

Nr. 8/ noiembrie, 2023

UNIVERSUL EDUCATIONAL

online

ÎNVĂȚARE PRIN JOC

Exemple de bune practici

ISSN 2972 - 1857

ISSN-L 2972 – 1857

Esențial Proiect Educațional

Pitești, Argeș

Universul educațional, online, Nr. 8/ noiembrie, 2023

S. C. ESENȚIAL PROIECT EDUCAȚIONAL S. R. L.

Editura Esențial Proiect Educațional

PITEȘTI, județul ARGES

Tel.: 0784. 408. 000

E-mail: universuleducational@gmail.com

Universul educațional, online, Nr. 8/ noiembrie, 2023

Editor: S. C. Esențial Proiect Educațional S. R. L.

Redactor-șef: Marius Cristian DUMITRESCU

**Colegiu redacțional: FLORIN CĂTĂLIN ZAMFIR, ȘTEFANIA IONESCU,
CARMEN LILIANA CĂLINESCU**

Redacția: Pitești, Argeș

Tel: 0784. 408. 000

E-mail: universuleducational@gmail.com

www.proiecteducational.ro

**AUTORII ÎȘI ASUMĂ ÎNTREAGA RESPONSABILITATE
PENTRU CONȚINUTUL MATERIALELOR ȘI AL IMAGINILOR PUBLICATE!**

**Universul educațional
online**

ISSN 2972 - 1857

ISSN-L 2972 – 1857

www.proiecteducational.ro

Relația dintre jocurile copilăriei și viitoarea profesie aleasă de adult

Adămescu Ana

Profesor învățământ preșcolar

G. P. P. Sânmiclăuș

Cine nu a fost copil? Cine nu a gustat din mireasma frumusetii anilor copilăriei? Copilaria este, fără doar și poate, cea mai frumoasă perioadă din viața unui om. Deși, foarte mulți dintre noi avem tendința să o minimalizăm, ea ne poate aduce chiar profesia vieții noastre.

Cui nu îi este dor de anii copilăriei? Cine nu își aduce aminte de primii ani de viață petrecuți alături de familie, rude, prieteni, cunoștințe, o lume desprinsă din basme cu zâne și feți-frumoși, cu locuri și jocuri magice, încărcate de armonie, veselie și fericire?

De gingasia, naivitatea, imaginația și creativitatea copilului care putea să facă din colțul camerei un palat cu zâne, sau care devenea dintr-o clipă în altă medic, bucătar sau învățătoare. Pentru că, fără naivitate, nu există adevăr și frumusețe.

Specialiștii în domeniu, spun că în determinarea profesiei trebuie să se țină seama de dorințele copilului, de sentimente, de talentul acestuia, dar cel mai important lucru este descoperirea jocului preferat sau ceea ce face repetat și cu foarte multă plăcere, în primii doisprezece ani din viață.

Pe de o parte, dorințele copilului privitoare la profesia pe care o va exercita când va fi adult, sunt foarte importante și de acestea va trebui să țină cont părinții. E adevărat că sunt persoane predestinate pentru o anumită profesie. Pe de altă parte, nu trebuie neglijat nici talentul pe care îl au anumiți copii. Fie că este vorba despre aptitudini ce țin de zona sportivă, artistică, socială, toate acestea pot fi diagnosticate atât de către părinți (nu-i greu să constatăți că un copil pictează mai precis și mai frumos decât un altul, sau că aleargă mai repede, recită poeziile într-un fel care emotionează până la lacrimi sau cântă mult mai corect și frumos ca alții de vârsta lui), cât și de un profesionist în domeniul respectiv. Apoi, foarte important este să ținem cont de jocul preferat de copil sau de ceea ce face el cu cea mai mare plăcere în primii doisprezece ani de viață.

În viața de zi cu zi, foarte mulți oameni au dat greș cu meseria pe care o aveau, iar psihologii i-au trimis înapoi în copilărie să descopere ceea ce iubeau ei cel mai mult și făceau cu pasiune. Astfel, au putut ajunge, deși puțin mai târziu, la adevărata profesie care pare un simplu joc.

În consecință, dacă profesia pe care am ales-o nu este un efort și o facem cu drag și multă plăcere înseamnă că am ales bine și suntem pe drumul cel bun.

Asta pot să spun și eu despre mine pentru că în copilărie mi-am dorit foarte mult să devin învățătoare iar între jocurile mele preferate era cea de a „preda la clasa păpușilor”. Am reușit să termin un postliceal cu dublă specializare de învățător-educatoare, iar după ce am profesat mulți ani ca învățătoare, acum lucrez la o grădiniță fiind educatoare și fac cu foarte mult drag și pasiune acest lucru. Nu am încercat să lucrez și în alt domeniu și sper să nu fie nevoie, pentru că aici mă simt împlinită profesional. Aici sunt și eu puțin copil în fiecare zi, iar asta este un lucru minunat.

JOC DIDACTIC

"EU SPUN UNA, TU SPUI MULTE"

Profesor Învățămint Preșcolar – Albiș Florina Ramona

Grădinița P. P. Nr. 12, Arad

Grupa: Mijlocie "Steluțele"

Tema anuală: Când, cum și de ce se întâmplă?

Subtema: "Hora legumelor"

Domeniul experiențial: Domeniul Limbă și Comunicare

Categoria de activitate: Educarea limbajului

Tipul activității: Joc didactic "Eu spun una, tu spui multe"

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Mesaje orale în diverse situații de comunicare

Comportamente vizate:

- Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare
- Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului
- Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)

Scopul: Formarea auzului fonetic și deprinderea de a alcătui propoziții utilizând corect numărul singular și plural al substantivelor

Obiective operaționale:

- ✚ Să utilizeze corect substantivele la diferite genuri, atât la singular cât și la plural, pe baza citirii jetoanelor date;
- ✚ Să transforme singularul în plural și invers utilizând imaginile specifice temei săptămânale;
- ✚ Să participe în rezolvarea unor sarcini didactice dovedind că au înțeles modul de exprimare în propoziții simple și dezvoltate;
- ✚ Să rezolve sarcinile fișei de individuale de lucru.

Desfășurarea activității:

Educatorea, anunță, pe înțelesul copiilor, obiectivele urmărite pentru activitatea de educarea limbajului, unde vor desfășura jocul "*Eu spun una, tu spui multe*", în cadrul căruia vor învăța să pronunțe corect cuvintele din imagini, să găsească acele cuvinte care denumesc una sau mai multe legume, vor spune ceva frumos despre legumele desenate atunci când sunt reprezentate singure sau mai multe.

Pe rând, câte un copil denumește imaginea reprezentată pe jeton cu singularul/pluralul substantivului și solicită un coleg să găsească pluralul/singularul substantivului denumit de

imaginea reprezentată pe jeton. Împreună vor formula propoziții pentru ambele variante: singular și plural.

Se va executa jocul de probă pentru a vedea dacă copiii au înțeles regulile.

Jocul propriu-zis.

Sarcina 1. Denumeste imaginea și găsește-o pe aceea care are mai multe obiecte desenate pe ea și așază-o pe panou.

Sarcina 2. Spune ceva frumos despre imaginile găsite, atât pentru singular, cât și pentru plural.

Pentru ambele sarcini de lucru vor fi solicitați cât mai mulți copii în timpul jocului pentru a sesiza singularul și pluralul substantivelor. Se folosesc jetoane cu imagini reprezentând o legumă sau mai multe legume. În joc vor fi antrenați toți copiii, urmărindu-se realizarea sarcinii didactice, vor fi corectate greșelile de exprimare și răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze.

În complicarea jocului se folosește diagrama Venn. Se prezintă copiilor cele două cercuri (roșu și verde) intersectate. Se explică că, pe rând, vor extrage din săculeț un jeton, vor denumi imaginea și îl va așeza respectând cerința: în cercul roșu jetoanele cu forma de singular, iar în cel verde pe cele cu forma de plural (se va explica pe înțelesul copiilor). La intersecția celor două cercuri se așază elementul care are aceeași formă de singular și de plural.

În încheierea activității se vor face aprecieri asupra modului în care au răspuns și s-au comportat copiii în timpul activității de educare a limbajului.

Învățarea prin joc la clasa pregătitoare în cadrul orelor de comunicare în limba română

Prof. învă. primar Albu Mădălina-Amalia

Școala Gimnazială Nr. 1 Tăuteu - structura Școala Gimnazială Nr. 3 Chiribiș

Clasa pregătitoare a fost concepută pentru copilul de șase ani ca un univers al poveștilor, al învățării prin joc, și nu ca un spațiu rigid al cunoașterii, al constrângerii. S-a urmărit familiarizarea copilului cu mediul școlar, cu anumite tipuri de activități care le va ușura ulterior asimilarea de cunoștințe la diverse discipline.

„Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale. Sufletul și inteligența devin mari prin joc. Despre un copil ne se poate spune că el crește și atât; trebuie să spunem că el se dezvoltă prin joc.” (Jean Château)

Când am preluat pentru prima data clasa pregătitoare am fost foarte emoționată. Dar foarte repede am ajuns la concluzia că pentru a atinge coarda sensibilă a inimii copiilor, pentru a-ți da ascultare și pentru a le stimula interesul pentru cunoaștere și autoperfecționare trebuie să te transpui în mintea lor, să redevii tu însuși copil.

Jocul didactic constituie un mijloc valoros de instruire și educare a copiilor de vârstă școlară mică pentru că rezolvă într-un mod adecvat vârstei, sarcini didactice complexe. Este un ansamblu de operații și acțiuni care aduc buna dispoziție, relaxarea și bucuria, dar în același timp, conduce spre atingerea unor obiective de pregătire intelectuală, morală și fizică a copilului.

Jocul oferă elevilor impresii care contribuie la îmbunătățirea cunoștințelor despre viață și lume, dar în același timp dezvoltă capacitatea de înțelegere a unor situații complexe, stimulează memoria prin crearea unor situații adecvate, capacități de supunere la reguli, de dezvoltare a concentrării, capacități de a lua decizii rapide, de a rezolva situații-problemă, dezvoltă creativitatea.

Jocul didactic îndeplinește mai multe funcții: de binedispunere, relaxare, distracție; de dezvoltare a creativității; de modelare și formare a personalității.

Integrate în activitățile didactice, elementele de joc aduc varietate, o stare de bine, prevenind oboseala sau plictiseala.

Ele antrenează copiii la o activitate intelectuală al cărui efort nu este conștientizat, ele dinamizează participarea și favorizează obținerea performanțelor. Acțiunile de joc sunt reprezentate prin elemente specifice: descoperirea, ghicirea, așteptarea, întrecerea etc.

Utilizarea jocurilor didactice în toată varietatea lor constituie prima treaptă în realizarea învățământului formativ, care urmărește să dezvolte activismul intelectual, deprinderile de muncă intelectuală, de conduită morală, de activitate fizică, urmărind ca toate aceste deprinderi active să se dezvolte prin valorificarea resurselor psihice și fizice proprii.

A.S.Makarenko afirma că „jocul îl pregătește pe copil pentru munca de mai târziu”, Ed.Claparede spunea ca „jocul pregătește viitorul, satisfăcând necesitățile prezente”(1975 Psihologia copilului și pedagogie experimentală, Editura Didactică și pedagogică, pag.14).

Voi descrie un joc didactic pe care l-am utilizat la clasa pregătitoare la disciplina Comunicare în limba română.

“Povești amestecate”

Jocul “Povești amestecate” se desfășoară sub formă de întrecere. Se împarte clasa de elevi în două echipe. Fiecare echipă va purta ecusoane reprezentative. Se explică modul de desfășurare, regulile jocului, precum și modul de apreciere a răspunsurilor.

PROBA 1: La prima probă de concurs se vor folosi imagini reprezentative amestecate, din două povești. Copiii trebuie să recunoască și să denumească povestea din care face parte imaginea.

PROBA 2: Cea de-a doua probă presupune ordonarea planșelor amestecate din poveștile recunoscute la prima probă, în ordinea cronologică a desfășurării acțiunii pentru fiecare în parte.

PROBA 3: Învățătoarea redă conținutul unei povești sau dialogul dintre două personaje introducând elemente dintr-o altă poveste. În acel moment copiii trebuie să oprească învățătoarea spunând : “ Ați încurcat poveștile!”

Ex. Tabloul cu cocoșul în fîta casei boierești.

“.....apoi iese teafăr și de acolo, fuga la fereastra boierului și începe a trânti cu ciocul în geamuri și a zice:

“Trei iezi cucuieți

Mamei ușa descuieți....”

Ex.” Cenușăreasa rămase în casa piticilor pentru a-i ajuta”

PROBA 4: Cea de-a patra probă se numește “proba ghicitorilor”. Dintr-un coșuleț vor extrage câte un bilețel cu ghicitori despre povești și vor da răspunsul potrivit.

La final, se anunță echipa câștigătoare; concurenții vor fi aplaudați și vor primi recompense.

Jocul este „proprietatea copiilor”, iar noi dascălii trebuie să veghem pentru a nu li se încălca dreptul la joc. Cei ce-i învață pe copii jocuri sunt răsplătiți cu dragostea și admirația acestora.

Vă îndemn să priviți în ochii copiilor atunci când ei se joacă. Veți vedea în ei toată bucuria și fericirea pământului. Veți înțelege atunci că sunteți cel mai răsplătit om de pe

pământ, pentru truda și răbdarea dumneavoastră – vă puteți retrăi copilăria de fiecare dată când intrați în jocul copiilor.

BIBLIOGRAFIE:

Chateau Jean, „Copilul și jocul”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970;

Claparede Ed., „Psihologia copilului și pedagogie experimentală”, Editura Didactică și pedagogică, București, 1975;

Cojocaru Ioana, „Influențele jocului didactic în procesul instructiv – educative” - culegerea „Învățământul primar”, 1994;

Roboții (nivel preșcolar – primar)

ALEXANDRU ANDREEA

Sarcina didactică: ghidarea unui copil pentru a ajunge dintr-un punct în altul, folosind indicații verbale.

Obiective operaționale:

- Să respecte indicațiile de orientare date;
- Să formuleze indicații de orientare plauzibile.

Reguli de joc: elevii vor fi distribuiți în echipe de câte 4. În fiecare grupă se vor alege 3 roboți (legați la ochi) și un conducător, care va oferi indicațiile de orientare. Jocul va avea 3 runde. Se va cronometra fiecare echipă pentru a realiza un clasament. Echipa cu timpul cel mai scurt de rezolvare a sarcinii va fi declarată câștigătoarea runde. Ordinea în care vor parcurge traseul echipele va fi diferită pentru fiecare rundă. În cazul în care apare o remiză (3 echipe câștigă câte o rundă) se va organiza un joc de departajare în care fiecare echipă va desemna un singur robot care să parcurgă noul traseu.

Materiale necesare: bănci, scaune (pentru a construi un labirint), obstacole (ghiozdane, sticle), eșarfe, o comoară la finalul traseului, telecomandă.

Desfășurarea jocului: Cadrul didactic va realiza un labirint din bănci și scaune. Traseul va fi diferit pentru fiecare probă. Acesta trebuie să fie din ce în ce mai complex (pot fi adăugate obstacole). La unul dintre capete va plasa o „comoară”. Robotul va purta o eșarfă la ochi. Conducătorul va „controla” robotul apăsând pe butoanele telecomenzii și formulând indicații verbale („înainte”, „înapoi”, „stânga”, „dreapta”). Pentru fiecare indicație robotul va face un pas în direcția comandată. Odată ajuns la comoară, robotul își poate da jos eșarfa.

Învățarea prin joc/ Exemple de bune practici

Prof. Alexandru Roxana Andreea

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Brașov

Jocul constituie formula primară a acțiunii umane, o formă de organizare a cogniției. J.Piaget sugera ca jocul reprezintă cea mai pură formă de asimilare. Prin asimilare, copilul încorporează în modalitățile existente ale gândirii întâmplări, obiecte sau situații.

Jocul este nu numai o modalitate a dezvoltare cognitive, cât o reflectare a nivelului prezent de dezvoltare cognitivă a copilului.

Există 3 stadii în dezvoltarea jocului:

1) stadiul jocului practic – apare în *primul an* de viață și constă în acțiuni senzorio-motorii (bataia din palme); copiii dobândesc abilitățile motorii de bază inerente activ. cotidiene;

2) stadiul jocului simbolic – începând cu *al II-lea an de viață* și implică reprezentări ale obiectelor absente;

3) stadiul jocului cu reguli – încorporează coordonarea socială și o înțelegere de bază a relațiilor sociale.

Copiii de la 3 la 5 ani care se angajează frecvent în jocuri sociodramatice sau constructive tind să aibă rezultate mai bune la testele de inteligență decât ceilalți copii de aceeași vârstă care sunt înclinați să se joace într-o manieră senzorio-motorie.

În cadrul activ. de terapie educațională, un loc aparte îl ocupă conceptul de joc didactic (forma de activ. prin care se rezolvă una sau mai multe sarcini didactice). Se folosește pt a stimula elevii să rezolve o sarcină didactică într-o formă cât mai atractivă, știut fiind faptul că învățarea care implică jocul devine mai plăcută și reconfortantă.

Jocul did. poate fi grupat astfel:

- după obiectele de învățământ – jocuri folosite la scriere, citire, matematică, educație fizică etc.;
- după tipul lecției – jocul folosit ca mijloc de asimilare, predare, consolidare etc.

Prin j.d. elevul își angajează întregul potențial psihic, își ascute observația, își cultivă inițiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă.

Condiții de organizare a j. did.:

- să fie atractiv, variat, să îmbine învățarea cu distracția;
- să fie bine pregătit de educator;
- să antreneze toți copiii;
- să creeze momente de relaxare și să se folosească mai ales când copiii dau semne de oboseală;

- sa fie structurat in raport cu tipul si scopul lectiei desfasurate;
- sa solicite gandirea creatoare;
- indicatiile privind desfasurarea activitatii si regulile jocului sa fie clare, precise, sa fie constientizate de elevi si sa le creeze o motivatie pt activitate;
- sa se desfasoare intr-un cadru activ, stimulator si dinamic;
- jocurile sa nu fie nici prea grele, nici prea usoare.

• Ghicește ce am în săculeț?

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

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

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

Material didactic: obiecte de igienă personală, săculeț;

Desfășurarea jocului

Obiectele vor fi puse într-un săculeț, pe o masă în fața clasei. Un elev ales de profesor sau propus de colegi va veni la masă, unde este săculețul cu obiecte. Va fi legat la ochi. Va alege un obiect, pe care prin intermediul pipăitului trebuie să-l recunoască. Dacă răspunsul este corect, va spune în ce mod poate fi utilizat și va simula modul de utilizare.

Jocul continuă până ce materialul existent va fi epuizat.

Jocul

„Inelușul”

Scopul:

cunoașterea părții drepte și stângi a propriului corp, cunoașterea prenumelui colegilor din clasă.

Obiective operaționale:

Să își identifice corect mâna dreaptă și stângă, să spună corect prenumele colegilor.

Resurse didactice:

un inel sau un cerculeș din metal.

Desfășurarea jocului

Copiii sunt așezați în formație de cerc, cu fața spre interior și dau din mână în mână un inel în timp ce spun următoarele versuri:

- iau cu dreapta, dau cu stânga

- iau cu dreapta, dau cu stânga

- Stop inelul s-a oprit

De la cine l-ai primit?

Copilul cu inelul în mână își va numi colegul din dreapta sa. El mai poate fi întrebat:

- „Cerculețul îi vei da

Cine e la stânga ta?

Jocul se repetă de mai multe ori pentru a da posibilitatea tuturor elevilor să răspundă la întrebările jocului.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

1. „*Psihopedagogie special. Pentru examenul de titularizare în învățământ 2023*”
2. „*Sinteze de psihopedagogie specială. Ghid pentru concursuri și examene de obținere a gradelor didactice*” Alois Ghergut, 20023, Polirom
3. <https://edict.ro/exemple-de-jocuri-didactice-utilizate-pentru-formarea-abilitatilor-de-viata-cotidiana/>
4. https://www.academia.edu/18293614/JOCURI_DIDACTICE

Jocul, mijloc și metodă de învățare pentru preșcolari

Marinica Amărieuței

Grădinița cu Program Normal Nr. 4 Buhăceni

Pentru copil, jocul este distracție, este învățatură, este muncă, mijloc prin care se educă, mijloc eficient de cunoaștere a lumii înconjurătoare.

O caracteristică esențială a jocului didactic constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea multilaterală a cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor sub forma unor activități plăcute și atractive.

Bine elaborat și condus, jocul constituie un veritabil instrument de lucru în activitățile cu copiii preșcolari, dezvăluind virtuți formative dincolo de toate așteptările. Pentru valorificarea acestui incredibil potențial, educatoarea va trebui să-și folosească și chiar să-și dezvolte disponibilitățile empaticе, înțelegând prin aceasta capacitatea de a se transpune imaginar în vârsta copilăriei.

În cele ce urmează, voi exemplifica modalități de dezvoltare a limbajului copiilor prin intermediul jocului didactic la grupa mare.

În grădiniță, copiii preșcolari sunt familiarizați cu noțiunile de cuvânt, silabă, sunet, cu propoziția simplă, apoi cu cea dezvoltată. Astfel, ei află că totul în jurul nostru poate fi denumit prin cuvinte care îmbinate între ele conduc la situații de comunicare a unor idei. Astfel realizăm vorbirea. Tot în jocul didactic îi putem face pe copii să înțeleagă că uneori cuvintele, ca și noi oamenii, au o familie.

Există așadar cuvinte-părinți și cuvinte-copii. Pornind de la acest aspecte, noi, educatoarele, am utilizat și creat jocuri didactice care să contribuie la realizarea obiectivelor menționate anterior. Pentru ca preșcolarii să înțeleagă ce înseamnă familia de cuvinte am realizat jocul didactic „Și eu am o familie” sau „Frații și surorile mele”. Pentru a-i deprinde pe copii cu „familia de cuvinte” (sinonime, antonime, omonime, paronime) și pentru deprinderea acestora cu formularea cuvintelor noi prin derivare cu ajutorul sufixelor și prefixelor, la grupa mare, în cadrul proiectului tematic „Toamna”, în săptămâna cu tema,

„Legume de toamnă”, după activitățile de observare, lectură după imagini, memorizarea unor poezii adecvate, am antrenat copiii în jocul didactic, „Caută rudele cuvântului ”.

Jocul l-am desfășurat astfel: copiii așezați pe covor, în mijloc multe jetoane cu imagini reprezentând tema dată. Fiecare copil trebuie să aleagă câte un jeton și să-l explice. Apoi, la solicitarea mea, copiii au ales imagini înrudite ca temă (Legume de toamnă: ardei, vinete, varză, morcovi, etc), dar și ca rostire a cuvântului ilustrat (grădina, grădinar, grădinița), și-

au dat mâinile într-un cerc simbolizând familia de cuvinte, rostind următoarele versuri:
„Familia-i mare,/ Familia-i mică,/ În familie să ne unim,/ Rudele să le găsim.”

Pentru înțelegerea noțiunii de antonime folosim jocul „Găsește imaginea opusă” în care copiii au sarcina de a recunoaște și descrie imagini care reprezintă stări, trăiri opuse : copil care se spală/copil murdar ; copil care aruncă ghizdanul/ copil care merge cu ghizdanul în spate; copil care plânge/copil care râde, etc.

În jocuri precum: „Ce mai poate denumi acest cuvânt”, „Unde se află?”, „Când și cum”, „Jocul contrariilor”, „Hai să împachetăm”, „Folosește cuvântul potrivit”, copiii au căutat și găsit antonime.

Jocul didactic „Dacă nu-i așa” are ca obiectiv însușirea de către copii a noțiunii de omonime.

Prin intermediul jocului didactic „Televizorul” copiii au înțeles noțiunea de cuvinte paronime. Pe ecranul televizorului apare o imagine cu o vază, o barză, un morar și un strat de mărar. După ce au intuit imaginile le vom spune niște versuri care să includă și cuvintele de mai sus, explicându-le copiilor că schimbând un sunet, vor descoperi un nou cuvânt.

Nu puține sunt jocurile didactice care se desfășoară în grădiniță și urmăresc distingerea culorilor și nuanțelor asemănătoare, actualizarea cunoștințelor despre anumite însușiri ale obiectelor și fenomenelor: „Găsește culoarea potrivită”, „Te rog să-mi dai”, „Ce formă au?” etc.

Jocul „Cu ce construim” fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcție: prin jocul „Cine are aceeași figură?” se fixează, se actualizează reprezentări de forme precum: cerc, pătrat, oval, triunghi etc.

Fiind pregătite în cadrul jocurilor alese prin exercițiile senzoriale sau jocuri-exerciții, jocurile didactice contribuie la dezvoltarea sensibilității auditive, gustative, olfactive, tactilo-kinestezice.

Jocurile „Spune ce faci?” sau „Cine face asta?” contribuie la dezvoltarea sensibilității auzului. În jocul „Ghicește ce ai gustat” accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive.

Un deosebit rol îl au jocurile didactice în educarea calității memoriei. De exemplu „Ce s-a schimbat” sau „Ghicește ce lipsește!”, solicită să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități.

În concluzie jocul didactic are o largă contribuție la stimularea și dezvoltarea atenției, memoriei, imaginației, la conturarea personalității copilului preșcolar, la pregătirea lui pentru școală.

BIBLIOGRAFIE:

- Avram, Săftica; Mihaela, Ecaterina; Său, Zonica, “Jocul didactic pentru preșcolari”- Ghid metodic, Editura Terra, Focșani, 2004;
- Chiscop, Liviu, Didactica educației limbajului în învățământul preșcolar. Ghid metodic - Editura „Grigore Tăbăcaru“, Bacău 2000;
- Dogaru, Zoe-« Jocuri didactice pentru educarea limbajului »,Editura Aramis,București 2001;
- Lespezeanu, Monica, „ Tradițional și modern în învățământul preșcolar”, Ed. Omfal Esențial, București, 2007;
- Tomșa,Gheorghe, (coordonator), 2005, «Psihopedagogie preșcolară și școlară », Ed. Coresi, București 2005;
- Voiculescu, Elisabeta, „Pedagogie preșcolară”,Ed. Aramis, București, 2003.

Jocul didactic

„Cuvântul interzis”

Andra Raluca - Cecilia

Liceul Teoretic „Gheorghe Lazăr” , Pecica, Jud Arad

Disciplina: Comunicare în limba română

Clasa: I

Scopul: activizarea vocabularului, dezvoltarea atenției voluntare și a imaginației;

Sarcina didactică: - formularea unor întrebări care cer răspuns cuvântul interzis.

Jocul se poate desfășura în colectiv sau în perechi . Se cere elevilor ca la întrebările învățătorului să răspundă în așa fel încât un anumit cuvânt stabilit anterior să nu fie folosit, ci să se găsească alte formulări, care să constituie totuși răspunsul la întrebarea pusă. Aceasta trebuie constituită în așa fel încât să ceară în răspuns cuvântul interzis.

După ce clasa a fost organizată, se explică cum se va desfășura jocul și se arată că pentru fiecare răspuns au la dispoziție un minut de gândire. Dacă se consideră necesar înainte de joc se va face o mică pregătire a elevilor dându – se 1-2 exemple de răspunsuri în care să nu fie inclus cuvântul interzis. Se dau elevilor exemple de întrebări care cer în răspuns un anumit cuvânt.

a) Cuvântul interzis “I”

Întrebare: - În ce clasă sunteți voi ?

Răspuns: - Noi suntem în clasa care urmează după clasa pregătitoare.

Întrebare: - În ce bancă stă elevul Ionescu ?

Răspuns: - Elevul Ionescu stă în banca din spatele elevului X.

Întrebare: - În ce clasă au fost anul trecut elevii din clasa a II-a?

Răspuns: - Anul trecut elevii din clasa a II-a au fost în clasa în care suntem noi acum.

b) Cuvântul interzis “primăvara”

Întrebare : - Când se topește zăpada ?

Răspuns : - Zăpada se topește în anotimpul în care înfloresc ghiociei.

Întrebare : - Când înfloresc ghiociei?

Răspuns : - Când se topește zăpada.

Întrebare : - Despre ce anotimp se vorbește în această poezie?

“Primăvară, primăvară,
Vino iar la noi în țară!”

Răspuns: -Despre anotimpul care urmează după iarnă.

Întrebare: - Când vin păsările călătoare?

Răspuns: - Când încep să înflorească pomii.

Cuvântul interzis se poate schimba de 2-3 ori în cursul jocului. La sfârșitul jocului vor fi evidențiați elevii care au formulat corect răspunsurile și au dat dovadă de multă fantezie.

BIBLIOGRAFIE:

1. Bădică , T.ș.a. , **Jocuri didactice pentru dezvoltarea vorbirii** , E.D.P. București , 1974
2. Buda , A. și Francu , B.A. , **Jocuri didactice și exerciții distractive . Culegere pentru clasa I** , E.D.P. , București , 1970
3. Popovici , C-tin și colab. , **Culegere de jocuri didactice pentru clase I - IV** , E.D.P. , București , 1971

PROIECT DE ACTIVITATE

Creșa Piatra Neamț “PRICHINDE”

PROPUNĂTOARE: Andrei Alina



GRUPA: Mică;

DURATA: 15min;

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

PROIECTUL: “Zâna arămie la deal și la câmpie”;

TEMA SĂPTĂMÂNII : “Povestea frunzelor de toamnă”;

DOMENIUL DE ACTIVITATE: DS;

FORMA DE REALIZARE : Joc didactic;

DENUMIREA JOCULUI: „Aventura frunzelor de toamnă”;

TIPUL ACTIVITĂȚII: Verificare de cunoștințe;

SCOPURI

- Realizarea de clasificări de obiecte după diferite criterii;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- Să așeze frunzele în pom după criteriul mărimii (mari – mici);

- Să verbalizeze acțiunea făcută.

SARCINA DIDACTICĂ: Descoperirea frunzelor mici sau mari și așezarea acestora în pom.

ELEMENTE DE JOC:

- Mișcarea, surprize ascunse în baloane, aplauze, încurajări, manevrarea materialului, motoul “*Aventura frunzelor, spunem URA!*”, pălăria plimbătoare.

REGULUI DE JOC:

- Un copil numit de educatoare, ales de pălăria plimbătoare, va alege dintr-un coș o frunză mică pe care o va așeza în pomul toamnei după ce definește frunza folosind formula “Eu am pus în pom o frunza”. Dacă îndeplinesc sarcina copiii vor primi un stik-er și vor auzi de la colegi sloganul: “*Aventura frunzelor, spunem URA!*”. Copiii vor trece pe rând în fața pomului și vor descoperi, în funcție de cerința educatoarei, frunze mici sau mari.

METODE ȘI PROCEDEE :

- Conversația;
- Explicația;
- Descoperirea;
- Demonstrația;
- Jocul;
- Exercițiul.

MATERIAL DIDACTIC:

- Trunchi de pom fără frunze;
- Pălăria de frunze;
- Baloane cu mesaj;
- Frunze mici, mari;
- Coș pentru frunze;
- Stik-er
- Arici din pluș.

FORMA DE EVALUARE:

- Evaluare globală;
- Evaluare individuală;
- Observarea comportamentului.

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

-Silvia Borteanu, Rodica Brănișteanu, Silvia Breben, *Curriculum pentru învățământul antepreșcolar*, Didactica, 2009, Bucuresti.

Lilianana Ezechil, Mihaela Paisi Lăzărescu, *Laboratorul preșcolar*

ETAPELE ACTIVITATII	CONTINUTUL ACTIVITATII	STRATEGII DIDACTICE	
		METODE, PROCEDEE	EVALUARE
1. Momentul organizatoric	Educatorea îi invita pe copii pe scaunele în semicerc: <i>“Iute, iute alergăm și pe scaunele ne asezam!”</i> .	Conversatia	Observarea comportamentului
2. Captarea atenției	Aceasta spune: <i>“Priviti copii! Cine se afla in vizita la noi? Aricel! Buna ziua Aricel! Ce te aduce pe la noi?”</i> . În fața copiilor se află un arici din plus pe care îl pune pe scaunel. Educatorea întreaba: <i>“Ce ne-ai adus Aricel? Trei baloane cu mesaje in ele? Copii vreti să descoperim mesajele? Să alegem un balon. Să -l spargem pentru a ajunge la mesaj... să vedem ce zice primul mesaj: Ce se afla în coșul toamnei?”</i>	Conversatia	Evaluarea globala

3. Reactualizarea cunoștințelor	Pentru reactualizarea cunoștințelor, educatoarea îi provoacă pe copii să descopere ce se afla într-un cos (frunze de toamna) și felul frunzelor (mărime).	Conversatia	Evaluare individuala Evaluare globala
4. Anunțarea temei și a obiectivelor	Educatoarea le spune copiilor că Aricel vrea să trimită frunzele de toamna într-o mare aventură și propune copiilor să joace un joc numit " <i>Aventura frunzelor de toamna</i> " dar are nevoie de ajutorul copiilor deoarece aventura frunzelor pornește din pom dar frunzele se află în coș și trebuie asezate în pom. Aceasta le spune copiilor că trebuie să fie atenți pentru a arăta ceea ce știu, să își aștepte rândul și să se străduiască să câștige o bulină veselă.	Conversatia Explicatia	Evaluare Globala Evaluare individuala
5. Explicarea cinilor și regulilor jocului	<p>Educatoarea spune copiilor că pentru a afla ce trebuie să facă mai departe trebuie un alt mesaj din alt balon. Mesajul: "<i>Pălăria Plimbatoare la cine se oprește oare?</i>" descoperă pălăria toamnei ce va alege copilul care va găsi prima frunza ce trebuie așezată în pom. Copilul trebuie să aleaga din coș o frunza mică sau mare, în funcție de cerința educatoarei și să o așeze în pom.</p> <p>Pentru ca jocul să se desfășoare corect copiii sunt anunțați că trebuie să aștepte să fie aleși de pălărie.</p>	Conversatia Explicatia	Evaluare Globala Evaluare individuala

<p>6. Activitatea propriu-zisă</p>	<p>Se realizează jocul de probă. Un copil ales de către pălărie iese în față și alege o frunză în funcție de cerința educatoarei și o așează în pom. Dacă copilul răspunde corect colegii vor spune sloganul: <i>“Aventura frunzelor, spunem URA!”</i>. Dacă nu reușește un alt coleg numit de educatoare îi va oferi ajutor. Copilul trebuie să spună <i>“Eu am pus în pom o frunza...”</i>.</p> <p>Jocul se desfășoară și toți copiii sunt implicați.</p> <p>VARIANTA I: Copiii aleși de <i>“Palaria Plimbătoare”</i> vor așeza în pom frunze galbene sau roșii în funcție de cerința educatoarei.</p>	<p>Conversația Descoperirea Demonstratia Exercițiul Jocul</p>	<p>Evaluare Globală Evaluare individuală Observarea comportamentului</p>
<p>7. Evaluarea activității</p>	<p>Educatoarea apreciază implicarea copiilor în activitate și le oferă câte o bulină veselă.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Evaluare individuală</p>
<p>8. Încheierea activității</p>	<p>Educatoarea le spune copiilor că se bucură mult că au pus toate frunzele în pom pentru ca acestea să poată porni în marea aventură. Copiii sunt invitați să se joace: <i>“Bate vântul pe carare”</i> și ies din sala de grupă recitând versurile.</p>	<p>Conversația Jocul</p>	<p>Observarea comportamentului Aprecieri globale</p>

JOCUL DIDACTIC ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Andrei Cristina Simona

Școala Gimnazială Nr. 3 Voluntari

Una din formele de manifestare a copilului este jocul. În mod obișnuit o asemenea activitate este izvorâtă din nevoia de acțiune, de mișcare a copilului-o modalitate de a-și consuma energia-sau de a se distra, un mod plăcut de a utiliza timpul și nu numai. Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și de operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului. Elementul de joc imprimă acesteia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii. Atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participare activă a copilului la lecții, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecției. Știm ca jocul didactic reprezintă o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică stimulată. Această acțiune valorifică la nivelul instrucției finalitățile adaptive de tip recreativ.

Jocul didactic îmbină funcții și sarcini de învățare cu formă plăcută și atractivă, cultivând interesul pentru studiu. Jocul didactic participă la realizarea sarcinilor formative ale procesului de învățământ, în cadrul jocului copilul fiind solicitat pe toate planurile psihicului său: cognitiv, afectiv și volițional.

Jocul didactic contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, la focalizarea atenției și la formarea unor obiceiuri de muncă intelectuală independentă.

În cadrul jocului didactic, copilul dispune de totală independență, libertatea lui mergând la auto-organizarea și dirijarea jocului

Jocul didactic lasă loc pentru inițiativă și creativitate totală din partea copiilor preșcolari sau școlari.

„Să o salvăm pe Anna și Regatul de Gheață” – joc didactic interdisciplinar

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Fixarea și consolidarea cunoștințelor copiilor despre anotimpul iarna.
- Consolidarea deprinderii de a se exprima în propoziții corecte din punct de vedere gramatical.
- Consolidarea deprinderii de despărțire a cuvintelor în silabe.

- Verificarea și consolidarea cunoștințelor și a deprinderilor matematice de utilizare a numerelor naturale în centrul 1-6, exprimate într-un limbaj matematic adecvat.
- Consolidarea deprinderilor practice folosind tehnici de lucru cunoscute.
- Formarea și dezvoltarea simțului estetic.

OBIECTIVE URMĂRITE:

Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

O1 – să găsească răspunsul corect la ghicitorile despre iarnă prezentate în format electronic; obiectivul se considera realizat dacă toți copiii răspund corect la cel puțin 3 ghicitori din cele prezentate;

O2 – să despartă corect în silabe cuvintele date și să stabilească numărul de silabe și sunetul inițial; obiectivul se considera realizat dacă toți copiii despart corect în silabe cel puțin 2 cuvinte date, stabilesc numărul de silabe și sunetul inițial;

O3 – să formuleze propoziții corecte din punct de vedere gramatical cu un cuvânt anume; obiectivul se considera realizat dacă toți copiii formulează cel puțin o propoziție corectă din punct de vedere gramatical cu un cuvânt dat;

O4 – să formuleze întrebări despre jocurile de iarnă pe baza steluțelor de la Explozia stelară; obiectivul se considera realizat dacă toți copiii formulează cel puțin 3 întrebări despre jocurile de iarnă pe baza steluțelor de la Explozia stelară;

O5 – să realizeze piramida Regatului de Gheață conform cerințelor și cu ajutorul jetoanelor puse la dispoziție; obiectivul se considera realizat dacă toți copiii realizează cel puțin baza piramidei;

O6 – să completeze ciorchinele pentru anotimpul iarna cu imaginile corespunzătoare; obiectivul se considera realizat dacă toți copiii completează cel puțin jumătate din ciorchine cu imaginile corespunzătoare;

O7 – să formeze șirul numeric în centrul 1-5 crescător și descrescător raportând numărul la cantitate; obiectivul se considera realizat dacă toți copiii formează șirul numeric în centrul 1-5 cel puțin crescător;

O8 – să utilizeze corect numeralul ordinal pe baza imaginii prezentate; obiectivul se consideră realizat dacă toți copiii utilizează corect numeralul ordinal;

O9 – să găsească vecinii numerelor 2 și 4 pe baza imaginii prezentate; obiectivul se consideră realizat dacă toți copiii găsesc vecinii cel puțin pentru un număr din cele prezentate în imagine;

O10 – să efectueze operații simple de lucru utilizând corect tehnicile de lucru însușite anterior și materialele puse la dispoziție pentru a realiza produse originale; obiectivul se considera realizat dacă toți copiii realizează produse cât mai originale prin aplicarea tehnicilor de lucru învățate și utilizarea materialelor puse la dispoziție.

SARCINA DIDACTICĂ:

- ❖ Dezlegarea unor ghicitori.
- ❖ Despărțirea unor cuvinte în silabe, stabilirea numărului de silabe și a sunetului inițial.
- ❖ Fixarea cunostintelor copiilor privind iarna.
- ❖ Formularea unor propoziții corecte din punct de vedere gramatical.
- ❖ Realizarea piramidei Regatului de Gheață.
- ❖ Formarea sirului numeric în limitele 1-5 crescător și descrescător.
- ❖ Utilizarea corectă a numeralului ordinal.
- ❖ Stabilirea vecinilor unui număr.
- ❖ Realizarea unor oameni de zăpadă din marshmallow și decorarea unor brișe.

REGULI DE JOC: Ca să găsească bagheta Elsei copiii (împărțiți în două echipe) trebuie să treacă cele șapte probe ale jocului prin îndeplinirea corectă a sarcinilor. Pentru fiecare probă există câte un cub de gheață care trebuie „spart” prin descifrarea unei ghicitori, despărțirea unui cuvânt în silabe, stabilirea numărului de silabe și a sunetului inițial. În interiorul cubului de gheață se află sarcina ce trebuie realizată. Răspunsurile corecte vor fi punctate, iar cele greșite corectate. Câștigă concursul echipa care acumulează cele mai multe puncte (fulgi).

ELEMENTE DE JOC: Surpriza, mânuirea materialului, închiderea și deschiderea ochilor, aplauze, recompense.

Explicarea jocului

Pe baza medalioanelor pe care copiii le-au primit la începutul activității grupa va fi împărțită în două echipe: echipa Anna și echipa Olaf . Se oferă explicații în legătură cu regulile și modul de desfășurare a jocului, apoi se realizează jocul de probă.

Jocul de probă

Prezentarea unei ghicitori în format PPT pentru „spargerea” cubului de gheață:

„Două scânduri sub picioare

Lunecă iute la vale.

De nu știi să le strunești

În zăpadă te trezești.” (schiurile)

Un copil din prima echipă va spune răspunsul la ghicitoare, apoi un copil din cealaltă echipă va despărți cuvântul în silabe, va preciza numărul de silabe și sunetul inițial cu care începe cuvântul respectiv. Dacă un copil nu știe răspunsul va fi ajutat de un alt coechipier. Cubul de gheață va fi „spart”, iar în interiorul lui se vor descoperi sarcinile pentru cele două echipe la proba respectivă a jocului. Răspunsurile corecte vor fi punctate cu fulgi.

Desfașurarea jocului propriu-zis

Proba 1 (DLC)

„Jocuri de iarnă”

Sarcini: Formulați întrebări despre jocurile de iarnă cu ajutorul steluțelor de la Explozia stelară .(anexa 9)

Fiecare echipă va formula câte trei întrebări pe baza steluțelor extrase.

Întrebările sunt: *Cine? Ce? De ce? Unde? Când? Cum?*

De exemplu:

„*Cine* alunecă pe derdeluș?” (... sania)

„*Ce* construiesc copiii din zăpadă?” (... un om de zăpadă)

„*De ce* se bucură copiii când ninge?” (... fac bulgări de zăpadă)

„*Unde* se dau copiii cu schiurile?” (... pe pârtie)

„*Când* pot patina copiii?” (... iarna)

„*Cum* urci pe pârtie?” (... cu telescaunul)

Proba 2 (DLC)

„Piramida Regatului de Gheață”

Sarcini: Realizați Piramida Regatului de Gheață astfel: baza – 4 personaje pozitive din Regatul de Gheață, apoi 3 personaje care au însoțit-o pe Anna în căutarea Elsei, 2 personaje negative din poveste și vârful piramidei – personajul principal al poveștii.

Proba 3 (DȘ)

„Iarna, magie, veselie”

Sarcini: Completați ciorchinele cu imaginile corespunzătoare.

Proba 4 (DȘ)

„Prietenii lui Olaf”

Sarcini: - Așează oamenii de zăpadă în ordine crescătoare și asociază cifra corespunzătoare numărului de bulgări care compun omul de zăpadă.

- Așează oamenii de zăpadă în ordine descrescătoare și asociază cifra corespunzătoare numărului de bulgări care compun omul de zăpadă.

Proba 5 (DȘ)

„Soarele și omuleții de zăpadă”

Sarcini: - Construiește omul de zăpadă din figuri geometrice

- Spune al câtelea om de zăpadă s-a topit? (numeralul ordinal)

Proba 6 (DȘ)

„Vecinii din Arendell”

Sarcini: - Găsește vecinii numărului 2

- Găsește vecinii numărului 4

Proba 7 (DOS)

„Cofetarii din Regatul de Gheață”

Sarcini: - Decorează brișele cu cremă și elemente decorative

- Asamblează bucățile de marshmallow astfel încât să îl obții pe Olaf (anexa 15).

Se vor întui materialele de pe masute.

Se vor explica și demonstra etapele de lucru și se vor preciza criteriile de evaluare a produselor: originalitate, acuratețe și finalizarea produsului.

Se vor executa câteva exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii:

„Mișcăm degetelele,

Batem tare palmele,

Răsucim încheietura

Și dăm mingea dura-dura.

Ploaia picură pic-pic,
La pian cântăm un pic.
Morișca știm să facem,
Pumnii strângem și desfacem”.

În timp ce preșcolarii lucrează educatoarea supraveghează modul în care își îndeplinesc sarcinile și intervine acolo unde este cazul.

CONSIDERAȚII GENERALE ASUPRA JOCULUI

AUTOR: ANDREI IRINA MIRELA,

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 BOLINTIN VALE, JUDEȚUL GIURGIU

Conceptul de joc, caracteristici, clasificare

Noțiunea de joc prezintă anumite particularități la diferite popoare. La vechii greci, desemna activități proprii copiilor „a face copilării”, la evrei corespunde noțiunii de „glumă, haz”. Ulterior, în toate limbile europene, s-a extins asupra unei largi sfere de acțiuni umane care „pe de o parte nu presupun o muncă grea, iar pe de altă parte oferă satisfacție și veselie”¹.

Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, o activitate de tip fundamental cu rol hotărâtor în evoluția copilului, constând în reflectarea și reproducerea vieții reale într-o modalitate proprie copilului, ca rezultat al interacțiunii dintre factorii bio-psiho-sociali.

Esența jocului constă în reflectarea și transformarea pe plan imaginar a realității înconjurătoare. Copilul reușește să imite, într-un mod specific, viața și activitatea adulților.

Platon a considerat jocul ca o atitudine arătând că munca poate fi efectuată uneori în joacă de ființa umană și recomandă: „faceți în așa fel încât copiii să se instruiască jucându-se și veți avea prilejul de a cunoaște înclinațiile fiecăruia”.

Dicționarul de psihologie explică jocul ca o formă de activitate specifică pentru copil, hotărâtoare pentru dezvoltarea lui.

D. B. Elkonin definește jocul ca fiind forma de activitate cea mai accesibilă copilului, iar ca structură corespunde în cea mai mare măsură posibilităților sale fizice și psihice.

A. N. Leontiev apreciază jocul ca fiind principala formă de activitate bio-psiho-socială, o activitate conștientă, la baza căreia se află cunoașterea, trebuința de asimilare ocupând primul loc.

H. Wallon „psihologul copilăriei prin excelență” (R. Zazzo), este de părere că jocul copilului este asemănător unei investigații agreabile și animate, în care funcțiile psihice se dezvoltă în toată bogăția lor.

¹ Elkonin, D. B., 1980, „Psihologia jocului”, E. D. P., București, p. 13.

