, aruncând întrebări incomode: „Dacă Iona ieșea afară și dădea de un alt pește, cine ar fi fost vinovat de data aceasta: el sau arhitectul universului?” Acest lucru îi forțează pe elevi să treacă de la analiza literară la reflecția filosofică profundă.

Gândirea critică înseamnă, în esență, capacitatea de a ieși din propria bulă cognitivă. Metoda „Celor șase pălării gânditoare” (Edward de Bono), adaptată la ora de literatură, face minuni în acest sens. Jocul presupune ca elevii să analizeze o operă purtând, simbolic, pălării de culori diferite: pălăria albă (doar fapte și date obiective din text), pălăria roșie (emoții și intuiție), pălăria neagră (spiritul critic), pălăria galbenă (optimismul), pălăria verde (creativitatea), pălăria albastră (controlul procesului). Elevul este forțat să gândească „la comandă” dintr-o perspectivă care poate îi este străină. Cel care este de obicei sceptic (pălăria neagră) trebuie să găsească soluții creative (pălăria verde). Acest „stretching” mental distruge dogmatismul și îi învață pe elevi că adevărul literar (și cel social) este întotdeauna fațetat.

Și această metodă poate fi aplicată în studierea operei lui Marin Sorescu. Astfel, pălăria albă poate avea ca sarcină concentrarea strictă pe fapte, date și elemente concrete din text, fără interpretări filosofice. Va evidenția faptul că „Iona este un pescar. Piesa are patru tablouri. Personajul este singur pe scenă în majoritatea timpului, cu excepția apariției celor doi figuranți tăcuți. Iona se află în burta unui pește care a fost înghițit de alt pește. În final, personajul își spintecă burta.”. În acest mod, se oferă „materia primă” pe care ceilalți vor lucra. Pălăria roșie are ca sarcină exprimarea emoțiilor, a intuițiilor și a stărilor provocate de lectură- „Simt o claustrofobie teribilă când citesc despre burțile succesive. Mă cuprinde o tristețe profundă când Iona își strigă mama și nu primește răspuns. Totuși, la final, simt un fior de eliberare, ca și cum am ieșit la aer după mult timp sub apă.”. Umanizează textul și conectează elevul de substanța tragică a operei. Pălăria neagră identifică riscurile, eșecurile și aspecte negative, de ce este situația fără ieșire?- „Iona este victima propriei ignoranțe la început (pescuiește în acvariu). Condiția umană este un cerc vicios din care nu se poate ieși decât prin distrugere. Orice efort de a comunica e inutil, pentru că ceilalți (pescarii) sunt indiferenți. Finalul este, de fapt, o

înfrângere: moartea.”. Evidențiază natura tragică și absurdul existenței. Pălăria galbenă vizează căutarea beneficiilor, a valorilor pozitive și a sensului constructiv- „Iona nu renunță niciodată. Chiar și în burta balenei, el face planuri, vorbește, caută soluții. Spintecarea finală nu este sinucidere, ci un act de curaj suprem: el refuză să mai fie înghițit de destin și decide să-și creeze propria cale. Este victoria spiritului asupra materiei.”. Subliniază demnitatea umană și caracterul de erou existențialist. Pălăria verde generează idei noi, soluții alternative și interpretări neconvenționale- „Dacă Iona ar fi găsit un alt mod de a comunica? Poate că drumul spre afară nu era prin burțile peștilor, ci prin acceptarea singurătății. Ce-ar fi dacă finalul piesei ar fi fost un început? Iona iese din el însuși și devine soarele pe care îl invocă.”. Încurajează gândirea laterală și sparge barierele comentariului literar „standard”. Pălăria albastră sintetizează discuțiile, trage concluziile și organizează pașii următori- „Am văzut că Iona este, în același timp, o victimă (Negru), un luptător (Galben) și un simbol al căutării identității (Roșu). Concluzia noastră este că Sorescu nu ne oferă o rețetă a fericirii, ci o radiografie a luptei de a rămâne om într-un univers mut.”. Asigură coerența lecției și fixează conceptele de „teatru al absurdului” și „parabolă”. Această metodă stimulează colaborarea- grupul „verde” are nevoie de datele de la grupul „alb”, gândirea critică- grupul „galben” trebuie să combată argumentele grupului „negru” și leadership-ul- fiecare grup are un lider de opinie care trebuie să prezinte concluziile în fața clasei. Implementarea acestor jocuri necesită curaj din partea profesorului. Riscă să piardă controlul „liniștii” din clasă, să nu termine de predat și, uneori, ca discuția să devină atât de aprinsă încât să se audă până pe coridor. Dar, în acele momente de „haos controlat”, se produce învățarea autentică. Jocul didactic nu este o pauză de la învățare, ci este forma cea mai înaltă de învățare, deoarece implică întreaga personalitate a elevului.

Așadar, miza acestor activități depășește sfera literaturii. Un elev care a învățat să colaboreze pentru a rezolva un „Escape room”, care a condus o echipă de apărare într-un proces simulat și care a analizat o situație prin prisma celor șase pălării gânditoare va fi un adult greu de manipulat. Vom avea lideri care știu să asculte, angajați care înțeleg valoarea sinergiei și cetățeni capabili să discearnă nuanțele într-o lume care tinde să vadă totul în alb și negru. Iar dacă pentru a ajunge acolo trebuie să ne mai și jucăm puțin printre rafturile bibliotecii, atunci consider că ora de română și-a îndeplinit misiunea cea mai nobilă.

Bibliografie:

- Cucos, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2014;
- De Bono, Edward, *Șase pălării gânditoare*, Editura Curtea Veche, București, 2006;

- Ionescu, Miron; Radu, Ion, *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001;
- Pânișoară, Ion-Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași, 2008;
- Sălăvăstru, Dorina, *Psihologia educației*, Editura Polirom, Iași, 2004;
- Vygotsky, Lev, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, 1978.

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE CARE AJUTĂ ELEVII SĂ DEZVOLTE ABILITĂȚI DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

*Prof. Cojocariu Ionela Simona,
Seminarul Teologic Liceal Ortodox "Sf. Gheorghe" Botoșani*

Educația contemporană se orientează tot mai mult către metode active și participative, care implică elevii în mod direct în procesul de învățare. Jocul didactic, prin caracterul său interactiv și motivant, devine un instrument valoros pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale și cognitive.

Dincolo de funcția sa ludică, jocul didactic facilitează învățarea experiențială, oferind elevilor oportunitatea de a experimenta roluri, de a lua decizii și de a colabora în contexte autentice. Astfel, jocurile devin contexte ideale pentru formarea abilităților de leadership și gândire critică.

2. Jocuri de rol (Role-play)

Jocurile de rol implică simularea unor situații reale sau ipotetice, în care elevii adoptă diferite roluri (lider, mediator, membru al echipei etc.).

Contribuții:

- dezvoltă empatia și înțelegerea perspectivelor multiple
- stimulează comunicarea și negocierea
- oferă contexte de exersare a leadershipului

Exemplu:

Simularea unei ședințe de echipă în care elevii trebuie să rezolve o problemă (de exemplu, organizarea unui eveniment școlar), fiecare având un rol specific.

3. Jocuri de cooperare

Aceste jocuri pun accent pe atingerea unui obiectiv comun, nu pe competiție.

Contribuții:

- dezvoltă spiritul de echipă
- încurajează responsabilitatea colectivă
- consolidează abilitățile de comunicare

Exemplu:

„Turnul din hârtie” – elevii trebuie să construiască, în echipe, cea mai înaltă structură folosind materiale limitate, planificând și colaborând eficient.

4. Jocuri de rezolvare de probleme (Problem-solving games)

Acestea implică situații complexe care necesită analiză, decizie și argumentare.

Contribuții:

- dezvoltă gândirea critică
- stimulează creativitatea
- formează capacitatea de luare a deciziilor

Exemplu:

„Evadarea din laborator” (Escape room educațional) – elevii rezolvă o serie de sarcini interdisciplinare pentru a „ieși” dintr-un scenariu fictiv.

5. Jocuri de simulare

Simulările reproduc procese reale (economice, sociale, științifice), oferind elevilor oportunitatea de a experimenta consecințele deciziilor.

Contribuții:

- dezvoltă gândirea strategică
- facilitează învățarea prin experiență
- susțin asumarea responsabilității

Exemplu:

Simularea unei comunități în care elevii trebuie să gestioneze resurse și să ia decizii pentru bunăstarea grupului.

6. Jocuri competitive constructive

Deși competiția poate genera presiune, atunci când este bine gestionată, aceasta poate stimula performanța și implicarea.

Contribuții:

- dezvoltă motivația
- încurajează depășirea limitelor personale
- oferă oportunități de leadership în contexte dinamice

Exemplu:

Quiz-uri pe echipe, în care elevii colaborează pentru a răspunde corect și rapid la întrebări.

7. Jocuri digitale educaționale

Integrarea tehnologiei în educație permite utilizarea unor platforme interactive care susțin învățarea activă.

Contribuții:

- dezvoltă competențe digitale
- stimulează colaborarea online
- oferă feedback imediat

Exemplu:

Utilizarea platformelor precum Kahoot, Quizizz sau aplicații de tip colaborativ pentru rezolvarea sarcinilor.

8. Integrarea jocurilor didactice în activitatea educațională

Pentru a avea un impact real, jocurile trebuie:

- adaptate nivelului de vârstă și competențelor elevilor
- corelate cu obiectivele curriculare
- urmate de reflecție și feedback

Rolul profesorului este esențial în facilitarea jocului, în observarea comportamentelor și în valorificarea experienței de învățare.

9. Impactul asupra dezvoltării elevilor

Utilizarea sistematică a jocurilor didactice conduce la:

- creșterea implicării și motivației
- dezvoltarea competențelor socio-emoționale
- formarea unor abilități de leadership autentice
- îmbunătățirea capacității de analiză și decizie

Elevii devin participanți activi, capabili să colaboreze și să își asume responsabilități în cadrul grupului.

Jocurile didactice reprezintă un instrument pedagogic valoros pentru dezvoltarea competențelor esențiale ale secolului XXI. Prin diversitatea lor, acestea oferă contexte autentice de învățare, în care elevii își pot exercita abilitățile de leadership, colaborare și gândire critică.

Integrarea acestor metode în practica didactică contribuie la crearea unui mediu educațional dinamic, centrat pe elev și orientat spre formarea unor indivizi autonomi și responsabili.

Bibliografie

1. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone*. Allyn & Bacon.
2. Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning*. Prentice Hall.
3. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.
4. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
5. OECD (2019). *Future of Education and Skills 2030*. OECD Publishing.

Fișa de evaluare RED

Titlul resursei educaționale: Alimente de origine vegetală în stare proaspătă
Numele autorului: Lacramioara Cojocaru
Nivel/clasa: Clasa a V-a
Disciplina: Educație tehnologică și aplicații practice
Aria curriculară:
Domeniul

Criteriul	Descriptori	Conform	Neconform/ motivația
Concordanța cu programa școlară	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Susținerea activității de formare, dezvoltare și evaluare a competențelor din programa școlară (prin accentul pus pe competențe, nu pe conținuturi) ▪ Valorificarea recomandărilor metodologice existente în programa școlară referitoare la strategiile didactice care contribuie predominant la realizarea competențelor 	<p>Resursa poate susține formarea unei competențe din programa școlară. Conținutul care se derulează valorifică o serie de recomandări metodologice.</p>	
Relevanță	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prezentarea unei teme de actualitate și a unor aspecte semnificative din perspectiva disciplinei de studiu ▪ Facilitarea educației incluzive ▪ Valorificarea experienței de viață a elevilor ▪ Facilitarea învățării active și interactive care pot contribui la creșterea motivației, interesului și implicării elevilor în propria învățare 	<p>Tema este specifică disciplinei ETAP, face apel la experiențele de viață și mai puțin la achizițiile anterioare. Poate fi folosită în zona educației incluzive. Facilitează învățarea interactivă, însă este mult text prezentat în casetă text (se poate organiza sub forma unui acordeon-)</p>	

Accesibilitate	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adecvarea conținutului științific, a limbajului utilizat la grupul țintă vizat (la nivelul de dezvoltare specific vârstei căreia i se adresează) ▪ Ușurința citirii, urmării și înțelegerii conținutului resursei (având în vedere, densitatea informațiilor, text scris, mesaj în format audio, ritmul de prezentare, timpul de redare pe secvență) 	<p>Conținutul este adaptat și adecvat grupului țintă, ușor de urmărit, prezentat în diferite formate. Poate fi îmbunătățit prin alternarea unor structuri de conținut (tab, acordeon).</p>	
Corectitudine	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corectitudinea științifică a conținutului resursei ▪ Corectitudinea tehnoredactării ▪ Claritatea și coerența prezentării 	<p>Conținutul este corect din punct de vedere științific. Tehnoredactarea corectă. Prezentarea este clară și coerentă.</p> <p>Recomand efectuarea câtorva corecturi -autor- doar numele autorului, fructe sămburoase nu sămburoase, lipsă un î în cuvântul în, adăugarea obligatorie a referințelor (surse pentru imagini și filme). Se pot insera teme de reflecție, întrebări care solicită argumentări.</p>	
Valoarea pentru învățare/Deschideri pentru învățare autentică	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stimularea gândirii critice, a creativității elevilor ▪ Facilitarea relaționării cu alte domenii ale cunoașterii, deschiderea spre inter- și transdisciplinaritate ▪ Valorificarea unor elemente anterior utilizate/cunoscute într-o formă nouă, inedită 	<p>Itemii din chestionar pot stimula gândirea critică, fac apel la experiențele de viață. Permite argumentarea logică a importanței consumului de legume și fructe.</p>	

Calitatea proiectării și realizării resursei	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Susținerea unei învățări atractive cu rol de optimizare a învățării prin modul de proiectare propus de resursă (de exemplu: durata fiecărei secvențe, durata resursei, dimensiunea și fontul textului, imagini -- număr, tip, claritate, adecvare la conținut --, culori, material audio, unitatea stilistică) ▪ Excluderea oricărei forme de discriminare 	<p>Resursa este prezentată într-o formă unitară, cu culori relevante pentru temă, cu structuri interactive, poate stimula învățarea interactivă și motivația învățării. Nu există elemente discriminatorii.</p>	
---	---	---	--

Data evaluării: 24.01.2026

Resursă evaluată în cadrul proiectului "Clasa Viitorului - Pedagogie Digitala", Proiect ID: 19, Beneficiar: Asociația Edu Apps

NOTĂ: Evaluarea s-a realizat conform Procedurii Operaționale nr. 3976 privind aprobarea Resurselor Educaționale Deschise (RED) la nivelul inspectoratelor școlare județene/ISMB

JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP ȘI COLABORARE

Constantin Angelica, Școala Gimnazială Dumitra

LA ORDINELE TALE

Vârsta jucătorilor: de la 6 ani

Numărul jucătorilor: între 5 și 11

Materiale necesare: cretă

Obiectivul jocului: Trebuie să-ți mulțumești căpitanul executând toate ordinele, oricât de fanteziste ar fi ele.

1. Se alege un căpitan. La 8-10 m în fața unui zid se trasează o linie pe care se plasează jucătorii(soldații).
2. Căpitanul se întoarce cu fața spre zid. Jucătorii trebuie să avanseze pe rând spre zid, după ordinele căpitanului. Acesta poate să dea următoarele ordine: patru pași de furnică(nu mai mult de 5 cm), doi pași de cangur(obligatoriu pe două picioare), doi pași de uriaș(cei mai mari posibili), trei pași de umbrelă(rotire la 360 de grade avansând spre zid).
3. Ceilalți jucători sunt atenți ca cel care avansează să respecte ordinul dat. Trișorul trebuie să se întoarcă imediat la linia de plecare. Câștigă cel care ajunge primul la zid.

1,2,3... SOARE

Vârsta jucătorilor: de la 6 ani

Numărul jucătorilor: 6 și mai mulți

Obiectivul jocului: Paznicul trebuie să surprindă jucătorii în mișcare

1. Jucătorii se așază pe o linie, la o distanță de 8 m față de un perete. Paznicul este așezat cu fața la perete.
2. Paznicul bate de trei ori în perete spunând: Unu, doi, trei...SOARE! În acest timp, ceilalți jucători avansează către zid. La cuvântul SOARE, paznicul se întoarce foarte repede, iar jucătorii trebuie să rămână nemișcați. Dacă el surprinde un jucător în mișcare, acesta trebuie să se întoarcă la linia de plecare.

3. Pentru a surprinde jucătorii, paznicul trebuie să schimbe mereu ritmul cuvintelor. Dacă un jucător reușește să atingă zidul fără să fie surprins, el trebuie să alerge către locul de plecare, având paznicul pe urmele sale. Dacă reușește să facă asta fără să fie prins, el schimbă rolul cu paznicul.

DEGEȚEL ISTEȚEL

Vârsta jucătorilor: de la 9 ani

Numărul jucătorilor: minimum 10

Materiale necesare: pietricele, conuri de brad, crenguțe

Obiectivul jocului: Să-l găsești pe Degețel datorită unor indicii pe care el le-a lăsat pe traseu. Cu cât semnele sunt mai greu de descoperit, cu atât jocul este mai palpitant.

1. Un jucător va fi Degețel Istețel. El va stabili genul de indicii pe care le va lăsa de-a lungul traseului și le va arăta celorlalți jucători: pietricele, conuri de brad etc.
2. Degețel pleacă și lasă, la aproximativ 3-4 m, o urmă a trecerii sale(sub formă de grămăjoare de pietre, crengi sau conuri). El poate crea și piste false.
3. La finalul drumului său, Degețel se ascunde într-un perimetru de cel puțin 5 m de ultimul indiciu.
4. La câteva minute după plecarea lui Degețel, ceilalți jucători pornesc în căutarea lui, încercând să descopere genul de indicii pe care el le-a arătat înainte de plecare.
5. Primul care îl descoperă pe Degețel Istețel este declarat câștigător.

Bibliografie

Brigitte Bellac, Joc și mișcare în aer liber, Didactica Publishing House, 2014

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATEA DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Cornea Ecaterina, G.P.N. „Țândărică” Suceava

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: G.P.N. „Țândărică” Suceava

NIVEL/GRUPA: nivel II/ grupa mare „Buburuzele A”

PROFESOR: Cornea Ecaterina

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cine și cum planifică/organizează o activitate?”

TEMA PROIECTULUI/SĂPTĂMÂNII: „Micii constructori”

CATEGORIA DE ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE: activitate de dezvoltare personală

TEMA ACTIVITĂȚII: „Construim, ne jucăm, reușim!”

MIJLOC DE REALIZARE: managementul învățării prin joc

ELEMENTELE ACTIVITĂȚII DE DEZVOLTARE PERSONALĂ: salutul, prezența, roata emoțiilor, regulile grupei, completarea calendarului naturii, momentul zilnic de mișcare, activitatea de grup, mesajul zilei.

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare de deprinderi

SCOP: Dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică prin implicarea copiilor în activități de grup, bazate pe rezolvarea unor sarcini comune și pe luarea de decizii.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- ✓ să utilizeze formule de salut cunoscute, specifice momentului zilei, adoptând un comportament adecvat în timpul salutului (mimică, gesturi, privire);
- ✓ să descrie principalele caracteristici ale vremii, specifice zilei: temperatură, fenomene ale naturii etc, asociindu-le cu simbolurile corespunzătoare;
- ✓ să așeze fotografia sa în panoul de prezență, sesizând absența sau prezența unui coleg;
- ✓ să exprime starea afectivă proprie, atașând cleștișorul cu numele propriu la emoția aleasă;
- ✓ să enumere regulile grupei, folosindu-se de imaginile sugestive puse la dispoziție;
- ✓ să execute exerciții motrice însușite anterior în contexte variate, respectând indicațiile date;
- ✓ să colaboreze în realizarea unei sarcini comune;
- ✓ să își asume roluri simple (lider, constructor, ajutor);
- ✓ să propună idei și soluții în cadrul activității;
- ✓ să manifeste disponibilitate în ascultarea și respectarea opiniilor colegilor;

VALOARE PROMOVATĂ: *Curajul*

STRATEGII DIDACTICE:

a. Metode și procedee: conversația, explicația, observația, demonstrația, exercițiul, jocul, problematizarea, munca individuală;

b. Resurse materiale: calendarul naturii în format digital, regulile grupei, roata emoțiilor, boxă, laptop, cuburi de construcție, piese lego, cartonașe, figurine, ecusoane pentru roluri;

c. Forme de organizare: frontal, pe grupe, individual.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii vor intra în sala de grupă și se vor așeza pe scăunele în semicerc. Educatoarea îi va întâmpina cu salutul specific: „*Bună dimineața, dragi buburuze! Mă bucur să ne revedem astăzi!*”, fapt ce va constitui prilejul de a-i introduce pe copii în atmosfera plăcută a zilei. Apoi, copiii se vor saluta între ei, zâmbind și privind-se în ochi, folosind formula de salut specifică momentului zilei: „*Bună dimineața!*” (**salutul**). Salutul se va desfășura concomitent cu etapa de efectuare a prezenței. Odată cu exprimarea salutului, fiecare copil se va deplasa la panoul de prezență unde își va plasa fotografia. La finalul etapei se vor număra fotografiile pentru a identifica numărul copiilor prezenți (**prezența**). Cu ajutorul roții emoțiilor și al cleștișoarelor personalizate, se va identifica starea emoțională a copiilor la începutul zilei, fiecare copil atașând cleștișorul cu numele propriu la emoticonul care reflectă starea sa de spirit (**roata emoțiilor**).

Pentru o bună desfășurare a activităților, educatoarea împreună cu copiii vor reaminti **regulile grupei** stabilite la începutul anului școlar, prin intermediul jocului „*Cutie regulilor*”, extrăgând pe rând imagini/jetoane sugestive și verbalizând comportamentele corespunzătoare. După ce se vor saluta între ei și se vor reaminti regulile grupei, educatoarea le va spune copiilor că în această dimineață nu și-a luat geaca, deoarece când s-a uitat pe geam a crezut că va fi cald, însă atunci când a ieșit afară a început să tremure de frig...*Oare de ce?*. Preșcolarii vor evidenția că educatoarea nu s-a îmbrăcat corespunzător pentru anotimpul în care se află, moment în care vor specifica anotimpul, starea vremii și îmbrăcămintea specifică, completând **calendarul naturii**. Se vor preciza și reperele zilei: data, luna și anul, care vor fi reprezentate de cifre și cuvinte corespunzătoare.

Pentru a avea o bună dispoziție pentru întreaga zi, educatoarea le va propune câteva exerciții de înviorare, sub forma jocului muzical „*Șantierul copiilor!*” (**gimnastica de înviorare/moment zilnic de mișcare**).

După desfășurarea momentului de mișcare, educatoarea va iniția o situație-problemă: „*Dacă ar trebui să construim împreună un oraș, ce ar trebui să conțină și cum am putea lucra în echipă?*”. În urma formulării unor idei, ipoteze și posibile soluții de către copii, aceștia vor fi organizați în echipe mici și vor primi sarcina de a construi „orașul nostru” (**activitatea de grup**). Fiecare echipă își va alege un lider și va decide ce va construi, precum case, parc sau drumuri. Copiii vor discuta idei, vor alege variante

și vor colabora pentru realizarea construcției. Liderul va avea rolul de a organiza activitatea, de a încuraja participarea tuturor membrilor echipei și de a prezenta rezultatul final.

Pe parcursul activității se vor dezvolta gândirea critică, prin alegerea soluțiilor potrivite, colaborarea, prin lucrul în echipă, și leadershipul, prin coordonarea grupului. Educatorea va sprijini procesul, va oferi feedback și va încuraja inițiativa copiilor.

Activitatea se va încheia cu prezentarea lucrărilor și formularea mesajului zilei: „*Împreună construim lucruri frumoase!*” (**mesajul zilei**).

BIBLIOGRAFIE:

- ✓ M.E.N., *Curriculum pentru educație timpurie*, Editura Didactică și Pedagogică, 2019;
- ✓ Smaranda, M., Lazăr, C., Ilie, E., *Ziua bună începe de la întâlnirea de dimineață*, Editura Tehno-Art, București, 2010;
- ✓ Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O., *Piramida cunoașterii. Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești, 2014;

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE CARE DEZVOLTĂ ABILITĂȚI DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ LA CLASA A III A

COSMA VIOLETA-ANA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ „NICODIM GANEA” BISTRA

În învățământul primar, jocul didactic reprezintă una dintre cele mai eficiente metode de învățare activă, deoarece îmbină procesul educațional cu elemente de divertisment, motivație și implicare emoțională. La clasa a III-a, elevii se află într-o etapă importantă de dezvoltare cognitivă și socială, în care încep să își formeze abilități esențiale pentru viața de grup, precum leadershipul, colaborarea și gândirea critică. Prin utilizarea jocurilor didactice adecvate vârstei, cadrul didactic poate contribui semnificativ la dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor.

Un prim tip de joc didactic eficient este **jocul de rol**, care presupune asumarea unor responsabilități și interpretarea unor situații reale sau imaginare. De exemplu, jocul „Conducem clasa pentru o zi” oferă elevilor ocazia de a ocupa diferite roluri, precum lider de grup, organizator sau prezentator. În cadrul acestui joc, elevii trebuie să colaboreze pentru îndeplinirea sarcinilor, iar liderul are rolul de a coordona activitatea echipei. Această activitate dezvoltă în mod direct abilitățile de leadership, deoarece elevii învață să ia decizii și să își asume responsabilitatea, dar și competențele de colaborare și comunicare.

Un alt tip de joc didactic este **jocul de tip puzzle sau reconstrucție**, care implică lucrul în echipă pentru realizarea unui produs final. Spre exemplu, jocul „Construim povestea” presupune ca fiecare elev să primească o parte dintr-un text, pe care trebuie să o integreze corect în ansamblu. Elevii discută, compară idei și stabilesc ordinea logică a evenimentelor. Acest tip de activitate contribuie la dezvoltarea gândirii critice, deoarece elevii trebuie să analizeze informațiile și să ia decizii corecte, dar și la dezvoltarea colaborării, prin comunicare și cooperare.

De asemenea, **jocurile de strategie simplificată** sunt foarte utile pentru dezvoltarea gândirii critice. Un exemplu este jocul „Planifică drumul corect”, în care elevii trebuie să aleagă cea mai potrivită variantă de rezolvare a unei situații. Aceștia analizează mai multe opțiuni, discută avantajele și dezavantajele fiecăreia și justifică alegerea făcută. Astfel, elevii învață să gândească logic, să argumenteze și să ia decizii fundamentate.

Un rol important îl au și **jocurile de cooperare**, în care întreaga clasă sau grupuri de elevi lucrează pentru atingerea unui scop comun. De exemplu, în jocul „Salvăm orașul de probleme”,

elevii trebuie să identifice soluții pentru situații precum poluarea sau conflictele dintre colegi. Fiecare elev are o sarcină specifică, iar succesul depinde de implicarea tuturor. Acest tip de joc dezvoltă spiritul de echipă, responsabilitatea și capacitatea de leadership, deoarece elevii învață să coordoneze acțiuni și să contribuie activ la rezolvarea problemelor.

Nu în ultimul rând, **jocurile bazate pe întrebări și situații problemă** stimulează gândirea critică și exprimarea opiniilor. Prin întrebări de tipul „Ce ai face dacă...?” sau „Cum ai rezolva această situație?”, elevii sunt încurajați să reflecteze, să argumenteze și să își exprime punctul de vedere. Aceste activități contribuie la dezvoltarea empatiei, a creativității și a capacității de analiză.

În concluzie, jocurile didactice reprezintă o resursă pedagogică valoroasă în procesul de învățământ primar. Prin utilizarea lor la clasa a III-a, elevii își dezvoltă în mod natural abilități de leadership, colaborare și gândire critică, esențiale pentru formarea lor ca viitori cetățeni activi și responsabili. Învățarea prin joc transformă procesul educațional într-o experiență plăcută, interactivă și profund formativă.

Bibliografie

- Grosu, V. *Metode interactive de predare în învățământul primar*. Revista Educația Azi (2024).
- Tiron, E., Tufeanu, M., & Stanciu, T. *Metode interactive de predare-învățare* (2017).
- Voiculescu, F. *Didactica modernă a învățământului primar*. Editura Didactică și Pedagogică (2020).

Exemple de jocuri didactice despre leadership, colaborare și gândire critică în grădiniță

Profesor pentru educație timpurie Costea Marcela
Unitatea de învățământ: L.T. „T.M.” Albac / G.P.N. Albac

Educația timpurie constituie baza dezvoltării armonioase a copilului, reprezentând etapa în care se formează competențe esențiale pentru integrarea socială și succesul ulterior. În acest sens, jocul didactic devine principalul instrument de învățare, fiind adaptat particularităților de vârstă ale copiilor preșcolari. Prin joc, copilul explorează, experimentează și învață într-un mod natural și atractiv.

Leadershipul la nivel preșcolar se manifestă prin inițiativă, asumarea unor roluri și capacitatea de a influența pozitiv grupul. Un exemplu relevant este jocul „Micul lider”, în care copiii sunt încurajați să coordoneze activități simple. De exemplu, un copil poate organiza colegii pentru realizarea unei construcții. Prin această activitate, se dezvoltă încrederea în sine, capacitatea de comunicare și responsabilitatea.

Un alt joc eficient este „Conducătorul echipei”, unde fiecare copil are ocazia să fie lider pentru o scurtă perioadă. Educatorul observă și ghidează comportamentele, oferind feedback constructiv. Astfel, copiii învață să respecte opiniile celorlalți și să ia decizii în mod responsabil.

Colaborarea este o competență fundamentală în societatea actuală și trebuie cultivată încă de la vârste fragede. Jocul „Construim împreună” implică realizarea unei sarcini comune, cum ar fi un puzzle mare sau un colaj. Copiii trebuie să coopereze, să împartă resursele și să comunice eficient. Acest tip de activitate contribuie la dezvoltarea empatiei și a spiritului de echipă.

De asemenea, jocul „Podul prieteniei” presupune ca preșcolarii să găsească soluții pentru a traversa un obstacol imaginar doar prin colaborare. Această activitate stimulează cooperarea și gândirea creativă.

Gândirea critică este o altă competență importantă, care poate fi dezvoltată prin activități ludice. Jocul „Ce s-ar întâmpla dacă?” îi provoacă pe copii să analizeze situații ipotetice și să găsească soluții. Întrebările deschise stimulează imaginația și capacitatea de argumentare.

Jocul „Detectivii curioși” presupune observarea atentă a unor imagini sau situații și identificarea diferențelor sau a elementelor ascunse. Prin această activitate, copiii își dezvoltă atenția, spiritul de observație și gândirea logică.

Un alt exemplu este „Adevărat sau fals?”, unde copiii trebuie să decidă dacă o afirmație este corectă sau nu, argumentând răspunsul. Această activitate contribuie la dezvoltarea raționamentului.

Integrarea acestor jocuri în activitățile zilnice ale grădiniței contribuie la formarea unor copii autonomi, responsabili și capabili să colaboreze eficient. Educatorul are rolul de facilitator, creând un mediu sigur și stimulat.

În concluzie, jocurile didactice reprezintă un instrument esențial în dezvoltarea competențelor de leadership, colaborare și gândire critică. Prin utilizarea lor constantă, se asigură o educație de calitate, adaptată nevoilor copiilor.

Bibliografie:

Cucoș, C. (2006). Pedagogie. Iași: Polirom.

Vrășmaș, E. (2014). Educația timpurie. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Piaget, J. (1972). Psihologia copilului.

Vygotsky, L. (1978). Mind in Society.

PROIECT DIDACTIC

Cristea Ines

Liceul Teoretic „Ioniță Asan”, Caracal, județul Olt

Unitatea de învățământ: Liceul Teoretic „Ioniță Asan”

Data:

Profesor: Cristea Ines

Clasa: a IX-a

Modulul: Dezvoltare personală și comunicare

Subiectul lecției: „Lideri și coechipieri: Artă colaborării”

Tipul lecției: Lecție de formare de priceperi și deprinderi (prin joc didactic)

Timp: 50 minute

1. Competențe specifice:

- **CS 1:** Dezvoltarea capacității de autoorganizare și asumare a responsabilității în cadrul unui grup (Leadership).
- **CS 2:** Exersarea abilităților de comunicare asertivă și lucru în echipă (Colaborare).
- **CS 3:** Analiza critică a soluțiilor propuse pentru rezolvarea unor sarcini complexe (Gândire critică).

2. Obiective operaționale:

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:

- **O1:** Să identifice cel puțin 2 caracteristici ale unui lider eficient în timpul jocului;
- **O2:** Să colaboreze activ pentru atingerea unui obiectiv comun, respectând regulile grupului;
- **O3:** Să argumenteze logic deciziile luate în situații de criză simulată.

3. Strategia didactică:

- **Metode și procedee:** Jocul didactic, problematizarea, brainstorming-ul, debriefarea (reflecția).
- **Mijloace de învățământ:** Cronometru, coli de hârtie, sfoară/bandă adezivă, set de „obiecte de supraviețuire” (fișă).
- **Forme de organizare:** Pe grupe, frontal.

4. Desfășurarea lecției (Evenimentele instruirii):

Etapele lecției	Activitatea profesorului (Dirigintelui)	Activitatea elevilor	Metode/ Evaluare
-----------------	---	----------------------	------------------

1. Momentul organizatoric (2 min)	Salutul, notarea absențelor, pregătirea materialelor.	Elevii se pregătesc de oră.	-
2. Captarea atenției (5 min)	Întreabă: „Dacă ați fi blocați pe o insulă, ați prefera să fiți singuri sau cu un grup pe care nu îl cunoașteți?”	Răspund la întrebare, argumentând succint alegerea.	Brainstorming
3. Anunțarea temei și a obiectivelor (3 min)	Anunță tema: Exersarea leadership-ului și colaborării prin joc.	Notează titlul în caiete/fișe.	Expunerea
4. Dirijarea învățării - JOCUL 1: „Podul de hârtie” (15 min)	Sarcina: Împarte clasa în 3 grupe. Fiecare grupă trebuie să construiască un „pod” între două bănci folosind doar 10 foi de hârtie și bandă adezivă. Podul trebuie să susțină un telefon mobil. (Anexa 1 - „Podul de hârtie”) Se stabilesc regulile jocului și se notează pe tablă	Elevii își împart rolurile (cine proiectează, cine lipește). Trebuie să colaboreze contra cronometru.	Joc didactic. Evaluare: Observarea modului de comunicare.
5. Dirijarea învățării - JOCUL 2: „Naufragiul” (15 min)	Sarcina: Fiecare echipă primește o listă cu 15 obiecte (busolă, apă, oglindă, chibrituri etc.). Trebuie să cadă de acord asupra primelor 5 cele mai importante. Prezintă ordinea logică a obiectelor pe care trebuiau	Elevii negociază. Apare conflictul de idei (Gândire critică). Liderul grupului trebuie să medieze decizia finală.	Problematizarea. Evaluare: Capacitatea de argumentare.

	să le aleagă pentru supraviețuire.(ANEXA 1 - Naufragiul)		
6. Debrifarea și obținerea performanței (7 min)	<p>Întrebări de reflecție:</p> <p>1. Cine a preluat inițiativa?</p> <p>2. Cum v-ați simțit când ideea voastră a fost respinsă?</p> <p>3. Ce a contat mai mult: viteza sau calitatea ideii?</p>	Elevii analizează propria prestație și rolul colegilor. Identifică erorile de comunicare.	Dialogul reflexiv.
7. Încheierea activității (3 min)	Concluzia: Un lider bun nu e cel care strigă mai tare, ci cel care ascultă toate ideile și organizează echipa.	Elevii oferă feedback (un cuvânt care descrie ora).	Aprecieri verbale.

5. Evaluare / Feedback:

Se va urmări dacă elevii au reușit să finalizeze construcția (colaborare) și dacă au putut explica criteriile de ierarhizare a obiectelor (gândire critică).

ANEXA 1

I. „Naufragiul”

Pentru a stimula **gândirea critică**, după ce grupurile prezintă listele, li se prezintă ordinea logică (de ex. conform experților în supraviețuire):

- **Oglinda** este adesea nr. 1 (cel mai eficient mod de a semnaliza salvatorii pe distanțe mari).
- **Apa** este vitală (supraviețuiești doar 3 zile fără).
- **Folia de plastic** (ajută la colectarea condensului sau protecție contra frigului/soarelui).
- **Chibriturile** (focul oferă căldură și semnalizare nocturnă).
- **Cuțitul** (unealtă multifuncțională).

Dorești să îți pregătesc și un **set de întrebări-cheie** pentru momentul de debrifare (pentru a ghida discuția spre concluziile despre leadership)?

II. „Podul de hârtie”

Provocarea constă în faptul că foaia de hârtie A4 este flexibilă și se îndoaie ușor. Elevii trebuie să schimbe forma hârtiei pentru a-i conferi rigiditate.

Regulile jocului:

1. **Resurse limitate:** Aveți voie să folosiți DOAR materialele primite (fără lipici de acasă, fără capse).
2. **Distanța fixă:** Băncile nu au voie să fie apropiate (distanță de aproximativ 20-25 cm).
3. **Testul suprem:** Podul trebuie să susțină telefonul timp de cel puțin 10 secunde fără să fie atins de nimeni.
4. **Colaborare obligatorie:** Fiecare membru al echipei trebuie să aibă o sarcină (unul taie scotch, unul îndoaie, unul măsoară).
5. **Fair-play:** Nu este permisă sabotarea „șantierelor” vecine!

Cele mai eficiente exemple de construcție pe care elevii le pot realiza sunt:

Modelul „Grinzi tubulare” Acest model este cel mai rezistent și poate fi explicat elevilor (sau oferit ca sugestie dacă sunt blocați) astfel:

Pilonii de susținere (Grinzile):

1. Se iau 4-6 foi de hârtie.
2. Fiecare foaie se rulează foarte strâns pe lungime, până devine un **tub rigid** (ca un tub de pergament).
3. Se fixează capetele cu puțin scotch. Aceste tuburi nu se îndoaie și pot susține greutatea telefonului.
4. Tuburile se așază paralel între cele două bănci.

(Podeaua podului):

5. O altă foaie de hârtie se îndoaie sub formă de „**acordeon**” (în zig-zag).
6. Această structură ondulată este extrem de rezistentă la apăsare (principiul cartonului ondulat).
7. Se așază „acordeonul” peste tuburile paralele.

Finalizarea:

8. Se folosește ultima foaie de hârtie plată deasupra „acordeonului” pentru a crea o suprafață netedă pe care să stea telefonul.

De ce acest exemplu este relevant?

- **Leadership:** Cineva trebuie să decidă metoda (rulare sau îndoire) și să coordoneze „producția în masă” de tuburi.
- **Colaborare:** În timp ce un elev rulează tuburile, altul trebuie să le țină, iar al treilea să pregătească benzile de scotch. Este imposibil de făcut rapid de către o singură persoană.
- **Gândire critică:** Dacă podul se prăbușește la prima testare, echipa trebuie să analizeze rapid: „Unde a cedat? La îmbinare sau la mijloc?” și să ajusteze structura.

„Grinzii în formă de L sau U” este preferat de echipele care vor să termine rapid, deoarece necesită mai puțin timp decât rularea tuburilor, dar oferă o rigiditate surprinzătoare.

Iată cum se face:

Modelul „Profil în U”

Acest model se bazează pe principiul că o foaie plată se îndoiește sub propria greutate, dar dacă îi creezi **marginii verticale**, devine o grindă rigidă.

Construcția grinzilor:

1. Se ia o foaie de hârtie A4 pe lungime.
2. Se îndoiește marginile laterale (aproximativ 2-3 cm pe fiecare parte) în sus, la un unghi de 90 de grade.
3. Rezultatul arată ca un **jgheab** sau litera „U” cu baza lată.

Secretul: Se introduc două astfel de „jgheaburi” unul în celălalt pentru a dubla grosimea bazei și a pereților. Aceasta va fi structura principală care face legătura între bănci.

Ranforsarea (Sistemul în L):

4. Dacă distanța între bănci este mare, se pot face „bare” de susținere prin îndoirea unei foi în formă de „L” (o singură îndoitură pe jumătate, pe lungime, foarte bine presată).
5. Aceste profile în „L” se lipesc cu scotch pe exteriorul jgheabului principal pentru a preveni răsucirea lui.

Testul de rezistență:

6. Telefonul se așază exact la mijlocul „jgheabului”. Pereții verticali ai foi vor prelua toată greutatea și vor împiedica prăbușirea podului.

Comparație rapidă pentru elevi:

- **Tuburile** Sunt mai rezistente, dar durează mult să le rulezi strâns. (Eficiență pe termen lung).
- **Profilele în U/L:** Sunt foarte rapide, dar dacă se udă hârtia sau dacă scotch-ul nu e bine pus, pot ceda brusc. (Eficiență sub presiunea timpului).

FIȘĂ DE LUCRU I

„Naufragiul”

Context: Avionul cu care călătorești s-a prăbușit într-o regiune izolată (deșert/munte înzăpezit). Sunteți teferi, dar ajutorul va ajunge în aproximativ 72 de ore. Aveți la dispoziție o listă de obiecte salvate din fuzelaj, însă puteți transporta doar **5 obiecte** în rucsacul colectiv.

Sarcina de lucru:

1. **Individual (3 min):** Alege 5 obiecte pe care le consideri vitale.
2. **În grup (10 min):** Negociați și ajungeți la un consens pentru o listă comună de 5 obiecte. *Atenție: Toată echipa trebuie să fie de acord cu alegerea finală!*

Lista obiectelor:

- O oglindă cosmetică (pentru semnalizare).
- Un magnet de dimensiuni medii.
- Un bidon de 5 litri cu apă.
- O tabletă de ciocolată de 200g.
- Un ziar vechi.
- Un cuțit de vânătoare.
- O folie mare de plastic (3x3m).
- O busolă.
- O sticlă de votcă (alcool pur).
- O lanternă fără baterii.
- Un pachet de chibrituri.
- O hartă a zonei (dar nu știți exact unde v-ați prăbușit).

Decizia finală a grupului (Top 5):

1. _____ (Argument: _____)
2. _____ (Argument: _____)
3. _____ (Argument: _____)
4. _____ (Argument: _____)
5. _____ (Argument: _____)

CHESTIONAR DE AUTO-EVALUARE (Reflecție)

Se completează individual la finalul orei.

Nume elev: _____

1. **În timpul activității de grup, m-am simțit mai degrabă ca un:**
 1. **Lider:** Am organizat ideile și am moderat discuția.
 2. **Executant:** Am ajutat la realizarea tehnică a sarcinii.
 3. **Observator critic:** Am analizat riscurile și am venit cu contra-argumente.
 4. **Mediator:** Am încercat să împac opiniile diferite.
 2. **Pe o scară de la 1 la 5, cât de mult a contat opinia mea în decizia grupului?**
(1 - Deloc ... 5 - Decisiv) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
 3. **Ce abilitate crezi că trebuie să îți îmbunătățești pentru viitor?**
 - a. Să am mai mult curaj să îmi spun punctul de vedere.
 - b. Să îi ascult mai cu atenție pe ceilalți înainte de a critica.
 - c. Să îmi gestionez mai bine emoțiile în situații limită/contra-cronometru.
 4. **Cea mai importantă lecție învățată azi despre colaborare este:** _____
-

Bibliografie

1. Sălăgean, D., Țincă S., Pintilie D., „Oră educativă – Modele de proiecte didactice”, Ed. Eurodidact, Cluj Napoca, 2004
2. <https://e-tineret.md/event/podul-de-hartie/>
3. <https://www.kinderpedia.co/ro/resurse/blog/leadership-pentru-educatie/leadership-scoala>

FIȘĂ DE LUCRU – ABILITĂȚI SOCIO-EMOȚIONALE
„EU POT FI UN LIDER BUN!”