S-a constatat că:

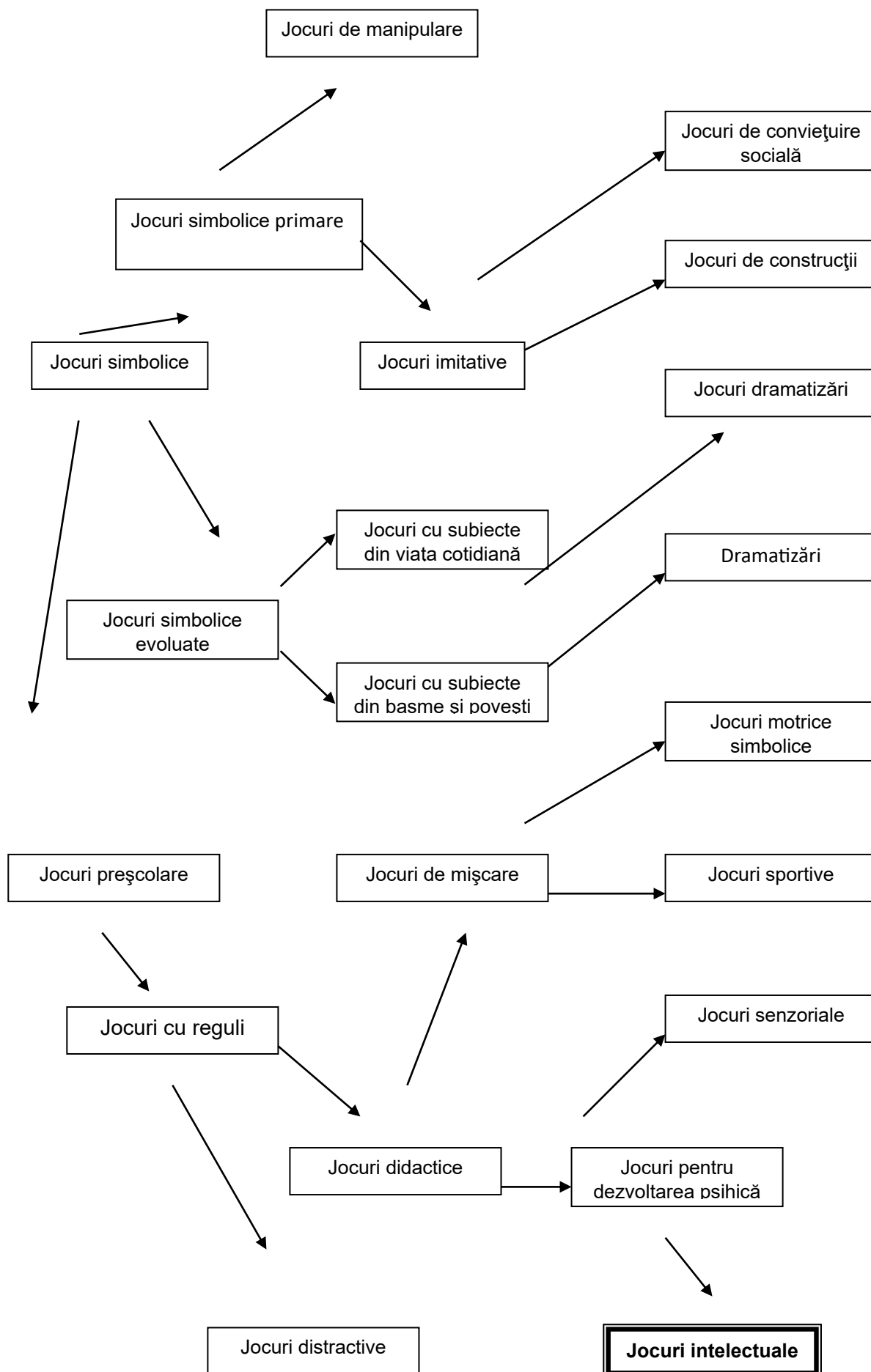
- jocul nu apare spontan și autonom, nu se dezvoltă de la sine, ci trebuie să fie **învățat în ambianță socială**;
- jocul are un **caracter universal** cu rol de propulsare în procesul obiectiv al dezvoltării;
- jocul are un **caracter polivalent**, fiind pentru copil muncă, artă, realitate, fantezie;
- jocul este o **realitate permanentă** cu mare mobilitate pe scara vârstelor;
- **caracterul colectiv** al jocului reprezintă o expresie a trebuinței de comunicare.

Ambianța de comunicare conferă jocului o motivație socială suplimentară. Relațiile de grup intervin ca un factor organizatoric care exercită o influență coercitivă, disciplinatoare asupra activității fiecărui copil. În joc, copilul învață să se supună cerințelor, regulilor impuse de colecti

Metodica predării jocurilor la Școlile Normale² oferă una din clasificările jocurilor.

² Barbu H., Popescu E., Șerban F., 1993, "Activități de joc și recreativ-distractive", E. D. P., RA, București, p. 35.

Clasificarea jocurilor



Teorii despre joc

Au existat cercetări în acest domeniu care au dus la formularea unor teorii despre joc, ce-au contribuit la înțelegerea evoluției jocului, de-a lungul timpului, a concepției despre joc a oamenilor de știință.

Psihologia jocului în concepția gânditorilor

❖ J. PIAGET - consideră jocul „ca un pol al exercițiilor funcționale în sensul dezvoltării individului”³, un exercițiu de explorare a mediului înconjurător.

În evoluția jocului, Piaget stabilește existența a trei categorii principale de joc:

1. **jocul exercițiu** - caracteristic perioadei senzorio-motorii (0-2 ani), este punctul de plecare al jocului ce constă în repetarea pentru plăcere a activității copilului, desfășurată în scopul adaptării la mediu, constituind o asimilare a realului la EU;

2. **jocul simbolic** - caracteristic perioadei 2-5 ani, înseamnă „apogeul jocului infantil”; ficțiunea la copil depășește instinctele ajungându-se la o extensie a EU-lui. El corespunde funcției esențiale pe care o îndeplinește jocul în viața copilului. Acest joc transformă realul printr-o asimilare mai mult sau mai puțin pură la trebuințele EU-lui, în timp ce imitația este o acomodare la modelele exterioare, iar inteligența este un echilibru între asimilare și acomodare.

3. **jocul cu reguli** - apare în stadiul preoperațional (2-7 ani), având rol de socializare a copilului; include jocurile de construcție ce cuprind elemente de muncă.

În concepția lui J. Piaget, funcțiile jocului sunt:

1. **de adaptare** - cea mai importantă funcție ce se realizează pe două coordonate: *asimilarea realului la Eu* (încorporarea cunoștințelor noi prin folosirea schemelor preexistente) și *acomodarea prin imitație a Eu-lui la real* (modificarea schemelor existente pentru a încorpora cunoștințe noi ce nu se mai potrivesc acestora)

Adaptarea realizată prin joc este un proces reactiv și creativ al cărui echilibru se realizează prin inteligență.

2. **formativ - informativă** (angajarea pleneră a copilului)

Jocul constituie un mecanism specific de asimilarea influențelor mediului socio-uman ce fac posibilă dezvoltarea copilului. Jocul este cel ce angajează resursele cognitive, afective, volitive de mare importanță în formarea individului.

3. **cathartică** - jocul simbolic are funcția de descărcare energetică și de rezolvare a conflictelor afective de compensare și trăire intensă - detensionarea copilului.

4. **socializare și sociabilizare a copilului** - se explică prin tendința copilului de a se acomoda la ceilalți, dar și de a asimila relațiile cu cei din jur la EUL său. În jocul cu reguli copilul acceptă normele exterioare lui, le asimilează.

❖ **J. S, BRUNER** - consideră că atitudinea de “joc” sau „spiritul de joc” exercită o influență favorabilă asupra necesității adaptării copilului la mediu, „îi facilitează învățarea intrinsecă, îi formează o atitudine realistă față de tot ceea ce-l înconjoară și-i dezvoltă forțele creatoare ...”⁴

³ Piaget, J., 1970, „Psihologia copilului”, E. D. P., București, p. 50.

⁴ Bruner, Jerome, S., 1970, „Pentru o teorie a instruirii”, E. D. P., București, p. 18

„La copil, spunea **Edouard Claparede**, jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și, în consecință, poate să acționeze”. Claparede consideră jocul drept *un exercițiu pregătitor pentru viața de adult* „prima **școală a vieții sociale** ce pregătește viitorul, potolind nevoile prezentului”.⁵

E. Claparede explică finalitatea jocului, arătând rolul acestuia în pregătirea pentru viață și introduce paradigma educației funcționale a copilului, conform căreia educația formează calități psihice luate în perspectiva funcțiunii.

Lucrările lui **Jean Chateau** au arătat că jocul la copil este în primul rând *o plăcere internă*, dar în același timp, *o activitate serioasă*, „a te juca înseamnă a-ți propune o sarcină de îndeplinit”.⁶ Regula în joc are rol reglator în organizarea, dinamizarea conduitei copilului, dar și în inhibarea reacțiilor nepotrivite. Plăcerea pe care o capătă copilul jucându-se este o plăcere morală legată de respectarea regulilor.

„Jocul uman **exprimă înainte de toate dorința de depășire, este o autoafirmare**”.⁷ Pentru copil este prilejul de afirmare a EU-lui. Un rol important îl are formarea grupului ca bază a activității comune de joc și implicațiile determinate de organizarea grupului: regula, ordinea și disciplina de grup, formele de joc în grup, specificitatea grupurilor de joc pe vârste și sexe.

Pentru perioada preșcolară, prin locul și ponderea pe care le ocupă jocul, **A. N. Leontiev** apreciază că acesta devine **activitatea principală a copilului**, deoarece dezvoltarea acestuia stimulează și întreține cele mai importante modificări ale psihicului individului în cadrul căreia se dezvoltă procesele psihice ce pregătesc trecerea copilului pe o treaptă superioară de dezvoltare, perioada școlară.

Într-o accepție largă, jocul este privit ca fenomen de cultură de **Johan Huizinga**, cu anumite trăsături: „jocul este libertate,... se izolează de viața obișnuită în spațiu și timp, creează ordine, este ordine”⁸ având reguli acceptate de bună voie, însoțite de destindere, satisfăcând idealuri de exprimare și idealuri sociale.

Psihologii sovietici **Vîgoțski** și **Elkonin**, consideră că activitatea de joc în perioada 3-7 ani este **o activitate dominantă sau directoare**. Copilul se angajează în funcții simbolice lăsându-și imaginația să intervină în joc, dobândind o anumită înțelegere a coordonării sociale și a grupului.

D. Elkonin este de părere că jocul *este practica dezvoltării*. Copilul se joacă pentru că se dezvoltă și se dezvoltă pentru că se joacă. Receptivitatea deosebită a jocului față de sfera activității și a relațiilor umane demonstrează că acesta, pe lângă faptul că împrumută subiectele din condițiile vieții copilului, prin conținutul său intern, este **un fenomen social**, se naște în condițiile vieții sociale a copilului.

⁵ Claparede, Edouard, 1975, „Psihologia copilului și pedagogia experimentală”, E. D. P., București, p. 165

⁶ Chateau, Jean, 1976, „Copilul și jocul”, E.D.P., București

⁷ Chateau, Jean, 1976, „Copilul și jocul”, E.D.P., București

⁸ Huizinga, Iohan, 1977 „Homo Ludens”, Ed. Univers, București, p. 42-44.

U. Șchiopu, consideră că jocul „stimulează nașterea capacității de a trăi din plin, fiecare moment cu pasiune, organizând tensiunea proprie acțiunilor cu finalitate realizată, având funcția de o mare **școală a vieții**”.⁹

Pentru școlaritatea mică recomandă jocul cu reguli. „Regula în joc devine fenomen central, un fel de certitudine ce-l ajută în adaptare, un reper ca atare”.¹⁰ Disputele din joc devin lecții de civică despre drepturi și îndatoriri. În jocurile de echipă devine activă competiția colectivă, iar învățătorul abil poate crea emulații, consideră **U. Șchiopu** și **E. Verza**.

Jocul didactic este considerat „una din principalele **metode active, atractive, eficiente** în munca instructiv-educativă cu preșcolarii și școlarii mici”.¹¹

În concepția teoreticienilor prezenți, jocul îndeplinește funcții importante în dezvoltarea copilului.

Au existat preocupări contemporane în domeniul jocului, ca obiect de studiu în liceele pedagogice la clasa a XI-a, ca Didactică aplicată, variate culegeri cu jocuri didactice, cu sarcini de învățare prezente în manualele de matematică în formula „NE JUCĂM”.

⁹ Șchiopu, U., 1967, „Psihologia copilului”, E. D. P., București, p. 145.

¹⁰ Șchiopu, U., Verza, E., 1997, „Psihologia vârstelor ciclurile vieții”, E. D. P., București, p. 166.

¹¹ Cerghit, I., 1980, „Metode de învățământ”, E. D. P., București, p. 216.

JOCUL, FARMECUL COPILĂRIE

Prof. Andrei Mihaela- Iuliana,

Școala Gimnazială "Mihai Drăgan" Bacău

Ținând cont de particularitățile de vârstă ale elevilor, de necesitatea trăirilor individuale ale copiilor introducerea jocului didactic pentru îmbunătățirea performanțelor școlare în cadrul procesului de învățământ reprezintă o necesitate imperioasă.

Atât în școală, cât și în afara ei asigurăm un randament sportiv al activităților desfășurate prin joc, fiind stimulat efortul susținut, lucrul efectuându-se cu plăcere.

Jocul contribuie la: dezvoltarea imaginației, dezvoltă limbajul elevilor, înlesnește înțelegerea și formarea reprezentărilor, încurajează elevii, dezvoltă colaborarea dintre elevi prin activități pe grupe, este antrenat spiritul de echipă, contribuie la realizarea sarcinilor didactice printr-o formă de activitate accesibilă și atractivă, jocul presupune un plan- fixarea unor obiective și realizarea într-un mod plăcut a acestora.

Creativitatea este un proces care constă în utilizarea potențialului personal cu scopul de a dezvolta abilitățile de generare a ideilor noi și concepte originale și utile, dar și pentru soluționarea problemelor practice.

Aceste jocuri ajută participanții să:

- își dezvolte deprinderile de cooperare pentru găsirea împreună a soluțiilor la diverse situații- problemă;
- producă idei aplicabile atât individual, cât și în grup;
- se implice în soluționarea unor probleme;
- își îmbunătățească abilitățile manuale și ale altor părți ale sistemului locomotor;
- își folosească imaginația și memoria într-o manieră creativă;
- perceapă greșelile și micile nereușite ca un mijloc de dezvoltare personală;
- depășească frica de a experimenta, explora și descoperi noi lucruri și situații;
- manifeste respect față de sine și încredere în sine.

Oricine poate fi creativ. Unul din lucrurile minunate ale creativității este că nu există o cale greșită de a fi creativ. Oricine se poate amuza fiind creativ, indiferent de talent sau de pregătire.

JOCURI DE CREATIVITATE ȘI DE CONFEȚIONARE

Design vestimentar

Copiii răsfoiesc câteva reviste. Decupează poze cu oameni care consideră că arată bine (celebrități, modele, politicieni etc.), încercând să aleagă poze cam de aceeași dimensiune. Apoi să taie din fiecare poză capul, bustul și picioarele și să folosească bucățile pentru a mixa și sorta diferite frizuri, bluze și pantaloni/ fuste. Pot amesteca fetele cu băieții pentru a le combina și mai mult. Aceste imagini pot fi folosite când doresc să se îmbrace mai neobișnuit.

Aplicații naturale

Spune-le că vor încerca să reprezinte natura în miniatură. Trebuie să adune diferite elemente naturale: fire de iarbă, ramuri, frunze, flori, semințe etc. Pune-le la dispoziție bucăți de carton sau lemn și clei non-toxic sau bandă adezivă. Ei pot lucra individual sau în grupuri mici. Încurajează-i să creeze peisaje cât mai asemănătoare cu cele reale. Când aplicațiile sunt gata, roagă autorii să le pună într-un loc uscat sau la soare și lasă-le pentru câteva zile. La sfârșit, poți organiza o expoziție pentru alte grupuri din comunitate. Dacă ai carton alb, participanții pot confecționa ilustrate cu aplicații.

Săculețe aromate

Împreună cu copiii colectează rămurele înflorite de plante frumos mirositoare (levănțică, iasomie, salvie, busuioc, mintă etc.) și lăsați-le câteva zile să se usuce la soare. Între timp, copiii pot confecționa săculețe: se pune un borcan de 3 litri pe o bucată de stofă, se trasează conturul fundului borcanului cu cretă sau săpun subțire și se taie cu foarfecele. Florile aromate se pun în mijloc și se leagă sfoara cu o panglică colorată. Săculețele mirositoare pot fi puse în dulapuri, în sertare, printre haine, pe mobilă. Veți observa că hainele vor fi parfumate.

Coliere din semințe

Diferite semințe (grâu, orz, hrișcă, semințe de măr, harbuz, sâmburi de cireșe sau prune etc.) pot fi transformate în coliere și brățări din cele mai grațioase. Ajută copiii să găurească semințele și explică-le cum să introducă semințele găurite pe un fir de ață legat cu un nod la un capăt folosind un ac gros. Colierul poate fi introdus în lac pentru a-l face lucios și rezistent sau semințele pot fi decorate folosind oja pentru unghii.

Minuni din plastilină

Pune la dispoziția copiilor câteva cutii de plastilină sau spune-le să o creeze singuri: amestecând 2 părți de făină, o parte de sare, o linguriță sau două de ulei vegetal și apă suficientă încât să îmbine totul până la o consistență de lut. Dacă doresc, pot adăuga colorant alimentar

(atenție la colorantul alimentar deoarece poate păta). Încurajează copiii să folosească plastilina sau lutul făcut de ei și să încerce să facă o sculptură care să-i reprezinte sau pe altcineva cunoscut.

Ilustrate cu flori presate

Adunați plante și flori. Puneți-le între șervețele de hârtie și aranjați-le sub greutate (cărți, pietre, vase pline etc.) sau între pagini de cărți. În timp ce florile se usucă, ajută copiii să taie cartonul în diferite forme pentru a confecționa ilustrate. Pune la dispoziția lor clei non-toxic și invită-i să lipească florile pe cartonașe. Ilustratele pot fi înfrumusețate cu decorații de hârtie, cu iarbă, nasturi sau alte obiecte. Pot fi colorate cu acuarelă, creioane sau carioca.

Mini fabrica de baloane

Fă rost de un inel din plastic pentru a face baloane. Acesta poate fi confecționat, trecând un fir de sârmă în jurul unui pahar, iar apoi răsucind capetele pentru a-l putea ține în mână. Un alt accesoriu poate fi confecționat dintr-un pai obișnuit de suc, făcând 4 tăieturi cu lungimea de 1 cm la capătul paiului și îndoind fâșiile formate din afară. Rețete soluției pentru baloane: un pahar de detergent pentru veselă la 2 pahare de apă amestecat încetisor într-un vas.

Zmeii zburători

Taie o bucată de polietilenă rezistentă și formează un romb. Îndoiește fiecare unghi al peliculei spre interior, formând margini de 3 cm. În fiecare colț al rombului fă câte o gaură

ce trece prin ambele straturi ale polietilenei. Taie 4 bucăți de sfoară cu lungimea de 65 cm și introdu în fiecare gaură câte un capăt. Unește capetele într-un nod, astfel încât să obții un inel. Găsește 2 bețe subțiri și ușoare de 60 și 80 cm lungime. Introdu primul băț în găurile de sus și de jos și fixează-le bine cu bandă adezivă. Plasează al doilea băț perpendicular cu primul, introducându-l în găurile laterale (din stânga și din dreapta) și fixează-l ca pe celălalt. Întinde bine polietilena. Pentru confecționarea cozii zmeului, leagă o sfoară lungă de 13 m de nodul de la mijloc. Deapănă celălalt capăt al sforii pe o riglă sau pe o bucată de lemn. Lipește două bucăți de bandă adezivă la centrul zmeului și acum copiii se pot dedica decorării cozii zmeului.

Visând cu ochii deschiși

Spune copiilor să realizeze un colaj de imagini și cuvinte care să reprezinte cel mai îndrăzneț și nebunesc vis al lor de viitor.

Bibliografie:

1. Ion Bogdănescu, Rus Grigore Nicolae – „ 110 jocuri pentru copii”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2001;
2. Centrul de Informare și Documentare privind Drepturile Copilului, UNICEF – „Cartea mare a jocurilor”
3. Mariana Bârjoveanu, Romel Bârjoveanu – „ Carte de învățătură pentru cei mici, părinți și bunici”, vol II, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970;

JOC DIDACTIC

“ GĂSEȘTE VECINII”

Andrei Violeta, Liceul Teologic Tg-Jiu

Scop: Consolidarea deprinderii de a compara cantitățile care se diferențiază între ele cu 1-2 elemente (în limitele 1-5).

Obiective operaționale:

- -să compare numerele și să determine “vecinii “ numerelor;
- -să determine locul fiecărui numar în șirul numeric (aspectul ordinal al numerelor)
- -să recunoască cifrele de la 1 la 5
- -să compare grupele pentru a putea stabili “vecinii “;
- -să mânuiască materialele puse la dispoziție stabilind locul fiecărui numar în raport cu “vecinii ”

Sarcina didactică Găsirea numărului mai mare sau mai mic cu o unitate și chiar 2 unități față de numărul dat.

Regulile jocului: Conducătorul jocului ridică un jeton și precizează care dintre “vecini “ să fie căutați: cel mai mic, cel mai mare sau amândoi. Copiii care au același jeton cu cel ridicat de conducătorul jocului trebuie să caute “vecinul “ indicat de acesta. Cel care îndeplinește sarcina respectivă, devine conducătorul jocului.

Elemente de joc: mânuirea materialului, aplauzele, întrecerea, închiderea și deschiderea ochilor.

Strategia didactică:

a) Metode și procedee: Explicația, exercițiul, demonstrația, convorbirea, problematizarea, observarea.

b) Mijloace didactice: Jetoane, cifre 1-6, panou, tablou reprezentând o intersecție de strazi-pe fiecare sunt căsuțe și blocuri numerotate de la 1 la 6, păpușa “Arlechino”.

I. ORGANIZAREA JOCULUI: Frontal, individual, pe echipe.

II. DESFĂȘURAREA JOCULUI:

➤ Momentul organizatoric. Crearea condițiilor necesare bunei desfășurări a activității: aerisirea sălii de grupă, amenajarea spațiului de desfășurare a activității, pregătirea materialului didactic.

➤ Captarea atenției: Se prezintă copiilor un tablou reprezentând o intersecție de străzi. Pe fiecare stradă se află căsuțe și blocuri, care sunt numerotate de la 1 la 5. Ex: strada pisicuțelor-căsuțelor 1, 2, 3, 4, 5; strada iepurașilor-1, 2, 3, 4, 5 etc. "Arlechino" (păpușa de la teatrul de păpuși) s-a rătăcit și nu știe cum să ajungă la căsuța lui și nici care sunt vecinii lui. Copiii tribune să-l ajute.

➤ Anunțarea jocului și enunțarea obiectivelor: Se anunțat tema și obiectivele activității

➤ Explicarea jocului:

În explicarea și exemplificarea jocului se vor preciza acțiunea, sarcinile care revin copiilor și regulile care se cer respectate. Copiii primesc jetoane pe care sunt desenate cifre de la 1 la 5 și buline de la 1-5. Conducătorul jocului (la început educatoarea, apoi vor fi numiți copii) anunță că "Arlechino" locuiește pe strada Pisicuțelor la numărul 2. "Arlechino", însă dorește să știe care sunt vecinii lui. Copiii privesc cu atenție jetonul pe care-l ridică conducătorul jocului (jetoane cu cifre de la 1-5 sau jetoane cu buline de la 1 la 5), numără bulinele de pe el sau recunosc cifra. Copiii care au același jeton îl ridică. Toți copiii ridică jetoanele pentru ca ele să poată fi văzute, iar "vecinii" numărului dat să poată fi găsiți cât mai repede.

Ex. Dacă conducătorul jocului a ridicat jetonul cu cifra 2, copilul care are jetonul cu cifra 2, "caută vecinii" la ceilalți copii (jetoanele cu cifrele 1 și 3). Dacă pe jetoane se află buline în loc de cifre, copiii ridică jetoanele cu buline, pentru a putea fi văzute și numărate bulinele. Astfel, copiii precizează numărul și vecinii numărului respectiv. La mijloc se așează numărul dat, în dreapta și în stânga numărul mai mare și mai mic.

Jocul de probă: se verifică în ce măsură copiii și-au însușit regulile stabilite.

Executarea jocului: Copiii motivează alegerea făcută de ei, folosind un limbaj adecvat. Jocul continuă, copiii caută vecinii unui număr dat, mai mare, mai mic cu o unitate sau cu două unități. Se urmărește ca toți copiii să respecte regulile fixate și să îndeplinească corect sarcina dată. Se stimulează buna dispoziție și întrecerea între copii.

VARIANTE DE JOC: 1. „Căsuțe”: un tablou pe care sunt desenate cuști pentru câini numerotate de la 1 la 5 sau grajduri pentru animale sau cuști pentru iepuri de casă, siluete de căței, cai, iepuri.

Desfășurare: pe echipe; un reprezentant dintr-o echipă așează cățelul la una din căsuțe-ex. căsuța numărul 4, cere copiilor din cealaltă echipă să găsească vecinul mai mare sau mai mic sau amândoi cu 1 sau 2 unități ai numărului dat; cățelul (calul, iepurele) poate fi mutat în diferite căsuțe, la preferința copiilor.

2. "Ograda cu animale"

Material: un panou cu căsuțe numerotate de la 1 la 4, la fiecare căsuță "locuiește" un animal domestic (siluete); ex. 1-iepurele, 2-vacă, 3-câinele, 4-calul.

Desfășurare: pe echipe; un copil din prima echipa alege un număr de la 1 la 4, cere unui coleg din echipa cealaltă să spună cine locuiește la numărul respectiv, apoi cere echipei a 3-a să precizeze “vecinii” (mai mare, mai mic sau amândoi cu 1 sau 2 unități); ex. La numărul 3 locuiește câinele- vecinii lui sunt-mai mic numărul 2-vaca, mai mare numărul 4-calul(cu o unitate) etc.

3. *”La ce număr locuiește...? Care sunt vecinii lui?.. ”*

Se folosesc jetoane cu cifrele 1-4; șase copii primesc cifrele de la 1 la 4; se așază în fața grupei, conducatorul jocului întreabă copiii: “ La ce număr locuiește...(Maria)?” Copiii răspund: ”Maria locuiește la numărul 2”. Conducătorul jocului întreabă care sunt “vecinii Mariei”- mai mare, mai mic cu 1 sau 2 unități. Jocul continuă fiind numiți și alți copii care au cifrele de la 1 la 4 sau se pot schimba cu altă grupa.

4. *”Ghicește care este numărul căsuței)”*. Jocul se desfășoară oral sau cu suportul ilustrativ. Conducătorul jocului (un copil) precizează numărul “mai mare” și “mai mic “ (sau numai numărul mai mic sau numai numărul mai mare), iar copiii trebuie să ghicească al cărui număr sunt vecinii dați, care este numărul căsuței. Ex: ”Ce număr are căsuța dacă “vecinul “ ei “mai mic “, este 4?”

Bibliografie:

Antone, V., Gheorghinoiu, C., Obeadă, M. (2002), Metodica predării matematicii.

Catalano, H., Albușescu, I. (2018), Pedagogia jocului și a activităților ludice, Editura Didactică și Pedagogică, București.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC

AUTOR: PROF. ÎNV. PRIMAR ANGHEL FLORENTINA PETRONELA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ÎNV. CLEMENȚA BEȘCHEA” CĂPĂȚANEȘTI
MĂRĂCINENI, BUZĂU

Învățarea este un proces evolutiv de esență informativ – formativă, constând în preluarea, prelucrarea și valorificarea internă a experienței individuale de viață din perspectiva utilizării ei.

Jocul este o formă de activitate specifică pentru copil și hotărâtoare pentru dezvoltarea lui psihică. (U. Schiopu)

Jocul și învățarea sunt forme de activitate sub influența cărora copilul se formează și se dezvoltă.

Jocul este activitatea firească și naturală a copiilor dar în același timp este și un mijloc de educare și instruire. În joc copilul se detașează de la realitatea obiectivă și se transpune într-o lume creată de fantezia și imaginația sa.

Cheia învățării constă în identificarea unor teme, unor povești și unor jocuri care să le dea copiilor o stare de confort, plăcere, entuziasm și bucurie.

Experimentele simple, cu materiale din natură care explică lumea înconjurătoare sunt cele mai îndrăgite. Fiecare copil va îndrăgi experimentele și va învăța din propriile descoperiri care vor deschide drumul către DORINȚA DE A ȘTI.

Un alt joc didactic îndrăgit de copii este jocul de rol.

Jocul de rol constă în implicarea copilului în construcția unui personaj. Copilul va deveni altcineva, un personaj, iar pe baza alegerii lui va trebui să creeze și un scenariu.

În jocul de rol, copilul nu joacă doar „rolul” personajului ales.

El devine – la nivel profund – acel personaj, erou, animal sau obiect, iar scenele pe care le construiește și le interpretează înseamnă viziune. Acest tip de joc îți poate arăta modurile în care copilul interpretează lumea și modul în care el înțelege comportamentele, acțiunile și ideile pe care le experimentează. În jocul de rol, copilul va intra în pielea personajului, imitând câteva acțiuni ale personajului, începând să devină personajul însuși. El va încerca să vorbească exact ca el, să se comporte ca el, să îi adopte ideile sau, din contră, să i le modifice.

Jocul este un proces interdisciplinar, el încurajează toate tipurile de inteligență, conform teoriei inteligențelor multiple a lui H.

Gardner (1983): lingvistică, muzicală, logicomatematică, spațială, corporal-chinestezică, personală și socială.

Ca urmare, aceasta este perioada cea mai indicată pentru dezvoltarea și optimizarea competențelor emoționale și sociale esențiale pentru funcționarea și adaptarea în viața adultă.

JOC DIDACTIC

Prof. psihopedagogie specială Anton Marcela-Eleonora

CENTRUL ȘCOLAR DE EDUCAȚIE INCLUZIVĂ
POLIHRONIADE” VASLUI

„ELISABETA

FORMAREA ABILITATILOR DE COMUNICARE

Tema activității: „Ne jucăm, Primăvara s-o ajutăm”

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul de activitate: consolidarea de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Forma de realizare: activitate integrată

Scopul activității: Dezvoltarea capacității de aplicare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor referitoare la anotimpul iarna și primăvara, precum și a deprinderilor de comunicare orală, în rezolvarea unor situații problemă variate.

Obiective operaționale:

- Să numere conștient și corect în limitele 1-10;
- Să răspundă corect la ghicitorile adresate;
- Să despartă în silabe cuvintele indicate de imagine, identificând numărul de silabe al acestora;
- Să respecte ritmul și mișcările sugerate de textul cântecului;
- Să formuleze propoziții cu ajutorul imaginilor sugerate;
- Să raporteze numărul la cantitate și invers;
- Să descrie caracteristici ale începutului de primăvară;
- Să compare caracteristicile specifice anotimpului iarna cu cele specifice începutului de primăvară;
- Să numească vestitori ai primăverii;
- Să redea un cântec specific începutului de primăvară;

Strategii didactice:

a) **Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, expunerea, observația, problematizarea, exercițiul, jocul didactic, piramida, cubul.

b) **Resurse materiale:** scrisoare de la Zâna Primăvară, plicuri cu sarcinile jocului, coroane de ghiocei, fulgi, ghiocei, jetoane, imagini specifice anotimpurilor iarna și primăvara, cub, panou pentru piramidă;

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

d) **Elemente de joc:** surprize, aplauze, manipularea materialelor,

Sarcina didactică: identificarea și recunoașterea elementelor de primăvară/iarnă, despărțirea cuvintelor în silabe, formularea de propoziții, identificarea și numirea cifrelor utilizate în cadrul jocului;

REGULILE DE JOC: Copilul atins de bagheta magică va alege plicul indicat, pentru a rezolva sarcinile propuse. În rezolvarea sarcinilor pot participa mai mulți copii dacă sunt numiți. Rezolvarea corectă a sarcinilor duce la îndepărtarea fulgilor de pe coronița ghiocelor.

DURATA: 45 minute



Scenariul activității

Activitatea va debuta cu prezentarea ultimei scrisori de la Zâna Primăvară, prin care copiii află care este cea din urmă sarcină pe care ei trebuie să o rezolve pentru a câștiga lupta cu Zâna Iarnă.

Scolarii vor observa în fața lor un coș în care sunt coronițe cu ghiocci, dar ale căror floare este acoperită cu fulgi de nea.

Fiecare copil va primi câte o coroniță pe care o așează pe cap, apoi le voi explica că pentru a reuși să îndepărtăm fulgii de nea și a scoate ghiocci de sub zăpadă, trebuie să rezolvăm sarcinile pe care Zâna ni le-a trimis: vom număra până la 10, vom răspunde corect la ghicitori, vom despărți în silabe, vom alcătui propoziții, vom dansa, vom asocia numărul cu cantitatea, vom identifica caracteristici ale anotimpurilor iarna și primăvara, ne vom juca și vom cânta pentru a o ajuta pe Zână. Cu fiecare sarcină rezolvată copiii vor fi aplaudați și fulgii vor dispărea de pe ghiocci.

Vom desfășura jocul de probă pentru a asigura înțelegerea regulilor. Cu bagheta magică voi atinge un copil care va lua primul plic și va rezolva sarcina propusă: "Să număr până la 10 știu bine/ Iarnă pleacă de la mine!". Dacă numără corect, răspunsul va fi apreciat cu aplauze și cu îndepărtarea unui fulg de pe coronița ghiocelor.

În continuarea jocului, plicurile vor fi alese în ordinea cifrelor de pe ele.

Jocul va continua cu citirea plicului nr. 2: *"Dacă vrei ca să zâmbești, repede tre să ghicești!"* Totu-i înghețat acum/ Fulgi de nea se aștern pe drum/ Derdelușul s-a albit/ Ce anotimp a sosit? *"Ziua se mărește/ Zăpada se topește/ Grădina a-nverzit/ Ce anotimp a sosit?"* Copiilor care vor ghici primii răspunsurile, le va fi îndepărtat fulgul de pe coroniță.

În continuare, copilul atins de bagheta magică va lua plicul cu numărul 3: *"Silabele le numărăm, de fulgi noi o să scăpăm!"*. Pentru a rezolva această sarcină, copiii vor despărți cuvintele indicate de imagine în silabe și vor forma piramida lor: pe prima linie, un cuvânt format dintr-o silabă, pe cea de-a doua linie două cuvinte formate din câte două silabe, iar pe linia a treia, trei cuvinte formate din câte trei silabe. Se vor utiliza cuvintele: nor, soare, floare, ghiocel, mărtișor, fluture. După realizarea piramidei, copiii care au dat răspunsuri corecte vor fi aplaudați și li se va îndepărta fulgul de pe coroniță.

Sarcina nr. 4: *"Fulgii vor zbura de zor, jucând "Hora ghiocelor!"* "

Copiii vor forma un cerc și vor executa mișcările sugerate de versurile cântecului. După dansul propriu-zis, la 2-3 copii, care au executat corect mișcările, li se va îndepărta fulgul de pe coroniță.

Jocul continuă prin alegerea plicului nr. 5 – *"Primăvara s-o ajutăm, propoziții noi formăm"*. Copiii vor formula propoziții cu ajutorul imaginilor folosite la sarcina nr. 3 (nor, soare, floare, ghiocel, mărtișor, fluture). Fiecare răspuns va duce la îndepărtarea fulgilor de pe coroniță.

Sarcina nr. 6: *" Sub paleta fermecată, stă o cifră supărată/ Ea la tine vrea să vadă/ Tot atâția ghiocelui grămadă!"*. Copiii vor forma grupe de ghioceli conform cifrei indicate de fiecare paletă.

Complicarea jocului se va realiza prin rezolvarea sarcinii din plicul cu nr. 7: *"Cubul fermecat, la voi eu l-am lăsat,/ Frumos să vă jucați, răspunsuri bune să dați"*. Copilul atins de bagheta magică va rostogoli cubul și va rezolva sarcina de pe fața acestuia. Cubul va fi rostogolit pe toate părțile, până se vor epuiza cerințele:

- ✓ *Describe* – Ce anotimp este prezentat în imagine?
- ✓ *Compară* – anotimpul iarna cu anotimpul primăvara (pe baza a două imagini)
- ✓ *Asociază* – imaginile cu anotimpul corespunzător
- ✓ *Analizează* – Ce se întâmplă cu natura în anotimpul primăvara? (pe baza unei imagini)
- ✓ *Aplică* – Numește vestitori/ simboluri ale primăverii.
- ✓ *Argumentează* – De ce ghiocelul este simbol al primăverii?

Cea din urmă sarcină găsită în plicul cu nr. 8 : *"Un cântec voi să-mi cântați, iarna să o alungați!"*. Ultima sarcină a jocului presupune intonarea cântecului *"Iarnă să te duci cu bine"*. Îndeplinirea sarcinii va face ca toți fulgii de nea să fie îndepărtați de pe coronițele ghiocelilor și să declarăm victoria noastră în fața Zânei Iarnă.

Evaluarea activității se va realiza prin analiza tabloului obținut în urma rezolvării sarcinilor propuse.

Voi face aprecieri asupra modului în care copiii au participat la activitate și le voi prezenta surpriza adusă de Zâna Primăvară.

Scrisoare de la Zâna Primăvară

Dragi copii, iată-ne ajunși la cea de-a treia probă, o probă deloc ușoară. Eu v-am trimis un coș încărcat cu coronițe- ghiocei, dar dacă vă uitați atent, o să observați că ghioceii încă sunt plini de zăpadă.

Zâna Iarnă nu se dă plecată așa ușor, de aceea ea a trimis fulgi de zăpadă peste ghioceii noștri, dar și un plic cu mai multe sarcini.

Vreți să aflați ceea ce trebuie să faceți? Dacă rezolvarea sarcinilor va fi corectă, fulgii vor dispărea și iarna se va-ndepărta, ghioceii vor triumfa, noi cu toți ne-om bucura!

Știu că voi sunteți copii harnici și isteți, iar dacă mă veți ajuta, veți primi o surpriză din partea mea.

Cu drag,

Zâna Primăvară

JOCUL DIDACTIC

PROF. APETRĂCHIOAEI ALINA LILIANA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 GORBĂNEȘTI, JUD. BOTOȘANI

Locul jocului didactic în cadrul orelor de limba română este de obicei în partea finală a lecției. În acest caz, prin joc se consolidează, se fixează și se sistematizează cunoștințele predate. Iată câteva exemple de astfel de jocuri didactice:

1. Să compunem cuvinte!

Scop: - recunoașterea și asocierea sunetelor cu literele învățate, deprinderea de a forma cuvinte noi;

Material didactic: - jetoane mari cu literele alfabetului scrise cu roșu și albastru;

Se împart elevii în două echipe. O echipă va primi jetoanele scrise cu roșu, alta cele scrise cu albastru. Învățătorul va spune un cuvânt. Elevii care au literele corespunzătoare sunetelor ce compun cuvântul, vor ieși în fața clasei și se vor așeza pe echipe, astfel încât să formeze cu literele de pe jetoanele de aceeași culoare cuvântul auzit.

Exemplu: - învățătorul spune cuvântul "CAR"

Vor ieși copiii cu jetoanele: C A R

Echipa care formează corect cuvântul câștigă un punct. Jocul se reia cu formarea altor cuvinte. Câștigă echipa cu cele mai multe puncte.

Observații: - nu se cer cuvinte care conțin aceeași literă de două sau mai multe ori.

2. Cine spune mai repede?

Scop: să alcătuiască propoziții pe baza ilustrațiilor, să stabilească numărul de cuvinte din propoziții.

Sarcina didactică:

- alcătuirea de propoziții pe baza ilustrațiilor;
- stabilirea numărului de cuvinte din propozițiile alcătuite.



Regulile jocului: împărțiți în două grupe, copiii din prima grupă alcătuiască propoziții, iar corespondentul lui din grupa a II-a va lua din coșuleț atâtea buline câte cuvinte are propoziția **Elemente de joc:** așteptarea, aplauze, recompense.

Mijloace de învățământ: imagini care să sugereze anumite propoziții (buline albe)

Desfășurarea jocului: Copiilor din prima grupă le-am împărțit jetoane cu imaginicare să sugereze anumite propoziții alcătuite din două sau trei cuvinte, iar corespondentul său din grupa a doua va lua din coșuleț pentru fiecare cuvânt câte o bulină albă. Fiecare răspuns corect va fi răsplătit cu o bulină roșie. Grupa câștigătoare este aceea care adună cele mai multe buline roșii.

3. Personajul misterios

Nivel de vârstă: 6 – 8 ani

Scop: activizarea vocabularului și a cunoștințelor elevilor, dezvoltarea memoriei și capacității de selectare

Obiective: Să despartă corect în silabe cuvintele date și să identifice cifra potrivită numărului de silabe a cuvântului despărțit

Sarcina didactică: Desparte în silabe cuvintele date și alege cifra potrivită numărului de silabe.

Reguli: Jocul se poate desfășura pe echipe sau frontal. Se realizează jocul de probă de către cadrul didactic, care va explica procedeul:

- Se alege un cuvânt
- Se desparte cuvântul în silabe
- Se alege cifra potrivită apăsând pe butonul respective
- Se verifică apăsând din nou piesa de puzzle pe care se află cuvântul citit



Pe echipe: elevii vor fi împărțiți în 4 echipe. Câte un elev din fiecare echipă va ieși în fața clasei, va alege un cuvânt pe care îl va despărți în silabe, apoi va identifica cifra potrivită numărului de silabe. Elevii care au îndeplinit corect sarcina vor primi câte o bulină. Va câștiga echipa care acumulează cele mai multe buline. Elevii vor descoperi personajul misterios (Paxi) și mesajul acestuia, apoi vor viziona filmulețul atașat.

Frontal: Cu ajutorul unei jucării / marionete / mingi se va numi elevul ce va îndeplini sarcina. Cadrul didactic va arunca primul elev, cu ajutorul căruia va desfășura jocul de probă. După îndeplinirea sarcinii, elevul va arunca jucăria unui alt elev. Se va repeta acest procedeu până când toți ele să despartă în silabe câte un cuvânt și va fi descoperit personajul misterios.

Materiale: <https://learningapps.org/display?v=p27f2sb8k22>

JOCUL BUNELOR MANIERE

Prof. Ioana BABIUC

CLUB SPORTIV ȘCOLAR UNIREA IAȘI

Bunele maniere se referă la principiile care o persoană și le asumă pentru a arăta respectul său în societate. Acestea se învață în familie, în școală, și sunt parte a societății civilizate.

Societatea e în continuă schimbare așa că și regulile de etichetă trebuie actualizate. Codul bunelor maniere în varianta clasică nu se va schimba fundamental niciodată, însă acest lucru nu înseamnă că nu trebuie să ne adaptăm manierele la vremurile pe care le trăim. Să vedem ce înseamnă astăzi bune maniere și cum s-au adaptat vremurilor.

Codul bunelor maniere este un set de reguli sociale care guvernează comportamentul și interacțiunile dintre oameni într-un mod considerat civilizat, respectuos și potrivit în diferite contexte. Aceste reguli variază în funcție de cultură, societate și situație, iar scopul lor este să faciliteze relațiile interpersonale și să creeze un mediu social plăcut și respectuos. Codurile bunelor maniere pot fi aplicate în diverse domenii ale vieții, inclusiv în comunicare, vestimentație, mese, întâlniri sociale și multe altele. Iată ce reguli de etichetă se recomandă a fi respectate pentru a nu fi catalogat drept necivilizat sau nepoliticos!

Prin jocuri, principalul instrument de predare și educare a copiilor, îi putem face conștienți de regulile și comportamentele de curtoazie.

Cunoașterea și practicarea regulilor de curtoazie și bunătate le permite oamenilor să se înțeleagă mai bine cu ceilalți în diferite contexte și situații. Și, a-i învăța pe copii bunele maniere înseamnă a le oferi instrumente astfel încât, pe măsură ce cresc, să se poată comporta mai bine în diferite domenii.

Jocul bunelor maniere

"Domnișoara Albinuta e politicoasa"

Pentru acest joc este nevoie sa fie doi copii. – îi așezăm în perechi
Initial, confecționează-o pe "domnișoara Albinuța", procedând astfel: fă rost de câte două farfurii de unică folosință (de hârtie), de culoare galbenă.

Pe una dintre ele vei desena o față zâmbitoare, iar pe cealaltă una încruntată.

Ocupă-te de antene (le vei face din niște sârmulițe flexibile, acoperite cu bucățele de catifea neagră, care se găsesc la seturi, în magazine specializate) și de ochi (poti apela la ochisori de plastic, sau ii poți face din carton), pe care le vei atașa pe fiecare farfurie.

Lipește apoi farfuriile două câte două, obținând câte o "albinuță" pentru fiecare copil.

Fețișoara zâmbitoare va exprima bucuria "albinuței" atunci când vede un

comportament frumos, iar cea încruntată exprimă nemulțumirea față de un comportament nepotrivit.

Copiii vor trebui, folosindu-și albinuța, să-i arate chipul potrivit în funcție de următoarele exemple:

- *"Un fluturaș spune: florico, îmi dai voie să mă așez pe o petala a ta?",*
- *"Furnicuța s-a așezat în rând",*
- *"Omida mănâncă în liniște",*
- *"Bondarul și-a lovit fratorul",*
- *"Paienjelul se joacă cu mancarea"*
- *"Gărgărița a rupt o frunză fără să ceară voie".*

Dacă observi că cei mici nu prea se descurcă, ajută-i și explică-le de ce albinuța reacționează într-un anumit fel. Micuții vor avea ocazia să înțeleagă cum să se comporte frumos, învățând să identifice și să înțeleagă emoțiile celor din jur.

JOC DIDACTIC R.A.I.

Profesor Badea Ramona Tamara,

Liceul Tehnologic Dimitrie Bolintineanu

Metoda R.A.I. are la bază stimularea și dezvoltarea capacităților elevilor de a comunica (prin întrebări și răspunsuri) ceea ce tocmai au învățat. Denumirea provine de la inițialele cuvintelor *răspunde – aruncă – interoghează* și se desfășoară astfel:

- La sfârșitul unei lecții sau a unei secvențe de lecție, profesorul, împreună cu elevii săi, investighează rezultatele obținute în urma predării-învățării; are loc un joc de aruncare a unui obiect mic și ușor (minge care se poate improviza pe loc din mai multe hartii) de la un elev la altul.
- Cel care aruncă mingea trebuie să pună o întrebare din lecția predată celui care o prinde.
- Cel care prinde mingea răspunde la întrebare și apoi aruncă mai departe altui coleg, punând o nouă întrebare.
- Evident interogatorul trebuie să cunoască și răspunsul întrebării adresate.
- Elevul care nu cunoaște răspunsul iese din joc, iar răspunsul va veni din partea celui care a pus întrebarea.
- Acesta are ocazia de a mai arunca încă o dată mingea, și, deci, de a mai pune o întrebare.
- În cazul în care, cel care interoghează este descoperit că nu cunoaște răspunsul la propria întrebare, este scos din joc, în favoarea celui căruia i-a adresat întrebarea.
- Eliminarea celor care nu au răspuns corect sau a celor care nu au dat nici un răspuns, conduce treptat la rămânerea în grup a celor mai bine pregătiți.

Dintre avantajele metodei R.A.I., menționăm:

- este foarte motivantă, se desfășoară sub formă de joc, astfel încât toți elevii sunt prinși într-o activitate antrenantă în care își pot consolida cunoștințele sau își pot deprinde noi cunoștințe.
- dezvoltă capacități și deprinderi de socializare în cadrul unui grup.
- dezvoltă atenția distributivă și promptitudinea răspunsurilor.
- dezvoltă abilitatea de comunicare interpersonală, de a pune întrebări și de a vorbi în public
- profesorul obține un feedback rapid al cunoștințelor.

În cadrul unei activități de învățare, în care se folosește Metoda R.A.I. se poate evidenția cu ușurință acei elevi care și-au însușit cunoștințele prin înțelegere sau prin memorare a conținuturilor. Bineînțeles că învățarea prin înțelegerea conținuturilor este cea mai eficientă și de aceea această metodă didactică favorizează înțelegerea și aplicabilitatea cunoștințelor.

Metoda poate fi folosită cu ușurință la disciplina istorie la o lecție de fixare a cunoștințelor sau la o lecție de recapitulare. Întrebări posibile la o lecție de recapitulare la clasa a x-a pot fi:

- Ce a însemnat „revoluția glorioasă”?
- Ce a reprezentat Restaurarea Stuartilor?
- Când a avut loc „partida de ceai” din Portul Boston?
- Ce semnificație a avut „Declarația de independență”?
- Ce reprezintă iluminismul? Dar despotismul iluminat?

JOCUL DIDACTIC ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

PROFILUL PSIHOLOGIC AL VÂRSTEI ȘCOLARE MICI

AUTOR: PROF. ÎNV. PRIMAR BADEA IRINA IONELA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 BOLINTIN VALE, JUDEȚUL GIURGIU

La 6-7 ani, copilul începe procesul de integrare în viața școlară ca o necesitate determinată de cerințele instruirii și dezvoltării sale. Începe un program strict organizat „prilej al primului contact efectiv cu societatea și cultura”.¹²

Școlarul mic se află în **faza de acumulare de cunoștințe concrete**, drept pentru care activitatea de învățare se adresează capacității de a percepe. „**Cogniția directă implică percepția**”.¹³ Învățătorul îl ajută să treacă de la percepțiile superficiale și fluctuante la **percepții diferențiate**, la observarea esențialului.

Ca etapă superioară a percepției, se dezvoltă **spiritul de observație** (voluntar, sistematic, analitic).

Sprijinul pe imagine este o necesitate fundamentală a gândirii „imaginea devine un simbol pentru subiect, a cărui percepție sau reprezentare îi permite să evoce operația”.¹⁴

Școlarul mic se află în situația de a manipula o cantitate mare de informații. Acest lucru nu ar fi posibil fără transformarea cunoștințelor **în reprezentări** „activități cognitive de două feluri: scheme și imagini”.¹⁵

Drept unități cognitive sunt și simbolurile (litere, numere, cuvinte) și conceptele (set comun de atribute pentru un grup de scheme, imagini sau simboluri). „**Școlăritatea mică este considerată a fi prima perioadă în care se constituie rețele de concepte empirice prin care se organizează piramida cunoașterii**”.¹⁶

După J. Piaget, la 6-7 ani copilul se află în **stadiul preoperațional** (inteligența prelogică, simbolică, egocentrică), după 7 ani se află în studiul operațiilor concrete, iar spre 11 -12 ani în **stadiul operațiilor formale**.

¹² Păun, Emil, 2000, „Școala, abordare psiho-pedagogică”, Ed. Polirom, Iași, p. 65

¹³ Schiopu, U., Verza, E., Op. cit, p. 170.

¹⁴ Zlate, Mielu, 1999, „Psihologia mecanismelor cognitive”, Ed. Polirom, Iași, p. 131.

¹⁵ Schiopii, U., Verza, E., Op. cit, p. 175.

¹⁶ Neagu, M., Patrovici, C., 2000, „Elemente de didactica matematicii în grădiniță și învățământul primar”, Ed. Pim, Iași, p. 10.

Are loc saltul de la gândirea reprezentativă la **gândirea operativă**, pe baza operațiilor logice „acțiuni interiorizate, reversibile și structurate”.¹⁷ **Reversibilitatea** marchează progresul în dezvoltarea intelectuală și reprezintă un beneficiu al gândirii școlarului mic.

Școlarul mic nu mai este prizonierul propriului său punct de vedere „**să gândească ceea ce vede**” (**gândire egocentrică**) ci se află în situația de a lua în considerare o diversitate de puncte de vedere „**vede ceea ce gândește**”, drept urmare a cristalizării structurilor mintale ce au la bază achiziția reversibilității.

U. Șchiopu și E. Verza¹⁸ consideră regulile operative drept **algoritmi ai activității intelectuale** de tipul:

- algoritmi de lucru (de aplicare-rezolvare);
- algoritmi de identificare (recunoaștere);
- algoritmi de control (grupări de reversibilitate).

De obicei, școlarul mic întâmpină dificultăți la ultimele două tipuri de algoritmi, fapt pentru care se utilizează și jocul didactic, întâi în planul acțiunilor concrete, apoi în cel al acțiunilor mintale.

Construcțiile logice îmbracă forma unor **judcăți și raționamente** ce-i permit școlarului să surprindă fenomene inaccesibile simțurilor: **permanența, invarianța**, ceea ce arată că acum, gândirea se situează în plan abstract, categorial „indicatorul formării operațiilor concrete îl constituie ideea de **invariantă, de conservare** a unor caracteristici”¹⁹ (număr, lungime, suprafață, greutate, volum).

Surprinderea invarianței (ceea ce este constant și identic) este o caracteristică a gândirii logice ce presupune capacitatea de a coordona operațiile gândirii, de a le grupa în sisteme coerente. “Baza psihologică a admiterii invarianței este reversibilitatea”.²⁰

În stadiul operațiilor concrete, operațiile mintale rămân dependente de materialul concret, ceea ce explică prezența **gândirii categorial-concretă (noțională)**, iar în stadiul operațiilor formale apar formele categorial-abstracte (conceptele).

În perioada școlarității mici se dezvoltă cunoașterea directă, ordonată, conștientizată, sporește învățarea indirectă, dedusă. Se pot alege jocuri didactice ținând cont că în gândire se manifestă independența (8 ani), suplețe (9-10 ani), spirit critic întemeiat logic (10-11 ani).

Sub efectul dezvoltării psihice și al influențelor educative, gândirea tinde să se organizeze în jurul câtorva noțiuni fundamentale, cum ar fi cele de timp, spațiu, număr, mișcare etc.

Capacitatea de cunoaștere sporește și datorită **memoriei** care capătă, treptat, un caracter voluntar, conștient.

Se dezvoltă **limbajul** oral și scris, iar o latură importantă a limbajului oral o constituie **conduita de ascultare**. Școlarul mic învață să asculte explicațiile învățătorului, solicitările colegilor - parteneri de joc.

¹⁷ Cosmovici, A., Iacob, L., 1999, „Psihologie școlară”, Ed. Polirom, Iași, p. 36.

¹⁸ Vezi Șchiopu, U., Verza, E., Op. cit., p. 275

¹⁹ Nicola L, 2003, „Tratat de pedagogie școlară”, Ed. Aramis, București, p. 123.

²⁰ Golu, P., și colab., 1997, „Psihologia copilului”, E. D. P., RA, București, p 39.

Schemele folosite solicită participarea activă a proceselor imaginative, în special a **imaginației reproductive**. Elevul se află adesea în situația de a reconstitui imaginea unei realități. **Imaginația creatoare** poate fi stimulată și prin jocul didactic. Elevul creativ „înțelege, prelucrează materialul... face orice fel de sinteze ... vine cu propriile explicații”.²¹

În plan **afectiv-motivațional**, trăirile intelectuale sunt generate de învățare, cu reușite și eșecuri. Dacă învățarea devine plăcută, atrăgătoare atunci este posibilă apariția **curiozității intelectuale**. Viața afectivă este dependentă, pe de o parte, de anumite trebuințe, iar pe de altă parte de relațiile copilului cu mediul social din care face parte. Se dezvoltă sentimentul încrederii, stima de sine, mai ales prin activitățile bazate pe cooperare. Învățătorul trebuie să vegheze în direcția cultivării capacității de stăpânire a manifestărilor emoțional primare.

S-a constatat că una dintre metodele care răspund cel mai bine trebuințelor școlarului mic este jocul didactic. Trebuința de a se juca este tocmai ceea ce permite copilului procurarea acelor mobiluri de acțiune pentru a-l implica în participarea activă la propria lui formare. În plan psihic predomină **interesul ludic**. Exersarea disponibilităților ludice prezintă un interes vital.

Motivația intrinsecă este cea care declanșează și orientează activitatea școlarului, iar afectivitatea este cea care o întreține prin declanșarea energiei necesare.

Pentru ca activitatea întreprinsă de micul școlar să fie dusă la bun sfârșit, este nevoie de acțiuni de mobilizare și concentrare a energiei în vederea învingerii obstacolelor și atingerii scopurilor conștient stabilite, adică de **voință** „proces psihic complex de reglaj superior ...”.²²

Treptat se dobândesc **calități ale voinței** ce caracterizează capacitatea de efort voluntar (puterea voinței, perseverența, promptitudinea deciziei), care devin trăsături voluntare de caracter.

Atenția școlarului mic poate realiza o optimizare a cunoașterii, constând în „orientarea și concentrarea activității psihice cognitive asupra unui obiect sau fenomen”.²³ Prin antrenarea în activități variate, atractive, copilul este ajutat să-și formeze atenția selectivă, voluntară. Treptat se dobândesc **calitățile atenției** (volumul, stabilitatea, concentrarea, flexibilitatea, distribuția).

În raport cu activitățile desfășurate, elevii își dezvoltă **aptitudini**. Acestea le asigură un fond pozitiv, inspirându-le încredere, determinându-i să persevereze, să creeze. **Aptitudinile speciale** pot influența dezvoltarea creativității școlarului mic, făcându-l apt să rezolve cu ușurință sarcinile de învățare, să găsească soluții inedite la problemele ivite.

Temperamentul se exprimă prin dinamica și ritmul activității psihice a școlarului mic. Se urmărește formarea **trăsăturilor pozitive de caracter**, prevenirea și înlăturarea celor negative.

²¹ Stoica - Constantin, A., Creativitatea”, 2004, Institutul European, p. 166.

²² Neveanu, P. P., Zlate, M., Crețu, T., 1997, „Psihologie”, E. D. P., București, p. 128.

²³ Cosmovici, A., Iacob, L., 1999, „Psihologie școlară”, Ed. Polirom, Iași, p. 131.

Datorită diversificării câmpului interrelațional înregistrat în această perioadă, cea de-a treia copilărie este numită „vârsta socială”, iar datorită unei atenuări relative a izbucnirilor afective și a înregistrării gustului pentru fantastic, este numită „vârsta maturității infantile”.²⁴

Învățătorul intră în posesia unor date concludente cu privire la particularitățile de vârstă și individuale ale elevilor și prin intermediul jocului didactic, care poate fi considerat **o metodă eficientă de cunoașterea și educarea școlărilor mici**, fapt demonstrat într-unul din subcapitole.

În „Didactica matematicii”²⁵ **jocul didactic** este definit **ca un ansamblu de acțiuni și operații care paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria pe care le stârnește, urmărește un set de obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică etc, a copilului.**

„Dicționarul de termeni pedagogici”²⁶, precizează că **jocul didactic** reprezintă o **metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată**, ce valorifică la nivelul instrucției finalități adaptative de tip recreativ proprii activității umane în general, în anumite momente ale evoluției sale ontogenetice, în mod special.

Jinga și I. Negreț, consideră că „metodele active sau simulative sunt, de regulă, metode formative”²⁷, ce asigură o învățare eficientă în clasă.

Jocul didactic face parte din categoria **metodelor formative** „puerocentriste, ... adecvate pentru formarea unor capacități de a opera cu informații ... pentru stimularea capacităților psihice superioare care intervin în învățare”.²⁸

Valoarea formativă a jocului didactic este dată de:

- schimbarea produsă la nivelul relației educator-educat; **elevul devine centrul activității** - coparticipant la propria formare;
- realizarea **diferențierii, individualizării în pregătire** (fiecare elev progresează potrivit ritmului de lucru, capacităților sale individuale);
- **inter-învățarea** (învățarea pe orizontală);
- **structurarea de abilități, priceperi, capacități** ce solicită o perioadă extinsă pentru exersare și întărire;
- respectarea „**legii efectului**” (Thorndike): numai comportamentele de învățare ce se încheie cu o stare de satisfacție tind să se repete.

Folosirea jocului didactic în lecții arată că acesta este valorificat din punct de vedere **pedagogic** cu intenția de a imprima lecției un caracter atrăgător, un dinamism real, iar sub aspect **psihologic**, orice tip de joc vizează interdependența dintre parametrul cognitiv-intelectual și cel activator-motivațional

²⁴ Nicola, I., 2003, „Tratat de pedagogie școlară”, Ed. Aramis, București, p. 127 - 128.

²⁵ Neacșu, L. și colab., 2001, „Didactica matematicii în învățământul primar”, Ed. Aius, Craiova, p. 204.

²⁶ Cristea, S., 1998, „Dicționar de termeni pedagogici”, E. D. P., RA, București, p. 256.

²⁷ Jinga, L., Negreț, I., 1994, „Învățarea eficientă”, Ed. Editis, București, p. 62.

²⁸ Jinga, I., Istrate, E., Op. cit, p. 263.

Funcțiile jocului didactic

Jocurile didactice, prin marea lor diversitate, prin variantele pe care le pot avea, prin faptul că pot fi folosite de o clasă întreagă sau de grupe de copii sau chiar individual, constituie *un instrument maleabil utilizat în activitatea școlară*.

O clasificare a jocului:²⁹

Din punct de vedere al modului de prezentare a sarcinii și a modului de desfășurare, se disting tipurile de jocuri:

1. *cu explicații și exemplificări;*
2. *cu explicații, dar fără exemplificări;*
3. *fără explicații, doar cu simpla enunțare a sarcinii.*

În funcție de scopul și sarcina didactică, jocurile pot fi împărțite:

a) după momentul în care se folosesc în cadrul lecției:

- 1) jocuri didactice *ca lecții de sine stătătoare;*
- 2) jocuri didactice *ca momente propriu-zise ale lecției;*
- 3) jocuri didactice *în completarea lecției*, intercalate pe parcursul lecției, sau în final

b) după conținutul capitolelor de însușit:

1 – jocuri didactice pentru *aprofundarea însușirii cunoștințelor specifice unui capitol sau a unui grup de lecții* („Caută vecinii!”, „Atenție la schimb!”, „Găsește-l pe al treilea!”, „Continua tu”, „Cine stie castiga”, „Eu spun una, tu spui alta” etc.);

2 – jocuri didactice *specifice unei vârste sau grupe* („Stop!”, „Jetonul aranjat”, „Săculețul fermecat”, „Jocul perechilor”, „Rezolvă și dă mai departe!”, „La ce număr m-am gândit?”, „Trenulețul semnelor” etc.).

În funcție de aportul lor formativ, jocurile se pot clasifica după *acea operație sau însușire a gândirii căreia i se adresează jocul didactic*:

1 – jocuri didactice pentru dezvoltarea capacității de analiză („Completează șirul!”, „Observă regula și continuă!”, „Aduga cuvinte potrivite”). Aceste jocuri pot cere o analiză pe baza comparației între imaginea pe care o vede copilul (percepția) și cea pe care el o are despre obiectele asemănătoare (reprezentare).

2 – jocuri didactice pentru **dezvoltarea capacității de sinteză** ce presupun efectuarea prealabilă a unei analize („Unește!”, „Reconstituie!”, „Diamantul”);

3 – jocuri didactice pentru **dezvoltarea capacității de a efectua comparații** („Compară!”);

4 – jocuri didactice pentru **dezvoltarea capacității de abstractizare și generalizare** (jocul „Cine știe răspunde”, cu sarcina didactică de a compune numere (0 -

²⁹ Neagu, M., Petrovicvi, C, Op. cit., p. 92-93.

10), având ca regulă a jocului, de a forma exerciții de adunare și scădere cu 1 și 2, al căror rezultat să fie egal cu numărul dat de conducătorul jocului, într-un timp fixat inițial;

În **funcție de materialul didactic folosit** jocurile se clasifică:

1 – jocuri didactice *cu material didactic* - standard (confectionat)

- natural

2 – jocuri didactice *fără material didactic* (jocuri orale cu ghicitori, cântece, scenete, povestiri etc).

Jocurile didactice **care fac referire la conținutul capitolelor** pot fi:

1 – de îmbogățire a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor;

2 – de pregătire a actului învățării;

3 – de fixare:

- de evaluare

- de dezvoltare a atenției, memoriei, inteligenței

- de dezvoltare a gândirii logice

- de dezvoltare a creativității

4 – de revenire a organismului:

- de revenire a atenției și modului de concentrare

- de formare a trăsăturilor moral-civice și de comportament

Funcțiile jocului ca metodă de învățământ se pot structura astfel:

1. **Funcția cognitivă** - traduce în act de învățare acțiunea proiectată de învățător în plan mintal, transformând în experiențe de învățare, obiectivele prestabilite de ordin cognitiv.

Din acest punct de vedere jocul constituie modalitatea de a acționa practic, sistematic pentru a determina la copil achiziții de cunoaștere „în scopul de a-și lărgi orizontul cunoașterii, de a-și forma anumite deprinderi”.³⁰

2. **Funcția formativ-educativă** contribuie la realizarea obiectivelor din sfera operatorie și cea atitudinală. Sunt exersate funcțiile psihice și fizice ale copilului și se formează deprinderi intelectuale, aptitudini, capacități și comportamente.

3. **Funcția operațională** (instrumentală) servește drept tehnică de execuție, în sensul că favorizează atingerea obiectivelor;

4. **Funcția motivațională** - de stimulare a curiozității, de trezirea interesului, a dorinței de a cunoaște și a acționa, de organizare a forțelor intelectuale ale elevilor;

³⁰ Cerghit, L, Op. cit., p. 106.

5. **Funcția normativă** permite cadrului didactic dirijarea, corectarea și reglarea acțiunii instructive;

6. **Funcția organizatorică** permite o bună planificare a timpului elevului și învățătorului.

Jocul didactic îndeplinește funcțiile de bază ale metodelor didactice.

DENUMIREA JOCULUI: Te rog să-mi dai!

Baicu Cristina

Grădinița Nr. 208, București

SCOPUL: Consolidarea cunoștințelor în privința numărului în limitele 1-4, prin intermediul jocului.

CONȚINUTUL JOCULUI: Cunoștințe referitoare la cifre și legume timpurii (ridichi, salată verde, ceapă verde).

SARCINA DIDACTICĂ: În cadrul acestui joc, copiii vor trebui să asocieze cifra de pe cartonaș la cantitatea corespunzătoare, apoi să construiască scara numerică, iar la sfârșit să găsească greșelile strecurate de către mine pe scara numerică. Copilul care răspunde corect are voie să planteze legumele alese în grădină. Jocul o să se desfășoare astfel până se termină toate cifrele și legumele din coș.

REGULILE JOCULUI:

Copilul care este ales de către educatoare, o să vină în față și o să aleagă un jeton ce conține o cifră, apoi educatoarea o să spună: *Te rog să îmi dai atâtea legume cât îți indică această cifră!* Copilul va alege siluete cu legume din coș prin numărare, apoi educatoarea împreună cu grupa vor verifica, iar dacă este corect, copilul poate planta legumele în grădina grupei, dacă nu a răspuns corect o să fie ajutat de alt copil.

Răspunsurile trebuie să fie formulate în propoziții.

Fiecare copil care rezolvă corect sarcina o să fie aplaudat și recompensat.

ELEMENTE DE JOC: Surpriza, aplauze.

DESFĂȘURAREA JOCULUI:

I. JOCUL DE PROBĂ

Se execută jocul de probă de către unul dintre copii pentru a observa dacă explicațiile au fost înțelese. În caz contrar, se vor explica din nou regulile.

II. JOCUL PROPRIU-ZIS

PROBA 1

În timp ce este liniște în clasă, educatoarea o să numească cel mai cuminte copil care o să vină în față și o să aleagă un jeton cu o cifră. După ce copilul spune ce cifră a ales, educatoarea o să rostească următoarea propoziție: *Te rog să îmi dai atâtea legume cât îți indică această cifră!* Copilul va alege siluete cu legume din coș prin numărare, apoi educatoarea împreună cu grupa vor verifica, iar dacă este corect, copilul poate planta legumele în grădina grupei. Jocul o să se desfășoare astfel până se termină toate cifrele și legumele din coș.

PROBA 2

În continuarea jocului educatoarea le arată copiilor două coșulețe: în primul coș se află patru cifre (1-4), iar în al doilea coșuleț se află imagini cu ridichi, salată verde și ceapă verde. Jocul se va realiza sub forma unei scări numerice. Cei mici trebuie să așeze în ordine cifrele și să poziționeze deasupra lor atâtea legume cât le indică cifra.

PROBA 3

Copiii sunt rugați să închidă ochii, iar educatoarea o să amestece cifrele și jetoanele de pe scara numerică. Copiii vor trebui să găsească greșelile strecurate de către educatoare. Copilul care a fost atent și răspunde corect primește o bulinuță.

Învățare prin joc

Exemple de bune practice

Băilă Elena Ionela

Colegiul Agricol D. P. Barcianu Sibiu

Elevul C.V întrerupea des lecția cu întrebări sau remarci, de multe ori fără legătură cu contextul. Nu își aștepta rândul, exprimându-ți nemulțumirea verbal, chiar zgomotos. Vorbea continuu, deranjându-și colegii. Se ridica din bancă și pleca prin clasă. Nu reușește să finalizeze o activitate și, uneori, cerea chiar întreruperea acesteia, solicitându-mi să îi permit să facă altceva (de obicei activități ușoare, plăcute pentru el: să deseneze, să se joace în loc să scrie lecția). Scria corect aproximativ jumătate din sarcina dată, apoi o întrerupea și începea “jocul”. A început să vorbească în continuu, peste vocea mea, chiar lucruri obscene.

Activitățile și jocurile pe grupe prin care și-a stabilit ținte individuale, le-a făcut ușor și cu plăcere câștigând încrederea colegilor, astfel încât elevii să observe calitățile lui și să-l aprecieze. Părinții l-au invitat la zile aniversare și a participat la activități extrașcolare unde a exersat abilități sociale și a încercat să-și manifeste autocontrolul. Situația s-a îmbunătățit, elevul a încercă să aibă mai multă încredere în el și nu s-a simțit diferit de ceilalți.

Asigurarea posibilităților participării la educație a tuturor copiilor, indiferent de cât de diferiți sunt ei și de cât de mult se abat prin modelul personal de dezvoltare de la ceea ce societatea consideră a fi normal, include în egală măsură în procesul de învățământ copiii cu dizabilități și pe cei supradotați, copiii străzii și pe cei încadrați în muncă, copiii aparținând populațiilor locuind în zone greu accesibile sau ducând o viață nomadă, copiii aparținând minorităților lingvistice, etnice sau culturale, precum și copiii provenind din alte zone sau grupuri dezavantajate sau marginalizate.

Prin joc copilul este adus în situația de a-și utiliza energia și potențialul psiho-fizic. Jocul a facilitat procesul de asimilare, fixare, consolidare și verificare a cunoștințelor. Datorită caracterului formativ a dezvoltat personalitatea elevului și a facilitat dezvoltarea personalității sale prin stimularea și intensificarea proceselor de dezvoltare psihică.

Închei prin a spune că întreaga activitate a școlilor obișnuite, sunt cele mai utile mijloace de combatere a atitudinilor discriminatorii, creând comunități primitive, construind o societate receptivă la diversitatea umană.

NECESITATEA JOCULUI LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Profesor învățământ preșcolar, BĂLOIU AMALIA CĂTĂLINA

Grădinița cu P. P. și P. N. „Castelul Fermecat”,

structură a Liceului Teoretic „Aurel Vlaicu” Breaza

„Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință poate să acționeze. A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil; nu ne putem imagina copilărie fără râsetele și jocurile sale.” Ed. CLAPARÈDE

„Psihologia copilului și pedagogia experimentală”

Jocul – este „tovarășul” nedespărțit al copilăriei și constituie una din formele cele mai importante de activitate a preșcolarului. Prin el, copilul învață să cunoască lumea reală. Esența jocului constă în reflectarea și transformarea pe plan imaginar a realității înconjurătoare, jucându-se, copilul cunoaște și descoperă lumea și viața. Pe măsură ce copilul înaintează în vârstă și se dezvoltă, conținutul jocurilor se extinde, se îmbogățește, iar acestea încep să oglindească tot mai multe fenomene complexe ale vieții sociale, aspecte din viața celor cu care copilul relaționează. Una din cele mai importante și adecvate modalități prin care copiii dobândesc în mod direct experiența de viață este jocul. În joc, copilul desfășoară o activitate prin care se conturează viitorul cetățean; el este atras de adult și are o mare capacitate de imitație.

În cadrul jocului, copilul își caută un tovarăș de joacă sau chiar mai mult, deprinzându-se să coopereze cu ei, depune un efort voluntar, câștigă încredere în sine, rezolvă conflictul între ceea ce dorește și ceea ce poate, transfigurând mintal realitatea prin asumarea rolurilor și atribuirea imaginară a funcțiilor dorite a unor obiecte aduse în joc.

Copiii se joacă de la vârsta cea mai fragedă. De ce ? După cum răspund psihologii, pentru că jocul este un fenomen cvasi-instinctiv de la naștere la toate animalele care au depășit un nivel de evoluție. Câtă joacă este într-un joc ? Ce se întâmplă cu atitudinea, mentalitatea și starea ludică într-o lume evident interesată de performanță și eficiență ? Întâi a fost joaca și apoi s-a născut jocul. Starea și actul de joacă sunt irepetabile. Joaca este o activitate autotelică, iar scopul principal al jocului este tocmai de a permite atingerea stării de joacă, a actului și experienței ludice.

A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil. Despre copil nu se poate spune că “el crește” și atât, trebuie să spunem că el “se dezvoltă” prin joc. “Omul nu este întreg decât atunci când se joacă” scria Schiller. Jocul are la copil rolul pe care munca îl are la adult. Jocul este esența și rațiunea de a fi a copilăriei. Prin joc, copilul aspiră la conduita de adult. Copilul, aflat în afara lucrărilor reale și sociale, găsește substitutul în joc. Un copil care nu vrea să se joace este un copil a cărui personalitate nu se afirmă, care se mulțumește să fie mic și slab, o ființă fără mândrie, o ființă fără viitor.

Jocul este o activitate simbolică, mai mult decât o imitație a unor situații reale-este o concentrare de acțiuni, stări și trăiri sufletești. Dacă nu ne-am juca, realitatea ar fi mai greu de suportat. Pentru că nu doar copiii se joacă, ci toți oamenii, chiar și animalele. Așadar capacitatea de a ne juca este forma simbolică prin care retrăim evenimente, întâmplări din viața reală putându-le modifica după voie. De aceea, jocul produce satisfacție prin el însuși, nu doar prin rezultatele lui. În activitatea de fiecare zi a copilului jocul ocupă evident locul preferat. Dar, jucându-se, el își satisface nevoia de activitate, de a acționa cu obiecte reale sau imaginare, de a se transpune în diferite roluri și situații care îl apropie de realitățile înconjurătoare.

Educatorea, prin măiestria sa didactică, poate transforma o simplă joacă într-un joc, stabilind regulile jocului în funcție de obiectivul urmărit. Se poate "juca" așa cum vrem o situație, se pot introduce sarcini noi, altele fiind eliminate. O jucărie este cu atât mai folositoare cu cât permite copilului o mai mare libertate de a fi creativ atunci când o utilizează. Exemplul cel mai bun sunt jocurile de construcție, care nu înseamnă doar piese de Lego cu care construim castele, ci pot fi și mărgelile cu care fetele fac podoabe pentru păpuși, pot fi părți ale corpului pe care le potrivim pentru a realiza animale, pot fi materiale din care se poate realiza o grădină, un gard, o mașină etc. O simplă bucată de hârtie, prelucrată de mâini pricepute prin metoda „origami” ne poate furniza zeci de jucării.

Copiii se joacă "de-a doctorul", punând în scenă toate acțiunile doctorului (unele fiind accentuate, chiar exagerate, altele fiind eliminate), stările și suferințele pacientului, dar și relația dintre ei (copilul pacient trebuie să stea, să facă, să suporte ceea ce copilul doctor hotărăște că „trebuie”).

Jocurile au ca prim scop obținerea plăcerii. Pe chipurile copiilor se citește bucuria atunci când se joacă, chiar dacă este un joc blând sau unul agresiv. Dacă educatoarea știe să folosească cu succes jocurile în cadrul activităților de învățare, acestea vor avea un randament sporit și vor deveni mult mai atractive.

Alegerea jucăriilor implică din partea educatoarei o răspundere, care are la bază o pregătire psihopedagogică temeinică. Nu multitudinea, nici marea diversitate a jucăriilor procurate și afișate la vedere într-o sală va face ca rezultatele muncii educatoarei să fie mai bune. De modul cum educatoarea știe să organizeze, să conducă, să stimuleze creativitatea în cadrul jocurilor este legat succesul sau eșecul muncii ei. Un obiect nu este în sine o jucărie. Devine o jucărie atunci când cineva reușește să-l utilizeze în acest scop. Ajungem la concluzia că doar o parte din ceea ce numim jucării, servesc cu adevărat în acest scop. Un câțel de pluș care latră, se ridică în două labe, dă din coadă și merge prin casă nu este o jucărie, pentru că nimeni nu se joacă cu el, toți stau și-l privesc, iar atunci când s-au descărcat bateriile, copiii îl abandonează și nu se mai ating de el.

Jocurile de construcție, de perspicacitate, de îndemânare, de strategie, de cuvinte, sportive etc. le folosim pentru că avem multe de învățat din ele, pentru că ne produc plăcere și pentru că ființa umană, mică sau mare, are nevoie de joc.

Deși este și un mijloc de relaxare și distracție, jocul are importante funcții instructiv-educative. El contribuie, prin conținutul său obiectual sau logic la dezvoltarea intelectului. Orice joc include elemente afective: bucurie, surpriză, satisfacție sau insatisfacție. Jocurile de mișcare contribuie la dezvoltarea fizică, la călirea organismului, la coordonarea și

precizia mișcărilor. Un rol deosebit are jocul în dezvoltarea creativității, a inventivității. Când copilul se joacă cu alți copii, el învață să respecte reguli și algoritmi ce constituie temeiul conformării la normele de comportare socială, morală. Învață să împartă jucăriile cu alții, să colaboreze cu coechipieri, își dezvoltă altruismul, spiritul de echipă, comunicarea cu ceilalți, prin urmare devine mai sociabil, mai tolerant față de cei din jur, mai atent la dorințele și sugestiile celorlalți. Interpretarea de roluri îl apropie de viața socială a adulților.

Jocul se intercorelează cu învățarea și creația. Jocurile cu subiect din viață, din povești și basme presupun cunoașterea conținutului acestora, dar implică și creativitate de expresie în interpretare. Jocurile cu text și cânt îi apropie de creațiile muzicale și literare.

Jocul stimulează creșterea capacității de a trăi din plin, cu pasiune fiecare moment, organizând tensiunea proprie acțiunilor cu finalitate realizată, având funcția de o mare și complexă *școală a vieții*.

Datorită acestor efecte produse, **jocul este considerat activitatea fundamentală a copilului preșcolar.**

Bibliografie:

1. Elisabeta Voiculescu, *Pedagogie preșcolară*, Ed. Aramis, București, 2003;
2. Liliana Ezechil, Mihaela Păiși Lăzărescu, *Laborator preșcolar – ghid metodologic*, Ed. V&I Integral, București, 2001;
3. Elinor Schulman Kolombus, *Didactica preșcolară*, Ed. V&I Integral, București, 1998;
4. Ed. Claparède, *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*, E.D.P., București, 1975;
5. J. Chateau, *Copilul și jocul*, E.D.P., București, 1970.

ÎNVĂȚARE PRIN JOC

Bandi Izabella Katalin

Professor învățământ preșcolar

VEVERIȚA FĂRĂ CASĂ

Tema -Dezvoltarea comportamentului de respectarea regulilor,orientare în spațiu și în timp.

Structura jocului

Pe un spațiu vom așeza sau vom desena cu unul mai puțin cerc decât numărul participanților la joc. Participanții vor fi denumiți,,veverițe,,iar cercurile vor fi căsuțele veverițelor. Dacă jocul are loc în spațiu mai mare atunci vom delimita cu semne locul în care copiii vor putea alerga liber. La un semnal copiii vor alerga liber,iar la alt semnal ei va trebui să-și ocupe o căsuță,un adăpost.Cine va rămâne fără adăpost va primi un cartonaș roșu.Jocul se reia atunci când conducătorul jocului va stiga,,Veverițe,afară din căsuțe,,.La acest semnal copiii vor alerga iarăși liber până la următorul semnal pentru ocuparea de adăpost.Va câștiga acel jucător care nu a primit nici un cartonaș roșu.

Reguli

Mișcarea celuilalt jucător nu trebuie să fie obstrucționat

Nu împingem colegul din cerc.

Dacă două persoane ocupă un cerc în același timp,iar prioritatea nu se poate decide,atunci începem jocul din nou.

Cine părăsește spațiul delimitat pentru joc, va părăsi jocul.

Acest joc se poate juca și pe un plan muzical,iar semnalul de începere a jocului va fi pornirea muzicii iar sfârșitul cu oprirea muzicii. Este un joc distractiv .

Folosirea gamificării în procesul de predare-învățare-evaluare la limba franceză

Studiu de specialitate

Profesor Barbu Marcela,

Colegiul Național Mircea cel Bătrân, Râmnicu-Vâlcea

PROBLEMATICA

- Schimbările care intervin în practicile de predare - învățare a limbii franceze datorită interactivității, ca urmare a utilizării noilor tehnologii informaționale;

- Modalitățile de exploatare a tehnologiilor;

- Potențialul formativ al TIC în condiții de interactivitate și interacțiune - Rolul medierii umane

IPOTEZELE

Interactivitatea este un factor de optimizare a procesului de predare - învățare a limbii străine ținând prin creșterea motivației elevilor, stimularea învățării, dobândirea autonomiei. Integrarea TIC contribuie la definirea unui nou profil profesional al formatorului, la înnoirea practicilor și a conținutului activității didactice. Presupunem că utilizarea noilor tehnologii poate să trezească interesul elevilor în alegerea și studierea limbii franceze. De aceea, am realizat un studiu de caz ce presupune folosirea unui stil de predare- învățare-evaluare bazat pe noile tehnologii informaționale, în cazul acesta pe gamificare – mai precis un joc de tip Escape Game- Panique au supermarché propus cu ocazia Zilei Internaționale a Profesorului de limba franceză de către Centre de linguistique appliquée (CLA) de l'université de Franche-Comté.

<https://view.genial.ly/64831eb2eef85a00181ad5b0/interactive-content-panique-au-supermarche>

METODOLOGIA

Având ca temă Cumpărăturile, acest joc propune diverse activități de înțelegere scrisă și orală, fiind un mijloc ludic ideal pentru învățare, consolidare și evaluare a noțiunilor de vocabular și gramatică : fruits et légumes; les petits commerces ; les vêtements et les couleurs; les adjectifs numéraux ; l'article partitif; les accords de l'adjectif.

Jocul poate fi propus elevilor de nivel A 1.2 sau A2.1 (recapitulare și fixare) și poate fi jucat individual sau în doi pentru un plus de interactivitate și colaborare.

Instrumente necesare : smartphone, tabletă sau computer.

Principiul este simplu : elevii trebuie să găsească rezolvarea enigmelor deplasând cursorul peste tot în imagine pentru a găsi indicii și să realizeze diverse tipuri de activități care le vor permite, cu fiecare activitate terminată, să găsească un cuvânt al parolei finale ce le va permite să iasă din supermarket. Este foarte important să noteze cuvintele pe măsură ce realizează o sarcină pentru a avea la final parola : o întreagă propoziție.

INTERPRETAREA REZULTATELOR

În ceea ce privește motivația pentru învățarea limbii franceze, analiza datelor a relevat următoarele rezultate:

- Cursul de limbă franceză bazat pe gamificare devine interesant pentru 80% dintre elevi, în timp ce 20% sunt mai puțin interesați.

- Mijloacele informatice pe care ar dori să le folosească, în ordinea preferințelor, în timpul orei de limba franceză ar fi jocul, filmul și cântecul. Despre folosirea instrumentelor tehnologice și informatice în timpul orei de curs, majoritatea profesorilor admit că desfășoară, în principal, activități după metode tradiționale (traduceri, dictări, citirea textelor cu voce tare, exerciții de gramatică) și mai puțin moderne, bazate pe tehnologii informaționale (documente video, înregistrări audio, joc). Elevii sunt dornici într-o proporție covârșitoare (95%) să desfășoare activități utilizând TIC (video, audio, exerciții online, activități interactive de exprimare orală pe diferite platforme informatice, filmul). În ciuda interesului pentru suporturile audio - vizuale, elevii par să considere dificile într-o proporție de 2/3 activitățile de înțelegere a documentelor audio și video în franceză. Tocmai de aceea, am ales ca suporturi pentru îmbunătățirea înțelegerii orale și pentru evaluarea rezultatelor, platformele educaționale, reportajele și exercițiile oferite de didacticienii de la TV5 (Enseigner le français, Apprendre le français) testele online și, mai nou, jocul de tip escape game (deși nu există foarte multe în acces gratuit).

Prin urmare, folosirea posibilităților oferite de gamificare a contribuit la stimularea motivației și a interesului unui număr mai mare de elevi, chiar și a celor care în viața...reală nu lucrau sau nu își făceau temele.

VERIFICAREA IPOTEZELOR

Datele strânse ca urmare a acestor activități au condus la necesitatea de a aplica în perioada de studiu o serie de activități cu suporturi TIC pentru îmbunătățirea competenței de înțelegere orală, activitatea dificilă în accepția elevilor. La sfârșitul perioadei de studiu, clasei implicate în proiect le-a fost aplicat un test de evaluare pentru a verifica nivelul de competență lucrat în acest timp, înțelegerea orală. Pentru testare s-au utilizat exerciții online de pe site-ul tv5 monde și întrebarea cu răspuns scurt.

Aspectele pozitive ale acestui studiu sunt legate de valoarea adăugată învățării datorită impactului TIC și a necesității sale. Entuziasmul elevilor în realizarea sarcinilor, dar și nerăbdarea cu care așteaptă următorul curs, pentru că nu se mai plictisesc, a creat o motivație în plus pentru profesorul de limbă străină. Totuși, acest tip de demers se lovește de câteva dificultăți cum ar fi lipsa tehnologiilor informaționale la unii elevi (nu dispun de o conexiune stabilă), sau de dotarea insuficientă a școlii cu mijloace audio - vizuale. De asemenea, nu trebuie să ignorăm competențele tehnice limitate ale profesorilor care nu sunt formați sau nu știu să folosească noile tehnologii informatice. În viitor, aplecarea asupra noilor instrumente informatice și a impactului lor asupra rezultatelor învățării rămâne o permanență. Investigarea modelelor de utilizare a TIC revelează o abordare multidimensională de către utilizatori. Evaluarea impactului tehnologiilor rezultă din interacțiunea între disponibilitate și utilizare, având ca scop final învățarea unei limbi străine.

REZULTATELE STUDIULUI

A învăța utilizând gamificarea presupune competențe digitale, dar și lingvistice, destul de bine dezvoltate pentru a rămâne angajat în procesul de învățare. Se dorește ca acest studiu să ofere impulsul necesar și celorlalte cadre didactice pentru a beneficia de o creștere a motivației și o mai mare implicare a elevilor în cadrul orelor de curs, conform interpretărilor efectuate. Integrarea TIC în predarea și învățarea limbilor străine și, în special a limbii franceze, conferă elevilor o nouă motivație în alegerea acestei discipline, dar și o șansă în formarea profesională de calitate. Învățarea/Evaluarea FLE prin activități bazate pe tehnologiile informatice va conduce la achiziționarea de cunoștințe de care elevii vor avea nevoie în parcursul lor școlar (examenul de bacalaureat), cât și profesional, căci învățarea unei limbi străine nu este doar o chestiune de moment, ci sunt informații ce trebuie bine amprintate elevilor, stocate pentru a fi folosite și mai târziu.

PUNCTE DE DEZBATERE

Folosirea TIC, a metodelor de stimulare a creativității în cadrul orelor de curs ar trebui să fie un imperativ pentru profesori, nu numai în anumite contexte ci în mod regulat, pentru sporirea motivației și, implicit, pentru ameliorarea rezultatelor școlare și pregătirea elevilor pentru bacalaureat și DELF. Viitorul suporturilor de informație și de formare trebuie gândit în termeni de complementaritate și nu de substituie. Chestiunea fundamentală a acestei valori adăugate este aportul folosirii unor site-uri educative multimedia, în raport cu metodele clasice. Elevii devin actori implicați în procesul lor de învățare. În interactivitate, relația în învățământ este modificată: elevul și profesorul participă interactiv la practica maieutică de acces la lumea cunoașterii, iar cunoștințele sunt rezultatul unei construcții colective, deoarece Web-ul oferă din ce în ce mai mult un mediu de cooperare și nu doar de difuzare și informare. Anumite aptitudini (comunicare, muncă în echipă, rezolvarea unor sarcini) sunt tot mai apreciate. Atitudinile pozitive (încredere în sine și în alții, responsabilitate, speranță, autonomie, creativitate) sunt cheia reușitei.

Bibliografie/Sitografie:

1. Mangenot, F. Les interactions en ligne comme objet d'étude pour la didactique des langues et les sciences du langage. In P. Blanchet & P. Chardenet (dir.), Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures, Paris: Editions des archives contemporaines, en partenariat avec l'AUF, 2011, p.337-344.

2. <https://www.isjcta.ro/wp-content/uploads/2013/06/Cadrul-European-Comun-de-Referinta-pentru-limbi.pdf>

3. <https://view.genial.ly/64831eb2eef85a00181ad5b0/interactive-content-panique-au-supermarche>

Jocul didactic matematic în clasele primare

Prof. înv. primar, Bărbulescu Ileana-Monica

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învățătorul consolidează, precizează și verifică cunoștințele elevilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe, pune în valoare și le antrenează capacitățile creatoare.

Astfel au apărut unele întrebări:

- Elevii mei nu ar învăța mai multă matematică dacă li s-ar indica o cale amuzantă?
- Matematica nu intervine prin intermediul jocului mai accesibilă?

În urma unui lung șir de întrebări de acest fel am constat în timp că jocul didactic matematic este o cale prin care majoritatea problemelor mele își găsesc rezolvare.

Valoarea informativ-formativă a jocului didactic matematic:

- ❖ Asigură participarea activă
- ❖ Sporește interesul față de conținutul lecțiilor
- ❖ Stimulează inițiativa și creativitatea
- ❖ Dezvoltă spiritul de observație, competiție, disciplină, ordine
- ❖ Formează deprinderi de a lucra corect și rapid
- ❖ Însușește însușirea mai temeinică, mai rapidă, mai plăcută a cunoștințelor aride
- ❖ Creează un climat care generează curiozitatea, perseverența, inventivitatea, dorința de afirmare

Jocul „ Calculează și compară ”

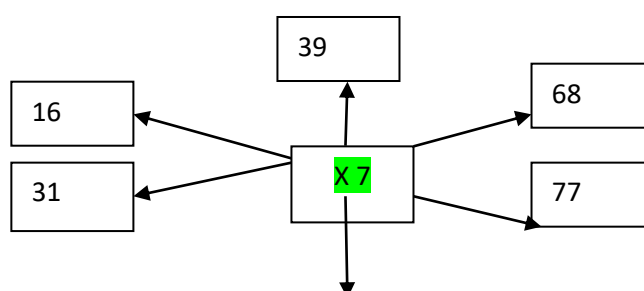
Subiectul: înmulțirea unui număr natural de două cifre cu un număr de o cifră.

Obiective:

- Să calculeze corect produsele numerelor de două cifre cu un număr de o cifră;
- Să afle suma produselor obținute prin înmulțirea numerelor pare cu 7;
- Să afle suma produselor obținute prin înmulțirea numerelor impare cu 7;
- Să compare sumele obținute.

Conținut: consolidarea deprinderilor de calculare a produselor, a sumei și apoi compararea numerelor naturale.

Sarcinile didactice: Comparați suma produselor obținute prin înmulțirea numerelor naturale pare cu 7, cu suma produselor obținute prin înmulțirea numerelor naturale impare cu 7.



Regulile jocului:

1. Fiecare grupă lucrează independent;
2. Liderul predă fișele învățătorului/conducătorului de joc;
3. Evaluarea se realizează după expirarea timpului acordat;
4. Fiecare operație realizată corect va primi câte o floare;
5. Elevii din grupă au voie să colaboreze, să se ajute unii pe alții;
6. Elevii care nu respect regulile duc la depunctarea grupei din care fac parte;
7. Grupa câștigătoare va fi cea care are în buchet mai multe flori.

Elementele de joc: Întrecere între echipe; Recompensă (aplauze, flori decupate pentru fiecare răspuns corect); Pedepsa (depunctarea); Alegerea numelui pentru grupă.

Materiale de joc: fișe pentru fiecare grupă; flori pentru fiecare răspuns corect (va câștiga grupa care are în buchet cele mai multe flori).

Învățarea prin efort personal, prin manifestarea independenței în acțiune, gândire și exprimare, însoțită de bucurie, va fi temeinică și va genera noi interese de cunoaștere.

Consider că metoda jocurilor trebuie să facă parte din strategiile didactice de predare-învățare, pentru că pune în funcție toate forțele intelectuale ale școlărilor dar și trăirile lor afective.

BIBLIOGRAFIE:

1. Enache M. și Munteanu M. – Jocuri didactice, Ed. Porto-Franco, Galați, 1998:

Jocul didactic și stimularea creativității

Prof. BĂRBULESCU MARIUS COSMIN

Liceul Tehnologic Dimitrie Petrescu

De cele mai multe ori se ignoră faptul că omul este, prin structura sa biologică, o ființă autocinetică și că dreptul la mișcare nu poate fi abolit de nici un fel de normă didactică. În activitatea didactică nu trebuie ignorat raportul dintre evoluția randamentului intelectual și starea fizică generală.

Jocurile didactice oferă un cadru propice pentru învățarea activă, participativă, stimulând inițiativa și creativitatea elevului. Obiectivele instructiv-educative ale fiecărui obiect de studiu pot fi mai bine realizate prin utilizarea jocului. Acesta, prin natura sa, cuprinde o motivație intrinsecă de a mobiliza resursele psihice ale copiilor, de a asigura participarea lor creatoare, de a le capta interesul, de a-i angaja afectiv și atitudinal.

Elementele de joc: descoperirea, ghicirea, simularea, întrecerea, surpriza, așteptarea vor asigura mobilizarea efortului propriu în descoperirea unor soluții, în rezolvarea unor probleme, stimulând puterea de investigații și cointeresarea continuă.

Jocul este foarte important, sub variatele sale forme, în dezvoltarea copilului, importanțe subliniate de numeroase teorii ale jocului din literatura pedagogică și de locul acestuia în diferite sisteme de educație. Jocul are o valoare funcțională ce rezidă în faptul că el transpune simbolic copilul în rolurile adultului. De aici decurge importanța îmbogățirii impresiilor copiilor despre viața și activitatea oamenilor dintr-o sferă largă, de domenii profesionale, accesibile înțelegerii lor.

Copilul se joacă de-a ceea ce a văzut sau a auzit. Modelele de urmat pe care el le transpune în joc izvorăsc din realitatea apropiată, din viața și activitatea adulților din preajma lui. Pe această cale își asimilează semnificația socială a rolurilor care îl așteaptă în viață.

Prin joc, copilul învață cu plăcere, devine interesat de activitățile ce se desfășoară. Datorită conținutului și modului de desfășurare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al clasei, dezvoltă spiritul de echipă, de întrajutorare, formează și dezvoltă unele deprinderi elementare și de muncă organizată.

Jocurile didactice sunt un mijloc foarte important și pentru realizarea sarcinilor educației morale. Ele contribuie la dezvoltarea stăpânirii de sine, a autocontrolului, a spiritului de independență, a disciplinei conștiente, a spiritului colectiv și a altor calități de voință și de caracter. În joc copiii învață să se ajute unii pe alții, să se bucure de succesele colegilor, să aprecieze nepărtinitor succesele altora. Așadar, jocurile didactice exercită o influență pozitivă asupra întregii personalități a copilului. Ele pot însoți fiecare obiect de învățământ, fiecare lecție luând și forma unor întreceri, concursuri între toți elevii, între rânduri de bănci, grupe de elevi.

Voi prezenta în continuare câteva jocuri didactice folosite la educație plastică pentru dezvoltarea creativității.

Continuă tu!—este un exercițiu care cere îmbogățirea formei date. Se oferă spre observare o planșă pe care au fost desenate fragmente, elemente, forme: o mână, un cap de pește, un triunghi, o pălărie, o frunză, o petală și se cere elevilor să constituie, alegând dintre posibilități pe aceea care li se pare cea mai potrivită, pentru a realiza ei înșiși o compoziție, completând partea aleasă cu elementele care întregesc forma.

Un tablou neterminat—este un exercițiu care vizează imaginația, creativitatea, cât și inteligența și abilitatea de a desena. Se prezintă o lucrare neterminată (sunt trasate doar câteva linii) și se cere elevilor să o continue.

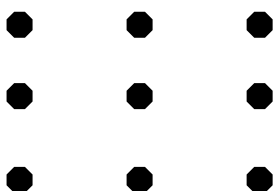
Creează un model—este un joc ce urmărește inventivitatea, simțul măsurii, ritmul și originalitatea. Se cere elevilor să folosească semnele: \cap , $*$, $|$, în orice poziție, în orice ordine și repetate de câte ori vor pentru a realiza un desen decorativ (friză, chenar sau un obiect astfel decorat).

Jocul Kim, dezvoltă memoria vizuală – grafică—o serie de 8 – 12 obiecte sunt puse pe catedră și se lasă un timp în câmpul vizual al copiilor, apoi se acoperă cu o pânză. Copiii vor desena toate obiectele pe care și le amintesc.