DESPA ELENA ANCA
Centru Școlar pentru Educație Incluzivă Rudolf Steiner Hunedoara

Clasa: a II-a DMU

Durata: 30–40 min.

1. SARCINA 1 – Recunosc liderul (Încercuiește răspunsul corect) ○

Cine este un lider bun?

- Ajută colegii
- Împinge și țipă
- Ascultă și vorbește frumos

Ce face un lider în echipă?

- ♂ Lucrează singur
 - Organizează și ajută
 - Ascunde materialele
-

2. SARCINA 2 – Culorile liderului □

Verde (DA) = comportament de lider | **Roșu (NU)** = comportament nepotrivit

Acțiune

Culoare

Ajut un coleg

/

Vorbesc frumos

/

Îmi aștept rândul

/

Râd de colegi

/

Spun: „Pot să te ajut?”

/

Nu respect regulile

/

3. SARCINA 3 – Cuvintele liderului (Alege varianta corectă)

- Un lider **ajută** / lovește.
 - Un lider vorbește **frumos** / urât.
 - Un lider **ascultă** / **ignoră** atunci când doamna explică.
-

4. SARCINA 4 – Joc de autocontrol: „Mă calmez ca un lider!” ♂

Pune un bifă pe ce poți face când te superi:

- Respir adânc de 3 ori
 - Cer ajutor ♀
 - Mă opresc puțin
 - Țip la colegi (NU)
 - Arunc obiecte (NU)
-

5. SARCINA 5 – Situații practice (Alege ce e corect) ?

„Un coleg nu găsește foarfeca. Ce face liderul?”

- Îi dă una și îl ajută
- Râde de el
- Pleacă de lângă el

„Un coleg nu știe să lipească. Ce face liderul?”

- Îi arată pașii
 - Îi ia materialele
 - Îi spune să se descurce singur
-

6. SARCINA 6 – Rolul meu de azi

Alege o pictogramă și încercuiește-o:

Ajutorul clasei Organizatorul Mesagerul

Numele meu: _____

7. AUTOEVALUARE – „Astăzi am fost un lider bun?”

Desenează fața potrivită:

- Am ajutat un coleg: []

- Am vorbit frumos: []
- M-am calmat când m-am supărat: []
- Am lucrat în echipă: []

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ LA PREȘCOLARI

DINCU MONICA, GRĂDINIȚA P.P. COZIA

Educația timpurie a încetat de mult să fie privită doar ca un spațiu de supraveghere și îngrijire, devenind fundamentul pe care se construiește personalitatea viitorului adult. Într-o lume aflată în continuă schimbare, abilitățile de tip „soft skills” — leadership-ul, colaborarea și gândirea critică — nu mai sunt opționale, ci reprezintă pilonii rezilienței și succesului social. La vârsta preșcolară, aceste competențe nu se predau prin prelegeri, ci se „trăiesc” prin intermediul jocului didactic.

Jocul este activitatea fundamentală a copilului, fiind metoda prin care acesta explorează realitatea, își asumă roluri și înțelege normele de conviețuire socială. Provocarea actuală a cadrului didactic constă în transformarea jocului spontan într-un instrument pedagogic structurat, capabil să stimuleze mecanisme cognitive și emoționale complexe.

Acest referat își propune să analizeze modul în care jocurile didactice selectate pot deveni veritabile contexte de învățare în care preșcolarul învață:

- Să conducă (Leadership)- nu prin exercitarea puterii, ci prin asumarea responsabilității și coordonarea resurselor proprii pentru binele grupului;
- Să colaboreze -depășind egocentrismul specific vârstei și înțelegând că succesul comun este mai valoros decât triumful individual;
- Să gândească critic - prin interogarea realității, căutarea de soluții alternative și evaluarea consecințelor propriilor decizii.

Prin implementarea acestor tipuri de jocuri, grădinița devine o microsocietate unde valorile democratice și autonomia personală sunt cultivate încă de la primii pași în colectivitate.

Tipuri de jocuri didactice pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică la preșcolari:

Dezvoltarea spiritului de leadership:

Leadership-ul la grădiniță nu înseamnă a „da ordine”, ci a asuma responsabilități și a inspira încredere colegilor.

- Jocul „Urmează liderul” (cu variante): Un copil este desemnat să creeze un traseu cu obstacole sau o serie de mișcări pe care ceilalți trebuie să le imite.
 - *Beneficiu:* Dezvoltă încrederea în sine și capacitatea de a ghida un grup.
- Jocul de rol (De-a magazinul, De-a spitalul): Atribuirea unor roluri cu autoritate (doctorul, casierul, căpitanul de navă) permite copilului să exerseze luarea deciziilor în situații ipotetice.

Stimularea colaborării și a lucrului în echipă:

Colaborarea presupune trecerea de la „eu” la „noi”. În grădiniță, acest lucru se învață cel mai bine prin jocuri cu obiectiv comun.

- „Turnul prieteniei”: Copiii sunt împărțiți în grupuri mici și primesc materiale limitate (cuburi, pahare de plastic, bețișoare). Sarcina lor este să construiască cel mai înalt turn posibil fără ca acesta să se dărâme.
 - *Beneficiu:* Necesită comunicare constantă și sprijin reciproc.
- „Parașuta veselă”: Toți copiii țin de marginile unei pânze mari (parașuta) și trebuie să colaboreze pentru a ține o minge în aer sau pentru a o rula într-o anumită direcție.
 - *Beneficiu:* Dacă un singur copil nu colaborează, obiectivul eșuează, subliniind importanța fiecărui membru al echipei.

Cultivarea gândirii critice:

Gândirea critică la 4-6 ani înseamnă capacitatea de a analiza o situație, de a face conexiuni și de a găsi soluții la probleme simple.

- Jocul „Ce s-ar întâmpla dacă...?”: Educatoarea propune scenarii fantastice sau problematice (ex: „Ce s-ar întâmpla dacă nu ar mai exista culori în lume?” sau „Cum am putea trece un râu dacă nu avem pod?”).
 - *Beneficiu:* Stimulează analiza logică și creativitatea.
- „Sortarea pe criterii multiple”: Copiii primesc un amestec de obiecte și trebuie să le clasifice nu doar după culoare, ci și după formă sau utilitate, explicând alegerea făcută.
 - *Beneficiu:* Exersează argumentarea și clasificarea logică.

Concluzii :

Analiza tipurilor de jocuri prezentate în acest referat evidențiază faptul că abilitățile de leadership, colaborare și gândire critică sunt strâns interconectate și se potențează reciproc în mediul grădiniței. Concluziile care se desprind din practica educațională subliniază câteva aspecte esențiale:

1. Jocul ca spațiu de siguranță pentru eșec: Leadership-ul și gândirea critică se dezvoltă cel mai bine atunci când copilul are libertatea de a greși fără a fi sancționat. Jocurile de

grup permit micilor „lideri” să testeze strategii de coordonare și să observe reacțiile colegilor, învățând din feedback-ul social imediat.

2. Evoluția de la „Eu” la „Noi”: Colaborarea la grădiniță este un proces de negociere permanentă. Prin jocurile cu obiectiv comun, preșcolarul realizează că propriile competențe sunt potențate de competențele celorlalți. Această realizare stă la baza spiritului civic de mai târziu.
3. Gândirea critică ca premisă a autonomiei: Încurajarea copilului de a analiza „de ce” și „cum” printr-un joc didactic transformă un executant pasiv într-un participant activ la propria formare. Această curiozitate structurată este esența gândirii critice.
4. Impactul pe termen lung: Competențele exersate la 3-6 ani prin jocuri de rol, de construcție sau strategice constituie „capitalul social” al copilului. Un preșcolar care a învățat să colaboreze pentru a construi un castel va fi un elev și, ulterior, un adult capabil să funcționeze armonios în echipe complexe.

În concluzie, succesul acestor activități depinde fundamental de măiestria cadrului didactic. Educatoarea nu mai este doar un transmițător de informații, ci un arhitect de contexte educaționale care trebuie:

1. Să acționeze ca un facilitator, nu ca un controlor;
2. Să permită copiilor să greșească și să găsească singuri soluții de corectare;
3. Să încurajeze reflecția după joc (ex: „Cum v-ați simțit când ați lucrat împreună?”, „Ce a fost greu?”).

Prin alegerea judicioasă a jocurilor didactice, educatoarele nu oferă doar divertisment, ci modelează caractere, cultivă curajul de a conduce și plantează semințele unei gândiri analitice care vor însoți copilul pe tot parcursul vieții.

„Jocul este forma cea mai înaltă a cercetării.” – *Albert Einstein*

Bibliografie :

- Curriculum pentru educația timpurie, 2019.
- Păun, E. – *Pedagogia: fundamentări teoretice și abordări practice.*

DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP LA ELEVII DE GIMNAZIU PRIN ACTIVITĂȚI MATEMATICE APLICATE

DOBRE MAGDALENA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 2 PICIOR DE MUNTE BOBOCI

Participarea elevilor la activități de învățare nu presupune doar acumularea de cunoștințe, ci și dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viață, precum colaborarea, responsabilitatea și asumarea unor roluri în cadrul grupului. În acest context, leadershipul educațional poate fi integrat cu succes chiar și în orele de matematică, prin activități adaptate nivelului de vârstă.

În cadrul disciplinei matematică, la clasa a V-a, am propus utilizarea unor instrumente didactice care să îmbine exercițiile matematice cu dezvoltarea abilităților de lucru în echipă. Activitățile au fost concepute astfel încât elevii să își asume roluri (lider, organizator, verificator), să colaboreze și să reflecteze asupra modului în care contribuie la rezolvarea sarcinilor.

Fișa de lucru intitulată „Lucrăm în echipă – Matematica în viața reală” a fost utilizată în cadrul unei lecții de consolidare a operațiilor cu numere naturale. Exercițiile propuse nu au vizat doar calculul matematic, ci și situații aplicative, precum gestionarea unui buget sau împărțirea resurselor, aspecte apropiate de realitatea elevilor. În plus, a fost introdus un item de reflecție, prin care elevii au fost încurajați să își analizeze contribuția în echipă.

De asemenea, testul de evaluare a fost conceput într-o manieră similară, incluzând atât exerciții de calcul, cât și probleme aplicative, dar și un item deschis referitor la importanța lucrului în echipă. Acest tip de evaluare permite nu doar verificarea cunoștințelor, ci și observarea dezvoltării unor competențe socio-emoționale.

Rezultatele au arătat că elevii au fost mai implicați în activitate, au colaborat mai ușor și au manifestat mai multă încredere în propriile capacități. Chiar și elevii mai retrași au participat activ atunci când au avut un rol clar în echipă.

Consider că integrarea elementelor de leadership în predarea matematicii contribuie la crearea unui climat pozitiv în clasă și la dezvoltarea unor competențe utile pe termen lung. Astfel, matematica nu mai este percepută doar ca o disciplină teoretică, ci ca un instrument aplicat în viața de zi cu zi.

Anexa 1 – Fișă de lucru

„Lucrăm în echipă – Matematica în viața reală” (clasa a V-a)

Competențe vizate:

- efectuarea operațiilor cu numere naturale
- rezolvarea problemelor
- lucru în echipă și asumarea unui rol

Exercițiul 1 – Liderul echipei calculează

Ești liderul unei echipe. Calculează corect pentru a ghida colegii:

a) $245 + 378 = \underline{\quad}$

b) $900 - 456 = \underline{\quad}$

c) $36 \times 7 = \underline{\quad}$

d) $144 : 12 = \underline{\quad}$

Exercițiul 2 – Împărțim responsabilitățile

O echipă de elevi trebuie să împartă 120 de caiete în mod egal la 6 clase.

- a) Câte caiete primește fiecare clasă?
- b) Dacă o clasă primește încă 5 caiete, câte are în total?

Exercițiul 3 – Bugetul echipei

Pentru un proiect, elevii au strâns 250 lei. Au cheltuit:

120 lei pe materiale

80 lei pe afișe

- a) Câți bani au rămas?
- b) Pot cumpăra un joc educativ de 60 lei? Justifică.

Exercițiul 4 – Gândire în echipă

Un lider bun ascultă și verifică. Rezolvă:

$(45 + 35) \times 2 = \underline{\quad}$

Exercițiul 5 – Reflecție (foarte bine pentru simpozion)

Cum ai contribuit tu în echipă la rezolvarea exercițiilor?

Anexa 2 – Test de evaluare

Matematică – clasa a V-a

Tema: Operații cu numere naturale și probleme aplicate

Subiectul I (1 punct fiecare)

$$567 + 234 = \underline{\quad}$$

$$800 - 375 = \underline{\quad}$$

$$25 \times 8 = \underline{\quad}$$

$$144 : 12 = \underline{\quad}$$

Subiectul II (2 puncte fiecare)

O clasă are 28 elevi. Se formează echipe de câte 4 elevi.

a) Câte echipe se formează?

b) Rămân elevi neîmpărțiți?

Pentru o activitate, elevii au 300 lei. Cheltuie 175 lei.

Câți bani mai rămân?

Subiectul III (3 puncte)

O școală organizează un concurs. Se pregătesc 6 săli, fiecare cu câte 24 de elevi.

a) Câți elevi participă în total?

b) Dacă 18 elevi lipsesc, câți participă efectiv?

Subiectul IV – Item de reflecție (bonus)

De ce este important să lucrezi în echipă la matematică?

Test hidrocarburi

I. (1 punct) Scrie cuvântul / cuvintele dintre paranteze care completează corect fiecare dintre afirmațiile următoare.

1. Prima sinteză organică a fost realizată de..... (Berzelius/Wohler).
2. Natura atomilor dintr-un compus organic se determină prin analiza elementală..... (cantitativă/calitativă).
3. Elementele chimice prezente în compuşii organici se numesc.....(hidrocarburi / elemente organogene).
4. Catenele saturate sunt formate din atomi de carbon uniți prin legături.....(σ / π).
5. Arenele sunt _____ în apă (solubile/insolubile)
6. Naftalina este o arenă cu nuclee _____ (condensate/ izolate)
7. Acetilena și propina sunt_____ (izomeri/ omologi)
8. 2- butina _____ participă la reacții de substituție(poate/nu poate)
9. Legătura C-H din acetilenă este____(nepolară/polară)
10. Butanul are(doi/trei) izomeri.

II. (1punct) La următoarele întrebări alege un singur răspuns corect.

1. Atomul de carbon terțiar este:
 - A. Atomul de carbon care poate forma trei legături σ cu alți trei atomi de carbon;
 - B. Atomul de carbon care poate forma trei legături π ;
 - C. Al treilea atom de carbon dintr-o catenă;
 - D. Atomul care formează trei legături cu hidrogenul;
 - E. Atomul de carbon care se leagă de trei atomi de oxigen
2. Care afirmație este corectă:
 - A. 1-pentena prezintă izomerie geometrică.
 - B. Structura unei substanțe este redată prin formula ei moleculară.
 - C. Formula spațială redă modul de orientare în spațiu a legăturilor chimice.
 - D. Formula brută indică numărul real al atomilor dintr-o moleculă;
 - E. Nesaturarea echivalentă pentru metan este 2.
3. În toți compuşii organici atomul de carbon este:
 - A. divalent; B. trivalent; C. tetravalent;D. monovalent; E. hexavalent

4. Numărul hidrocarburilor cu N.E. = 2 care conțin în moleculă: trei atomi de carbon primari, un atom de carbon terțiar și doi atomi de carbon cuaternari este:
- A. 1; B. 3; C. 4; D. 2; E. 5.
5. Molecula acetilenei are geometrie:
- A. plană; B. tetraedrică; C. liniară; D. În zig-zag; E. niciuna dintre variante.
6. Prin arderea unui mol de alchină se obțin 72 g apă. Numărul de alchine izomere este:
- A. 1; B. 2; C. 3; D. 4; E. 5
7. Este incorectă reacția:
- A. toluenul se nitrează mai ușor decât benzenul; B. o- diclorobenzenul și p- diclorobenzenul sunt izomeri de poziție; C. oxidarea 1,4- dimetibenzenului cu KMnO_4 și H_2SO_4 conduce la acid tereftalic; D. Prin clorurarea difenilmetanului la lumină se obține difenildiclorometan și difenilclorometan; E. hexaclorociclohexanul se poate obține din benzen și clor în prezență de AlCl_3 .
8. Nu este substituent de ordinul I:
- A. OCOCH_3 ; B. $-\text{NHCOCH}_3$; C. $-\text{NH}_2$; D. $-\text{COCH}_3$; E. $-\text{OH}$.
9. O hidrocarbură cu formula generală $\text{C}_n\text{H}_{2n-6}$ formează la nitrea un singur derivat monosubstituit care conține 9,27% N. Hidrocarbura este:
- A. o-dietilbenzen; B. o-xilen; C. benzen; D. p-dietilbenzen; E. p-xilen
10. Omologul superior al pentanului este:
- A. etanul; B. butanul; C. hexanul; D. metanul; E. Heptanul.
- III. (1 punct) Ce structură au alchenele care prin oxidare cu permanganat de potasiu în mediu acid formează:
- a) Doi moli de acid acetic ($\text{CH}_3\text{-COOH}$); b) Un mol de acetonă ($\text{CH}_3\text{-CO-CH}_3$) un mol de dioxid de carbon și un mol de apă.
- IV. (1 punct) Scrie formulele de structură pentru următoarele hidrocarburi:
- a) 7-izopropil -2,2,3,3,5,5- hexametildecan; b) 3-etil-2-metilpentan; c) 2-pentenă; d) 3-metil-3- hexenă.
- V. (1 punct) Prin arderea a 1 g de alcan necunoscut se degajă, în condiții normale, 1,568 l CO_2 . Determină:
- a) formula moleculară a alcanului necunoscut

b) scrie formulele structurale pentru toți izomerii alcanului determinat

c) Pentru izomerul cu punctul de fierbere cel mai ridicat, indică numărul de radicali monovalenți diferiți pe care îi poate forma.

VI. (1 punct) Se prepară în laborator etenă din alcool etilic. Se utilizează pentru reacție 220 cm³ soluție alcool etilic de concentrație 96% și densitate 0,8 g/cm³ și se obțin 66 l etenă. Cu ce randament s-a lucrat?

VII. (1 punct)Masa de acetilenă de puritate 95% care se poate obține din 200kg carbid de puritate 90% la un randament al reacției de 98% este de:

a. 68,07kg; b. 75,43 kg; c. 74,617 kg; d. 82,908 kg; e. 78,544 kg

VIII (1 punct)Alegeți afirmațiile corecte:

1. Prin arderea a 1 g C₆H₆ sunt necesari 10,76 l aer c.n. (20%O₂);
2. La oxidarea butilbenzenului rezultă acid benzoic și acid propionic;
3. Concentrația molară a etilbenzenului într-un amestec de etilbenzen și benzen, ce conține 8,69% H, este 50%.
4. Substanța B din schema:
Propenă + HCl → A
A + C₆H₆ → B + HCl(AlCl₃,anhidru) este n-propilbenenul

IX (1punct)Despre trei alchine izomere se cunosc următoarele date:

- au densitatea față de aer de 2,353;
- alchinele A și C formează un precipitat în reacție cu clorura de diaminocupru (I)
- alchinele A și B formează prin hidrogenare totală același alcan.
 - a. Sa se identifice alchinele A,B,C.
 - b. Sa se scrie ecuațiile următoarelor reacții chimice:
A + H₂O →[a]→b
C + Na→j + ½ H₂
B + Br₂→e
 - c. Să se calculeze numărul de moli de hidrogen consumați la hidrogenarea totală a amestecului de alchine izomere cu masa de 40,8 kg.
 - d. Să se calculeze masa unui amestec echimolecular de alchine izomere care prin reacția cu clorura de diaminocupru (I) formează 26,2 kg precipitat.

Se dau masele atomice: C=12; H=1; Cu=64; Cl=35,5; N=14; O=16; Ca=40

Se acordă un punct din oficiu.

Variația caracterului acido-bazic în tabelul periodic

Fișă de lucru

Modul de lucru

În stativ sunt 6 eprubete, numerotate de la 1 la 6, fiecare conținând câte o sare. Pe masa de lucru sunt soluții de acid clorhidric, acid azotic și hidroxid de potasiu.

Eprubeta nr.1: soluție de sulfat feros

Eprubeta nr.2: soluție de sulfat de cupru

Eprubeta nr.3: soluție de azotat de plumb

Eprubeta nr.4: soluție de azotat de argint

Eprubeta nr.5: soluție de bicarbonat de sodiu

Eprubeta nr.6: soluție de iodură de potasiu

Experimentul nr.1(pe echipe) Variația caracterului bazic în tabelul periodic

În eprubetele 1-4 introdu 1 ml soluție de hidroxid de potasiu

Ce transformări vizibile observi în eprubetă? Scrie ecuațiile reacțiilor care crezi că au avut loc.

Concluzie: Bazele _____ dezlocuiesc bazele _____ din sărurile lor.

Caracterul bazic _____ în perioadă o dată cu scăderea caracterului metalic, de la grupa 1 la grupa 17.

Experimentul nr.2(pe echipe) Variația caracterului acid în tabelul periodic.

În eprubeta 5 introdu 1 ml soluție de acid azotic.

Ce observi? Scrie ecuația reacției chimice care crezi că a avut loc.

În eprubeta 6 adaugă 1 ml soluție de acid clorhidric.

Ce observi? Scrie ecuația reacției care crezi că a avut loc.

Aranjează hidracizii în ordinea tăriei lor, începând cu hidracidul cel mai slab.

Aranjează oxoacizii în ordinea tăriei lor, începând cu oxoacidul cel mai slab.

Concluzie: Acizii _____ scot acizii _____ din sărurile lor.

Tăria hidracizilor/oxoacizilor _____ în perioadă o dată cu creșterea caracterului nemetalic.

Tăria hidracizilor _____ în grupă de sus în jos o dată cu scăderea caracterului nemetalic.

Experimentul nr. 3(frontal) Substanțe amfotere

Modul de lucru

Într-o eprubetă introdu 2-3 ml soluție apoasă de clorură de aluminiu, $AlCl_3$, peste care adaugă 2-3 picături soluție de NaOH. Împarte amestecul obținut în două eprubete. Într-o eprubetă adaugă 2-3 picături de acid clorhidric, iar în cealaltă eprubetă câteva picături de hidroxid de sodiu.

Ce observi? Scrie ecuațiile reacțiilor chimice care au avut loc.

Concluzie: Substanțele care au capacitatea de a reacționa atât cu acizi cât și cu baze se numesc substanțe amfotere.

TEST LIMBA ROMÂNĂ
SINTAXA FRAZEI, Clasa a VIII-a

I. Subliniază predicatele, încercuiește conectorii, separă propozițiile din frazele următoare și precizați felul lor.

1. Speram să o întâlnesc la teatru.
2. Nu îi cunoști pe copiii despre care vorbesc.
3. Se gândește când să citească cartea nou cumpărată.
4. Nu se adresase cui îl putea ajuta.
5. A făcut tot ce se putea.
6. Speriat că nu se va descurca, a plecat înainte de a încerca.
7. De văzut ce era de făcut nu văzuse.
8. Unde a văzut cu ochii, acolo a mers.
9. S-a trezit imediat ce au cântat cocoșii.
10. A făcut numai greșeli de vreme ce nu și-a ascultat părinții.

TEST LIMBA ROMÂNĂ
SINTAXA FRAZEI, Clasa a VIII-a

I. Subliniază predicatele, încercuiește conectorii, separă propozițiile din frazele următoare și precizați felul lor.

1. Cuvântul pe care îl rostise fără a gândi o rănise profund.
2. Cum s-au ivit zorii, a ponit-o la secerat.
3. Știa cel mai bine dintre toți că Vladimir era de neînvinș.
4. Vremea când tăia frunză la câini pe marginea drumului trecuse de mult.
5. Că a lipsit prea mult, a avut media scăzută la purtare.
6. Cum s-a priceput, așa a amenajat camera copilului.
7. Fata astape care o iubise mult îl dezamăgise cel mai tare.
8. Demon era câinele pe care și-l dorise mereu.
9. Se bazase întotdeauna pe ce știa .
10. Iubea colindele pe care le cânta bunica în fiecare seară de ajun.

„CUM AM CONSTRUIT COMUNITATEA NOASTRĂ?”

fișă de monitorizare

Profesor Enache Georgeta

Liceul Tehnologic ”Grigore Moisil” Brăila

Clasa: a IX-a

Scop: Această fișă ne ajută să vedem unde suntem „campioni” la respect și unde mai avem de lucrat ca echipă. Nu căutăm vinovați, căutăm progres!

1. Termometrul Relațiilor (Evaluare de grup)

Bifați nivelul care credeți că descrie cel mai bine atmosfera din această săptămână:

Indicator Scăzut (Tensiune) Mediu (Ok, dar cu bariere) Înalt
(Colaborare)

Respect reciproc (Ne-am ascultat, nu ne-am ironizat)

Suport colegial (Ne-am ajutat la greu/lecții)

Rezolvarea conflictelor (Am căutat soluții, nu vinovați)

Siguranță emoțională (M-am simțit liber să vorbesc)

2. „Zidul de Bine” (Aprecieri concrete)

Notează un moment din această săptămână în care un coleg sau grupul te-a făcut să te simți respectat/ajutat:

Exemplu: „Când m-am încurcat la tablă, clasa nu a râs, ci m-a încurajat.”

.....

3. Gestionarea „Gropilor din Drum” (Provocări)

A apărut vreun conflict sau o situație tensionată? Cum am gestionat-o?

Am ignorat-o și a rămas nerezolvată.

Am folosit „Mesaje la persoana I” și am discutat-o calm.

Am cerut ajutorul profesorului/dirigintelui pentru a media.

Am găsit o soluție care să repare relația (Cei 4 R ai Recuperării).

4. Obiectivul pentru Săptămâna Viitoare

Ce am vrea să îmbunătățim în comportamentul nostru colectiv? (Alegeți unul)

Să reducem glumele care pot răni (ironiile).

Să fim mai atenți la colegii care stau singuri în pauze.

Să ne cerem scuze mai des atunci când greșim.

Să validăm ideile colegilor în timpul proiectelor de grup.

Sfat pentru Diriginte:

La finalul orei de vineri, acordă 5 minute pentru completarea acestei fișe (poate fi una singură pentru toată clasa, completată prin consens, sau individuală). Rezultatele se discută scurt: „Văd că la Respect stăm excelent săptămâna asta, dar la Suport Colegial suntem la galben. Ce putem face luni să trecem pe verde?”

De la predare la implicare: utilizarea materialelor didactice interactive în formarea competențelor elevilor

Aplicații practice – clasa a IV-a B, Exploratorii

Prof. înv. primar Enescu Cătălina, Școala Gimnazială „Dora Dalles” Bucșani

În contextul educației moderne, utilizarea diversificată a materialelor didactice și a aplicațiilor digitale contribuie semnificativ la dezvoltarea gândirii critice, a reflecției și a implicării active a elevilor. Lucrarea prezintă exemple concrete de instrumente utilizate la clasa a IV-a B, evidențiind impactul acestora asupra procesului de învățare.

1. Introducere

Educația actuală presupune trecerea de la metodele tradiționale la abordări interactive și centrate pe elev. Materialele didactice bine concepute și utilizarea tehnologiei sprijină dezvoltarea competențelor esențiale, precum gândirea critică și autonomia în învățare.

2. Tipuri de materiale și instrumente utilizate

2.1. Fișe de lucru interactive

Fișele de lucru nu mai sunt doar instrumente de evaluare, ci devin suporturi pentru explorare și reflecție.

Exemplu – clasa a IV-a B (limba română):

Text narativ + sarcini:

- „Ce ai fi făcut în locul personajului?”
- „Argumentează alegerea ta.”

Impact:

- dezvoltarea gândirii critice
- exprimarea opiniilor

2.2. Chestionare interactive

Utilizate pentru evaluare rapidă și feedback.

Aplicații folosite:

- Kahoot!
- Quizizz

Exemplu:

Recapitulare la matematică (fracții) prin quiz.

Rezultate:

- creșterea motivației
- implicare activă
- feedback imediat

2.3. Instrumente de feedback

Elevii sunt implicați în evaluarea propriului progres.

Exemple:

- „Semaforul învățării” (verde – am înțeles, galben – mai am nevoie, roșu – nu am înțeles)
- bilețele de tip „Un lucru învățat / O întrebare”

Impact:

- autoreglare
- conștientizarea progresului

2.4. Organizatori grafici

Utilizați pentru structurarea ideilor.

Exemplu:

Harta personajului (trăsături, acțiuni, emoții)

Rezultate:

- claritate în gândire
- analiză profundă

2.5. Aplicații digitale educaționale

- Wordwall – jocuri didactice
- LearningApps – exerciții interactive
- Canva – prezentări vizuale

Exemplu – clasa a IV-a B:

Realizarea unui joc Wordwall pentru recunoașterea fracțiilor.

3. Exemple de activități integrate

3.1. Lecție de limba română – gândire critică

- text suport
- fișă de lucru cu întrebări deschise
- dezbateri

Rezultat: elevii argumentează și își susțin ideile.

3.2. Lecție de matematică – implicare activă

- exerciții pe fișă
- quiz digital
- feedback instant

Rezultat: învățare prin joc și consolidare rapidă.

3.3. Activitate de reflecție – „Ce am învățat azi?”

Elevii completează:

- un lucru nou învățat
- o dificultate întâlnită

- o întrebare

Impact: dezvoltarea reflecției pedagogice.

4. Exemplu concret clasa a IV-a B

Joc didactic: „Detectivii ideilor” Pentru dezvoltarea gândirii critice și a implicării active

Scop

Dezvoltarea capacității de analiză, argumentare și formulare a opiniilor.

Materia: Limba și literatura română (se poate adapta și la alte discipline)

Materiale necesare

- un text scurt (povestire)
- fișe cu întrebări
- cartonașe „indiciu”
- tablă / flipchart

Desfășurarea jocului

1. Introducerea

Elevii devin „detectivi” care trebuie să descopere adevărul dintr-un text.

Profesorul spune:

„Astăzi suntem detectivi ai ideilor! Vom analiza textul și vom descoperi indicii ascunse.”

2. Activitatea propriu-zisă

Elevii sunt împărțiți în echipe.

Fiecare echipă primește:

- textul
- o fișă cu sarcini

Exemple de sarcini:

- Care este ideea principală?
- Ce indicii arată că personajul a greșit?
- Ce ai fi făcut tu în locul lui? Argumentează.
- Găsește o altă soluție pentru final.

3. „Indiciul bonus”

Fiecare echipă primește un cartonaș-surpriză:

- „Gândește diferit!”
- „Explică de ce”
- „Compară cu viața reală”

4. Prezentarea

Fiecare echipă își prezintă concluziile.

5. Feedback

Clasa oferă feedback:

- „Mi-a plăcut...”
- „Aș mai adăuga...”

Reguli

- ascultăm fără să întrerupem
- respectăm opiniile colegilor
- argumentăm ideile

5. Concluzii

Materialele didactice moderne și aplicațiile digitale reprezintă resurse valoroase în procesul educațional. Utilizate eficient, acestea contribuie la formarea unor elevi activi, reflexivi și capabili să gândească critic.

Experiența clasei a IV-a B demonstrează că diversificarea strategiilor didactice conduce la un proces educațional atractiv și eficient.

Bibliografie:

- Goleman, D. – *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, 2021
- Ministerul Educației – Curriculum pentru învățământ primar
- Resurse educaționale digitale

Utilizarea instrumentelor didactice interactive în dezvoltarea abilităților de leadership la elevii din învățământul primar

*Prof. înv. primar: Gabor Borș Lucreția
Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare”, Bistrița*

Utilizarea instrumentelor didactice interactive contribuie semnificativ la dezvoltarea competențelor elevilor, în special a celor de colaborare, comunicare și leadership. În învățământul primar, activitățile practice, fișele de lucru și jocurile didactice reprezintă modalități eficiente de implicare a elevilor în procesul de învățare. Lucrarea de față evidențiază rolul acestor instrumente, oferind exemple concrete de activități utilizate în clasă.

Rolul instrumentelor didactice în formarea competențelor elevilor

În procesul educațional actual, instrumentele didactice au rolul de a facilita învățarea activă și de a sprijini dezvoltarea competențelor elevilor. Acestea nu se limitează la transmiterea informației, ci contribuie la formarea unor abilități esențiale, precum colaborarea, responsabilitatea și inițiativa.

Fișele de lucru – instrument practic de dezvoltare a responsabilității

Fișele de lucru pot fi concepute astfel încât să dezvolte abilități de organizare, analiză și luare a deciziilor. Acestea pot include sarcini individuale sau de grup și pot fi adaptate nivelului de vârstă al elevilor.

Exemplu de fișă de lucru 1.:

Titlu: „Lucrăm în echipă”

1. Scrie numele echipei tale.
2. Alege un lider al echipei.
3. Stabiliți împreună ce aveți de făcut.
4. Împărțiți sarcinile între colegi.
5. Bifați ce ați realizat:
 Am lucrat împreună
 Am ascultat ideile colegilor
 Ne-am ajutat între noi

Exemplu de fișă de lucru 2.:

Titlu: „Sunt un bun lider”

Citește situația: „Echipa ta trebuie să realizeze un desen, dar colegii nu sunt de acord ce să deseneze.”

Ce faci tu ca lider? (încercuiește varianta potrivită)

- a) Aleg singur ce vrem să facem
- b) Ascult ideile colegilor și decidem împreună
- c) Nu mă implic

Scrie o regulă importantă pentru echipa ta:

Cum îți ajuți colegii?

Autoevaluare:

- Am ascultat colegii
- Am vorbit frumos
- Am ajutat echipa

Jocul didactic – metodă eficientă pentru dezvoltarea leadershipului

Jocul didactic reprezintă una dintre cele mai eficiente metode de învățare în ciclul primar, datorită caracterului său interactiv și motivant. Prin intermediul jocului, elevii sunt implicați activ în procesul educațional, învățând într-un mod natural și plăcut. Activitățile ludice facilitează dezvoltarea competențelor sociale și emoționale, contribuind la formarea abilităților de comunicare, colaborare și asumare a responsabilității.

În cadrul jocurilor didactice, elevii au posibilitatea de a experimenta diferite roluri, de a lua decizii și de a colabora cu colegii pentru atingerea unui obiectiv comun. Astfel, leadershipul este dezvoltat progresiv, prin implicare activă și prin interacțiune directă. Jocurile didactice pot fi adaptate în funcție de nivelul de vârstă al elevilor și de obiectivele urmărite, devenind un instrument valoros în activitatea didactică.

În continuare, sunt prezentate câteva exemple de jocuri didactice care pot fi utilizate în activitatea la clasă pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică.

Exemplu de joc 1: „Liderul echipei”

- elevii sunt împărțiți în echipe
- fiecare echipă are un lider
- liderul organizează activitatea
- la final, se schimbă rolurile

Exemplu de joc 2: „Construim împreună”

- fiecare elev primește o sarcină
- echipa trebuie să realizeze un produs final
- succesul depinde de colaborare

Exemplu de joc 3: „Alege soluția corectă”

- elevii primesc situații-problemă
- discută în echipă
- aleg o soluție și o prezintă

Exemplu de joc 4: „Schimbăm rolurile”

- elevii primesc roluri: lider, ajutor, observator
- fiecare rol are o sarcină clară
- după activitate se discută cum s-au simțit în rol ce a fost dificil
- rolurile se schimbă

Impactul utilizării instrumentelor didactice asupra elevilor

Utilizarea instrumentelor interactive are un impact pozitiv asupra elevilor, aceștia devenind mai implicați și mai responsabili. Elevii învață să colaboreze, să își exprime ideile și să își asume roluri în cadrul grupului.

O perspectivă asupra valorificării instrumentelor didactice

Având în vedere aspectele prezentate anterior, se poate afirma că utilizarea instrumentelor didactice interactive reprezintă o strategie eficientă în dezvoltarea abilităților de leadership la elevii din învățământul primar.

Bibliografie:

1. Bocoș, Mușata, Instruire interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune, 2013
2. Cerghit, Ioan, Metode de învățământ, 2006
3. Ionescu, Miron; Bocoș, Mușata, Didactica modernă, 2009
4. European Commission, Key Competences for Lifelong Learning, 2018

**TIPURI DE JOCURI DIDACTICE
PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP,
COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ
ÎN ȘCOALA VIITORULUI**

Prof. GLIGA MARIA IULIA,

director, profesor de matematică, Șc. Gimn. „George Coșbuc” Tg. Mureș

Prof. VÁGÁSI ZSUZSA,

director adjunct, profesor de biologie, Șc. Gimn. „George Coșbuc” Tg. Mureș

1. Introducere

Educația contemporană se redefinește continuu sub presiunea schimbărilor sociale, tehnologice și culturale, iar școala este chemată să formeze nu doar elevi bine informați, ci și indivizi capabili să gândească critic, să colaboreze și să manifeste inițiativă. În acest context, leadershipul educațional devine o dimensiune esențială a formării elevilor.

Așa cum subliniază Michael Fullan, „leadershipul nu este despre control, ci despre capacitatea de a influența și de a mobiliza oamenii în direcția unei viziuni comune” (Fullan, 2016). Această perspectivă mută accentul de pe autoritatea formală pe influența constructivă și colaborativă, ceea ce implică necesitatea cultivării acestor abilități încă din mediul școlar.

De asemenea, John Hattie evidențiază importanța strategiilor didactice care implică activ elevii în procesul de învățare, arătând că „învățarea devine vizibilă atunci când elevii devin parteneri activi în propria lor formare” (Hattie, 2014). În acest sens, metodele interactive, precum jocurile didactice, facilitează implicarea autentică și dezvoltarea competențelor transversale.

Peter Senge (2015) introduce conceptul de „organizație care învață”, subliniind că școala trebuie să devină un spațiu al colaborării, reflecției și dezvoltării continue. Într-un astfel de cadru, elevii nu sunt simpli receptori de informații, ci participanți activi, capabili să își asume roluri și responsabilități.

Din această perspectivă, considerăm că jocurile didactice reprezintă un instrument pedagogic valoros pentru dezvoltarea leadershipului, deoarece creează contexte de învățare experiențială în care elevii pot exersa luarea deciziilor, comunicarea, colaborarea și gândirea critică.

Lucrarea de față își propune să evidențieze, dintr-o dublă perspectivă – managerială și didactică (director, profesor de matematică și director adjunct, profesor de biologie) – modul în care jocurile didactice pot contribui la formarea competențelor de leadership în rândul elevilor de gimnaziu, oferind exemple concrete, studii de caz și instrumente de evaluare aplicabile în practica școlară.

2. Cadru conceptual și fundament pedagogic

Leadershipul educațional presupune:

- capacitatea de a influența pozitiv un grup
- asumarea responsabilității
- luarea deciziilor în contexte variate
- gestionarea relațiilor interpersonale

În paralel, gândirea critică implică:

- analiză
- argumentare
- evaluarea informațiilor

Jocul didactic, ca metodă activ-participativă, contribuie la:

- învățarea experiențială
- implicarea emoțională
- dezvoltarea autonomiei

În practica noastră instituțională, integrarea jocurilor didactice a contribuit la crearea unui climat educațional echilibrat, în care autoritatea este exercitată prin competență și coerență, iar empatia prin deschidere și dialog.

3. Tipuri de jocuri didactice și fișe de implementare

3.1. Joc de rol – „Liderul echipei”

Descriere:

Elevii sunt împărțiți în echipe de 4–5 membri și primesc roluri: lider, organizator, executant, observator.

Fișă de implementare:

- **Durata:** 30–40 minute
- **Obiective:**
 - dezvoltarea capacității de coordonare
 - asumarea rolurilor
- **Resurse:** fișe de lucru, sarcini diferențiate

- **Desfășurare:**
 1. Explicarea rolurilor
 2. Distribuirea sarcinilor
 3. Activitate în echipă
 4. Feedback
- **Evaluare:** observație sistematică + autoevaluare

3.2. Joc „Problem-solving” – „Salvați ecosistemul”

Descriere:

Elevii primesc o situație-problemă legată de degradarea unui ecosistem.

Fișă de implementare:

- **Durata:** 50 minute
- **Obiective:**
 - dezvoltarea gândirii critice
 - luarea deciziilor
- **Resurse:** imagini, studii de caz
- **Etape:**
 1. Analiza problemei
 2. Generarea soluțiilor
 3. Prezentare
- **Evaluare:** rubrică de evaluare a soluțiilor

3.3. Joc competitiv – „Cursa liderilor”

Descriere:

Echipele parcurg probe interdisciplinare.

Fișă de implementare:

- **Durata:** 45 minute
- **Obiective:**
 - dezvoltarea leadershipului
 - colaborare
- **Resurse:** set de sarcini
- **Etape:**
 1. Organizarea echipelor
 2. Parcurgerea probelor
 3. Stabilirea clasamentului

- **Evaluare:** punctaj + feedback

3.4. Joc de reflecție – „Ce înseamnă un lider bun?”

Descriere:

Elevii analizează comportamentele observate.

Fișă de implementare:

- **Durata:** 20 minute
- **Obiective:**
 - dezvoltarea metacogniției
- **Metode:** discuție ghidată
- **Evaluare:** jurnal reflexiv

4. Studiu de caz

„Implementarea jocurilor didactice într-o clasă de gimnaziu”

Context:

Clasa a VII-a, nivel eterogen, dificultăți în colaborare.

Intervenție:

- aplicarea a 4 tipuri de jocuri pe parcursul a 6 săptămâni

Etape:

1. Evaluare inițială (observație comportamentală)
2. Implementare jocuri
3. Monitorizare progres
4. Evaluare finală

Rezultate:

- creșterea participării cu 40%
- îmbunătățirea colaborării
- reducerea conflictelor

Exemplu concret:

În cadrul jocului „Cursa liderilor”, elevii inițial pasivi au început să își asume roluri active, iar liderii informali s-au manifestat pozitiv.

5. Instrument de evaluare

Rubrică pentru evaluarea competențelor de leadership

Criteriu	Nivel scăzut	Nivel mediu	Nivel ridicat
Implicare	pasiv	participare moderată	implicare activă
Colaborare	dificilă	acceptabilă	eficientă
Luarea deciziilor	ezitantă	uneori eficientă	sigură
Comunicare	limitată	clară	convingătoare
Responsabilitate	scăzută	moderată	ridicată

Autoevaluare elev

- Ce rol am avut?
- Ce am făcut bine?
- Ce pot îmbunătăți?

Evaluare profesor

- implicare elev
- interacțiuni
- progres

6. Integrarea la nivel instituțional

Din perspectivă managerială:

- promovarea metodelor interactive
- formarea profesorilor
- susținerea inovației

Leadershipul devine astfel distribuit, iar elevii sunt parte activă a procesului educațional.

7. Rezultate și impact

Implementarea acestor metode a generat:

- creșterea motivației
- dezvoltarea autonomiei
- relații mai bune în clasă
- climat educațional pozitiv

8. Concluzii

Jocurile didactice sunt instrumente eficiente în dezvoltarea competențelor de leadership, contribuind la echilibrul dintre autoritate și empatie. Ele susțin formarea unor elevi autonomi, responsabili și implicați.

9. Bibliografie

1. Fullan, M. – *Leadership în educație*, Editura Trei, 2016
2. Hattie, J. – *Învățarea vizibilă*, Editura Trei, 2014
3. Senge, P. – *Școli care învață*, Editura Trei, 2015
4. Iucu, R. – *Managementul clasei de elevi*, Editura Polirom, 2006
5. Joița, E. – *Pedagogie și didactică*, Editura Didactică și Pedagogică, 2008

Joc transdisciplinar: JOCUL EMOȚIILOR!

Limba și literatura română - desen - joc de rol

Gongea Marinela Valentina, Școala Gimnazială "Traian", Dolj

Tipul jocului: joc didactic

Grup-țintă: elevi între 10-11 ani

Număr participanți: colectivul clasei a V-a

Scopul jocului: identificarea emoțiilor și a importanței acestora în viață.

Descrierea jocului și a regulilor:

La ora de limba și literatură română a clasei a V-a se propune activitatea "Jocul Emoțiilor" cu scopul de a identifica emoțiile prin care trecem zilnic, cauzele și efectele lor asupra noastră.

Etapa 1: desen + mimă + descriere în cuvinte a emoțiilor principale:

- **bucuria** (zâmbet excesiv, va sări în sus de entuziasm),
- **tristetea** (abătut, cu o lacrimă în colțul ochiului),
- **frica** (speriat, va tremura la tot pasul),
- **furia** (crispat, încruntat, nervos)
- **dezgustul** (îngrețoșat, scârbit, se va strâmba mereu)
- Impenetrabilul - unul dintre ei va fi impenetrabil, greu de descifrat, chipul său netrădând nicio emoție.

Elevii extrag fiecare câte un bilețel și rezolvă cerința conform acestuia: deseana emoția de pe bilețel, o mimează sau o prezintă într-un mic eseu.

Elevii prezintă în fața clasei rezolvarea cerinței.

Etapa 2: fragment literar + secvență de film.

Elevii au studiat la ora de limba și literatura română un fragment literar din *Întors pe dos* și au vizionat și filmul realizat de Disney Pixar.

În film este vorba despre maturizarea micuței Riley, în vârstă de 11 ani, care are parte de niște fluctuații emoționale, când este dezrădăcinată de viața ei din Midwest, odată ce tatăl său începe un job nou în San Francisco. Asemeni tuturor, Riley este ghidată de cinci Emoții – Bucurie, Frică,

Furie, Dezgust și Tristețe. Emoțiile locuiesc în Sediul, centrul de control din interiorul creierului lui Riley, de unde o ajută și o sfătuiesc zi de zi. Pe măsură ce Riley și emoțiile ei se străduiesc să se adapteze la noua viață din San Francisco, dezordinea se dezlănțuie. Iar când Bucuria și Tristețea sunt absorbite din greșeală în adâncurile minții lui Riley, luând cu ele câteva amintiri fundamentale, Frica, Furia și Dezgustul sunt nevoite să preia conducerea. Iar Bucuria și Tristețea trebuie să se aventureze prin locuri necunoscute – Memoria de Lungă Durată, Tărâmul Imaginației, Gândurile Abstracte și Producția Viselor – într-o încercare disperată de a se reîntoarce la Sediul și la Riley.

Următorul exercițiu presupune completarea fișei de lucru.

Feedback-ul elevilor:

În baza consemnărilor elevilor, profesorul îi va antrena într-o discuție privind corelația dintre limbajul non-verbal, chipul, vocea și emoțiile trăite. Elevii vor fi invitați să reflecteze la emoțiile pe care le au, cauzele, efectele și impactul lor în viața de zi cu zi.

Concluzia jocului: emoțiile ne umanizează, sunt prezente în orice moment sau decizie pe care o luăm, ele sunt constructive și sunt mecanismul care ne face să acționăm, să luăm decizii și să trăim

Materiale utilizate: fișa de lucru, bilețele cu emoții.

Bile



FRICĂ

DEZGUST

BUCURIE

TRISTEȚE

FURIE

ALTĂ EMOȚIE

1. Sâmihăian, Florentina, Dobra, Sofia, Davidoiu Roman, Anca, Halaszi, Monica, *Limba și literatură română. Manual pentru clasa a V-a*, Editura Art Educațional, București, 2017;
2. <http://movienews.ro/2015/06/25/5-emotii-si-7-lucruri-de-stiut-despre-filmul-de-animatie-intors-pe-dos-de-la-disney%E2%80%A2pixar/>.

FIȘĂ DE LUCRU

1. Prin emoții ne asemănăm și ne diferențiem. Există oameni care nu își manifestă emoțiile și oameni care și le manifestă excesiv. Privește imaginea de mai jos și notează cum te exprimi când trăiești emoția sugerată de fiecare desen.



FRICĂ



DEZGUST



BUCURIE



TRISTEȚE



FURIE

Frică:.....

Dezgust:.....

Bucurie:.....

Tristețe:.....

Furie:.....

2. Completează tabelele.

EMOȚIA	situații când ai simțit emoția	situații când emoția ți-a fost/ nu ți-a fost utilă
BUCURIE		
TRISTEȚE		
FURIE		
FRICĂ		
DEZGUST		

PORTRET CHINEZESC

Pentru mine....

Dacă EMOȚIA ar fi....	o CULOARE, ce culoare ar fi?	o FLOARE, ce floare ar fi?	Un ANIMAL, ce animal ar fi?	Un GUST, ce gust ar fi?	Un GEST, ce gest ar fi?
BUCURIE					
TRISTEȚE					
FURIE					
FRICĂ					
DEZGUST					

3. Crezi că viața ar fi mai bună fără emoții? Menționează două schimbări pozitive și două schimbări negative pe care le-ar produce dispariția emoțiilor.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

JOCURI DIDACTICE ȘI INSTRUMENTE EDUCAȚIONALE PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ: PERSPECTIVE ASUPRA ECHILIBRULUI DINTRE AUTORITATE ȘI EMPATIE ÎN MANAGEMENTUL CLASEI

*Prof. Limba Engleză Haiduc Ioana Pamela
Liceul „Horea, Cloșca și Crișan”, Abrud*

Introducere

Școala viitorului presupune utilizarea unor instrumente didactice moderne care să sprijine nu doar transmiterea informațiilor, ci și formarea competențelor esențiale pentru viață. Printre acestea, leadershipul, colaborarea și gândirea critică ocupă un loc central. Jocurile didactice reprezintă o resursă valoroasă pentru dezvoltarea acestor abilități, deoarece oferă elevilor contexte reale de decizie, cooperare și asumare a responsabilității.

Fundament teoretic

Leadershipul educațional la nivelul elevului se manifestă prin inițiativă, capacitatea de a organiza activități, influențarea pozitivă a colegilor și asumarea responsabilității. Gândirea critică presupune analiza informațiilor, argumentarea și luarea deciziilor corecte. Colaborarea se dezvoltă prin activități de grup, comunicare eficientă și respect reciproc.

Profesorul are rolul de facilitator al învățării, menținând echilibrul dintre autoritate și empatie. Stabilirea regulilor clare oferă siguranță, iar sprijinul emoțional stimulează implicarea activă a elevilor.

Exemple practice

În cadrul orelor de limba engleză, jocul didactic „Debate Challenge” a avut un impact semnificativ asupra dezvoltării leadershipului și gândirii critice. Elevii au fost împărțiți în echipe și au primit teme de dezbateră precum protecția mediului sau utilizarea tehnologiei în educație. Fiecare echipă și-a desemnat un lider responsabil de organizarea argumentelor și coordonarea intervențiilor.

Un alt exemplu a fost jocul „Escape Classroom”, unde elevii au trebuit să rezolve sarcini și enigme în limba engleză pentru a ajunge la soluția finală. Activitatea a stimulat colaborarea, luarea deciziilor rapide și asumarea rolurilor în echipă.

Jocul „Role Play – Community Leaders” a permis elevilor să interpreteze roluri precum primar, profesor, medic sau voluntar. Prin această activitate, elevii au exersat empatia, comunicarea și capacitatea de a găsi soluții pentru probleme sociale.

Rezultate și discuții

Aplicarea acestor jocuri didactice a dus la creșterea motivației pentru învățare și la implicarea activă a elevilor. Elevii au devenit mai încrezători în exprimarea opiniilor, mai responsabili în activitățile de grup și mai deschiși spre colaborare.

De asemenea, s-a observat o îmbunătățire a climatului clasei și o reducere a conflictelor, deoarece activitățile au favorizat respectul reciproc și comunicarea constructivă.

Concluzii

Jocurile didactice reprezintă instrumente eficiente pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică în rândul elevilor. Integrarea acestora în procesul educațional contribuie la formarea unor elevi autonomi, creativi și implicați activ în propria învățare.

Profesorul modern trebuie să valorifice aceste resurse pentru a construi un mediu educațional echilibrat, în care autoritatea și empatia se completează reciproc.

Bibliografie

Iucu, R. – Managementul clasei de elevi, Editura Polirom, 2006

Cucoș, Constantin – Pedagogie, Editura Polirom, 2014

Hattie, John – Învățarea vizibilă, Editura Trei, 2014

Goleman, Daniel – Inteligența emoțională, Editura Curtea Veche, 2008

Cerghit, Ioan – Metode de învățământ, Editura Polirom, 2006

REFLECȚIE ASUPRA PROCESULUI DE LUCRU ÎN CROCHIU

FIȘĂ DE LUCRU

Olivia Ioan, Liceul de Artă „Dimitrie Paciurea”

În contextul predării disciplinelor artistice în învățământul vocațional, dezvoltarea competențelor de reprezentare vizuală este strâns legată de formarea capacităților de reflecție, autoreglare și conștientizare a propriului proces de lucru. În cadrul disciplinei Crochiuri, accentul nu cade exclusiv pe produsul final, ci pe dinamica procesului: observație, decizie, intervenție și adaptare.

Fișa de lucru „Reflecție asupra procesului de lucru în crochiu” a fost concepută ca un instrument didactic menit să sprijine elevii în dezvoltarea unei gândiri analitice și reflexive asupra propriilor demersuri plastice. Aceasta se înscrie în paradigma învățării centrate pe elev și valorifică principiile învățării autoreglate, în care elevul devine conștient de propriile strategii de lucru și de evoluția sa.

Structura fișei urmărește o progresie logică a sarcinilor, pornind de la analiza elementelor fundamentale ale limbajului plastic (linia, forma, proporția), continuând cu reflectarea asupra procesului decizional în desen și a gestionării timpului în exercițiile de crochiu, și ajungând la evaluarea experiențelor de lucru colaborativ. Accentul este pus pe relația dintre intenție și rezultat, precum și pe capacitatea elevului de a identifica și ajusta propriile mecanisme de lucru.

Prin integrarea unor întrebări deschise, orientate spre autoanaliză și argumentare, fișa stimulează dezvoltarea limbajului de specialitate și a gândirii critice, contribuind la consolidarea unei atitudini conștiente și asumate în raport cu practica artistică. De asemenea, componenta de autoevaluare permite elevilor să își monitorizeze progresul și să își stabilească direcții de dezvoltare personală.

Materialul a fost utilizat în cadrul lecțiilor de consolidare și reflecție după exerciții de crochiu (studii de observație, crochiuri rapide, exerciții colaborative), fiind adaptabil atât activităților individuale, cât și celor desfășurate în grup. Prin caracterul său flexibil, fișa poate fi integrată în diverse etape ale procesului didactic, oferind un suport eficient pentru dezvoltarea competențelor artistice și metacognitive.

◆ I. OBSERVAȚIE ȘI ANALIZĂ

1. Ce tipuri de forme ai identificat cel mai frecvent în exercițiile de crochiu realizate?
(ex: forme geometrice simple, forme organice, combinații)

.....
.....

2. Cum te-a ajutat descompunerea obiectelor în forme simple (cubic, cilindric etc.) în procesul de desen?

.....
.....

3. Ce dificultăți ai întâmpinat în observarea proporțiilor dintre obiecte?

.....
.....

◆ **II. LINIA CA INSTRUMENT DE CONSTRUCȚIE**

4. Cum ai defini linia în crochiu?
(bifează sau completează)

- linie de contur
- linie constructivă
- linie expresivă
- altă variantă:

5. În ce mod ai folosit linia pentru a sugera volumul și structura formelor?

.....
.....

6. Care este diferența, din experiența ta, între o linie „ezitantă” și una „asumată”?

.....
.....

◆ **III. PROCES ȘI DECIZIE**

7. În timpul crochiurilor rapide (5–10 min), cum ai luat deciziile principale?
(ex: ce desenez mai întâi, ce simplific, ce omit)

.....
.....

8. Ce ai învățat despre gestionarea timpului în cadrul exercițiilor rapide?

.....
.....

9. Ce ai face diferit într-un crochiu viitor pentru a obține un rezultat mai coerent?

.....
.....

◆ **IV. EXPERIENȚA LUCRULUI COLECTIV**

10. Cum ai perceput exercițiul în care ai intervenit pe desenul unui coleg?

.....
.....

11. A fost mai dificil să începi un desen sau să continui desenul altcuiva? De ce?

.....
.....

12. Ce ai încercat să respecti atunci când ai intervenit asupra unei lucrări existente?

- structura inițială
- proporțiile
- ideea generală
- alt aspect:

◆ **V. REFLECȚIE ȘI AUTOREGLARE**

13. Ce exerciții de crochiu ți s-au părut cele mai utile până acum? De ce?

.....
.....

14. Ce ai înțeles că este esențial într-un crochiu reușit?

.....
.....

15. Cum ai descrie evoluția ta în desen în urma acestor exerciții?

.....
.....

◆ **VI. APLICARE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ**

16. Ce tip de exerciții ai vrea să repeți pentru a-ți îmbunătăți desenul?

.....
.....

17. Dacă ai explica unui coleg mai mic cum să înceapă un crochiu, ce i-ai spune?

.....
.....

18. Ce înseamnă pentru tine un desen „corect” vs. un desen „expresiv”?

.....
.....

◆ VII. AUTOEVALUARE

Bifează nivelul care te reprezintă:

Competență	Foarte bine	Bine	În curs de formare
Observ forma și proporțiile	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Construiesc obiecte prin linie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organizez compoziția	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lucrez colaborativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reflectez asupra lucrării mele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

◆ MINI-CONCLUZIE (obligatoriu)

Completează:

„În urma exercițiilor de crochiu, am înțeles că desenul este...”

.....
.....

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE CARE AJUTĂ ELEVII SĂ DEZVOLTE ABILITĂȚI DE LEADERSHIP

Ioniță Lucia Claudia
Liceul Tehnologic „Al. I. Cuza”, Slobozia

Jocurile didactice care dezvoltă leadershipul, colaborarea și gândirea critică sunt cele care îi implică activ pe elevi în luarea deciziilor, rezolvarea problemelor și lucrul în echipă. Iată câteva tipuri importante:

1. Jocuri de rol

Elevii primesc diferite personaje sau situații și trebuie să acționeze conform rolului atribuit. Acestea dezvoltă empatia, comunicarea, capacitatea de decizie și leadershipul.

Exemplu: simularea unei ședințe de consiliu al clasei sau a unei dezbateri parlamentare.

„Primarul clasei” (joc de rol)

Un elev joacă rolul primarului, iar ceilalți sunt consilieri. Ei trebuie să decidă cum să organizeze o excursie sau cum să rezolve o problemă din clasă.

Ce dezvoltă: leadership, luarea deciziilor, responsabilitatea.

2. Jocuri de cooperare

Sunt activități în care succesul depinde de contribuția tuturor membrilor echipei. Ele stimulează colaborarea, responsabilitatea și sprijinul reciproc.

Exemplu: construirea unui proiect comun sau rezolvarea unui puzzle în echipă.

„Turnul din hârtie” (joc de cooperare)

Elevii sunt împărțiți pe echipe și primesc coli de hârtie și bandă adezivă. Scopul este să construiască cel mai înalt turn stabil în 10 minute.

Ce dezvoltă: colaborare, planificare, comunicare.

3. Dezbateri didactice

Elevii susțin puncte de vedere diferite pe o temă dată, argumentând logic și respectând opiniile celorlalți.

Exemplu: „Este mai importantă tehnologia decât lectura?”

Acestea dezvoltă gândirea critică, argumentarea și ascultarea activă.

„De acord sau nu?” (dezbateri)

Profesorul propune o afirmație precum: „Temele pentru acasă ar trebui eliminate”. Elevii se împart în două echipe și aduc argumente pro și contra.

Ce dezvoltă: gândire critică, argumentare, respect pentru opinii diferite.

4. Jocuri de rezolvare de probleme

Elevii primesc situații-problemă și trebuie să găsească soluții eficiente, individual sau în grup.

Exemplu: studii de caz, escape room educațional, provocări logice. Acestea stimulează analiza, creativitatea și luarea deciziilor.

„Escape Room educațional”

Elevii trebuie să rezolve mai multe ghicitori sau probleme pentru a „evada” dintr-o situație imaginară.

Exemplu: găsirea unui cod secret prin exerciții de matematică sau logică.

Ce dezvoltă: rezolvarea problemelor, cooperare, inițiativă.

5. Jocuri de strategie

Necesită planificare, anticipare și luarea deciziilor pe termen scurt și lung.

Exemplu: șah, jocuri de simulare economică sau managerială. Acestea dezvoltă leadershipul și gândirea strategică.

„Consiliul înțelepților” (joc de negociere)

Elevii primesc o situație de conflict (de exemplu, două grupuri care vor același spațiu pentru activități) și trebuie să găsească o soluție acceptată de toți.

Ce dezvoltă: negociere, leadership social, empatie.

6. Proiecte bazate pe joc (gamification)

Elevii lucrează pe misiuni, niveluri și provocări care transformă învățarea într-o experiență interactivă.

Exemplu: competiții pe echipe cu puncte și recompense educative. Acestea cresc motivația și spiritul de inițiativă.

„Vânătoarea de soluții”

Profesorul oferă o problemă reală: „Cum putem reduce risipa de hârtie în școală?” Echipele propun soluții și aleg cea mai eficientă.

Ce dezvoltă: gândire critică, creativitate, spirit de inițiativă.

7. Jocuri de negociere și luare a deciziilor

Elevii trebuie să ajungă la un consens sau să gestioneze conflicte.

Exemplu: simularea unui conflict între grupuri care trebuie rezolvat pașnic.

Acestea dezvoltă diplomația, autocontrolul și leadershipul social.

„Șahul deciziilor”

Elevii analizează diferite situații și trebuie să aleagă cea mai bună strategie, explicând de ce.

Exemplu: „Dacă ai fi liderul unei echipe și doi colegi se ceartă, ce ai face?”

Ce dezvoltă: leadership, analiză, autocontrol.

Concluzie

Prin aceste jocuri, elevii nu doar învață conținuturi școlare, ci își formează competențe esențiale pentru viață: conducere, cooperare, comunicare eficientă și gândire critică. Profesorul devine astfel un facilitator al dezvoltării personale și sociale a elevilor.

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE CARE AJUTĂ PREȘCOLARII SĂ-ȘI DEZVOLTE ABILITĂȚI DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

Prof. educație timpurie Logigan Daniela

Școala Gimnazială Mitocu Dragomirnei, Județul Suceava

1. „Detectivii în acțiune – Prinde hoțul!”

Tipul de joc: Joc pentru dezvoltarea gândirii critice, pentru luarea deciziilor și rezolvarea de probleme, învățare colaborativă

Nivel de vârstă II/ grupa mare

Evenimentul: Ziua Poliției Române

Descrierea jocului:

Cinci copii vor interpreta roluri de polițiști și își vor alege câte un detectiv care să-i ajute în descoperirea hoțului care a furat o cutie cu jucării din grădiniță. Copiii trebuie să apeleze la copiii-constructori care trebuie să renoveze sediul poliției și celula de arest, la copiii-șoferi care trebuie să fie atenți în trafic atunci când polițiștii urmăresc hoțul/ hoții. Folosind lupe, microscop, lanterne etc. și interpretând indiciile lăsate de hoți, copiii-polițiști și copiii-detectivi trebuie să rezolve misterul dispariției cutiei cu jucării din grădiniță.

Activitatea se desfășoară cu toți copiii din unitatea școlară și în toate sălile de clasă. Cât timp copiii care interpretează rolurile precizate mai sus încearcă să descopere hoțul, ceilalți copii realizează lucrări artistico-plastice și practice, precum și fișe de lucru la centrele Artă, Bibliotecă, Știință. La finalul activității, copiii vor juca jocul muzical „Polițistul Bogdănel”.

Afișul activității





Evaluarea jocului: fotografii, filmulețe, expoziție cu lucrările copiilor;

2. „Maestrul de ceremonii”

Tipul de joc: Joc pentru responsabilizarea copiilor și pentru dezvoltarea abilităților de leadership

Nivel de vârstă II/ grupa mare

Descrierea jocului:

Jocul „Maestrul de ceremonii” are ca scop dezvoltarea abilităților de leadership prin responsabilizarea copiilor în grădiniță, ori de câte ori există un eveniment special: zile aniversare, sărbători religioase sau sărbători naționale. Educatoarea va responsabiliza copiii, atribuindu-le, pe rând, rolul de maestru de ceremonii. Este un joc prin intermediul căruia sunt stimulate imaginația copilului, voința, atenția, creativitatea, spiritul de înțajutorare, empatia, colaborarea, gândirea critică, altruismul, luarea deciziilor etc. Copilul are rol deplin în alegerea anumitor elemente pe care le poate îndeplini la această vârstă și care sunt cuprinse în regulile de joc. Copilul – maestru de ceremonii va primi anumite sarcini pe care le poate rezolva singur, cadrul didactic având rol de observator. Orice efort mai mare pentru rezolvarea sarcinilor va fi asigurat de educatoare. În funcție de eveniment, educatoarea îi va prezenta copilului regulile jocului și termenul limită pentru îndeplinirea sarcinilor.

Exemplu eveniment: Aniversarea unui coleg/ Pregătirea mesei de Crăciun/ Organizarea unui eveniment cultural

Reguli și sarcini ale jocului:

Copilul-maestru de ceremonii trebuie să îndeplinească sarcinile:

- să aleagă culoarea predominantă pentru petrecere și tipul decorațiunilor;
- să aleagă aroma tortului, trei tipuri de fructe, trei feluri de mâncare pentru meniul zilei;
- să aleagă, în limita unui buget impus, un cadou pentru coleg/ colegă;
- să deseneze/ personalizeze invitațiile pentru cei dragi în termen de 3 zile;
- să participe la curățenie și la pregătirea mesei festive;
- să pregătească o activitate distractivă pentru invitați;
- să ofere invitaților un moment artistic (un dans/ un cântec/ o poezie etc.);
- să își prezinte colegul/colega într-un mod creativ;
- să își formeze echipa de lucru, trasând sarcini clare fiecărui membru;
- să permită fiecărui coleg din echipă să vină cu câte o idee pentru organizarea evenimentului;

Evaluarea jocului: fotografii, filmulețe, program artistic, expoziție cu invitațiile, cutiile de cadouri, elementele de decor; activitate deschisă cu părinții;

3. „Podul Fragil”

Tipul de joc: Joc pentru dezvoltarea gândirii critice și pentru rezolvarea de probleme

Nivel de vârstă II/ grupa mare

Descrierea jocului:

Jocul „Podul Fragil” este un joc de construcție cu obstacole logice. Pornind de la basmul „Povestea lui Harap-Alb” de Ion Creangă, copiii își creează imaginea unui pod sub care este ascuns ursul. Sarcina jocului este de a construi un drum, de la un capăt la altul al clasei fără a atinge podeaua („apa”), folosind pernuțe, eșarfe, coli colorate, jucării de plus, hăinuțe ale păpușilor. Grupul de copii este stimulat să gândească, să analizeze resursele limitate și să decidă care este strategia cea mai sigură. Obiectele pot fi suprapuse, dar copiii trebuie să țină cont că nu pot alătura obiecte de culoarea maro (a ursului) sau albastră (a apei) și că prin parcurgerea drumului construit nu au voie să alunece deloc. Variantele de mers pe podul fragil vor alterna: mers obișnuit, mersul piticului, mersul uriașului, mers cu eșarfă legată la ochi. Dacă o variantă eșuează, copiii sunt stimulați să identifice ce nu a funcționat bine și să încerce o abordare nouă.

Reguli și sarcini ale jocului:

Copiii trebuie să îndeplinească sarcinile:

- să aleagă obiectele puse la dispoziție, suprapunându-le sau alăturându-le după criteriul culoare, evitând alăturarea/ suprapunerea celor maro și albastre;
- să își aleagă dirigintele de șantier care să îi coordoneze;
- să deseneze/ personalizeze indiciile pentru construirea podului;
- să participe împreună la construirea podului;
- să execute variante de mers, respectând indicațiile dirigintelui de șantier;
- să interpreteze rolurile din basm, folosind podul construit, costumații, replici;

Evaluarea jocului: fotografii, filmulețe, dramatizare;

Bibliografie:

Anne Bacus, Jocuri pentru copii de la o zi la șase ani, Editura Teora; 1995;

**JOCURILE DIDACTICE – INSTRUMENTE ESENȚIALE PENTRU
DEZVOLTAREA LEADERSHIP-ULUI, COLABORĂRII ȘI GÂNDIRII CRITICE LA
ELEVII DE CLASA PREGĂTITOARE**

Prof. înv. primar: Manciușea Mihaela Elena

Școala Gimnazială Liviu Rebreanu București

În primii ani de școală, copiii se află într-o etapă esențială a dezvoltării lor cognitive, sociale și emoționale. Clasa pregătitoare reprezintă momentul în care elevii încep să interacționeze mai structurat cu mediul educațional, iar jocul didactic devine un instrument fundamental în procesul de învățare. Prin intermediul jocurilor, copiii nu doar că își consolidează cunoștințele, dar își dezvoltă și competențe importante precum leadership-ul, colaborarea și gândirea critică.

Un prim tip de joc didactic util este **jocul de rol**. Acesta implică asumarea unor personaje sau situații din viața reală sau imaginară, oferindu-le copiilor oportunitatea de a lua decizii și de a conduce activități. De exemplu, în cadrul unui joc în care elevii „organizează o excursie”, un copil poate deveni liderul grupului, coordonând sarcinile celorlalți. Astfel de activități stimulează inițiativa, responsabilitatea și capacitatea de a-i ghida pe ceilalți, contribuind la formarea abilităților de leadership.

Exemplu: Joc de rol – „Magazinul clasei”

Copiii joacă roluri precum vânzător, cumpărător sau casier. Li se oferă obiecte (jucării, rechizite) și bani fictivi. „Vânzătorul” trebuie să organizeze produsele, să comunice cu clienții și să ia decizii rapide. Dezvoltă leadership (organizare și coordonare), comunicare, asumarea responsabilității.

Un alt tip important îl reprezintă **jocurile de cooperare**. Acestea presupun lucrul în echipă pentru atingerea unui scop comun, cum ar fi rezolvarea unui puzzle sau construirea unui obiect din materiale diverse. În aceste contexte, elevii învață să comunice eficient, să împartă

sarcinile și să își respecte colegii. Colaborarea devine astfel o experiență practică, nu doar un concept teoretic, iar copiii înțeleg valoarea muncii în echipă.

Exemplu: Joc de cooperare – „Construim turnul”

Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc materiale (cuburi, pahare din plastic, bețe etc.). Sarcina este să construiască împreună cel mai înalt și stabil turn. Dezvoltă: colaborarea, împărțirea sarcinilor, ascultarea opiniilor colegilor.

Jocurile de rezolvare de probleme sunt esențiale pentru dezvoltarea gândirii critice. Acestea pot include ghicitori, jocuri logice sau situații problemă adaptate vârstei. De exemplu, elevii pot fi provocați să găsească soluții pentru a ajuta un personaj imaginar să depășească un obstacol. În acest proces, ei analizează informații, formulează ipoteze și testează soluții, dezvoltându-și capacitatea de a gândi independent și de a lua decizii argumentate.

Exemplu: Joc de rezolvare de probleme – „Salvează personajul!”

Profesorul prezintă o situație: „Un ursuleț a rămas blocat pe o insulă și trebuie să ajungă acasă.” Copiii trebuie să găsească soluții (pod, barcă, zbor etc.), discutând și argumentând ideile. Dezvoltă: gândirea critică, creativitatea, capacitatea de a lua decizii.

De asemenea, **jocurile de tip „învățare prin descoperire”** contribuie semnificativ la formarea acestor competențe. Prin explorare și experimentare, elevii sunt încurajați să pună întrebări și să caute răspunsuri, devenind participanți activi în propriul proces de învățare. Acest tip de joc stimulează curiozitatea și autonomia, elemente esențiale pentru gândirea critică și pentru asumarea rolurilor de lider.

Exemplu: Joc de descoperire – „Cutia misterelor”

Într-o cutie se află diferite obiecte. Copiii le ating fără să le vadă și încearcă să ghicească ce sunt, punând întrebări și formulând ipoteze. Dezvoltă: curiozitatea, explorarea, formularea de ipoteze (gândire critică).

Nu în ultimul rând, **jocurile competitive** moderate pot avea un rol benefic, dacă sunt bine gestionate. Acestea îi învață pe copii să respecte reguli, să accepte atât succesul, cât și

eșecul, și să își susțină ideile într-un mod constructiv. În același timp, ele pot fi adaptate astfel încât să încurajeze colaborarea, nu doar competiția.

Exemplu: Joc competitiv moderat – „Cursa ideilor bune”

Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc o provocare (ex: „Cum putem face clasa mai curată?”). Fiecare echipă propune soluții, iar la final se discută și se aleg ideile cele mai utile. Dezvoltă: exprimarea ideilor, respectarea regulilor, competiția sănătoasă și colaborarea.

Jocurile didactice reprezintă un mijloc eficient și atractiv de dezvoltare a competențelor esențiale la elevii din clasa pregătitoare. Prin diversitatea lor, acestea oferă contexte variate în care copiii pot exersa leadership-ul, colaborarea și gândirea critică într-un mod natural și plăcut. Integrarea acestor jocuri în activitățile zilnice contribuie la formarea unor elevi activi, responsabili și capabili să facă față provocărilor viitoare.

Bibliografie:

1. Ioan Cerghit – Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2006.
2. Elena Joița – Pedagogie și elemente de psihologie școlară, Editura Arves, Craiova, 2006.
3. Ken Robinson – Școli creative, Editura Publica, București, 2015.

TIPURI DE JOCURI CARE AJUTĂ ELEVII SĂ DEZVOLTE ABILITĂȚI DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

Prof. Manolică Laura – Mihaela

Liceul „Carol I” Bicz

În contextul educației moderne, accentul nu mai cade exclusiv pe acumularea de cunoștințe, ci și pe dezvoltarea competențelor esențiale pentru viață. Printre acestea se numără leadershipul, colaborarea și gândirea critică – abilități indispensabile într-o societate dinamică și interconectată.

Jocurile didactice reprezintă o metodă eficientă și atractivă prin care elevii pot învăța activ, experimentând situații reale într-un mediu sigur. Acestea stimulează implicarea, creativitatea și spiritul de echipă.

1. Jocuri de rol (Role-play)

Jocurile de rol implică asumarea unor personaje sau situații specifice, permițând elevilor să exploreze diferite perspective. De exemplu, elevii pot simula o dezbateră parlamentară sau o situație de negociere.

Aceste jocuri dezvoltă:

- Leadershipul, prin asumarea unor roluri de coordonare;
- Colaborarea, deoarece elevii trebuie să lucreze împreună pentru a atinge un scop comun;
- Gândirea critică, prin analizarea situațiilor și luarea deciziilor argumentate.

În plus, jocurile de rol contribuie la dezvoltarea empatiei și a abilităților de comunicare.

2. Jocuri de cooperare (Team-building educațional)

Aceste jocuri sunt concepute pentru a încuraja lucrul în echipă. Exemple includ rezolvarea unor sarcini comune, construirea unui obiect din materiale limitate sau completarea unei provocări în grup.

Beneficii:

- Elevii învață să își împartă responsabilitățile;
- Se dezvoltă încrederea reciprocă;
- Se consolidează abilitățile de rezolvare a conflictelor.

Prin colaborare, elevii înțeleg importanța contribuției fiecărui membru al echipei.

3. Jocuri de strategie

Jocurile de strategie, precum șahul, jocurile de tip puzzle sau simulările, implică planificare, anticipare și luarea deciziilor.

Acestea contribuie la:

- Dezvoltarea gândirii critice și analitice;
- Îmbunătățirea capacității de a rezolva probleme complexe;
- Formarea abilităților de leadership, în special în situațiile de coordonare a echipei.

Elevii învață să evalueze consecințele acțiunilor lor și să își adapteze strategiile.

4. Jocuri bazate pe problematizare (Problem-solving games)

Aceste jocuri implică prezentarea unor situații-problemă care necesită soluții creative. De exemplu, elevii pot fi provocați să găsească soluții pentru o criză imaginară sau să rezolve un mister.

Avantaje:

- Stimulează gândirea logică și creativă;
- Încurajează dezbaterile și argumentarea;
- Dezvoltă capacitatea de a lua decizii informate.

Elevii sunt încurajați să analizeze informații și să colaboreze pentru a ajunge la soluții eficiente.

5. Jocuri de tip dezbateri

Dezbaterile organizate sub formă de joc sunt o metodă excelentă pentru dezvoltarea gândirii critice și a leadershipului. Elevii sunt împărțiți în echipe și trebuie să susțină sau să combată o idee.

Rezultate:

- Îmbunătățirea abilităților de argumentare;
- Dezvoltarea spiritului critic;
- Formarea liderilor capabili să își susțină punctul de vedere.

De asemenea, elevii învață să respecte opiniile diferite și să comunice eficient.

6. Jocuri digitale educaționale

Tehnologia oferă numeroase oportunități pentru învățare interactivă. Jocurile digitale educaționale pot include simulări, quiz-uri interactive sau platforme colaborative.

Acestea:

- Cresc motivația elevilor;
- Facilitează colaborarea la distanță;
- Dezvoltă competențe digitale și gândire critică.

Integrarea acestor jocuri în procesul educativ face învățarea mai atractivă și adaptată generației actuale.

Joc de rol: „Orașul Matematic – Consiliul Deciziilor”

Scop:

Dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică prin rezolvarea unor probleme matematice aplicate în contexte reale.

Nivel recomandat: Clasele V–VIII

Contextul jocului:

Elevii își imaginează că fac parte din conducerea unui oraș fictiv numit *Matematica*. Orașul se confruntă cu diverse probleme care necesită soluții matematice pentru a fi rezolvate.

Roluri posibile:

Fiecare elev sau grup primește un rol:

- Primar (liderul echipei – coordonează deciziile)
- Economist (se ocupă de buget și calcule financiare)
- Inginer (rezolvă probleme legate de construcții și măsurători)
- Statistician (analizează date și grafice)
- Consultant (verifică soluțiile și argumentează deciziile)

Sarcina de lucru:

Orașul trebuie să construiască un parc nou, dar are un buget limitat.

Elevii trebuie să rezolve următoarele probleme:

1. Calcul de suprafață:
Determinați suprafața parcului dacă acesta are formă dreptunghiulară (ex: 30 m × 20 m).
2. Buget:
Costul amenajării este de 50 lei/m². Calculați costul total și verificați dacă se încadrează în bugetul de 30.000 lei.
3. Optimizare:
Dacă bugetul este depășit, propuneți soluții (micșorarea suprafeței, schimbarea formei, etc.).
4. Analiză și argumentare:
Fiecare rol trebuie să își susțină punctul de vedere în fața „consiliului”.

Desfășurare:

1. Profesorul prezintă situația.
2. Elevii se împart în echipe și primesc rolurile.
3. Echipele discută și rezolvă problemele.
4. Are loc o „ședință de consiliu” unde fiecare echipă își prezintă soluția.
5. Se votează cea mai bună variantă.

Reguli:

- Toți membrii trebuie să contribuie.
- Deciziile trebuie argumentate matematic.
- Se respectă opiniile celorlalți.

Competențe dezvoltate:

- **Leadership:** prin rolul de coordonare și luare a deciziilor
- **Colaborare:** prin lucrul în echipă
- **Gândire critică:** prin analiză, argumentare și alegerea celei mai bune soluții.

Fișă de lucru – Joc de rol: „Orașul Matematic”

Nume elev: _____

Clasa: _____

Data: _____

1. Rolul tău în echipă:

(Încercuiește sau completează)

Primar / Economist / Inginer / Statistician / Consultant / Alt rol: _____

Responsabilitățile tale:

2. Situația-problemă:

Orașul vostru trebuie să construiască un parc dreptunghiular cu dimensiunile:

- Lungime: 30 m
- Lățime: 20 m

Costul amenajării este de 50 lei/m², iar bugetul total este de 30.000 lei.

3. Cerințe:

a) Calculează suprafața parcului:

Formula utilizată: _____

Calcul:

Rezultat: _____

b) Calculează costul total al amenajării:

Calcul:

Rezultat: _____

c) Se încadrează proiectul în buget?

(Încercuiește) DA / NU

Explică răspunsul:

4. Gândire critică – Propune soluții:

Dacă bugetul este depășit, propune cel puțin două soluții:

1.
2.

5. Lucrul în echipă:

Ce idei au avut colegii tăi?

Ce decizie finală ați luat?

6. Argumentare:

Explică de ce soluția voastră este cea mai bună:

7. Autoevaluare:

Bifează varianta care ți se potrivește:

- Am participat activ la discuții
- Am ajutat echipa să ia decizii
- Am înțeles calculele matematice
- Mai am nevoie de explicații

8. Reflecție:

Ce ai învățat din această activitate?

Ce ți-a plăcut cel mai mult?

Observațiile profesorului:

În concluzie, jocurile didactice reprezintă un instrument valoros în procesul educațional, contribuind semnificativ la dezvoltarea competențelor esențiale ale elevilor. Prin utilizarea diverselor tipuri de jocuri – de rol, de cooperare, de strategie sau de dezbatere – profesorii pot crea un mediu de învățare dinamic și interactiv. Astfel, elevii nu doar acumulează cunoștințe, ci își dezvoltă abilități de leadership, colaborare și gândire critică, pregătindu-se pentru provocările viitorului.

Bibliografie:

1. David W. Johnson, Roger T. Johnson, Cooperarea în sala de clasă, Editura Erickson, 2005;
2. Anuța Lucia, Anuța Partenie, Jocurile de creativitate, Editura Excelsior, 1997;
3. Barbu, H.; Popescu, E.; Șerban, F., Activitățile de joc și recreativ-distractive, Editura Didactică și Pedagogică, 1993

FISA DE LUCRU: „Căpitanul echipei mele”

MAZUCH VLADENKA

SCOALA GIMNAZIALA PEREGU MARE, JUD ARAD

1. Fișă de Lucru: „Căpitanul Echipei Mele”

Obiectiv: Înțelegerea diferenței dintre un „șef” și un „lider”.

Activitatea 1: Detectivul de calitate

Încercuiește doar cuvintele care crezi că descriu un lider bun:

Prietenos | Temut | Ascultător | Gălăgios | Curajos | Corect | Leneș | Încurajator

Activitatea 2: Scenariul „Pauza Mare”

Echipa ta vrea să joace fotbal, dar mingea este spartă. Un coleg începe să plângă, iar ceilalți încep să se certe pe cine a spart-o.

- **Ce spui ca să liniștești spiritele?**

 - **Ce soluție propui pentru ca toată lumea să se simtă bine?** _____
-

2. Test „Ce fel de lider ești?” (Evaluare de Progres)

Alege varianta care ți se potrivește cel mai mult:

1. **Când lucrăm în echipă la biologie și un coleg nu știe să deseneze celula:**
 - A) Îi spun: „Lasă, că fac eu tot, tu doar stai acolo.”
 - B) Îi arăt cum am făcut eu și îi ofer un sfat simplu.
 - C) Mă supăr pe el că ne strică nota.
2. **Dacă învățătoarea mă pune să organizez rândul pentru plecare:**
 - A) Strig la colegi până se așază.
 - B) Îi rog frumos și le spun: „Hai să arătăm că suntem cea mai organizată clasă!”
 - C) Mă așez primul și nu mă interesează ce fac ceilalți.

3. Jurnalul de bord (Pentru monitorizarea progresului)

Elevii completează acest tabel la finalul fiecărei săptămâni/activități.

Provocarea săptămânii	Cum am ajutat pe cineva?	Am reușit să îmi păstrez calmul?	Nota mea de lider (1-5 ☆)
Ex: Proiectul la Istorie	I-am explicat lui Matei lecția.	Da, chiar dacă el nu înțelegea.	☆☆☆☆

4. Grila de Observare pentru Profesor (Nivel 10-12 ani)

Urmărește aceste comportamente simple în timpul orelor:

- **Empatie:** Observă dacă elevul îi ajută pe cei rămași în urmă fără să fie rugat? (DA/NU)
- **Responsabilitate:** Își asumă greșeala dacă a uitat ceva sau dă vina pe alții?
- **Comunicare:** Ridică mâna și îi lasă și pe alții să vorbească?





INSTRUMENTE DIDACTICE ȘI RESURSE PENTRU ȘCOALA VIITORULUI

Prof. Militaru Alina Ramona

Colegiul Tehnologic Spiru Haret, Piatra-Neamt

Ghid de dezvoltare a leadership-ului, colaborării și gândirii critice la gimnaziu. Tipuri de jocuri didactice.

I. Argument: De ce Leadership în Școala Viitorului?

În contextul actual, marcat de digitalizare și inteligență artificială, rolul educației se mută de la simpla transmitere de informații către formarea de competențe transversale. Leadership-ul la vârsta gimnaziului nu vizează formarea unor „șefi”, ci dezvoltarea capacității elevilor de a se auto-organiza, de a comunica empatic și de a lua decizii etice. Experiența la clasă mi-a demonstrat că un elev care învață să coordoneze un mic proiect de grup își îmbunătățește automat și rezultatele academice, deoarece devine mai responsabil și mai implicat.

II. Resurse Tehnologice: Dincolo de ecrane

Școala viitorului integrează tehnologia nu ca pe un scop, ci ca pe un catalizator al interacțiunii umane. Iată resursele care fac diferența în dezvoltarea gândirii critice:

Platformele de Curatare și Analiză (ex. Wakelet sau Pocket):

1. *Aplicație practică:* În loc să le dau elevilor o listă de lecturi, îi pun să creeze o colecție digitală pe o temă (ex. „Impactul plasticului în oceane”).
2. *Rolul liderului:* Acesta trebuie să verifice sursele colegilor (gândire critică) și să decidă care informație merită să fie publicată în revista clasei.

Simulările de tip „Sandbox” (ex. SimCity sau Minecraft Education):

3. *Aplicație practică:* Crearea unui oraș sustenabil.
4. *Colaborare:* Elevii trebuie să împartă roluri (Arhitect, Economist, Ecologist). Leadership-ul apare atunci când resursele devin insuficiente și echipa trebuie să prioritizeze între „mai multe parcuri” sau „o centrală electrică mai mare”.

III. Jocuri Didactice Dezvoltate și Strategii de Aplicare

1. Jocul: „Arhipelagul Deciziilor” (Leadership și Negociere)

- Context: Clasa este împărțită în 4 insule. Fiecare insulă are o singură resursă în exces (ex: una are apă, una are tehnologie, una are hrană, una are forță de muncă).
- Misiunea: Liderii fiecărei insule trebuie să negocieze acorduri comerciale pentru ca toți locuitorii lor să supraviețuiască.
- Detalii practice: Profesorul introduce „evenimente neprevăzute” prin mesaje pe tablete (ex: „O furtună a distrus recolta de pe Insula A”).
- Ce urmărim: Capacitatea liderului de a negocia sub presiune și de a nu sacrifica relația pe termen lung pentru un profit imediat (gândire strategică).

2. Jocul: „Detectivii de Adevăr” (Gândire Critică Avansată)

- Context: Elevii primesc un dosar cu o „problemă a comunității” (ex: construirea unui mall în locul unui parc local). Dosarul conține mărturii audio, articole de presă contradictorii și postări pe social media (unele generate de IA).
- Misiunea: Grupul trebuie să prezinte un raport în fața „Consiliului Local” (restul clasei).
- Rolul Leadership-ului: Coordonatorul trebuie să gestioneze volumul mare de date și să se asigure că echipa nu cade în capcana știrilor false. Trebuie să încurajeze membrii echipei să „atace” argumentele, nu persoanele.