Tunelul—joc ce urmărește dezvoltarea memoriei vizuale, plecând de la datele percepute într-o anumită ordine. Un copil confecționează un colier din mărgelile multicolore cu o anumită alternanță de culoare. Colierul va fi introdus sub un tunel format dintr-o bucată de carton pliat în două. Copiii trebuie să-și imagineze și să spună ordinea perlelor la ieșirea din tunel (ordinea directă sau ordinea inversă).

Serii de desene—joc pentru dezvoltarea memoriei vizuale și atenției. Se execută la tablă, sub ochii elevilor, o serie de desene și, în timp ce atenția copiilor este distrasă, se șterge unul sau mai multe. Elevii trebuie să identifice desenul sau desenele care au fost șterse.

Jocul punctelor—elevii trebuie să unească cele nouă puncte cu numai patru drepte fără să ridice creionul de pe hârtie și fără să revină pe același traseu.



Gama jocurilor didactice este foarte variată. Imaginația învățătorului poate genera jocuri noi, dintre cele mai ingenioase.

Jocurile didactice contribuie la dezvoltarea unei gândiri creatoare, la formarea priceperilor și deprinderilor de activitate independentă. De aceea, metoda jocurilor trebuie să facă parte din strategiile didactice de predare-învățare.

Bibliografie:

Ludmila Preda, Mirela Paraschiv—Educația plastică în ciclul primar, Editura Didactica Nova, Craiova, 2007

Rafila Cotuna—Locul și rolul jocului didactic în învățare, Revista Învățământul primar nr. 3-4, Editura Miniped, București, 2009

Miron Ionescu, Ioan Radu—Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2010

Educăm și prin jocuri

Prof. înv. primar BARNA IRINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ PIȘCOLT

„Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică cere să respire și, în consecință, să acționeze.”
(Ed. Claparede)

Consider că dezideratul principal al fiecărui dascăl trebuie să fie acela de a lupta mereu împotriva rigidității, de a fi un real creator în fiecare moment al activității sale, de a asigura participarea activă și afectivă a elevilor la întregul proces de dobândire a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor. Stă în puterea noastră, a dascălilor, să utilizăm asemenea metode și procedee didactice care să antreneze și să stimuleze, în cel mai înalt grad, capacitățile intelectuale ale elevilor, să trezească interesul și curiozitatea acestora, să imprime activității de învățare un pronunțat caracter formativ.

Cu gândul la copii și la educatorii acestora adaug și eu aici jocul „*Bătălia pentru vocala unică*”, în speranța că se va dovedi a fi utilă, fiind un mijloc în plus la dispoziția lor.

Bătălia pentru vocala unică

Joc didactic

În acest joc se cere să se scrie un număr cât mai mare de substantive-comune sau proprii-, în care o anumită vocală, stabilită dinainte, să apară de cât mai multe ori.

Pentru joc sunt necesare creion și hârtie și are caracter de întrecere.

Concursul se poate desfășura:

-contra timp, în acest caz câștigând jucătorul care în timpul dat totalizează numărul cel mai mare de vocale;

-contra puncte, situație în care va câștiga acela care va realiza primul numărul de vocale dinainte stabilite.

Pentru a ușura operația de adunare, după fiecare cuvânt scris se pune în paranteză numărul de vocale pe care îl conține cuvântul.

În scopul de a mări gradul de dificultate pot fi folosite variante diferite.

Exemple:

a) Se scriu cuvinte din orice domeniu, în cazul nostru cu vocala „a”:

Cascadă(3), banană(3), salată(3), salamandă(4), taraf(2), balama(3), cavalcadă(4), ananas(3), anagramă(4), sarabandă(4).

b) Se scriu cuvinte care încep cu o consoană: Carei(3), caravană(4), cascadă(3), meteorit(4) etc.

c) Se scriu cuvinte care încep cu o consoană, în ordinea în care se află în alfabet: Baltazar(3), castravete(4), drapel(2), Fuego(3), gargară(3), halucinație(6), jăratic(3), lopată(3), mantie(3), nălucă(3), perdea(30), rozătoare(5), șase(2), zăbavă(3). Cu fiecare consoană cu care începe cuvântul pot fi scrise mai multe cuvinte.

d) Se scriu cuvinte care încep cu vocala dată. De exemplu, tot litera „a”. Putem avea: Abataj(3), agapă(3), amnar(2), alarmă(3), angramă(3) etc.

e) Cuvinte cu caracter tematic

Geografie, vocala „a”: Alaska(3), Arkansas(3), Babadag (3), Caracas (3), Casablanca (4), Dallas (2) etc.

Științe biologice, vocala „o”: Botgros (2), cocor (2), codroș (2), sobor (2), somon (2) etc.

În cazul cuvintelor cu caracter tematic se poate admite și o altă vocală, însă numai una singură.

De exemplu, la această temă se pot adăuga: cormoran (2), crocodil (2), mastodont (2), necrofor (2), copoi (2), cocostârc (2) etc.

f) Se scriu cuvinte care trebuie să fie formate dintr-un număr fix de cuvinte, număr care este stabilit dinainte. Alternarea unei consoane cu o vocală este cerință obligatorie. În cele ce urmează se dau câteva grupe de cuvinte formate din câte 4, 5, 6 și 7 litere. La fiecare grupă am dat un număr limitat de exemple, deși numărul lor se poate ridica la multe zeci, mai ales pentru primele două grupe.

4 litere: bară, casă, fală, gamă, lamă, mamă, navă, pașă, sală, vară;

5 litere: baraj, canar, darac, cazac, fazan, garaj, lăcaș, masaj, radar, țăran;

6 litere: baladă, baracă, cabană, cămașă, casată, dădacă, fațadă, maramă, macara, șaradă;

7 litere: cozoroc, cocoloș, fonolog, fofolog, hodorog, monopol, monolog, poloboc, rotocol, topolog.

Găsiți pentru fiecare variantă un număr cât mai mare de cuvinte potrivite și încercați și cu alte vocale.

În variantele mai grele, în afară de substantive, se pot admite și adjective, de asemenea se poate admite ca în cuvântul ales să avem 2-3 consoane alăturate.

TRĂISTUȚA FERMECATĂ

(joc didactic)

Prof. învă. primar - Bazarciuc Monica,

Școala Gimnazială Liliesți, Băicoi, Jud. Prahova

După cum bine știm, jocul didactic reprezintă un mijloc de facilitare a procesului de învățare din ce în ce mai utilizat, eficiența și rezultatele sale pozitive fiind dovedite printr-o serie de cercetări, dar și prin studii științifice.

Putem defini jocul didactic ca fiind o îmbinare a procesului de învățare tradițională cu elemente distractive, captivante și recreative și, în ciuda faptului că este o activitate amuzantă și distractivă, elevii văd jocul ca ceva serios al cărui grad de importanță îl plasează pe primul loc.

Din punctul meu de vedere, jocul didactic captează atenția copiilor, le dezvoltă gândirea și capacitatea de concentrare și îi încurajează pe aceștia să fie curioși și să-și dorească să afle cât mai multe lucruri noi.

În concluzie, consider că legătura puternică dintre elevi și joc poate spori eficiența educării acestora, un aspect pozitiv al jocului didactic fiind faptul că acesta poate fi introdus în cadrul oricărei discipline și în orice moment al lecției, întrucât poate fi folosit atât pentru cunoaștere, cât și pentru consolidarea și recapitularea cunoștințelor.

Jocul pe care îl propun, *TRĂISTUȚA FERMECATĂ*, are ca scop formarea deprinderii de a pronunța corect cuvinte care conțin grupuri de consoane consecutive, activizarea vocabularului și educarea capacității de a clasifica obiectele după criterii date (utilitate, material etc.), iar sarcina este ca elevii să denumească corect obiectul extras din trăistuță și să îl raporteze la alte obiecte din aceeași categorie.

Regula jocului este ca elevii să fie așezați în cerc, iar trăistuța să circule pe la fiecare până la semnalul învățătoarei (clinetul clopoțelului, bătaia din palme etc.). Elevul la care se oprește trăistuța trebuie să extragă obiectul (imaginea acestuia), să îl denumească și să îl așeze la locul potrivit pe masă/panou, în funcție de criteriul stabilit la început.

Ca materiale didactice avem nevoie de o trăistuță din pânză, de dimensiune medie, în care se introduc jucării sau obiecte din categorii diferite (se pot introduce și imagini ale acestora).

Pentru ca jocul să se desfășoare fără probleme, înainte de începerea acestuia, învățătoarea așează pe masă/panou câte un obiect care să indice criteriul de clasificare a obiectelor/imaginilor găsite de elevi în săculeț. Pentru exemplificare, se discută cu elevii ce alte obiecte pot fi așezate alături de cele aflate pe masă/panou, în funcție de criteriile stabilite.

Copilul la care s-a oprit trăistuța trebuie să scoată un singur obiect, să îl denumească, apoi va cauta grupul de obiecte corespunzător și va motiva așezarea. (Ex.: "L-am așezat lângă imaginea care indică *patul* pentru că face parte din *mobilier*.")

Mișcarea trăistuței se reia atunci când elevul respectiv a așezat jucăria la locul potrivit, iar jocul se încheie în momentul în care elevii au epuizat toate jucăriile din trăistuță.

Sursa:

- "Jocuri didactice pentru copii", Editura didactică și pedagogică, București, 1976
- <https://edict.ro/exemple-de-jocuri-didactice-utilizate-pentru-formarea-abilitatilor-de-viata-cotidiana/>

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN TIMPUL OREI DE MATEMATICĂ

Profesor matematică: Bej Daniela Romela

Școala Gimnazială Iacobini, județul Arad

Toți oamenii învață prin joc. O activitate naturală, dar și plăcută în același timp.

Jocul trebuie să se desfășoare în permanență, îndeosebi într-un proces educațional. El este un element central în creșterea și dezvoltarea ființei umane în toate etapele vieții.

Copiii învață cel mai ușor și natural prin reflectarea asupra propriei experiențe de joc.

Ei devin mai inteligenți, iar adulții rămân așa prin joc. Jocul nu e doar relaxare, e dobândire de deprinderi fizice și intelectuale. Jocul este un extraordinar instrument de conectare între jucători.

În cadrul orei de matematică întâlnim jocul structurat care presupune reguli și acțiuni cu scopul de a dobândi deprinderi sau de a aprofunda noțiuni; este cel mai natural mod de învățare și este folosit pe scară largă în școală.

În cadrul orei de matematică, jocul poate fi puntea între două momente: de *predare de noi cunoștințe*, urmată de *aplicații practice*.

Jocul structurat trebuie să respecte anumite reguli: să aibă un regulament clar, bine precizat, să ofere șanse egale tuturor jucătorilor, etc.

În timpul jocului profesorul trebuie să fie cât mai puțin activ, spre deloc, procesul de învățare fiind al elevului. Profesorul poate fi arbitru sau poate plasa această sarcină tot unui elev.

Jocul poate avea conținut matematic sau nu, de cele mai multe ori fiind spontan.

Un exemplu de joc în cadrul orei de matematică **Divizor sau multiplu** este o adaptare a unui joc cunoscut (“Portocalele”) pentru grupa de vârstă 10-11 ani (clasa a V-a);

- Vizează fixarea noțiunilor de “divizor”, respectiv “multiplu”, după predarea conceptelor în cadrul orei tradiționale;

- Implică toți elevii clasei simultan;

- Resurse materiale: tabla, creta

- Reguli:

- Profesorul este arbitru; el notează pe tablă un număr de numere naturale egal cu numărul elevilor prezenți; numerele scrise pe tablă trebuie alese astfel încât fiecare număr să aibă cel puțin doi multipli pe tablă (sau divizori);

- Profesorul alocă fiecărui elev câte un număr, pe care acesta îl notează pe o foaie de hârtie vizibilă;

- Profesorul începe jocul desemnând un număr;

- Se elimină din joc elevul care nu a răspuns, a dat un răspuns greșit, a ales un număr deja eliminat;

- Profesorul taie de pe tablă numerele alocate participanților eliminați deja;

- Câștigători sunt ultimii 3 elevi rămași în joc.

Alte exemple de jocuri ar putea fi la lecția de asemănarea triunghiurilor: transpunerea la scară a unui desen mic într-un desen din ce în ce mai mare, pe etape sau măsurarea unghiurilor din scrierea de tipar a numelor elevilor. Sau construcția corpurilor geometrice cu ajutorul unor bețe sau paie îi ajută să ”descifreze” reprezentarea în plan și recunoașterea elementelor în corpurile geometrice. Și multe alte exemple ar putea continua.

Din experiență am observat că elevii învață mult mai ușor și mai rapid la matematică prin joacă.

Jocuri tematice în predarea istoriei universal

BEJAN ANDRAS

Jocurile didactice au un rol important în predarea istoriei, aducând beneficii atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Iată câteva moduri în care jocurile didactice pot contribui la procesul de învățare în predarea istoriei:

Implicarea activă a elevilor: Prin participare activă, elevii pot înțelege și reține mai bine informațiile istorice. Jocurile pot include simulări, reconstituiri istorice sau chiar jocuri de rol care îi pun pe elevi în pielea unor personaje istorice.

Dezvoltarea abilităților critice: Jocurile didactice pot contribui la dezvoltarea abilităților critice ale elevilor, cum ar fi gândirea critică, analiza și sinteza informațiilor. Elevii pot învăța să evalueze diferite perspective istorice și să dezvolte raționamente complexe într-un context interactiv.

Înțelegerea mai profundă a contextului istoric: Prin intermediul jocurilor didactice, elevii pot experimenta evenimentele istorice într-un mod interactiv. Acest lucru îi ajută să înțeleagă mai bine contextul istoric și să își formeze o legătură mai puternică cu informațiile învățate.

Memorarea mai eficientă: Jocurile didactice pot face procesul de învățare mai plăcut și, prin urmare, pot contribui la o memorare mai eficientă a informațiilor istorice. Elevii își amintesc mai ușor evenimentele și personajele istorice atunci când sunt implicați activ în procesul de învățare.

Dezvoltarea abilităților sociale: Multe jocuri didactice implică colaborarea și interacțiunea între elevi. Aceasta nu doar consolidează învățarea, ci și dezvoltă abilități sociale importante, cum ar fi comunicarea, colaborarea și rezolvarea problemelor în echipă.

Diversificarea metodelor de predare: Utilizarea jocurilor didactice oferă o modalitate alternativă și mai interactivă de predare, diversificând astfel metodele tradiționale de predare. Aceasta poate face predarea mai atractivă și mai captivantă pentru elevi.

Este important ca jocurile didactice să fie integrate într-un plan de învățare bine structurat și să fie alinate obiectivelor specifice ale cursului de istorie. Acestea nu ar trebui să înlocuiască complet alte metode de predare, ci să le completeze și să le îmbogățească.

Există numeroase jocuri didactice care pot fi integrate cu succes în predarea istoriei universale. Iată câteva exemple:

Simulări istorice: Elevii pot participa la simulări care reproduc evenimente istorice majore. De exemplu, o simulare a Conferinței de la Versailles sau a negocierilor de pace după Primul Război Mondial ar putea ajuta elevii să înțeleagă procesele politice și deciziile importante care au avut un impact semnificativ asupra istoriei.

Jocuri de rol: Elevii pot juca roluri în evenimente istorice. De exemplu, pot interpreta personaje cheie din Revoluția Industrială sau pot simula întâlniri între liderii politici în timpul Războiului Rece. Aceasta îi ajută să înțeleagă perspectivele diferite și să dezvolte empatie față de personajele istorice.

Jocuri de strategie: Jocurile care implică elemente de strategie pot fi utile în înțelegerea deciziilor tactice și strategice luate în timpul conflictelor istorice. De exemplu, jocurile de război sau jocurile de strategie economică pot ilustra modul în care factorii politici și economici au influențat evenimentele istorice.

Jocuri bazate pe detecție și investigație: Elevii pot fi implicați în rezolvarea unor mistere istorice sau pot să fie puși în poziția unui investigator care trebuie să descopere adevărul din spatele unui eveniment istoric. Acest tip de joc dezvoltă abilitățile lor de cercetare și analiză.

Jocuri de trivia: Jocurile de trivia istorică pot fi o modalitate distractivă de a consolida cunoștințele dobândite în timpul predării. Elevii pot forma echipe și să răspundă la întrebări despre perioade istorice sau evenimente.

Jocuri de strategie online: Există jocuri online care recrează contexte istorice, permițând elevilor să își aplice cunoștințele într-un mod interactiv. De exemplu, jocurile care simulează epoci antice sau medievale pot oferi o perspectivă mai amplă asupra contextului istoric.

Board games educative: Există și jocuri de societate sau board games special create pentru a învăța istorie. Acestea pot acoperi o varietate de perioade istorice și pot implica strategie, colaborare și cunoștințe istorice.

Un exemplu relevant de joc de strategie online care simulează epoci istorice este "Civilization VI". Acest joc face parte din seria "Civilization" dezvoltată de Firaxis Games și publicată de 2K Games. "Civilization VI" este un joc de strategie pe ture care oferă jucătorilor oportunitatea de a construi și gestiona propriile civilizații, începând din epoca antică și ajungând până în era spațială. "Civilization VI" oferă jucătorilor posibilitatea de a prelua controlul unei civilizații și de a o ghida de-a lungul întregii istorii umane. Jocul începe în epoca antică, iar jucătorii trebuie să ia decizii strategice cu privire la expansiunea teritorială, dezvoltarea tehnologică, relațiile diplomatice și gestionarea resurselor. Oferind o hartă detaliată și bogată în resurse, jocul recrează diversele etape ale dezvoltării umane.

Un exemplu relevant de joc bazat pe detecție și investigație în rezolvarea unor mistere istorice este "Sherlock Holmes: Crimes and Punishments". Acest joc a fost dezvoltat de Frogwares și publicat de Focus Home Interactive. El oferă jucătorilor oportunitatea de a intra în pielea faimosului detectiv Sherlock Holmes și de a rezolva o serie de mistere complexe în contexte istorice variate. "Sherlock Holmes: Crimes and Punishments" pune jucătorii într-un mediu victorian autentic, aducând la viață atmosfera specifică perioadei. Jucătorii preiau rolul celebrului detectiv și trebuie să investigheze scenele unor crime complexe, să colecteze indicii și să rezolve misterele într-o manieră logică.

Este important să adaptați jocurile didactice la nivelul de vârstă și maturitate al elevilor, să vă asigurați că sunt aliniate cu obiectivele de învățare și să le integrați într-un context mai larg de predare. Jocurile didactice ar trebui să sprijine și să completeze metodele tradiționale de predare, contribuind la o înțelegere mai profundă și mai captivantă a istoriei universal

În ansamblu, utilizarea jocurilor didactice în predarea istoriei poate transforma procesul de învățare într-o experiență mai interactivă, captivantă și eficientă, contribuind la formarea unei perspective mai profunde și a unei conexiuni mai puternice între elevi și materialele istorice.

ACTIVITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE DIN GRĂDINIȚĂ PRIN JOCUL DIDACTIC

Prof. Înv. Preșc. Belcotă-Cernescu Cornelia Anișca

Grădinița G.P.N. Cornereva

Precum se știe, cea mai importantă modalitate de exprimare a copilului preșcolar o reprezintă jocul. Din această cauză jocul reprezintă o formă de activitate preferată și adecvată specificului activităților realizate în grădiniță, dar și principala metodă de instruire și educație utilizată în activitățile cu copiii preșcolari. Jocul satisface în cea mai mare măsură trebuințele de manifestare și de exprimare ale copilului.

Copilul în perioadă preșcolară se caracterizează printr-o dezvoltare intensă din punct de vedere fizic și mai ales psihic. Au loc o serie de modificări cantitative și calitative atât de accentuate, încât în perioadele copilăriei următoare nu vor mai putea fi egale. Rolul jocului este deosebit în acest context. La vârsta preșcolară, jocul devine activitatea fundamentală a copilului, care influențează întreaga sa conduită și prefigurează personalitatea în plină formare și dezvoltare.

Pentru copil, lucrul cel mai important îl constituie jocul. De obicei, se antrenează cu atâta pasiune în joc, încât activitatea ludică devine în timpul desfășurării universului său exclusiv. Copiii care sunt crescuți în afara mediului de joacă manifestă carențe psihice și educative toată viața.

Caracterul dominant al activității ludice stă la baza conceperii procesului instructiv-educativ cu preșcolarii pe coordonatele generale ale jocului specific vârstei.

Jocul are o putere imensă în viața copiilor. Jocul a fost denumit „munca copiilor”. Educatorii recunosc puterea jocului în dezvoltare și în puterea de asimilare a copilului. Copiii prin naștere au tendința de a învăța și a descoperi, de a ști și de a cerceta. În joc există libertatea spiritului, care permite copilului să caute și să descopere noi idei. Există o tendință de implicare personală, de control și dirijare. Jocul este un mod natural care determină copilul să lucreze în grup.

Copiii mici gândesc sincretic. O perioadă mai lungă de joc pregătește copilul pentru intrarea cu succes într-o lume din ce în ce mai complexă de cuvinte și simboluri.

Jocul este forma de activitate specifică pentru copii și hotărâtoare pentru dezvoltarea lui psihică, afirmă Paul Popescu-Neveanu. Sub influența jocului se formează, se dezvoltă și se restructurează întreaga activitate psihică a copilului. Modul serios și pasiunea cu care se joacă copiii constituie indicatori ai dezvoltării și perfecționării proceselor de cunoaștere.

Frageda copilărie este o perioadă minunată pentru a familiariza copiii, prin joc și experimentare, cu o seamă de concepte elementare, ca noțiunile de greutate, măsură, sunet, obiecte vii, optică și energie.

Prin joc, copilul are posibilitatea de a fi mai degrabă un inițiator, în propria sa lume, decât o persoană manipulată și disciplinată. Jocul determină creșterea încrederii în sine a copilului, cât și dorința de autodepășire, lăsându-i la îndemână libera opțiune, libera direcționare, fantezie și imaginație.

Joc didactic

„Bulgărele cu cuvinte cu sens asemănător”

Profesor învățământ primar, Benchea Neli Gabriela

Colegiul Național “I. M. Clain”, Blaj

Clasa; a II-a

Scopul jocului: identificarea cuvintelor cu sens asemănător (sinonime), activizarea vocabularului elevilor.

În timpul jocului, elevii trebuie să respecte următoarele reguli:

- răspunde numai elevul în mâna căruia se află bulgărele;
- după rostirea cuvântului cu sens asemănător, elevul aruncă bulgărele cadrului didactic;
- elevul este eliminat din joc dacă nu prinde bulgărele aruncat de cadrul didactic.

Materiale necesare: un bulgăre din hârtie mototolită, recompense.

Forme de organizare a colectivului de elevi: elevii vor fi împărțiți în grupe.

Desfășurarea jocului:

Învățătoarea împarte clasa de elevi în grupe, precizând regulile pe care elevii trebuie să le respecte și explică modul în care se va desfășura jocul didactic „Bulgărele cu cuvinte cu sens asemănător”. Fiecare grupă vine, pe rând, în fața clasei și formează un cerc în centrul căruia se află învățătoarea. Acesta aruncă bulgărele unuia dintre membrii grupei și rostește un cuvânt. Dacă elevul nu prinde bulgărele, este eliminat din joc. Dacă elevul prinde bulgărele, trebuie să găsească un cuvânt cu sens asemănător celui rostit de cadrul didactic și să-i arunce bulgărele înapoi. Durata de timp în care elevul trebuie să găsească cuvântul cu sens asemănător celui rostit de învățătoare este 10 secunde. Pentru fiecare răspuns corect, grupa primește un punct. Pentru fiecare răspuns greșit, precum și pentru fiecare eliminare a unui membru al grupei, aceasta pierde câte un punct din cele câștigate. Este declarată câștigătoare echipa care a obținut cele mai multe puncte. Cadrul didactic împarte recompense membrilor echipei câștigătoare.

De exemplu:

Doamna învățătoare aruncă bulgărele și rostește cuvântul „ferm”. Elevul în mâna căruia se află bulgărele găsește cuvântul cu sens asemănător celui dat: “hotărât”. După ce rostește cuvântul, elevul aruncă înapoi bulgărele cadrului didactic.

Doamna învățătoare aruncă bulgărele și rostește cuvântul „avuție”. Elevul în mâna căruia se află bulgărele găsește cuvântul cu sens asemănător celui dat: “belșug”. După ce rostește cuvântul, elevul aruncă înapoi bulgărele cadrului didactic.

Cuvinte cu acelasi sens ce pot fi folosite:

- minunat, încântător, fascinant;
- mulțumire, satisfacție, plăcere;
- cândva, odinioară, demult;
- ferm, hotărât, tranșant;
- a dăru, a oferi, a dona;
- scop, țintă, țel;
- feroce, nemilos, crud;
- larmă, zarvă, gălăgie;
- jale, amărăciune, mâhnire;
- josnic, infam, nedemn;
- drept, corect, just;
- lesne, ușor, facil.
- neam, popor, națiune;
- ostaș, soldat, militar;
- întâmplare, aventură, ispravă;
- pripă, grabă, zor;
- sever, aspru, riguros;
- smerit, modest, umil;
- retur, întoarcere, revenire;
- avuție, belșug, bogăție;
- bizar, ciudat, neobișnuit.

JOCUL DIDACTIC INTERDISCIPLINAR

PROF. BENEȚE CAMELIA MARIA

G.P.P. NR. 1 MARGHITA

Jocul didactic interdisciplinar este o activitate care îmbină utilul cu plăcutul și se asociază sarcini didactice din domenii de cunoaștere diverse – trei-patru discipline într-o structură unitară, axată pe învățare. El reprezintă cea mai accesibilă cale de abordare interdisciplinară, deoarece prin joc se realizează importante sarcini formative care presupun antrenarea operațiilor gândirii, dezvoltarea spiritului de observație, a spiritului de ordine, formarea deprinderilor de lucru corect și rapid.

Cu toate că jocurile presupun disciplină, impusă prin reguli, este de remarcat faptul că participanții la joc o consideră naturală, creându-se astfel un echilibru între cerințele impuse prin reguli și subordonarea acceptată a jucătorilor. Jocul, ca prim pas spre cunoaștere, este mijloc de investigație, iar grădinița reprezintă pentru copil lumea fabuloasă a activității ludice, plină de învățăminte, o lume a basmelor și povestirilor minunate. Tocmai jocul, prin farmecul și puterea sa nebănuită, permite crearea unei punți între rădiniță și viață.

Odată integrat în diferite situații de învățare, jocul didactic face ca preșcolarul să fie solicitat la un efort mental similar celui depus într-o activitate didactică obișnuită, să observe, să interpreteze, să localizeze, să denumească, să explice, să clasifice, să transforme, să compună, să interpreteze; în timpul jocului, copilul efectuează aceste operații într-o formă plăcută, mobilizându-și toate resursele pentru îndeplinirea sarcinii jocului.

Condiția realizării demersurilor didactice o prezintă realizarea conexiunilor dintre diferite discipline, utilizarea lor și în procesul cunoașterii, în abstractizări și generalizări. Prin jocurile interdisciplinare, se oferă copiilor o mai bună motivație, li se trezește dorința și bucuria de participare, de fapt la propria lor formare, realizându-se cea mai autentică învățare, având impresia că se joacă. Astfel, preșcolarul depășește mai ușor sarcinile didactice datorită elementelor de joc care creează motivația învățării, se preîntâmpină monotonia, plictiseala și crește capacitatea de aplicare practică a cunoștințelor.

Îmbinarea armonioasă a acestor jocuri în cadrul unei activități asigură participarea afectivă a preșcolarilor și le dezvoltă spiritul de echipă și de competiție. Recunoașterea schimbărilor pe care le reclamă promovarea interdisciplinarității, în toate aspectele activității școlare, este de natură să sublinieze însemnătatea pe care o prezintă pentru eficacitatea măsurilor aplicate, coerența acestora, destinată să asigure funcționalitatea optimală a diferitelor laturi ale activității și a componentelor procesului didactic – un principiu de aplicat, o modalitate de gândire și de acțiune.

În continuare voi exemplifica cele menționate mai sus, prin prezentarea unui proiect de activitate, un joc didactic interdisciplinar “Sunt copil manierat”, care va ținti mai multe domenii experiențiale (cunoașterea mediului, activitate matematică, educație pentru societate, educarea limbajului, educație muzicală, elemente de activitate casnică).

Tema zilei este "Prințese și cavaleri", tema săptămânii este "Bunele maniere", tema proiectului din care face parte activitatea este "Eu și ceilalți", cuprins în tema anuală "Cine sunt/suntem?". Jocul se desfășoară la nivelul II, grupa mare și este o activitate de fixare și consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi.

Scopul activității este cunoașterea și respectarea normelor de comportare în societate și formarea unei atitudini pozitive față de sine și față de ceilalți, iar obiectivele operaționale vizate sunt:

- să răspundă la un set de întrebări referitoare la regulile de bune maniere învățate;
- să cânte cântecul "Un copil politicos";
- să recite poezia "Bunele maniere";
- să repovestească povestea "Cuvântul fermecat" de V. Oseeva;
- să formeze grupe de obiecte după diferite criterii;
- să creeze o poveste pornind de la o imagine dată;
- să recunoască regulile de comportament prezentate de educatoare și să le încadreze ca fiind corecte sau eronate;
- să aranjeze o masă festivă pentru patru persoane folosindu-se de materialele puse la dispoziție.

Strategiile didactice cuprind metodele și procedeele folosite (conversația, explicația, repovestirea, demonstrația, exercițiul, jocul, călătoria misterioasă, trierea aserțiunilor, metoda cadranelor, tehnica viselor, turul galeriei), dar și materialul didactic întrebuintat (plicuri cu sarcini, cufar cu diamante, imagini din poveste, jetoane, farfurii, pahare, tacamuri, servetele, fețe de masă, coșuri colorate pentru cele două echipe, flipchart, marker, diplome etc.)

Specifice jocului didactic sunt sarcinile didactice (recunoașterea regulilor de comportament civilizată în societate; interpretarea unui cântec învățat anterior; recitarea unei poezii despre bunele maniere; repovestirea povestii "Cuvântul fermecat"; compunerea de grupe de obiecte după formă și mărime; crearea unei povești pornind de la câteva imagini sugestive despre normele de comportare civilizată în societate; aranjarea unei mese festive ținând cont de regulile specifice și cerințele codului de etică), regulile de joc (pentru a primi titlul de „Copil manierat”, atât echipa prințeselor cât și echipa cavalerilor vor avea de îndeplinit anumite sarcini; cu fiecare sarcină dusă la bun sfârșit echipa câștigă un diamant; achiziționarea diamantelor într-un număr cât mai mare, conferă educatoarei puterea de a înfăptui o vrajă; magia finală a educatoarei va consta în a desăvârși o vrajă pentru a apărea pe diplome numele copiilor), dar și elemente de joc (mișcarea, mînuirea materialelor, aplauzele, bătăile din picioare, semnalul luminos și sonor, etc.)

După ce vor fi asigurate toate condițiile necesare bunei desfășurări a activității (aerisirea sălii de grupă, amenajarea spațiului, pregătirea materialelor demonstrative/distributive, asigurarea climatului psiho-afectiv necesar desfășurării activității) se va realiza introducerea în activitate prin prezentarea musafirilor prezenți în sala de grupă și printr-o scurtă conversație despre cum trebuie să ne comportăm atunci când avem musafiri. Grupa este împărțită în două echipe: echipa prințeselor și echipa cavalerilor.

Captarea atenției copiilor se va realiza prin prezentarea surpriză a diplomelor de copii manierați, cu specificația că pe diplome nu sunt trecute nici un nume. Educatoarea îi anunță pe copii că pentru a face să apară numele lor scrise pe diplome va avea nevoie de o putere

specială dată de diamantele câștigate de cele două echipe în urma răspunsurilor corecte la un set de întrebări și sarcini.

Copiii se vor așeza în semicerc și vor aștepta nerăbdători începerea jocului, care se va desfășura conform etapelor specifice.

- *Explicarea și demonstrarea jocului* - va fi realizată de educatoare, care va explica modalitatea de câștigare a diamantelor.

- *Jocul de probă* - este efectuat de către un copil, iar educatoarea are rolul de a sublinia clar regulile jocului (copilul caută cufarul magic; educatoarea citește sarcina din plic; copilul răspunde la întrebare, rezolvă sarcina corect sau execută pedeapsa; răspunsul corect este recompensat cu un diamant pe tabela de marcaj a celor doua echipe; răspunsurile sunt cotate cu aplauze sau bătăi din picioare, în funcție de corectitudinea acestora).

- *Executarea jocului de către copii* - vor fi solicitați copii din ambele echipe (echipa prințeselor și echipa cavalerilor) pentru realizarea sarcinilor:

Proba 1: educatoarea citește un set de întrebări legate de normele corecte de comportament, iar echipele vor răspunde pe rând.

Proba 2: fiecare echipă va interpreta o parte din cântecul “Un copil politicos”.

Proba 3: recitarea poeziei “Bunele maniere” de către echipa cavalerilor și repovestirea poveștii “Cuvântul fermecat” de către echipa prințeselor. Această probă se va realiza prin metoda călătoria misterioasă, copiii căutând sarcina după indicațiile specifice ale educatoarei.

Proba 4: echipele vor trebui să sorteze imaginile și să le încadreze pe flipchart în funcție de opțiunea lor ca fiind comportament adecvat sau inadecvat. Această probă se va realiza prin metoda trierea aserțiunilor.

Proba 5: să formeze grupa lingurilor mari și a farfuriilor mici pentru echipa prințeselor și să formeze grupele obiectelor de același fel pentru echipa cavalerilor, folosindu-se de metoda cadranelor.

Proba 6: prezentarea unei povești pe baza unor imagini date, prin aplicarea metodei tehnica viselor.

Proba 7: să reacționeze adecvat la acțiunile întreprinse de educatoare ca urmare a regulilor de comportare civilizată la masă.

Proba 8: folosind toate obiectele găsite în cele două coșuri (portocaliu pentru echipa prințeselor și verde pentru echipa cavalerilor) vor trebui să așeze o masă festivă ținând cont de regulile impuse de codul manierelor elegante, iar la final prin metoda turul galeriei ambele echipe vor aprecia modul de aranjare al mesei echipei adverse.

Pe tot parcursul jocului, educatoarea va atribui fiecărei echipe pe rând câte un diamant/sau nu, în funcție de răspunsul oferit de copii. Pentru dezvoltarea spiritului de competiție, dar și a celui de fair-play, copiilor li se amintește constant că își pot ajuta coechipierii, pentru a contribui în grup la reușita echipei. În final, se va stabili echipa/echipele câștigătoare. Prin puterea diamantelor acumulate educatoarea va reuși să facă magia promisă la început și anume apariția numelui copiilor pe diplomele mult râvnite. Pentru întreaga muncă depusă copiii vor fi recompensați și cu un coș plin cu cornulețe dulci cu nucă, pe care le vor servi în același stil manierat și elegant pe care l-au învățat la grădiniță.

Educația este o dimensiune constructivă a ființei umane, este efectul a tot ceea ce constituie umanitate, limbaj, gândire, sentimente, voința.

Concluzie: Educația morală, ca activitate organizată și sistematică în grădiniță are o dublă menire, pe de o parte să anuleze pornirile rele, iar pe de altă parte să le cultive pe cele bune. Deoarece bunele maniere pot fi cultivate de la cea mai fragedă vârstă, pentru că primii ani ai copilăriei sunt hotărâtori pentru evoluția ulterioară a individului, putem spune că este și rolul grădiniței, alături de familie, să formeze reprezentări și deprinderi morale, premise ale unei judecăți morale.

Bibliografie:

- Modoran, Mihaela, 2008, „*Metodica activităților instructiv-educative în învățământul preșcolar*” vol. II, Editura Didactica Nova, Craiova
- Rafailă, Elena, 2001, „*Educarea creativității la vârsta preșcolară*”, Ed. Aramis, București
- Breben, Silvia, Gongea, Elena, Ruiu, Georgeta, Fulga, Mihaela, 2002, „*Metode interactive de grup*” -ghid metodic pentru învățământul preșcolar, Ed. Arves, București

Învățarea prin joc

”Bunele maniere la vârsta preșcolară”

Profesor învățământ preșcolar, Bleahu Elena Bianca

Grădinița cu PP ”Pinocchio”, Mediaș

Jocul ”Țara Politeței”

Jocul este activitatea fundamentală în grădiniță. Jocurile alese și create de către cadrele didactice sunt de mai multe tipuri. Acestea pot fi cu referire la viața cotidiană sau cu referire la basme și povești. Abordarea jocurilor cu direcție spre aplicarea și perceperea bunelor maniere are o importanță majoră în dezvoltarea viitorului adult.

Învățarea bunelor maniere se realizează la grădiniță zilnic, începând cu ”Întâlnirea de dimineață” în cadrul ”Salutului”. Este foarte important să-i învățăm pe copii să salute persoanele cunoscute sau persoanele cu care doresc să înceapă o conversație. Apoi acestea sunt aprofundate în rutinele zilnice și în multe jocuri. Un exemplu de joc care are ca și temă dezvoltarea bunelor maniere poate fi jocul didactic ”Țara Politeței” desfășurat în cadrul activității la Domeniul Om și Societate având ca scop consolidarea cunoștințelor cu privire la respectarea bunelor maniere, respectarea normelor de conviețuire socială.

Dimensiuni ale dezvoltării:

2. Comportamente prosoziale, de acceptare și de respectare a diversității

4. Autocontrol și expresivitate emoțională

Comportamente:

2.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare

2.3. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate

4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional

Obiective:

1. Să utilizeze un limbaj adecvat în societate, grădiniță
2. Să își formeze deprinderi de comportare civilizată
3. Să descrie acțiunile expuse pe jetoane

Sarcina didactică

Să descrie jetoanele primite

Să verbalizeze acțiunile copiilor de pe jetoane

Să utilizeze formule de politețe

Elemente de joc: apluze, întrecere, închidem și deschidem ochii, surpriza, recompense

Regulile jocului

Să închidă și să deschidă ochii la semnalul educatoarei

Să aplaude răspunsurile corecte

Să încurajeze colegii

Desfășurarea jocului:

Pe un panou este desenat un tărâm de poveste. Grupa ”Ștrumfilor” dorește să pornească într-o călătorie minunată pe tărâmul Politeței, dar pentru aceasta trebuie să treacă câteva probe. Pentru a aduce la ”viață” tabloul copiii au nevoie de o baghetă magică. Această baghetă va fi obținută de către echipa câștigătoare. Astfel, copiii vor fi împărțiți în două echipe. Echipa care obține mai multe puncte va fi câștigătoare și va obține bagheta magică. Educatoarea le va arăta copiilor mai multe jetoane care conțin diferite scene. Câte un membru din fiecare echipă trebuie să spună cât mai repede dacă comportamentul este unul potrivit sau nepotrivit. Copilul care spune primul, echipa lui va obține punctul. La finalul fiecărei întreceri copiii trebuie să spună cuvinte de politete(multumesc, felicitări, sunt mândru de tine, succes). Dacă copilașul spune un cuvânt fermecat(de politețe) va primi încă un punct.

Varianta 1

Copiii vor fi împărțiți în două echipe. Echipa care obține mai multe puncte va fi câștigătoare și va obține bagheta magică. Educatoarea le va arăta copiilor mai multe jetoane care conțin diferite scene. Câte un membru din fiecare echipă trebuie să spună cât mai repede dacă comportamentul este unul potrivit sau nepotrivit. Copilul care spune primul, echipa lui va obține punctul. La finalul fiecărei întreceri copiii trebuie să spună cuvinte de politete(multumesc, felicitări, sunt mândru de tine, succes). Dacă copilașul spune un cuvânt fermecat(de politețe) va primi încă un punct).

Varianta 2

A doua variantă a jocului constă în alegerea cu ochii închiși a unui jeton, de către un copilaș. Astdeci, va avea loc un joc de rol. Câte un copilaș din fiecare echipă va imita acțiunea vizualizată pe jeton. Iar ceilalți copilași vor spune care comportament este pozitiv și care nu este adecvat.

Complicarea jocului:

Va avea loc o tranziție iar copiii observă faptul că panoul cu tărâmul fermecat a dispărut. Este necesar să fie găsit pentru a termina jocul. Fiecare copil va formula o propoziție cu un cuvânt magic. După ce fiecare copil a terminat de formulat propoziția, copiii închid ochii și când îi deschid apare panoul cu tărâmul "Politeței". Apare o zână care le oferă copiilor recompense.

JOCUL DIDACTIC

Prof. Boancă Ionela

Școala Gimnazială Eftimie Murgu Lugoj

Jocul didactic este consemnat în sistemul metodelor de învățământ ca metodă de stimulare din categoria metodelor de învățare prin acțiune practică, dar și ca metodă activă de instruire.

Jocul didactic reprezintă o activitate atractivă și accesibilă prin care, pentru o atmosferă de bună dispoziție, antrenantă și motivantă, se realizează sarcini instructiv- educative complexe. Elementul de joc conferă activității didactice un caracter mai dinamic, destins și distractiv, imprimă varietate activității intelectuale, ceea ce previne apariția oboselii și a plictiselii copiilor. Momentul în care se întâmplă acest lucru este de asemenea important. Jocul didactic este caracterizat în esență de faptul că include învățarea în contextul ludicului și asigură un pronunțat caracter formativ. Jocul permite instalarea unui climat psihologic favorizant dezvoltării armonioase a copilului și contribuie la conturarea tuturor dimensiunilor educației: intelectuală, morală, estetică. Folosirea jocurilor didactice în activități/ lecții oferă experiențe educaționale integrate, prin care se realizează importante sarcini formative ale procesului de învățământ:

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

Desfășurarea jocului didactic presupune parcurgerea algoritmică a unor momente specifice, prin care se realizează activitățile prevăzute în direcția stimulării copiilor în plan intelectual, acționar și atitudinal:

- introducerea în joc;
- anunțarea titlului jocului și a obiectivelor urmărite;
- explicarea și demonstrarea regulilor jocului;
- fixarea regulilor;
- executarea jocului de către copii;
- complicarea jocului, introducerea unor variante noi;
- încheierea jocului.

Eficiența jocului este cu atât mai mare cu cât se realizează o concordanță perfectă între procesul de cunoaștere și acțiunea de joc, între componenta instructivă, cea educativă și cea distractivă, copilul fiind dirijat de la joc la învățare. Prin implicarea copiilor în diverse tipuri de jocuri didactice, pe măsură ce cresc și devin conștienți de rostul și importanța activităților din școală, aceștia vor înțelege că participarea la joc nu înseamnă doar distracție, ci se îndeplinesc și sarcini de stimulare intelectuală, se cultivă capacitatea de cooperare, respectul pentru parteneri și intercomunicarea.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOCURI DE MIȘCARE ȘI ACTIVITĂȚI FIZICE

BODEA DORU - CĂTĂLIN

ȘCOLALA GIMNAZIALĂ „LUCIAN BLAGA” BAIA MARE

Să nu îți fie frică că mergi încet, să îți fie frică doar când stai. (proverb chinezesc)

Jocurile pentru copii au rolul de a le stimula imaginația, cât și percepțiile asupra culorii, mărimii și greutateii obiectelor. Acestea sunt foarte importante pentru dezvoltarea abilităților sociale prin respectarea unor reguli comune pentru toți participanții și satisfac nevoile copilului de acțiune într-o lume imaginată de el însuși.

Jocurile fiind diferite, oferă un bagaj mare de cunoștințe dacă sunt aplicate corect și la momentul potrivit particularităților copilului (vârstă, stare de sănătate, interes etc.). În primul rând, voi enumera câteva tipuri de joc: joc de rol, joc de creație, joc pe perechi, joc muzical, joc de mișcare, joc logic, joc de masă, joc pe perechi, joc în aer liber, joc de construcție.

Toate aceste tipuri de joc enumerate mai sus activează în anumite perioade a dezvoltării copilului și intervine ca un mod de învățare.

Jocurile de mișcare, numite și jocuri dinamice, sunt acele activități care se desfășoară în general în exterior și vin cu un set de reguli ce trebuie respectate de cei mici. Există mai multe categorii de jocuri, în funcție de abilitatea fizică principală: săritură, aruncare și prindere, cățărare-coborâre, echilibru sau alergare. Acesta dezvoltă motricitatea copilului și îi oferă șansa de a-și dezvolta autonomia prin faptul de a se afla în control și a-și explora trăirile interioare. Cooperarea cu colegii de joacă este un aspect important în astfel de activități, la fel precum asumarea responsabilității într-un grup.

Pentru a prezenta un nou joc de mișcare copilului tău este nevoie să-i prezinți clar: denumirea, regulile principale, felul cum poate fi câștigat, care este rolul său și când se termină jocul. Explicațiile trebuie să fie urmate de o demonstrație. De cele mai multe ori, procedura are loc împreună cu profesorul de educație fizică, în cadrul orelor de educație fizică, dar poți urma același exemplu și acasă, în special dacă stai la curte sau există un teren de joacă în apropiere.

Jocurile de mișcare, exercițiile de educație fizică, precum și activitățile desfășurate de către noi profesorii de educație fizică și sport care predăm la clasele mici ne dau posibilitatea să constatăm că după o muncă stăruitoare, copiii ajung în clasa a V-a cu bogate cunoștințe de educație fizică, formați suficient pentru a răspunde sarcinilor prevăzute de programa școlară.

Copiii sunt dornici să ia parte la astfel de activități, iar noi suntem datori să găsim mijloacele și metodele cele mai variate care să contribuie la creșterea eficienței activității de educație fizică în învățământul primar, la asigurarea dezvoltării armonioase, îmbunătățirea potențialului motric, călirea organismului, formarea obișnuinței și a plăcerii de a practica sistematic exercițiile fizice.

În jocurile de mișcare nu urmărim numai consolidarea deprinderilor motrice, ci avem în vedere participarea afectivă a copiilor, trăirile, sentimentelor lor, dorința lor de a câștiga, dar și aceea de a executa cât mai corect mișcarea respectivă. De exemplu:

Mingea pe pod

Pentru acest joc de mișcare avem nevoie doar de o minge ușoară din plastic și un grup format din minim 8 copii. Este un joc care antrenează viteza de reacție, implicând atât mișcări ale brațelor, cât și alergarea. Copiii se împart în două șiruri aflate la distanță egală unul față de altul, iar mingea este pasată în spate de către fiecare copil. Preluarea și oferirea mingii mai departe trebuie realizată prin întinderea mâinilor deasupra capului sau prin răsucirea corpului spre dreapta și spre stanga (primul spre dreapta, următorul spre stânga și tot așa până la ultimul).

Ultimul copil la care ajunge mingea trebuie să alerge cât mai repede împreună cu ea în fața șirului din care face parte. În acest joc va câștiga echipa cu cel mai rapid alergător (adică micuțul care ajunge prima oară la locul său) și cu cele mai puține greșeli (adică echipa care scapă mingea jos va fi depunctată). Se poate juca în mai multe runde, folosind un calcul simplu de punctaj (fiecare rundă câștigată=1 punct).

Prevenirea obezității și dezvoltarea corectă a musculaturii sunt alți factori demn de luat în calcul, așa că încurajează-ți copilul să participe cât mai des posibil la astfel de activități acasă, la grădiniță și la școală.

Jocurile de mișcare pentru copii sunt extrem de importante pentru dezvoltarea lor fizică și psihică.

Pe lângă beneficiile psihologice pe care le oferă jocurile de mișcare pentru copii, există, desigur, și beneficiile fizice precum: întărirea sistemului cardiovascular, îmbunătățirea imunității, întărirea sistemului osos, echilibrarea sistemului endocrin și îmbunătățirea posturii. Disciplina pe care trebuie să o urmeze în cadrul acestor jocuri va avea un efect pozitiv și asupra corpului său, participând la o dezvoltare fizică armonioasă care îl va ajuta pe viitor.

Bibliografie

Eugenia Barcan Țicaliuc, „1001 de jocuri pentru copii”, Editura Sport-Turism București 1979;

Voichița Bota „Dezvoltarea fizică armonioasă și sănătatea copiilor” în Revista Învățământului Preșcolar nr. 1-2/1999;

JOCUL DIDACTIC

PROF. INV. PRESCOLAR: BODIU CRINA

GRADINITA CU PROGRAM PRELUNGIT NR 1 TILEAGD

Motto:

„Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință poate să acționeze. A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil, nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale.”