3. Jocul: „Turnul de Marshmallow” – Versiunea Digitalizată

- Context: Un clasic al colaborării, dar adaptat pentru școala viitorului. Elevii construiesc fizic turnul (spaghete, bandă, beza), dar își filmează procesul cu un telefon/tabletă în modul *time-lapse*.
- Analiza post-joc: După activitate, liderul și echipa vizionează filmarea.
- Detalii de leadership: Se analizează momentele de tăcere, momentele de conflict și cine a preluat inițiativa când turnul s-a clătinat. Această meta-analiză (a te privi cum lucrezi) este cea mai puternică resursă de învățare pentru un lider în formare.

IV. Gestionarea Rolurilor și a Dinamicii de Grup

Într-un ghid pentru profesori, este esențial să abordăm și provocările:

- Elevul Dominant: Cel care vrea să controleze tot. Soluția: Îi oferim rolul de „Observator Critic” – nu are voie să vorbească 10 minute, doar să ia note despre procesul echipei, oferind feedback la final.
- Elevul Retras: Soluția: Îi oferim rolul de „Manager de Resurse” sau „Păstrător al Timpului”. Fără aprobarea lui, echipa nu poate trece la etapa următoare, forțând astfel interacțiunea.

V. Evaluarea în Școala Viitorului: Portofoliul de Leadership

Sugerăm înlocuirea testului clasic cu un Jurnal de Reflecție Digital. La finalul fiecărui joc, liderul de grup răspunde la trei întrebări:

1. Care a fost cea mai grea decizie pe care a trebuit să o iau astăzi?
2. Cum s-a simțit echipa mea sub coordonarea mea?
3. Ce aș schimba la modul în care am comunicat dacă aș relua jocul?

VI. Parteneriatul cu Părinții: Leadership-ul ca stil de viață, nu doar materie școlară.

Pentru ca abilitățile dezvoltate în școală să devină trăsături de caracter, colaborarea cu familia este vitală. În școala viitorului, părintele nu mai este un simplu receptor de note, ci un partener în „antrenamentul” pentru viață al elevului. Din experiența mea, cele mai bune rezultate apar atunci când mesajul de la școală este continuat acasă prin strategii specifice.

1. Schimbarea perspectivei: De la „Ce notă ai luat?” la „Ce problemă ai rezolvat?”

În cadrul ședințelor cu părinții, încurajez mutarea focusului de pe performanța academică brută pe procesul de leadership. Un părinte care susține dezvoltarea liderului de mâine va întreba: „Cum v-ați organizat în echipa de la proiect?” sau „Cum ai gestionat conflictul cu colegul tău?”.

- Exemplu practic: Sugerez părinților să ofere copiilor responsabilitatea planificării unui eveniment în familie (ex: o excursie de weekend). Copilul (liderul) gestionează bugetul, alege traseul și negociază preferințele fiecărui membru, aplicând exact tehnicile de la școală.

2. „Atelierul de Gândire Critică” în familie

Părinții sunt încurajați să aplice metoda „De ce-ului” în discuțiile zilnice. În loc să ofere soluții de-a gata, părintele-partener pune întrebări care forțează analiza: „De ce crezi că această știre de pe rețelele sociale este reală?”, „Ce argumente ai pentru a mă convinge să prelungim ora de culcare?”.

- Rezultat: Elevul învață că leadership-ul înseamnă argumentare logică, nu insistență emoțională, pregătindu-l pentru dezbaterile de la clasă.

3. Gestionarea eșecului: „Liderul Rezilienței”

Un aspect critic în parteneriatul școală-familie este modul în care reacționăm la eșec. Un lider adevărat trebuie să știe să piardă. Dacă la un joc didactic de colaborare echipa elevului a eșuat, părintele nu trebuie să „caute vinovați” (profesorul sau colegii), ci să ajute copilul să facă o analiză post-eveniment: „Ce ai fi putut face diferit ca lider pentru a-ți motiva echipa?”. Această abordare elimină frica de greșeală, esențială pentru inovație.

4. Resurse comune: „Școala Părinților Lideri”

Propun organizarea unor scurte ateliere (fizice sau pe platforme de tip Zoom/Teams) unde profesorul prezintă părinților instrumentele digitale folosite la clasă (ex: Canva sau Mentimeter).

- Exemplu de activitate: Părinții și elevii pot crea împreună un „Cod de Valori al Familiei” folosind o tablă virtuală (Padlet). Acest exercițiu de colaborare tehnologizată reduce decalajul dintre generații și demonstrează că leadership-ul se bazează pe valori clare, împărtășite de toți membrii comunității.

VII. Concluzii Generale

Școala viitorului este un ecosistem complex. Instrumentele didactice moderne, jocurile bazate pe experiențe reale și tehnologia de ultimă oră rămân doar niște obiecte sterile dacă nu sunt susținute de o mentalitate de creștere (growth mindset). Dezvoltarea leadership-ului la gimnaziu este un proces de durată, un parteneriat între un profesor-facilitator, un elev curios și un părinte suportiv. Doar împreună putem transforma sala de clasă dintr-un loc al repetiției într-un incubator de lideri capabili să navigheze incertitudinea viitorului cu încredere și integritate.

BIBLIOGRAFIE

1. Lucrări de specialitate și metodice:

- Cuceș, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2014.
- Gardner, Howard, *Inteligențe multiple: Noi orizonturi*, Editura Sigma, București, 2006.
- Goleman, Daniel, *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, București, 2008 (esențială pentru componenta de leadership și empatie).
- Pânișoară, Ion-Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași, 2015.
- Robinson, Ken, *O lume ieșită din minți. Revoluția creativă a educației*, Editura Publica, București, 2011.

2. Resurse digitale și instrumente pentru „Școala Viitorului”:

- Canva for Education, *Ghid de utilizare a instrumentelor colaborative în design didactic*, disponibil online pe canva.com.
- Microsoft Education, *Minecraft: Education Edition – Teacher Academy*, resurse de gamification pentru dezvoltarea abilităților de secol XXI.
- OECD, *The Future of Education and Skills: Education 2030*, Raport privind competențele de leadership și gândire critică.
- UNESCO, *ICT Competency Framework for Teachers*, resurse privind integrarea tehnologiei în procesul de predare-învățare.

3. Resurse web și platforme educaționale:

- Edutopia (George Lucas Educational Foundation) – www.edutopia.org (pentru studii de caz privind PBL – Project Based Learning și leadership-ul elevilor).
- European Schoolnet – www.eun.org (pentru proiecte europene privind școala viitorului și colaborarea digitală).
- Platforma Digitaliada – www.digitaliada.ro (pentru resurse didactice digitale în limba română).

Trăsături morale

Prof.înv.primar, Moga Marcela,clasa a III-a

Școala gimnazială „Gheorghe Șincai”, Florești

Discuțăm foarte mult despre inteligența emoțională și validarea emoțiilor și prea puțin despre valori și trăsături morale oglindite în viața cotidiană, în texte literare și în comportamentul copiilor. Impulsionată de această nevoie am dezbătut în orele de educație civică pe larg fiecare trăsătură explicând sensul și semnificația lor cu exmple de comportamnete și fapte concrete sau din textele literare studiate la clasă.

Finalul demersului didactic s-a materializat cu un test de evaluare sumativă pe această tema. Rezultatele testului mi-au confrimat că elevii au înțeles aceste concepte.

NUME _____ DATA _____

 **EVALUARE U3**
TRĂSĂTURI MORALE 

1. Denumește trăsăturile morale identificate:

- Întotdeauna cedez locul în autobuz persoanelor în vârstă.
- I-am spus prietenei mele că are scrisul urât și dezordonat.
- Nu am recunoscut că am spart ghiveciul și din acest motiv a fost pedepsită toată clasa.
- Sunt sigur că la concursul următor voi obține un rezultat mai bun.
- Îmi ajut colegul de bancă, pentru că are rezultate slabe la învățătură.
- I-am spus doamnei învățătoare că meritam un calificativ mai bun la lucrare.

2. Observă imaginile .Scrie numerele imaginilor în care persoanele își dovedesc respectul :

			
1.	2.	3.	4.
			
5.	6.	7.	8.

Imaginile sunt: _____



3. Adevărat sau fals?

- O persoană modestă este cumpătată în ceea ce privește comportamentul, limbajul și stilul vestimentar.
- Un om sincer spune rareori adevărul.
- Respectul se manifestă prin vorbe, gesturi și fapte pozitive.

4. Scrie câte o propoziție cu cuvintele:

încrederea *curajul* *bunătatea*

5. Completează enunțurile:

- Încrederea poate fii în propria _____ sau în _____.
- Un om _____ spune mereu adevărul.
- A fi bun înseamnă : _____

Înainte de fiecare test de evaluare mă asigur că în clasa aerisită difuzez lavandă sau un blend de uleiuri esențiale care ajută la calm și armonie.

Invit elevii la un joc de eliberare a tensiunii emoționale numit „căluțul”. Fiecare elev își alege un nume pentru căluțul său pe care încalcă și la semnalul meu verbal „sărim”, în șaua căluțului trecând peste hopuri (3 sau 4 la număr). Ne întâlnim pe drum cu „regina” pe care o salutăm cu mâna stângă, cu „regele” pe care îl salutăm cu plecăciune, cu fetele vesele „tipând de bucurie”, cu băieții sportivi pe care îi salutăm cu urale ca pe stadion și în final cu fotografii care face multe poze ! Între toate aceste întâlniri căluțul mai întâlnește în calea sa hopuri peste care sărim în șaua. Este un joc dinamic care are ca scop eliberare și detensionare emoțională .

Călătorie în deșert

Provocare matematică



1. Calculează câți pași face dromaderul prin nisip:

$12 : 2 = \underline{\quad}$

$24 : 3 = \underline{\quad}$

$14 : 2 = \underline{\quad}$

$30 : 3 = \underline{\quad}$

$18 : 2 = \underline{\quad}$

$24 : 4 = \underline{\quad}$

$20 : 2 = \underline{\quad}$

$28 : 4 = \underline{\quad}$

$18 : 3 = \underline{\quad}$

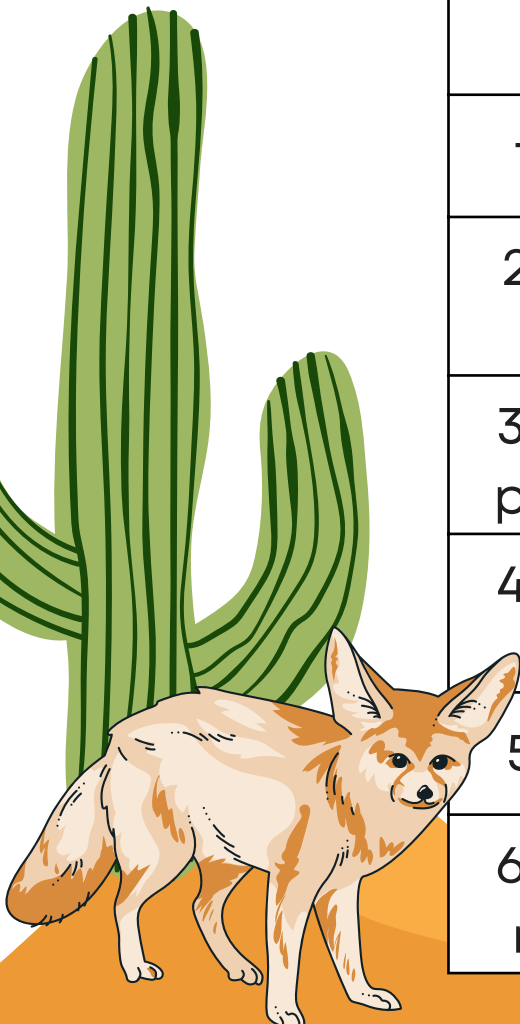
$32 : 4 = \underline{\quad}$

$21 : 3 = \underline{\quad}$

$40 : 4 = \underline{\quad}$

2. Unește prin săgeți fiecare expresie din prima coloană cu operația potrivită din a doua coloană, pentru a ajuta fenecul să găsească drumul corect:

Termeni matematici	Operații
1. Triplul lui 4	a) $12 : 4$
2. O jumătate din 10	b) 3×4
3. De 3 ori mai puțin decât 15	c) 2×6
4. Un sfert din 12	d) $10 : 2$
5. Dublul lui 6	e) $15 : 3$
6. De 4 ori mai mult decât 5	f) 4×5



3. Rezolvă cu atenție următoarele probleme din deșert:

a) Andrei a fotografiat 12 feneci. Bianca a fotografiat jumătate din numărul fenecilor fotografiați de Andrei. Cristina a fotografiat de trei ori mai mulți feneci decât Bianca. Câți feneci au fotografiat copiii în total?

b) Într-o caravană sunt 24 de cămile așezate în 3 rânduri egale. Câte cămile sunt pe un singur rând?

c) Un rezervor de apă de la o oază alimentează animalele cu 200 de litri în 2 zile. Câți litri de apă se consumă în 4 zile, dacă în fiecare zi se folosește aceeași cantitate?

d) Un struț adult cântărește 100 kg. Un pui de dromader cântărește jumătate din greutatea struțului. Cât cântărește puiul de dromader?

**AI AJUNS LA FINAL.
FELICITĂRI!**

MICRO-LEADERSHIPUL ÎN GRUPA MARE: INSTRUMENTE PRACTICE PENTRU ECHILIBRAREA AUTORITĂȚII CU EMPATIA

Ed. Moldovan Cristina-Ana

Școala gimnazială nr. 23, structura:

Grădinița cu P.P. nr. 17, Sibiu, Sibiu

În contextul educației contemporane, convergența didactică presupune integrarea armonioasă a strategiilor de management al clasei cu dezvoltarea abilităților socio-emoționale. Leadershipul educațional, aplicat la nivel preșcolar, nu este o simplă metodă de disciplinare, ci un instrument complex care facilitează implicarea activă și gândirea critică. Această lucrare prezintă o serie de resurse practice concepute să echilibreze autoritatea structurii educaționale cu empatia necesară procesului de formare, transformând sala de grupă într-un spațiu al inovației pedagogice.

Un instrument central pentru facilitarea convergenței între responsabilitate și autonomie este „Tabloul Micilor Facilitatori”. Acesta depășește formatul clasic al graficului de prezență, devenind o resursă interactivă de distribuire a leadershipului. Prin asumarea unor roluri precum „Liderul de Bun Venit” sau „Ambasadorul Reciclării”, copiii exersează autoreglarea și spiritul civic. Această resursă stimulează reflecția asupra propriului impact în grup, oferind cadrului didactic un suport pentru monitorizarea progresului comportamental într-o manieră non-invazivă și empatică.

Am observat că momentele de tranziție (pregătirea pentru masă sau ieșirea în curte) erau adesea agitate. Implementând rolul de „Lider al Rândului”, am observat o schimbare majoră. Un copil ales prin rotație are sarcina de a verifica dacă toți colegii sunt „echipați” și gata de plecare. Într-o zi, un preșcolar de 5 ani a oprit întregul rând pentru că un coleg mai mic nu reușise să se încalțe singur. În loc să intervin eu cu autoritate, „liderul” a dat dovadă de empatie, ajutându-l să se încheie. Acest mic gest a validat ideea că autoritatea înseamnă, în primul rând, grijă față de ceilalți.

Pentru dezvoltarea gândirii critice și a capacității de rezolvare a conflictelor, am implementat „Insula Negocierii”. Această resursă metodologică funcționează ca un instrument de feedback și mediere, unde preșcolarii sunt ghidați să utilizeze pași expliciti de comunicare non-violentă. Convergența apare aici între limbaj, logică și inteligență emoțională. Elevii sunt încurajați să analizeze situațiile tensionate, să identifice nevoile proprii și ale colegilor și să propună soluții creative, transformând astfel o barieră de comunicare într-o oportunitate de învățare colaborativă.

Recent, doi copii s-au certat pe un set de cuburi de construcție. În loc să confisc jucăria (autoritate coercitivă), i-am ghidat spre „Insulă”. Folosind protocolul stabilit (privit în ochi și exprimarea nevoii), unul dintre copii a spus: „*Mă simt supărat pentru că voiam să fac turnul mare, dar tu ai dărmat tot.*” Celălalt a răspuns: „*Îmi pare rău, voiam doar să te ajut.*” Rezultatul a fost o strategie comună: au construit turnul împreună. Prin acest instrument, am transformat un moment tensionat într-o lecție de gândire critică și reflecție asupra propriului comportament.

Eficiența procesului educațional este monitorizată prin „**Copacul Interacțiunilor Pozitive**”, un instrument de evaluare calitativă și vizuală. Această resursă facilitează reflecția pedagogică atât pentru cadrul didactic, cât și pentru preșcolari. Fiecare „faptă bună” recunoscută și atașată în coronamentul copacului devine un punct de plecare pentru discuții despre valori și etică. Instrumentul stimulează implicarea activă a copiilor în evaluarea climatului grupei, oferind un feedback imediat și constant, esențial pentru o dezvoltare instituțională durabilă.

Am afișat în grupă un copac mare, fără frunze. Pentru fiecare faptă bună observată de mine sau raportată de un coleg, adăugăm o frunză colorată cu numele copilului. Într-o vineri, am analizat împreună copacul și am observat că era plin de „frunze ale prieteniei”. Am întrebat grupa: „*Cum ne simțim când vedem copacul așa?*”. Răspunsul lor – „*Ne simțim puternici ca o pădure!*” – mi-a demonstrat că acest instrument stimulează reflecția pedagogică la un nivel pe care copiii îl înțeleg perfect, generând o motivare intrinsecă mult mai puternică decât orice bulină roșie.

În concluzie, utilizarea acestor instrumente didactice subliniază faptul că inovația în educație începe cu împuternicirea elevului încă de la cele mai fragede vârste. Prin convergența dintre strategii de leadership și resurse vizuale interactive, mediul de învățare devine unul echilibrat, unde autoritatea profesorului servește ca suport pentru înflorirea potențialului empatic și critic al fiecărui copil. Aceste bune practici reprezintă pași concreți către școala viitorului, o școală a colaborării și a respectului reciproc.

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru educația timpurie, Ministerul Educației, 2019.

Goleman, Daniel, *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, 2008.

Siegel, Daniel J.; Bryson, Tina Payne, *Creierul copilului tău: 12 strategii revoluționare de dezvoltare a creierului copilului tău*, Editura For You, 2014.

Strategii Didactice Bazate pe Joc pentru Dezvoltarea Abilităților de Leadership și Colaborare la Elevii cu Tulburare de Spectru Autist (TSA)

Profesor Moraru Adina

Prezentul articol analizează impactul jocurilor didactice structurate asupra dezvoltării competențelor transversale — leadership, colaborare și gândire critică — în rândul elevilor cu TSA. Deși deficitul de comunicare socială sunt centrale în diagnosticul TSA, utilizarea unor protocoale de intervenție bazate pe activități ludice cu reguli clare facilitează emergența unor comportamente de auto-determinare și cooperare. Lucrarea propune modele de bune practici și fundamentează teoretic necesitatea trecerii de la intervenția terapeutică individuală la integrarea în grupuri de lucru colaborative.

1. Introducere

Dezvoltarea abilităților de leadership și colaborare la elevii cu TSA reprezintă o provocare majoră din cauza dificultăților acestora în procesarea indiciilor sociale și a reciprocității emoționale. Totuși, leadership-ul în context educațional nu trebuie privit doar ca exercitare a autorității, ci ca o formă de **auto-eficacitate** și capacitate de a ghida o acțiune comună într-un mediu predictibil.

2. Cadrul Metodologic: Jocul ca Instrument de Intervenție

Pentru copiii cu TSA, jocul trebuie să fie înalt structurat (SODA - *Social Skills, Organising, Doing and Assessing*). Tipurile de jocuri propuse includ:

2.1. Modelul Colaborativ: Terapia LEGO® (Lego Therapy)

Acest model transformă construcția într-un exercițiu de interdependență. Distribuția rolurilor (Inginer, Furnizor, Constructor) forțează elevul cu TSA să utilizeze comunicarea funcțională pentru a atinge un scop comun.

➤ Impact:

- Reducerea comportamentelor de izolare și creșterea inițiativelor de comunicare.
- Acest model transformă o activitate solitară (pasiunea pentru construcții) într-o platformă socială riguroasă.
- Dezvoltarea comunicării pragmatice: Elevul învață să folosească limbajul cu un scop precis (ex: „Dă-mi piesa albastră”, „Pune-o deasupra”). Impactul este vizibil în reducerea ecolaliei (repetarea cuvintelor fără sens) în favoarea comunicării funcționale.

- Reglarea impulsivității: Deoarece fiecare elev are un rol strict, acesta trebuie să își aștepte rândul și să nu intervină peste sarcina colegului. Acest lucru întărește controlul inhibitor.
- Managementul conflictelor: Învățarea negocierii atunci când planul „Arhitectului” nu coincide cu viziunea „Constructorului”, oferind un cadru sigur pentru gestionarea frustrării.

2.2. Dezvoltarea Leadership-ului prin „Rolul de Model”

Prin exerciții de tipul „Liderul senzorial”, elevul este pus în poziția de a iniția o acțiune pe care grupul trebuie să o oglindească. Acest lucru inversează dinamica obișnuită în care elevul cu TSA este cel care primește constant instrucțiuni, oferindu-i autonomie decizională.

➤ Impact:

- Leadership-ul în TSA se manifestă prin controlul predictibilității și inițierea acțiunii.
- Creșterea auto-eficacității percepute: Elevul cu TSA ocupă adesea o poziție pasivă în clasă (primind constant ajutor). Inversarea rolului, în care el devine cel care ghidează (ex: în „Urmează liderul”), generează o creștere semnificativă a stimei de sine.
- Reducerea anxietății sociale: Prin controlul fluxului activității, elevul se simte în siguranță. Impactul pe termen lung este scăderea hiper-vigilenței în prezența colegilor.
- Dezvoltarea responsabilității: În exercițiul „Ghidul orbului”, impactul major este conștientizarea nevoilor celuilalt. Liderul învață că siguranța colegului depinde de claritatea instrucțiunilor sale.

2.3. Stimularea Gândirii Critice: Rezolvarea de Probleme Sociale (Social Stories & Problem Solving)

Jocurile de tip *Escape Room* pedagogic sau puzzle-urile de logică în grup necesită analiza variabilelor și luarea de decizii sub presiune moderată, dezvoltând capacitatea de a evalua opțiuni și de a anticipa consecințe.

➤ Impact:

- Acest model vizează flexibilitatea cognitivă și ieșirea din tiparele rigide de gândire.
- Flexibilitate cognitivă: Jocurile de tip „Ce lipsește?” sau categorisirea inversă forțează creierul să vadă alternative. Impactul constă în reducerea rezistenței la schimbare în mediul școlar general.
- Generalizarea conceptelor: Elevul învață să aplice logica din joc în situații de viață reală. De exemplu, înțelegerea unei erori într-un joc de detectiv îl poate ajuta să identifice mai ușor o eroare într-o interacțiune socială reală.

- Reducerea suprasolicității (Meltdown): Gândirea critică oferă un set de instrumente logice pentru a analiza o situație copleșitoare în loc de a reacționa emoțional. Elevul învață să „deconstruiască” problema înainte de a se simți învins de ea.

3. Rezultate și concluzii

Implementarea acestor activități demonstrează că elevii cu TSA pot manifesta trăsături de leadership atunci când mediul este adaptat (suporturi vizuale, reguli explicite). Colaborarea încetează să fie o sursă de anxietate dacă este mediată de un obiect de interes comun (ex. piesele de construcție).

Utilizarea acestor modele produce o trecere de la un profil de „receptor pasiv al intervenției” la cel de „participant activ la viața grupului”. Rezultatul principal nu este doar achiziția de cunoștințe, ci integrarea funcțională, unde abilitățile de leadership devin instrumente de auto-reprezentare (self-advocacy) în viața de adult.

Bibliografie

1. **Baron-Cohen, S.** (2008). *Autism and Asperger Syndrome: The Facts*. Oxford University Press.
2. **Gulsrud, A. C., & Kasari, C.** (2013). *Social Skills Training for Children with Autism: A Practical Guide for Teachers and Parents*. Guilford Press.
3. **LeGoff, D. B.** (2004). Use of LEGO© as a therapeutic medium for improving social competence. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 34(5), 557-571.
4. **Mesibov, G. B., & Shea, V.** (2010). The TEACCH approach in the 21st century. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 25(2), 114-116.
5. **Prelock, P. A., & McCauley, R. J.** (2012). *Treatment of Autism Spectrum Disorders: Evidence-Based Intervention Strategies*. Paul H. Brookes Publishing Co.
6. **Ungureanu, D.** (2010). *Educația incluzivă și pedagogia diversității*. Editura de Vest.
7. **Zalaquett, C. P., & Ivey, A. E.** (2015). Social skills training and the development of leadership in students with diverse needs. *Journal of Counseling & Development*.

Utilizarea materialelor didactice digitale pentru stimularea gândirii critice la elevi

PROF. MURESAN ROXANA DIANA, Liceul cu Program Sportiv Alba Iulia

Introducere

În contextul educației contemporane, caracterizată prin digitalizare și nevoia de adaptare la cerințele unei societăți dinamice, utilizarea resurselor educaționale moderne devine esențială. Integrarea materialelor didactice interactive și a aplicațiilor digitale în procesul instructiv-educativ contribuie semnificativ la dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor, în special a gândirii critice, a reflecției și a implicării active în învățare.

Rolul materialelor didactice interactive

Crearea și utilizarea fișelor de lucru, a chestionarelor interactive și a instrumentelor de feedback reprezintă un demers didactic eficient, centrat pe elev. Aceste resurse permit adaptarea conținutului la nivelul de pregătire al elevilor și facilitează învățarea diferențiată.

Fișele de lucru bine structurate stimulează analiza, sinteza și aplicarea cunoștințelor, iar chestionarele interactive oferă posibilitatea evaluării rapide și obiective, cu feedback imediat. În acest mod, elevii devin participanți activi în procesul de învățare, nu doar receptori pasivi ai informației.

Integrarea aplicațiilor digitale

Utilizarea platformelor precum Kahoot, Google Forms, Quizizz, Padlet sau Canva contribuie la crearea unui mediu educațional interactiv și atractiv.

Aceste instrumente:

- facilitează evaluarea formativă;
- oferă feedback instantaneu;
- stimulează colaborarea și învățarea prin descoperire;
- cresc motivația elevilor prin elemente de gamificare.

Dezvoltarea gândirii critice și a reflecției

Prin utilizarea acestor resurse, elevii sunt încurajați să analizeze informațiile, să formuleze opinii argumentate și să reflecteze asupra propriului proces de învățare. Activitățile interactive dezvoltă capacitatea de rezolvare a problemelor și autonomia în învățare.

Reflecția pedagogică este stimulată prin sarcini deschise, autoevaluare și feedback personalizat, contribuind la formarea unor elevi responsabili și implicați.

Impact asupra procesului educațional

- Implementarea materialelor didactice digitale și interactive conduce la:
- creșterea gradului de implicare a elevilor;
- îmbunătățirea rezultatelor școlare;
- dezvoltarea competențelor digitale;
- crearea unui climat educațional pozitiv și dinamic.

Concluzii

Crearea și integrarea materialelor didactice moderne și a aplicațiilor digitale reprezintă o direcție esențială în modernizarea procesului educațional. Prin utilizarea acestor instrumente, profesorul devine facilitator al învățării, iar elevul – actor principal în propria formare.

Bibliografie

1. <https://iteach.ro/experientedidactice/utilizarea-instrumentelor-digitale-la-elevii-cu-tulburari-specifice-de-invatare>
2. <https://revistaprofesorului.ro/invatatorul-si-utilizarea-resurselor-digitale-in-procesul-de-invatare/>
3. Chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/179-185_6.pdf

LABORATORUL DE CHIMIE

Prof. NEDELCU CRISTINA MIRELA

Școala Gimnazială Ion Basgan Focșani

FIȘĂ DE LUCRU

Chimie clasa a VII-a

1. Completează din cele două coloane literele corespunzătoare celor două tipuri de fenomene:

A) putrezirea lemnului	FENOMEN FIZIC	H) ruperea hârtiei
B) dilatarea cablurilor electrice	Se completează cu litere.	I) arderea cărbunelui
C) dizolvarea iodului în alcool		J) magnetizarea fierului
D) mărunțirea unui cub de zahăr	FENOMEN CHIMIC	K) carbonizarea zahărului
E) sublimarea iodului	Se completează cu litere.	L) topirea ghețarilor
F) putrezirea lemnului		M) dilatarea șinelor de tren
G) comprimarea unui resort		N) condensarea vaporilor de apă

2. Citește cu atenție fiecare enunț. Dacă apreciezi că enunțul este adevărat notează litera A, iar dacă apreciezi că enunțul este fals notează litera F.

- Transformările pe care le suferă substanțele se numesc fenomene.....
- Proprietățile reprezintă însușirile caracteristice cu ajutorul cărora se recunoaște o substanță
- Cleștele metalic se utilizează la susținerea eprubetelor în timpul efectuării experimentelor
- Fenomenele fizice sunt transformările care modifică compoziția substanțelor.....
- Pipeta păstrează apa distilată
- Uleiul se separă de apă cu ajutorul a două pahare Berzelius.....
- Trecerea unei substanțe din stare gazoasă în stare lichidă se numește condensare.....

3. Alege varianta corectă din fiecare item:

- Sunt confecționate din același material:
A) lingura de ars și pipeta; B) eprubeta și capsula; C) paharul Berzelius și bagheta;
D) spirtiera și trepiedul;
- Ustensila confecționată din porțelan este:
A) pâlnia de separare; B) biureta; C) piseta; D) creuzetul;

c) Protejează ustensilele de sticlă sau de porțelan în timpul încălzirii, de contactul direct cu flacăra:

A) sita de azbest; B) cleștele metalic; C) cleștele de lemn; D) pipeta gradată;

d) Se utilizează pentru susținerea și fixarea diferitelor ustensile de laborator:

A) sticla de ceas; B) pâlnia de filtrare; C) stativul; D) baloanul cu fund plat;

e) Experimentele se realizează în spațiu special amenajat numit:

A) laborator; B) sală; C) nișă; D) bibliotecă;

Bibliografie

Luminița Irinel Doicin, Silvia Gîrtan, Mădălina Veronica Angelușiu, Chimie. Clasa a VII-a, Editura Art Klett, 2024.

Marius Andruh, Daniela Bogdan, Iuliana Costeniuc, Mihaela Morcovescu, Chimie. Clasa a VII-a, Editura Intuitext, 2024

Luminița Irinel Doicin, Chimie. Olimpiade și concursuri 2015-2023, Editura Art Klett, 2024.

LABORATORUL DE CHIMIE

Prof. NEDELCU CRISTINA MIRELA

Școala Gimnazială Ion Basgan Focșani

FIȘĂ DE LUCRU

Chimie clasa a VII-a

1. Completează din cele două coloane literele corespunzătoare celor două tipuri de procese:

A) cuprul coclește	PROPRIETATE	H) fierul ruginește
B) firele de telegraf se dilată	FIZICĂ	I) cuprul are culoare roșiatică
C) zahărul are gust dulce	Se completează cu litere.	J) bicarbonatul de sodiu se stinge cu oțet
D) naftalina sublimează	PROPRIETATE	K) vaporii de naftalină sunt toxici
E) untul râncezește	CHIMICĂ	L) magneziul are culoare argintie
F) pucioasa are miros neplăcut	Se completează cu litere.	M) gazul metan arde
G) acidul citric este acru		N) sulful nu se dizolvă în apă

2. Citește cu atenție fiecare enunț. Dacă apreciezi că enunțul este adevărat notează litera A, iar dacă apreciezi că enunțul este fals notează litera F.

- Corpurile sunt porțiuni limitate de materie.....
- Proprietățile reprezintă însușirile caracteristice cu ajutorul cărora se recunoaște o substanță.....
- Sita ceramică se utilizează la încălzirea vaselor de sticlă.....
- Fenomenele chimice sunt transformările care modifică compoziția substanțelor.....
- Transvazarea lichidelor se face cu pâlnia de separare
- Cu ajutorul creuzetului pot fi calcinate substanțele lichide.....
- Trecerea unei substanțe din stare lichidă în stare solidă se numește solidificare.....

3. Alege varianta corectă din fiecare item:

- Sunt corpuri:
A) lingura de ars și sulf; B) apa și capsula; C) apa din pahar și aerul din balon;
D) bicarbonatul de sodiu și naftalina;
- Ustensila confecționată din porțelan este:

- A) pâlnia; B) capsula; C) pipeta; D) refrigerentul;
- c) Susține eprubeta în timpul încălzirii:
A) sita de azbest; B) cleștele metalic; C) cleștele de lemn; D) bagheta;
- d) Se utilizează în operația de distilare:
A) sticla de ceas; B) balonul cu tub lateral; C) balonul cotat; D) baloanul cu fund plat;
- e) Cuvântul folosit pentru o substanță care nu are miros este:
A) inodor; B) incolor; C) insipid; D) incolor și insipid;

Bibliografie

Luminița Irinel Doicin, Silvia Gîrtan, Mădălina Veronica Angelușiu, Chimie. Clasa a VII-a, Editura Art Klett, 2024.

Marius Andruh, Daniela Bogdan, Iuliana Costeniuc, Mihaela Morcovescu, Chimie. Clasa a VII-a, Editura Intuitext, 2024

Luminița Irinel Doicin, Chimie.Olimpiade și concursuri 2015-2023, Editura Art Klett, 2024.

APA. SOLUL. AERUL

Prof. NEDELCU CRISTINA MIRELA

Școala Gimnazială Ion Basgan

Focșani

FIȘĂ DE LUCRU

Chimie clasa a VII-a

SUBIECTUL I

Taie cuvântul din paranteză care nu completează corect afirmațiile date.

1. Substanța care se dizolvă se numește (solvat/solvent).
2. Factorul care influențează dizolvarea este (presiunea/agitarea componentelor).
3. Soluția în care se mai pot dizolva noi cantități de substanță este o soluție (saturată/nesaturată).
4. Solul este un amestec de substanțe solide, lichide și gazoase (omogen/eterogen).
5. Soluțiile se formează prin care este un fenomen fizic.(topire/dizolvare)
6. Prin evaporarea apei soluția se (concentrează/diluează).
7. Erupțiile vulcanice sunt poluanți (artificiali/naturali) ai aerului.
8. Solul plantelor substanțe nutritive (nu furnizează/furnizează).
9. O soluție poate fi concentrată prin (adăugare de solvent/ adăugare de solvent).
10. Dizolvantul este identic cu (solvatul/solventul).
11. Substanța în care are loc dizolvarea se numește (solut/solvent).
12. Factorul care influențează dizolvarea este (presiunea/temperatura).
13. Soluția în care nu se mai pot dizolva noi cantități de substanță este o soluție (saturată/nesaturată).
14. Aerul este un amestec (omogen/eterogen).
15. Se dizolvă mai ușor în apă (sarea grunjoasă/sarea fină).
16. Proprietatea unei substanțe de a se dizolva în altă substanță se numește (densitate/solubilitate).
17. Gazele de eșapament sunt poluanți (artificiali/naturali) ai aerului.
18. Apa potabilă este un amestec (eterogen/omogen).
19. O soluție poate fi diluată prin (adăugare de solvent/ adăugare de solvat).

20. Dizolvatul este identic cu (solvatul/solventul).

SUBIECTUL II

A. Calculează masa de apă care trebuie evaporată din 400 g soluție de concentrație 15%, astfel încât concentrația să devină 30%.

B. Ce concentrație procentuală de masă are soluția obținută prin adăugarea a 100g apă în 200 g soluție saramură de concentrație procentuală masică 15% ?

Bibliografie

Luminița Irinel Doicin, Silvia Gîrtan, Mădălina Veronica Angelușiu, *Chimie. Clasa a VII-a*, Editura Art Klett, 2024.

Marius Andruh, Daniela Bogdan, Iuliana Costeniuc, Mihaela Morcovescu, *Chimie. Clasa a VII-a*, Editura Intuitext, 2024

Luminița Irinel Doicin, *Chimie. Olimpiade și concursuri 2015-2023*, Editura Art Klett, 2024.

În contextul educației moderne, conceptul de „convergență didactică” se referă la armonizarea și integrarea diferitelor elemente ale procesului de predare – învățare, astfel încât să se obțină o coerență între obiective, conținuturi, metode, resurse și evaluare. Educația actuală nu mai poate fi privită ca o succesiune de acțiuni izolate, ci ca un sistem complex, în care fiecare componentă trebuie să fie corelată cu celelalte și cu realitățile sociale și tehnologice contemporane.

Convergențele didactice sunt punctele de întâlnire dintre:

- teorie și practică – aplicarea cunoștințelor teoretice în contexte reale și adaptarea predării pe baza experienței din clasă.
- discipline – integrarea cunoștințelor din mai multe domenii pentru a oferi o înțelegere unitară a realității.
- metode – combinarea strategiilor tradiționale cu cele moderne, interactive și digitale.
- actori educaționali – colaborarea dintre profesori, elevi, părinți și comunitate.
-

Tipuri de convergențe în educație

a. Convergența între teorie și practică

Aceasta presupune ca procesul de predare să nu se limiteze la transmiterea de informații, ci să ofere elevilor ocazia de a le aplica în activități practice, proiecte, experimente sau situații din viața reală.

b. Convergența interdisciplinară

Interdisciplinaritatea permite elevilor să abordeze probleme complexe din perspective multiple, dezvoltând gândirea critică și creativă. Exemple: proiecte STEM, educație pentru mediu, istorie integrată cu literatură.

c. Convergența metodologică

Metodele tradiționale (predarea frontală, exercițiul, repetiția) pot fi combinate cu metode moderne (învățare prin descoperire, gamificare, flipped classroom) pentru a maximiza implicarea elevilor.

d. Convergența actorilor educaționali

Procesul educativ devine mai eficient atunci când există o colaborare strânsă între școală, familie și comunitate. Activitățile extracurriculare, parteneriatele educaționale și mentoratul sunt exemple concrete.

e. Convergența cu nevoile societății

Educația trebuie să fie adaptată la cerințele pieței muncii și la provocările globale, pregătind elevii pentru o societate digitalizată, multiculturală și dinamică.

Importanța convergențelor didactice:

- Creșterea relevanței și atractivității procesului de învățare.
- Facilitarea transferului de cunoștințe între domenii.
- Dezvoltarea competențelor cheie: gândire critică, rezolvare de probleme, colaborare.
- Crearea unei viziuni unitare asupra educației.

Resurse didactice care pot facilita convergența didactică în educație, adică integrarea armonioasă între discipline, metode, actori educaționali și nevoile elevilor:

1. Resurse digitale interactive

- Platforme educaționale: Google Classroom, Microsoft Teams, Edmodo – pentru colaborare între elevi și profesori, schimb de materiale și feedback rapid.
- Aplicații pentru predare interdisciplinară: Kahoot, Quizizz, Padlet, Mentimeter – stimulează implicarea activă a elevilor și pot fi adaptate oricărui domeniu.
- Simulatoare și laboratoare virtuale: PhET Interactive Simulations (științe), Tinkercad (tehnologie) – facilitează legătura între teorie și practică.

2. Materiale curriculare integrate

- Proiecte tematice (ex.: „Apa – resursă pentru viață” integrând biologie, geografie, chimie și educație civică).
- Manuale și ghiduri interdisciplinare
- Planuri de lecție colaborative – create de către echipe de profesori din diferite specialități.

3. Resurse pentru colaborarea actorilor educaționali

- Ateliere și traininguri pentru profesori și părinți (organizate de CCD – Casele Corpului Didactic).
- Parteneriate școală – comunitate: vizite la muzee, ONG-uri, companii locale.
- Mentorat și voluntariat educațional – implicarea elevilor, specialiștilor și părinților în activități școlare.

4. Resurse metodologice

- Metode active: învățarea prin proiecte, învățarea bazată pe probleme, flipped classroom.
- Ghiduri și cursuri online gratuite (MOOC-uri) pe platforme precum Coursera, edX, FutureLearn – pentru perfecționarea profesorilor.
- Seturi de fișe și jocuri educaționale adaptabile la mai multe discipline.

5. Resurse culturale și internaționale

- Programe Erasmus+ și eTwinning – pentru schimburi internaționale și proiecte comune între școli.
- Resurse UNESCO și OECD – documente și ghiduri pentru integrarea educației sustenabile și

digitale.

– Biblioteci online – Europeana, Project Gutenberg, Biblioteca Digitală Națională a României.

Concluzii

Convergențele didactice reprezintă fundamentul unei educații de calitate în secolul XXI. Ele contribuie la formarea unor indivizi capabili să înțeleagă complexitatea lumii și să se adapteze schimbărilor rapide. Prin corelarea teoriilor pedagogice cu practicile educaționale, prin colaborarea dintre discipline și actori, precum și prin adaptarea la nevoile societății, procesul educativ devine mai coerent, mai eficient și mai relevant pentru elevi.

Bibliografie

1. Cerghit, Ioan, „Metode de învățământ”, Ediția a IV-a, București, Editura Polirom, 2006.
2. Cucoș, Constantin, „Pedagogie”, Iași, Editura Polirom, 2014.
3. Iucu, Romiță, „Managementul clasei de elevi”, București, Editura Polirom, 2008.
5. UNESCO, „Education for Sustainable Development Goals – Learning Objectives”, Paris, UNESCO, 2017.

Tipuri de jocuri didactice pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică

Prof. Înv. Primar: Ologu Eugenia

Liceul de Artă "Ion Vidu", Timișoara

În contextul educației moderne, formarea elevilor nu se limitează doar la acumularea de cunoștințe, ci vizează dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viață, precum leadership-ul, colaborarea și gândirea critică. Aceste abilități contribuie la formarea unor persoane autonome, responsabile și capabile să ia decizii în mod conștient și eficient.

Jocurile didactice reprezintă un cadru educațional valoros, prin care elevii învață într-un mod activ, interactiv și motivant. Prin implicarea directă în situații de învățare variate, elevii au ocazia să își exerseze roluri sociale, să coopereze cu colegii, să își exprime opiniile și să găsească soluții la probleme diverse.

Activitățile ludice propuse urmăresc stimularea inițiativei, asumarea responsabilității și dezvoltarea capacității de auto-reglare. În același timp, acestea încurajează comunicarea eficientă, respectul reciproc și adaptarea la diferite contexte de lucru în echipă.

Prin integrarea jocurilor didactice în procesul instructiv-educativ, cadrul didactic creează un mediu sigur și stimulat, în care elevii pot experimenta, greși, reflecta și evolua. Astfel, învățarea devine nu doar un proces de transmitere a informației, ci o experiență autentică de dezvoltare personală și socială.

Enumerăm mai jos câteva idei de jocuri care vizează aceste scopuri.

1. Jocuri de rol (Role-play)

Simulări de situații reale sau imaginare.

Exemple: „Primarul clasei decide reguli noi”, „Mediatorul rezolvă un conflict”.

Dezvoltă: leadership, empatie, colaborare, analiză de situații.

2. Jocuri de rezolvare de probleme (Problem-solving)

Provocări care necesită soluții logice.

Exemple: „Cum salvăm un oraș imaginar de poluare?”, puzzle-uri logice în echipă.

Dezvoltă: gândire critică, luare de decizii, cooperare.

3. Jocuri de cooperare (Cooperative games)

Jocuri în care elevii câștigă sau pierd împreună.

Exemple: construirea unui turn din materiale limitate, „Podul de hârtie”.

Dezvoltă: lucru în echipă, leadership distribuit, comunicare.

4. Jocuri de dezbatere

Discuții organizate pe teme simple.

Exemple: „Este mai important să fii rapid sau atent?”, „Tehnologia ajută sau încurcă?”.

Dezvoltă: argumentare, gândire critică, respectarea opiniilor.

5. Jocuri de strategie

Jocuri care implică planificare și anticipare.

Exemple: șah simplificat, alegerea celei mai bune soluții.

Dezvoltă: planificare, leadership decizional, analiză a consecințelor.

6. Jocuri de luare a deciziilor

Scenarii cu mai multe opțiuni.

Exemple: „Ce faci dacă un coleg este exclus din joc?”, „Ai resurse limitate – cum le folosești?”.

Dezvoltă: responsabilitate, gândire critică, autonomie.

7. Jocuri de tip Escape Room educațional

Misiuni cu indicii și sarcini.

Exemple: rezolvarea unor enigme pentru a „evada”.

Dezvoltă: colaborare intensă, leadership, gândire logică.

8. Jocuri de simulare

Recrearea unor situații din viața reală.

Exemple: „Clasa ca o mini-companie”, „Organizăm un eveniment”.

Dezvoltă: organizare, asumarea rolurilor, luare de decizii.

9. Jocuri de reflecție și feedback

Activități de analiză după acțiune.

Exemple: „Ce a mers bine în echipă?”, „Cine a fost lider și de ce?”.

Dezvoltă: auto-reglare, conștientizare, îmbunătățire continuă.

10. Jocuri competitive constructive

Competiții cu accent pe proces.

Exemple: concursuri pe echipe, provocări contra timp.

Dezvoltă: leadership, gestionarea emoțiilor, spirit de echipă.

În concluzie, utilizarea jocurilor didactice în procesul educațional reprezintă o modalitate eficientă și atractivă de a dezvolta competențe esențiale precum leadership-ul, colaborarea și gândirea critică. Prin intermediul acestor activități, elevii nu doar că își consolidează cunoștințele, ci învață să lucreze împreună, să își asume responsabilități și să ia decizii argumentate.

Jocurile creează contexte reale de învățare, în care elevii sunt implicați activ și motivați să participe, ceea ce favorizează dezvoltarea încrederii în sine și a autonomiei. De asemenea, acestea contribuie la formarea unor comportamente sociale pozitive și la îmbunătățirea relațiilor dintre colegi.

Integrarea constantă a acestor activități în demersul didactic sprijină formarea unor elevi echilibrați, capabili să se adapteze cu ușurință la cerințele societății actuale. Astfel, școala devine un spațiu în care învățarea este relevantă, aplicată și orientată spre dezvoltarea armonioasă a fiecărui elev.

JOC DIDACTIC

TURNUL DIN MATERIALE LIMITATE

OTVIȘ MONICA-ȘCOALA GIMNAZIALĂ PETRIȘ, B-N

Acest joc se desfășoară în echipe de 3-5 participanți și are ca scop construirea celui mai înalt și stabil turn, folosind materiale simple, precum foi de hârtie, paie, bandă adezivă sau bețe de lemn. Fiecare echipă primește aceleași resurse și un timp limitat(15-20 minute) pentru a finaliza sarcina.

La începutul activității, echipele sunt încurajate să își aleagă sau să își contureze un lider, fie în mod explicit, fie natural, pe parcursul lucrului. Rolul liderului este de a organiza ideile, de a împărți sarcinile, de a gestiona timpul și de a menține motivația grupului. În timpul jocului se poate observa clar diferite stiluri de conducere unii lideri sunt autoritari, alții colaborativi sau orientați spre soluții creative. Membrii încep să construiască , liderul nu atinge materialele.

După finalizarea construcției fiecare echipă își prezintă rezultatul, iar apoi are loc o discuție de reflecție. Participanții sunt invitați să analizeze ce a funcționat bine, ce dificultăți au întâmpinat și cum a influențat liderul performanța echipei. Se pot adresa întrebări precum: Cum au fost luate deciziile? A fost ascultată opinia tuturor? Cum s-au rezolvat conflictele?

Prin acest joc, ies în evidență abilități esențiale de leadership, precum comunicarea eficientă, capacitatea de organizare, luarea deciziilor, gestionarea timpului, motivarea echipei și adaptabilitatea. Î

În plus participanții învață să colaboreze și să își valorifice ideile într-un mod constructiv.

Astfel-Turnul din materiale limitate nu este doar un joc distractive, ci și o metodă practică de dezvoltare și observare a competențelor de leadership într-un cadru interactive.

BIBLIOGRAFIE:

Bouttell, L.(2025).Leadership Games:Activites to Develop Leadership Skills.

Disponibil online la Quarterdeck – prezintă rolul jocurilor de leadership ca metode de învățare experiențială și dezvoltare a abilităților de comunicare și decizie.

Lideri în Devenire: Simularea Decizională și Jocul de Rol ca Strategii de Management al Clasei

Prof. Pascu Mara
Colegiul Economic "Ion Ghica" Brăila

Introducere

Într-un sistem educațional aflat în permanentă redefinire, rolul profesorului transcede simpla transmitere de conținuturi, evoluând către o formă complexă de leadership situațional. Succesul procesului instructiv-educativ nu mai este condiționat doar de expertiza academică, ci de capacitatea de a modela caractere reziliente și minți strategice. În acest context, prezentul articol explorează valențele jocurilor didactice în cultivarea echilibrului dintre autoritate și empatie, propunând o serie de scenarii imersive care transformă sala de clasă într-un adevărat laborator de leadership aplicat. Tranziția de la învățarea pasivă la simularea decizională reprezintă fundamentul acestei abordări, oferind elevilor un cadru sigur în care să își dezvolte capacitatea de a naviga prin dileme etice, crize teritoriale și negocieri complexe. Depășind barierele teoretice, activitățile ludice descrise în continuare acționează ca un catalizator pentru competențele sociale și cognitive, pregătindu-i pe tineri pentru rolul de lideri responsabili într-o lume globalizată, unde decizia tehnică trebuie să se îndeplinească întotdeauna cu înțelegerea profundă a impactului uman.

Termeni cheie: *leadership autoritativ, managementul clasei, joc didactic, empatie strategică, geografie aplicată, gândire critică.*

Dinamica Jocului ca Vector de Leadership

Implementarea jocurilor didactice în curriculumul de liceu depășește sfera simplei recreări, devenind un demers pedagogic riguros care forțează limitele zonei de confort intelectual a elevului. Un prim model de intervenție este **Consiliul Local în Criză**, unde participanții sunt aruncați în vârtoarea unui risc natural iminent, fiind obligați să prioritizezeze bugete sub presiune socială, învățând astfel că autoritatea reală se naște din capacitatea de a lua decizii ferme în momente de incertitudine. Jocul simulează o stare de urgență, precum o inundație iminentă, unde

elevii preiau roluri administrative și sunt forțați să gestioneze resurse limitate într-un timp record, alegând între investiții tehnice imediate și protecția socială a populației. Lecția centrală de leadership este că autoritatea nu vine din titulatură, ci din capacitatea de a lua decizii ferme atunci când nu există o soluție perfectă, asumându-ți responsabilitatea pentru siguranța comunității în momente de incertitudine.

Această rigoare decizională este echilibrată prin exerciții precum **Tribunalul Mediului**, unde mută focusul de pe viteza reacției pe profunzimea analizei etice, simulând un proces în care un proiect industrial major este evaluat prin prisma impactului său ecologic și social. Participanții sunt obligați să argumenteze perspective divergente, de la interesele investitorilor la vocea minorităților sau a activiștilor, învățând că un lider veritabil trebuie să posede abilități de mediator și să aibă curajul de a proteja interesele durabile ale mediului în fața mirajului profitului imediat.

Colaborarea tehnică și precizia în delegare sunt testate în mod ingenios prin **Podul Cooperării**, un exercițiu de arhitectură socială în care echipele sunt provocate să construiască două segmente ale aceleiași structuri fără a putea comunica direct, fiind dependente exclusiv de informațiile transmise prin intermediul unor soli. Această dinamică testează precizia în delegare și claritatea mesajului, demonstrând că un management eficient nu se bazează pe controlul total, ci pe fluiditatea fluxului de informație și pe încrederea acordată subordonaților. Participanții descoperă astfel că succesul unui proiect complex depinde de capacitatea liderului de a traduce viziunea tehnică într-un limbaj accesibil, asigurând sincronizarea perfectă a echipei.

Tensiunea și gândirea critică sub presiune sunt elementele centrale ale **Expediției Pierdute**, un format de tip **escape room didactic** în care cunoștințele de geografie fizică devin singura cheie de supraviețuire, transformând expertiza tehnică într-o formă incontestabilă de autoritate în cadrul grupului. Organizarea acestui scenariu transformă clasa într-un spațiu de explorare unde elevii, împărțiți în echipe, trebuie să „supraviețuiască” rezolvând o serie de provocări geografice. În acest format, ierarhia echipei se naște natural: nu conduce cel mai vocal elev, ci cel care demonstrează expertiză tehnică, reușind să interpreteze o hartă sau un fenomen climatic pentru a debloca etapa următoare. Jocul transformă astfel cunoștințele de geografie fizică în instrumente vitale de decizie, validând ideea că, în situații de criză, adevărata autoritate aparține celui competent. Prin colaborare forțată de context, elevii învață că leadership-ul eficient se bazează pe soluții corecte și pe responsabilitatea față de reușita întregului grup.

Viziunea pe termen lung și managementul sustenabilității sunt explorate prin proiectarea unor **Cartografi ai Viitorului**, unde elevii imaginează orașe inteligente care să integreze armonios zonele industriale cu cele verzi, exersând un leadership vizionar care anticipează nevoile generațiilor ce vor veni. Activitatea demonstrează că rolul unui lider modern depășește gestionarea prezentului, implicând capacitatea de a crea structuri urbane reziliente care să ofere o calitate ridicată a vieții fără a epuiza resursele planetei.

La nivel internațional, jocul **Diplomația Apei** pune elevii în fața unor conflicte transfrontaliere reale, unde succesul depinde exclusiv de redactarea unui tratat de pace care să satisfacă nevoile contradictorii ale statelor situate în amonte și în avalul aceluiași fluviu. Prin negocierea accesului la resursele hidrice, participanții cultivă o empatie interculturală vitală, învățând să echilibreze interesele naționale cu necesitatea cooperării regionale. Exercițiul demonstrează că managementul sustenabil al resurselor partajate necesită un leadership bazat pe echitate și pe înțelegerea faptului că securitatea ecologică a unui stat este strâns legată de stabilitatea vecinilor săi. Această conștiință globală este definitivată prin analiza **Lanțului de Aprovizionare Etic**, unde elevii urmăresc parcursul geografic al produselor tehnologice moderne, fiind provocați să identifice și să elimine punctele de exploatare umană prin propunerea unor soluții de leadership etic la nivel corporativ. Acest exercițiu analizează „geografia invizibilă” din spatele produselor tehnologice moderne, precum smartphone-urile. Elevii urmăresc traseul componentelor, de la extracția materiilor prime în zone de conflict (ex. minele de cobalt), până la liniile de asamblare și centrele de consum. Provocarea constă în identificarea punctelor unde au loc încălcări ale drepturilor omului sau degradări ecologice. În rolul de lideri corporativi, elevii trebuie să propună soluții de leadership etic: alegerea unor furnizori certificați, transparentizarea traseului resurselor și implementarea economiei circulare. Jocul demonstrează că un lider modern nu gestionează doar profituri, ci poartă o responsabilitate globală, înțelegând că deciziile sale economice au impact direct asupra unor comunități aflate la mii de kilometri distanță.

Prin acest parcurs narativ și imersiv, profesorul încetează să mai fie singura sursă de putere în clasă, devenind un facilitator al experiențelor care modelează caractere reziliente, capabile să conducă cu mână fermă, dar întotdeauna cu o înțelegere profundă a impactului uman al fiecărei decizii teritoriale.

Concluzia acestor strategii didactice este că leadership-ul nu se învață din manuale, ci se exersează prin asumarea unor decizii care au consecințe vizibile asupra teritoriului și a

oamenilor. Prin aceste jocuri, geografia liceală încetează să fie o disciplină a memorării, devenind un spațiu de antrenament pentru viața reală. Fie că vorbim despre gestionarea crizelor climatice, negocierea resurselor europene sau protejarea patrimoniului local, numitorul comun al acestor activități este formarea unui echilibru fragil între autoritatea soluției tehnice și empatia față de comunitate. Elevii descoperă că un lider autentic nu este cel care deține puterea absolută, ci cel care posedă viziunea de a transforma un conflict de interese într-o soluție sustenabilă. În final, aceste simulări demonstrează că succesul într-o lume globalizată depinde de capacitatea de a gândi critic și colaborativ. Dincolo de note și programe școlare, jocurile didactice modelează cetățeni capabili să înțeleagă că orice linie trasată pe o hartă și orice decizie administrativă poartă cu sine responsabilitatea de a păstra echilibrul între progresul economic, integritatea mediului și demnitatea umană.

Bibliografie de Referință:

Dulamă, M. E., *Metodologie didactică*, Cluj-Napoca: Editura Clusium, 2010.

Goleman, D., *Leadership: The Power of Emotional Intelligence*, More Than Sound Publishing, 2011.

Hattie, J., *Învățarea vizibilă*, București: Editura Trei, 2014.

Marzano, R. J., *Classroom Management That Works*, Alexandria, VA: ASCD, 2003.

UNESCO, *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*, Paris: UNESCO Publishing, 2017.

EXPLORAREA STRATEGIILOR DE LEADERSHIP SI EMPATIA PENTRU CREAREA UNUI MEDIU DE INVATARE ECHILIBRAT SI EFICIENT

PAVĂL Ancuța

Colegiul „Mihai Eminescu”, Bacău

1. INTRODUCERE

Mulți oameni interpretează greșit propriile emoții și reacționează impulsiv în situații de presiune, ceea ce poate genera efecte negative atât asupra lor, cât și asupra celor din jur. În schimb, alții reușesc să proceseze eficient informațiile emoționale și să își adapteze comportamentul într-un mod echilibrat și constructiv.

Inteligența emoțională, concept popularizat de Daniel Goleman, reprezintă capacitatea de a recunoaște, înțelege și gestiona propriile emoții, precum și pe cele ale altora. Printre componentele sale esențiale se numără empatia – abilitatea de a ne pune în locul celuilalt, de a înțelege perspectivele și nevoile emoționale ale celor din jur fără a judeca. Empatia nu înseamnă doar compasiune, ci și acțiune concretă: ascultare activă, sprijin diferențiat și adaptarea stilului de conducere la ritmul și particularitățile fiecărei persoane.

Cercetările arată că leadership-ul empatic, bazat pe inteligență emoțională, contribuie semnificativ la crearea unui climat de încredere, la creșterea motivației și la îmbunătățirea performanțelor în echipă. În context educațional, un lider empatic (fie profesor, fie elev în rol de lider de grup) favorizează un mediu de învățare sigur, incluziv și colaborativ, în care elevii se simt văzuți, ascultați și susținuți.

În acest context, lucrarea de față își propune să analizeze modul în care strategiile de leadership empatic pot fi valorificate în activitatea didactică la nivel postliceal, prin utilizarea metodei „Copacul ideilor”. Scopul este stimularea implicării active a elevilor și crearea unui climat de învățare echilibrat și eficient.

2. APLICAREA LEADERSHIP-ULUI EMPATIC ÎN ORGANIZAREA ACTIVITĂȚILOR PRACTICE LA NIVEL POSTLICEAL

În cadrul activităților didactice, a fost implementată metoda „Copacul ideilor” cu scopul de a stimula implicarea activă a elevilor și de a dezvolta competențele de colaborare. Elevii au fost organizați în grupuri eterogene, fiecare grup primind sarcini clar definite și roluri stabilite. Această structură a favorizat asumarea responsabilităților și dezvoltarea spiritului de echipă.

Empatia a reprezentat un element central al leadership-ului aplicat în această activitate. Liderii de grup au fost încurajați să practice ascultarea activă, să observe semnele de frustrare sau nesiguranță ale colegilor și să ofere sprijin adaptat (de exemplu, redistribuirea sarcinilor în funcție de ritmul fiecăruia sau încurajări pozitive). Profesorul, în rol de facilitator, a modelat comportamente empaticе, oferind ghidare diferențiată și intervenind cu înțelegere atunci când au apărut conflicte sau blocaje emoționale în echipă.

Activitatea a presupus identificarea materialelor necesare, stabilirea etapelor de execuție și realizarea sarcinilor practice pe baza fișelor de lucru. Elevii au fost implicați activ în procesul de învățare, fiind încurajați să își exprime ideile liber și să contribuie la construirea „copacului ideilor” prin organizarea informațiilor pe suport vizual (flip-chart și fișe colorate).



Imaginea nr 1. Rezultatul metodei „Copacul ideilor” realizat de elevi la tema „Recoltarea sângelui venos”

Prin această abordare empatică, s-a creat un climat de învățare colaborativ și echilibrat, în care comunicarea eficientă, cooperarea și sprijinul reciproc au devenit elemente esențiale. Elevii au demonstrat o implicare sporită, o mai bună gestionare a emoțiilor în situații de lucru în echipă și o dezvoltare vizibilă atât a competențelor de leadership, cât și a capacității de empatie.

2. CONCLUZII

Implementarea metodei „Copacul ideilor” în cadrul activității practice de recoltare a sângelui venos a ilustrat modul concret în care leadership-ul empatic poate fi valorificat la nivel postliceal. Activitatea a stimulat implicarea activă a elevilor, colaborarea în grupuri eterogene și dezvoltarea competențelor practice, într-un cadru care a combinate cu succes autoritatea structurală cu empatia relațională.

Rezultatele confirmă că un astfel de leadership educațional contribuie semnificativ la crearea unui mediu de învățare echilibrat, în care elevii dezvoltă nu doar abilități tehnice, ci și capacități de gestionare emoțională, ascultare activă și sprijin reciproc. Abordarea propusă se aliniază cu perspectivele teoretice ale lui Goleman, privind tolul inteligenței emoționale în leadership și oferă un model replicabil pentru formarea profesională în domeniul asistenței medicale.

BIBLIOGRAFIE

1. Cerghit, Ioan, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2006 ;
2. Goleman, D., Inteligența emoțională. Ediția a IV-a. București: Curtea Veche Publishing, 2018;
3. Goleman, D., Boyatzis, R., & McKee, A., Primal leadership: Realizing the power of emotional intelligence. Boston: Harvard Business School Press, 2002;
4. Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. R., Emotional intelligence: New ability or eclectic traits? *American Psychologist*, 63(6), 503–517. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.6.503>, 2008;
5. Bulmer Smith, K., Profetto-McGrath, J., & Cummings, G. G., Emotional intelligence and nursing: An integrative literature review. *International Journal of Nursing Studies*, 46(12), 1624–1636. <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2009.05.024>, 2009.

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI – „MUZICĂ ȘI MIȘCARE“

Pescaru Irina, Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu“, București

În cele ce urmează este prezentat pe scurt un proiect didactic pentru clasa a II-a la disciplina Muzică și mișcare având ca subiect „Dans în ritmul iernii“ în care am fixat pentru elevi următoarele obiective operaționale realizabile pe parcursul și la finalul lecției: să indice corect și expresiv linia ritmico-melodică a noului cântec; să exprime propriile sentimente care îi leagă de melodie; să execute mișcări ce respectă ritmul melodiei; să își nuanțeze adecvat cântarea vocală.

Începem lecția prin a solicita elevilor să indice prin mișcare utilizarea instrumentelor ale căror sunete le aud (Glasul instrumentelor)

https://www.youtube.com/watch?v=sArOO3Zafsg&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3NAT8pE-GJB9ILnVO6EUTTYKJUCGFHIUaNEP4gaJVj_y8DjCJa8pHa088

Exerciții de respirație nu lipsesc, propunem elevilor să-și imagineze că menținem în aer un fulg și umflăm un balon. Se urmărește realizarea unei respirații ample, lungi și bine dozate. Acestea sunt urmate de exerciții de încălzire a vocii și a musculaturii. Imităm zborul și bâzâitul albinei, saltul broscuței și se reamintește poziția corectă atunci când cântăm (spatele drept, bărbia sus, mâinile pe masă sau pe lângă corp)

Reactualizarea cunoștințelor o vom realiza cu ajutorul liniile melodice și mișcările făcute pe melodiile din „Deteggtive Anderson Percussion level 1“

<https://www.youtube.com/watch?v=y37jIRSR9bA&list=PLIzvAnCWMJzmVo38q74Y9NunYC-BrO75g&index=10>

și Dansul șosetelor <https://www.facebook.com/watch/?v=2257119237917941>

Transmiterea noului cântec „Rudolph is coming to town“ https://www.youtube.com/watch?v=aoVdr_ZhBRo se va realiza, respectând următoarele etape:

1. familiarizarea cu conținutul cântecului: vizionarea videoclipul cântecului;
2. discuții în legătură cu conținutul și caracterul cântecului;
3. repetarea cântecului;
4. învățarea pe fragmente melodice;
5. repetarea întregului cântec cu întreaga clasă.

Se solicită elevilor să realizeze mișcările sugerate de imaginile cântecului.

Obținerea performanței se va realiza folosind linkul din „Christmas song percussion“

https://www.youtube.com/watch?v=jgTzJFoGni0&feature=youtu.be&fbclid=IwAR1BRqYmai0uw_h_DGYQp7Lq8qd4Ze2HoSosDLKZUoYyBJp98jBGv37O12k

Asigurarea retenției și a transferului, se atinge prin împletirea disciplinei *Muzică și Mișcare* cu *Arte plastice și abilități practice* permițând exprimarea plastică printr-un desen care să poată însoți melodia nou transmisă la realizarea unui CHATTERPIX.

Secțiunea 3: Instrumente didactice și resurse pentru școala viitorului pentru dezvoltarea abilităților de leadership.

Prof. PITIC OLIMPIA MARIA
Colegiul Economic "Dimitrie Cantemir" Suceava

Materialul 1: Fișă de lucru + instrument de evaluare

Titlu: „Leadership în acțiune: echilibrul între autoritate și empatie”

Nivel: Liceu (clasele IX–XII)

Durata: 50 minute

Obiectiv general: Dezvoltarea capacității elevilor de a lua decizii echilibrate, combinând autoritatea (luarea deciziilor) cu empatia (înțelegerea celorlalți).

Partea I – Activitate de analiză (15 min)

Citește situația:

Într-o echipă de proiect, liderul (Andrei) trebuie să decidă cum să finalizeze prezentarea. Un coleg nu și-a făcut partea din sarcină, iar ceilalți sunt nemulțumiți. Timpul este limitat.

Sarcină: Răspunde la următoarele întrebări:

1. Ce ar însemna o reacție bazată doar pe autoritate?

.....

2. Ce ar însemna o reacție bazată doar pe empatie?

.....

3. Care sunt riscurile fiecărei abordări?

.....

4. Propune o soluție echilibrată (autoritate + empatie):

.....

Partea a II-a – Lucru în echipă (15 min)

Sarcină de grup: În echipe de 4 elevi:

Elaborați o decizie comună pentru situația data. Stabiliți:

- ce reguli aplicați (autoritate)
- cum țineți cont de coleg (empatie)

Produs final: Un mini-plan de acțiune (5–7 rânduri)

Partea a III-a – Autoevaluare (10 min)

Elevii completează individual:

Bifează nivelul tău:

Afirmație

Deloc Parțial Complet

Pot lua decizii ferme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ascult opiniile altora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pot gestiona conflicte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Îmi asum responsabilitatea	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Partea a IV-a – Reflecție (10 min)

Completează:

1. Ce tip de lider sunt eu?
2. Ce trebuie să îmbunătățesc?
3. Cum pot deveni un lider echilibrat?

Grilă de evaluare pentru profesor

<i>Criteriu</i>	<i>Nivel scăzut</i>	<i>Nivel mediu</i>	<i>Nivel ridicat</i>
Înțelegerea conceptelor	superficială	parțială	clară
Propunerea soluțiilor	dezechilibrate	acceptabile	echilibrate
Implicarea în echipă	redușă	moderată	activă
Capacitatea de reflecție	minimă	prezentă	profundă

Competențe dezvoltate: leadership, gândire critică, inteligență emoțională, luarea deciziilor

Materialul 2: Joc didactic

Titlu: „Consiliul Liderilor – decizii sub presiune”

Tip: joc de rol / simulare

Nivel: Liceu

Durata: 50–60 min

Scop: Exersarea leadershipului prin situații reale, dezvoltând echilibrul între autoritate și empatie.

Descrierea jocului

Elevii devin membri ai unui „Consiliu al clasei” care trebuie să rezolve probleme reale. Roluri (în fiecare echipă de 5 elevi): Lider (decide), Mediator (empatizează), Observator, (notează comportamente), Critic (analizează deciziile), Secretar (notează soluția)

Scenarii de lucru (alege unul sau mai multe):

Scenariul 1: Conflict în clasă: Doi elevi se ceartă constant și afectează ora.

Scenariul 2: Lipsa implicării: Jumătate din clasă nu participă la activități.

Scenariul 3: Presiune academică: Elevii sunt stresați de evaluări și apar tensiuni.

Reguli ale jocului: Liderul trebuie să ia o decizie finală. Mediatorul trebuie să prezinte punctele de vedere emoționale. Decizia trebuie să includă: o regulă clară (autoritate), o soluție de sprijin (empatie)

Desfășurare:

Etapa 1 – Analiză (10 min): Echipa discută problema

- Etapa 2 – Dezbatere (15 min): Fiecare rol contribuie
- Etapa 3 – Decizie (10 min): Liderul formulează soluția finală
- Etapa 4 – Prezentare (10 min): Echipele prezintă
- Etapa 5 – Feedback (10 min): Clasa analizează deciziile

Fișă de observație (pentru profesor / observator)

Indicator	Da	Parțial	Nu
Liderul a fost clar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A existat empatie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Decizia a fost echilibrată	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Echipa a colaborat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Întrebări de reflecție:

1. A fost decizia corectă sau doar eficientă?
2. Cine a influențat cel mai mult decizia?
3. Cum s-a simțit fiecare rol?

În concluzie, aceste două materiale sunt ușor de aplicat la clasă, combină teoria cu practica, permit evaluare reală a progresului și dezvoltă competențe esențiale pentru secolul XXI

Instrumente de feedback și aplicații digitale care stimulează gândirea critică, reflecția pedagogică și implicarea activă a elevilor

Tehnologia s-a dezvoltat mult în ultimii zeci de ani. Având în vedere digitalizarea prezentă în toate domeniile, domeniul educației nu a rămas în urmă, ba din contră, s-a dezvoltat o dată cu celelalte domenii. O serie de aplicații și de platforme digitale au fost înființate, fie că vorbim de formarea cadrelor didactice prin cursuri de perfecționare, fie că vorbim despre platforme digitale destinate copiilor începând cu vârste fragede, toate acestea având o valoare inovativă și un caracter axat pe învățarea de tip conștient.

Cel mai important proces uman, din punct de vedere didactic, este gândirea. Aceasta s-a dezvoltat mult în ultimul secol, fiind atent studiată de cercetători și pedagogi din întreaga lume. Definită ca o însușire a creierului omenesc ce reflectă în mod generalizat și abstract realitatea obiectivă, gândirea a fost, în egală măsură clasificată și împărțită în mai multe direcții: gândire critică, gândire creativă și gândire algoritmică.

Axându-ne pe stimularea gândirii critice, pe reflecția și implicarea activă, cele mai eficiente instrumente digitale sunt cele care transformă elevul din receptor pasiv în participant activ sunt:

Dezvoltarea gândirii critice și a argumentării. În cadrul acestei categorii, avem o serie de aplicații și platforme digitale ce sporesc imaginația și creativitatea:

- Kailo Edu: O platformă specializată pentru dezbateri structurate, care ajută elevii să vizualizeze argumentele pro și contra, încurajând analiza logică și maparea ideilor.
- Canva Education: Dincolo de design, este utilizat pentru a crea infografice care sintetizează informații complexe sau portofolii digitale, forțând elevii să evalueze și să prioritizeze vizual conceptele.
- Miro: Instrumente de „mind mapping” colaborativ ideale pentru brainstorming și pentru a vedea conexiunile dintre cauze și efecte într-un mod interactiv.

Stimularea reflecției pedagogice, mai exact a Metacogniției, se reflectă prin următoarele aplicații:

- Flip: Permite elevilor să înregistreze scurte clipuri video în care își explică raționamentul sau reflectează asupra a ceea ce au învățat. Profesorii și colegii pot oferi feedback video personalizat.
- Padlet: Un avizier virtual unde elevii pot posta reflecții sub formă de text, audio sau imagini, facilitând evaluarea colegială și dialogul pe baza feedback-ului primit.
- SELFIE for Teachers: Un instrument gratuit al Comisiei Europene care ajută cadrele didactice să reflecteze asupra modului în care integrează tehnologia în propria practică.

Feedback interactiv și implicare activă: următoarele aplicații întrunesc cele două componente esențiale ale procesului instructiv-educativ, și anume feedback-ul și implicarea activă a elevilor. Cel mai important proces al educației este feedback-ul, cadrele didactice specializate trebuie să se asigure că elevii pe care îi au în grijă înțeleg și asimilează cu succes informația predată. Implicarea elevilor la clasă este, de asemenea, un instrument pe care profesorii îl utilizează pentru ca învățarea de tip conștient. Prin utilizarea diferitelor instrumente digitale, copiii rezonază și își manifestă curiozitatea cu privire la acestea. Câteva exemple ar fi:

- Wooclap: Oferă peste 20 de tipuri de întrebări în timp real (sondaje, nori de cuvinte, întrebări deschise), fiind excelent pentru a capta atenția și a ajusta lecția în funcție de înțelegerea elevilor.
- Mentimeter: Util pentru verificări rapide de tip „exit ticket” sau pentru a măsura așteptările clasei la începutul orei, stimulând participarea anonimă și onestă.
- Edpuzzle: Transformă videoclipurile în lecții active prin inserarea de întrebări obligatorii care verifică înțelegerea și forțează elevul să reflecteze asupra conținutului vizualizat.
- Teleskop: O platformă românească dedicată colectării de feedback anonim de la elevi pentru a îmbunătăți relația profesor-elev și procesul de predare.

În încheiere, tehnologia poate fi un factor benefic, instrumentele și aplicațiile educaționale și digitale sunt un model interactiv prin care profesorii și, deopotrivă, copiii, pot să își testeze limitele cognitive prin dezvoltarea unor procese psihice ce stau la baza gândirii, respectiv gândirea critică.

Fișă de lucru: „Jurnalul Micului explorator de stele”

prof. înv. primar: Pop Claudia-Florina

Școala Gimnazială Nr. 19 ”Avram Iancu”, Timișoara

Numele astronautului: _____ Data stelară: _____

1. Ce fel de stea ești azi?

Privește cerul tău interior. Colorează steaua care descrie cel mai bine cum te simți în acest moment:



Steaua albastră (Liniștită): Sunt calm, pot să mă concentrez și să îi ascult pe ceilalți.



Steaua galbenă (Veselă): Am multă energie, vreau să particip și să ajut.



Steaua roșie (Explozivă): Sunt agitat, supărat sau obosit. Am nevoie de „scutul de protecție” (o pauză).

2. Controlul de la baza spațială

Uneori, nava noastră întâlnește un nor de praf stelar (o problemă sau o supărare). Ce faci pentru a rămâne pe traseu? Unește activitatea cu steaua potrivită:

Când simt că îmi pierd răbdarea...

...eu aleg să:

Simt că „ard” de furie

Aprind semnalul de ajutor (întreb învățătorul cu calm).

Nu înțeleg ce am de făcut

Număr invers de la 5 la 1 înainte să spun ceva.

Cineva m-a împins din greșeală

Respir adânc de 3 ori (ca o rachetă la decolare).

3. Constelația prieteniei

O constelație este formată din mai multe stele care strălucesc împreună. Într-o echipă, un lider bun ajută pe toată lumea să strălucească. Încercuiește varianta corectă:

Dacă un coleg din echipa mea este trist pentru că nu știe să rezolve o sarcină, eu:

A. Îi spun că este lent și fac eu totul singur.

B. Îl încurajez și îi arăt cum am făcut eu, pas cu pas.

C. Mă prefac că nu văd și mă joc cu altcineva.

4. Testul de Aur al Liderului (Auto-evaluare)

Bifează cu un „X” stelulele care ți se potrivesc în ultima săptămână:

- Am ascultat ideile colegilor mei fără să îi întrerup.
- Am reușit să stau liniștit atunci când doamna/domnul învățător vorbea.
- Am ajutat un coleg să strângă materialele de lucru.
- Când m-am supărat, am reușit să mă calmez fără să țip.

5. Mesaj către baza spațială

Desenează în spațiul de mai jos cum arată o echipă în care toți copiii sunt lideri empatici (se ajută unii pe alții).

Notă pentru cadrul didactic: Această fișă folosește stelele pentru a vizualiza progresul. Dacă elevul bifează tot mai multe stelule la punctul 4 de la o săptămână la alta, este un indicator clar de progres în auto-reglare și leadership. Metafora „Stelei roșii” oferă o modalitate non-punitivă prin care copilul poate cere ajutor (empatie) sub autoritatea blândă a cadrului didactic.

PROIECT DIDACTIC

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”

CLASA: a II – a C

CADRU DIDACTIC: Popa Isabela

ARIA CURRICULARĂ: Matematică și Științe

DISCIPLINA: Matematică și explorarea mediului

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-1000/Plante și animale

SUBIECTUL LECȚIEI: Numere naturale 0-1000 – ordonare, comparare, adunări fără trecere peste ordin

TIPUL LECȚIEI: Recapitulare

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

DISCIPLINE INTEGRATE: : ● Matematică și explorarea mediului
● Comunicare în limba română
● Muzică și mișcare

SCOPUL LECȚIEI: Consolidarea competențelor matematice

COMPETENȚE SPECIFICE:

Matematică și explorarea mediului:

- 1.1. Scrierea, citirea și formarea numerelor până la 1000;
- 1.2. Compararea numerelor în centrul 0-1000;
- 1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0 -1000, folosind poziționarea pe axa numerelor, estimări, aproximări
- 1.4. Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în centrul 0-100;
- 1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (termen, sumă, total, diferență, <, >, =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme

Comunicare în limba română:

- 2.1. Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare
- 2.3. Participarea cu interes la dialoguri, în diferite contexte de comunicare

Muzică și mișcare:

- 2.2. Cântarea, individual sau în grup, asociind acompaniamentul sugerat de ritm

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: - Pe parcursul și la finalul lecției, elevii vor fi capabili :

- O1. Să efectueze calcule orale; obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii realizează cel puțin una din cele trei operații solicitate, pe baza experienței anterioare;
- O2. Să identifice ordinea și paritatea pentru numere în centrul 0-1000; obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii indică corect minim patru din cele opt numere existente în comun pe fișele date, pe baza experienței anterioare;

O3. Să efectueze calcule în scris în vederea comparării pentru numere în centrul 0-1000; obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii indică corect în minim două din cele patru situații date, pe baza experienței anterioare;

O4. Să efectueze calcule în scris prin operații de adunare fără trecere peste ordin în centrul 0-1000; obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii calculează corect minim patru din cele șase operații existente pe fișa dată, pe baza experienței anterioare;

O5. Să rezolve și să compună probleme; obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii rezolvă corect cel puțin una din cele două probleme date, pe baza experienței anterioare

O6. Să indice rolul părților unei plante; obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii rezolvă corect cel puțin patru din cele șase situații date, pe baza experienței anterioare.

STRATEGII DIDACTICE:

- **METODE ȘI PROCEDEE:** conversația euristică, explicația, exercițiul, problematizarea, joc didactic;
- **RESURSE MATERIALE:** laptop, videoproiector, caiete, tablă;
- **FORME DE ORGANIZARE:**, individual, frontal
- **FORME SI TEHNICI DE EVALUARE:** evaluare orală, aprecieri verbale;
- **RESURSE TEMPORALE:** 40 minute
- **RESURSE UMANE:** 32 elevi

Bibliografie:

- *Programa școlară pentru disciplinele Matematică și explorarea mediului, Comunicare în limba română, Muzică și mișcare pentru clasa a II a, aprobată prin Ordin al Ministrului nr. 3418/19.03.2013;*
- www.didactic.ro
- liveworksheets.com
- learningapps.org

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

Nr. Crt.	Secvențele lecției	Ob. Op.	Conținutul instructiv educativ	Strategia didactică	
				Metode și procedee didactice	Mijloace învățământ
1.	Momentul organizatoric		<ul style="list-style-type: none"> Asigur condițiile optime pentru buna desfășurare a lecției: aerisirea sălii de clasă, pregătirea materialului didactic pentru prezentarea softului educațional. 		
2.	Verificarea cunoștințelor anterioare și a temei pentru acasă	01	<ul style="list-style-type: none"> Se verifică calitativ și cantitativ tema de acasă. 	Conversația	Caiete
3.	Captarea atenției	01 02 03	Elevii cântă „Am crezut că matematica e grea“	Cântare vocală	
4.	Reactualizarea cunoștințelor	01 02 03	<p>Cu ajutorul întrebărilor frontale se reactualizează termenii specifici operațiilor cunoscute:</p> <p>Cum se numește rezultatul adunării?</p> <p>Dar al scăderii? Cum se numește primul număr al scăderii?</p> <p>$14 + 3 = ?$ $-7 = ?$ $+50 = ?$</p>	Conversația	Tablă

5.	Anunțarea subiectului lecției		Explic obiectivele vizate pe înțelesul elevilor.	Conversația Exercițiul	Tablă
6.	Dirijarea învățării	01 02 04 05	Se lucrează fișa din https://www.liveworksheets.com/1-zt1358938ql Elevii lucreaza în caiete și rezultatele se notează la tablă. Se lucrează exercițiile propuse https://learningapps.org/display?v=p52oxw5tc20 Se rezolvă problema din Anexă.	Conversația Activitate independentă	Tablă Laptop Videoproie Caiete
7.	Fixarea cunoștințelor și obținerea performanței	01 02 04 06	Se solicită elevilor compunerea unei probleme pentru exercițiul: $561 + 24 =$ Se rezolvă solicitările referitoare la părțile componente ale unei plante din https://www.liveworksheets.com/myworkbooks/preview.asp?workbookid=218692&clave=jp828oiy	Conversația Problematizarea Exercițiul	Tablă Laptop Videoproie
8.	Asigurarea retenției și a transferului	01 02 06	Joc didactic „Adevărat sau fals?” Elevii sunt solicitați să ridice o palmă deschisă dacă aud un adevăr sau să își acopere ochii dacă este fals. Numărul 999 este impar? Numărul 102 este par? Succesorul lui 999 este 100? Predecesorul lui 800 este 799? https://wordwall.net/resource/5487932	Conversația Joc didactic	

9.	Încheierea lecției		Se apreciază pozitiv activitatea elevilor, se notează tema în caiete și la tablă		

Într-o clasă băieții au adunat 315 castane laolaltă, iar fetele cu 23 mai multe. Câte castane au adunat fetele?

$$315 + 23 = 338 \text{ castane}$$

$$456 + 219 =$$



Fișă de activitate

Titlul activității: „La colindat”

Coordonatorul activității: Prof.înv.primar Popa Patricia Georgiana

Data desfășurării: 17,18,19,23 decembrie 2025

Durata activității: 25-30 minute/instituție

Grupul țintă: elevii clasei a II a B

Obiective:

- Să interpreteze colinde tradiționale românești în fața uni public;
- Să respecte reguli de comportament adecvate în instituții publice;
- Să manifeste respect și spirit civic față de membrii comunității/funțiile înalte ale comunității
- Să valorizeze tradițiile și obiceiurile românești specific sărbătorilor de iarnă.

Resurse:

- Umane: elevi, cadru didactic, reprezentanți ai instituțiilor vizate
- Materiale: repertoriu de colinde, boxă portabilă, costume tradiționale românești
- Spațiale: Prefectura Județului Constanța, Primăria Municipiului Constanța, Biblioteca Județeană Constanța, Ziarul „Ziua de Constanța”, Spitalul Privat „Armonia” Constanța și Takos King Constanța.

Descrierea activității:

Activitatea a avut drept scop promovarea tradițiilor românești și dezvoltarea competențelor de comunicare și socializare în comunitate.

Rezultate așteptate:

- ✓ Implicarea activă a elevilor în activitățile extracurriculare
- ✓ Manifestarea unui comportament civilizată în spații publice
- ✓ Interacționarea respectuoasă cu reprezentanții instituțiilor vizate
- ✓ Consolidarea relației școală-comunitate
- ✓ Conștientizarea importanței tradițiilor românești
- ✓ Interpretarea unor colinde cu entuziasm și responsabilitate

Modalități de evaluare ale activității:

1. Observarea direct a comportamentului elevilor
2. Discuție de reflecție la clasă
3. Fotografii
4. Feedback primit din partea instituțiilor vizate

Rezultate înregistrate:

- Dezvoltarea spiritului civic
- Promovarea valorilor tradiționale românești
- Integrarea elevilor în viața comunității locale



Școala Gimnazială Nr. 39 Nicolae Tonitza Constanța
 Str.Solidarității Nr 8
 Tel/Fax 0341405852 E-Mail sc39cta@isjcta.ro

Sugestii și recomandări:

- ✓ Repetarea activității an de an, fiind vizate și alte instituții ale comunității locale.

Prof.înv.primar:
 Popa Patricia Georgiana

Director:
 Prof.: Bara Iuliana

The collage consists of two main parts. On the left is a screenshot of a Facebook post from the official page of the Prefecture of Constanța County. The post, dated 17 December 2025 at 14:54, features a group photograph of children in traditional Romanian folk costumes. The text of the post describes a visit to Școala Gimnazială Nr. 39 'Nicolae Tonitza' in Constanța, coordinated by teacher Popa Patricia Georgiana and her students. It mentions a visit from the Liceul Teoretic 'Lucian Blaga' and expresses gratitude for the children's performance. On the right is a video frame showing a group of children singing. In the foreground, a woman with long blonde hair is seen from the side, looking towards the children. The video has a watermark for 'Armonia Hospital' and text indicating it is an original audio content.



Scoala Gimnazială Nr. 39 Nicolae Tonitza Constanta
Str.Solidarității Nr 8
Tel/Fax 0341405852 E-Mail sc39cta@isjcta.ro



ZIUA de Constanța

19 decembrie 2025 la 16:43 · 🌐

🌱 Prichindeii de la școala gimnazială nr 39 "Nicolae Tonitza", însoțiți de doamna Patricia Georgiana, au colindat astăzi redacția noastră.... Vezi mai mult



👍❤️ Tu, Mihaela Moroiu, Meli Melly și alți 16

👍 Ador

💬 Comentează



Adaugă un comentariu ca Popa Patricia Georgiana



Tacos King · Urmărești

🎵 Tacos King · Conținut audio original

Astăzi am avut bucuria de a primi colindători 🎵

... Vezi mai mult

INTERDISCIPLINARITATEA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR – DE LA TEXT LA GÂNDIRE MATEMATICĂ

Radu I. Minodora Constanța

Profesor pentru învățământ primar

Școala Gimnazială nr. 119 București

Abstract (EN)

Interdisciplinary approaches in primary education represent an essential direction for modern teaching, fostering meaningful learning and deep understanding. This paper proposes an integrated teaching model that combines language and mathematics through real-life contexts, specifically through the activity “Cinci pâini”. The model emphasizes text comprehension, argumentation, and mathematical reasoning using fractions. The teacher acts as a facilitator who supports students in making connections between different domains of knowledge. The implementation of this model has shown increased student engagement, improved critical thinking, and enhanced problem-solving abilities.

Lucrarea propune un model interdisciplinar aplicat în învățământul primar, care integrează competențe de comunicare și matematică, având ca scop dezvoltarea gândirii critice și a capacității de argumentare. Activitatea „Cinci pâini” reprezintă un exemplu relevant de învățare integrată, în care elevii analizează un text, formulează opinii și demonstrează matematic soluțiile. Aplicarea acestui model a condus la creșterea implicării elevilor și la dezvoltarea competențelor funcționale.

Acest demers valorifică principiile leadershipului educațional, prin rolul cadrului didactic de facilitator, care îmbină autoritatea pedagogică cu empatia, stimulând implicarea activă a elevilor.