(Eduard

Claparède)

Jocul este principala formă de activitate în grădinița de copii. Pentru un copil sănătos, nimic nu este mai impropriu decât starea de apatie și nemișcare. Jocul este tot atât de necesar dezvoltării multilaterale a copilului ca și lumina soarelui.

După cum bine știm, înainte de a trăi și a acționa în lumea ideilor, individul trăiește și acționează în lumea lucrurilor, a obiectelor și fenomenelor din lumea reală. Viața psihică a copilului începe prin contactul senzorial cu obiecte și fenomene, iar primele sale acțiuni apar ca reacții de răspuns la incitațiile lor. Prin urmare, întreaga evoluție a activității și comportamentului uman poate fi interpretată ca un proces continuu de acomodare la obiect și de asimilare a obiectului, acest proces având la bază permanenta semnalizare senzorială. Trecerea de la perceperea nediferențiată spre perceperea organizată și sistematică a mediului înconjurător nu se face rapid și nici spontan, ci presupune un proces de educație și instrucție relativ îndelungat, prin organizarea unor activități complete cu obiectele și substitutele acestora. Jocul favorizează angajarea afectiv-atiudinală a copilului, întrecerea cu sine, dorința de autodepășire, care devin acute în contextul întrecerii cu ceilalți. Pentru copil, jocul este distracție, este învățătură, este muncă, mijloc prin care se educă, mijloc eficient de cunoaștere a lumii înconjurătoare.

Termenul „didactic” (asociat celui de joc) indică latura instructivă, care devine, în mod necondiționat, parte integrantă și se concretizează, la nivelul fiecărui joc didactic, printr-un anumit volum de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mintale pe care le solicită. Îmbinarea elementului instructiv cu cel distractiv conduce la apariția unor stări emotive complexe, care stimulează și exersează procesele de dezvoltare psihică.

Jocul didactic este conform dicționarului de pedagogie un „tip de joc prin care educatorul consolidează, precizează și verifică cunoștințele predate copiilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe”¹.

Jocul didactic are o serie de caracteristici care-l diferențiază de celelalte jocuri și activități comune din grădiniță:

- *Scopul didactic* reprezintă o finalitate educativă și se formulează prin raportare la obiectivele specifice. Formularea scopului jocului trebuie să fie clară și precisă, asigurând buna organizare și desfășurare a activității.

- *Sarcina didactică* este formulată în funcție de conținutul jocului și reprezintă elementul de instruire prin care se exersează operațiile gândirii (recunoaștere, descriere, reconstituire, comparație). Sarcina didactică este problema intelectuală centrală pe care copiii trebuie să o rezolve.

- *Conținutul jocului* reprezintă ansamblul cunoștințelor deprinderilor, priceperilor care le achiziționează sau se consolidează; conținutul trebuie prezentat într-o manieră accesibilă și plăcută copiilor. Jocurile didactice pot avea același conținut, dar ele dobândesc mereu alt caracter datorită faptului că sarcinile pe care le au de rezolvat copiii sunt diferite. Numai cunoscând conținutul și varietatea jocului didactic, educatoarea poate să se orienteze cu ușurință în alegerea și conducerea metodică a jocului didactic, la utilizarea lui pentru formarea și educarea copilului de vârstă preșcolară.

- *Regulile jocului didactic* reglementează conduita și acțiunile copiilor pe tot parcursul jocului (ce este și ce nu este permis, succesiunea acțiunilor, cum să se joace, reglementează distribuția rolurilor, relațiile dintre copii, stimulează sau inhibă manifestările comportamentale ale participanților la joc, etc.) având un caracter prestabilit și obligatoriu pentru participanți.

- *Acțiunile de joc* sunt mijloace prin care jocul devine o acțiune plăcută, distractivă, relaxantă. Ele antrenează copiii la o activitate intelectuală al cărei efort nu este conștientizat, ele dinamizează participarea și favorizează obținerea performanțelor. Acțiunile de joc sunt reprezentate prin elemente specifice: descoperirea, ghicirea, așteptarea, întrecerea, etc.

Conținutul, sarcina didactică (problema intelectuală), regulile și acțiunile de joc (ghicire, surpriză, mișcare, etc.) conferă jocului didactic un caracter specific, înlesnind rezolvarea problemelor puse copiilor.

- *Materialul didactic* trebuie să fie adecvat conținutului jocului și vârstei copiilor, poate conține jucării, jetoane, cartonașe, medalioane, fișe de lucru individual, ilustrații, tablouri sau planșe utilizate pentru descrieri și povestiri, mozaicuri, desene de decupat, figuri geometrice; materiale din natura, creioane, culori, acuarele, plastilina, hartie, lipici, costume, DVD-uri,

O caracteristică esențială a jocului didactic constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea multilaterală a cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor sub forma unor activități plăcute și atractive.

Bine elaborat și condus, jocul constituie un veritabil instrument de lucru în activitățile cu copiii preșcolari, dezvoltând virtuți formative dincolo de toate așteptările. Pentru valorificarea acestui incredibil potențial, educatoarea va trebui să-și folosească și chiar să-

și dezvolte disponibilitățile empatice, înțelegând prin aceasta capacitatea de a se transpune imaginar în vârsta copilăriei.

În cele ce urmează, voi exemplifica modalități de dezvoltare a limbajului copiilor prin intermediul jocului didactic la grupa mare.

În grădiniță, copiii preșcolari sunt familiarizați cu noțiunile de cuvânt, silabă, sunet, cu propoziția simplă, apoi cu cea dezvoltată. Astfel, ei află că totul în jurul nostru poate fi denumit prin cuvinte care îmbinate între ele conduc la situații de comunicare a unor idei. Astfel realizăm vorbirea. Tot în jocul didactic îi putem face pe copii să înțeleagă că uneori cuvintele, ca și noi oamenii, au o familie. Există așadar cuvinte-părinți și cuvinte-copii. Pornind de la aceste aspecte, noi, educatoarele, am utilizat și creat jocuri didactice care să contribuie la realizarea obiectivelor menționate anterior. Pentru ca preșcolarii să înțeleagă ce înseamnă familia de cuvinte am realizat jocul didactic „Și eu am o familie” sau „Frații și surorile mele”. Pentru a-i deprinde pe copii cu „familia de cuvinte” (sinonime, antonime, omonime, paronime) și pentru deprinderea acestora cu formularea cuvintelor noi prin derivare cu ajutorul sufixelor și prefixelor, la grupa mare, în cadrul proiectului tematic „Toamna”, în săptămâna cu tema, „Legume de toamnă”, după activitățile de observare, lectură după imagini, memorizarea unor poezii adecvate, am antrenat copiii în jocul didactic, „Caută rudele cuvântului”.

Jocul l-am desfășurat astfel : copiii așezați pe covor, în mijloc multe jetoane cu imagini reprezentând tema dată. Fiecare copil trebuie să aleagă câte un jeton și să-l explice. Apoi, la solicitarea mea, copiii au ales imagini înrudite ca temă (Legume de toamnă: ardei, vinete, varză, morcovi, etc), dar și ca rostire a cuvântului ilustrat (grădina, grădinar, grădinița), și-au dat mâinile într-un cerc simbolizând familia de cuvinte, rostind următoarele versuri: „Familia-i mare,/ Familia-i mică,/ În familie să ne unim,/ Rudele să le găsim.”

Pentru înțelegerea noțiunii de antonime folosim jocul „Găsește imaginea opusă” în care copiii au sarcina de a recunoaște și descrie imagini care reprezintă stări, trăiri opuse : copil care se spală/copil murdar ; copil care aruncă ghizdanul/ copil care merge cu ghizdanul în spate ;copil care plânge/copil care râde, etc.

În jocuri precum : „ Ce mai poate denumi acest cuvânt”, „Unde se află?”, „Când și cum”, „Jocul contrariilor”, „Hai să împachetăm”, „Folosește cuvântul potrivit”, copiii au căutat și găsit antonime.

Jocul didactic „Dacă nu-i așa” are ca obiectiv însușirea de către copii a noțiunii de omonime.

Prin intermediul jocului didactic „Televizorul” copiii au înțeles noțiunea de cuvinte paronime. Pe ecranul televizorului apare o imagine cu o vază, o barză, un morar și un strat de mărar. După ce au intuit imaginile le vom spune niște versuri care să includă și cuvintele de mai sus, explicându-le copiilor că schimbând un sunet, vor descoperi un nou cuvânt.

Nu puține sunt jocurile didactice care se desfășoară în grădiniță și urmăresc distingerea culorilor și nuanțelor asemănătoare, actualizarea cunoștințelor despre anumite însușiri ale obiectelor și fenomenelor : „Găsește culoarea potrivită”, „Te rog să-mi dai”, „Ce formă au?” etc.

Jocul „Cu ce construim” fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcție: prin jocul „Cine are aceeași figură?” se fixează, se actualizează reprezentări de forme precum: cerc, pătrat, oval, triunghi etc.

Fiind pregătite în cadrul jocurilor alese prin exercițiile senzoriale sau jocuri-exerciții, jocurile didactice contribuie la dezvoltarea sensibilității auditive, gustative, olfactive, tactilo-kinestezice.

Jocurile „Spune ce faci?” sau „Cine face asta?” contribuie la dezvoltarea sensibilității auzului. În jocul „Ghicește ce ai gustat” accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive.

Un deosebit rol îl au jocurile didactice în educarea calității memoriei. De exemplu „Ce s-a schimbat” sau „Ghicește ce lipsește!”, solicită să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități.

În concluzie jocul didactic are o largă contribuție la stimularea și dezvoltarea atenției, memoriei, imaginației, la conturarea personalității copilului preșcolar, la pregătirea lui pentru școală.

BIBLIOGRAFIE:

- Avram, Săftica ; Mihaela, Ecaterina; Său, Zonica , “Jocul didactic pentru preșcolari”- Ghid metodic, Editura Terra, Focșani, 2004 ;
- Chiscop, Liviu, Didactica educației limbajului în învățământul preșcolar. Ghid metodic - Editura „Grigore Tăbăcaru“, Bacău 2000 ;
- Dogaru, Zoe-« Jocuri didactice pentru educarea limbajului »,Editura Aramis,București 2001;
- Lespezeanu, Monica, „ Tradițional și modern în învățământul preșcolar”, Ed. Omfal Esențial, București, 2007;
- Tomșa,Gheorghe, (coordonator), 2005, « Psihopedagogie preșcolară și școlară », Ed. Coresi, București 2005,;
- Voiculescu, Elisabeta, „Pedagogie preșcolară”,Ed. Aramis, București, 2003.

JOCUL DIDACTIC LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Prof. BODIZS IOANA MARINA

Jocul didactic este o formă de activitate atractivă și accesibilă, prin care se realizează o bună parte din sarcinile instructiv-educative din grădinița.

Jocurile didactice ajută la instruirea copiilor, le consolidează și precizează cunoștințele despre lumea înconjurătoare. Ele îmbina armonios elementele instructive și exercițiul cu elemente distractive. Deși copilul pare că se joacă, el se distrează și învață în același timp. Îmbinarea celor două elemente duce la apariția unor stări emotive complexe, care stimulează și intensifică procesele de reflectare directă și mijlocită a realității și de fixare a cunoștințelor.

Jocul didactic rămâne joc numai dacă conține elemente de așteptare, de surpriză, de întrecere, de comunicare reciprocă între copii. Jocurile didactice exercită o influență deosebită asupra dezvoltării psihice a copiilor. În primul rând, contribuie la dezvoltarea intelectuală: la formarea percepțiilor de culoare, formă, mărime, etc., la educarea spiritului de observație, imaginației creatoare, gândirii, limbajului, memoriei.

Jocul didactic este unul dintre cele mai eficiente mijloace pentru dezvoltarea vorbirii și a gândirii logice a preșcolarilor.

Denumirea jocului: Cosul vesel al toamnei

Domeniul de activitate: Domeniul limbă și comunicare

Descrierea jocului: Prima dată copiii vor fi împărțiți în două grupe: grupa fructelor și grupa legumelor, fiecare echipă va avea ecusoane reprezentative iar împărțirea va fi făcută prin procedeul „mâna oarbă”. Răspunsurile corecte vor fi recompensate cu fructe pentru echipa fructelor și legume pentru echipa legumelor.

Educatorea explică copiilor sarcina și regulile jocului “Cosul vesel al toamnei:

Sarcina 1 Câte un copil din fiecare echipă care va fi atins de bagheta fermecată a Toamnei va extrage dintr-un plic câte o ghicitoare despre fructe și legume la care va da răspunsul corect.

Sarcina 2 Vor veni pe rând câte un copil de la fiecare echipă și va alege un jeton cu fructe sau legume, o va denumi și apoi va spune sunetul cu care începe denumirea acesteia.

Sarcina 3 Apoi câte un copil din fiecare echipă va fi legat la ochi și va trebui să extragă din coșul toamnei o legumă sau un fruct și prin pipăire să descopere numele acesteia. După ce a descoperit numele legumei sau fructului îl va despărți în silabe, va spune câte silabe are și va asocia numărul de silabe cu cifra corespunzătoare.

Complicarea jocului: se va realiza prin completarea unui tablou de toamna cu elemente specifice.

- pune pe tablou atâția nori câte silabe are cuvântul norisor
- lipește atâția copaci câte silabe are cuvântul Fructe
- adaugă tabloului atâtea păsărele câți iezi erau în poveste
- asează pe copac atâtea frunze câte degete ai la o mână
- lipește atâtea coșuri câte sunete are cuvântul coș
- așează în copac atâtea fructe câte sunete are cuvântul pară

- pune in coș atâtea legume câte băți din palme auzi
- lipește atâtea frunze căzute din copac câte băți la toba auzi.

Sarcina 4 tot legați la ochi vor fi și la această probă unde prin intermediul simțului gustativ vor trebui să ghicească fructul sau leguma și să alcătuiască câte o propoziție cu aceasta, să o descrie.

Raspunsurile corecte vor fi aplaudate și recompensate cu simbolul echipei urmând ca la final sa fie numarate cate fructe au strans în coș sau legume în lădițe. Se va urmări despărțirea corectă în silabe, identificarea sunetelor și alcatuirea de propozitii simple si dezvoltate.

Pe tot parcursul jocului sunt antrenati cat mai multi copii să răspundă. Ei vor fi încurajați să participe la activitate, pentru ca la final echipa din care face parte, după ecuson, să fie recompensată.

Elemente de joc: surpriza, aplauzele, recompensele.

Joc didactic- „Ținta înmulțirii”

Prof. Bogatu Iuliana,

Școala Gimnazială Sânpetru

Un joc didactic pentru învățarea înmulțirii poate fi o modalitate interactivă și distractivă de a consolida cunoștințele matematice ale copiilor. Iată un exemplu simplu de joc didactic pentru înmulțire:

Titlu: „Ținta Înmulțirii”

Materiale necesare:

- Hârtie și creioane pentru fiecare copil.
- Cartonaje sau bucăți de hârtie cu operații de înmulțire scrise pe ele (de exemplu, 3×4 , 5×6 , etc.).

Instrucțiuni:

Pregătirea cartonașelor:

- Scrieți diferite operații de înmulțire pe cartonașe. De exemplu, 2×3 , 4×5 , 6×7 , etc.

Alegerea echipei:

- Împărțiți copiii în echipe mici.

Selectarea unei operații:

- Fiecare echipă alege un cartonaș cu o operație de înmulțire.

Calculul rapid:

Copiii trebuie să calculeze rezultatul înmulțirii într-un timp limitat (de exemplu, 30 de secunde).

Răspunsul și punctele:

Echipa care oferă răspunsul corect primește un punct. Puteți ține scorul pe o tablă.

Rotirea jocului:

Continuați să rotiți cartonașele și să jucați până când fiecare echipă a avut șansa de a răspunde la mai multe operații.

Premii și recompense:

Puteți oferi premii mici sau recompense simbolice echipei cu cel mai mare scor la sfârșitul jocului.

Acest joc încurajează gândirea rapidă și consolidarea cunoștințelor de înmulțire. Puteți adapta regulile în funcție de vârsta și nivelul de înțelegere al copiilor. Asigurați-vă că atmosfera este relaxată și că jocul este văzut ca o modalitate distractivă de a învăța matematica.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC LA GRĂDINIȚĂ

prof. în învă. preșc. Boldor Marilena

Grădinița cu P. N. Cășeu – Cluj

În fiecare zi vedem tot mai mulți preșcolari din grădiniță care sunt atrași și receptivi de acele activități educaționale în care educatoarea utilizează soft-urile educaționale, calculatorul, ceea ce reprezintă o nouă viziune de învățare eficientă, prin utilizarea metodei instruirea asistată de calculator, fără însă a minimaliza importanța folosirii metodelor didactice tradiționale, clasice, sau activ-participative. Învățământul românesc, respectiv educația timpurie la vârsta preșcolară, a înregistrat o continuă transformare și dezvoltare sub aspectul conținutului, metodologiei și strategiilor didactice folosite în procesul instructiv-educativ.

Procesul de predare-învățare-evaluare la vârsta preșcolară a cunoscut noi dimensiuni, utilizarea noilor tehnologii în educație reprezentând un plus de experiență dobândit de preșcolari, o specifică legătură mai strânsă cu practica, pentru că ei și acționează în același timp, ceea ce îi va conduce pe viitor la o pregătire eficientă în concordanță cu cerințele unei societăți tot mai digitalizate.

Pornind de la faptul că în educația preșcolară, dar și la celelalte niveluri de învățământ utilizarea tehnologiei moderne îi ajută pe copii să aibă un mai mare grad de concentrare în timpul activităților, prin creșterea stabilității și angajarea lor mai eficientă în îndeplinirea sarcinilor didactice, am proiectat la grupa mijlocie o activitate de matematică, folosind într-una din secvențele activității, la asigurarea retenției o jucărie interactivă de tip „albinuță“ (bee-bot), de care preșcolarii au fost foarte încântați și interesați.

Astfel, în timpul desfășurării activității de matematică cu preșcolarii de la grupă am constatat că învățarea conținuturilor s-a realizat într-o manieră activ participativă, copiii fiind puși în situația de a practica în cadrul acestei activități de consolidare a numerației în limitele 1-4, cu ajutorul jucăriei interactive „albinuță“, sarcini didactice privind raportarea numărului și cifrei la cantitate, prin apăsarea tastelor de deplasare a jucăriei de la cifră la simbolul ce era reprezentat printr-o imagine, corespunzătoare cantității. (ex: cifra 3 corespunde imaginii cu trei lalele, cifra 4 corespunde imaginii cu patru buburuze etc). Utilizarea jucăriei interactive „albinuță“ în activitatea de matematică, ce a avut rolul unui element de joc, a contribuit la angajarea copiilor în sarcini ludice, la rezolvarea de probleme, ceea ce a avut ca rezultat imediat învățarea matematicii într-un mod distractiv, antrenant și dinamic.

Acest mijloc de învățământ modern poate fi introdus în educarea copiilor preșcolari la activitatea de matematică privind consolidarea numerației și în limitele 1-10, cu sarcini didactice diferențiate în funcție de scopul urmărit.

Preșcolarii practică cu plăcere asemenea activități didactice, care conduc către reușita, succesul educațional pe care ni-l dorim, deoarece prezentarea și organizarea conținuturilor cu ajutorul materialelor de sprijin PPT, a calculatorului și a jucăriilor interactive le trezește interesul de a participa, îi mobilizează, activează, le dezvoltă inițiativa, prilejuindu-le trăiri emoționale plăcute.

Copiii sunt motivați, iar atunci când lucrează în grup pentru realizarea unor sarcini se constată și o coeziune a grupului, o plăcere de a lucra împreună, ceea ce vine și în sprijinul promovării incluziunii sociale în rândul copiilor preșcolari, egalizarea șanselor la educație pentru toți copiii.

Desfășurarea unor activități bazate pe acțiunea concretă cu obiectele, utilizarea tehnologiei moderne, respectiv a jucăriilor interactive în procesul instructiv-educativ le trezește preșcolarii interesul pentru activitățile educaționale în general, le stimulează gândirea, creativitatea, inițiativa, aceștia experimentând emoții pozitive prin angajarea în sarcini plăcute, ceea ce îi determină să participe cu plăcere, veselia și satisfacția plăcerii de a învăța instalându-se cu ușurință pe chipurile lor.

Pentru a răspunde trebuințelor, nevoilor actuale ale copiilor din societatea de astăzi, noi, cadrele didactice, putem proiecta și desfășura activități didactice, folosind jucării interactive în majoritatea domeniilor experiențiale.

Spre exemplificare, la Domeniul Științe – Cunoașterea mediului putem utiliza jucării interactive la tema „Animalele domestice și puii lor“, preșcolarii având sarcina didactică de a realiza asocierile (vacă-vițel, capră-ied, cal-mânz etc), la tema „Mijloacele de transport și mediile lor – aerian, terestru, pe apă“, preșcolarii vor avea sarcina didactică de a realiza asocierile potrivite (vapor-apă, avion-aer, autobuz-terestru), la „Meserii/profesii și unelte specifice fiecărei meserii/profesii“, asocierea profesiei/meseriei cu unealta specifică potrivită fiecăreia etc.

Și în activități de educarea limbajului se pot utiliza în anumite secvențe ale activității jucăriile interactive prin realizarea unor sarcini didactice de asociere sunet inițial – cuvânt, de identificare a formei de singular și plural a obiectelor, prin identificarea imaginii de singular-plural cu ajutorul jucăriei interactive, în formularea de propoziții, pe baza imaginii la care se oprește „albinuța“, ce a fost în prealabil activată prin apăsarea tastelor de deplasare, dar și în activitățile integrate.

“Când se întâmplă și de ce?” - joc didactic interdisciplinar

prof. înv. primar, Boloca Veronica,

Școala Gimnazială Nr. 1 „Luca Arbure”

Scop:

- sistematizarea cunoștințelor despre aspectele specifice celor patru anotimpuri;
- înțelegerea legăturilor diferitelor fenomene ale naturii și viața animalelor, a plantelor și munca oamenilor;
- precizarea succesiunii diferitelor transformări petrecute în natură în cele patru anotimpuri.
- Exersarea comunicării orale;

Sarcina didactică:

- descrierea ilustrațiilor care reprezintă aspecte semnificative ale celor patru anotimpuri, stabilirea legăturilor dintre conținutul ilustrațiilor și anotimp, motivarea acesteia.

Elemente de joc: surpriza, aplauze, concurs.

Regulile jocului: ilustrația se obține de fiecare echipă numai dacă reprezentantul ei răspunde corect și complet la întrebarea: “Când se întâmplă și de ce?” Echipa care primește ilustrația trebuie să ofere și ea în schimb o imagine în aceleași condiții.

Mijloace de învățământ: pentru fiecare echipă câte 5-8 jetoane reprezentând fenomene specifice celor patru anotimpuri.

Desfășurarea jocului: Fiecare echipă va reprezenta unul din cele patru anotimpuri, dar nu va avea nici o imagine din anotimpul pe care-l reprezintă. Va trebui să-l obțină prin schimb cu celelalte echipe. Pe rând se ridică un reprezentant al unei echipe ridicând un jeton și punând întrebarea “Când se întâmplă și de ce?”. Echipa care reprezintă anotimpul respectiv trebuie să se anunțe și să dea răspunsul cerut. Dacă răspunsul este corect primește jetonul fiind obligată să ofere în aceleași condiții o imagine unei alte echipe. Se va stabili cerința ca fiecare din membrii echipei să ofere un jeton și fiecare să răspundă pentru obținerea unui jeton. Câștigă echipa care obține mai repede jetoanele corespunzătoare anotimpului pe care-l reprezintă.

Jocul poate avea și variante. Acestea vor fi adaptate în funcție de nivelul clasei și a timpului destinat acestei activități.

Exemplu:

Varianta I

Pe tablă sunt așezate tablouri, cu copacul în cele patru anotimpuri. Pe măsura învățătoarei sunt imagini așezate cu fața în jos. Un copil vine și ia o imagine, o arată copiilor și le adresează întrebarea “Când se întâmplă și de ce?”. Copilul care răspunde corect, așează imaginea pe tabloul corespunzător.

Varianta II

Se împart la toți copiii ilustrații cu aspecte specifice anotimpurilor. Învățătoarea indică un anotimp prin ghicitoare (cântec sau poezie), iar copiii cu ilustrația corespunzătoare acestuia se ridică în picioare și răspund valorificând elementele din ilustrația primită.

Varianta III

În fața copiilor vor sta patru copiii care vor reprezenta câte un anotimp. Ei vor avea în mână câte un coșuleț gol. Pe flanelograf vor fi așezate imagini cu acțiuni specifice celor patru anotimpuri. Învățătoarea va spune o ghicitoare, pe rând, pentru fiecare anotimp. Grupa trebuie să răspundă în cor despre ce anotimp e vorba și apoi vor alege de pe flanelograf toate imaginile specifice anotimpului respectiv și le vor pune în coșulețul corespunzător. Copilul – anotimp îi va răsplăti cu steluțe (iarna), cu ghiocei (primăvara), cu flori (vara), cu fructe (toamna).

Se pot folosi următoarele versuri și ghicitori:

“ Cine-i anotimpul oare
Care vine pe cărare
Cu fructele aurii
Și ruginește frunza din vii?”
(Toamna)

“ O crăiasă din povești
Ne aduce nouă zăpezi
Și ghețuș, și derdeluș,
Hai, copii, afară- acuș.”
(Iarna)

“ Cine aduce ghiocei,
Și pe câmp mulți mielușei
Și-o topește pe zăpadă
Când vine ea în ogradă?”
(Primăvara)

“ Hai, copii, să-mi spune-ți iute
Când vă duceți voi la munte?
Dar la mare când a-ți fost?
Când afară-i timp frumos?”
(Vara)

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

„Mănânc gustos ca să fiu eu sănătos”

Prof. înv. preșc.: BOTA ANA-TEODORA

Nivelul II: Grupa mijlocie ”Ciupercuțele”

Tema anuală de studiu: ”Cine sunt/suntem?”

Proiect tematic: „Eu și lumea mea”

Tema săptămânii: ”Minte sănătoasă în corp sănătos”

Tema zilei: ”Mănânc gustos ca să fiu eu sănătos”

Tipul activității: mixtă (consolidarea și verificarea cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor)

Forma de realizare: activitate integrată ADP+ADE(DȘ+DEC)+ALA

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ABORDATE:

➤ **Activități de dezvoltare personală (ADP):**

Întâlnirea de dimineață (IDD): ”Alimente sănătoase”

Rutine (R): ”Ciupercuțele hârnice”(deprinderea de a face curat la locul de muncă)

”Îmi aștept rândul” (deprinderea de a fi ordonați)

Tranziții (T): ”Câte unul pe cărare”, ”Unul după altul”

➤ **Activități pe domenii experiențiale (ADE):**

Domeniul Știință (DȘ): Activitate matematică:

”Ce este și unde se află”-joc exercițiu-poziții spațiale

Domeniul Estetic și Creativ (DEC): Educație plastică :

”Covrigei rumeni”-modelaj

➤ **Jocuri și activități liber-alese (ALA):**

ALA1:

Biblioteca (B): ”Piramida alimentelor”-citire de imagini

Construcții(C): ”Rafturi pentru bucătărie”-vitocomb

Joc de rol(JR): ”De-a gospodinele

ALA2:

Joc de mișcare: ”Cine sosește primul”

Joc distractiv: ”Prinde și dă mai departe”

OBIECTIVE GENERALE:

-informativ: Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza numere,cifre,poziții spațiale,întrebuințând un vocabular adecvat.

-formativ: Valorificarea deprinderilor de lucru însușite prin realizarea activității de modelaj.

-*educativ*: Stimularea interesului pentru o alimentație sănătoasă.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: Până la sfârșitul activității, preșcolarii vor fi capabili:

O1: Să se implice voluntar în activitățile și discuțiile propuse în cadrul întâlnirii de dimineață;

O2: Să recunoască alimentele de pe jetoane indicând poziția spațială în care sunt așezate;

O3: Să redea prin tehnica modelajului forme de covrigi ;

O4: Să recunoască alimentele de pe piramida alimentelor numindu-le și alcătuind propoziții cu cuvintele;

O5: Să îmbine piesele de vitocomb redând forma unui raft;

O6: Să folosească accesoriile de la bucătărie și legumele pentru a reda meniuri sănătoase;

O7: Să participe cu interes și bucurie la jocurile propuse.

Strategii didactice:

➤ **Metode și procedee didactice:** conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, munca independentă, modelajul, jocul.

➤ **Mijloace didactice:** colțul tematic amenajat corespunzător temei, calendarul naturii, panoul cu prezența (ciupercuța), farfurie de unică folosință, coșulețe, jetoane cu diferite mâncăruri, planșete, plastilină, planșă cu piramida alimentelor, vitocomb, bucătărie de jucărie, veselă de jucărie.

➤ **Forme de organizare a activității:** frontal, pe grupuri, individual.

Sistemul strategii de evaluare:

➤ **Forme de evaluare:** -evaluare curentă
-evaluare formativă

➤ **Metode și tehnici de evaluare:** -observare curentă
-analiza produselor activității

➤ **Instrumente de evaluare:** -aprecieri verbale colective și individuale

Durata: 1 zi

Bibliografie:

„Curriculum pentru învățământul preșcolar”, 3-6/7 ani”, MECT, 2008

„Curriculum pentru educația timpurie (copii de la naștere la 6 ani)”, 2018

„Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani”

„Educație timpurie – ghid metodic pentru aplicarea curriculumului preșcolar”, Editura Paralela 45, 2009

„1001 activități pentru grădiniță – de-a lungul unui an”, Editura Aramis, 2010

SCENARIU DIDACTIC

Colțul tematic l-am amenajat încă din prima zi a săptămânii, când am început derularea temei săptămânale "Minte sănătoasă în corp sănătos", cu imagini și alte obiecte reprezentative. Restul sălii de grupă va fi amenajat în careu deschis. Pe măsuțe vor fi așezate materialele de lucru necesare atât activității matematice cât și a activității de modelaj.

Prin tranziția "Câte unul pe cărare" copiii vor intra în sala de grupă, unul după altul și vor rămâne în picioare pentru câteva clipe. Voi aborda întâlnirea de dimineață într-o manieră optimistă și plină de energie, recitând poezia de salut: „Dimineța a sosit,/Toți copii au venit./În semicerc ne adunăm/Cu toții să ne salutăm:/-Bună dimineța, dragi copiii!/-Bună dimineța, doamna educatoare!)/A-nceput o nouă zi/Bună dimineța, copii!”

Copiii se vor așeza pe scăunele, în semicerc, cu fața spre centrul tematic.

Salutul se va realiza prin tehnica comunicării rotative, de la stânga la dreapta, pornind de la educatoare și continuând cu toți copiii, folosind următoarea formulă de salut: "Bună dimineța, eu sunt fetița Alessia"/ "Bună dimineța, eu sunt băiețelul Filip".

Prezența se va realiza în manieră interactivă. În timp ce eu voi pronunța numele și prenumele fiecărui preșcolar în ordine alfabetică, din catalogul grupei, aceștia răspund cu prezent sau absent și cei prezenți vor veni la panoul de prezență pentru a-și recunoaște poza.

Lângă semicercul alcătuit de copii se vor găsi elementele cu ajutorul cărora se va completa **Calendarul naturii**. Un copil desemnat va completa calendarul naturii, pe urmă voi purta discuții referitoare la ziua, luna, anul, anotimpurile, schimbările din natură.

Împărtășirea cu ceilalți :"-Sunteți bine?" Copiii vor răspunde cu da/nu. "-Dacă voi sunteți bine și eu sunt bine". Este cineva trist? De ce? (dacă cineva este trist va primi încurajări pentru a-și schimba starea și a participa cu bucurie la activitățile propuse).

Activitatea de grup se va realiza cu ajutorul jocului "Dacă vreau să cresc voinic".

Știrea zilei Se va realiza prin exprimarea bucuriei educatoarei că a început o nouă zi în care a putut veni la grădiniță să fie în mijlocul copiilor și împreună cu ei să deruleze activități frumoase și interesante. Dacă și voi sunteți de acord, în ziua ce urmează vom așeza mâncarea în diferite poziții pe masă și vom modela covrigei rumeni. Tema zilei este: "**Mănânc gustos ca să fiu eu sănătos**". Doi copii vor repeta denumirea zilei. Mai departe trebuie să realizăm toate sarcinile de la sectoare iar la final să desfășurăm un joc de mișcare și unul distractiv pentru a ne putea bucura fiecare, la sfârșitul zilei, de recompensele pregătite.

După ce fiecare copil își va lua scăunelul și prin tranziția "Câte unul pe cărare" va merge la locul lui la măsuță. Vom descoperi pe măsuțe materialele pe care le vom folosi atât la activitatea matematică cât și la activitatea de modelaj și anume o farfurie de unică folosință, un coșuleț cu jetoane cu diferite mâncăruri și băuturi, planșete și plastilină. Voi explica că astăzi, la activitatea matematică ne vom juca un joc exercițiu numit „Ce este și unde se află”. Voi repeta cu 1-2 copii numele jocului după care le voi explica desfășurarea jocului. Îi voi ruga să își aleagă un jeton din coșuleț care și-l doresc ei și să îl așeze la fel cum l-am așezat eu (în farfurie). După ce l-au așezat voi întreba 2-3 copii ce fel de mâncare este pe jeton și unde se află el așezat (în raport cu farfuria). La fel vom proceda și pentru pozițiile *sub, în față, în spate, aproape, departe*.

În continuare vom începe și activitatea de modelaj. Pentru a putea lucra cât mai frumos și mai ușor ne vom încălzi mânuțele cu ajutorul poeziei „Plouă ușor”: "Plouă ușor, să

auzim/Cu vârf de degete, masa lovim./Plouă mai tare, ploaia tot vine/Batem cu degetele, bine-bine./Cad pietricele pe trotuare/Să ciocănim și noi mai tare./Tună departe, tună acum/Batem cu pumnii, bum-bum-bum.”

După ce ne-am încălzit mânuțele le voi aminti copiilor ce avem de modelat ,le voi explica cum trebuie să modelăm plastilina pentru a obține covrigei și îi voi ruga pe fiecare să modeleze câte doi covrigi. După ce au terminat de modelat copiii vor așeza unde doresc ei covrigeii ,indicând la cererea educatoarei poziția spațială a unor elemente față de altele în așa fel încât să fie urmărită cunoașterea și verificarea tuturor pozițiilor spațiale cunoscute.

Complicarea jocului: educatoarea cere copiilor să numere elementele din mulțime (alimente/băuturi) și să spună care sunt mai multe,mai puține sau tot atâtea elemente.

*Încheierea jocului.*La cerea educatoarei,când ea va arăta un grup de elemente de același fel,copiii vor bate din palme de atâtea ori câte elemente alcătuiesc mulțimea respectivă (trei bucăți de pizza-trei băți, două brișe-două băți).După executarea băților din palme,li se va cere să motiveze numărul băților din palme.

Voi face aprecieri privind modul de realizare a sarcinilor prin comparare cu obiectivele propuse atât la activitatea matematică cât și la activitatea de modelaj și copiii se vor încolona să plece la baie prin tranziția ”Unul după altul”.

La întoarcerea în sală copiii se vor împărți pe trei centre și prin tranziția ”Câte unul pe cărare” copiii se vor îndrepta spre primul sector, **Biblioteca**, unde vor descoperi pe masă o planșă cu piramida alimentelor.Voi anunța copiii că la acest sector, cei care își recunosc semnul de pe măsuțe , vor trebui să recunoască imaginile cu alimente sănătoase sau mai puțin sănătoase și pe urmă mă voi întoarce la ei pentru a alcătui propoziții cu cuvintele respective

Prin aceeași tranziție, restul copiilor se vor îndrepta spre al treilea sector, **Construcții**, unde vor descoperi pe covor o cutie cu vitocomb. Aici, copiii care își recunosc semnul de lângă cutie, vor trebui să realizeze rafturi pentru bucătărie.

Ajunși la ultimul sector, **Joc de rol**, copiii care își recunosc semnul de pe măsuță, vor descoperi bucătăria cu toate accesoriile ei, iar ei vor avea de „gătit” mâncare sănătoasă.

Voi invita copiii să se apuce de lucru. Voi trece pe la fiecare sector în parte, voi urmări modul în care copiii relaționează cu materialele puse la dispoziție și voi oferi ajutor acolo unde este nevoie.

Voi invita copiii de la sectorul Biblioteca să vină la sectorul Construcții pentru a vedea dacă sarcinile au fost respectate și apoi vom merge și la sectorul Joc de rol pentru a vedea cât de sănătoase sunt meniurile pregătite. Vom realiza autoanaliza lucrărilor.

În continuare voi pregăti sala pentru desfășurarea jocului de mișcare: ”Cine ajunge primul” .Voi explica copiilor regulile jocului, apoi se va desfășura jocul de probă, iar pe urmă jocul propriu-zis. După executarea de două, trei ori a jocului de mișcare ne vom juca și jocul distractiv ”Prinde și dă mai departe”

Voi face aprecieri verbale privind participarea tuturor copiilor la întreaga activitate, voi purta o discuție cu copiii despre activitățile desfășurate în întreaga zi, le voi mulțumi și le voi oferi câte o bulinuță veselă.

Copiii se vor încolona și vor pleca la baie să-și spele mânuțele pentru a putea servi masa de prânz prin tranziția: ”Unul după altul”.

JOC DIDACTIC – EU SPUN UNA, TU SPUI MULTE

Prof. inv. primar Brăiloiu Rodica-Cornelia

Colegiul Național "Spiru Haret,, Tg-Jiu, Gorj

Aria curriculară: Limbă și Comunicare

Disciplina: Comunicare în limba română

Tema: Educarea limbajului

TIPUL ACTIVITĂȚII: de consolidare a cunoștințelor și deprinderilor

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să utilizeze în mod corect substantivele la diferite genuri, atât la singular cât și la plural, pe baza unor jetoane;
- să formuleze propoziții despre fructele și legumele de pe jetoane.

SCOPUL JOCULUI:

Însușirea corectă de către copii a formelor de singular și plural a substantivelor, precum și a deprinderii de a le include corect în propoziții.

SARCINA DIDACTICĂ:

Utilizarea corectă a formelor de singular și plural al unor substantive. Alcătuirea de propoziții folosind aceste forme.

REGULILE JOCULUI:

- copiii sunt împărțiți în două echipe: echipa fructelor și echipa legumelor.
- copilul numit de conducătorul jocului, vine la catedră, închide ochii, alege un jeton de pe aceasta și denumește obiectul de pe el: „- Eu am pe jeton o prune.”
- apoi numește un copil din cealaltă echipă care caută pe masă jetonul care prezintă un număr mai mare de obiecte decât cel ales de el, denumindu-le: „- Eu am jetonul cu mai multe prune.”
- copilul al cărui răspuns este corect, primește o bulină pe care o așează pe panou în căsuța potrivită echipei lui.
- câștigă echipa care a acumulat un număr mai mare de buline la sfârșitul jocului.

- copilul numit de conducătorul jocului, vine la catedră, închide ochii și alege un jeton apoi formulează o propoziție cu elementul desenat pe jeton: “Para este dulce” și numește un coleg din echipa adversă care va trece propoziția formulată de el, la plural: “Perele sunt dulci”.

ELEMENTELE DE JOC: surpriza, închiderea și deschiderea ochilor, mânuirea materialului, aplauze.

DURATA: 30 minute.

Evaluare sumativa

BRATU ANGELA EMILIA

NUME.....

Data.....

Evaluare sumativa

1. Calculeaza:

$2+3+1 =$

$4+5 =$

$4+5 =$

$6+4 =$

$6+3+0 =$

$5+5 =$

$7+2+1 =$

$4+4 =$

$2+3+4 =$

$3+3+3 =$

2. Ordoneaza crescator numerele: 4, 9, 6, 2, 5, 7

.....

3. Ordoneaza descrescator numerele: 3, 5, 9, 4, 6, 8

.....

4. Compara numerele:

3 5

14 24

6 9

31 13

1 10

11 21

7 2

27 17

5. Coloreaza cu galben cifrele pare si cu verde cifrele impare:

3	6	1	8	9	1	2	3	2	1	1
	0			3	7	0	4	5	4	

Ce s-a schimbat?

Prof. înv. primar Brezan Daniela

Un joc didactic potrivit pentru Săptămâna Verde

Minim 3 jucători

Materiale: diverse obiecte din natură

Unul dintre copii este liderul, ar ceilalți sunt „ochii de vultur”. Înainte de începerea jocului este necesară amenajarea unui teren de joc pătrat, care poate fi delimitat cu ajutorul a 4 bețe sau trasându-l direct pe pământ. În interiorul lui se așază diverse obiecte din natură: frunze, crengi, conuri de brad, flori, fructe de pădure, nuci, etc.

Copiii „ochi de vultur” au la dispoziție 1 minut să memoreze obiectele și poziția acestora, după care vor închide ochii sau se vor întoarce cu spatele la terenul de joc. Liderul va schimba locul a 3 dintre obiecte. Va lua, de exemplu, un obiect, va pune un altul în loc și va modifica poziția celui de-al treilea.

La semnalul său, ceilalți copii vor deschide ochii și vor încerca să identifice cât mai repede posibil ce anume s-a modificat.

Recomandare: Clasa se poate diviza în două echipe. Câștigă echipa care identifică cele mai multe schimbări.

ÎNVĂȚAREA ACTIVĂ PRIN METODE ȘI TEHNICI ACTIVE

PROF. BREZOI MIHAELA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 7 – SLATINA, OLT

Motto: ”Capul copilului nu este un vas pe care să-l umpli, ci o făclie pe care să o aprinzi astfel încât, mai târziu, să lumineze cu lumină proprie.” Plutarh

Se știe că învățământul românesc se află într-un proces de racordare la noutățile existente, și ca atare, este în continuare de datoria noastră, a cadrelor didactice, să arătăm că schimbarea stă în puterile noastre. Și ca să obținem rezultate cât mai bune în procesul de predare-învățare-evaluare, trebuie, să îmbinăm și să folosim adecvat și creator metodele didactice. „Să devenim cu toții elevi la școala schimbării,,

Ca și în alte domenii de activitate, metodele de învățământ nu sunt date odată pentru totdeauna, ci au un caracter istoric și dinamic, fiind supuse transformării, înnoirii. Necesitatea înnoirii metodelor, izvorăște din nevoia realizării unui salt calitativ în activitatea școlară, a sporirii eficienței procesului de învățământ. Opțiunea pentru o metodă sau alta, este în strânsă legătură cu personalitatea educatoarei și de gradul de pregătire, predispoziția și stilurile de învățare ale grupului cu care lucrează.

Astăzi, învățarea tinde, din ce în ce mai mult, să devină anticipativă. În acest context, sensul învățării trece de la „ce învățăm?,, la „cum învățăm?,, la asigurarea acelor instrumente și mecanisme care să-l ajute pe copil „să învețe cum să învețe,,. Rolul educatoarei este de neînlocuit, căci ea este „organizatorul condițiilor de învățare,,.Curriculum pune accent pe modul pro-activ de învățare, adică modalitatea prin care copiii sunt încurajați să-și asume responsabilitatea în procesul de învățare.

Cunoscându-ne foarte bine gupa de copii și stilurile de învățare individuale ale acestora, metodele moderne aplicate în activitățile noastre, au implicat mult tact și ne-am adaptat stilul didactic în funcție de tipul de copil (timid, pesimist, cooperativ, nerăbdător etc.), găsind pentru fiecare gestul, mimica, sfatul, lauda, aprecierea, entuziasmul, în concordanță cu situația. Astfel, cunoscând foarte bine copiii, am obținut avantajele pe care ni le-au oferit metodele folosite: “brainstorming”, “ciorchinele”, “predicțiile”, “gândiți – lucrați în perechi- prezențați”, “știu- vreau să știu –am învățat”, “turul galeriei”, “proiectul”.

Dacă ar trebui să explicăm caracterul activ-participativ al acestor metode, putem spune că se bazează pe stimularea atitudinii active, a activității din propria inițiativă, a implicării proprii copiilor. Acest lucru este posibil datorită punerii accentului pe procesele de cunoaștere și nu pe produsele cunoașterii ; metodele ajută copiii să caute să descopere, să găsească singuri soluții ale problemelor apărute, și reorganizarea progresivă a cunoștințelor.

Am elaborate un set de condiții pe care trebuia să le îndeplinim pentru promovarea învățării active. Am acordat timp suficient și am creat condiții optime pentru ca preșcolarii

să-și exprime ideile și pentru a primi un feedback constructiv; am încurajat copiii să-și exprime ideile și părerile proprii, fără teama de a fi ridiculizați; copiii au fost stimulați să-și dezvolte încrederea în forțele proprii și să înțeleagă valoarea propriilor idei și opinii.

“METODA PREDICTIVĂ” așa cum arată și denumirea, îi determină pe copii să facă predicții asupra unei teme, unui personaj, unui fapt. Ea se aplică înainte de a prezenta un text nou, astfel încât se poate observa și evidenția fluiditatea inteligențelor multiple. Dezvoltă inteligența verbală lingvistică prin formarea abilităților, dezvoltarea imaginației creatoare, a interpretărilor. Această metodă o aplicăm cu succes la povestiri sau lecturi.

Domeniul Limbă și Comunicare cu tema: **“Povestea iepurasului neascultător”**

Forma de realizare: Povestire după ilustrații

Tipul: formare de deprinderi

Scopul: dezvoltarea capacității de a povesti după ilustrații, interpretând detaliile imaginilor în contextul formulării unor opinii personale.

Obiective operaționale:

- să facă predicții după anunțarea titlului poveștii;
- să facă predicții după povestirea fiecărui fragment al poveștii, ilustrat prin planșe desenate;
- să-și argumenteze părerile;
- să argumenteze cu exemple din viața personală.

Metode și procedee: dialogul dirijat, conversația, problematizarea, gândiți-lucrați în perechi-comunicați, ciorchinele, predicția, brainstorming.

Material didactic: planșe cu imagini ale momentelor principale din poveste, coli mari, marker, imagini reprezentând o grădină, doi iepurasi, o stradă pe care circulau mașini, mama iepuroaică.

1. **Moment organizatric.** Mobilierul este așezat în semicerc; se fixează planșele cu conținutul poveștii; se fixează coala pentru realizarea “ciorchinului” și imagini reprezentând “cuvintele cheie”.

2. **Captarea atenției.** Se realizează printr-o scurtă conversație referitoare la povești cunoscute în care personajele sunt animale. Se prezintă jetoanele cu cuvintele cheie și se cere copiilor să creeze o scurtă poveste (conversația, problematizarea). Se adresează provocarea: “ce vă trece prin minte când vă gândiți la cuvântul “sfat” și se realizează ciorchinele (brainstorming, ciorchinele).

3. **Anunțarea temei.** Anunț copiii că vor asculta o poveste cu titlul “Povestea iepurasului neascultător”, pe parcursul căreia ei vor fi solicitați să se gândească ce se va întâmpla pas cu pas în poveste. Sunt anunțați că părerile lor sunt importate și vor fi notate într-un tabel.

4. **Desfășurarea activității.** Copiii fac predicții după titlu (se solicită trei, patru predicții). Se construiește tabelul predicțiilor (“Ce credeți că se va întâmpla?”, “De ce credeți asta?”, “Ce s-a întâmplat de fapt?”). Se povestește primul fragment (după planșe), apoi copiii fac predicții pentru următorul fragment. Se povestește cel de-al doilea fragment. Se notează în tabel la rubric “Ce s-a întâmplat de fapt?”. Se controlează predicțiile și se confruntă cu ce s-a întâmplat de fapt.

Se continuă în acest mod, până la epuizarea momentelor ilustrate ale poveștii. Nu se fac comentarii asupra predicțiilor, ci doar se confruntă. Se insistă asupra predicțiilor înainte de sfârșitul poveștii. Se va crea momentul în care copiii vor fi solicitați să-și spună părerea și să-și susțină asupra comportamentului celor doi arici.

Se va insista asupra aspectelor educative ale întâmplării, făcându-se legătura cu întâmplări asemănătoare din viața lor.

5. **Încheierea activității.** Se propune copiilor să se gândească pentru următoarea zi, la alt sfârșit al poveștii, pe care să-l illustreze printr-un desen. Aprecierile vor fi pozitive și vor viza implicarea copiilor prin emiterea de opinii și legăturile dintre evenimentele din poveste cu întâmplări din viața personală.