Integrarea disciplinelor reprezintă una dintre direcțiile esențiale ale educației moderne, deoarece răspunde nevoii de a forma elevi capabili să aplice cunoștințele în contexte reale. În învățământul primar, această abordare este cu atât mai importantă, cu cât elevii învață mai eficient atunci când pot realiza conexiuni între domenii diferite.

Predarea fragmentată, pe discipline separate, limitează adesea înțelegerea profundă, în timp ce interdisciplinaritatea oferă elevilor oportunitatea de a vedea legătura dintre ceea ce învață. Astfel, învățarea devine semnificativă și funcțională.

În acest context, rolul cadrului didactic este de a crea situații de învățare în care elevii să fie provocați să gândească, să analizeze și să aplice. Activitatea „Cinci pâini” reprezintă un exemplu de bună practică, deoarece integrează competențe de citire, argumentare și rezolvare de probleme matematice.

Interdisciplinaritatea este susținută de numeroși autori din domeniul pedagogiei, care evidențiază importanța învățării integrate în dezvoltarea competențelor elevilor.

Conform lui Cerghit (2006), metodele interactive favorizează implicarea activă a elevilor și dezvoltarea gândirii independente. Cucuș (2014) subliniază rolul climatului educațional pozitiv în susținerea învățării eficiente, iar Molan (2015) evidențiază importanța corelării conținuturilor pentru formarea competențelor funcționale.

Integrarea disciplinelor contribuie la:

- dezvoltarea gândirii critice
- aplicarea cunoștințelor în contexte reale
- formarea competențelor de argumentare

Astfel, elevul nu mai este un receptor pasiv, ci devine participant activ în procesul de învățare.

Modelul propus are la bază integrarea disciplinei Limba română cu Matematica, utilizând ca suport textul „Cinci pâini”. Activitatea este structurată pe etape, fiecare având un rol bine definit în dezvoltarea competențelor elevilor.

Elevii citesc textul și identifică informațiile esențiale: personaje, situația prezentată și problema apărută.

Această etapă dezvoltă:

- citirea conștientă
- capacitatea de selecție a informațiilor
- înțelegerea mesajului

Profesorul ghidează discuția prin întrebări deschise, stimulând participarea tuturor elevilor.

Etapa 2 – Joc de rol

Elevii interpretează situația conflictuală și propun soluții.

Exemplu din clasă:

Un elev afirmă: „*Nu este corect, trebuie împărțit după cât a dat fiecare.*”

Această etapă dezvoltă:

- capacitatea de argumentare
- empatia
- gândirea critică

Elevii sunt încurajați să își susțină opiniile și să asculte punctele de vedere ale colegilor.

Etapa 3 – Transferul către matematică

Profesorul formulează problema matematică pornind de la situația analizată.

Elevii identifică:

- datele problemei
- relațiile dintre acestea

Această etapă realizează trecerea de la limbajul verbal la cel matematic.

Etapa 4 – Demonstrația matematică

Elevii utilizează fracții pentru a justifica soluția.

Această etapă dezvoltă:

- gândirea logică
- capacitatea de demonstrare
- aplicarea cunoștințelor matematice

Elevii înțeleg că matematica are aplicabilitate în situații reale.

Etapa 5 – Reflecția

Elevii analizează ceea ce au învățat și modul în care au rezolvat problema.

Întrebări utilizate:

- Ce am învățat?
- Cum am ajuns la soluție?
- Ce a fost dificil?

Această etapă contribuie la consolidarea învățării și la dezvoltarea capacității de autoevaluare.

Lucrarea aduce o contribuție practică prin propunerea unui model interdisciplinar aplicat în activități reale.

Implementarea acestui model a evidențiat:

- creșterea implicării elevilor
- dezvoltarea capacității de argumentare
- îmbunătățirea colaborării

Elevii au demonstrat că pot realiza conexiuni între domenii diferite și pot aplica cunoștințele în situații concrete.

Interdisciplinaritatea contribuie semnificativ la formarea unui elev activ, capabil să gândească și să aplice cunoștințele în contexte reale.

Integrarea limbii române cu matematica oferă elevilor oportunitatea de a înțelege sensul învățării și de a dezvolta competențe funcționale.

Elevii nu învață separat limba și matematica, ci învață să gândească integrat și să rezolve probleme reale. Modelul propus evidențiază rolul leadershipului educațional în crearea unui climat colaborativ, în care elevii sunt încurajați să gândească, să decidă și să colaboreze

Bibliografie

- Molan, V. (2015). *Didactica matematicii*.
- Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Polirom.
- Cucuș, C. (2014). *Pedagogie*. Polirom.

Enigma Otiliei – clasa a IX-a

Citește cu atenție textul:

Felix nu văzuse pe Costache Giurgiuveanu decât cu mulți ani în urmă, ca copil, și tot atunci o cunoscuse și pe Otilia, care era o simplă fetiță. Dar în fiecare an scria la sărbătorile consacrate și în alte câteva împrejurări „unchiului Costache”, întrebând ce mai face „verișoara Otilia”, iar Otilia scria „unchiului Iosif”, întrebând ce mai face „vărul Felix”. Tânărul fiu al doctorului și Otilia erau astfel în chip oficial intimi prin corespondență și desigur că, dacă s-ar fi întâlnit, n-ar fi putut decât să continue și oral stilul familiar din scrisori. Zăpăceala lui Felix era dar explicabilă. Numărul casei îl cunoștea infailibil, iar în casă locuiau „unchiul Costache” și „verișoara Otilia”. Rămăsese hotărât, în urma unei corespondențe pe care o ținea, nu-i vorbă, cu Otilia, că, îndată ce va termina liceul, va veni la București, în vederea continuării studiilor, urmând să locuiască la unchiul-tutor în strada Antim. Îl vestise la vreme printr-o scrisoare, și acum îi era dat să primească acest răspuns ciudat. Felix își cercetă bine memoria, spre a vedea dacă nu cumva are o lipsă, dar lucrul era cu neputință. Acela era numărul. Căută mai departe vreun bis și se gândi la posibilitatea ca în curtea unchiului să fie mai mulți locatari. Știa însă bine că Giurgiuveanu era proprietar și nu închiria, și un chiriaș, de altminteri, ar fi știut la cine stă. Mai mult muncit de ciudătenia acestei întâmplări decât de problema petrecerii nopții în necunoscut, Felix mergea în neștire înspre strada Arionoaiei, când, deodată, o imagine i se fixă în minte. Pe un carton mic, o fotografie-vizit în tonalitate cafenie spălăcită înfățișa un om cu capul aproape depilat, cu ochii foarte proeminenți și cu buze groase, cu numai câteva fire negre rare în loc de mustăți. Această fotografie, care se afla pe biroul tatălui său, îi deștepta în minte, nu știa de ce, ideea unui hoț de copii mici. Însă era sigur că fotografia reprezenta pe unchiul Costache. Omulețul de pe scara scârțâitoare, mult mai bătrân, era aidoma moralmente cu unchiul din fotografie. Un fior necunoscut de experiență rea trecu prin sufletul candid al lui Felix: Să nu vrea să-l primească „unchiul”? Dar de ce? Desigur că nu a lămurit bine. Poate scrisoarea n-a sosit și nu se așteptau să vină așa târziu, noaptea. Totuși, spusese răspicat: „Eu sunt Felix!” Cu îndoiala în suflet, însă hotărât, tânărul se întoarce înapoi și, după o scurtă codire, intră din nou în curte și în anticameră și trase de blestematul clopoțel, care răsună pe sus ca un vas de sticlă sfărâmat pe podele. După o așteptare chinuitoare, scara începu să scârțâie greu, și bătrânul spân apăru din nou cu ochii mirați.

1. Explică, în cel puțin 30 de cuvinte, la ce se referă secvența și acum îi era dat să primească acest răspuns ciudat.
2. Povestește, în cel puțin 40 de cuvinte, care este reacția Otiliei în momentul în care Felix pătrunde în casa lui moș Costache.
3. Demonstrează, în cel puțin 50 de cuvinte, folosind atât textul-suport, cât și lectura întregii opere, că Enigma Otiliei este un roman în care se remarcă prezența unui *balzacianism fără Balzac*.
4. Prezintă, în 50-70 de cuvinte, statutul social al Otiliei.
5. Alcătuiește un text de cel puțin 70 de cuvinte în care să prezinți opinia altor trei personaje despre Otilia.
6. Pornind de la secvența *Rămăsese hotărât, în urma unei corespondențe pe care o ținea, nu-i vorbă, cu Otilia, că, îndată ce va termina liceul, va veni la București, în vederea continuării studiilor, urmând să locuiască la unchiul-tutor în strada Antim. Îl vestise la vreme printr-o scrisoare...* redactează scrisoarea prin care Felix își anunță intențiile. Data redactării: 1 iulie 1909.

Nume elev: _____

Data: _____

FIȘĂ DE LUCRU: "DETECTIVII NATURII"

Prof. înv. primar ROTEA ANCA MARIA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „NICOLAE BĂLCESCU”
DRĂGĂȘANI-VÂLCEA

Tema: Animalele și casa lor (Gândire critică și Reflecție)

Sarcina 1: "Cine locuiește aici?" (Asociere Logică)

Instrucțiune: Privește animalele din stânga și locuințele din dreapta. Trage o linie între animal și casa lui potrivită.

- PĂSĂRICA   CUȘCA
- URSUL  CUIBUL
- CÂINELE   PEȘTERA

Întrebare de gândire critică (Discuție orală):

"Ce s-ar întâmpla dacă am schimba locurile? Ar putea ursul să doarmă în cuibul păsării? De ce?"

Sarcina 2: "Intrusul din fermă" (Analiză și Clasificare)

Instrucțiune: Încercuiește animalul care **NU** aparține grupului de mai jos. Explică de ce l-ai ales.

 Imagini: [OAIE] --- [CAL] --- [LEU] --- [PORC]

OPȚIUNI DE RĂSPUNS (Reflecție):

- Este **LEUL**, pentru că este sălbatic, iar ceilalți trăiesc la fermă.
- (Orice altă explicație logică a copilului este acceptată – ex: "E singurul cu coamă mare").

□ Sarcina 3: "Adevărat sau Greșit?" (Predicție)

Instrucțiune: Privește imaginea cu **Pinguinul pe plajă la soare** 🐧☀️👤.

- Dacă crezi că pinguinul este fericit acolo, colorează fața veselă 😊.
- Dacă crezi că pinguinului îi este prea cald și nu este la el acasă, colorează fața tristă ☹️.

🔍 **De ce are nevoie pinguinul ca să fie fericit?** (Bifează ce crezi):

GHEAȚĂ ȘI APĂ RECE □

UN ȘEZLONG ȘI SUC 🍹

🧠 Sarcina 4: "Animalul Fantastic" (Creativitate și Aplicare)

Instrucțiune: Desenează în chenarul de mai jos un animal inventat de tine (ex: un iepure cu aripi).

Spune-i doamnei învățătoare: Unde locuiește acest animal și ce mănâncă el?

✍️ **LOC PENTRU DESEN**

★ Bilet de leșire (Feedback - Autoevaluare)

Instrucțiune: Colorează simbolul care ți se potrivește acum, la finalul fișei:

- 💡 **BECUL:** "Am învățat lucruri noi și interesante!"
- 😊 **OMULEȚUL GÂNDITOR:** "Mai am câteva întrebări despre animale."
- 🧘 **OMULEȚUL OBOSIT:** "Activitatea a fost cam grea pentru mine."

JOCUL DIDACTIC– PUNTE ÎNTRE AUTORITATE ȘI EMPATIE ÎN EDUCAȚIE

Prof. Rotea Rodica-Costina

C.Ș.E.I „Maria Montessori”- Constanța

„Niciunul dintre noi nu este la fel de inteligent ca toți ceilalți laolaltă.” — Ken Blanchard

În contextul educațional actual, leadership-ul nu mai este despre control, ci despre influență și conectare. Pentru a crea un mediu de învățare echilibrat, liderul educațional trebuie să îmbine autoritatea (care oferă structură și siguranță) cu empatia (care construiește încredere). Autoritatea oferă elevului structură, siguranță și limitele necesare dezvoltării armonioase, în timp ce empatia permite liderului să identifice nevoile emoționale și barierele cognitive ale învățăcelilor săi. Provocarea majoră pentru liderul educațional modern constă în evitarea extremelor: autoritarismul rigid, care inhibă creativitatea și vocea elevului, sau permisivitatea excesivă, care duce la haos și lipsă de autoritate. Eficiența procesului de învățare nu mai este determinată doar de rigoarea academică, ci de calitatea climatului psihologic din sala de clasă.

Conform lui Goleman (2001), empatia nu reprezintă o simplă trăsătură de caracter, ci o competență esențială de leadership care permite calibrarea mesajului educațional la starea emoțională a grupului. În paralel, integrarea autorității empatice facilitează formarea unui „growth mindset” (Dweck, 2017), un mediu în care elevii nu se tem de autoritatea profesorului atunci când greșesc, ci o privesc ca pe un ghidaj necesar pentru progresul personal. Astfel, liderul educațional devine un arhitect al succesului, folosind rigoarea pentru a stabili standarde înalte și empatia pentru a oferi susținerea necesară atingerii acestora.”

O strategie fundamentală pentru a pune în practică acest echilibru este utilizarea jocurilor didactice. Acestea nu sunt simple activități recreative, ci instrumente psihologice complexe care permit elevilor să experimenteze leadership-ul, colaborarea și gândirea critică într-un mediu sigur. Prin joc, autoritatea profesorului se transformă în rol de facilitator, iar empatia devine vizibilă prin modul în care elevii învață să se susțină reciproc pentru a atinge un obiectiv comun.

În continuare, sunt prezentate câteva tipuri de jocuri didactice care facilitează dezvoltarea acestor competențe esențiale:

- Jocuri de tip "*Survival*" (Gândire critică și Colaborare)

Elevii primesc un scenariu (de exemplu: „Sunteți blocați pe o insulă pustie”) și o listă limitată de obiecte. Ei trebuie să decidă împreună care sunt cele mai importante 5 obiecte pentru supraviețuire.

Leadership: cineva trebuie să modereze discuția pentru a ajunge la un consens.

Gândire critică: evaluarea utilității fiecărui obiect sub presiune.

- Puzzle-ul *Interdependent / Jigsaw* (Colaborare)

Clasa este împărțită în grupuri, iar fiecare grup primește doar o parte dintr-o informație sau dintr-un mecanism necesar pentru a rezolva o sarcină mare.

Leadership: coordonarea fluxului de informații între grupuri.

Colaborare: succesul depinde de contribuția fiecărui membru; nimeni nu poate câștiga singur.

- Jocuri de Rol (Leadership și Empatie)

Elevii primesc scenariile de conflict (de exemplu: un conflict între doi colegi sau o negociere între un profesor și un elev). Ei trebuie să joace rolurile și să găsească o soluție de tip win-win.

Leadership: exersarea autorității empatice și a medierii.

Gândire critică: analizarea perspectivelor multiple ale aceleiași probleme.

- Provocarea "*Marshmallow*" (Colaborare și Prototipare)

Echipele trebuie să construiască cea mai înaltă structură folosind spaghete, bandă adezivă și o bomboană de zahăr în vârf.

Leadership: gestionarea timpului și a resurselor.

Gândire critică: testarea ipotezelor structurale și adaptarea rapidă după eșec.

- Jocuri de rol și Simulări (Leadership)

Elevii preiau responsabilități specifice și trebuie să gestioneze dinamica grupului.

Consiliul Local: Fiecare elev reprezintă un interes (ecologist, dezvoltator imobiliar, cetățean) și trebuie să negocieze o soluție pentru o problemă a comunității.

Liderul "Orb": Un elev este legat la ochi, iar ceilalți (sau un singur lider) trebuie să îl ghideze prin instrucțiuni verbale clare printr-un traseu cu obstacole.

Jocul didactic nu este un instrument rigid, ci unul flexibil, care își atinge eficiența maximă doar atunci când este adaptat particularităților de vârstă și dezvoltare ale copiilor. Prin ajustarea regulilor, a gradului de dificultate și a suportului oferit, cadrul didactic reușește să îmbine autoritatea (prin structură și cerințe) cu empatia (prin respectarea nevoilor individuale ale copilului).

Adaptarea jocurilor depinde de echilibrul dintre complexitatea regulilor și profunzimea analizei de la final. Un copil de 7 ani învață prin acțiune, în timp ce unul de 17 ani învață prin analiză și strategie.

Iată câteva exemple de cum pot fi adaptate activitățile în funcție de vârstă:

1. Învățământ primar (6–10 ani)

La această vârstă, accentul se pune pe acțiuni concrete și rezultate imediate.

Obiectiv: cooperarea de bază și respectarea regulilor.

Adaptare: instrucțiuni scurte (maxim 3 pași). Folosește obiecte fizice (mingi, corzi, cuburi).

Stil de leadership: „Leadership prin rotație” — oferă-i fiecăruia șansa de a fi „căpitan” pentru a exercita cum e să fii ascultat.

Debriefing (discuția de final): întrebări simple despre emoții: „Cum te-ai simțit când ai lucrat cu colegul tău?”.

2. Gimnaziu (11–14 ani)

Este perioada în care dinamica de grup și statutul social contează cel mai mult.

Obiectiv: navigarea relațiilor sociale și logica aplicată.

Adaptare: adaugă restricții (ex: „nu aveți voie să folosiți mâinile” sau „aveți doar 5 minute”).

Introdu roluri secrete pentru a stimula gândirea critică.

Stil de leadership: „Leadership funcțional” — atribuie roluri bazate pe puncte forte (ex: gestionar de resurse, cronometror, purtător de cuvânt).

Debriefing: concentrează-te pe proces: „Ce a cauzat neînțelegerea în grupul vostru și cum ați rezolvat-o?”.

3. Liceu (15–18 ani)

Adolescenții pot gestiona concepte abstracte, dileme etice și strategii pe termen lung.

Obiectiv: negociere complexă, etică și leadership strategic.

Adaptare: folosește scenarii ambigue unde nu există un singur răspuns corect. Introdu mize (ex: un „buget” virtual de gestionat).

Stil de leadership: „Leadership emergent” — nu numi un lider; observă cine preia inițiativa și analizează de ce a fost acceptat de grup.

Debriefing: analiză de nivel înalt: „Cum a influențat stilul tău de conducere motivația echipei?” sau „Ce prejudecăți v-au influențat decizia?”.

Sfat pentru profesori

Dacă un joc pare prea ușor pentru liceeni, adaugă o „taxă de comunicare”: de exemplu, au voie să comunice doar prin bilețele scrise sau prin semne. Asta îi forțează să gândească critic despre cum să conducă fără să poată vorbi direct

!!!Capcana liderului dominant

Uneori, un singur elev preia tot controlul, anulând colaborarea. Pentru a evita asta, rotește rolul de căpitan la fiecare etapă a jocului.

✓ Cum putem evita dominarea de către un lider?

E o provocare clasică! Într-o echipă, vocea celui mai vocal elev o poate acoperi pe a celorlalți, ceea ce blochează colaborarea reală.

Iată câteva strategii practice prin care poți structura jocul astfel încât toată lumea să participe:

1. Roluri rotative și specifice

Nu lăsa grupul să-și aleagă singur liderul „de facto”. Atribuie tu roluri clare care se schimbă la fiecare 10-15 minute:

Cronometrul: responsabil de timp.

Scribul: notează ideile.

Purtătorul de cuvânt: singurul care are voie să prezinte concluzia (asigură-te că acesta nu este liderul grupului).

Avocatul Diavolului: rolul lui este să conteste politicos orice idee, forțând echipa să gândească critic.

2. Tehnica "Brainstorming în liniște"

Înainte ca cineva să aibă voie să vorbească:

- fiecare elev notează pe un post-it 2 idei proprii, în liniște (2 minute).
- post-it-urile sunt puse pe masă.
- echipa discută ideile de pe bilețele, nu pe cele „aruncate” verbal de lider.

3. Jetoanele de participare

Dă-i fiecărui elev 3 jetoane (sau chibrituri/capace).

De fiecare dată când un elev vrea să vorbească, trebuie să „plătească” un jeton.

Când un elev termină jetoanele, nu mai are voie să intervină până când toți ceilalți colegi nu și-au consumat măcar un jeton.

Asta îi forțează pe cei dominanți să-și aleagă cu grijă momentele și pe cei timizi să contribuie.

4. Puzzle-ul informațional (Metoda Jigsaw)

- împarte sarcina în bucăți.
- fiecare membru al echipei primește o informație critică pe care ceilalți nu o au.
- fără informația elevului X, echipa nu poate rezolva puzzle-ul.
- liderul este forțat să asculte activ, pentru că nu deține toate „piesele” succesului.

✓ *Regula de aur*

Stabilește de la început că scorul final al echipei depinde de implicarea tuturor. Poți puncta separat modul în care au colaborat, nu doar dacă au găsit soluția corectă.

Jocul didactic se conturează ca un instrument esențial în educație, având capacitatea de a armoniza două dimensiuni aparent opuse: autoritatea și empatia. Prin structura sa organizată, bazată pe reguli și obiective clare, jocul susține rolul cadrului didactic de ghid al învățării. În același timp, prin adaptarea la particularitățile de vârstă, ritmul și nevoile individuale ale copiilor, acesta devine un spațiu al înțelegerii, al acceptării și al valorizării fiecărui copil.

Exemplele analizate demonstrează că eficiența jocului didactic nu constă în forma sa standard, ci în flexibilitatea cu care este aplicat. Adaptarea diferențiată transformă activitatea ludică într-o experiență incluzivă și motivantă, în care fiecare copil are șansa de a reuși.

În concluzie, jocul didactic devine o veritabilă punte între autoritate și empatie doar atunci când cadrul didactic reușește să îmbine rigoarea pedagogică cu sensibilitatea față de universul copilului, contribuind astfel la o educație echilibrată, centrată pe dezvoltarea integrală a acestuia.

Bibliografie:

Dweck, C. S. (2017). *Mindset: Noua psihologie a succesului*. Curtea Veche Publishing.

Goleman, D. (2001). *Inteligența emoțională*. Curtea Veche Publishing.

Maxwell, J. C. (2008). *Cele 21 de legi imuabile ale leadership-ului*. Editura Amaltea.

Mitrea, S. (2020). *Leadership educațional*. Editura Didactica Publishing House.

Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Școli creative: Revoluția de la firul ierbii care transformă educația*. Publica

Fișă de lucru – Educație plastică & Leadership

Profesor Andreea Rus

Clasa: a V-a

Tema: „Eu ca lider – exprimat prin artă”

Durata: 50 minute

Obiective:

dezvoltarea creativității prin desen/pictură

exprimarea ideilor și emoțiilor prin artă

identificarea calităților unui lider

dezvoltarea încrederii în sine și a colaborării

Partea I – Încălzire (10 min)

1. Gândește-te și scrie:

Ce înseamnă pentru tine un lider?

.....

Numește 3 calități ale unui lider:

1.

2.

3.

Partea II – Activitate practică (25 min)

Tema desenului: „Portretul meu ca lider”

Realizează un desen sau o compoziție artistică în care să te reprezinți ca lider.

Include în desen:

expresii faciale (încredere, curaj)

simboluri (ex: stea, lumină, echipă)

culori care exprimă emoții

Gândește-te:

Ce faci ca lider?

Pe cine ajuți?

Cum te văd ceilalți?

Partea III – Reflecție (10 min)

Răspunde la întrebări:

Ce ai vrut să exprimi prin desenul tău?

.....

Ce calități de lider ai ilustrat?

Cum ai lucrat (singur/în echipă)? Cum te-ai simțit?

.....

Partea IV – Autoevaluare (5 min)

Bifează ce ți se potrivește:

Afirmație	Da	Parțial	Nu
Am fost creativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi-am exprimat ideile clar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am lucrat cu atenție	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am dat dovadă de inițiativă	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Evaluare profesor (grilă simplă)

Criteriu	Punctaj (1–5)
Creativitate	<input type="checkbox"/>
Originalitate	<input type="checkbox"/>
Exprimarea ideii de leadership	<input type="checkbox"/>
Implicare	<input type="checkbox"/>

FIȘĂ DE LUCRU „MICUL LIDER”

Vârsta 5 ani

Nume copil.....

Data.....

Cerință: Încercuiește fața care arată cum ai reușit azi:

1.  **Aleg și decid**

Am ales un joc/o activitate pentru grup:



Am spus ce idee am avut:



2.  **Lucrez cu ceilalți**

Am lucrat frumos cu colegii:




Am ascultat pe alții când vorbeau



Am ajutat un coleg:



3.  **Îmi exprim ideile**

Am spus ce gândesc:



Am ridicat mâna când am vrut să vorbesc:



4.  **Sunt atent la ceilalți**

Am fost prietenos:



Am împărțit jucăriile



5.  **Curaj și inițiativă**


Am încercat ceva nou:



Nu m-am supărat dacă nu mi-a ieșit din prima:



 **Sistem de evaluare (pentru progres)**

 – reușit bine

 – în dezvoltare

 – mai avem de exersat

FIȘĂ DE LUCRU
DETERMINAREA EXPERIMENTALĂ A PH-ULUI PENTRU DIFERITE
SOLUȚII DIN BUCĂTĂRIE

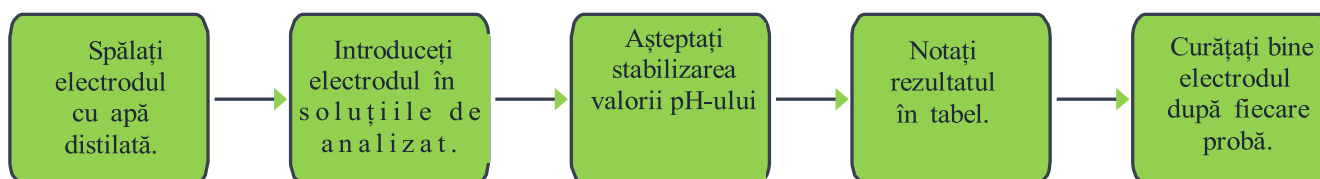
Savin Oana-Mihaela, Colegiul Național de Agricultură și Economie Tecuci

Materiale necesare: pH-metre, pahare Berzelius, baghete de sticlă, apă distilată, oțet, suc de lămâie, bicarbonat de sodiu, detergent de vase.

Norme de protecție a muncii în laboratorul de chimie

1. Nu gustați substanțele de pe mesele de laborator, chiar dacă sunt produse din bucătărie.
2. Purtați halatul pe tot parcursul experimentului.
3. Folosiți cu atenție ustensilele de laborator.
4. În cazul apariției unui incident, anunțați imediat profesorul.

Sarcini de lucru



Centralizarea rezultatelor experimentale

Soluție de analizat	Valoare pH	Caracterul acido-bazic
Oțet		
Oțet cu apă		
Suc de lămâie		
Soluție de bicarbonat de sodiu		
Detergent de vase		
Detergent cu apă		

Analiză

Completați ecuațiile reacțiilor de ionizare:

Soluție	Ecuația reacției de ionizare
Acid acetic (CH_3COOH)	
Bicarbonat de sodiu (NaHCO_3)	

Ce legătură există între concentrația ionilor H_3O^+ și OH^- din soluție și valorile de pH măsurate cu pH-metrul?

Reflecție finală

Analizați rezultatele obținute și răspundeți la întrebările de mai jos:

1. Cum s-a modificat pH-ul atunci când ați adăugat apă în cele două soluții?

2. Care dintre soluțiile analizate este un acid tare? Ce efecte are un acid tare asupra suprafețelor metalice sau asupra țesuturilor vii?

Bibliografie

Alexandrescu, E., Zaharia, V., Chimie - Manual pentru clasa a IX-a, Editura Crepuscul, 2012.

Cozma, D. G., Pui, A., Didactica chimiei, Editura Performantica, Iași, 2009.

Fătu, S., Didactica chimiei, Editura Corint, București, 2008.

Ionescu, M., Bocoș, M., Tratat de didactică modernă, ediția a II-a, Editura Paralela 45, 2017.

JOC DIDACTIC
LABORATORUL VERDE

Savin Oana-Mihaela, Colegiul Național de Agricultură și Economie Tecuci

Disciplina: Chimie

Clasa: a IX-a

Tema: pH-ul soluțiilor apoase

Obiectivele activității

1. Calcularea și interpretarea unor calcule chimice specifice;
2. Propunerea și argumentarea unor soluții pentru neutralizarea solului;
3. Dezvoltarea competențelor de gândire critică și lucru în echipă.

Durata: 30 de minute

Forme de Organizare: echipe de câte 3 membri

Roluri în echipă:

Rolul	Responsabilități
Liderul	Interpretează datele, propune soluții și ia decizia finală în caz de dezacord între membrii echipei.
Chimistul	Efectuează calculele matematice (concentrații, logaritmi) și verifică corectitudinea formulelor aplicate.
Raportorul	Redactează raportul final, explică logic soluțiile identificate și prezintă concluziile echipei.

 **DOSARUL MISIUNII**

În Grădina Botanică a orașului, senzorii de mediu au detectat anomalii grave ale pH-ului solului. Trei specii de plante rare prezintă simptome severe de deteriorare. În calitate de specialiști, aveți sarcina să interveniți pentru a restabili echilibrul chimic necesar salvării acestora.

Provocarea 1 — Misterul grădinii ofilite

1. Calculați concentrația ionilor de hidroniu $[H_3O^+]$, utilizând formula: $[H_3O^+] = 10^{-pH}$
2. Evaluați caracterul acido-bazic al solului;
3. Determinați tratamentul adecvat: var stins (pentru soluri acide) sau sulf (pentru soluri bazice).

Specia analizată	Valoarea pH-ului solului	[H ₃ O ⁺] (mol/L)	Caracterul acido-bazic al solului	Tratament
Azaleea regală (pH optim: 5,5)	8,0			
Lavanda albastră (pH optim: 7,0)	4,0			
Bujorul de munte (pH optim: 6,8)	9,0			

💡 Protocol de Neutralizare

Sol Acid (pH < 6,0): Tratament cu var stins (bazic) pentru a neutraliza excesul de aciditate.

Sol Bazic (pH > 7,5): Tratament cu sulf (prin oxidare formează compuși cu caracter acid) pentru a scădea valoarea pH-ului.

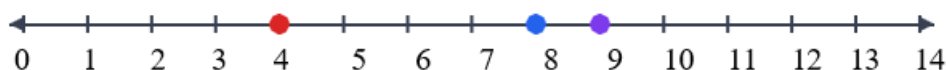
Interval Optim: 6,5 – 7,2 pentru majoritatea speciilor analizate.

Raport de expertiză — Justificarea tratamentului:

Alegeți una dintre specii și explicați mecanismul de neutralizare. Scrieți ecuația chimică simplificată a reacției dintre ionii H₃O⁺ și HO⁻:

Provocarea 2 — Cartografierea pH-ului

Scara de pH — Marcați pe axă valorile optime ale pH-ului pentru cele trei specii de plante:



Analiză: Care specie prezintă cea mai mare abatere față de valoarea optimă? Ce consecințe ecologice poate avea această situație?

Provocarea 3 — Reflecție în echipă

1. Ce decizie importantă a luat liderul echipei în timpul investigației? Echipa a fost de acord?

De ce?

2. Care a fost cel mai dificil moment de colaborare și cum l-ați depășit?

3. Dacă ați repeta activitatea, ce ați schimba în modul în care v-ați organizat?

Concluzia misiunii

Misiunea a fost îndeplinită cu succes!

Chimia nu este doar despre eprubete și formule — este și despre colaborare, gândire critică și responsabilitate față de mediu.

Bibliografie

Alexandrescu, E., Zaharia, V., Chimie - Manual pentru clasa a IX-a, Editura Crepuscul, 2012.

Cozma, D. G., Pui, A., Didactica chimiei, Editura Performantica, Iași, 2009.

Fătu, S., Didactica chimiei, Editura Corint, București, 2008.

Pânișoară, I. O., Profesorul de succes. 59 de principii de pedagogie practică, Editura Polirom, Iași, 2019.

Leadership și joc didactic

Prof. Eniser Scrădeanu
Liceul cu Program Sportiv
Târgu Jiu

Școala actuală este deja familiarizată cu diverse categorii de jocuri didactice care pot transforma sala de clasă într-o „zonă” a leadership-ului și a colaborării. Cele mai cunoscute și eficiente tipuri sunt jocurile de simulare, construcție, strategie, gândire critică și negociere.

Pentru a personaliza una dintre aceste activități pentru o oră de limba engleză (elevi cu vârste de 13-14 ani), prezint un joc preluat și aplicat sub formă de activitate care evidențiază competențele de comunicare, colaborare și gândire critică.

Scenariu: "The shipwreck" (Gândire Critică)

Elevii sunt o echipă de arheologi anului 2500 care au găsit o epavă, dar pot păstra doar 4 obiecte pentru muzeul lor.

- Obiectiv lingvistic: Folosirea gradelor de comparație și a limbajului persuasiv ("The tablet is ... than the ... because...").
- Rolul de leadership: Un elev este desemnat "chief in charge". El cere fiecărui membru al echipei un obiect, decizia fiind luată prin vot.
- Colaborare: Elevii lucrează în grupuri de 4 pentru a crea o scurtă prezentare a obiectelor alese.

Plan de activitate: The shipwreck

- Subiect: Obiecte din viața de zi cu zi.
- Nivel: gimnazial (A2/B1)
- Durată: 45 minute.
- Obiective lingvistice: Exersarea gradelor de comparație, a condiționalului de tip 1 și 2 și a verbelor modale de opinie (should, might).
- Abilități vizate: Leadership (moderarea discuției), Colaborare (ajungerea la consens) și Gândire Critică (prioritizarea resurselor).

1. Warm-up (7 minute)

- Activitate: Profesorul arată un recipient și întreabă: "If you could use this in the year 2500, how would you present it?".
- Scop: Introducerea vocabularului legat de obiecte și viitor.

2. Formarea echipelor și rolurilor (5 minute)

- Împarte clasa în grupuri de 3-4 elevi.
- Roluri:
 - The Leader: Se asigură că toată lumea vorbește în engleză și cronometrează timpul.
 - The Secretary: Notează cele 4 obiecte alese și motivele.
 - The Speaker: Prezintă decizia finală în fața clasei.
 - The Time Keeper: Monitorizează limitele de timp pentru fiecare etapă.

3. Cerința: "The Selection" (15 minute)

- Scenariul: Suntem în anul 2500. Omenirea a uitat cum se trăia în 2026. Aveți o listă de 10 obiecte, dar recipientul e mic și puteți păstra doar 4.
- Lista de obiecte (exemplu): A tablet (no signal), a map, a lantern a.s.o..

- Dezbateră / Gândire Critică: Elevii trebuie să discute în grup.
 - Exemplu de dialog: "I think the... is more important than the ... because in the future it might be different"
- 4. Negocierea (13 minute)
- Fiecare Speaker prezintă lista grupului său.
- Dacă două grupuri au liste diferite, trebuie să încerce să convingă cealaltă echipă să își schimbe o opțiune.
- Leadership/Colaborare: Profesorul poate interveni: "Group A, can you persuade Group B that the ... is essential?".
- 5. Debriefing & Feedback (5 minute)
- Profesorul oferă feedback din punct de vedere lingvistic (greșeli frecvente auzite în timpul discuțiilor).
- Reflecție: "Who was the most persuasive leader?" sau "Was it difficult to agree with your team? Why?".

Webografie:

<https://academiaabc.ro/>

VALENȚELE FORMATIVE ALE JOCURILOR DIDACTICE ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR TRANSVERSALE: LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

Secu Elena Raluca

Liceul “Simion Stolnicu” orașul Comarnic, județul Prahova

În contextul transformărilor contemporane ale educației, orientate către formarea competențelor-cheie și a abilităților transversale, jocul didactic capătă o relevanță sporită ca metodă activ-participativă. Integrarea jocurilor în procesul de predare-învățare nu mai este privită exclusiv ca o strategie ludică destinată nivelurilor primare de școlaritate, ci ca un instrument pedagogic complex, capabil să faciliteze dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și emoționale. În mod particular, jocurile didactice pot contribui semnificativ la formarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică, considerate esențiale pentru integrarea eficientă a elevilor în societatea contemporană. Prezentul demers își propune să analizeze, din perspectivă academică, principalele tipuri de jocuri didactice care susțin dezvoltarea acestor competențe, evidențiind atât valențele formative, cât și limitele lor.

Un prim tip de jocuri didactice relevante este reprezentat de jocurile de rol (role-playing). Acestea presupun asumarea unor roluri specifice de către elevi în cadrul unor scenarii simulate, inspirate din situații reale sau fictive. Din punct de vedere pedagogic, jocurile de rol favorizează dezvoltarea empatiei, a capacității de comunicare și a abilităților de negociere. În același timp, ele oferă contexte autentice pentru exersarea leadershipului, în special atunci când elevii sunt plasați în poziții de coordonare sau decizie. De exemplu, simularea unei ședințe de consiliu sau a unei dezbateri publice poate permite elevilor să își asume roluri de lideri, să argumenteze poziții și să gestioneze opinii divergente.

Din perspectivă critică, eficiența jocurilor de rol depinde de calitatea scenariilor propuse și de gradul de implicare al elevilor. În lipsa unei structuri clare, există riscul ca activitatea să devină haotică sau superficială. De asemenea, nu toți elevii se simt confortabil în asumarea unor roluri publice, ceea ce poate limita participarea activă. Prin urmare, cadrul didactic trebuie să asigure un

climat securizant și să ofere ghidaj adecvat pentru valorificarea potențialului formativ al acestei metode.

Un alt tip de jocuri didactice cu impact semnificativ îl constituie jocurile de simulare (simulation games). Acestea implică recrearea unor sisteme complexe, precum procese economice, sociale sau ecologice, în care elevii trebuie să ia decizii și să observe consecințele acestora. Jocurile de simulare dezvoltă gândirea sistemică, capacitatea de analiză și luare a deciziilor, precum și abilitățile de colaborare, în situațiile în care activitatea este realizată în grup.

În cadrul acestor jocuri, leadershipul este exersat prin coordonarea echipelor și gestionarea resurselor, iar gândirea critică este stimulată prin evaluarea alternativelor și anticiparea rezultatelor. Cu toate acestea, complexitatea acestor jocuri poate reprezenta o provocare, atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Necesitatea unor resurse materiale sau digitale adecvate și a unui timp extins pentru desfășurare poate limita utilizarea lor în contexte educaționale rigide.

Jocurile de strategie reprezintă o altă categorie importantă, caracterizată prin necesitatea planificării, anticipării și luării deciziilor în condiții de incertitudine. Acestea pot fi implementate sub formă de jocuri de masă, jocuri digitale sau activități structurate în clasă. Din punct de vedere educațional, jocurile de strategie contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a capacității de rezolvare a problemelor, prin solicitarea unor procese cognitive de nivel superior, precum analiza, sinteza și evaluarea.

În același timp, aceste jocuri pot stimula leadershipul și colaborarea, în special atunci când implică lucrul în echipă. Elevii trebuie să își asume responsabilități, să comunice eficient și să ia decizii colective. Totuși, există riscul ca accentul excesiv pe competiție să afecteze cooperarea, dacă nu este gestionat corespunzător de cadrul didactic. Prin urmare, este esențială echilibrarea dimensiunii competitive cu cea colaborativă.

Jocurile colaborative constituie o categorie distinctă, orientată în mod explicit către dezvoltarea abilităților de lucru în echipă. Spre deosebire de jocurile competitive, acestea presupun atingerea unui obiectiv comun, succesul fiind dependent de contribuția tuturor participanților. Astfel de jocuri favorizează comunicarea, coordonarea și responsabilitatea colectivă.

În cadrul jocurilor colaborative, leadershipul se manifestă într-o formă distribuită, fiecare membru al echipei având posibilitatea de a contribui la procesul decizional. Gândirea critică este

stimulată prin analizarea situațiilor și identificarea soluțiilor optime în mod colectiv. Cu toate acestea, eficiența acestor jocuri depinde de implicarea echilibrată a tuturor elevilor. Există riscul apariției fenomenului de „free riding”, în care unii participanți contribuie mai puțin, beneficiind totuși de rezultatul final.

O altă categorie relevantă este reprezentată de jocurile bazate pe problematizare (problem-solving games). Acestea implică prezentarea unor situații problemă care necesită identificarea și aplicarea unor soluții. Din punct de vedere pedagogic, aceste jocuri sunt deosebit de eficiente în dezvoltarea gândirii critice, deoarece solicită elevilor să analizeze informații, să formuleze ipoteze și să evalueze alternative.

În același timp, atunci când sunt desfășurate în grup, aceste jocuri contribuie la dezvoltarea colaborării și a leadershipului, prin distribuirea sarcinilor și coordonarea eforturilor. Totuși, nivelul de dificultate al problemelor trebuie adaptat la nivelul de pregătire al elevilor, pentru a evita frustrarea sau demotivarea.

Jocurile digitale educaționale (serious games) reprezintă o tendință emergentă, integrând tehnologia în procesul de învățare. Acestea oferă medii interactive și imersive, care pot stimula motivația și implicarea elevilor. Din perspectiva competențelor vizate, jocurile digitale pot contribui la dezvoltarea gândirii critice prin rezolvarea de sarcini complexe, la colaborare prin activități online în echipă și la leadership prin coordonarea grupurilor virtuale.

Cu toate acestea, utilizarea jocurilor digitale ridică probleme legate de accesul la tehnologie, de echilibrul între utilizarea educațională și cea recreativă și de necesitatea unei selecții riguroase a resurselor. Nu toate jocurile digitale au valoare educațională, iar integrarea lor trebuie realizată în mod strategic.

Jocurile de tip dezbateră (debate games) constituie o altă categorie importantă, în care elevii sunt implicați în argumentarea unor poziții opuse pe teme controversate. Acestea dezvoltă în mod direct gândirea critică, prin analiza argumentelor și evaluarea validității acestora. În același timp, ele contribuie la dezvoltarea abilităților de comunicare și leadership, în special în rolurile de coordonare a echipelor sau de moderator.

Din perspectivă critică, aceste jocuri necesită un nivel minim de competență lingvistică și cognitivă, ceea ce poate limita participarea unor elevi. De asemenea, există riscul ca dezbaterile să devină conflictuale, dacă nu sunt gestionate adecvat.

În concluzie, jocurile didactice reprezintă instrumente pedagogice valoroase pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică. Diversitatea tipurilor de jocuri permite adaptarea acestora la diferite contexte educaționale și niveluri de vârstă. Cu toate acestea, eficiența lor depinde de o serie de factori, precum calitatea designului didactic, competențele profesorului și implicarea elevilor. O abordare critică și reflexivă este esențială pentru integrarea optimă a jocurilor în procesul educațional, evitând atât utilizarea lor formală, cât și supraevaluarea potențialului lor. Într-o educație orientată spre competențe, jocul didactic nu reprezintă doar o metodă alternativă, ci un mijloc strategic de formare a unor indivizi autonomi, responsabili și capabili să facă față provocărilor societății contemporane.

Bibliografie

1. Bocoș, Mușata, *Instruirea interactivă. Repere axiologice și metodologice*, Editura Polirom, Iași, 2013.
2. Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006.
3. Cucuș, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2014.
4. Joita, Elena, *Pedagogie și elemente de psihologie școlară*, Editura Arves, Craiova, 2010.
5. Păun, Emil, *Școala – abordare sociopedagogică*, Editura Polirom, Iași, 1999.
6. Piaget, Jean, *Psihologia copilului*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2005.
7. Vygotsky, Lev S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, 1978.

8. Kolb, David A., *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall, 1984.
9. Johnson, David W., Johnson, Roger T., *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*, Allyn & Bacon, 1999.
10. Prensky, Marc, *Digital Game-Based Learning*, McGraw-Hill, 2001.

Detectivul de Cuvinte S-A / SA”.

Acest joc a fost propus pentru clasa a II-a.

Scopul: Fixarea regulilor de scriere corectă a ortogramelor **sa/s-a**.

1. Materiale necesare:

- Două cartonașe colorate pentru fiecare elev: unul **albastru** (pe care scriem **S-A**) și unul **roșu** (pe care scriem **SA**).
- O listă de propoziții cu spații punctate .

2. Reguli- fixarea cunostintelor

- **S-A (cu cratimă):** Când urmează o acțiune (ex: *s-a dus*). Putem verifica înlocuind cu „se” + acțiunea la alt timp.
- **SA (fără cratimă):** Când arată posesia (a sa, păpușa sa). Putem înlocui cu „lui” sau „ei”.

3. Desfășurarea Jocului

1: Semnalul Colorat

Se citește o propoziție cu voce tare. Elevii trebuie să ridice cartonașul corect cât mai repede.

- *Exemple:*
 1. „Cartea este pe masă.” (Elevii ridică **ROȘU - SA**)
 2. „Mihai lovit la genunchi.” (Elevii ridică **ALBASTRU - S-A**)
 3. „Mama bucurat de notele lui.” (**ALBASTRU - S-A**)

2: Propoziția Buclucașă (Provocarea)

Se scrie pe tablă o propoziție care conține ambele forme și lasă spații libere. Primul care vine și completează corect câștigă un punct pentru echipa sa.

- *Exemplu:* „Colega **sa s-a** supărat pe el.”

Faza 3: Propoziția greșită (Corectarea)

- *Text propus:* „Pisica **s-a** sa jucat cu mingea **s-a**. Ea **sa** speriat de un câine.”
- *Misiune:* Găsește cele 3 greșeli!

Instrumente didactice și resurse pentru facilitarea convergențelor în învățământul preșcolar

Prof. SÎRBU ANDA DORINA

**Școala Gimnazială "Dimitrie Grecescu" – structura Grădinița cu PP. Nr. 7,
Drobeta-Turnu Severin**

1. Rolul instrumentelor didactice în educația preșcolară

În învățământul preșcolar, instrumentele didactice au rolul de a transforma învățarea într-un proces activ, atractiv și integrat. Acestea facilitează convergențele didactice prin:

- conectarea domeniilor de dezvoltare
- stimularea participării active
- adaptarea la nivelul fiecărui copil

2. Tipuri de instrumente didactice utilizate

2.1. Fișe de lucru adaptate (model concret)

✓ **Fișă: „Descoperim natura”**

Obiectiv: identificarea elementelor din natură

Sarcini:

- Colorează animalele care trăiesc în pădure
- Unește planta cu mediul potrivit
- Spune ce vezi în imagine

☞ *Adaptare:*

- imagini mari, clare
- sarcini simple, vizuale
- sprijin verbal din partea educatoarei

2.2. Fișe integrate (interdisciplinare)

✓ Fișă: „Apa în viața noastră”

- numără picăturile (matematică)
- descrie imaginea (limbaj)
- colorează (arte)

☞ Această fișă integrează mai multe domenii → **convergență didactică**

2.3. Jocuri didactice (instrument esențial)

✓ Joc: „Ghicește ce este”

- copilul descrie un obiect din natură
- ceilalți ghicesc

✓ dezvoltă:

- limbaj
- gândire critică
- colaborare

2.4. Instrumente digitale (adaptate vârstei)

✓ Exemple:

- prezentări PowerPoint cu imagini
- clipuri educative
- aplicații interactive simple

☞ utilizare:

- vizualizare ghidată
- discuții după vizionare
- întrebări simple

✓ dezvoltă:

- atenția
- înțelegerea
- interesul pentru învățare

2.5. Chestionare interactive (adaptate preșcolarilor)

Nu sunt „chestionare clasice”, ci:

✓ „Alege răspunsul corect” (oral sau digital)

- Unde trăiește peștele?
- Ce folosim pentru a uda florile?

☞ metode:

- ridicare de cartonașe
- alegere imagine
- aplicații interactive

2.6. Instrumente de feedback

✓ Metoda „Fețe vesele”

- 😊 mi-a plăcut
- 😐 a fost greu
- ☹️ nu am înțeles

✓ Semaforul:

- verde = am înțeles
- galben = mai am nevoie de ajutor
- roșu = nu am înțeles

☞ foarte potrivit pentru preșcolari

2.7. Portofoliul copilului

Include:

- desene
- fișe
- lucrări practice

✓ rol:

- evaluare progres
- implicare familie
- reflecție pedagogică

3. Instrumente pentru dezvoltarea gândirii critice

Adaptate vârstei:

✓ Întrebări simple:

- „De ce crezi că...?”
- „Ce s-ar întâmpla dacă...?”
- „Cum putem rezolva?”

✓ Activități:

- comparații (mare/mic)
- clasificări
- alegere soluții

4. Resurse didactice utilizate

✓ Materiale clasice:

- imagini
- jetoane
- planșe
- cărți ilustrate

✓ Materiale interactive:

- materiale reciclabile
- jocuri senzoriale

✓ Resurse digitale:

- videoclipuri educaționale
- aplicații simple
- prezentări interactive

5. Exemple de activitate integrată (cu instrumente)

Tema: „Animalele”

Instrumente utilizate:

- fișă de lucru
- imagini digitale
- joc „Ghicește animalul”
- feedback cu fețe vesele

✓ domenii integrate:

- limbaj
- știință
- arte

6. Beneficii ale utilizării acestor instrumente

- crește implicarea copiilor
- facilitează învățarea activă
- dezvoltă gândirea critică
- susține incluziunea
- permite evaluare continuă

7. Concluzii

Instrumentele didactice adaptate pentru învățământul preșcolar contribuie la realizarea convergențelor didactice și la dezvoltarea unei educații moderne. Integrarea metodelor active și a tehnologiei sprijină învățarea eficientă și participarea tuturor copiilor.

Bibliografie

- Cerghit, Ioan – *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași
- Cucuș, Constantin – *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași
- Iucu, Romiță – *Managementul clasei de elevi*, Editura Polirom, Iași
- Joia, Elena – *Pedagogie și educație*, Editura Didactică și Pedagogică, București
- Neacșu, Ioan – *Instruire și învățare*, Editura Didactică și Pedagogică
- *Curriculum pentru educație timpurie*, Ministerul Educației, România

- ***Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului***, Ministerul Educației
- ***UNESCO – Early Childhood Education and Care Reports***
- ***UNICEF – Early Childhood Development Resources***
- Articole educaționale:
 - Platforma EDICT – articole despre convergențe didactice și inovație în educație
 - Revista de pedagogie și practică educațională

Jocurile didactice din învățământul primar

Prof. Steier Dana Angela
Școala Gimnazială Costeiu

În învățământul primar, procesul educațional nu se limitează doar la transmiterea de cunoștințe, ci urmărește și formarea unor competențe esențiale pentru viață. Printre acestea se numără abilitățile de leadership, colaborare și gândire critică. Jocul didactic reprezintă una dintre cele mai eficiente metode prin care aceste competențe pot fi dezvoltate într-un mod natural, atractiv și adaptat vârstei elevilor.

Jocul este o activitate fundamentală pentru copil, prin care acesta explorează, învață și își dezvoltă personalitatea. Integrarea jocurilor didactice în procesul de predare-învățare contribuie la crearea unui mediu interactiv și stimulat, în care elevii sunt activ implicați.

Rolul jocurilor didactice în învățământul primar

Jocurile didactice îmbină elementele de învățare cu cele de distracție, facilitând asimilarea informațiilor și dezvoltarea unor abilități sociale și cognitive. Ele au următoarele roluri:

- stimulează participarea activă a elevilor;
- dezvoltă motivația pentru învățare;
- încurajează cooperarea și comunicarea;
- creează contexte reale de rezolvare a problemelor.

Prin intermediul jocului, elevii învață să ia decizii, să își asume responsabilități și să lucreze în echipă.

Dezvoltarea abilităților de leadership prin jocuri didactice

Leadership-ul, în cazul elevilor mici, nu înseamnă autoritate, ci capacitatea de a organiza, ghida și influența pozitiv un grup. Jocurile didactice oferă contexte ideale pentru exersarea acestor abilități.

Exemple de jocuri:

- „Liderul nevăzut” – un elev coordonează echipa doar prin instrucțiuni verbale;
- „Planificăm o excursie” – elevii își asumă roluri și organizează o activitate.

Beneficii:

- dezvoltarea inițiativei;
- asumarea responsabilității;
- îmbunătățirea capacității de luare a deciziilor.

Dezvoltarea colaborării prin jocuri didactice

Colaborarea este esențială pentru integrarea socială și pentru succesul în activitățile de grup. Jocurile de echipă îi învață pe elevi să coopereze, să comunice eficient și să respecte opiniile celorlalți.

Exemple de jocuri:

- „Constructorii de poduri” – echipele construiesc un obiect din materiale limitate;
- „Puzzle-ul echipei” – elevii trebuie să colaboreze pentru a finaliza sarcina.

Beneficii:

- dezvoltarea spiritului de echipă;
- exersarea comunicării;
- învățarea negocierii și a compromisului.

Dezvoltarea gândirii critice prin jocuri didactice

Gândirea critică presupune analiză, argumentare și capacitatea de a lua decizii bazate pe informații. Jocurile didactice pot crea situații în care elevii trebuie să gândească logic și să își susțină ideile.

Exemple de jocuri:

- „Insula supraviețuirii” – elevii aleg obiecte esențiale și își justifică deciziile;
- „Detectivii clasei” – rezolvarea unui mister pe baza unor indicii;
- „Pro sau contra?” – argumentarea unui punct de vedere.

Beneficii:

- dezvoltarea capacității de analiză;
- formarea abilităților de argumentare;
- stimularea creativității și a gândirii independente.

Importanța reflecției după joc

Un element esențial al jocurilor didactice este etapa de reflecție. După fiecare activitate, elevii trebuie încurajați să discute despre experiența lor:

- Ce au învățat?
- Cum au colaborat?
- Ce ar face diferit data viitoare?

Această etapă consolidează învățarea și contribuie la dezvoltarea conștientizării de sine.

Concluzie

Jocurile didactice reprezintă un instrument valoros în învățământul primar, contribuind semnificativ la dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică. Prin implicarea activă a elevilor în activități interactive și relevante, acestea facilitează nu doar acumularea de cunoștințe, ci și formarea unor competențe esențiale pentru viața de zi cu zi.

Integrarea constantă a jocurilor în procesul educațional transformă învățarea într-o experiență plăcută și eficientă, pregătind elevii pentru provocările viitorului.

Bibliografie (exemplu)

- Cucuș, C. – *Pedagogie*
- Cerghit, I. – *Metode de învățământ*
- Joia, E. – *Didactica învățământului primar*

TEST-VARIANTĂ BACALAUREAT

Stroiu Aurora

Colegiul de Industrie Alimentară „Elena Doamna”, Galați

SUBIECTUL I

(30 puncte)

- 1) Ordonăți crescător numerele : $3\sqrt{2}$, $\sqrt{17}$ și 4 .
- 2) Se consideră funcția $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$, $f(x) = 3x + 2$; Calculați $(f(-1))^{2015}$.
- 3) Rezolvați în mulțimea numerelor reale ecuația $27^x = 9^{3x-1}$.
- 4) Cu ce procent trebuie micșorat prețul unui produs pentru ca acesta să scadă de la 250 la 240 lei ?
- 5) În reperul cartezian xOy se consideră punctele $A(1,4)$; $B(1,0)$; $C(3,4)$. Aflați aria triunghiului ABC .
- 6) Dacă $x \in \left(\frac{\pi}{2}, \pi\right)$ și $\sin x = \frac{1}{2}$, arătați că $\operatorname{tg} x = -\frac{\sqrt{3}}{3}$.

SUBIECTUL II

(30 de puncte)

1. Se consideră matricile de forma $A(x) = \begin{pmatrix} x & 1 & 2 \\ 2 & x & 1 \\ 1 & 2 & x \end{pmatrix}$, $x \in \mathbb{R}$;
 - a) Calculați determinantul matricei $A(0)$.
 - b) Calculați $A(1)+A(2)+A(3)+\dots\dots\dots+A(2017)$.
 - c) Arătați că matricea $A(x)$ este inversabilă pentru orice $x \in \mathbb{R} - \{-3\}$.
2. Se consideră polinomul $f \in \mathbb{R}[X]$, $f = X^4 - 3X^2 + 6X - 4$;
 - a) Demonstrați că $X - 1$ divide f .
 - b) Aflați câtul și restul împărțirii polinomului f la $X - 2$.
 - c) Demonstrați că $(x_1 - 1)^2 + (x_2 - 1)^2 + (x_3 - 1)^2 + (x_4 - 1)^2 = 10$, x_1, x_2, x_3, x_4 fiind soluțiile ecuației algebrice $f(x)=0$.

SUBIECTUL III

(30 de puncte)

1. Se consideră funcția $f: (0, \infty) \rightarrow \mathbb{R}$, $f(x) = x^3 \ln x$;
 - a) Arătați că $f'(x) = x^2(3 \ln x - 1)$.
 - b) Determinați intervalele de monotonie ale funcției f .
 - c) Demonstrați că: $x^3 \ln x - \frac{9}{10} > 0$, $\forall x \in (0, \infty)$.

2. Se consideră funcția $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = x(x + e^x)$;
- a) Demonstrați că $F: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, F(x) = \frac{x^3}{3} + xe^x - e^x$ este o primitivă a funcției f .
- b) Calculați $\int_{-2}^2 [f(x) - xe^x] dx$.
- c) Aflați aria suprafeței plane mărginite de graficul funcției f , axele Ox, Oy și dreapta $x = 1$.

Filiera tehnologică: profilurile servicii, resurse, tehnic, toate calificările profesionale.
Toate subiectele sunt obligatorii. Se acordă 10 puncte din oficiu. Timp de lucru efectiv = 3 ore.

Soluții și indicații de rezolvare:

SUBIECTUL 1

- 1) $4, \sqrt{17}, 3\sqrt{2}$ deoarece pătratele acestora sunt: 16, 17, 18.
- 2) $f(-1) = -1$, 2015 număr impar, răspuns: -1.
- 3) $3^{3x} = 3^{2(3x-1)} \Rightarrow 3x = 6x - 2$, deoarece funcția exponențială este injectivă $\Rightarrow x = \frac{2}{3}$
- 4) $p\%$ din 250 reprezintă diferența dintre prețul inițial și cel micșorat $\Rightarrow \frac{p}{100} \cdot 250 = 10$
 $\Rightarrow p = 4$, răspuns: 4%.
- 5) Direct sau cu ajutorul desenului observăm că: ΔABC e dreptunghic în A ,
 $AB = 4, AC = 2$, deci $aria(ABC) = \frac{AB \cdot AC}{2} = 4$.
- 6) Deoarece x este în cadranul II, iar $\sin x = \frac{1}{2} \Rightarrow x = 180^\circ - 30^\circ \Rightarrow \cos x =$
 $-\cos 30^\circ = -\frac{\sqrt{3}}{2} \Rightarrow \operatorname{tg} x = \frac{\sin x}{\cos x} = \frac{1}{-\sqrt{3}} = -\frac{\sqrt{3}}{3}$.

SUBIECTUL 2

- 1) a) $\det A(0) = 9$ prin calcul direct.
- b) Obținem $\sum A(k) = 2017 \cdot A(1009)$, pentru k luând valori de la 1 la 2017.
- c) $\det A(x) = (x+3)(x^2 + 3x + 3) \neq 0 \Leftrightarrow x \neq -3$. În acest caz $A(x)$ este inversabilă.
- 2) a) Suma coeficienților lui f este $1 - 3 + 6 - 4 = 0 \Leftrightarrow f(1) = 0 \Rightarrow X - 1 / f$.
- b) Câțul $q = x^3 + 2x^2 + x + 6$ și restul $r = 12$ (prin schema lui Horner sau prin algoritmul împărțirii cu rest a polinoamelor).
- c) Relațiile lui Viète.

SUBIECTUL 3

1) a) Derivata unui produs .

b) Ecuația $f'(x) = 0$ are soluția unică $x = \sqrt[3]{e}$ și derivata își schimbă semnul .

Intervalele de monotonie sunt $(0, \sqrt[3]{e}) - f$ descrescătoare ; $(\sqrt[3]{e}, +\infty) - f$ crescătoare .

c) Alcătuiind tabelul de valori și folosind punctul anterior , constatăm că $f(\sqrt[3]{e})$ este valoarea

minimă a funcției , așadar $f(x) > \frac{e}{3} > \frac{2,7}{3} = 0,9 = \frac{9}{10} \Leftrightarrow x^3 \ln x - \frac{9}{10} > 0$.

2) a) F este derivabilă și $F'(x) = f(x)$, deci F este o primitivă a funcției f .

b) Calcul direct .

c) $\mathcal{A}(\Gamma_f) = \int_0^1 (x^2 + xe^x) dx = \frac{1}{3} + 1 = \frac{4}{3}$ (calcul direct și integrare prin părți)

Bibliografie:

1. Burtea, Manual de matematică clasa a IX-a, Ed.Carminis, Pitești , 2004.
2. Ganga, M. – Algebra, Manual pentru clasa a XII-a, Ed.Mathpress, Ploiești, 2000.
3. Culegere–ghid de pregătire bacalaureat M_șt-nat, Ed.Delfin.

TIPURI DE JOCURI DIDACTICE CARE CONTRIBUIE LA DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Tănăsescu Georgeta

Liceul Tehnologic Fierbinți-Târg

Rezumat

Lucrarea analizează rolul jocurilor didactice în dezvoltarea competențelor de leadership, colaborare și gândire critică la elevii din învățământul primar. Printr-o abordare teoretico-aplicativă, sunt prezentate tipuri relevante de jocuri și un studiu de caz realizat la nivelul unei clase de elevi de clasa a IV-a. Rezultatele evidențiază impactul pozitiv al utilizării sistematice a jocurilor didactice asupra dezvoltării competențelor socio-emoționale.

Cuvinte-cheie: joc didactic, leadership, colaborare, gândire critică, învățământ primar

1. Introducere

Educația contemporană pune accent pe formarea competențelor cheie, necesare adaptării la o societate dinamică. Printre acestea, leadershipul, colaborarea și gândirea critică ocupă un loc central (Comisia Europeană, 2018).

În acest context, jocul didactic devine un instrument pedagogic valoros, facilitând învățarea activă și implicarea elevilor (Piaget, 1972). În ciclul primar, unde particularitățile de vârstă favorizează învățarea prin acțiune, jocul reprezintă o metodă eficientă de dezvoltare a competențelor transversale.

2. Rolul jocului în învățare

Conform lui Piaget (1972), jocul este esențial în dezvoltarea cognitivă a copilului, contribuind la construirea cunoașterii prin experiență directă. De asemenea, Vygotsky (1978) subliniază rolul interacțiunii sociale în dezvoltarea funcțiilor psihice superioare.

3. Tipuri de jocuri didactice relevante

3.1. Jocuri de rol (Role-play)

Jocurile de rol sunt activități didactice în care elevii interpretează diferite personaje sau situații sociale, apropiate de realitatea lor cotidiană. Acestea creează un cadru sigur în care elevii pot experimenta luarea deciziilor și asumarea responsabilităților.

 **Exemplu: „Consiliul clasei”**

Scop: dezvoltarea leadershipului și a capacității de luare a deciziilor

Desfășurare:

- Elevii sunt organizați în grupuri mici
- Fiecărui elev i se atribuie un rol: lider, secretar, membru, observator
- Se propune o problemă reală (ex.: organizarea unei activități, rezolvarea unui conflict)
- Liderul coordonează discuția, iar grupul ajunge la o decizie comună

Rolul profesorului:

- facilitează discuția
- oferă sprijin dacă este necesar
- observă comportamentele elevilor

Competențe dezvoltate:

- asumarea rolului de lider
- comunicare eficientă
- negociere și consens

Reflecție finală:

Elevii discută: „Ce a făcut liderul bine?” / „Ce ar putea îmbunătăți?”

3.2. Jocuri de cooperare

Aceste jocuri pun accent pe atingerea unui scop comun, în care succesul depinde de implicarea tuturor membrilor echipei.

✦ Exemplu: „Podul din hârtie”

Scop: dezvoltarea colaborării și a responsabilității

Materiale: foi de hârtie, bandă adezivă

Desfășurare:

- Elevii sunt împărțiți în echipe de 3–4
- Sarcina: construirea unui pod care să susțină un obiect (ex.: o carte)
- Fiecare elev primește un rol (constructor, organizator, tester etc.)
- Timp limitat: 15–20 minute

Reguli:

- toți membrii trebuie să participe
- deciziile se iau împreună

Competențe dezvoltate:

- colaborare
- rezolvarea conflictelor
- organizarea muncii în echipă

Reflecție:

„Cum ați lucrat împreună?”

„Ce ați face diferit data viitoare?”

3.3. Jocuri de rezolvare de probleme

Acestea stimulează gândirea critică prin confruntarea elevilor cu situații care necesită analiză și soluții argumentate.

✦ Exemplu: „Detectivii clasei”

Scop: dezvoltarea gândirii critice și a capacității de analiză

Desfășurare:

- Profesorul prezintă o situație-problemă (ex.: un obiect dispărut, o neînțelegere între colegi)
- Elevii, organizați în echipe, analizează indicii
- Formulează ipoteze și propun soluții

Etape:

1. Observarea situației
2. Discuția în echipă
3. Formularea unei soluții
4. Prezentarea argumentată

Competențe dezvoltate:

- analiză logică
- argumentare
- luarea deciziilor

Reflecție:

„De ce ați ales această soluție?”

„Ce alte variante ar fi existat?”

3.4. Jocuri de dezbatere (adaptate vârstei)

Aceste jocuri îi învață pe elevi să își exprime opiniile și să respecte punctele de vedere diferite.

✦ Exemplu: „Sunt de acord / Nu sunt de acord”

Scop: dezvoltarea gândirii critice și a exprimării opiniilor

Desfășurare:

- Profesorul formulează o afirmație (ex.: „Este mai bine să lucrăm individual decât în echipă”)

- Elevii aleg o poziție (de acord / nu sunt de acord)
- Argumentează alegerea

Reguli:

- ascultarea activă
- respectarea opiniei celorlalți
- argumentare simplă și clară

Competențe dezvoltate:


- gândire critică
- exprimare orală
- respect pentru diversitate

Reflecție:

„Ți-ai schimbat opinia? De ce?”

3.5. Jocuri de leadership rotativ

Acestea oferă fiecărui elev șansa de a experimenta rolul de lider.

 **Exemplu: „Liderul zilei”**

Scop: dezvoltarea responsabilității și a inițiativei

Desfășurare:

- În fiecare zi, un elev este desemnat lider
- Responsabilitățile includ:
 - organizarea echipelor
 - menținerea ordinii
 - sprijinirea colegilor

Rolul profesorului:

- monitorizează
- oferă feedback
- încurajează elevul

Competențe dezvoltate:

- leadership
- responsabilitate
- autonomie

Reflecție:

Elevul răspunde:

„Ce mi-a fost ușor?”

„Ce a fost dificil?”

3.6. Joc integrat: „Misiunea clasei” (activitate complexă)

Acest joc combină toate competențele vizate.

Scop: dezvoltarea simultană a leadershipului, colaborării și gândirii critice

Desfășurare:

- Clasa primește o „misiune” (ex.: organizarea unui eveniment)
- Elevii sunt împărțiți în echipe
- Fiecare echipă are un lider
- Sarcinile sunt distribuite (planificare, organizare, prezentare)

Rezultat final:

- prezentarea proiectului
- evaluare colectivă

Competențe dezvoltate:

- planificare
- lucru în echipă
- luare de decizii
- leadership aplicat

4. Metodologie (Studiu de caz)

4.1. Contextul cercetării

Studiul a fost realizat într-o clasă a IV-a, formată din 25 de elevi, pe o perioadă de 8 săptămâni.

4.2. Metode și instrumente

- observația sistematică
- fișe de autoevaluare
- rubrici de evaluare
- jurnal didactic

4.3. Desfășurarea

Au fost implementate săptămânal jocuri didactice variate, integrate în orele de Educație civică.

5. Rezultate și interpretare

Rezultatele au evidențiat:

- creșterea implicării elevilor în activități de grup

- îmbunătățirea comunicării
- dezvoltarea inițiativei
- capacitate mai bună de argumentare

De asemenea, s-a observat o creștere a încrederii în sine în cazul elevilor mai retrași.

6. Concluzii

Jocurile didactice reprezintă o metodă eficientă de dezvoltare a competențelor esențiale în învățământul primar. Integrarea acestora în activitatea didactică contribuie la formarea unor elevi activi, implicați și capabili să colaboreze și să gândească critic.

Se recomandă utilizarea sistematică a jocurilor și corelarea acestora cu obiectivele curriculare.

Bibliografie

- **Comisia Europeană** (2018). *Competențele cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene.
- **Piaget, Jean** (1972). *Psychology and Pedagogy*. Viking Press.
- **Ministerul Educației Naționale** (2013). *Programa școlară pentru disciplina Educație civică – clasele a III-a – a IV-a*. București.
- **Cucoș, Constantin** (2006). *Pedagogie*. Editura Polirom.
- **Cerghit, Ioan** (2006). *Metode de învățământ*. Editura Polirom.
- **Ionescu, Miron; Radu, Ioan** (2001). *Didactica modernă*. Editura Dacia.
- **Neacșu, Ioan** (2010). *Instruire și învățare*. Editura Didactică și Pedagogică.



FIȘĂ DE LUCRU – EDUCAȚIE CIVICĂ

„POT FI UN LIDER BUN!” (CLASA A IV-A)

Tănăsescu Georgeta

Liceul Tehnologic Fierbinți-Târg

Numele meu: _____

Data: _____

1. Ce este un lider?

Încercuiește răspunsul corect:

- a) Dă ordine tuturor
- b) Ajută, ascultă și oferă exemplu bun
- c) Face totul singur

2. Așa sunt eu în echipă

Bifează ce ți se potrivește:

- Îmi ascult colegii
- Lucrez bine în echipă
- Spun idei utile
- Îmi asum responsabilități
- Îi încurajez pe ceilalți

3. Misiune de lider

Situație: Clasa ta organizează o activitate pentru școală.

Ce faci tu ca lider? Scrie 2 idei:

□ _____

□ _____

□ 4. Liderul ideal

Completează:

✎ Un lider bun:

☞ _____

☞ _____

☞ _____

☆ 5. Cât de bine mă descurc?

Colorează sau încercuiește:

Abilitate	☹	😊	😄	😁	★
Vorbesc clar	□	□	□	□	□
Ajut colegii	□	□	□	□	□
Lucrez în echipă	□	□	□	□	□
Sunt responsabil	□	□	□	□	□

✎ 6. Vreau să devin mai bun la...

✎ _____

✎ Super! Ai terminat!

💡 *Un lider adevărat învață în fiecare zi!*

BIASURILE COGNITIVE- CONCEPTE DE EDUCAȚIA MEDIA INFUZATE ÎN CADRUL ORELOR DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

*Prof. Țicu Mirela, limba și literatura română,
Liceul Tehnologic „ Ion Bănescu” Mangalia, județul Constanța*

Termenul „ media”, este pluralul latinescului „ medium”, care înseamnă intermediar, și are sensul de canal prin care se transmit informații. Mass- media reprezintă totalitatea canalelor de comunicare în masă. Prin mass- media aflăm informații, ne formăm păreri, ne conturăm credințe.

DEX- ul definește mass- media drept ansamblul mijloacelor și modalităților tehnice moderne de informare și influențare a opiniei publice, cuprinzând radioul, televiziunea, presa, internetul etc; mijloace de comunicare în masă.

Orice ne transmite un mesaj este media și media este peste tot: ziare tipărite, reviste, cărți, emisiuni radio și de televiziune, ziare online și bloguri, vloguri, muzică, podcasturi, fotografiile, jocuri, ambalaje de tot felul, reclame în presa tipărită, radio sau televiziune în online, afișaj stradal, afișe, flyere, rețele sociale. Suntem înconjurați de mesaje media chiar și atunci când nu ne dăm seama.

Mass- media nu este în mod esențial bună sau rea. Impactul asupra cetățenilor este variat, în funcție de nivelul de educație media al acestora. Conform Comisiei Europene, educația media înseamnă abilitatea de a accesa, înțelege, crea și evalua în mod critic diferite tipuri de media. Educația media ajută așadar la creșterea capacității de a evalua credibilitatea și valoarea mesajelor media.

Am absolvit Cursul de educație media pentru profesorii de limba și literatura română, organizat de Centrul pentru Jurnalism Independent (CJI). Cursul explică concepte de educație media dar, mai ales, modul în care aceste concepte pot fi integrate- „ infuzate”- , în cadrul orelor de limba și literatura română deoarece educația media oferă oportunități de conectare cu programa școlară a acestei discipline.

Se urmărește în acest fel ca elevii să dobândească competențe care să le permită să fie cetățeni informați, capabili să reacționeze critic și responsabil la media, să- și formeze o imunitate parțială la efectele antidemocratice ale dezinformării.

Educația media pune accent pe dezvoltarea și consolidarea abilităților- de a identifica conceptele, de a face conexiuni între idei, de a pune întrebări pertinente, de a formula răspunsuri, de a identifica erori logice- , mai puțin pe memorarea de conținuturi.

Am început să implementez deja la clasă câteva dintre conceptele discutate la curs și am ales să le vorbesc elevilor despre bias- urile cognitive.

Bias- urile sunt mecanisme de gândire care ne ajută să înțelegem mai bine realitatea și să luăm decizii rapide. Cunoscut și sub denumirile de prejudecăți, scurtături, erori logice, sunt aprecieri pe care le facem înainte de a examina ceva, adică idei preconcepte.

Ele influențează modul în care interacționăm cu mesajele media. Nimeni nu este imun la ele, dar este bine să fim conștienți că ele există.

Dintre categoria bias-urilor cognitive pe care am ales să le infuzez la clasă, fac parte cel de confirmare, amintirile false, de autoritate, fluența euristică și atracția pentru povești.

Am ales să discut despre două dintre aceste tipuri de bias- **bias-ul de confirmare** și **bias-ul amintirilor false**- la clasa a IX-a, la unitatea de învățare Școala. Celelalte tipuri de bias vor fi discutate în clasele a X-a- a XII- a, atunci când conținuturile discutate la clasă vor permite acest lucru. Cele doua texte literare discutate la clasă la această temă au fost povestirea „ Domnu Trandafir” de Mihail Sadoveanu și nuvela „ Domnul Vucea”, de Barbu Ștefănescu- Delavrancea, pentru a evidenția antiteza dintre dascălul model și cel antimodel. Am alocat infuzării acestor concepte 50 de minute.

Pentru explicarea conceptelor am folosit platforma You Tube, filmulețul „ Ce sunt bias-urile?”, realizat de Bianca Oanea, expert media în cadrul Centrului de Jurnalism Independent.

După vizionarea filmulețului am punctat definițiile de lucru: bias-ul de confirmare înseamnă căutarea și acceptarea informațiilor care ne confirmă convingerile și respingerea celor care le contrazic. Cu alte cuvinte, credem ce știm deja.

Pentru exemplificare le- am propus elevilor un exercițiu pe tabla interactivă; am ales câteva fragmente din nuvela „ Domnul Vucea”, le- am lecturat și am formulat împreună bias-uri de confirmare (Anexa).

Pentru discutarea celui de- al doilea tip de bias, cel al amintirilor false, le- am solicitat elevilor să aducă fotografiile cu doamnele lor învățătoare. Am pregătit două panouri din polistiren, pe care am notat numele celor doi dascăli ale căror portrete se conturează în operele studiate: domnul Trandafir- căruia i- am asociat o bulină verde- și domnul Vucea- căruia i- am asociat o bulină roșie, după culorile semaforului.

Pe baza trăsăturilor comune dintre aceste două personaje și învățătoarele lor, elevii au lipit pozele pe unul dintre cele două panouri. Evident, cele mai multe fotografii au fost așezate pe panoul cu numele dascălului model, dar au existat și elevi care au considerat că învățătoarea lor a avut trăsături comune cu domnul Vucea. În urma discuțiilor purtate, am ajuns la concluzia că au avut în comun cu acesta faptul că folosea uneori violența.

Profitând de faptul că am avut câte trei- patru elevi care au fost colegi încă din clasa I, adică au avut aceeași învățătoare, i- am rugat să povestească întâmplări frumoase din clasele I- IV. Am numit acest moment „ Ghiozdanul cu amintiri frumoase”. Au observat că își amintesc cu toții întâmplarea, dar nu la fel. Unele detalii au fost diferite, așa că am explicat că acest bias se referă de fapt la ficționalizarea de sine.

A fost momentul în care am introdus conceptul de bias al amintirilor false; combinarea amintirilor reale cu conținutul sugestiilor primite din alte surse pentru a obține imaginea de ansamblu despre un subiect.

Creierul are nevoie de ordine, încearcă să vadă întreaga imagine. Când nu îți amintește toate detaliile unui eveniment, creierul încearcă să acopere zonele care lipsesc cu detalii plauzibile, iar linia dintre amintiri și imaginație este uneori prea subțire pentru ca persoana să realizeze că a trecut-o.

La finalul orei, am discutat despre importanța cunoașterii acestor concepte, despre legătura cu viața reală; în mediul online, lăsăm mereu o **amprentă digitală**, ce influențează informațiile care ne sunt livrate de algoritmiile rețelelor sociale. Filtrarea algoritmică conduce spre **bule informaționale și camere de ecou**.

Conceptul de bulă informațională (sau bulă de filtrare) se referă la o situație în care persoana este expusă doar știrilor și informațiilor care susțin ceea ce crede și îi place, cu riscul de a o izola în propriile sisteme culturale și ideologii.

Camera de ecou este o situație în care prin comunicarea și repetarea unor știri și informații, sunt amplificate și întărite credințele în interiorul unui sistem cultural și ideologic închis și împărtășit de un grup de persoane, iar informațiile care contrazic aceste credințe sunt respinse.

Ambele situații sunt periculoase pentru că duc la izolare și respingere celor care au păreri diferite. În plan social, se poate ajunge la **polarizare**, adică la situații în care opiniile, credințele sau interesele membrilor unei comunități sau societăți se găsesc la extreme opuse și ireconciliabile.

Elevii au fost interesați de conceptele abordate, au fost activi și comunicativi, ceea ce mă determină să continui să introduc concepte de educație media atunci când conținuturile disciplinei vor permite acest lucru.

BIBLIOGRAFIE

Dicționar explicativ al limbii române, București, Editura Univers Enciclopedic, 2016

Curs de educație media Centrul de Jurnalism Independent

Ștefănescu- Delavrancea, Barbu, *Nuvele.Povestiri*, București, Editura Gramar, 2018

ANEXĂ

Nr. crt.	Fragmentul suport din textul literar „ Domnul Vucea, de Barbu Ștefănescu- Delavrancea (Unitatea de învățare „ Școala”)	Biasul (prejudecata)
1	„ Dar oricât m- ar fi spăimântat și fericit lumea basmelor și- a poveștilor, când mi- aduceam aminte că de la S- tă Mărie o să trec la Școala domnească, din culoarea de negru, uitam și de turci, și de muscali, și de nemții cu coadă, și de țara cocorilor.”	Școala din centru este mai bună. Fiind „ domnească” școala este cea mai importantă.
2	„ Mă apropiam cu gândul, sfios, tremurând, de- acea vestită școală, ca de un urs împăiat, gata să fug. Mi- era frică și mi-era dragă. Și- mi era dragă fără să bănuiesc nici cum e, nici unde e. Două lucruri aflasem: că e <i>domnească</i> , iar nu cum era a noastră din curtea bisericii, și că dascălul e <i>profesor</i> , trebuind să- i zici <i>Domnul</i> , iar nu cum îi ziceam noi, la al nostru, Nea Nicuță.”	Profesorului de la Școala domnească i se spune „Domnul” pentru că este mai bun decât dascălul de școala din cartier
3	„ - Hai, măi Grivei, măi, nu fi leneș. Acolo e școală, nu glumă...profesor mare și învățat, iar nu ca Nea Nicuță, care se încurcă când zice cazania...Măi Grivei, este așa de grozav profesorul că, dacă ai vrea, chiar și tu ai învăța carte...”	Profesorul este atât de competent, încât poate

		învăța carte pe oricine
4	„ - He! he! Martinico...hai la Școala domnească, că sunt profesori buni... Să nu- ți fie frică...Dacă ai învăța adunarea, îți dă un șoarece...la scădere îți dă doi...la fracții te face împărăteasașoaricilor...Dacă nu te- i sili, să știi dragă Martinică, că te ia de coadă, te învârtește de trei ori și- ți crapă fierea de pământ...”	Profesorul răsplătește pe cei silitori și pedepsește pe cei care nu învață
5	„ Mai erau cinci zile până la Școala domnească. Toate lighioile din curte aflaseră că va să mă duc la o școală mare. Câinele, pisica și cei patru cai ai tatii știau pe de rost cum trebuie să fie în ochii Domnului: nici unul nu s- ar fi dus fără botini în picioare, căci desculți nu i- ar fi primit decât Nea Nicuță, c- un sfaț pe lună.”	Ce este ieftin este prost. La Școala domnească elevii sunt bine îmbrăcați.
6	„ Noapte visam școala: un palat mare, mare și frumos, ca în basme, cu porți de fier, cu geamlâcuri, cu uși de cleștar, cu ziduri vâpsite ca niște icoane...”	Fiind domnească, arată ca un palat.

FIȘĂ DE DOCUMENTARE- COAFURI IN FUNCȚIE DE FORMA FEȚEI

Profesor Țipu Mihaela

Liceul Tehnologic Ioan N.Roman Constanța

Fața rotundă



Încearcă tunsorile suficient de lungi care incadrează delicat conturul feței ; un bob simplu de lungime medie se potrivește de minune. Lungimea ideală a tunsorii este imediat sub linia bărbiei. Si bretonul poate fi o soluție bună; pentru un efect sofisticat varfurile pot fi modelate cu ceara.

De evitat: orice tunsoare „abruptă”, mai ales dacă ai părul scurt, dar și permanentul, care nu face decât să accentueze rotunjimea feței.

Fața pătrată



Încearcă tunsoarea cu trepte lungi. Coafurile cu volum accentuat în creștetul capului reechilibrează această fizionomie. Conferă personalitate acestei coafuri folosind o linie completă de îngrijire capilară pentru volum. Coafurile cu breton prins într-o parte pot fi o soluție pentru alungirea acestei fețe.

De evitat: bretonul drept și bob-urile scurte, drepte. Aceste detalii nu fac decât să evidențieze linia dură a maxilarului.

Fața ovală



Trăsăturile naturale ies în evidență cu ajutorul unei tunsori tip pixie, cu multe trepte și textură.

Este cea mai versatilă formă, căreia îi se pretează majoritatea coafurilor, alege o coafură care o pune în valoare: un breton într-o parte, un bob asimetric, bucle lejere.

De evitat: tunsorile prea scurte, cu volum în partea superioară, care vor da impresia unei fețe exagerat de lungi.

Bibliografie:

- Milady Standard Cosmetology, Milady Publishing, ediții recente.
- Haircutting for Dummies, Jeni Purdie, Wiley Publishing.
- L'Oréal Professionnel – articole despre stilizarea părului: <https://www.lorealprofessionnel.com>
- Schwarzkopf Professional – ghiduri despre formele feței și coafuri: <https://www.schwarzkopf-professional.com>

Jocuri didactice în limba engleză, clasa a IX-a (mate-info)

PROF. TOADER-BERINDEU ANDREIA-ELISABETA
LICEUL „DR. LAZĂR CHIRILĂ”, BAIA DE ARIEȘ, ALBA

1. GAME: “*The Survival Challenge*”

Skills:

Critical thinking
Decision-making
Leadership

Instructions (for Word):

Students work in groups of 4–5
Imagine your plane crashed on a deserted island
You have 10 items (teacher provides list)
Rank them from most important to least important

Task:

Discuss and agree on ONE final list
Choose a leader to present your decisions

Reflection questions:

Why did you choose that leader?
Did everyone agree? Why/why not?
What would you change next time?

Why it works: dezvoltă luarea deciziilor și negocierea în echipă

2. GAME: “*Debate Club – Hot Topics*”

Skills:

Critical thinking
Communication
Leadership

Instructions:

Divide class into 2 teams
Topic examples:
“Technology does more harm than good”
“School should be optional”

Task:

Each team prepares arguments (10 minutes)
One student = team leader
Debate in English

Reflection:

Which arguments were strongest?
Did the leader help organize ideas?

Dezbaterile dezvoltă argumentarea și analiza critică a ideilor

3. GAME: “*Role Play – The Company Crisis*”

Skills:

Leadership

Empathy

Problem solving

Instructions:

Students get roles:

CEO

Manager

Employee

Client

Scenario:

“A company is losing money. Decide what to do.”

Task:

Discuss in groups

Make a final decision

Present solution

Jocurile de rol ajută elevii să înțeleagă perspective diferite și să ia decizii

4. GAME: “*Build the Bridge*”

Skills:

Collaboration

Creativity

Leadership

Instructions:

Teams receive:

paper

tape

straws

Task:

Build a bridge that can hold a book

Time limit: 15 minutes

Reflection:

Who took initiative?

How did you solve problems?

Activitățile practice stimulează colaborarea și gândirea creativă

5. GAME: “*Escape Room – English Edition*”

Skills:

Critical thinking

Teamwork

Problem solving

Instructions:

Create puzzles in English:

Riddles

Vocabulary tasks

Logic problems

Task:
Solve all clues to “escape”

Reflection:
What strategy worked best?
Did everyone contribute?

Învățarea prin joc și provocări crește implicarea și colaborarea

6. GAME: “*The Leaderless Task*”

Skills:
Leadership emergence
Teamwork
Communication

Instructions:
Give a complex task (e.g., create a marketing campaign)
Do NOT assign a leader

Task:
Observe who becomes leader naturally

Reflection:
Who became leader and why?
Was leadership effective?

BIBLIOGRAFIE

- Nistor, A. N. – *Tipuri de jocuri didactice care ajută elevii să dezvolte abilități de leadership, colaborare și gândire critică*, în Revista TeachIT, p. 1–2 , 2024
- Andrei, E. – *Jocuri de comunicare la orele de limba engleză*, Colegiul Economic Buzău, în Ghid FAITH, p. 45–47
- Revista *Dialoguri Didactice*, nr. 23/2025, articol despre gamificare în predarea limbii engleze, p. 3–4, 2025
- *Sellification* – 100 de jocuri didactice, capitolele 3–6 (cooperare, comunicare, creativitate), p. 25–60
- Tudor, A. C. – *Activități și jocuri didactice eficiente în predarea limbii engleze*, Revista „Inovație în educație”, p. 2–3, 2023

FORMAREA COMPETENȚEI METACOGNITIVE LA ELEVII DIN GIMNAZIU

CHESTIONAR

Toma Mariana, Școala Gimnazială „Unirea”, Braniștea

I.1. Te autoevaluezi după fiecare test?

2. Ți acorzi o notă la finalul testului?
3. Recitești testul înainte de a-l da profesorului?

II. 1. Ce îți transmite titlul lecției?

2. De ce situație îți amintește titlul lecției?
3. Titlul lecției îți amintește de cineva din realitate?

III. 1. Cum ai învățat lecția de astăzi?

2. Prezintă pașii pe care i-ai urmat pentru a învăța lecția de astăzi.
3. Enumeră etapele învățării lecției de astăzi.

IV. 1. În ce situații poți utiliza noțiunile învățate astăzi?

2. Cum poți utiliza în viitor această experiență de învățare?
3. Informațiile de la limba și literatura română îți sunt utile la alte discipline?