Calitatea activității noastre la clasă, este “cartea de vizită” din care banalul și rutina, trebuie șterse din cartea de căpătâi a copilăriei, “**GRĂDINIȚA**”. Rețeta este să avem curaj, dorință, încredere în noi și în metode. Deși rezultatele nu sunt vizibile imediat, important este ca demersul nostru să aibă continuitate pe tot parcursul școlarității, astfel încât, peste ani, copiii noștri să fie capabili să înțeleagă schimbările și să ia decizii înțelepte, adaptându-și comportamentul în beneficiul colectiv și public.

Bibliografie:

Silvia Breben, Elena Matei-Cunoașterea mediului-ghid pentru învățământul preșcolar, Editura Radical, 2001.

Elinor Schulman Kolombus(traducere și adaptare: Magdalena Dumitrana)-Didactica preșcolară, Editura V Integral, București,1998.

Gheorghe Tomșa-Psihologie școlară și școlară, M.E.C., București, 2005.

Maniere elegante în societate

Profesor, Briciu Andreia - Elena

Școala Gimnazială „Principesa Elena Bibescu”, Bârlad

Bunele maniere nu sunt lucru de puțină însemnătate, ci rodul unei firi nobile și-al unui spirit cinstit.

(Emerson)

Scopul jocului:

Utilizarea acestui joc interactiv în activitatea didactică are ca rezultat însușirea unui comportament civilizată al copiilor în diverse situații și formarea capacității acestora de a interacționa în viața socială.

Obiectivele jocului:

- Cunoașterea unui comportament civilizată în societate;
- Însușirea unor reguli de conduită;
- Trezirea spiritului de competiție și a creativității;
- Familiarizarea cu metode interactive de evaluare;
- Implicarea activă în desfășurarea jocului.

CODUL

BUNELOR MANIERE

PENTRU COPII



Forma de organizare a copiilor participanți la activitate:

- Copiii sunt grupați în două echipe egale numeric;
- În fiecare echipă se stabilește liderul grupei, care răspunde de buna participare a tuturor membrilor la activitate;

Activitatea se desfășoară în trei etape (runde), după cum urmează:

1. Răspunde sub presiune! (20 min.)
 2. Găsește cuvintele care lipsesc! (15 min.)
 3. Pune-mă în dificultate! (15 min.)
- Fiecare rundă se desfășoară contra cronometru.

RUNDA ÎNTÂI

Răspunde sub presiune!

Pentru fiecare grupă este pregătit un set de câte zece întrebări, fiind acordat câte un minut pentru răspunsul unei întrebări. Câștigă echipa care va avea elevii cu cele mai multe răspunsuri date corect.

ECHIPA 1	ECHIPA 2
<p>1) Când e cu doamna, domnul merge pe exteriorul trotuarului. De ce?</p> <p>a) Să o ferească de pericole b) Să nu-i cadă lui țurțuri în cap c) Să se uite doamna în vitrine.</p> <p>2) Într-un local bărbatul intră:</p> <p>a) Primul b) La prima oră și iese la închidere c) Doar când fac cinste alții.</p> <p>3) Mai exact, de ce bărbatul intră primul în local?</p> <p>a) Să o ferească pe doamnă de pericole b) Fiindcă se grăbește să bea c) Deoarece ușa e cam înțepenită și se deschide greu.</p> <p>4) De ce, în alte clădiri, bărbatul deschide ușa doamnei, să intre prima?</p> <p>a) În semn de respect b) Fiindcă nu știe ce pericole pândesc după ușa c) Fiindcă nu și-a terminat țigara.</p> <p>5) De ce bărbatul ține umbrela doamnei?</p> <p>a) Ca să o apere de ploaie b) Ca să nu și-o strice pe a lui c) De mâner.</p> <p>6) La un spectacol, când vă sună telefonul...</p> <p>a) Nu sună, se închide la intrare b) Îl înjur tare pe cel care mă sună c) Răcnesc, că mă sperii.</p> <p>7) De ce nu trebuie să se descalțe musafirii?</p> <p>a) Ca să nu se simtă jenați b) Ca să nu leșine gazda c) De sandale.</p> <p>8) Furculița se ține:</p> <p>a) În mâna stângă</p>	<p>1) Bucata de carne se taie:</p> <p>a) Lângă furculița b) Mare, rumenă și zemoasă c) Cu cuțitul.</p> <p>2) La masă, cu gura plină:</p> <p>a) Nu se vorbește b) Strănut și tușesc c) Beau apă, să alunece.</p> <p>3) Șervetul se ține:</p> <p>a) Pe genunchi b) La gât sau pe cap, ca un turban c) În șifonier.</p> <p>4) La masă, nasul se suflă:</p> <p>a) Nu se suflă b) Cu degetele de la mâini, nu de la picioare c) Doar dacă îți vine.</p> <p>5) La masă, pâinea se mănâncă:</p> <p>a) Rupând bucăți mici, cât o îmbucătură b) Cu orice, mai ales cu mămligă, orez sau paste c) Cu plăcere, mai ales dacă e proaspătă.</p> <p>6) Ce grad de rudenie este între tine și unchii și mătușile tale?</p> <p>a) Sunt frații și surorile părinților tăi b) Sunt verișorii părinților tăi c) Sunt bunicii tăi.</p> <p>7) Dacă aștepți invitați acasă și televizorul este pornit, cum procedezi?</p> <p>a) Închid televizorul când sosesc oaspeții b) Dau sonorul televizorului mai încet c) Dau sonorul televizorului mai tare.</p> <p>8) Cum procedezi atunci când suni un prieten și nu îți răspunde?</p> <p>a) Insist până îmi răspunde</p>

- b) În gură, împreună cu cuțitul
- c) În sertarul de tacâmuri.

9) Cuțitul de pește este:

- a) Cel lat, de îndepărtat pielea și oasele
- b) Cel de desfăcut conservele de pește
- c) Briceagul cu mâner în formă de pește.

10) Oasele peștelui:

- a) Se scot pe marginea farfuriei
- b) Se scuipe pe fața de masă
- c) Sunt periculoase.

- b) Închid după șase apeluri
- c) Mă supăr pe el și nu îi mai vorbesc.

9) Cum procedezi atunci când vrei să-i faci unei rude sau unui prieten poză cu telefonul mobil?

- a) Îi cer permisiunea înainte de-a face poza
- b) Îl fotografiez fără să îi spun
- c) Mă supăr dacă nu mă lasă să îl fotografiez.

10) Cine salută primul?

- a) Cel care se apropie de un grup
- b) Cel care stă pe scaun
- c) Cel care este mai în vârstă.

RUNDA A DOUA

Găsește cuvintele care lipsesc!

La aceasta rundă, elevii trebuie să găsească cât mai multe cuvinte care lipsesc din maximele și proverbele date.

Timpul acordat este de cincisprezece minute. Va fi câștigătoare echipa care va găsi cele mai multe cuvinte!

ECHIPA 1	ECHIPA 2
<ul style="list-style-type: none"> • Bună ziua,, că stăpânul n-are gură. • Cea mai bună formă de ... este onestitatea. • Omul ... se ține de cuvânt. • Fapta bună e pentru ... cunună. • Vorba ... mult aduce. • Politețea este ... de aur. • Omul fără omenie e ca și ... fără suflet. • obraznicul mănâncă praznicul, dar plătește cu • Mai bine cu trei ore mai ... decât cu un minut prea târziu. • ... nu o găsești de vânzare la bazar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Întâi ... și apoi vorbește. • Nu râde de alții, uită-te la • Omul e dator să-și măsoare lungul ... • A fi împărat e o, a fi om e lucru mare. • Omul ... haina, nu haina pe om. • ... este cheia de aur care deschide toate ușile. • ... între doi dușmani este primul semn al împăcării. • ... nu costă nimic și cumpără orice! • Omenia ține mai mult decât • ... i se cere parfum și omului politețe.

A TREIA RUNDA: Pune-mă în dificultate!

Această rundă presupune ca fiecare echipă să pregătească câte un set de șase reguli de bună purtare pentru cealaltă echipă, cu scopul de a vedea cât de bine stăpânesc bunele maniere la masă.

Fiecare regulă are două variante de răspuns.

Elevii fiecărei grupe vor răspunde corect la cât mai multe întrebări timp de 15 minute. Echipa câștigătoare va fi cea care va acumula cele mai multe puncte.

ECHIPA 1	ECHIPA 2
<p>1. Atunci când te așezi la masă trebuie să îți pui șervetul pe picioare. a. Adevărat b. Fals</p>	<p>1. Când ai terminat de mâncat, trebuie să așezi cuțitul și furculița cu dinții în jos în farfurie. a. Adevărat. b. Fals.</p>
<p>2. Nu trebuie să începi să mănânci până când nu se așază la masă și gazda și începe să mănânce. a. Adevărat b. Fals</p>	<p>2. Este politicos să îți îndeși șervetul în gulerul cămășii sau tricoului dacă mănânci un preparat cu care ai putea să te murdărești. a. Adevărat. b. Fals.</p>
<p>3. Furculița de salată este așezată mai departe de farfurie față de furculița pentru felul principal. a. Adevărat b. Fals</p>	<p>3. Dacă ești nevoit să pleci în timpul mesei, ar trebui să pui șervetul pe scaun. a. Adevărat. b. Fals.</p>
<p>4. Este nepolitic să pui sare și piper peste mâncare înainte să o gusti. a. Adevărat b. Fals</p>	<p>4. Niciodată nu trebuie să stai picior peste picior atunci când mănânci. a. Adevărat. b. Fals.</p>
<p>5. Nu este politicos să sufli în mâncare pentru a o răci. a. Adevărat b. Fals.</p>	<p>5. Dacă scapi pe jos un tacâm trebuie să îl ridici imediat. a. Adevărat. b. Fals.</p>
<p>6. Este în regulă să te întinzi peste masă ca să iei un obiect care îți trebuie, dacă toți ceilalți de la masă mănâncă. a. Adevărat. b. Fals.</p>	<p>6. E politicos să termini de mâncat odată cu toți cei de la masă. a. Adevărat. b. Fals.</p>
<p>7. Atunci când mănânci, păstrează tacâmurile aproape de linia gurii.</p>	<p>7. Nu vorbi cu gura plină. a. Adevărat.</p>

- a. Adevărat.
- b. Fals.

8. Nu îți verifica niciodată machiajul sau nu îți aranja părul la masă.

- a. Adevărat.
- b. Fals.

9. Dacă ai nevoie să pleci de la masă pentru puțin timp, cere-ți scuze.

- a. Adevărat.
- b. Fals.

10. Nu lăsa mâncarea în farfurie, este nepolitic.

- a. Adevărat.
- b. Fals.

- b. Fals.

8. În cazul în care ai nevoie de ceva de la masă, nu te întinde să îl iei.

- a. Adevărat.
- b. Fals.

9. Nu începe să mănânci înaintea gazdei.

- a. Adevărat.
- b. Fals.

10. Nu te concentra doar pe mâncare, ci acordă atenție și oamenilor din jurul tău.

- a. Adevărat.
- b. Fals.

Jocul didactic - activitate predominantă la clasa pregătitoare

Prof. înv. primar Alina Brînză

Liceul Tehnologic „Alexandru Ioan Cuza” Panciu

Începutul școlarității presupune deplasarea treptată a ponderii activității de la joc la învățatură. Jocul, ca metodă didactică predominantă la clasa pregătitoare, își justifică existența nu numai ca mod de adaptare a copiilor la activitatea școlară, ci și ca formă de învățare. Eficiența lui depinde de cele mai multe ori de felul în care profesorul reușește să asigure o concordanță între tema jocului și materialul didactic existent, de felul în care știe să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare a elevilor prin întrebări, răspunsuri, indicații, explicații, aprecieri. Prin joc, copilul învață cu plăcere, devine interesat față de activitățile ce se desfășoară, cei timizi devin cu timpul mai volubili, mai activi, mai curajoși și capătă mai multă siguranță și rapiditate în răspunsuri.

Având în vedere conținutul și modul de desfășurare, pot afirma că jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al clasei, dezvoltă spiritul de echipă, de întrajutorare, formează și dezvoltă unele deprinderi practice elementare și de muncă organizată. Prin intermediul lor se realizează cu ușurință sarcinile educației morale. Ele contribuie la dezvoltarea stăpânirii de sine, a autocontrolului, a spiritului de independență, a disciplinei conștiente, a spiritului colectiv și a unor calități de voință și caracter. În joc copiii învață să se ajute unii pe alții, să aprecieze nepărtinitor succesele altora. Așadar, jocurile didactice exercită o influență pozitivă asupra întregii personalități a copilului. Acestea pot însoți fiecare obiect de învățământ, fiecare lecție luând și forma unor întreceri, concursuri între toți elevii, între rânduri de bănci, grupe de elevi.

Activitatea didactică desfășurată în primele săptămâni cu elevii clasei pregătitoare a fost constituită aproape în întregime din jocuri didactice. Cu ajutorul jocului *De-a școlarul* elevii și-au însușit o parte din normele școlare: să fie punctuali, să revină în bancă după ce s-a sunat de intrare, să ridice mâna dacă vrea să-și exprime părerea sau dacă dorește ceva, să-și respecte partenerii de dialog etc. Nu au lipsit jocurile menite să conducă la cunoașterea și intercunoașterea elevilor: *Să ne prezentăm!*, *Cu cine vreau să semăn?*, *Portretul* etc.

Am folosit diverse jocuri pentru activizarea, îmbogățirea, diversificarea vocabularului, însușirea structurii gramaticale a limbii, pentru dezvoltarea auzului fonematic, formarea deprinderilor de citire și scriere corectă, dezvoltarea exprimării orale și scrise, în lecțiile de limba și literatura română. Se știe că pronunția influențează în mare măsură corectitudinea cititului și a scrisului și că, la rândul ei, aceasta depinde de calitățile auzului fonematic. Există numeroase jocuri didactice care au ca sarcină dezvoltarea auzului fonematic, pe care le-am utilizat în acest sens: *Spune mai departe*, *Jocul silabelor*, *Completează cuvântul*, *Unde se găsește sunetul*. Tot sub formă de joc am organizat exerciții

de rostire prelungită a unor sunete (/a/, /e/, /i/, /u/, /s/, /z/, /r/): pentru /a/ este indicat jocul *La doctor*, pentru /u/, jocul *De-a trenul* etc.

În vederea activizării, îmbogățirii și diversificării vocabularului, am organizat jocul *Cine spune cât mai multe cuvinte despre...!* în care elevii au vorbit despre lucrurile școlarului, obiectele din clasă, articole de vestimentație. Am identificat, astfel, copiii care au prezentat fenomene de inhibiție verbală și le-am cerut nu numai o enumerare de obiecte, ci și introducerea lor în propoziții. În timpul jocului s-a creat o atmosferă mai permisivă, care i-a încurajat și pe elevii cu o gândire mai lentă.

Jocul *Săculețul fermecat* a constituit un bun prilej de a activa vocabularul elevilor, puși în situația să recunoască legumele și fructele așezate în săculeț, prin atingerea și descrierea orală. Fructele și legumele au fost folosite și în jocul *La piață* unde elevii au fost puși în situația de a fi, pe rând, atât „vânzători” cât și „cumpărători”. Ei au avut ca sarcină să descrie fructele sau legumele cerute, astfel încât vânzătorul să le recunoască și să le numească. „Vânzătorul” a vândut marfa doar „cumpărătorilor” care au descris corect însușirile fructelor sau legumelor cerute și au respectat și regulile de comportare civilizată. Acest joc a contribuit în mare măsură la formarea unor deprinderi de comportare civilizată, dar îi pune și în situația de a număra, de a face operații de adunare sau scădere. Am organizat și variante ale acestui joc *De-a librăria*, *De-a alimentara* etc.

Prin jocul *Spune, unde stă?* am fixat în vocabularul elevilor cuvinte care exprimă relații spațiale (sus, jos, stânga, dreapta, pe lângă, pe sub, lângă, deasupra etc.). Copiii, împărțiți în două grupe, au stat cu capul aplecat pe bancă. Pe rând, un copil de la fiecare grupă, a așezat un obiect, dinainte stabilit, într-un loc. La semnalul conducătorului jocului, copiii au ridicat capul și au precizat poziția obiectului respectiv (sub bancă, deasupra tablei, pe catedră etc.). A câștigat grupa care a acumulat cele mai multe puncte.

Problematica jocului didactic sau a rolului acestuia în viața micului școlar este vastă. Aș putea să dau exemplu de mult mai multe jocuri, evidențiind multiplele lor valențe instructiv-educative, dar și recreativ-deconectante. Am să adaug doar faptul că, nimic nu se compară cu zâmbetul copilului fericit că are ocazia să se joace, deși este la școală, dar mai ales pentru faptul că, prin intermediul jocului, poate să-și etaleze noile achiziții, poate să devină câștigător sau poate să-și ajute coechipierii pentru ca întreaga grupă să câștige.

Bibliografie:

- Cojocaru, Ioana, 1994, *Influențele jocului didactic în procesul instructiv-educativ*, în revista „Învățământul primar” nr.4.
- Joița, E., 2003, *Pedagogie și elemente de psihologie școlară*, Editura Arves, Craiova.
- Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, 2007, *Strategii didactice interactive: repere teoretice și practice*, E.D.P., București.

JOC DIDACTIC „Cine-mi este prieten, cine nu-mi este?”

Prof. dr. BROTAC DANIELA,

Grădinița nr. 268

Scopul: dezvoltarea capacității de a diferenția acțiuni și comportamente pozitive de acțiuni și comportamente negative, formarea discernământului moral, conștientizarea unor reguli de comportare.

Sarcina didactică: compararea unor situații de viață ilustrate sau relatate și alegerea aceleia care este conformă cu normele morale.

Regulile jocului: copiii privesc imaginile ce apar pe laptop sau la panou și aleg pe cea care este corespunzătoare cu profilul copilului ce ar dori să le fie prieten.

Elemente de joc: descoperirea imaginilor, sunetul clopoțelului, închiderea și deschiderea ochilor, aplauze, oferirea elementelor surpriză.

Material didactic: imagini reprezentând situații opuse:

- Un băiat în sala de grupă cu șapca pe cap; un băiat în sala de grupă cu capul descoperit;
- Un copil șezând pe scaun și lângă el un bătrân stând în picioare; un bătrân șezând pe scaun și un băiat stând în picioare;
- Un copil nepieptănat; un copil pieptănat, ordonat;
- Un copil cu șiretul dezlegat; un copil cu șiretul legat;
- Un copil cu creionul în gură; un copil cu creionul în mână, desenând;
- Un copil cu degetele în farfurie; un copil mâncând civilizată;
- Un copil cu ținuta dezordonată; unul cu ținuta ordonată;
- Un copil fugind prin mijlocul străzii; un copil mergând pe trotuar;
- Un copil pe scara tramvaiului; un copil în tramvai;

Și alte situații de viață, în special din viața grădiniței (copil cu picioarele pe scaun, copil trântind un obiect, copil lăsând dezordine în urma lui, copil ordonat);

Elemente surpriză (stimulente): medalioane reprezentând copii ordonați

Fișe individuale.

Metode și procedee: explicarea, demonstrarea, exercițiul, problematizarea.

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului

Copiii vor sta la măsute cu fața spre educatoare.

În introducerea jocului educatoarea poate cere copiilor să-și aleagă un prieten dintre cei a căror imagine le va fi arătată și să-și justifice alegerea.

VARIANTĂ. În continuare se poate face prezentarea concomitentă a două imagini reprezentând situații de viață opuse. Se discută concis asupra acțiunilor redată, apoi se trece la alegerea imaginii care reprezintă copilul cu comportarea corectă și la eliminarea celei care nu este în concordanță cu regulile însușite de copii.

Se poate cere uneori motivarea alegerii pentru a aprofunda semnificația comportării corecte.

În încheiere se pot oferi fișe individuale în care sunt cuprinse situații diferite, indicându-se copiilor să le taie pe cele necorespunzătoare.

Material bibliografic:

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

ÎNVĂȚARE PRIN JOC

Prof. învă. preșcolar: Bucur Ilinca Dana

Grădinița cu P. P. "Prichindelul isteț"

Loc. Turda, jud. Cluj

Jocul didactic utilizat în cadrul activităților preșcolare cuprinde o particularitate esențială: trebuie să îmbine armonios elementul instructiv și exercițiul cu elementul distractiv. Prin joc, copilul învață, dar în același timp se și distrează. Îmbinarea elementului distractiv cu cel instructiv duce la apariția unor stări emotive complexe, care stimulează și intensifică procesele de dezvoltare psihică.

Jocul didactic cuprinde o serie de caracteristici prin care se deosebește de celelalte jocuri și forme de organizare a activităților pe domenii experiențiale:

- ✓ Scopul didactic – trebuie să fie clar și precis, pentru a asigura organizarea și desfășurarea corectă a activității;
- ✓ Sarcina didactică – este formulată în funcție de conținutul activității și de nivelul de vârstă al copiilor;
- ✓ Elementele de joc – reprezintă mijloacele de realizare a sarcinii didactice, constituind elementele de realizare a sarcinii de învățare;
- ✓ Conținutul jocului didactic – reprezintă sfera cunoștințelor, deprinderilor și priceperilor;
- ✓ Regulile jocului didactic – reglementează conduita și acțiunile copiilor în funcție de structura particulară a jocului didactic; sunt prestabilite și obligatorii pentru toți participanții la joc;
- ✓ Materialul didactic – trebuie să fie variat, adecvat conținutului activității, vârstei și particularităților individuale ale copiilor;
- ✓ Acțiunea de joc – este componenta prin care se realizează sarcina de joc și cuprinde momente de așteptare, surpriză, ghicire, mișcare și întrecere.

Desfășurarea jocului didactic cuprinde următoarele momente:

- ❖ Organizarea sălii de grupă – în funcție de particularitățile jocului ce se organizează, a materialului didactic utilizat, de nevoia unor amenajări speciale;
- ❖ Introducerea în joc – urmărește crearea unei atmosfere favorabile, trezirea interesului și a curiozității copiilor pentru ceea ce va urma;

- ❖ Prezentarea materialului – moment în care materialul de lucru necesar în joc este pus la dispoziția copiilor pentru a-i fi cunoscute caracteristicile intuitive și pentru familiarizarea copiilor cu el;
- ❖ Anunțarea titlului jocului și a scopului acestuia – se face scurt și sugestiv;
- ❖ Explicarea și demonstrarea jocului – are un rol hotărâtor pentru buna desfășurare a activității;
- ❖ Executarea jocului de probă – se realizează sub îndrumarea directă a educatoarei care intervine destul de des reamintind regulile și succesiunea etapelor jocului;
- ❖ Executarea jocului de către copii – se face în momentul imediat următor jocului de probă;
- ❖ Complicarea jocului – se realizează după ce se constată că întreg colectivul de copii a executat corect elementele de detaliu;
- ❖ Evaluarea desfășurării jocului și a achizițiilor – este momentul în care se fac aprecierile finale, se formulează concluzii asupra modului de respectare a regulilor de joc, asupra modului de executare a sarcinilor de către fiecare copil sau de întreaga grupă, de stabilire a câștigătorilor;
- ❖ Retenția – se va repeta titlul jocului, scopul său, se stabilesc sarcini concrete privind strângerea și aranjarea materialului de lucru de către copii și pentru refacerea condițiilor de ordine și curățenie în sala de grupă.

În continuare, vom prezenta un joc didactic desfășurat la grupa mică:

Scopul didactic: consolidarea cunoștințelor cu privire la unele aspecte specifice sărbătorilor de iarnă (sosirea lui Moș Nicolae);

Sarcina didactică: denumirea imaginilor de pe jetoane pentru completarea Copacului ideilor, descrierea jucăriilor pe baza pipăitului și indicarea modului de folosire;

Elementele de joc: aplauzele, surpriza, închisul și deschisul ochilor, recompensele;

Regulile jocului didactic: Copilul chemat de educatoare va veni la ghetuțe, va denumi imaginea extrasă și jucăria, și va indica modul de folosire a acesteia;

Materialul didactic: Spiridușul Așchiuță, ghetuțe din fetru, jetoane, tabla magnetică, diverse jucării.

Acțiunea de joc:

Varianta 1- "Completează Copacul ideilor": pe măsuța din fața copiilor se află prima ghetuță adusă de Spiridușul Așchiuță. Copiii trebuie să denumească imaginile de pe jetoanele extrase din ghetuță și să le așeze la tabla magnetică, completând astfel Copacul ideilor.

Varianta 2 – "Describe jucăria" : Spiridușul Așchiuță le prezintă copiilor cea de-a doua ghetuță. La semnalul educatoarei copilul care scoate jucăria din ghetuță ține ochii închiși. După ce a pipăit jucăria, trebuie să o descrie. La semnalul educatoarei copilul deschide ochii. Răspunsurile vor fi aplaudate de colegi. După ce au fost extrase toate jucăriile din ghetuțe, acestea vor fi așezate pe o măsuță în fața copiilor.

Varianta 3 – ”La ce folosește?”: Educatoarea denumește jocul sau indică o acțiune ludică, iar copiii selectează jucăria corespunzătoare, prezentând modul de folosire. Educatoarea poate spune ”Doresc să mă joc cu mașina”, ”De ce avem nevoie?”. Copilul desemnat va lua de pe măsută un obiectul și va indica modul de folosire. ”Cu mașina ne putem juca” sau ”de-a șoferii”. Răspunsurile copiilor vor fi aplaudate.

JOCURI PENTRU ORA DE DIRIGENȚIE

BUCUȚĂ FLORINELA - RAMONA

Școala Gimnazială „Grigore Tabacaru” Hemeiuș, Bacău

Joc de cunoaștere „Cât de repede se uită”

Descriere:

Spune participanților să se ridice și să găsească o persoană pe care nu o cunosc și să facă cunoștință. După câteva minute roagă participanții din perechi să se întoarcă cu spatele unul la altul, poate chiar să se îndepărteze puțin. Important este să nu se întoarcă înapoi sau să discute. Distribuie participanților câte un chestionar. Spune-le că au 30 de secunde pentru a completa chestionarul referitor la partenerul sau. După 30 de secunde perechile se vor reuni și vor vedea câte răspunsuri corecte sunt.

Te rugăm să completezi rubricile de mai jos cu referință la partenerul tău:

Culoarea ochilor.....

Culoarea părului.....

Forma părului

.....
Greutatea.....

Hainele.....

Cu sau fără ochelari

Modele pe tricou

Măsură pantofi

.....
Prenumele.....

Numele.....

Alte amănunte.....

Descriere:

Se împart fișele și fiecare le completează individual. Apoi are loc evaluare.

Exemple de propoziții:

Când sunt tăcut într-un grup, mă simt ...

Când sunt cu o persoană și nu vorbesc, mă simt ...

Când e cineva supărat pe mine, mă simt ...

Când critic (cert) pe cineva, mă simt ...

Când cineva de lângă mine plânge, mă simt ...

Când fac cuiva un compliment, mă simt ...

Când cineva îmi face un compliment, mă simt ...
Când nu finalizez un exercițiu/proiect, mă simt ...

Joc de cunoaștere „Avem ceva în comun”

Descriere: Anunță că vei citi o caracteristică pe care fiecare dintre ei o poate avea în comun cu alți participanți. Atunci ei ar trebui să găsească imediat o altă persoană care are această caracteristică. Uneori vor fi persoane care nu vor avea asemănări. Roagă acei participanți să ridice mâinile în sus, să strige „suntem unici” și să se alătore unui grup.

Poți folosi lista de mai jos pe care o vei completa pe parcurs:

- culoarea părului;
- culoarea ochilor;
- mărimea încălțăminte;
- culoarea preferată;
- vârstă;
- greutatea;
- mâncarea preferată;
- gen de muzică;
- gen de sport;
- echipa favorită;
- emisiunea preferată etc

Joc de cunoaștere „Fișa caută comoara din oameni”:

- Caută 3 persoane care au aceeași culoare a ochilor ca a ta.
- Caută o persoană care are aceeași pasiune cu tine.
- Caută pe cineva care își serbează ziua de naștere în aceeași lună ca tine.
- Caută pe cineva care necesită mângâiere. Ofer-o.
- Caută pe cineva care se simte nervos pentru că se află într-o situație necunoscută.
- Caută o persoană cu care să inventezi un sfat, o regulă. Strigați-o.
- Caută pe cineva cu aceeași mărime de pantofi ca și tine.
- Vorbește cu cineva care vrea să-ti spună un secret. Păstrează-l.
- Caută o persoană căreia îi place înghețata de vanilie.
- Găsește 2 persoane care au frați/surori mai mici ca vârsta.

Instrucțiunile/condițiile pot varia de la un grup la altul. Poți scrie câte întrebări dorești pe fișă și să alegi un timp în funcție de cât estimezi că va dura ca o persoană să completeze o cerință de pe fișă.

Joc de cunoaștere – „Inițialele calităților”,

Descriere:

Fiecare copil își spune prenumele și o calitate care îl caracterizează, a cărei denumire începe cu aceeași inițială ca și prenumele. De exemplu Ion – Isteț. În cazul **adolescenților și adulților** li se poate cere să își spună tot numele. De exemplu Ion Vasile – Isteț Vesel.

Pentru o mai bună reținere a numelor poți denumi pe rând un participant care să spună numele și calitatea altui membru al grupului pe care îl desemnezi tot tu.

Conuri de brad

Mărimea grupului: 10-30 participanți Timp: 15 minute Materiale: nimic

OBIECTIVE A însuși numele într-o formă dinamică.

PROCEDURĂ Jocul trebuie să se desfășoare rapid. Toți se plimbă prin sală până când animatorul strigă o cifră. Trebuie să se formeze grupuri din numărul respectiv de persoane și acestea să-și spună numele în cadrul grupurilor formate. Apoi, persoanele se separă și se plimbă din nou (acțiunile se repetă).

NOTE Este un joc efectiv de prezentare pentru grupuri numeroase

PROCEDURĂ Grupul se separă în două părți egale. Se formează 2 cercuri concentrice. Persoanele din cercul interior stau cu fața la cele din cercul exterior. Persoanele din ambele cercuri se mișcă în direcții opuse, în ritmul unei muzici. La oprirea melodiei, perechile își dau mâinile și spun "Bună, sunt ...". După ce s-au prezentat, cei din centru spun "oameni către oameni", care e semnalul pentru ca muzica să reînceapă, schimbând direcțiile de mișcare. Jocul continuă cu aceeași dinamică, până se încheie o rotație completă.

Joc de cunoaștere – „Fii sincer”,

PROCEDURĂ Se pregătesc fișele cu întrebări:

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

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

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

Colorează-mi lumea

Distribuie foi și creioane colorate și roagă participanții să scrie culoarea lor preferată. Apoi, pe rând, fiecare anunță culoarea sa preferată și pentru fiecare literă din cuvântul respectiv numește o caracteristică personală, de exemplu: roșu-rapid, onest, șarmant, ușor.

Foaia cu autograf

Distribuie fiecărui participant câte o fișă și un pix sau creion. Roagă-i să se reprezinte printr-un desen și să adauge o propoziție care să descrie un lucru unic despre sine, o preferință, o deprindere, o realizare etc (de exemplu, îmi place fotbalul, vorbesc limba spaniolă, mă descurc la jocurile pe calculator etc). Când toți au terminat, colectează fișele într-o pungă, amestecă-le și distribuie-le la întâmplare. Dacă cineva a extras fișa sa, spune-i să o schimbe. Acum propune participanților să găsească posesorul fișei și să-i ia un autograf.

Floarea

Fiecare participant primește câte o fișă cu o floare și își scrie numele pe ea. În fiecare petală participanții notează câte un lucru despre sine. Cei care doresc își pot colora florile. După prezentări, poate fi organizată o expoziție de flori. Poți încuraja participanții să deseneze florile singuri.

Jocul didactic logico - matematic

BULETIC BIANCA NICOLETA

Jocul didactic integrează elemente de învățare cu elemente care stârnesc interesul și curiozitatea copiilor având scopul de a fixa o serie de concepte matematice într-un context relaxant. Prin această acțiune copilul este capabil de a forma mai ușor legături între elemente înțelegând caracteristicile acestora și modul lor de relaționare.

Jocul se folosește ca formă de exercițiu în cadrul activităților matematice, fiind realizat după nivelul de vârstă al copiilor și capacitatea lui de a opera conținuturile de acest tip. La nivelul grupelor mici și mijlocii cadrul didactic integrează mai multe metode ludice pentru a stimula interesul copilului către un conținut mai complex.

Pentru ca parcursul jocului să fie cât mai clar și mai concis, acesta este structurat accentuând elemente, reguli și sarcini didactice. Datorită acestor elemente copiii sunt stimulați spre participare activă, cooperare și respectarea colegilor, modalitatea de oferire a răspunsurilor să fie una progresivă ajungând la cea mai bună variantă, iar auto-controlul să se dezvolte treptat.

Introducerea jocului didactic în procesul de învățare al copiilor poate fi prezentă începând cu grupa mică, adaptând temele selectate și conținuturile la nivelul copiilor.

Călătoria Albinuței Nuța

Grupa mică

Obiective generale:

- Consolidarea cunoștințelor matematice și a deprinderilor de a alcătui mulțimi de obiecte după criteriul dat: formă, culoare, mărime;
- Dezvoltarea și exersarea proceselor psihice: spiritul de observație, atenție, gândire, memorie, imaginație, limbaj specifice activităților desfășurate;
- Educarea sensibilității pentru mediul înconjurător prin relaționarea cu elemente din natură (viețuitoare, plante), educarea empatiei cu cei din jur, a interesului pentru joc.

Obiective operaționale:

O1 - să-și exerseze experiența senzorială, clasificând mulțimile de obiecte după criteriul dat: formă, culoare, mărime;

O2 - să grupeze elementele mulțimii respectând sarcina și regulile jocului (formă, culoare, mărime);

O3 - să utilizeze limbajul matematic în desfășurarea jocului.

Sarcina didactică:

• Denumirea, selectarea și formarea unor mulțimi după anumite criterii (formă, culoare, mărime).

Regulile jocului:

• La semnalul dat, copiii respectă: sortarea elementelor mulțimilor după criterii date, așezarea și gruparea elementelor corespunzătoare sarcinii primite, preșcolarul numit va rezolva sarcina primită.

Elemente de joc:

• surpriza, clopoțel, aplauze, închiderea și deschiderea ochilor, mânuirea materialelor, stimulente.

Metode didactice:

• conversația, observația, povestirea, explicația, demonstrația, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizarea.

Mijloace și procedee didactice:

• machetă „În grădină”, albină de pluș, jetoane cu insecte, jetoane cu flori, jetoane cu faguri.

Desfășurarea jocului:

Explic și demonstrez jocul prin prezentarea materialului. Anunț regulile de joc și precizez sarcinile ce trebuie îndeplinite:

- Formarea de grupe de elemente după formă (fluturi și albine);
- Așezarea fluturilor pe flori respectând criteriu stabilit (culoare, mărime).
- Complicarea jocului: identificarea poziției Albinuței în jurul copacului.

Desfășurarea propriu-zisă a jocului

Jocul de probă

Voi realiza un joc de probă pentru a le fixa copiilor regulile jocului. Le spun că vom grupa elementele după forma lor, formez grupa fluturașilor și grupa albinuțelor.

Varianta nr.1

„*Grupează insectele cu aceeași formă*” (albine și fluturași)

Copiii vor grupa insectele după forma lor: grupa fluturașilor și grupa albinuțelor. Albinele sunt obosite după un drum foarte lung și se retrag la fagure, iar în continuare ne vom juca cu fluturașii.

Varianta nr. 2

„*Grupează fluturașii după culoarea lor*” (albastru, galben sau roșu)

Fiecare fluturaș se așează pe floarea potrivita culorii lor : fluturașii albaștri la floarea albastră, fluturașii galbeni la floarea galbenă, fluturașii roșii la floarea roșie.

Fluturașii roșii merg să le țină companie albinușelor, în continuare ne vom juca cu cei albaștri și cei galbeni.

Bravo, copiii! Albinușa este foarte bucuroasă că o ajutați să ajungă la stupul ei.

Varianta nr. 3

„*Grupează fluturașii după criteriul mărimii*” (mari și mici)

Fluturașii vor fi așezați pe florile care au mărimea potrivită pentru ei: fluturașii mari pe floarea mare, fluturașii mici pe floarea mică.

Cu cât rezolvăm mai corect sarcinile, ne vom apropia tot mai mult de stupul albinelor, mai este puțin până la căsuța albinelor!

Complicarea jocului

Albinușa Nuța a ajuns lângă un copac din grădină. O vedeți copiii? Ea vrea să se joace puțin cu voi.

Copiii își vor acoperi ochii, iar albinușa va fi așezată în jurul copacului. La sunetul clopoțelului, copiii se vor uita și vor spune unde este albinușa: pe copac, lângă copac. Ne vom juca de mai multe ori.

La ieșirea din grădină, stupul Albinușei Nuța apare în fața noastră.

Bravo copiii! Albinușa Nuța a ajuns în sfârșit la căsuța ei.

Vă mulțumesc că m-ați ajutat să găsesc stupul meu. Acum sunt fericită că mi-am găsit casa!

Jocul s-a terminat!

Copiii vor primi aprecieri verbale și câte un sticker pentru că au rezolvat sarcinile și au ajutat-o pe Albinușa Nuța să-și găsească stupul.

BIBLIOGRAFIE:

1. Bocoș M., Jucan D. - *Teoria și metodologia instruirii. Teoria și metodologia evaluării*, Editura Paralela 45, Pitești, 2019
2. Neagu M., Beraru G. - *Activități matematice în grădiniță*, Editura POLIROM, Iași, 1997
3. Dușu V., Șerban G. - *Aplicarea noului curriculum pentru educație timpurie - o provocare?*, Editura Diana, Pitești
4. Taiban M., Petre M. - *Jocuri didactice pentru grădinița de copii*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976
5. Albu G. - *Laborator metodic*, Editura Miniped, 2006

JOCUL, ACTIVITATE A BUCURIEI PENTRU MARI ȘI MICI

Prof. înv. primar, Burlacu Ionela-Ramona

Școala Gimnazială Zvoriștea, structura Șerbănești

Jocul este o activitate recreativă, educativă, care trezește emoții pozitive atât celor mari, dar mai ales celor mici.

În lumea jocurilor putem câștiga dragoste, dăruire, colaborare, respect, inițiativă, dorință de competiție, disciplină și vom cunoaște o lume a bucuriei. Cu ajutorul jocului vom găsi calea cea mai scurtă spre dorințele copiilor, oferindu-le momente nebănuite de fericire, iar pentru cei care cred în ele, amintirile copilăriei vor fi mai bogate și mai sincere.

Organizarea jocurilor distractive sau de mișcare, prin emoționalul lor, în orice moment al zilei pot constitui trepte pe care copilul preșcolar sau școlarul mic să le parcurgă din plăcere, cu o motivație puternică și în mod atât de firesc încât să nu sesizeze durata activității, a orei, a etapei zilei și a efortului depus.

Reluarea unor jocuri îndrăgite de copii, conceperea unor jocuri noi, exersarea acestora ne dau posibilitatea de a regăsi cu fiecare joc organizat o nouă formă de relaxare și voieșie, obținând rezultate benefice și în planul comportamentului social și în cel al limbajului.

Jocurile bine selectate și organizate s-au dovedit a fi activități utile grupurilor de copii și pentru fixarea cunoștințelor, pentru introducerea noțiunilor în contexte noi, dar și pentru consolidarea sau aprofundarea acestora.

Fără jocuri, zâmbetul și veselia de pe chipurile copiilor ar dispărea. Astfel, un motto reprezentativ ar fi: ”Joacă-te mult și bine!”, căci, așa cum spunea marele Nicolae Iorga, ”în veselie-ți strălucesc toate însușirile, ca frumusețea naturii în soare.”

Hai să ne jucăm, să ne bucurăm jocul ”*Clovnul Zbirulino*”:

Jucători: 10-20

Materiale: un clovn jucărie

Loc de desfășurare: în sală, pe iarbă

Mod de desfășurare:

Copiii stau așezați aproape unul de altul cu genunchii strânși, realizând astfel un tunel prin care este trimis clovnul. Copiii au mâinile introduse în acest tunel și transmit unul altuia sau simulează toți deplerea jucăriei, mișcând permanent mâinile într-un sens și în celălalt.

Un copil este desemnat să găsească jucăria (la introducerea acesteia în tunel concurentul stă cu spatele). Are voie să facă trei încercări pentru a găsi clovnul. Dacă reușește să-l găsească ia locul celui la care a găsit jucăria. Dacă nu, clovnul este din nou plimbat prin tunel. Concurentul mai are dreptul la două încercări. Jocul poate fi reluat de mai multe ori.

Putem astfel considera că jocul este un ”motor al minții”, care vrea să exploreze mereu mai mult și mai mult, dar și unul al corpului care vrea să dobândească noi deprinderi.

Învățarea prin joc

Prof. Burzo Marius Ion

Școala Gimnazială Sfera, Bistrița, Bistrița-Năsăud

Prima vârstă a omului stă sub semnul jocului, care însă îl fascinează și pe adult, prin frumusețe și libertate. Vocația pentru joc desăvârșește condiția omului de făuritor și înțelept, probându-i imaginația și spiritul creator. Este o legătură strânsă între artiști, copii și jocuri. Deoarece artiștii creează din plăcere, actul creației poate fi considerat totodată și un joc. Copiii, dar și artiștii, își văd „joaca” precum ceva serios, care trebuie pus înaintea altor lucruri.

În măsura în care jocul implică riscul și aventura, înseamnă că opțiunile la care el invită nu se aplică decât unor posibilități serioase. Jocul este prezent în teoria psihopedagogică ca unul din principalele mijloace de educare a copiilor având un rol determinant în dezvoltarea psihică, pregătindu-l pentru trecerea la un nivel superior de dezvoltare psihică canalizându-i în mod pozitiv energia în modelarea viitoarei sale personalități. Jucându-se, copilul își folosește atât mintea cât și corpul. Astfel, învață lucruri esențiale despre lumea din jurul lui. Copiii se joacă pentru că jocul îi distrează, le aduce un sentiment plăcut, le aduce bucurie, dar totodată are și o valoare formativă, „jocul este pe deplin joc în măsura în care seriosul își are locul lui în cuprinsul acestuia: prin urmare, a juca înseamnă întotdeauna „jocuri serioase” Julian Vamanu

La nivelul claselor primare, în structura metodelor active își găsesc cu maximă eficiență locul jocurile didactice, constituind o punte de legătură între joc, ca tip de activitate dominantă în care este integrat copilul în perioada preșcolară și activitatea specifică școlii, învățarea. Jocul didactic se poate organiza cu succes la toate disciplinele de învățământ. Prin libertatea de gândire și acțiune, prin încrederea în puterile proprii, prin inițiativă, jocurile didactice devin pe cât de valoroase, pe atât de plăcute. În joc se dezvoltă curajul, perseverența, dârzenia, competiția, corectitudinea, disciplina, precum și spiritul de cooperare, de viață în colectiv și de comportare civilizată.

Jocul didactic poate fi utilizată cu succes în vederea atingerii celor mai diverse obiective fundamentale, în diverse tipuri de activități didactice și în orice moment al lecției: de captarea atenției, de predare, de asimilare, de consolidare și fixare, de asigurare a feedback-ului, de recapitulare, de evaluare. În alegerea tipului de joc didactic trebuie să se țină cont de: scopul urmărit și obiectivele operaționale propuse, condițiile specifice de lucru și sarcinile de rezolvat. Desfășurarea optimă a jocului didactic presupune prezența elementelor caracteristice: surpriza, întrecerea, precum și stabilirea unui climat favorabil activității, a unei atmosfere destinsă, relaxante de bună dispoziție.

Pentru o mai bună realizare a jocului didactic, învățătorul trebuie: să aleagă jocurile didactice potrivit obiectivelor urmărite particularităților clasei și disciplinei; să imprime un ritm jocului; să mențină atmosfera de joc; să evite momentele de monotonie; să stimuleze inițiativa și identitatea elevilor; să le urmărească comportamentul; să formeze concluzii, aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat jocul, asupra comportamentului elevului, să facă recomandări evaluare individuală sau generală.

Mijloacele de învățământ dețin atât valențe informative, întrucât sprijină îmbogățirea experienței cognitive a elevilor, cât și valențe formative, întrucât îi obișnuiesc pe aceștia cu utilizarea unor instrumente, diapozitive, aparate, instalații, mașini, contribuind astfel la formarea și dezvoltarea unor abilități practice și intelectuale.

Exemple de jocuri didactice folosite la Educație civică:

„La ce folosește?”

Scopul jocului: conștientizarea importanței și utilității fiecărui lucru.

Sarcina jocului: prezentarea scopului pentru care a fost creat fiecare lucru, importanța sa .

Regula jocului: Un elev numește un obiect. Ceilalți trebuie să spună la ce folosește.

Recompensa: ecusoane cu reprezentarea unor obiecte.

„ Judecătorul”

Scopul jocului: familiarizarea cu drepturile și îndatoririle copilului.

Sarcina jocului: imaginarea rezolvării unor cazuri de încălcare a drepturilor copilului sau de nerespectare a îndatoririlor de către acesta.

Regula jocului: Clasa este împărțită în două echipe. În doi săculeți se află mai multe bilețele cu teme propuse pentru proces. Fiecare echipă desemnează un reprezentant care va extrage un bilețel. În fiecare echipă se aleg rolurile: judecător, avocat, procuror, inculpat, jurați, martori.

Teme care pot fi propuse: Părinții își obligă copiii să cerșească; Copilul nu-și face temele.

Recompensă: Câștigă aplauzele celorlalți echipa care se prezintă mai bine în proces.

„Polițistul”

Scop: formarea deprinderilor de comportare civilizată preventivă a actualilor mici pietoni și viitori participanți la trafic

Sarcina didactică: să aplice corect regulile legislației rutiere

Material didactic: palete care reprezintă culorile semaforului, indicatorul rutier: Atenție, copii!, diplome

Regula jocului: respectarea regulilor de circulație

Descrierea jocului:

Terenul va fi marcat cu creta pentru a indica trotuarul, zebra (trecerea de pietoni), intersecția, partea carosabilă.

Elevii vor primi roluri de: polițist, pieton, semafor, indicator (Atenție, copii!)

La culorile indicate de semafor, pietonii trebuie să participe la trafic.

Orice încălcare a regulilor este sancționată de polițist.

În concluzie, din punct de vedere educativ, trebuie să fie asigurată o justă proporționare a jocului cu munca, elementul distractiv cu efortul fizic și intelectual. Deși jocul este o activitate fundamentală, la clasele primare, totuși ea se îmbină cu anumite forme de muncă intelectuală accesibile acestei vârste. Îmbinarea judicioasă a elementelor de joc cu cele de învățare constituie un mijloc important de educare a elevului în școală.

Bibliografie:

1. Jocul și jocurile, Julian Vamanu, Contrast (Revistă de cultură) - Nr. 2 / 2001
2. Dezvoltarea copilului prin joc , A.S
3. Provocări Ludice, Ghid metodic, Lector dr. Mihai Stanciu, coordonator: inst. Gr.I Strătica Iordache

**JOCUL, MODALITATE DE ACUMULARE
A CUNOȘTINȚELOR ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR**

SECRETAR BUȘU LILIANA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ANTON PANN”, RM. VÂLCEA

JUDEȚUL VÂLCEA

Jocul, în limite diferite, este prezent în toate vârstele omului.

În anii copilăriei, jocul este o activitate centrală, odată cu intrarea copiilor în școală jocul trece de pe planul prim în al doilea plan, pentru ca în tinerețe să devină o activitate de canalizare și consum de energie, iar la vârstele de muncă devine o activitate de reconfortare¹. Deci pentru copil jocul este o formă de activitate cu serioase implicații psihologice și pedagogice, care contribuie la formarea și informarea lui ca om. De aceea s-a spus și se spune, pe bună dreptate, că în joc încep să se pună bazele personalității și caracterului copilului².

Utilizând jocul didactic în procesul de predare – învățare, activitatea didactică, îmbinând ineditul și utilul cu plăcutul, devine mai interesantă și mai atractivă. Prin jocul didactic elevul își angajează întreg potențialul psihic, își ascute observația, își cultivă inițiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă ș.a. Subliniind valoarea cognitivă a jocului didactic, I Cerghit relevă că prin el *copilul imaginează, re – joacă o lume reală în scopul de a cunoaște mai bine, de a-și lărgi orizontul de cunoaștere, de a-și forma deprinderi.*

¹ Ursula Șchiopu și colaboratorii, *Probleme psihologice ale jocului și distracțiilor*, București, E.D.P., pag. 23.

² Idem 1.

În învățământul primar, jocul didactic se poate organiza cu succes la toate disciplinele școlare, în orice moment al lecției, într-o anumită etapă a ei sau întreaga activitate se poate desfășura pe baza lui, urmărindu-se fie dobândirea noilor cunoștințe, priceperi și deprinderi, fie fixarea și consolidarea acestora, fie verificarea și aprecierea nivelului de pregătire al elevilor.

Procesele intelectuale declanșate în joc, în special cele ale gândirii au darul de a-i conduce pe elevi în *a afla, a descoperi* unele adevăruri noi pentru ei, cu o oarecare ușurință, pe fondul angajării doar în aparență, a unui efort mai mic și mai ales în condițiile unor satisfacții evidente. Jocul didactic poate fi utilizat ca o tehnică atractivă de explorare a realității, de explorare a unor noțiuni abstracte pe o cale mult mai accesibilă. *Strategia jocului este în esență o strategie euristică. În joc elevul se găsește în situația de actor, de protagonist și nu de spectator, ceea ce corespunde foarte bine dinamismului gândirii, imaginației și vieții lui afective, unei trebuințe interioare de acțiune și de afirmare*³.

Jocul didactic dă un randament sporit față de celelalte modalități de lucru folosite în activitatea de învățare, în special la clasa I, deoarece el face parte din preocupările zilnice, preferate ale copiilor. Prin prezența tuturor caracteristicilor situației de joc (trebuința de performanță, risc, incertitudine), jocul didactic solicită o angajare deplină a capacităților intelectuale ale elevilor. Aceasta mai ales dacă se are în vedere că între joc și situația reală – cea urmărită de învățare – există întotdeauna o asemănare formală, o analogie.

Valoarea principală a jocului rezidă în faptul că face elevii participanți nemijlociți, direct interesați, la propria lor formare. ...*Toate metodele active de educație a copiilor mici cer să li se furnizeze acestora un material corespunzător pentru ca, jucându-se ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului*⁴.

³ Ioan Cerghit, *Metode de învățământ*, E.D.P., București, 1976, pag. 171.

⁴ Jean Piaget, *Psihologie și pedagogie*, E.D.P., București, 1972, pag. 139.

JOC DIDACTIC MATEMATIC

”Ajută-l pe Rică - Iepurică”

Grădinița cu Program Prelungit nr. 22 ”Micul Prinț”, Brașov

Căliman Tania - Cristina

NIVEL: I

GRUPA: grupa mică

TEMA ANUALĂ: ”Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: ”Obiceiuri de Paște” (Sărbătoarea Sfintelor Paști)

TEMA ACTIVITĂȚII: ”Rică Iepurică și surprizele de Paști”

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare și sistematizare a cunoștințelor și abilităților, priceperilor și deprinderilor;

FORMA DE REALIZARE: Joc didactic matematic

SCOPUL ACTIVITĂȚII: consolidarea și evaluarea cunoștințelor matematice referitoare la recunoașterea, denumirea obiectelor, clasificarea, constituirea de grupuri/mulțimi, pe baza unor însușiri comune (formă, mărime, culoare, grosime) luate în considerare separat sau mai multe simultan;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

a) Cognitive

-să recunoască și să denumească materialele aduse de personajul-surpriză ”Rică-Iepurică”;

-să precizeze atributele de culoare, formă, mărime și grosime ale materialelor selectate;

-să constituie mulțimi de obiecte după criteriul *formă* (mulțimea morcovilor, mulțimea ouălelor și mulțimea coșulețelor);

-să alcătuiască mulțimi de obiecte folosind criteriul *grosime* (mulțimea morcovilor groși și mulțimea morcovilor subțiri);

-să alcătuiască mulțimi de obiecte după criteriul *culoare* (mulțimea ouălelor roșii, mulțimea ouălelor albastre și mulțimea ouălelor galbene);

- să constituie mulțimi de obiecte după criteriul *mărime* (mulțimea coșurilor mari și mulțimea coșurilor mici);

-să motiveze acțiunea efectuată folosind un limbaj matematic adecvat;

- să asocieze corect, folosindu-se de două criterii simultan, elementele a două mulțimi date

(morcovii groși în coșulețul mare, ouăle roșii în coșulețul mic, morcovii subțiri în coșulețul mic, ouăle albastre în coșulețul mare și ouăle galbene în coșulețul mic);

b) Afective

- să participe cu plăcere și interes la activitate;

-să interacționeze cu ceilalți copii în cadrul jocului pentru a realiza tema propusă;

-să își manifeste bucuria îndeplinirii sarcinilor propuse într-un mod prietenos și afectuos;

-să dea dovadă de implicare în activitatea propusă;

-să manifeste un comportament adecvat în relație cu colegii de grupă, dovedind înțelegere și empatie față de aceștia;

-să respecte regulile jocului dar și pe ceilalți participanți la joc;

-să dezvolte spirit critic și cooperant pe tot parcursul jocului;

-să manifeste toleranță, cooperare, ajutor reciproc;

c) Psiho-motorii

-să respecte poziția corectă a corpului în timpul lucrului;

-să se deplaseze conform cerințelor și la semnalul educatoarei;

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul, problematizarea;

MATERIALE DIDACTICE: personajul surpriză ”Rică-Iepurică”, cutia cu surprize adusă de Rică Iepurică, morcovi naturali, ouă proaspete vopsite, coșulețe de diverse mărimi, sfoară, clopoței,

ELEMENTE DE JOC: mișcarea, surpriza (apariția lui Rică-Iepurică, căruciorul și sacul cu materiale), aplauze, închisul și deschisul ochilor, cuvinte stimulatorii;

Introducerea în joc

Personajul surpriză le aduce copiilor un cărucior cu un sac mare în care are multe surprize, dar din greșeală, a amestecat câteva daruri și nu știe cum să le sorteze ca să ajungă la fiecare prieten de al său. Îi roagă pe copii să îl ajute, să așeze darurile la locul potrivit.

Anunțarea titlului jocului și a obiectivelor

”Astăzi, vom desfășura jocul ”Ajută-l pe Rică- Iepurică”, unde fiecare copil va fi ajutorul iepurașului și astfel vom sorta darurile potrivite pentru toți prietenii lui”.

Prezentarea materialului didactic

-”Haideți copii, să vedem ce are iepurașul aici în cutie!”. (copiii se ridică de pe scăunele și privesc în interiorul lădiței pentru a observa și atinge materialul didactic ce urmează să fie folosit în cadrul jocului propus.”

Explicarea și demonstrarea regulilor de joc

”Rică- Iepurică va chema pe fiecare pe rând, toți copiii vor veni în față, dar pe rând, atunci când vor fi numiți, pentru a-l ajuta să așeze darurile la locul lor potrivit. Copilul ales va lua un obiect din cutie și îl va așeza în locul unde indică materialul natural identic de pe podea, motivând alegerea făcută folosind un limbaj matematic: (”Am ales un morcov pe care îl voi așeza la grupa unde este morcovul/oul/coșulețul”). Pentru a fi chemat, trebuie să țineti ochii închiși și veți fi chemați, uite-așa:

”Rică-Iepurică se-nvârtește

Și pe (numele copilului) îl numește”.

Copil ales de iepuraș va veni în față și va rezolva sarcina dată de acesta. Ceilalți copii vor trebui să fie atenți și să spună dacă preșcolarul numit de iepuraș a rezolvat corect (dacă

a rezolvat corect, va fi aplaudat și iepurașul îi va da un pupic pe obraz. Dacă nu a rezolvat corect, un alt copil poate veni pentru a-și ajuta colegul).

Demonstrarea jocului (jocul demonstrativ)

Educatorea demonstrează una din sarcinile jocului. Rică-Iepurică spune:

”Rică-Iepurică se-nvârtește

Și pe Tania o numește”.

Aceasta merge la cutie și alege un morcov , așezându-l la eticheta corespunzătoare (etichetă cu morcov). Ea va fi aplaudată de către copii pentru că a rezolvat sarcina corect iar iepurașul îi va da un pupic.

Executarea jocului de probă

Doi-trei preșcolari sunt numiți de iepuraș prin formula de numire de mai sus și aleg din cutie un morcov, un ou colorat sau un coșuleț și le așază la eticheta corespunzătoare (eticheta cu morcov, ouă sau coșuleț).

Executarea jocului propriu-zis

Jocul începe la semnalul educatoarei (educatoarea va suna dintr-un clopoțel și va anunța: ”Atenție...începe jocul, dragi copii”).

Varianta 1

Rică-Iepurică numește , pe rând, copiii care vin și sortează morcovii, ouăle și coșulețele (*sortare după criteriul formă*). Copiii sunt rugați să formeze apoi mulțimi corespunzătoare, folosind sfoara dată.

Varianta 2

Rică- Iepurică le spune copiilor că morcovii nu sunt toți la fel și dorește să îi sorteze. ”Cum sunt morcovii, copii? Sunt toți la fel? Haideți să vedem! Nu, sunt la fel, așa-i? Avem morcovi groși și morcovi subțiri, așa este! (copiii răspund întrebărilor iepurașului). Haideți să formăm mulțimea morcovilor groși și mulțimea morcovilor subțiri”. Rică- Iepurică folosește formula de numire, iar copii aleși vin și formează mulțimile corespunzătoare (*sortare și formare mulțimi după criteriul grosime*).

La fel se procedează și pentru mulțimea ouălelor (copiii sunt numiți pentru a forma mulțimea ouălelor roșii, mulțimea ouălelor galbene și a celor albastre) (*sortare și formare mulțimi după criteriul culoare*) și pentru mulțimea coșulețelor (copiii numiți vor forma mulțimea coșulețelor mari și mulțimea coșulețelor mici) (*sortare și formare mulțimi după criteriul mărime*) .

Complicarea jocului

Rică-Iepurică vrea să ofere daruri speciale prietenilor săi și dorește să fie ajutat de copii. Prin formula de numire, îi roagă pe copii să așeze morcovii groși în coșulețul mare, ouăle roșii în coșulețul mic, morcovii subțiri în coșulețul mic, ouăle albastre în coșulețul mare și ouăle galbene în coșulețul mic.

Încheierea jocului

Rică- Iepurică formulează concluzii și aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat jocul, asupra modului în care s-au respectat regulile de joc și s-au executat sarcinile primite, asupra comportamentului copiilor, făcând unele recomandări și evaluări cu caracter individual și general.

OUALE NAZDRAVANE – JOC DIDACTIC

DOMENIUL STIINTE – MSTEMSTICA

Prof. inv. prescolar CALIN ELENA IULIANA

Educatorea le spune copiilor că în cutie gasim diverse oua. Cu acestea il vor ajuta pe Iepurila sa organizeze o zi speciala de Paste. Pentru a lucra mai bine, Iepurila le propune copiilor sa formeze doua echipe (echipa oualelor galbene si a celor verzi) si le ofera acestora ecusoane cu oua pe care sa le prinda in piept. Fiecare echipă va avea de rezolvat mai multe sarcini, iar echipa care va fi cea mai harnică va primi cate un punct pentru fiecare sarcina rezolvata corect. La sfârșitul jocului, echipa cu cele mai multe puncte este câștigătoare.

Copiii sunt motivați să înceapă jocul și li se aminteste că trebuie sa fie cat mai atenti si mai harnici pentru a-si ajuta noul prieten, Iepurila.

Începe jocul „ouale nazdravane”

Se explică regulile jocului:

-sarcinile se vor regasi in plicuri colorate, iar după ce se citesc trebuie rezolvate corect pentru a primi un punct;

-de la fiecare grupa va veni câte 1 sau 2 copii pentru a rezolva sarcina;

-sarcinile vor fi rezolvate în același timp de către ambele echipe;

- va trebui să verbalizeze ceea ce au făcut;

-dacă rezolvă corect sarcina copiii vor fi aplaudați și recompensați;

-la sfârșitul jocului se vor număra punctele și vom vedea cine a câștigat;

Desfășurarea jocului:

Proba 1

Se deschide primul plic surpriză din cutie și se citește conținutul:

„Am fost neatent și atât de grăbit încât nu am mai apucat să aranjez ouale pe culori.

Va rog pe voi să mă ajutați.

Vin câte doi copii de la fiecare echipă și sortează ouale după culoare.

- Fiecare echipă care a sortat corect ouale primește câte o un punct.

Proba 2

Se deschide al doilea plic surpriză din cutie și se citește conținutul:

„Va rog să mă ajutați să număr câte ouă am din fiecare culoare și să asociez cifra corespunzătoare!”

Vin câte doi copii de la fiecare echipă și numără ouale, apoi asociază cifra corespunzătoare.

- Copiii vor fi aplaudați și vor fi notați cu buline pe oul echipei.

Proba 3

Se deschide al treilea plic din cutie și se citește conținutul:

„Va rog să mă ajutați să așezăm pe ou tot atâtea/mai mult/ mai puțin cu o bulină decât arată cifra de pe ou.

Proba 4-complicarea jocului

„Iepurarii nazdravani au amestecat ouale și aș dori să mă ajutați să așezăm fiecare ou în cosul potrivit.”

-La această probă vin câte 2 copii de la fiecare grupă pentru a putea rezolva sarcina

- Copiii vor fi aplaudați și notați cu un punct.

Proba 5-evaluarea jocului

“Iepurarii au scos ouale din cosuri. Va rog să mă ajutați să le așez din nou în cosuri!”

Fiecare echipă va primi o planșă pe care sunt mai multe cosuri ce au în centrul lor scrisă câte o cifră.

Copiii vor avea de asezat in cosuri tot atatea oua cat arata cifra de pe cos.

Dupa ultima proba se numara punctele si se stabileste echipa castigatoare.

Antrenament pentru dezvoltarea inteligenței emoționale

CALIN VERONA

Exercițiul următor se adresează celor care sunt implicați într-un proces de dezvoltare a inteligenței emoționale, cu vârsta peste 14 ani. Este preferabil să existe un alt exercițiu – joc scurt anterior, care să pregătească participanții pentru derularea acestui exercițiu și obținerea unui efect cât mai mare.

COMPETENȚA GENERALĂ:

1. Explorarea resurselor personale care influențează planificarea carierei
3. Utilizarea adecvată a informațiilor, în propria activitate, pentru obținerea succesului

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 1.1 Argumentarea importanței încrederii în sine, pentru evoluția personală
- 3.1 Exersarea abilităților de utilizare a unor resurse de informare variate, referitoare la propria activitate

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O₁** - să enunțe stări emoționale;
- O₂** – să identifice diverse stări în literatură făcând analogia cu propria experiență de viață;
- O₃** - să expună modalități prin care reușim să integrăm stările resimțite ca fiind negative

STRATEGIA DIDACTICĂ

METODE ȘI PROCEDEE: expunerea, conversația, problematizarea, autorefecția, jocul didactic

FORME DE ORGANIZARE: activitate frontală și activitate individuală și activitate de grup

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: instrumente de scris, fișele de lucru.

Resurse bibliografice:

▶ **Program de autodezvoltare, elaborat de Centrul Județean de Asistență Psihopedagogică CS, 2019**

▶ **Ecologia stărilor sufletești, Rose, Jeremy Holmes, 2001, Humanitas**

1. Enunțarea temei și contribuția facilitatorului la crearea unui ambient securizant. Menționarea aspectelor ce descriu inteligența emoțională : cunoașterea stărilor emoționale, observarea acestora, sesizarea mesajului emoțional și surprinderea firului existent în relație (10 minute).

2. Prezentarea momentelor de lucru astfel încât să fie atinse obiectivele activității : 1. Lucru individual și 2. Munca în echipă. Fiecare elev primește o fișă pe care vor scrie cât mai multe stări emoționale timp de 5 minute. Această fișă este pliată și așezată deoparte.

3. Elevii sunt grupați în 4 echipe de lucru și vor primi materiale în care vor fi detaliate diferite stări emoționale și descrierea acestora prin diverse citate mai mult sau mai puțin cunoscute. Sarcina elevilor este de a colabora eficient pentru găsirea corespondenței corespunzătoare între o stare emoțională și descrierea acesteia.

Stările emoționale sunt grupate în Stări Albastre, Galbene, Roșii și Verzi (15 minute)

4. Verificarea corespondențelor găsite (5 minute)

5. Se revine la fișa de început și pe partea nescrisă sunt iarăși enumerate stări emoționale, cât mai multe posibil (5 minute)

6. Impărtașirea experienței de învățare în funcție de stările afective și observarea rezultatului după fiecare fază a exercițiului (10 minute)

Anexe

Stări albastre

DEPRESIA	Și tristețea profundă mi-a umanizat sufletul Wordworth - Imaginează-ți depresia ca pe un copil mic, rătăcit de cei pe care îi iubește și spune-i ce i-ar plăcea să audă - Fă o listă cu lucruri probabile care te pot face să te simți mai bine
APATIA	Ce slute, seci, sălcii și fără noimă Îmi par ce rosturi-are această lume Hamlet - Răspunde la următoare întrebare: Pe cine vrei să pedepsești? Ce vrei să faci de fapt și cui?
PLICTISEALA	Dorința de a dori Tolstoi

	- Imaginează plictiseala ca pe o închisoare. Ce ai avea nevoie să poți evada?
A DEZAMĂGIRE	Un singur nor ajunge pentru a eclipsa întregul soare Thomas Fuller - Învăță să întâlnești triumful și dezastrul și să îi tratezi corespunzător - Fă o listă cu calitățile tale. Întreabă 5 persoane
VINOVĂȚIA	Acesta e cel mai amar lucru dintre toate – să porți jugul propriilor vini George Eliot - Primul pas e să o recunoști - Primește vinovăția nu ca pe o ghiulea legată de picior, ci ca pe o lumină de avertizare care să îți ilumineze întreaga ființă, inclusiv acea parte distructivă și egoistă
AUTOCOMPĂTIMIREA	Dragostea de sine, supușii mei, nu-i un păcat atât de mare ca delăsarea de sine Henric al V-lea - Petrece o zi întreagă fără să te plngi de ceva sau să critici
RUȘINEA	Obrazu-i este biograf Emily Dickinson - Rușinea îți oferă dreptul să existe, să fii iubit, să faci greșeli și să îți acorzi iertarea și să fi iertat de ceilalți

Stări galbene

Anxietatea	„Dacă scufundătorul s-ar gândi la fălcile rechinilor, n-ar mai ajunge niciodată la perle” Sadi
Frica	„În furtună, înțeleptul nu se roagă să scape de pericol, ci să fie izbăvit de teamă” Emerson
Însingurarea	„Toată nefericirea omului provine dintr-o unică sursă – nu e în stare să stea liniștit într-o cameră ” Pascal
Pierderea controlului	„Când viața-i o-ncordare Și istoria – șmecherie, De asta nu-i senzație Atunci nu știi ce-o fi ” Lewis Carol

Stări roșii

FURIA	Să fii furios pe persoana potrivită, în măsura potrivită, la momentul potrivit, din motivul potrivit și în felul potrivit – nu e lucru ușor. Aristotel
AMĂRACIUNEA	Din struguri acri nu va ieși nicicând vin dulce. Thomas Fuller
FRUSTRAREA	Să zaci în pat și să nu dormi. Să aștepti pe cineva care nu vine. Să încerci să mulțumești pe cineva și să nu reușești Proverb egiptean
URA	Eram furios pe prietenul meu. I-am mărturisit mânia, și ea s-a stins. Eram furios pe prietenul meu. Nu i-am mărturisit mânia, și ea s-a întetit Blake
IRITABILTATEA	De multe ori oamenii suportă micile neplăceri cu mai puțin curaj decât marile nenorociri Esop
RESENTIMENTUL	Nu lăsa soarele să apună peste mânia ta Cartea Efeseni, Biblia

Stări verzi

INVIDIA	Unii oameni îi blestemă pe alți oameni că au ceea ce unii oameni și-ar dori Fielding
DISPREȚUL	De fiecare dată când afișăm un uriaș dispreț, e limpede că ne simțim foarte aproape de nivelul aceluia lucru Hazlit
LĂCOMIA	Cu înghițituri mari de obicei te îneci Proverb italian
GELOZIA	Balaurul care ucide dragostea sub pretextul că o ține în viață Havelock Ellis

NEÎNCREDEREA

Am văzut flori crescând pe pietre și lucruri bune făcute de oameni urâți și cupa de aur câștigată de cel mai prost cal de curse

John Masefield

Jocul didactic și jocul de rol

Calistru Dorina,

Școala Gimn. „Învățător Vasile Hlihor,, Baia

Jocul didactic reprezintă un mijloc de predare, asimilare, consolidare și facilitare a procesului de învățare din ce în ce mai utilizat în ziua de astăzi, întrucât eficiența și rezultatele sale pozitive au fost dovedite printr-o serie de cercetări și studii științifice.

Un joc devine o activitate didactică în momentul în care i se atribuie informații complementare cu scopul de a îmbogăți sau consolida cunoștințele elevilor față de conținutul unei anumite discipline. Jocul didactic poate fi definit ca o îmbinare a procesului de învățare tradițional cu elementul distractiv, captivant și recreativ al jocului.

Importanța jocului didactic în procesul de învățare

Jocul didactic are un rol important asupra dezvoltării și formării copiilor și este o metodă eficientă și inovativă din ce în ce mai utilizată a secolului XXI. Jocul didactic are caracter motivant prin intermediul căruia cei mici sunt încurajați de a gândi diferit, de a-și folosi creativitatea și imaginația pentru a căuta soluții și răspunsuri și de a-și atinge potențialul maxim de învățare.

Jocul de rol, este prezentat pe două categorii: de o parte, cea a **jocurilor didactice** sau educative, pe de altă parte, categoria jocurilor simulative.

- jocurile educative au, într-o măsură și într-o perioadă, caracter imitativ empiric (sunt proprii vârstei și educației preșcolare).

- jocurile simulative - au alt registru și altă semnificație, ele fiind veritabile ocazii de antrenament, pentru îndeplinirea unor roluri reale în viață (la vârste școlare mai mari și se prezintă mai ales sub forma jocurilor de rol).

- învățarea pe simulatoare - tot o metodă compozită - îmbină mai multe dintre metodele anterior citate și prezentate.

- Jocul de rol - o metodă activă de predare-învățare, bazată pe simularea unor funcții, relații, activități, fenomene, sisteme etc

Jocul de rol urmărește formarea comportamentului uman pornind de la simularea unei situații reale.

Avantaje:

- activează elevii din punct de vedere cognitiv, afectiv, acțional, punându-i în situația de a interacționa;
- prin dramatizare, asigură problematizarea, sporind gradul de înțelegere și participare activă a cursanților;
- interacțiunea participanților asigură un autocontrol eficient al conduitelor și achizițiilor;
- pune în evidență modul corect sau incorect de comportare în anumite situații;
- este una din metodele eficiente de formare rapidă și corectă a convingerilor, atitudinilor și comportamentelor.

Dezavantaje sau dificultăți legate de utilizarea metodei:

- este o metodă greu de aplicat (presupune nu numai aptitudini pedagogice, ci și aptitudini regizorale și actoricești la conducătorul jocului).
- deși activitatea bazată pe jocul de rol durează relativ puțin - aproximativ o oră - proiectarea și pregătirea sa cer timp și efort din partea cadrului didactic.
- există riscul devalorizării jocului de rol, ca rezultat al considerării lui ca ceva pueril, facil de către elevi.
- este posibilă apariția blocajelor emoționale în preluarea și interpretarea rolurilor de către unii elevi

JOC DE ROL – HRĂNIREA LA PLANTE: Importanța cloroplastului și a stomatei

STOMATA: Măi cloroplastule, eu m-am săturat să te aprovizionez mereu cu dioxid de carbon! Nu mai vreau să lucrez împreună cu tine...spuse stomata.

CLOROPLASTUL: Și atunci nu o să mai pot sintetiza substanțele organice pentru plantă, iar planta o să moară...

STOMATA: Nici că-mi pasă!

TOȚI: NUUU!

GABI: Plantele au nevoie să se hrănească. Noi suntem echipele salvatoare. Haideți împreună cu noi să salvăm viața plantelor!

CLOROPLASTUL: Hai să vedem fiecare echipă ce are de făcut. Voi de ce aveți pălăria albă?

PĂLĂRIA ALBĂ: Noi suntem INFORMATORII. Vă informăm ce este fotosinteza, câte tipuri de hrănire există...

CLOROPLASTUL: Plictisitor! mai bine ne-ați cânta ceva.

PĂLĂRIA ALBĂ: Hrănirea e o funcție importantă \ Ce o are orice plantă.

Defapt orice vietate \ Dar meniuri variate. Toate vor să se dezvolte,\ Plantele ne dau recolte,

Pentru a fi mai frumos,\ Te hrănește sănătos!

CLOROPLASTUL: Sună bine, dar aş vrea ceva în engleză

PĂLĂRIA ALBĂ: GO AWAY!!!

STOMATA: Ne-a alungat. Hai să mergem mai departe. Voi de ce purtați pălărie roșie?

PĂLĂRIA ROȘIE: Noi suntem SENTIMENTALII. O să vă explicăm cum se simte planta dacă voi nu mai funcționați împreună.

STOMATA: Noi nu avem nevoie de explicații. Haide mai departe!

CLOROPLASTUL: Mie îmi place culoarea: negru!Îmi puteți spune de ce aveți pălărie neagră?

PĂLĂRIA NEAGRĂ: Noi suntem CRITICII, criticăm aspru ceea ce faceți voi acum. De ce doriți să vă separați?

CLOROPLASTUL: Haide repede,ăștia ne critică!

STOMATA: Cătălin, voi de ce aveți pălărie verde? Vă asemenați cu mine.

PĂLĂRIA VERDE: Noi suntem CREATIVII, o să compunem ceva pentru voi, o să facem niște desene, poate nu vă mai separați. Vă primim la noi dacă doriți!

CLOROPLASTUL: O nuu! Eu nu mă pricep la rime.

STOMATA: Nici eu. Și ne-a rămas o singură variantă: PĂLĂRIA GALBENĂ. Îmi spuneți ce se întâmplă aici, vă rog!

PĂLĂRIA GALBENĂ: Noi suntem OPTIMIȘTII. O să realizăm ceva practic pentru voi, tragem nădejdea că nu vă veți separa.

CLOROPLASTUL: Cred că aici ne integrăm amândouă. Îmi place să fac experimente.

STOMATA: Și mie! Atunci vom lucra împreună pentru hrănirea plantelor...aruncă pălăriile.

CADRUL DIDACTIC: Iată că am două pălării abandonate. Ce o să fac cu ele? Voi purta eu pălăria albastră deoarece pălăria albastră CLARIFICĂ. De aceea orice nelămurire aveți vă veți adresa mie. Iar în cealaltă pălărie vă voi aduce fișele de lucru...SPOR LA MUNCĂ!

Bibliografie:

<https://www.twinkl.ro/teaching-wiki/jocul-didactic>

https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261272/4_methods02.pdf/f2f2b5c0-0506-40f4-b707-c4397927e905

<https://www.scoalaargeseana.ro/didactica-magna/1281-strategii-didactice-de-predare-metode-de-invatare-metode-de-simulare-jocul-de-rol>



JOCURI SUPTOR PENTRU DISCIPLINA

JOC ȘI MISCARE

Prof. Camer Carmen

Scoala Gimnaziala „A.S.Puskin”

Structura – Scoala Gimnaziala „George Cosbuc”

1. „Acul cu ață”

Elevii formează un cerc ținându-se de mâini. Dintr-un punct al cercului învățătoarea numește, în ordine, un grup de 5-6 copii, în care primul primește rolul de „ac” iar ceilalți 4-5 primesc împreună rolul de „ață”. Copiii cu rol de „ață” se prind cu ambele brațe de mijlocul celui din față. La semnalul învățătoarei, „acul și ața încep să coasă”, alergând șerpuit printre brațele copiilor din cerc. Când „coaserea” s-a terminat, „acul și ața” își reiau locul în cerc, următorii 5-6 copii preluând rolurile de „ac și ață”. Dacă „ața” se rupe în timpul deplasării, grupul respectiv de copii, reintră în cerc, sau se oprește, refăcând (reînnodând „ața” sau reintroducându-o în „ac”) formația de coasere. Jocul se poate desfășura și sub formă de întrecere, câștigând „acul și ața” care au realizat cel mai rapid coaserea obiectului stabilit.

2. „Salut prietene”

Elevii formează un cerc, situându-se cu fața spre interiorul acestuia. Învățătoarea numește un copil care aleargă în jurul cercului și la un moment dat atinge cu mâna umărul unuia dintre copii, alergând în continuare. Copilul atins pe umăr, aleargă în sens invers și, când cei doi se întâlnesc, își dau mâna și rostesc o formulă de salut, în limba română sau în limba străină studiată. După aceea ambii copii își continuă alergarea, căutând să ajungă primul la locul rămas liber în cerc. Dacă cel care ajunge primul la locul rămas liber este copilul care a început jocul, schimbă rolul cu celălalt elev, care va continua jocul.

3. „Batistuța” (sau orice obiect care poate fi apucat cu o mână)

Elevii formează un cerc, aflându-se cu fața spre interiorul acestuia și cu ambele mâini întinse în spate, cu palma spre exterior. Un copil, numit de învățătoare, având în mână

obiectul care a dat denumirea jocului (castana, conul de brad, biluța etc.) aleargă în jurul cercului și la un moment dat, pune obiectul în mâna unui elev, continuându-și alergarea. Cel care a primit obiectul pornește în alergare în sens opus și încearcă, și el, să ajungă primul la locul liber. Dacă cel care a început jocul ajunge primul la locul liber, schimbă rolul cu celălalt copil. Dacă nu reușește să ajungă primul la locul liber, preia obiectul din nou și continuă jocul.

4. „Șoarecele și pisica”

Elevii, primind rolul de „pisicuțe” se dispun într-un cerc cu fața spre interior. Un copil rămâne în afara cercului primind rolul de „șoricel”. „Șoricelul” aleargă în jurul cercului și, la un moment dat, atinge cu mâna o „pisicuță”, continuând să alerge ca să-i ocupe locul „pisicuței” pe care a atins-o. „Pisicuța” atinsă de „șoricel” îl urmărește în alergare, căutând să-l prindă (atingă) înainte ca acesta să-i ia locul. Dacă l-a prins, „pisicuța” revine la locul său inițial, iar „șoricelul” continuă jocul. Dacă nu l-a prins, „pisicuța” devine „șoricel”.

5. „Șoarecele isteț și pisica periculoasă”

Elevii formează un cerc ținându-se de mâini, cu excepția a doi copii care primesc rolurile de „șoricel” și, respectiv, „pisicuță”. Pe circumferința cercului se „deschid” patru porțițe, prin desprinderea mâinilor a câte doi elevi. „Șoricelul” este introdus în cerc și i se spune că poate intra și ieși din cerc, atât prin porțițe cât și prin „găurile” formate de brațele unite ale copiilor. „Pisica” rămâne în afara cercului și are voie să intre și să iasă din cerc, doar prin „porțițe”. Jocul începe prin urmărirea „șoricelului” de către „pisică”, cu intenția de a-l prinde (atinge). Dacă „șoricelul” este prins, se pot inversa rolurile între cei doi copii sau se numește o altă pereche care să continue jocul. În sprijinul „pisicii” mai poate interveni și o a doua „pisică”.

6. „Al treilea fuge” sau „Prinde-l pe al treilea”

Elevii se dispun pe două cercuri concentrice, formând perechi situate la două lungimi de brațe, una față de cealaltă. Doi copii, primind rolurile de urmărit și, respectiv, urmăritor rămân în afara cercurilor, la distanță de 2 m, unul față de celălalt. La semnal, cei doi aleargă în jurul cercurilor, urmăritorul încercând să-l prindă (atingă) pe urmărit, iar acesta poate scăpa de urmărire dacă se plasează în fața unei perechi din cercuri. În acel moment, perechea are în plus pe cel de-al treilea copil, care devine urmărit. Dacă urmăritorul reușește să-l prindă pe urmărit, înainte ca acesta să se atașeze la o pereche, cei doi elevi își inversează rolurile.

7. „Coșulețul cu două toarte”

Elevii dispuși pe perechi, unul lângă altul, vor forma un coșuleț cu două toarte, având o mână pe șold iar cealaltă petrecută pe după brațul îndoit al partenerului. „Coșulețele” astfel

formate se dispersează pe toată suprafața de joc. Selectând o pereche, învățătoarea va da unuia dintre copii rolul de urmărit, iar celuilalt rolul de urmăritor.

Urmăritul aleargă printre „coșulețe” și pentru a nu fi prins de urmăritor se atașează la una din toartele unui „coșuleț”. În acel moment, „toarta” în plus (elevul) va deveni urmărit.

Dacă urmăritorul reușește să-l prindă (atingă) pe urmărit, înainte ca acesta să se atașeze la un „coșuleț”, cei doi își inversează rolurile.

8. „Ogarul și iepurele”

Elevii sunt dispersați pe întreaga suprafață de joc primind rolul de „copaci” care formează o „pădure”. Un copil numit de învățătoare primește rolul de „ieपुरaș”, care se deplasează prin pădure. La marginea „pădurii” apare „ogarul” unui vânător (un alt copil numit de învățătoare), care, văzând „ieपुरașul” țâșnește (aleargă) să-l prindă. „Iepurașul” speriat, aleargă printre copaci și ca să scape de „ogar” se așează în ghemuit în fața unui „copac”. În acel moment „copacul” devine „ieपुरaș” și este urmărit de „ogar”. Fostul „ieपुरaș” se ridică în picioare și devine „copac”. Când „ogarul” reușește să prindă „ieपुरașul”, cei doi își schimbă rolurile.

9. „Pescarul cu plasă” sau „Năvodul”

Pe o suprafață delimitată care reprezintă „lacul”, elevii deveniți „peștișori” înoată (aleargă) liber. Un copil desemnat de învățătoare primește rolul de „pescar”, care aleargă încercând să prindă (atingă) un „peștișor”. „Peștișorul” prins îl ia de mână pe „pescar” și formează o „plasă” cu care aleargă să prindă alți „peștișori”. Jocul continuă până când este prins și ultimul „peștișor”. Dacă „plasa” se rupe, „peștișorul” prins în momentul acela este eliberat și plasa se reface. „Peștișorii” nu au voie să treacă printre brațele „plasei”. Ca recompensă, ultimul „peștișor” prins, devine „pescar”.

10. „Vizitiul și doi cai”

Acțiunea jocului este asemănătoare jocului descris anterior. Deosebirea constă în faptul că se alcătuesc două echipe formate din 9 sau 12 elevi, fiecare echipă așezându-se în coloană câte trei. La semnal, doi copii din prima linie se „înhamă” cu câte un cerc sau coardă, iar cel de al treilea preia „hășturile” cu fiecare mână, pornind în cursă.

Proiect de lecție

Profesor învățământ primar Câmpean Ramona Alexandra

Școala Gimnazială “Simion Bărnuțiu”, Tiur-Blaj

Clasa: I

Subiectul: Cuvinte cu sens opus

Disciplina: Comunicare în limba română

Tipul lecției: Formare de priceperi și deprinderi

Competențe generale:

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
 2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare
3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute
4. Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

Competențe specifice:

- 1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral, pe teme accesibile, rostit cu claritate
- 1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj rostit cu claritate
- 1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute
 - 2.1. Formularea unor enunțuri proprii în diverse situații de comunicare
 - 3.2. Identificarea mesajului unui scurt text care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente familiar

Obiectiv fundamental:

Formarea deprinderilor de utilizare în comunicare a cuvintelor cu sens opus.

Obiective operaționale:

OO1- să identifice comportamentele opuse ale personajelor din poveste;

OO2- să găsească cuvinte/perechi de cuvinte cu sens opus;

OO3- să alcătuiască minim două propoziții în care să folosească cuvinte cu sens opus;

OO4- să participe cu interes la lecție și să colaboreze cu colegii pentru a duce la bun sfârșit sarcinile în echipă.

Metode și procedee didactice: M1 -observația, M2 -conversația, M3- explicația, M4- exercițiul, M5-jocul didactic.

Moduri de organizare: frontal, pe grupe, individual.

Mijloace de învățământ: M6- instrumente de scris, M7- laptop, M8-caiete

Desfășurarea lecției

Etapele lecției/ Dozare timp		Activitatea învățătorului	Activitatea elevilor
1.Moment organizatoric		-Se asigură condițiile necesare desfășurării optime a activității. -Se realizează prezența	-adoptă o poziție corectă în bancă -își pregătesc cele necesare lecție
2.Reactualizare cunoștințelor/Pregătirea psihologică	M1 M2 M8	-Se verifică tema, în timp ce elevii observă laptopul așezat la vedere. -Se verifică activitatea în perechi, de identificare a asemănărilor obiectelor observate pe imaginile prezentate pe laptop. -Se solicită elevilor identificarea a cât mai multe deosebiri între două ilustrații.	- elevii participă cu interes și răspund la întrebări
3.Anunțarea temei și a obiectivelor		-Se anunță titlul lecției și se scrie pe tablă: „ Cuvinte cu sens opus ” -Se prezintă obiectivele: identificarea cuvintelor cu sens opus, utilizarea sensului cuvintelor în enunțuri proprii, cooperarea în cadrul grupurilor.	-elevii ascultă cu atenție
4.Dirijarea învățării	M1 M2 M3 M4 M5 M6 M7 M8	-Se solicită elevilor să observe imaginile prezentate și să răspundă la întrebările: „ <i>Cu ce se joacă fetițele?</i> ”, „ <i>Ce puteți spune despre cercurile celor două fetițe?</i> ”, „ <i>Ce deosebiri există între cele două fetițe?</i> ”,	-elevii răspund la întrebările puse

	<p>„Ce asemănări există între cele două fetițe?”.</p> <p>-Se solicită elevilor să asculte o scurtă poveste (bazată pe imaginile prezentate) și să identifice comportamente opuse ale personajelor, exprimându-și propria părere în legătură cu cele două comportamente.</p> <p>-Se solicită elevilor să identifice cuvintele cu sens opus pentru cuvinte date: urcă, folositor, adevăr, aproape, prietenie, etc. și să alcătuiască propoziții simple folosind cuvintele găsite.</p> <p>-Se solicită elevilor să se grupeze în funcție de preferințe. Pe mese se fixează numele grupului: matematicieni, scriitori și sportivi.</p> <p>Se dau sarcinile și se explică fiecărui grup în parte:</p> <p>☉ Matematicienii (inteligență vizual-spațială) – Creați o problemă pe care să o transformați, folosind cuvinte cu sens opus. (cu...mai mare/cu...mai mic, au venit/au plecat, au primit/au cheltuit).</p> <p>☉ Scriitorii (inteligență lingvistică) – Compuneți propozitii folosind cuvintele: fericit, prieten, curajos, răbdător, apare, apoi inlocuiti aceste cuvinte din propozitie cu altele cu sens opus.</p> <p>☉ Sportivii (inteligență kinestezică) – Realizați mișcări ale diferitelor părți ale corpului, mișcări pe care colegii să le execute în sens opus.</p> <p>-Se solicită elevilor prezentarea modalității de rezolvare a sarcinii. Fiecare grup analizează modalitatea în care colegii au rezolvat sarcina.</p>	<p>-elevii rezolvă sarcinile și lucrează activ în echipă</p>
--	---	--

5.Evaluare/Aprecieri	M3 M4 M6 M7	-Se fac aprecieri individuale și colective.	
6.Încheierea lecției	M3 M7 M8	-Se prezinta elevilor tema de casă si se dau unele explicații. Vă mulțumesc pentru participarea activă la oră!	-elevii își notează tema

“JOCURILE ÎNMULȚIRII”

alternative didactice în învățarea înmulțirii

prof. înv. Primar Carapiti Ecaterina,

Școala Gimnazială Nr. 43 “Ferdinand” Constanța

Jocul didactic este o formă de activitate atractivă și accesibilă copilului, prin care se realizează sarcinile instructiv-educative ale învățământului. El reprezintă un ansamblu de acțiuni și operații care, paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărește obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului. În așadar, atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psiho-pedagogice semnificative, asigurând participarea activă a copilului la lecții sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecțiilor.

Între jocul didactic și procesul instructiv-educativ există o dublă legătură: jocul sprijină și îmbunătățește procesul instructiv-educativ fiind însă și condiționat de acesta prin pregătirea anterioară a copilului în domeniul în care se desfășoară jocul.

Jocul didactic constituie una din principalele metode active, deosebit de eficientă în activitatea instructiv-educativă cu preșcolarii și școlarii mici. Importanța acestui mijloc de instruire și educare este demonstrată și de faptul că reprezintă nu numai o metodă de învățământ, ci și un procedeu care însoțește alte metode sau poate constitui o formă de organizare a activității copiilor.

Jocul didactic reprezintă:

- mijloc important de educație și instruire în ciclul primar;
- asigură participarea activă și eficientă la lecție;
- conferă durabilitatea noțiunilor însușite;
- este o cale sigură de socializare.

De ce joc didactic?

- Este o formă de activitate plăcută și atractivă pentru elevi;
- Este dinamic și antrenant;
- Stimulează interesul copiilor
- Dezvoltă personalitatea lor, educându-le spiritul de cooperare, dârzenia, perseverența.

Astfel, învățăm:

- 10% din ce citim
- 20 % din ce auzim
- 30 % din ce vedem

- 70 % din ce discutăm
- **80 % din ce experimentăm**
- **95% din ceea ce îi învățăm pe alții** (William Glasser – psiholog american)

Jocul didactic matematic este o activitate de învățare al cărui efort elevii nu-l simt, ci îl doresc. Astfel, se impune necesitatea ca lecția de matematică să fie completată sau intercalată cu jocuri didactice cu conținut matematic, uneori chiar concepută sub formă de joc.

Un exercițiu sau o problemă de matematică poate deveni joc didactic matematic dacă:

- realizează un scop și o sarcină didactică din punct de vedere matematic;
- folosește elemente de joc în vederea realizării sarcinii propuse;
- folosește un conținut matematic accesibil și atractiv;
- utilizează reguli de joc, cunoscute anticipat și respectate de elevi;

Exemplificări:

„Război” cu înmulțiri

Materiale necesare: 1 joc domino

Regulile jocului:

- Se amestecă piesele de domino și se așază cu fața în jos,
- Se împart piesele în mod egal elevilor care joacă,
- Fiecare elev alege o piesă și înmulțește numerele de pe fiecare jumătate.
- Cel care are produsul cel mai mare câștigă toate piesele.
- Se repetă jocul până când unul dintre elevi reușește să ia toate piesele dominoului.

Aruncă și prinde

• **Materiale necesare:**

- minge de plajă pe care sunt scrise numerele de la 0 la 10,
- ecusoane cu înmulțiri pentru fiecare elev.

Regulile jocului:

- Mingea se aruncă de la un elev la altul,
- Când un elev prinde mingea, trebuie să înmulțească cele două numere pe care le-au acoperit cu palmele lor și să spună produsul.
- Apoi va arunca mingea mai departe aceluși elev care are pe ecuson scrisă aceeași înmulțire.

Ecusoanele elevilor pot fi păstrate întreaga zi.

Ei vor fi numiți după produsul operației de înmulțire de pe ecuson. De exemplu: “cavalerul 32” sau “domnișoara ...”

Jocul introduce un element de noutate în lecțiile de matematică. Ele trezesc dorința de a câștiga, mobilizând capacitățile intelectuale ale copiilor, cu condiția ca ele să aibă un caracter serios, nu de amuzament. Jocurile, folosite cu precauție, pentru a nu transforma activitatea de instruire în ceva neserios, reușesc să îmbine utilul cu plăcutul. Ele pot duce la formarea unor deprinderi trainice și, implicit, la un progres evident al proceselor psihice, al nivelului intelectual al elevilor.

În ceea ce privește atitudinea copiilor față de sarcinile jocurilor, aceștia nu sunt suprasolicitați de ele, ci le doresc, le așteaptă, le solicită. După joc elevii par mai odihniți, sunt mai bine dispuși, nu e ca atunci când sunt obligați să învețe. Chiar și copiii timizi sau

mai slabi la învățătură au dobândit încredere în forțele proprii, au dorit să încerce să obțină prin joc rezultate mai bune.

„Jocurile în general fac corpul mai viguros, mai suplu, mai rezistent, vederea mai pătrunzătoare, tactilul mai subtil, spiritul mai metodic și mai ingenios. Orice joc întărește, ascute vreuna din capacitățile fizice sau intelectuale.“ (R. Caillois)

LOCUL ȘI IMPORTANȚA JOCULUI DIDACTIC ÎN DEZVOLTAREA COPILULUI

PROF. ÎNV. PRIMAR CARATĂ FLORENTINA,

ȘCOALA GIMNAZIALĂ, COMUNA GRUMĂZEȘTI, NEAMȚ

Rolul și locul jocului în sistemul mijloacelor educative a fost și este recunoscut de marea majoritate a pedagogilor lumii. Formele de manifestare ale jocului și funcțiile sale diferă de la o perioadă de vârstă la alta. Dacă în perioada copilăriei jocul îndeplinește mai mult funcții cognitive sau formativ-educative, mai târziu funcțiile sale devin de recreere și reconfortare fizică și psihică.

Jocul didactic reprezintă forma de trecere de la joc la învățatură și este o activitate care se deosebește prin structura specifică de celelalte activități cu conținut asemănător. Jocul didactic constituie un mijloc valoros de instruire și educare a școlărilor deoarece rezolvă într-o formă cu totul adecvată vârstei sarcini instructive complexe. Eficiența jocului didactic în raport cu celelalte mijloace practicate în școală este cu atât mai mare cu cât se realizează o concordanță perfectă între procesul de cunoaștere a mediului înconjurător, procesul de învățare și acțiunea de joc, atât de atractive pentru școlari. În felul acesta procesul asimilării și adâncirii cunoștințelor este adaptat la cerințele și specificul vârstei școlare.

Jocul didactic are o largă contribuție, mai cu seamă în stimularea și dezvoltarea tuturor proceselor psihice. Cea mai mare parte a jocurilor didactice cuprinde importante exerciții senzoriale și de memorare, contribuind la dezvoltarea sesibilității auditive și a auzului fonematic.

Efortul intens intelectual al copiilor este posibil în cadrul jocului didactic numai cu condiția de a menține trează atenția lor. Jocurile orale cer copilului discernământ în alegerea cuvintelor, în înlocuirea unui cuvânt prin altul cu înțeleș opus. Ele dezvoltă promptitudinea reacțiilor verbale, contribuie la precizarea vocabularului, la activizarea vorbirii corecte din punct de vedere gramatical.

Jocul didactic este activitatea cea mai firească, care corespunde cerințelor de dezvoltare a copiilor, tendinței lor de a fi în contact cu adulții și cu alți copii, de a precepe activ, de a înțeleș și a oglindi lumea înconjurătoare, de a-și exprima gândurile. Acțiunea jocului didactic asupra comportamentului copiilor, asupra disciplinei, asupra caracterului și voinței este permanentă, directă și de o intensitate mare, ceea ce-i mărește considerabil valoarea instructivă și educativă.

Jocul didactic este unul dintre cele mai eficiente mijloace pentru dezvoltarea vorbirii și gândirii școlărilor. Organizat și condus cu pricepere ajută copilul la construirea unor structuri mentale, la dezvoltarea unor motivații superioare, lărgește orizontul de cunoaștere, consolidează și sistematizează cunoștințele, priceperile, deprinderile de exprimare corectă,

coerentă, logică și expresivă, îmbogățește, corectează și activează vocabularul copiilor, influent. Jocul didactic contribuie într-o mare măsură la stimularea curiozității de a dobândi noi cunoștințe și plăcerea de a rezolva diferitele probleme puse în joc. Totodată, ele cultivă obișnuința muncii intelectuale, a independenței în acțiune, pregătind copilul pentru activitatea de tip școlar - pentru învățatură. Jocul didactic îl deprinde pe copil cu respectarea regulilor, cu înhibarea dorințelor și a tendințelor contrare acestora. Îmbinarea armonioasă a elementelor de instruire cu cele de joc favorizează apariția unor stări emotive, prielnice stimulării și intensificării proceselor de cunoaștere, a muncii intelectuale, a formării unor trăsături morale și a unor deprinderi de muncă independentă.

Principalele momente - etape care trebuie respectate în desfășurarea jocurilor, sunt: (organizarea activității și desfășurarea activității)

Introducerea în activitate, care cuprinde:

- captarea atenției;
- actualizarea cunoștințelor;
- enunțarea sarcinilor (și a temei).