V. 1. Care sunt dificultățile pe care le-ai întâmpinat în procesul de învățare la disciplina limba și literatura română?

2. Enumeră situații pe care le-ai întâmpinat în procesul de învățare la disciplina limba și literatura română?

3. Precizează ce obstacole ai întâlnit în procesul de învățare la disciplina limba și literatura română?

- VI. 1. Cum îți îmbunătățești punctele slabe la disciplina limba și literatura română?
2. Precizează posibilitățile de îmbunătățire a punctelor slabe la disciplina limba și literatura română.
3. Care sunt pașii de corectare a punctelor slabe la disciplina limba și literatura română?
- VII. 1. Cum te simți când înveți la limba și literatura română?
2. Ce sentimente ți-a trezit procesul de învățare la limba și literatura română?
3. Ce emoții trăiești când înveți la limba și literatura română?
- VIII. 1. Dacă ai putea schimba ceva în procesul de învățare , ce ai face?
2. Ce modificări ai aduce procesului de învățare la limba și literatura română?
3. Dorești să schimbi ceva în procesul de învățare la limba și literatura română? Dacă da, ce anume?
- IX. 1. Ce scop urmărești cand înveți la limba și literatura română?
2. Prezintă scopul învățării disciplinei limba și literatura română.
3. De ce înveți la limba și literatura română?
- X. 1. Ce sugestii ai pentru învățarea limbii și literaturii române?
2. Adaugă alte comentarii care te preocupă.
3. Cum trebuie să se desfășoare procesul de învățare a limbii și literaturii române?

Doctorand anul I,

Toma Mariana

Instrumente didactice și resurse pentru școala viitorului pentru dezvoltarea abilităților de leadership

JOCURI DIDACTICE CARE AJUTĂ COPILUL PREȘCOLAR SĂ ÎȘI DEZVOLTE ABILITĂȚILE DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

*Profesor educație timpurie Trifu Elwna-Maria
Liceul Teoretic „Samuil Micu”*

1. „Construim împreună”

Obiective: colaborare, leadership, luarea deciziilor

Materiale: cuburi, piese LEGO sau materiale reciclabile

Desfășurare:

Copiii sunt împărțiți în echipe mici și primesc sarcina de a construi: o casă, un pod, un oraș. Fiecare echipă își alege un „lider” care coordonează activitatea.

Dezvoltă:

- asumarea rolurilor;
- cooperarea;
- organizarea în echipă.

2. Liderul zilei

Obiective: dezvoltarea încrederii și a responsabilității

Desfășurare:

În fiecare zi, un copil este desemnat lider și are sarcini simple:

- organizează rândul;
- distribuie materiale;

- ajută colegii.

Dezvoltă:

- inițiativa;
- responsabilitatea;
- abilități de conducere.

3. „Rezolvăm împreună”

Obiective: gândire critică, colaborare

Desfășurare:

Educatorul propune o problemă simplă:

„Avem un singur creion și trei copii care vor să deseneze. Ce putem face?”

Copiii discută și găsesc soluții împreună.

Dezvoltă:

- gândirea logică;
- exprimarea ideilor;
- negocierea.

4. „Telefonul fără fir... cu soluții”

Obiective: ascultare activă, claritate în comunicare

Desfășurare:

Un mesaj sau o situație-problemă este transmis/ă de la un copil la altul. La final, ultimul copil spune soluția.

Dezvoltă:

- atenția;
- comunicarea;
- interpretarea corectă a informației.

5. „Ce ai face dacă...?”

Obiective: gândire critică, empatie

Desfășurare:

Educatorul pune întrebări:

- „Ce faci dacă un coleg este trist?”
- „Ce faci dacă doi copii se ceartă pe o jucărie?”

Copiii răspund și discută variante.

Dezvoltă:

- luarea deciziilor;
- empatia;
- analiza situațiilor.

6. „Puzzle în echipă”

Obiective: colaborare, organizare

Material: puzzle-uri împărțite pe bucăți între copii

Desfășurare:

Fiecare copil primește câteva piese și trebuie să colaboreze pentru a finaliza imaginea.

Dezvoltă:

- cooperarea;
- răbdarea;
- contribuția individuală la scop comun.

7. „Misiunea secretă”

Obiective: leadership, colaborare, gândire strategică

Desfășurare:

Echipele primesc o „misiune” : De exemplu - să transporte obiecte fără să le scape, să construiască un traseu. Liderul coordonează echipa.

Dezvoltă:

- planificarea;
- spiritul de echipă;
- adaptabilitatea.

8. „Adevărat sau fals?”

Obiective: gândire critică

Desfășurare:

Educatorul spune afirmații simple - unele corecte, altele greșite.

Copiii trebuie să decidă și să argumenteze fiecare răspuns.

Exemplu: „Toate păsările zboară.”

„Cel mai bun prieten al omului este câinele.”

Dezvoltă:

- analiza;
- argumentarea;
- atenția la detalii.

9. „Schimb de roluri”

Obiective: empatie, leadership, înțelegerea perspectivelor

Desfășurare:

Copiii joacă roluri diferite: educator, părinte, coleg.

Dezvoltă:

- înțelegerea celorlalți;
- responsabilitatea;
- exprimarea emoțiilor.

10. „Turnul provocărilor”

Obiective: colaborare, rezolvare de probleme

Materiale: pahare, cuburi

Desfășurare:

Copiii trebuie să construiască cel mai înalt turn respectând anumite reguli. Ex: fără să vorbească sau folosind o singură mână.

Dezvoltă:

- creativitatea;
- strategia;

- cooperarea nonverbală.

Bibliografie:

1. Bocoș, Mușata – *Teoria și metodologia instruirii*, Editura Paralela 45, Pitești, 2013
2. Goleman, Daniel – *Inteligența emoțională în educație*, Editura Curtea Veche, București, 2018
3. UNICEF – *Dezvoltarea timpurie a copilului*. Ghid pentru educatori, materiale online – exemple de activități centrate pe cooperare și responsabilitate.

JOCURI DIDACTICE APLICATE ÎN CONSILIEREA ȘCOLARĂ PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE LEADERSHIP, COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

Profesor-consilier școlar Tulpan Claudia – Ofelia
CJRAE Gorj / Compartimentul de Servicii Educaționale Specializate

Învățarea bazată pe jocuri reprezintă o direcție emergentă în educația contemporană, care îmbină conținutul didactic cu jocuri interactive, în scopul creării unor experiențe de învățare atractive și eficiente. Integrarea elementelor ludice în procesul educațional contribuie la dezvoltarea unui mediu imersiv, în care elevii sunt încurajați să participe activ, să exploreze și să își construiască propriile înțelegeri.

Această abordare are potențialul de a susține nu doar achiziția de cunoștințe, ci și dezvoltarea competențelor cognitive superioare, precum gândirea critică, rezolvarea de probleme și colaborarea. În același timp, caracterul interactiv al jocurilor facilitează schimbul de idei și experiențe între participanți, stimulând procesele de învățare socială. Cu toate acestea, valorificarea eficientă a învățării bazate pe jocuri necesită o înțelegere aprofundată a modului în care designul jocului și integrarea pedagogică influențează implicarea elevilor și rezultatele învățării. Explorarea acestor dimensiuni devine esențială în contextul transformărilor digitale din educație și al nevoii de metode didactice adaptate generațiilor actuale.

Integrarea jocurilor didactice în procesul educațional se fundamentează pe o serie de cadre teoretice consolidate, precum constructivismul, teoria învățării experiențiale și teoria învățării sociale, care susțin faptul că învățarea este optimizată în contexte interactive, colaborative și centrate pe acțiune. În acest sens, literatura de specialitate evidențiază faptul că jocurile educaționale nu constituie o categorie unitară, ci un ansamblu de tipologii, fiecare având mecanisme și efecte pedagogice specifice.

Studiile recente propun clasificări relevante ale jocurilor didactice, incluzând *jocuri de tip quiz, simulări, jocuri de aventură și jocuri de rol*, fiecare contribuind diferit la dezvoltarea competențelor elevilor (Riemer & Schrader, 2015). De asemenea, taxonomiile educaționale extind această clasificare prin includerea jocurilor colaborative și a jocurilor cu participare multiplă,

subliniind rolul acestora în facilitarea învățării active și sociale (Wang et al., 2021; Wang et al., 2009).

Din perspectivă pedagogică, *jocurile de simulare* sunt considerate apropiate de situațiile reale de viață, oferind elevilor oportunitatea de a experimenta procese decizionale complexe și de a dezvolta gândirea critică în contexte autentice (Leemkuil et al., 2000; Vlachopoulos & Makri, 2017). În mod complementar, *jocurile de rol (role-playing games)* facilitează asumarea de perspective multiple și dezvoltarea empatiei, leadership-ului și competențelor sociale, prin implicarea elevilor în scenarii narative și colaborative (Hammer et al., 2018; Danaiu, 2016).

Pe de altă parte, *jocurile colaborative și multiplayer* sunt fundamentate pe principiile învățării sociale, stimulând interacțiunea, negocierea și co-construcția cunoașterii. Acestea creează contexte în care elevii își asumă roluri diferite în cadrul echipei, favorizând emergența leadership-ului și dezvoltarea competențelor de cooperare (Oksanen, 2014; Wendel et al., 2013). În același timp, integrează obiective educaționale explicite în structuri ludice, fiind proiectate pentru a susține învățarea profundă și transferul cunoștințelor în contexte reale (Landers, 2014; Rebah, 2019).

În ansamblu, diversitatea tipurilor de jocuri didactice reflectă necesitatea adaptării strategiilor educaționale la obiectivele de învățare vizate. Literatura indică faptul că nu tipul de joc în sine determină eficiența, ci *alinieră dintre componentele jocului, contextul pedagogic și competențele urmărite*, cum ar fi gândirea critică, colaborarea și leadership-ul (Carvalho et al., 2015; De Freitas, 2018).

Astfel, utilizarea diferențiată a jocurilor didactice nu reprezintă doar o opțiune metodologică inovatoare, ci o abordare fundamentată științific, capabilă să susțină dezvoltarea competențelor secolului XXI prin experiențe de învățare autentice, interactive și reflexive.

Pentru dezvoltarea competențelor de *leadership, colaborare și gândire critică*, este necesar ca jocurile didactice să fie alese strategic, astfel încât să antreneze simultan procese cognitive (analiză, decizie), sociale (cooperare, comunicare) și metacognitive (reflecție asupra propriei implicări).

În cele ce urmează în funcție de tipologie, exemplific pentru utilizare practică în contexte educaționale, inclusiv consiliere școlară sau orientare în carieră:

Jocurile de rol dezvoltă leadership, empatie, luarea deciziilor, comunicare

Elevii primesc roluri diferite într-o situație (ex: lider de echipă, mediator, elev în dificultate, angajator). Astfel, se permite exersarea leadership-ului în contexte simulate, fără risc real.

Exemple:

- „Ședința echipei” – un elev este lider și trebuie să coordoneze rezolvarea unei sarcini
- „Interviu de angajare” – dezvoltă gândire critică și autoevaluare
- „Conflict în clasă” – elevii propun soluții

Jocurile de cooperare dezvoltă: colaborare, responsabilitate, interdependență pozitivă.

Elevii trebuie să atingă un obiectiv comun; succesul depinde de contribuția fiecăruia. În acest mod, se poate experimenta leadership distribuit, nu doar un lider dominant.

Exemple:

- „Construiți cel mai înalt turn” (din materiale limitate)
- „Puzzle fragmentat” – fiecare elev are o piesă de informație
- „Misiune comună” – rezolvarea unei probleme reale (ex: plan pentru reducerea bullying-ului)

Jocurile de dezbatere dezvoltă: gândire critică, argumentare, analiză, luarea poziției.

Elevii susțin puncte de vedere diferite pe o temă dată. Prin aceste dezbateri se stimulează analiza, evaluarea informațiilor și argumentarea logică.

Exemple:

- „Pro și contra” (ex: rețelele sociale – beneficii versus riscuri)
- „Dileme morale” (ex: ce ai face într-o situație dificilă?)
- „Decizia corectă” – alegerea unei soluții optime

Jocurile de rezolvare de probleme dezvoltă: gândire critică, leadership situațional, strategie.

Elevii trebuie să rezolve o problemă complexă într-un timp limitat. În acest context, se dezvoltă capacitatea de analiză și luare a deciziilor sub presiune.

Exemple:

- „Escape room educațional”
- „Studiu de caz” (ex: elev în risc de abandon – ce soluții propui?)
- „Provocare logică în echipă”

Jocurile de simulare dezvoltă: leadership, planificare, gândire strategică

Elevii gestionează o situație complexă (organizație, proiect, comunitate). Astfel, elevii se apropie de realitatea profesională (orientare în carieră).

Exemple:

- „Simulare firmă” – elevii au roluri (manager, HR, marketing)
- „Bugetul clasei” – decid cum folosesc resursele
- „Proiect comunitar” – planifică o campanie

Jocurile de reflecție și autoevaluare dezvoltă: conștientizare, leadership personal, gândire critică asupra propriei acțiuni; consolidează învățarea și dezvoltă metacogniția.

Exemple:

- „Ce a funcționat / ce nu?”
- „Rolul meu în echipă”
- „Cum aş face diferit data viitoare?”

În continuare, propun o activitate complexă care vizează competențele de leadership, colaborare, gândire critică și care este adaptată pentru consiliere școlară/educațională, activitatea putând fi susținută atât de profesorii-consilieri școlari, cât și de către profesorii-diriginți.

Activitatea „**Echipa care decide – lideri în acțiune**” pentru elevi gimnaziu (clasele VII–VIII) / liceu (clasele IX–XII)

Competențe vizate:

- ✓ Leadership (luarea deciziilor, asumarea rolului)
- ✓ Colaborare (lucru în echipă, negociere)
- ✓ Gândire critică (analiză, argumentare, alegerea soluțiilor)

Elevii devin o *echipă de proiect* care trebuie să decidă rapid cum să rezolve o problemă reală din școală: „Creșterea absenteismului și scăderea motivației elevilor”

Fiecare elev are un rol → apar perspective diferite → trebuie să ajungă la o soluție comună.

Etape:

I. JOC DE COOPERARE: Ice-breaker (5 min) „Turnul imposibil”

Materiale: foi A4 / paie / bețe

Sarcină: Construiți cel mai înalt turn în 3 minute. **Regulă:** Nu aveți voie să vorbiți în primul minut.
Scopul: observarea leadership-ului spontan și introducerea ideii de colaborare și comunicare

II. JOC DE SIMULARE (25 min)

Scenariu de lucru de citit elevilor

Școala voastră se confruntă cu o problemă: tot mai mulți elevi lipsesc de la ore și sunt demotivați. Directorul v-a ales pe voi ca echipă pentru a propune soluții rapide și eficiente. Aveți 20 de minute să:

- 1) Analizați problema
- 2) Propuneți minimum 3 soluții
- 3) Alegeți cea mai bună variantă
- 4) Pregătiți o prezentare scurtă

Roluri (se distribuie în echipă: 4–6 elevi):

Liderul echipei organizează discuția se asigură că toți participă conduce decizia finală	Analistul identifică cauzele problemei pune întrebări critice
Creativul propune idei originale vine cu soluții „out of the box”	Realistul analizează dacă ideile sunt aplicabile identifică riscuri
Comunicatorul prezintă soluția finală sintetizează ideile grupului	Observatorul (opțional) urmărește cum lucrează echipa oferă feedback la final

Fișa de lucru – ECHIPĂ

1. Care sunt cauzele problemei?

.....

2. Ce soluții propuneți? (minim 3)

1)

2)

3.

4. Care este cea mai bună soluție și de ce?

.....

5. Ce rol a avut fiecare membru?

.....

III. DEZBATERE ȘI PREZENTARE (10–15 min)

Fiecare echipă prezintă (1–2 min) Profesorul adresează întrebări:

De ce ați ales această soluție?

Ce a fost dificil în echipă?

Cine a fost liderul real?

IV. REFLECȚIE (5 min) Fișă de reflecție individuală

1. Ce rol ai avut și cum te-ai simțit?

.....

2. Ce ai făcut bine?

.....

3. Ce ai face diferit data viitoare?

.....

4. Ce înseamnă pentru tine un lider bun?

.....

Criterii de observare (pentru profesor) Evaluare rapidă pe cele 3 dimensiuni:

Competență	Indicatori
Leadership	inițiativă, coordonare, asumare
Colaborare	ascultare, implicare, respect
Gândire critică	argumente, analiză, decizie

Bibliografie:

1. Daniel Katual, Roelien Goede and Lynette Drevin, View of GAME-BASED LEARNING TO IMPROVE CRITICAL THINKING AND KNOWLEDGE SHARING: LITERATURE REVIEW
<https://journals.iss.org/index.php/jisss/article/view/4170/1250>

2. Muhammad Usman Tariq și Abdullah A. Abonamah, ROLE OF GAME-BASED TEACHING IN LEADERSHIP SKILLS DEVELOPMENT, Abu Dhabi School of Management, Abu Dhabi, UAE;
<https://drive.google.com/file/d/1n9ckiWRK8iCVTahumB4effSjsc8n7WT0/view?pli=1> Skills Development.pdf - Google Drive
3. Carvalho, M. B., Bellotti, F., Berta, R., & De Gloria, A. (2015). An activity theory-based model for serious games. Computers & Education. [https://research.tilburguniversity.edu/files/16694775/Carvalho et al. 2015.pdf](https://research.tilburguniversity.edu/files/16694775/Carvalho_et_al._2015.pdf)
4. Daniau, S. (2016). The transformative potential of role-playing games. Simulation & Gaming. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878116650765>
5. De Freitas, S. (2018). Are games effective learning tools? Journal of Educational Technology & Society. https://www.j-ets.net/ETS/journals/21_2/6.pdf
6. Hammer, J., To, A., Schrier, K., & Bowman, S. L. (2018). Learning and role-playing games. <https://www.taylorfrancis.com>
7. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning. Simulation & Gaming. https://www.academia.edu/download/36761294/Landers_2015.pdf
8. Leemkuil, H., de Jong, T., & Ootes, S. (2000). Review of educational use of games and simulations. https://research.utwente.nl/files/5156063/review_of_educational.pdf
9. Oksanen, K. (2014). Serious game design supporting collaborative learning. <https://www.researchgate.net>
10. Rebah, H. B. (2019). The educational effectiveness of serious games. <https://revue-mediations.telug.ca>
11. Riemer, V., & Schrader, C. (2015). Learning with quizzes, simulations, and adventures. Computers & Education. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131515001232>
12. Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1186/s41239-017-0062-1.pdf>
13. Wang, C., & Huang, L. (2021). Serious games for collaborative learning. <https://www.researchgate.net>
14. Wendel, V., et al. (2013). Designing collaborative multiplayer serious games. <https://www.scitepress.org/papers/2012/38998/38998.pdf>

SIMPOZIONUL INTERNAȚIONAL

„LEADERSHIPUL EDUCAȚIONAL: Echilibrul între Autoritate și Empatie, Ediția a II-a”

TEMA: "Explorarea strategiilor de leadership educațional care combină autoritatea și empatia pentru crearea unui mediu de învățare echilibrat și eficient."

Secțiunea 3. Instrumente didactice și resurse pentru școala viitorului pentru dezvoltarea abilităților de leadership

Joc didactic pentru dezvoltarea abilităților de leadership, colaborare și gândire critică

Unguroiu Mihaela Elena
Liceul Sanitar „Antim Ivireanu”

Titlul jocului:

„Misiunea imposibilă”

Scopul jocului:

Dezvoltarea competențelor de leadership, lucru în echipă și gândire critică prin rezolvarea de probleme în contexte simulate.

Descriere:

Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc o „misiune” (ex: salvarea unui pacient într-o situație de urgență, organizarea unui eveniment sau rezolvarea unei crize). Fiecare echipă trebuie să colaboreze, să analizeze informațiile primite și să ia decizii eficiente într-un timp limitat.

Reguli:

- Fiecare echipă își alege un lider.
- Liderul coordonează, dar toate deciziile se iau prin consultare.
- Se oferă indicii progresive pentru stimularea gândirii critice.
- Timp limitat pentru rezolvarea sarcinii (20–30 minute).

Roluri în echipă:

- Lider (coordonează activitatea)
- Analist (interpretează informațiile)
- Comunicator (prezintă soluția)
- Observator (urmărește dinamica echipei)

Etape:

1. Prezentarea misiunii
2. Organizarea echipei
3. Analiza situației
4. Elaborarea soluției
5. Prezentarea rezultatelor

Evaluare:

Se bazează pe: capacitatea de colaborare, implicarea fiecărui membru, calitatea soluției propuse, modul de argumentare.

Beneficii:

- dezvoltă încrederea în sine
- îmbunătățește comunicarea
- stimulează luarea deciziilor
- încurajează responsabilitatea

PROPOZIȚIA SUBORDONATĂ SUBIECTIVĂ (SB)

Fișă de lucru

Prof. Urdes Mihaela-Maria
Liceul Hercules Băile Herculane

DEFINIȚIE:

- este subordonata care îndeplinește în frază funcția sintactică de subiect al propoziției regente:

E ușor a scrie versuri. (subiect)

E ușor ^{1/}(să) scrii versuri. ^{2/} (subiectivă)

ÎNTREBĂRI: - cine? - ce?

TERMENI REGENȚI: - **verb personal:** V i n e ^{1/} (cine) poate. ^{2/}

- **verb impersonal:** este, trebuie.

T r e b u i a ^{1/} (să) meargă. ^{2/}

- **verb personal devenit impersonal:** a rămâne, a ajunge, a păsa, a plăcea, a veni etc.

A j u n g e ^{1/} (cât) ai alergat. ^{2/}

R ă m â n e ^{1/} (cine) vrea. ^{2/}

- **expresie verbală impersonală:** e bine, e rău, e ușor, e greu, e lesne, e dificil, e posibil, e drept, e recomandabil, e cu puțință, e de prisos, este de dorit, e de crezut, e culmea, e păcat, e un adevăr, e un noroc, una e, alta e, e un fapt etc.

E b i n e ^{1/} (că) s-a întâmplat așa. ^{2/}

- **verbe reflexive și impersonale:** se cuvine, se cade, se întâmplă, se zice, se aude, se spune, se pare, se poate, se vede etc.

S e z i c e ^{1/} (că) plouă. ^{2/}

S e c u v i n e ^{1/} (să) fim civilizați. ^{2/}

- **verb impersonal cu pronume în dativ:** a-i fi dat, a-i fi sortit, a-i fi hotărât, a-i fi scris, a-i părea, a-i rămâne, a-i da prin gând, a-i trece prin minte, a-i plăcea, etc.

I - a f o s t d a t ^{1/} (să) ajungă acolo. ^{2/}

Mi - a c o n v e n i t ^{1/} (ce) s-a propus la ședință. ^{2/}

- **adverb sau locuțiune adverbială predicativă:** desigur, firește, probabil, poate, negreșit, pesemne, cu siguranță, cu certitudine, fără îndoială, de bună seamă etc.

D e s i g u r ^{1/} (că) vor veni și ei. ^{2/}

ELEMENTE DE RELAȚIE:

a. **pronume relative:** cine, care ce, cât, - (C i n e) se scoală de dimineață ^{1/} departe ajunge. ^{2/}

b. **adjective pronominale relative:** Este susținut ^{1/}(c a r e) elev învață. ^{2/}

c. **pronume nehotărâte:** oricare, oricine, orice, oricât: (O r i c i n e) muncește ^{1/}are de toate. ^{2/}

d. **adjective pronominale nehotărâte:** (O r i c e) om muncește ^{1/} are de toate. ^{2/}

e. **adverbe relative:** unde, cât, cum, când, încotro: Nu se știe ^{1/} (c â n d) a plecat. ^{2/}

f. **conjunții subordonatoare:** că, să, ca să, dacă, de: E bine ^{1/} (c ă) a venit. ^{2/}

Nu se știe ^{1/} (d a c ă) vine. ^{2/}

g. **locuțiuni subordonatoare conjuncționale:** cum că, cum de, decât să:

E de mirare ^{1/} (c u m d e) a rezistat. ^{2/}

ELEMENTE CORELATIVE: nu are elemente corelative, nici elemente de relație specifice.

TOPICĂ: - antepusă (când răspunde la întrebarea **cine?**): (*C i n e*)- *i harnic* ^{1/}are totul. ^{2/}
- postpusă (când răspunde la întrebarea **ce?**): E rău ^{1/} (*c e*) *face*. ^{2/}

PUNCTUAȚIE: de obicei nu se desparte de regentă prin virgulă indiferent de locul pe care îl ocupă. Când stă înaintea regentei și este reluată prin pronume demonstrativ, se desparte întotdeauna prin virgulă : (*C i n e*) *aleargă mai repede*, ^{1/} acela e câștigător. ^{2/}

JOCURI PENTRU GÂNDIRE CRITICĂ

VAIDA IZABELLA MARGARETA

LICEUL TEORETIC „SAMUIL MICU”, SĂRMAȘU

Jocurile și metodele interactive dedicate dezvoltării gândirii critice vizează antrenarea capacității de argumentare, analiză, interpretare și luare a deciziilor în mod autonom. Sursele identifică numeroase activități specifice pentru diferite categorii de vârstă:

Adaptarea jocurilor la nivelul preșcolar se bazează pe faptul că, în grădiniță, jocul reprezintă activitatea fundamentală, fiind procesul natural prin care copiii învață, se dezvoltă și își exersează capacitatea de a influența realitatea.

Pentru o adaptare eficientă, cadrele didactice trebuie să urmeze câteva strategii specifice identificate în surse:

1. Trecerea de la abstract la concret și senzorial

- **Utilizarea jucăriilor pentru realism:** Jocurile trebuie să folosească obiecte fizice pentru a face acțiunile reale; de exemplu, un copil care se joacă „de-a șoferul” are nevoie de un automobil de jucărie pentru a-și exprima ideile.
- **Contactul direct cu obiectele:** Învățarea se bazează pe explorare prin simțuri (văz, miros, gust, pipăit), acumulând experiență prin interacțiunea directă cu materialele din sala de grupă sau din natură.
- **Evitarea ideilor abstracte:** Educatoarea trebuie să adapteze limbajul și conceptele astfel încât să nu utilizeze noțiuni abstracte care nu pot fi înțelese la această vârstă.

2. Integrarea suportului vizual și narativ

- **Comunicarea prin imagini:** Deoarece gândirea preșcolarului este preponderent figurativă, jocurile trebuie susținute de imagini viu colorate și animate. De exemplu, un joc de gândire critică poate fi adaptat cerându-le copiilor să **găsească un titlu pentru un tablou** sau să intuiască ce s-a întâmplat înainte și după o scenă ilustrată.

Exemplu joc: „Ghicește povestea din imagini”

Scop: Dezvoltarea limbajului, a gândirii logice și a capacității de exprimare prin interpretarea imaginilor.

Materiale: Cartonaje cu imagini simple (ex. un copil, o minge, un parc, o ploaie, un câine etc.) Eventual imagini care pot forma o mică poveste (succesiuni logice).

Desfășurare:

1. Educatoarea alege 3-5 imagini și le așează în ordine.
2. Copiii trebuie să observe imaginile și să spună ce cred că se întâmplă.
3. Fiecare copil poate adăuga o propoziție, construind împreună o poveste.
4. Dacă imaginile sunt amestecate, copiii trebuie mai întâi să le ordoneze logic.
5. Se pot pune întrebări ajutătoare: - Cine este în imagine?
 - Ce face?
 - Unde se află?
 - Ce crezi că se întâmplă mai departe?

Beneficii:

- Dezvoltă vocabularul
 - Stimulează imaginația
 - Îmbunătățește comunicarea verbală și nonverbală
 - Încurajează cooperarea în grup
- **Poveștile ca suport pentru valori:** Jocurile pot fi construite în jurul basmelor, unde copiii învață prin antiteză (bine-rău, curaj-lașitate) și se identifică cu modele de viață pozitive.
 - **Poeziile și versificarea:** Asocierea acțiunilor de joc cu versuri simple stimulează memoria și corectarea limbajului prin muzicalitate și ritm.

Exemplu: „Spun și fac”

Scop: Dezvoltarea coordonării, a atenției și a înțelegerii limbajului prin asocierea versurilor cu acțiuni.

Desfășurare:

1. Educatoarea recită versuri scurte, ritmate, fiecare vers fiind asociat cu o acțiune clară.
2. Copiii ascultă și execută mișcarea potrivită în același timp.
3. După câteva repetări, copiii învață versurile și le spun împreună cu educatoarea, realizând simultan acțiunile.
4. Se poate crește dificultatea: schimbarea ritmului, inversarea acțiunilor sau introducerea unor versuri „capcană”.

Exemple de versuri și acțiuni:

- Bate, bate din palme ușor” – copiii bat din palme
- „Sărim sus ca un nor” – copiii sar
- „Ne aplecăm și atingem pământul” – se apleacă
- „Ne rotim, ne duce vântul” – se rotesc
- „Stăm statuie nemișcați” – îngheață pe loc.

Beneficii:

- Dezvoltă limbajul ritmic și memoria
- Îmbunătățește coordonarea motrică
- Crește capacitatea de coordonare
- Încurajează exprimarea creativă.

3. Organizarea spațiului și a procesului de învățare

- **Amenajarea centrelor de activitate:** Sala trebuie organizată în zone care să cultive colaborarea și întrebările: un colț de lectură confortabil, un spațiu pentru creare (blocuri de construcție, artizanat) și un colț de tehnologie.

- **Învățarea prin descoperire:** Jocurile trebuie să pună copilul în situația de a observa fenomene (de exemplu, la centrul „Știință”) și de a formula singur concluzii prin experimentare.

„Micii cercetători – Ce se întâmplă dacă...?”

Scop:

Dezvoltarea curiozității, a gândirii investigative și a capacității de observare a fenomenelor simple.

Tip de activitate:

Învățarea prin descoperire (copiii formulează ipoteze, observă și trag concluzii).

Materiale: (exemplu - experiment cu apă)

- pahare transparente
- apă
- obiecte diferite: piatră, frunză, dop de plută, plastic, hârtie

Desfășurare:

1. **Provocarea inițială:** Educatoarea întreabă: „Ce credeți că se întâmplă dacă punem aceste obiecte în apă? Vor pluti sau se vor scufunda?”
2. **Formularea ipotezelor:** Fiecare copil alege un obiect și spune ce crede că se va întâmpla.
3. **Experimentarea:** Copiii introduc pe rând obiectele în apă și observă ce se întâmplă.
4. **Observarea:** Se discută ce obiecte plutesc, ce obiecte se scufundă, și de ce credeți că se întâmplă asta?
5. **Descoperirea:** Copiii ghidați, ajung la concluzii simple (unele obiecte sunt mai ușoare sau au aer în ele).

Rolul educatoarei:

- Pune întrebări deschise („De ce crezi?”, „Ce observi?”)
- Încurajează exploatarea liberă

- Nu oferă răspunsuri directe, ci ghidează descoperirea.

Beneficii:

- Dezvoltă gândirea științifică timpurie
 - Încurajează autonomia și explorarea
 - Îmbunătățește limbajul descriptiv
 - Cultivă răbdarea și atenția la detalii.
- **Valorizarea procesului, nu a produsului:** Fiecare copil acționează în ritmul său, iar efortul depus în timpul jocului este mai important decât rezultatul final al activității.

4. Metode de disciplinare și interacțiune pozitivă

- **Reguli clare și simple:** Instrucțiunile trebuie să fie scurte, clare și formulate imperativ, dar cu folosirea cuvântului „te rog”.
- **Ignorarea și redirecționarea:** Micile greșeli de comportament care nu sunt periculoase pot fi ignorate, oferind în schimb copilului posibilitatea de a se mișca cu sens (ex: „Vrei să-mi aduci cartea de pe masă?”).
- **Consecvența:** Atitudinea educatorului trebuie să fie constantă pentru a oferi copilului un cadru de siguranță și a evita manipularea.

Bibliografie:

1. Ministerul Educației (2019) - Curriculum pentru educație timpurie, București.
2. Ministerul Educației (2019)- Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani, București.
3. Constantin Cucoș (2002) – Pedagogie. Iași, Polirom

FIȘĂ DE LUCRU

Chestionar de evaluare a leadershipului empatic (CELE)

Acest chestionar este conceput ca un instrument de diagnoză și reflecție pentru managerii educaționali, fiind structurat pe modelul tridimensional recomandat în studiul profesorului Verdeș Tatiana „Leadershipul empatic: arhitectura rezilienței colective”.

Scopul acestuia este de a evalua în ce măsură practicile de conducere actuale satisfac cele trei nevoi psihologice fundamentale ale Teoriei Autodeterminării (SDT): autonomia, competența și relațiile de încredere.

PARTICIPANT	UNITATEA ȘCOLARĂ	DATA

Instrucțiuni:

Vă rugăm să evaluați următoarele afirmații pe o scară de la 1 la 5 (unde 1 = Niciodată/Dezacord total și 5 = Întotdeauna/Acord total).

I. Pilonul Autonomiei: spațiul de decizie

Acest set de întrebări măsoară modalitatea în care liderul încurajează inițiativa și vocea personală a cadrelor didactice.

1. Includerea în decizii:

Implic în mod real echipa în stabilirea priorităților instituționale, nu doar în executarea sarcinilor administrative?

1 2 3 4 5

2. Co-proiectare:

Utilizez ateliere de co-design sau consultări autentice înainte de a lansa un nou program de formare sau proiect?

1 2 3 4 5

3. Mecanisme de feedback:

Există în instituția mea canale sigure și anonime prin care colegii pot contesta sau îmbunătăți deciziile manageriale?

1 2 3 4 5

4. Flexibilitate:

Încurajez cadrele didactice să manifeste creativitate și inovație în procesul pedagogic, reducând presiunea controlului excesiv?

1 2 3 4 5

II. Pilonul Competenței: feedback pentru creștere

Măsoară modul în care evaluarea se transformă dintr-o procedură formală într-o resursă de dezvoltare.

5. Orientarea spre viitor:

Feedback-ul pe care îl ofer după asistențele la ore este axat pe perspective de viitor, nu pe judecarea performanței anterioare?

1 2 3 4 5

6. Observație pe dovezi:

Analiza activității didactice se bazează pe dialog și evidențe concrete (date), eliminând interpretările subiective?

1 2 3 4 5

7. Eficacitate profesională:

Prin stilul meu de conducere, colegii se simt capabili să progreseze semnificativ și să-și gestioneze propriile incertitudini profesionale?

1 2 3 4 5

8. Recunoaștere:

Organizez sesiuni periodice de recunoaștere publică a progresului colectiv și a efortului depus de fiecare membru?

1 2 3 4 5

III. Pilonul Relațiilor de încredere: Siguranța psihologică

Evaluează calitatea conexiunilor interpersonale și reziliența colectivă.

9. Vulnerabilitate asumată:

Am curajul de a recunoaște public o eroare personală sau de a solicita sprijin în fața echipei mele?

1 2 3 4 5

10. Validare emoțională:

Prioritizez înțelegerea și răspunsul autentic la nevoile emoționale ale comunității pedagogice, dincolo de obiectivele tehnice?

1 2 3 4 5

11. Siguranță psihologică:

Climatul din instituție este unul lipsit de frici, unde colegii simt că este acceptabil să nu dețină toate răspunsurile?

1 2 3 4 5

12. Modelare comportamentală:

Ofer un exemplu personal de prezență conștientă și reglare emoțională în gestionarea situațiilor de criză?

1 2 3 4 5

IV. Reflecție și autoreglare (pentru Lider)

- **Punctaj ridicat (48-60):** Practicați un leadership empatic solid, care construiește reziliență colectivă.
- **Punctaj mediu (30-47):** Există baze pentru empatie, dar probabil birocrăția sau controlul formal încă limitează autonomia echipei.
- **Punctaj scăzut (sub 30):** Există riscul ca autoritatea lipsită de empatie să genereze complianță temporară și burnout.

Întrebare de final pentru manager:

În ce măsură integrați tehnici de mindfulness sau auto-compasiune pentru a preveni „oboseala empatică” și a menține acest model pe termen lung?

1 2 3 4 5

EDUCAȚIE INTERCULTURALĂ – IDENTITATEA ȘI DIVERSITATEA CULTURALĂ -FIȘĂ DE LUCRU-

VLAD MIRELA – Liceul „Gheorghe Surdu”

1).Completați spațiile libere cu termenii corespunzători din lista de mai jos:

Termenul de cultură provine din limbași se traduce..... . Cultura reprezintăcare se transmite de la o generație la alta. Deviza Uniunii Europene esteîn Data la care se sărbătorește Ziua Mondială a Diversității Culturale este 21..... .

Lista de termeni:(mai, uniti, noiembrie, moștenirea, latină, diversitate, cultus, română).

2).Realizați corespondența între termenii celor doua coloane, notând litera corespunzătoare pe spațiile punctate:

A	B
a) UNESCO obicei românesc
b)PLUGUȘORUL ceramica de Horezu
c) MEȘTESUG patrimoniu imaterial
d)TRADIȚII,FOLCLOR,OBICEI instituție de cultură la nivel internațional

3).Încercuiți varianta corectă din exemplele de mai jos:

a).Patrimoniul material cuprinde :

- ❖ patrimoniul mobil
- ❖ patrimoniul cultural
- ❖ patrimoniul imaterial

b).„Călușul Oltenesc” reprezintă prima din cele patru „comori” românești de pe lista UNESCO înscrisă în anul :

- 2003
- 2008
- 2009

c).„Jocul fecioresc” a fost înscris în patrimoniul UNESCO în anul:

- ✓ 2013
- ✓ 2012

✓ 2015

4).Notați cu A(adevărat) sau cu F(fals) următoarele enunțuri:

- + Cultura reprezintă un obicei al poporului român
- + Identitatea culturală este unică.
- + Instituția care se ocupă de protejarea patrimoniului la nivel național este UNESCO.
.....
- + Patrimoniul mobil reprezintă totalitatea elementelor de patrimoniu care nu pot fi mutate.
- + Societatea contemporană este caracterizată prin diversitate.
- + Fiecare dintre noi are o identitate culturală proprie.

NUMELE

DATA

Fișă de lucru pentru clasa pregătitoare - "Sunt un coleg bun!"

1. Încercuiește imaginile care arată comportamente bune:



2. Privește situația și alege varianta potrivită:

☛ Un coleg este trist.



Eu aleg să:



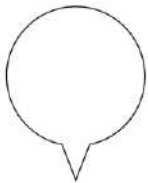
☛ Vreau să vorbesc în clasă.



Aleg să:



3. Desenează o față care arată cum te simți când:



☛ Ajut un coleg.



☛ Mă supăr.

4. Ce aș face eu?

☛ Eu sunt un bun coleg atunci când...

5. Colorează steluța dacă promiți:

☛ Voi fi un coleg bun!



☛ Îi voi ajuta pe ceilalți!



☛ Îmi voi aștepta rândul!





Name:

Vorname:

„OSTERFEST“ („SĂRBĂTOAREA PAȘTELUI“)

ARBEITSBLATT/FIȘĂ DE LUCRU

Zolancovschi Gabriela Sabina

Liceul Teoretic "Dimitrie Cantemir"

I. Verbinde das Wort mit der richtigen Bedeutung!

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 1. der Osterhase | a. etwas zum Essen (oval) |
| 2. das Osterei | b. etwas, das man zu Ostern bekommt |
| 3. der Osterkorb | c. bringt Ostereier |
| 4. der Osterbaum | d. dort sind die Ostereier |
| 5. das Ostergeschenk | e. ist mit Ostereiern dekoriert |

II. Lies den Text und beantworte die Fragen!

Ostern in Deutschland ist ein wichtiges und religiöses Fest. Ostern feiert man im Frühling. Die Menschen dekorieren die Häuser mit Osterhasen, Ostereien, Osterbäumen und Blumen. Die Kinder suchen Ostereier im Garten. Der Osterhase bringt Süßigkeiten und Ostergeschenke.

1. Ist Ostern ein wichtiges Fest?
2. Wann feiert man Ostern?
3. Was machen die Kinder?
4. Was bringt der Osterhase?

III. Sprecharbeit (Gruppenarbeit)- Wie organisiert ihr ein Osterfest in der Schule?

Diskutiert in der Gruppe und schreibt 3 Ideen:

1.
2.
3.

IV. Schreibaufgabe (Partnerarbeit)

Schreibt einen kurzen Dialog (7-8 Sätze) zum Thema „Im Supermarkt vor Ostern“!





OSTERSPIEL 2026

Zolancovschi Gabriela Sabina

Liceul Teoretic "Dimitrie Cantemir"

Tradițiile pascale în Germania au o istorie îndelungată, care îmbină celebrarea religioasă cu atmosfera de familie și decorațiuni pline de culoare. Le-am propus elevilor mei de clasa a 6 a acest joc, deoarece am dorit ca aceștia să își dezvolte vocabularul specific acestei teme și să intre în contact cu aceste tradiții care simbolizează bucuria renașterii și a primăverii.

Obiectivele jocului sunt: dezvoltarea vocabularului legat de Paște (Ostern, Eier, Hase, Frühling, Osterbaum, Eiersuche), exersarea comunicării în limba germană, dezvoltarea abilităților de leadership și colaborare, stimularea gândirii critice prin rezolvarea de sarcini. Elevii lucrează în echipe și trebuie să rezolve o serie de sarcini legate de Paște, fiecare sarcină aducând un număr de puncte. De asemenea, fiecare elev are roluri diferite în echipă: liderul (Leiter) coordonează echipa, scriitorul (Schreiber) scrie răspunsurile, vorbitorul (Sprecher) prezintă rezultatele, managerul de timp (Zeitwächter) gestionează timpul. Înainte de a prezenta elevilor regulile jocului și sarcinile de lucru, profesorul poate să reactualizeze vocabularul specific temei, scriind pe tablă cuvintele de care elevii își amintesc sub formă de mind map. Apoi profesorul explică elevilor sarcinile de lucru:

1. Wortschatzaufgabe (Îmbogățirea vocabularului)- elevii trebuie să asocieze cuvintele cu imaginile și apoi să formuleze scurte propoziții.
2. Problemlösung (Gândire critică)- elevii primesc următoarea situație: trebuie să organizați în școală o sărbătoare de Paște. De ce aveți nevoie? Cum o organizați? Elevii trebuie astfel să discute, să decidă împreună și să argumenteze.
3. Rollenspiel (Joc de rol)- Unul dintre iepuri a pierdut ouăle de Paște. Creați un dialog între iepurele care a pierdut ouăle și ceilalți doi iepuri și apoi jucați-l!
4. Ostereiersuche (Căutarea ouălor de Paște)-elevii trebuie să caute ouăle de Paște ascunse în clasă după indicațiile primite.
5. Osterbaum (Copacul de Paște) -elevii trebuie să decoreze copacul de Paște cu ouăle pe care le-au golit de conținut și pe care le-au vopsit.

La finalul jocului, înainte de anunțarea punctajelor, profesorul poate să creeze un moment de reflecție asupra jocului, adresând elevilor întrebări: Ce vi s-a părut greu? Ce vi s-a părut ușor? Cum ați colaborat împreună? Ce vi s-a părut cel mai distractiv/plăcut moment? Cine a fost un lider bun și de ce?

Feedbackul primit de la elevi este mereu pozitiv, le face mereu plăcere o astfel de activitate, care are multe avantaje: învățarea vocabularului este mai ușoară într-un context tematic de Paște, iar exprimarea orală și scrisă se îmbunătățește. elevii învață să comunice mai bine, să-și împartă sarcini și să lucreze împreună, provocările sarcinilor îi determină pe elevi să se sfătuiască, să analizeze și să găsească soluții creative, anumite roluri din joc contribuie la creșterea stimei de sine pentru că le oferă posibilitatea de a lua decizii, inițiative și de a organiza echipa, elevii descoperă tradiții de Paște din spațiul germanofon, ceea ce contribuie la o mai bună înțelegere culturală și nu în ultimul rând, jocul fiind o metodă atractivă, crește interesul elevilor pentru învățarea unei limbi străine. Să aveți spor la astfel de jocuri! (Viel Spaß beim Spielen!)