Dirijarea învățării:

- expunerea regulilor;
- explicarea, demonstrarea jocului;
- jocul de proba;
- executarea jocului de către copii
- reluarea jocului prin diferite variante (mărirea sarcinii);
- obținerea performanței.

Încheierea activității (aprecieri, evidențieri).

Se poate realiza prin intermediul unei convorbiri, a unor ghicitori, cu ajutorul apariției surpriză a personajelor dintr-o poveste, prezentarea materialului sub formă de surpriză etc.

Pe parcursul jocului se accentuează caracterul de întrecere, care poate fi frontal între toți copiii, sau între două, ori mai multe echipe. Este bine să se impună exersarea vorbirii fiecărui copil în parte, încurajarea lui pe planul gândirii și al exprimării orale (cu voce tare).

O problemă deosebit de importantă de care trebuie să țină seama, se referă la faptul că jocul, impune o pregătire foarte serioasă. Improvizatia bazată pe inspirația de moment în materie de joc este la fel de dăunătoare ca și în cazul unor experiențe efectuate la întâmplare.

Prin desfășurarea jocurilor didactice, am constatat că activitatea sistematică, gradată, realizată prin descoperire, problematizare, munca independentă duce la însușirea corectă a limbii române și a cunoștințelor necesare pentru integrarea cu ușurință în activitatea școlară.

O condiție pentru a putea atinge acest scop - pe lângă aceea a alegerii judicioase a jocului de la caz la caz, este posedarea de către copiii - cărora ne adresăm, a cunoștințelor pe care jocul didactic le presupune. În caz contrar, acesta nu-și mai atinge scopul.

Pentru faptul că permite dozarea efortului în funcție de complexul particularităților individuale pe care îl prezintă, în momente succesive, fiecare copil (ritm personal, cunoștințe, temperament, nivel de dezvoltare a diferitelor laturi ale personalității) și, deci, pentru faptul că se pot adapta multiplelor cazuri concrete, jocurile didactice constituie unul

dintre mijloacele educative cele mai bine adaptate vârstei școlare. Dacă acest mijloc este mânuit cu măiestrie, el poate da rezultate excelente.

Jocuri didactice utilizate la Limba și literatura română

Prof. înv. primar Catanoiu Alina

CNI Matei Basarab Rm. Valcea

În școală, trebuie să se utilizeze cele mai eficiente căi, care să contribuie la creșterea ritmului de învățare, la formarea de capacități și atitudini, la însușirea de cunoștințe care să corespundă cerințelor actuale. În învățământul primar, jocul didactic oferă un cadru propice de realizare a unui învățământ activ, stimulând creativitatea și inițiativa elevilor.

Jocul didactic este un tip specific de activitate, care dacă este utilizat în procesul de învățământ, va dobândi funcții psihopedagogice semnificative, va asigura participarea activă a elevului la lecție și va spori interesul elevului pentru învățare.

Prin joc didactic se pot rezolva diverse sarcini didactice:

- copiii participă cu plăcere la joc;
- prin joc își fixează mai bine cunoștințele, priceperile și deprinderile;
- face parte din învățarea activă;
- are rolul de a elimina stresul și încordarea.

1. Jocuri folosite în dezvoltarea vocabularului

Îmbogățirea și activizarea vocabularului copiilor școlari se realizează treptat, concomitent cu învățarea sensului cuvintelor și cu folosirea lor corectă în vorbire.

În munca mea la clasă am efectuat o serie de exerciții care au avut ca scop înțelegerea sensului unor cuvinte, mai ales al celor mai greu de sesizat de către copii, cum sunt: antonimele, omonimele, sinonimele, paronimele, sau al altor cuvinte și expresii folosite în jocuri și activități, cu care copiii au trebuit să fie familiarizați mai înainte de desfășurarea acestora.

Astfel am organizat jocul „Când și cum”; mi-am pregătit un set de întrebări în al căror răspuns să fie cuprinse adverbe antonime. De exemplu:

-Când pleacă părinții la serviciu? (Răspuns – Dimineața);

-Dar când vedem emisiunea de desene animate „Alice în țara minunilor?” (Răspuns – Seara);

-Când se scoală mama ca să aibă timp să pregătească totul pentru copii? (Răspuns – Devreme);

-Dar când se culcă mama ca să poată termina toată treaba? (Răspuns – Târziu);

-Cum fuge sportivul ca să câștige întrecerea? (Răspuns- Repede);

-Dar cum se mișcă melcul? (Răspuns –Încet).

După fiecare pereche de răspunsuri, am numit un copil care a trebuit să selecteze adverbele antonime, pe care apoi le-a repetat toată clasa de câteva ori, după care le-am cerut să construiască propoziții cu aceste antonime.

În jocul „La televizor” am distribuit copiilor câte două, trei imagini ce reprezintă obiecte diferite, dar care se numesc la fel (omonime). Fiecărui copil i-am dat câte o imagine. Aceleași imagini, dar mai mari, le-am avut și eu.

Am expus pe rând câte o imagine într-un ecran, confecționat din carton, cerând copiilor ca cel care-și vede imaginea la televizor să numească obiectul cu glas tare, să spună la ce sau cum se folosește și să alcătuiască cu cuvântul respectiv o propoziție.

Am expus apoi un alt obiect care are același nume, procedând ca mai sus.

De exemplu: am expus imaginea care reprezintă o capră (animal), o capră (de tăiat lemne), copiii sărind capra.

După ce am epuizat imaginile ce reprezintă omonimele unui cuvânt i-am întrebat „Căror obiecte le spunem noi capră?”

Copiii mi-au explicat cele trei accepții, de această dată fără sprijin pe imagini.

În încheiere, am desprins împreună concluzia că am folosit cuvinte la fel, cu aceeași formă, dar care au înțeles diferit. La fel am procedat și cu alte omonime: toc, broască, cățel, leu, sare etc.

Tot în activitățile de dimineață am efectuat exerciții care vizau înțelegerea sinonimelor.

În jocul „Cum este?” am utilizat o mică povestire în care era vorba despre o vulpe și în caracterizarea căreia m-am folosit de adjectivele: șireată și vicleană. Am repetat a doua oară povestirea, pe care am întrerupt-o exact în locul unde se spune că este șireată și le-am cerut copiilor să spună cum este animalul prezentat. Ei mi-au răspuns „șireată” sau „vicleană” și atunci le-am pus întrebarea: cu ce alt cuvânt mai putem spune „șireată”? (sau vicleană).

După răspunsul dat de copii am precizat că cele două cuvinte au același înțeles.

Povestea am continuat-o apoi cu istorisirea unor mici întâmplări din viața unui iepuraș fricos, sperios. Am procedat la fel ca mai sus arătând că pentru aceeași însușire avem la îndemână două cuvinte din care putem alege pe cel care ne place.

La fel am procedat și pentru alte sinonime: lacom-mâncăcios, mândru-îngâmfat, după ce am avut certitudinea că școlarii stăpânesc semnificația uneia dintre ele.

Pentru înțelegerea paronimelor am conceput jocul „Prin ce se aseamănă, prin ce se deosebesc?”. Am distribuit copiilor două sau trei imagini ce reprezintă obiecte, lucruri diferite, dar care au formă asemănătoare. Exemplu: par-car; măr-păr; mătură-pătură; casă-masă; pod-nod. Aceleași imagini, dar de dimensiuni mai mari, le-am expus pe rând câte o imagine în fața copiilor, cerându-le să denumească obiectul cu glas tare, să arate la ce sau cum se folosește și să alcătuiască cu cuvântul respectiv o propoziție. Am expus apoi altă imagine care are o formă asemănătoare, procedând ca mai sus.

După epuizarea fiecărei perechi de imagini reprezentând paronimele le-am cerut copiilor să spună prin ce se aseamănă, (formă asemănătoare), prin ce se deosebesc (înțeles diferit).

În încheiere, am desprins împreună concluzia că „ne-am jucat” cu cuvinte care au formă asemănătoare și înțeles diferit.

Exercițiile și explicațiile prin sinonimie, omonimie, antonimie, paronimie, reprezintă numai câteva strategii didactice pe care le-am folosit pentru îmbogățirea, activizarea și nuanțarea vocabularului copiilor, determinându-i pe copii să folosească în exprimarea lor, pe lângă părțile principale de propoziție și alte cuvinte (adjective, adverbe, locuțiuni verbale)

care dau coloratură, expresivitate și dinamism acțiunii prezentate, care îi ajută să desprindă mai ușor mesajul lucrării și să caracterizeze personajele.

Gesturile și mimica pot completa uneori explicațiile necesare însușirii unor cuvinte sau expresii noi din poeziile și poveștile spuse copiilor.

Bibliografie:

Albulescu, Ion, 2009, *Pragmatica predării. Activitatea profesorului între rutină și creativitate*, Pitești, Editura Paralela 45.

Albulescu, Ion, 2009, *Doctrină pedagogică*, București, Editura Didactică și Pedagogică.

Bontaș, Ioan, 2007, *Tratat de pedagogie*, București, Editura BIC ALL.

Breban, Silvia, Gongea, Elena, Ruiu, Georgeta, Fulga, Mihaela, 2002, *Metode interactive de grup*, București, Editura Arves.

Cerghit, Ioan, 1980, *Metode de învățământ*, București, Editura Didactică și Pedagogică.

Dogaru, Zoe, 2003, *Jocuri didactice pentru educarea limbajului*, București, Editura Aramis.

Drăgan, I., Nicola, I., 1995, *Cercetare pedagogică*, Târgu-Mureș, Editura Tipomur.

Dobridor-Negruț, I., Pânășoara, I., O., 2008, *Știința învățării*, Iași, Editura Polirom.

Frîncu, Angela (coord), Buda, Aurelia, 1972, *Jocuri didactice și exerciții distractive*, București, Editura Didactică și Pedagogică.

Gheorghian, E., Taiban, M., 1978, *Metodica jocului și a altor activități cu preșcolarii*, București, Editura Didactică și Pedagogică.

Proiect didactic

CAZAN ANDREEA

Proiect tematic: "Ce ma inconjoara?"

Subtema: "Vitaminele radacina vietii"

Tipul de activitate: Joc didactic-Eu spun una, tu spui multe





Tema activitatii: "Sanatate de la toate"

Domeniul experiential: Domeniul Limba si Comunicare

Categoria de activitate: Educarea limbajului

Scopul: Formarea deprinderii de a alcatui propozitii utilizand corect numarul singular si pluralul substantivelor.

Obiective:

-  Sa distinga singularul de pluralul substantivelor;
-  Sa transforme singularul in plural si invers;
-  Sa completeze singularul sau pluralul in cadrul propozitiilor eliptice;
-  Sa execute sarcinile fisei individuale.

Sarcina didactica: Folosirea corecta a singularului si pluralului in vorbirea curenta.

Regulile jocului: Un copil de la o echipa (merelor) alege un jeton de pe prima masuta, denumeste imaginea, cheama un coleg de la el din echipa si acesta cauta opusul acesteia de pe masuta a doua, singularul sau pluralul. Copiii din echipa(merelor) alcatuiesc propozitii folosind corect substantivele la numarul singular si plural. Raspunsurile corecte sunt evidentiata. Dupa care jocul se reia si pentru cea de-a doua echipa(perelor).

Elemente de joc: Surpriza, intrecerea, aplauzele, inchiderea si deschiderea ochilor.

Strategia didactica:

Metode: Explicatia, conversatia, observatia, demonstratia, descoperirea, exercitiul, problematizarea.

Mijloace didactice: Jetoane cu diferite imagini reprezentand un obiect sau mai multe obiecte, panou cu evidenta scorului, fise individuale, doi pomi din poliester pentru captarea atentiei(un mar si un par).

Forma de organizare: Pe echipe

Locul de desfasurare: Sala de grupa

Bibliografie:

Curriculum pentru invatamant preprimar(3-6/7 ani)

“Metode interactive de grup”-Ghid metodic, Breben S., Gongea E., Ruiu G., Fulga M., Ed. Arves 2002

“Programa activitatilor instructiv educative in gradinita de copii”Preda V., Dumitrana M., Bucuresti, 2000

Desfasurarea activitatii

EVENIMENT DIDACTIC	CONTINUT STIINTIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
Momentul organizatoric	Voi aseza mobilierul si voi pregati cele necesare pentru buna desfasurare a activitatii: -aranjarea masutelor in doua echipe: -pregatirea materialelor didactice; -aerisirea salii de grupa; -intrarea ordonata in sala de grupa a copiilor.		Observarea comportamentului Corectarea tinutei
Captarea atentiei	Educatorea va prezenta surpriza pregatita: doi pomi (un mar si un par). In par este asezat o para, iar in mar mai multe mere. Astfel, printr-o discutie copiii vor sesiza diferente intre singularul si pluralul substantivelor .	Surpriza Explicatia Conversatia Problematizarea	Interesul pentru continutul surprizei
Anuntarea temei si a obiectivelor	Educatorea va anunta ca la activitatea de educarea limbajului vor desfasura jocul “Sanatate de la toate”, iar copii trebuie sa fie atenti, activi si sa respecte regulile jocului.	Conversatia Explicatia	Observarea comportamentului
Dirijarea invatarii	a. Intuirea materialului didactic:	Observatia	

	<p>Se va descoperi panoul ce tine evidenta scorului.</p> <p>b.Explicarea regulilor jocului:</p> <p>Copiii sunt impartiti in echipa merelor si echipa perelor (ecusoane), iar in fata celor doua echipe sunt asezate doua masute. Pe prima masuta sunt asezate jetoane cu fructe si legume - singularul, iar pe a doua masuta jetoane cu fructe si legume-pluralul. Pe rand, cate un copil de la fiecare echipa va alege un jeton cu singularul substantivului sau pluralul, denumeste imaginea si numeste un coleg din aceeași echipa sa gaseasca pluralul sau singularul imaginii de pe masuta a doua. Impreuna cu echipa vor formula propozitii pentru ambele variante-singular si plural.</p> <p>Dupa fiecare raspuns fiecare echipa va primi buline rosii pe panoul cu evidenta scorului.</p> <p>c. Jocul de proba</p> <p>Se va executa jocul de proba o data pentru a vedea daca au inteles regulile.</p> <p>d.Jocul propriu-zis:</p> <p>Vor fi solicitati cat mai multi copii in timpul jocului pentru a sesiza singularul si pluralul substantivelor in contexte diferite.Se folosesc jetoane cu imagini reprezentand un fruct/legume sau mai multe fructe/legume.</p> <p>e.Complicarea jocului</p>	<p>Conversatia</p> <p>Explicatia</p>	<p>Relationare in cadrul grupului prin actiune si comunicare.</p>
--	--	--------------------------------------	---

	Se prezinta copiilor un minitablou pe care educatoarea il citeste inversand singularul cu pluralul.Cere copiilor sa corecteze greselile-pacaleli.		
	Greselile vor fi corectate pe rand de catre copiii de la ambele echipe asezand imagini corecte in functie de singularul sau pluralul substantivului.	Problematizarea	
Obtinerea performantei	Copiii vor lucra fise individuale. Se intuiesc fisele, se explica sarcinile si se indruma copiii.	Explicatia	
Evaluare	Copiii vor fi antrenati in evaluarea fiselor personale si ale colegilor.	Conversatia	
Incheiere activitatii	Educatoarea va face aprecieri asupra modului in care au raspuns si s- au comportat copiii in timpul activitatii. Un copil de la echipa merelor va numara punctele de la echipa perelor, iar unul de la echipa perelor va numara punctele de la echipa merelor.Astfel, va fi desemnata echipa castigatoare.	Conversatia	stimulente

JOCUL DIDACTIC – PRINCIPALA FORMĂ DE ACTIVITATE ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. inv. prescolar Ceausene Andreea Mirele

G.P.P. Nr. 7 Slatina

Jocul este principala formă de activitate în grădinița de copii. Pentru un copil sănătos, nimic nu este mai impropriu decât starea de apatie și nemișcare. Jocul este tot atât de necesar dezvoltării multilaterale a copilului ca și lumina soarelui.

După cum bine știm, înainte de a trăi și a acționa în lumea ideilor, individul trăiește și acționează în lumea lucrurilor, a obiectelor și fenomenelor din lumea reală. Viața psihică a copilului începe prin contactul senzorial cu obiecte și fenomene, iar primele sale acțiuni apar ca reacții de răspuns la incitațiile lor. Prin urmare, întreaga evoluție a activității și comportamentului uman poate fi interpretată ca un proces continuu de acomodare la obiect și de asimilare a obiectului, acest proces având la bază permanenta semnalizare senzorială. Trecerea de la perceperea nediferențiată spre perceperea organizată și sistematică a mediului înconjurător nu se face rapid și nici spontan, ci presupune un proces de educație și instrucție relativ îndelungat, prin organizarea unor activități complete cu obiectele și substitutele acestora. Jocul favorizează angajarea afectiv-atitudinală a copilului, întrecerea cu sine, dorința de autodepășire, care devin acute în contextul întrecerii cu ceilalți. Pentru copil, jocul este distracție, este învățatură, este muncă, mijloc prin care se educă, mijloc eficient de cunoaștere a lumii înconjurătoare.

Termenul „didactic” (asociat celui de joc) indică latura instructivă, care devine, în mod necondiționat, parte integrantă și se concretizează, la nivelul fiecărui joc didactic, printr-un anumit volum de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mintale pe care le solicită. Îmbinarea elementului instructiv cu cel distractiv conduce la apariția unor stări emotive complexe, care stimulează și exersează procesele de dezvoltare psihică.

Jocul didactic este conform dicționarului de pedagogie un „tip de joc prin care educatorul consolidează, precizează și verifică cunoștințele predate copiilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe”

Jocul didactic are o serie de caracteristici care-l diferențiază de celelalte jocuri și activități comune din grădiniță:

- *Scopul didactic* reprezintă o finalitate educativă și se formulează prin raportare la obiectivele specifice. Formularea scopului jocului trebuie să fie clară și precisă, asigurând buna organizare și desfășurare a activității.

- *Sarcina didactică* este formulată în funcție de conținutul jocului și reprezintă elementul de instruire prin care se exersează operațiile gândirii (recunoaștere, descriere, reconstituire, comparație). Sarcina didactică este problema intelectuală centrală pe care copiii trebuie să o rezolve.

- *Conținutul jocului* reprezintă ansamblul cunoștințelor deprinderilor, priceperilor care le achiziționează sau se consolidează; conținutul trebuie prezentat într-o manieră accesibilă și plăcută copiilor. Jocurile didactice pot avea același conținut, dar ele dobândesc mereu alt caracter datorită faptului că sarcinile pe care le au de rezolvat copiii sunt diferite. Numai cunoscând conținutul și varietatea jocului didactic, educatoarea poate să se orienteze cu ușurință în alegerea și conducerea metodică a jocului didactic, la utilizarea lui pentru formarea și educarea copilului de vârstă preșcolară.

- *Regulile jocului didactic* reglementează conduita și acțiunile copiilor pe tot parcursul jocului (ce este și ce nu este permis, succesiunea acțiunilor, cum să se joace, reglementează distribuția rolurilor, relațiile dintre copii, stimulează sau inhibă manifestările comportamentale ale participanților la joc, etc.) având un caracter prestabilit și obligatoriu pentru participanți.

- *Acțiunile de joc* sunt mijloace prin care jocul devine o acțiune plăcută, distractivă, relaxantă. Ele antrenează copiii la o activitate intelectuală al cărei efort nu este conștientizat, ele dinamizează participarea și favorizează obținerea performanțelor. Acțiunile de joc sunt reprezentate prin elemente specifice: descoperirea, ghicirea, așteptarea, întrecerea, etc.

Conținutul, sarcina didactică (problema intelectuală), regulile și acțiunile de joc (ghicire, surpriză, mișcare, etc.) conferă jocului didactic un caracter specific, înlesnind rezolvarea problemelor puse copiilor.

- *Materialul didactic* trebuie să fie adecvat conținutului jocului și vârstei copiilor, poate conține jucării, jetoane, cartonașe, medalioane, fise de lucru individual, ilustrații, tablouri sau planșe utilizate pentru descrieri și povestiri, mozaicuri, desene de decupat, figuri geometrice; materiale din natură, creioane, culori, acuarele, plastilina, hartie, lipici, costume, DVD-uri,.

O caracteristică esențială a jocului didactic constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea multilaterală a cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor sub forma unor activități plăcute și atractive.

Bine elaborat și condus, jocul constituie un veritabil instrument de lucru în activitățile cu copiii preșcolari, dezvoltând virtuți formative dincolo de toate așteptările. Pentru valorificarea acestui incredibil potențial, educatoarea va trebui să-și folosească și chiar să-și dezvolte disponibilitățile empatice, înțelegând prin aceasta capacitatea de a se transpune imaginar în vârsta copilăriei.

În cele ce urmează, voi exemplifica modalități de dezvoltare a limbajului copiilor prin intermediul jocului didactic la grupa mare.

În grădiniță, copiii preșcolari sunt familiarizați cu noțiunile de cuvânt, silabă, sunet, cu propoziția simplă, apoi cu cea dezvoltată. Astfel, ei află că totul în jurul nostru poate fi denumit prin cuvinte care îmbinate între ele conduc la situații de comunicare a unor idei. Astfel realizăm vorbirea. Tot în jocul didactic îi putem face pe copii să înțeleagă că uneori cuvintele, ca și noi oamenii, au o familie. Există așadar cuvinte-părinți și cuvinte-copii. Pornind de la acest aspecte, noi, educatoarele, am utilizat și creat jocuri didactice care să contribuie la realizarea obiectivelor menționate anterior. Pentru ca preșcolarii să înțeleagă ce înseamnă familia de cuvinte am realizat jocul didactic „Și eu am o familie” sau „Frații și surorile mele”. Pentru a-i deprinde pe copii cu „familia de cuvinte” (sinonime, antonime, omonime, paronime) și pentru deprinderea acestora cu formularea cuvintelor noi prin derivare cu ajutorul sufixelor și prefixelor, la grupa mare, în cadrul proiectului tematic „Toamna”, în săptămâna cu tema „Legume de toamnă”, după activitățile de observare, lectură după imagini, memorizarea unor poezii adecvate, am antrenat copiii în jocul didactic „Caută rudele cuvântului”.

Jocul l-am desfășurat astfel : copiii așezați pe covor, în mijloc multe jetoane cu imagini reprezentând tema dată. Fiecare copil trebuie să aleagă câte un jeton și să-l explice. Apoi, la solicitarea mea, copiii au ales imagini înrudite ca temă (Legume de toamnă: ardei, vinete, varză, morcovi, etc), dar și ca rostire a cuvântului ilustrat (grădina, grădinar, grădinița), și-au dat mâinile într-un cerc simbolizând familia de cuvinte, rostind următoarele versuri: „Familia-i mare,/ Familia-i mică,/ În familie să ne unim,/ Rudele să le găsim.”

Pentru înțelegerea noțiunii de antonime folosim jocul „Găsește imaginea opusă” în care copiii au sarcina de a recunoaște și descrie imagini care reprezintă stări, trăiri opuse : copil care se spală/copil murdar ; copil care aruncă ghizdanul/ copil care merge cu ghizdanul în spate ;copil care plânge/copil care râde, etc.

În jocuri precum: „Ce mai poate denumi acest cuvânt”, „Unde se află?”, „Când și cum”, „Jocul contrariilor”, „Hai să împachetăm”, „Folosește cuvântul potrivit”, copiii au căutat și găsit antonime.

Jocul didactic „Dacă nu-i așa” are ca obiectiv însușirea de către copii a noțiunii de omonime.

Prin intermediul jocului didactic „Televizorul” copiii au înțeles noțiunea de cuvinte paronime. Pe ecranul televizorului apare o imagine cu o vază, o barză, un morar și un strat de mărar. După ce au intuit imaginile le vom spune niște versuri care să includă și cuvintele de mai sus, explicându-le copiilor că schimbând un sunet, vor descoperi un nou cuvânt.

Nu puține sunt jocurile didactice care se desfășoară în grădiniță și urmăresc distingerea culorilor și nuanțelor asemănătoare, actualizarea cunoștințelor despre anumite însușiri ale obiectelor și fenomenelor : „Găsește culoarea potrivită”, „Te rog să-mi dai”, „Ce formă au?” etc.

Jocul „Cu ce construim” fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcție: prin jocul „Cine are aceeași figură?” se fixează, se actualizează reprezentări de forme precum: cerc, pătrat, oval, triunghi etc.

Fiind pregătite în cadrul jocurilor alese prin exercițiile senzoriale sau jocuri-exerciții, jocurile didactice contribuie la dezvoltarea sensibilității auditive, gustative, olfactive, tactilo-kinestezice.

Jocurile „Spune ce faci?” sau „Cine face asta?” contribuie la dezvoltarea sensibilității auzului. În jocul „Ghicește ce ai gustat” accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive.

Un deosebit rol îl au jocurile didactice în educarea calității memoriei. De exemplu „Ce s-a schimbat” sau „Ghicește ce lipsește!”, solicită să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități.

În concluzie jocul didactic are o largă contribuție la stimularea și dezvoltarea atenției, memoriei, imaginației, la conturarea personalității copilului preșcolar, la pregătirea lui pentru școală.

BIBLIOGRAFIE:

- Avram, Săftica; Mișu, Ecaterina; Său, Zonica, „Jocul didactic pentru preșcolari”- Ghid metodic, Editura Terra, Focșani, 2004 ;
- Chiscop, Liviu, Didactica educației limbajului în învățământul preșcolar. Ghid metodic - Editura „Grigore Tăbăcaru“, Bacău 2000 ;
- Dogaru, Zoe-« Jocuri didactice pentru educarea limbajului »,Editura Aramis,București 2001;
- Lespezeanu, Monica, „ Tradițional și modern în învățământul preșcolar”, Ed. Omfal Esențial, București, 2007;
- Tomșa,Gheorghe, (coordonator), 2005, « Psihopedagogie preșcolară și școlară », Ed. Coresi, București 2005,;
- Voiculescu, Elisabeta, „Pedagogie preșcolară”,Ed. Aramis, București, 2003.

Jocul didactic matematic – importanța sa în formarea și dezvoltarea unor competențe la elevii din clasele primare

Prof. înv. primar: Ceașescu Ana-Maria

Școala Gimnazială Drăguțești

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operații care paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărește competențele de pregătire intelectuală, tehnică, morală și fizică a copilului.

Încorporate în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție, de veselie, de bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii. Restabilind un echilibru în activitatea școlară, jocul fortifică energiile intelectuale și fizice ale acestora, generând o motivație secundară, dar stimulatorie, constituind o prezență indispensabilă în ritmul accentuat al muncii școlare.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învățătorul consolidează, precizează și chiar verifică cunoștințele copiilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe, pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale acestora.

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

Componentele de bază ale jocului didactic matematic sunt:

a) Scopul didactic – se formulează în concordanță cu cerințele programei matematice. Formularea trebuie să fie clară și să oglindească probleme specifice de realizare a jocului. O bună formulare corespunzătoare a jocului determină o bună orientare, organizare și desfășurare a activității respective. De obicei, se face apel la anumite jocuri didactice în probleme de ordin cognitiv și altele de ordin formativ. Se uită uneori că unul și același joc se adresează ambelor categorii de probleme.

b) Sarcina didactică – constituie elementul de bază prin care se transpune la nivelul copilului scopul urmărit într-o activitate matematică. Sarcina didactică este legată de

conținutul jocului, structura lui, referindu-se la ceea ce trebuie să facă în mod concret copiii în cursul jocului pentru a realiza scopul propus.

Sarcina didactică reprezintă esența activității respective antrenând intens operațiile gândirii – analiza, sinteza, comparația, abstractizarea, generalizarea – dar și al imaginației.

c) Elementul de joc – se stabilește de regulă în raport cu cerințele și sarcinile didactice ale jocului. Ele pot fi cât se poate de variate.

Într-un joc se pot folosi mai multe elemente, dar nu pot lipsi cu desăvârșire, deoarece sarcina didactică rezolvată fără asemenea element nu mai este joc.

Elementele de joc pot apărea sub formă de: *Intrecere* – individual sau pe grupe; *Cooperare* – spiritual de colectivitate; *Recompensare* – recompensele pot fi de ordin moral, astfel să nu diminueze interesul pentru joc și să se rezume doar la obținerea recompensei; *Penalizare* – să nu se accepte abaterea de la regulile jocului.

Alte elemente ale jocului pot fi aplauzele, cuvinte stimulatorii etc.

Elementele de joc se împletesc strâns cu sarcina didactică și mijlocesc realizarea ei în cele mai bune condiții. Se pot realiza jocuri în care întrecerea, recompense sau penalizarea să nu fie evidente.

De exemplu, în “Jocul cifrei 1”, competența vizată este aceea de consolidare a noțiunilor referitoare la cifra 1. Aici, elementul de joc este acela de întrecere între elevii clasei și urmărește în plus și formarea deprinderii de mânăuire a bețișoarelor.

d) Conținutul matematic – al jocului este subordonat particularităților de vârstă și sarcinii didactice. Trebuie să fie accesibil, recreativ și creativ, prin forma în care se desfășoară, prin mijloacele de învățământ utilizate, prin volumul de cunoștințe la care apelează. Conținutul didactic se referă la următoarele conținuturi matematice: mulțimi, operații cu mulțimi, elemente de logică, operații cu numere naturale etc.

e) Material didactic – să fie ales din timp, să fie corespunzător, să contribuie la reușita jocului, să fie variat. Se poate folosi ca material didactic: jetoane cu desene, cu numere, cu operații; figuri geometrice; planșe; riglete, alte materiale confecționate de cadrul didactic; creioane, cărți, baloane, jucării, flori, pitricele, castanet etc.

Materialul didactic trebuie: să fie mobil, putând fi ușor mânăuit de copii; să conțină o problemă didactică de rezolvat.

f) Regulile jocului – transpune sarcina didactică într-o acțiune

concretă. Regulile să fie formulate clar, corect, să fie înțelese de elevi și în funcție de reguli se stabilesc și rezultatele – punctajul.

Dacă jocul este *un impuls irezistibil prin care fiecare copil își modelează*

propria-i statuie, atunci cu prisosință procesul de predare-învățare este cadrul potrivit pentru atingerea acestei ținte; elev și cadru didactic conlucrează, generează acele forte necesare formării și informării.

Pornind de la *litetre jucăușe, încurcături de limbă, prin jocuri de-a numărătoarea, desene cu numere, spre adevăr și minciună, cu mingea prin tunel*, copilul uimit, interesat și entuziasmat învață să comunice, înțelege ce este matematica, se descoperă ca un om, contribuie la sănătatea și motricitatea proprie.

Prin joc învață, înțelege, se autocunoaște și se pregătește pentru viață.

JOC DIDACTIC: Să călătorim în lumea poveștilor

GPP. „CURCUBEUL COPILĂRIEI“ MĂNECIU

Prof. Inv. preșcolar: Cepoiu Ionela

Scopul jocului: fixarea și consolidarea unor povești învățate anterior

Conținutul jocului: poveștile învățate de copii (Capra cu trei iezi de Ion Creangă și Scufița Roșie de Frații Grimm)

Sarcina didactică:

- Recunoașterea personajelor în contextul poveștilor relatate;
- Selectarea și gruparea jetoanelor cu personajele din fiecare poveste învățată;
- Interpretarea unor roluri, folosind expresii și gesturi corespunzătoare.

Realizarea jocului : Copiii răspund doar la solicitarea educatoarei. Ei vor recunoaște și descrie personajele din poveștile propuse, vor așeza imaginile în ordinea logică a desfășurării acțiunii, vor imita personajele preferate. Grupa va fi împărțită pe echipe. Răspunsurile corecte sunt aplaudate.

Elemente de joc: surpriza, manevrarea jetoanelor, siluetele, aplauzele, recompensele, mimica, imitarea personajelor din povești.

Material didactic: cărți cu povești, jetoane cu imagini ale personajelor, tablă magnetică.

Desfășurarea jocului

Varianta 1: Copiii observă în clasă că au apărut planșe cu povești cunoscute de ei și au datoria de a așeza în ordinea cronologică desfășurării acțiunii. Se apreciază răspunsurile corecte.

Varianta 2: Educatoarea le dă copiilor jetoane cu personajele din povești, iar aceștia le vor selecta și grupa. Se vor numii copiii care au sarcina de a enumera personajele din aceste povești. Preșcolarii răspund individual, iar răspunsurile corecte vor fi aplaudate. Trecerea spre a treia etapă se va realiza printr-o scurtă tranziție.

Varianta 3: Educatoarea cere copiilor să închidă ochii și să memoreze personajele din cele două povești discutate, timp în care pe o tablă albă magnetică desenează diagrama Venn. Preșcolarii vor trebui să extragă câte un personaj dintr-un plic și să îl așeze în unul din

plicuri.,apoi în mijloc să așeze elementele commune. Preșcolarii sunt întrebați ce forme geometrice sunt desenate pe tablă.

Se aplaudă răspunsurile corecte.

JOCUL DIDACTIC „CULORILE PRIETENIEI”

Prof. înv. preșc. Ceusescu Claudia

Scoala Gimnaziala Samarinești, județul Gorj

Tema săptămânii: „Prietenia un dar pretios.”

Tema activității: „Culorile prieteniei”

OBIECTIVE:

- Sa recunoasca comportamente care faciliteaza stabilirea si mentinerea relatiilor de prietenie;
- Sa identifice consecintele comportamentelor prietenoase/neprietenoase;
- Sa exerseze oferirea ajutorului si cooperarea in joc;
- Sa exerseze strategii de negociere pentru rezolvarea problemelor in grup;
- Sa manifeste spirit cooperant si buna-dispozitie;
- Sa –si dezvolte gustul estetic si atitudinea fata de munca;
- Sa-si exprime propriile opinii ,sentimente,atitudini

SARCINA DIDACTICĂ: Sa raspunda corect la intrebarile adresate si sa rezolve sarcinile date prin aprecierea comportamentului in diferite situatii diferentiindu-l pe cel corect de cel incorrect.

ELEMENT DE JOC: surpriza, cubul,manuirea materialelor,recompense,ecusoane

REGULILE JOCULUI: copiii ascultă cu atenție sarcina dată de educatoare, apoi, pe rând, dau răspunsul.

ORGANIZAREA JOCULUI: Frontal, individual, pe echipe.

SCENARIUL ZILEI

La intalnirea de dimineata copiii vor fi asezati in semicerc pentru a putea stabii fiecare un contact vizual cu toti membrii grupei. Copiii sunt salutati de educatoare prin intermediul versurilor:“

Dimineata e din nou / Veniti toti in jurul meu/In semicerc ne adunam/Cu totii sa ne saluta

A inceput o noua zi/ Buna dimineata,prieteni!”

Copiii raspund salutului si se saluta reciproc printr-o strangere de mana

CALENDARUL NATURII:

- Văd că astăzi sunteți îmbrăcați de sărbătoare. Cine-mi răspunde la întrebare:
„Iarna a trecut,/Iarba a înverzit,/Floarea a-nflorit. Cine a venit?”

(Primăvara)

- Haideți să completăm și calendarul naturii!

Completarea calendarului naturii va fi facuta de „meteorologul de serviciu” care va veni in fata si le va spune copiilor cum este cerul, cum este vremea, daca este cald sau rece, cum l-a imbracat mama, etc. Se va discuta si despre zilele saptamanii, lunile anului si se va marca data.

ÎMPĂRTĂȘIREA CU CEILALȚI:

- Cum ma simt astazi?

- Copiii vor alege cate un emoticon pentru a-si exprima starea fiecaruia dintre ei.

- Se face prezenta. Numaram cate fete vesele si cate fete triste avem, copiii motivand si de ce au ales acea fata.

DISCUȚIE DE GRUP:

Copiii vor fi îndemnați să facă schimb de impresii prin aducerea în prim plan a experiențelor proprii Educatoarea le spune copiilor ca mergand spre gradinita m-am intalnit cu doi batrani care mi-au spus ca ei sunt prieteni de la gradinita.

CE stiti voi despre prietenie?

Dar despre cinste? Dar despre harnicie?

- Cum ati putea descrie voi un om harnic?

-Când sunteți veseli/triști?

Mesajul zilei Mesajul zilei va fi următorul: „Prietenia este un lucru minunat”prin activitățile noastre de astăzi va trebui să dovedim acest lucru

NOUȚATEA ZILEI: Surpriza, scrisoarea, cubul, iepurasul

Intalnirea de dimineata.

Salutul. Copiii se aduna in cerc cu educatoarea pentru a se saluta: „Buna dimineata prieteni! Bine ati venit

Calendarul Naturii - prin intermediul unei conversații voi stabili împreună cu copiii vremea de afară, caracteristicile zilei respective, și anotimpul în care ne aflăm.

Noutățile zilei- voi capta atenția copiilor moment în care vor descoperi elementul surpriză-”cubul prieteniei,scrisoarea iepurașul!”Se da citire scrisorii:

Dragi copii,

Eu sunt Tup-Tup...un iepurascare pana nu demult locuiam in Poienita Prieteniei. AM fost alungat din Poienita Prieteniei de stapana acestui tinut deoarece in ultima perioada am fost foarte neprietenos cu celelalte vietuitoare de aici : pe veverita Codita am ciupit-o,puiului de arici Ghimpici i-am pus piedica si a cazut,pe ciocanitoarea Dita am alungat-o din scorbura sa spunandu-i ca este prea galagioasa si ma deranjeaza,iar pe Spiridus,puiul de cerb,l-am necajit spunandu-i ca este cel mai urat pui de cerb pe care l-am vauzt vreodata.Dupa ce mi-am cerut iertare de la stapana acestui tinut al prieteniei si i-am promis ca de acum incolo o sa fiu prietenos cu toata lumea,aceasta a hotarat sa ma primeasca inapoi in Poienita Prieteniei insa cu doua conditii

1. Sa-mi cer iertare de la prietenii mei pe care i-am suparat.

2. Sa trec cele patru probe care se afla in plicul albastru cu ajutorul prietenilor mei de la Gradinita „ Poienita” adica cu ajutorul vostru.Ma simt foarte singur si foarte trist deoarece fara ajutorul vostru eu nu pot sa trec cele patru probe.

Va rog sa ma ajutati!

Cu drag, Iepurasul Tup-Tup

Astăzi vom juca un joc care se numeste „Culorile Prieteniei.’Dupa acest joc vom realiza COPACUL PRIETENIEI prin dactilopictura..si asa il vom ajuta pe iepuras sa fie primit inapoi in poienita.Se deschide plicul unde sunt patru probe pe care copii trebuie sa le rezolve pentru a-l putea ajuta pe iepuras Jocul va începe cu prima probă, apoi, se va continua la fel cu restul probelor.

PROBA NR. 1 Copiii vizioneaza o secventa din desenul animat” ALBA caZAPADA si cei sapte pitici’ COPIII trebuie sa identifice comportamenteleprietenose si cele neprietenose din secventa vizionata.

PROBA NR. 2 Se imparte efectivul de copii in 6 subgrupuri, corespunzatoare numarului pe care cade cubul.fiecare subgrup urmând sa analizeze tema aleasa,”. In acest mod se impart sarcinile fiecarei grupe prin aruncarea cubului si preluarea sarcinii.

Arunc cubul către primul grup,spunând: „Cubul se rostogoleste si lael soseste”. Repet acest lucru pentru toate cele 6 subgrupuri.Numesc un copil din grupul respectiv care să răspundă,celalalt copil putând veni si el cu alt răspuns. Copiii vor răspunde in funcție de cerința ce corespunde cifrei de pe una din fața cubului:

ECHIPA ROSIE: DESCRIE: doi prieteni

ECHIPA VERDE: COMPARA doua perechi de prieteni’

ECHIPA ALBAȘTRA Asociază cuvântul” prietenie „cu oculoare, anotimp, un animal, o floare și un fruct.

ECHIPA GALBENA Analizează imaginile. apoi realizează o bulina roșie pe imaginile care ilustrează

comportamente prietenoase și o bulina neagră pentru imaginile care nu ilustrează comportamente

neprietenoase(?);

ECHIPA ROZ: Aplică!Cum, poți să păstrezi o relație de prietenie în situația în care prietenul tău refuză frecvent să împartă jucăriile cu tine și nu vrea să se joace cu nimic din ce vrei tu.

ECHIPA PORTOCALIE Argumentează proverbele :“Prietenul la nevoie se cunoaște”
“ Prieten e cel ce-ți știe defectele și te acceptă așa cum ești”

PROBA NUMARUL 3: Așezați jetoanele care ilustrează comportamente prietenoase pe panoul “ASA DA”, iar jetoane care ilustrează comportamente neprietenoase pe panoul “ASA NU”.

Copiii trebuie să descrie comportamentele prietenoase și neprietenoase reprezentate în jetoane și să identifice consecințele acestora.

PROBA NUMARUL 4: Li se cere copiilor să formeze un “Zid al prieteniei” (copiii trebuie să se așeze în linie,ținându-se de mână în funcție de prietenii dintre ei). Conducătorul jocului va chema în față un copil care va reprezenta prima “caramidă”din “Zidul prieteniei”. Acesta îl va chema lângă el pe prietenul său cel mai bun din grupă.Jocul se termină când “ Zidul prieteniei” este format din toți copiii din grupă.Se motivează de către copii alegerile făcute.

JOCUL CULORILOR

Prof. Adriana Chelaru

Clubul Copiilor Panciu

Jocul ca metodă didactică nu este un mijloc de divertisment ci un mijloc de cunoaștere, de învățare. Jocul trebuie să fie un mijloc de stimulare a interesului, de captare a atenției, de eliminare a emoțiilor distructive, de îmbinare cu munca într-o manieră ușor de asimilat a informațiilor. Prin joc se îmbină spontanul cu imaginarul, se produce destindere, plăcere și bucurie.

Exercițiu-joc este o metodă didactică utilizată la Cercul de Pictură care pune în fața elevilor, situații noi de rezolvare a spațiului plastic, de descoperire a unor efecte expresive de forme sau culori. Această metodă se utilizează în special la grupele de începători, pentru ca ei să înțeleagă mai bine anumite probleme legate de culoare și de tehnici de lucru. Jocul culorilor – vizează descoperirea diferitelor nuațe, tonuri de culoare pe baza relațiilor dintre ele și pe care le vom descoperi pas cu pas parcurgând regulile jocului. La final vom ajunge să identificăm anumite caracteristici ale culorilor după natura lor.

Pentru a putea parcurge acest joc, avem nevoie de 12 copii care iubesc pictura și care sunt curioși să descopere legăturile dintre culori intrând în jocul nostru la o ședință de lucru destinată studiului culorilor prin exercițiu-joc la Cercul de Pictură.

Etapele jocului:

- 1) Mai întâi se vor face 12 bilețele, pe fiecare bilet trecându-se câte o culoare însumând de fapt culorile primare, culorile secundare sau binare de gradul I, și culorile binare de gradul al II.
- 2) Prin tragere la sorți fiecare copil va ști ce culoare îi revine de pictat în cadrul acestui joc.
- 3) Culorile primare (roșul, galbenul și albastrul) trebuie să fie reprezentate precis, adică galbenul nu trebuie să bată înspre verde sau oranj, albastrul înspre albastru-verzui sau albastru-violaceu, iar roșul înspre roșu-oranj sau roșu-violaceu.

Cu cele trei culori primare stabilite fără echivoc, copiii vor picta pe rând culorile conform bilețelului astfel. Pe o planșă mare de duplex în mijlocul ei se va trasa un triunghi echilateral înscris într-un cerc. Triunghiul înscris va fi împărțit în trei părți egale și aici copii vor picta abordând ca tehnică de lucru pata decorativă de culoare.

4) Se va construi cercul cromatic și se va împărți în 12 spații egale astfel încât, fiecare vârf al triunghiului înscris în cerc să fie poziționat la mijlocul spațiului culorii pe care o indică. Apoi pe rând copiii vor picta și aici culorile primare.(Fig. 1)

5) Urmează prepararea culorilor binare de gradul I: oranj, verde și violet plecând de la cele trei perechi de culori primare, colorându-se triunghiurile isoscele obținute în spațiul dintre laturile triunghiului echilateral și cercul în care este înscris.(Fig.2)

6) Culorile binare de gradul I se vor așeza apoi și în sectoarele corespunzătoare pe cercul cromatic adică, cel indicat de vârful triunghiului. Copiii, care conform biletului, le corespund aceste culori vor picta spațiile respective. Cele trei culori binare de gradul I se vor obține din amestecul culorilor primare pigmentare în cantități egale, două câte două, rezultând: oranj, verde, violet. (Fig. 2)



Fig. 1 – Culorile primare



Fig.2 - Culorile binare de gradul I.

7) Culorile binare de gradul I pierd din puritate față de culorile primare. Orice culoare pierde din puritate când este amestecată fizic cu altă culoare. Aceste culori însă au o strălucire mult mai mică decât cele primare. Dacă amestecăm cele trei culori binare de gradul I: O + Ve + Vi, în cantități egale, obținem un gri închis, griul perfect, deci se distrug. (Fig. 3)



Fig. 3 – Obținerea griului perfect din culorile binare de gradul I.

8) Apoi se vor face amestecurile pentru cele șase culori binare de gradul al II-lea, care

se obțin prin amestecul în cantități egale a unei culori primare cu o culoare binară de gradul I, vecină în cercul cromatic: O + G = oranj-gălbui;

O + R = oranj-roșcat;

Ve + G = verde-gălbui;

$Ve + A = \text{verde-albăstrui};$

$Vi + A = \text{violet-albăstrui};$

$Vi + R = \text{violet-roșcat}.$

În felul acesta, culorile urmează ordinea celor din curcubeu sau ale fâșiei de culori spectrale. Copiii, cărora le corespund culorile din bilețele, vor picta spațiile rămase din cercul cromatic. (Fig. 4) Culorile terțiare sau binare de gradul II au o strălucire mai mică decât culorile primare sau culorile binare de gradul I. Ele își pierd și mai mult din puritate. Sunt niște nuanțe ale culorilor primare care înclină spre una sau alta din culorile binare de gradul I, vecine pe cerc.



Fig. 4 – Cercul cromatic al lui J. Itten

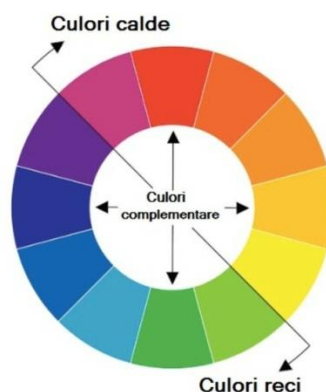


Fig. 5 - Axa despărțitoare între culorile calde și reci

9) Urmează analizarea culorilor după așa numitele însușiri termice folosind axa despărțitoare între cald și rece.(Fig. 5) Se vor descoperi pe de o parte, culorile calde care sunt: galbenul, oranjul-gălbui, oranjul, oranjul-roșcat, roșul, roșul- violaceu, iar pe de altă parte culorile reci care sunt: verdele-gălbui, verdele, verdele-albăstrui, albastrul, albastru – violaceu și violetul.

De fapt, jocul nostru a urmat "Teoria constructivă a culorilor" după Johannes Itten (1888-1967, pictor și teoretician elvețian). Astfel, am încercat să învățăm prin descoperire dirijată sub forma unui joc al culorilor ,Cercul cromatic al lui Itten. Acest lucru se poate materializa printr-un exercițiu – joc aplicat unei grupe alcătuită din 12 copii cărora le vor rămâne fixate în memorie aceste relații dintre culori descoperite în sec. XIX.

Cu această ocazie se obține totodată și o planșă demonstrativă care poate fi folosită și la alte ore ca material didactic.

Joc didactic

Prof. Înv. Primar Cherăscu Elena-Adriana

Școala Gimnazială Mădulari, Comuna Cernișoara, Jud. Vâlcea

Jocul apare la toți copiii și, cu o frecvență mai mică și o semnificație întrucâtva diferită, este prezent și la adulți. Dar, dacă pentru aceștia din urmă jocul constituie cel mai adesea o formă de divertisment, pentru copil el nu este nicidecum distracție. El este în esență o modalitate de investigație și de cunoaștere a lumii reale, o pre-învățare (Vâgotski, Piaget, Wallon), un spațiu de satisfacere a dorinței firești de manifestare a independenței (Freud), un mijloc de comunicare (Bateson). Implicarea copilului în joc este deplină; el își antrenează spontan și voluntar toate potențialitățile fizice, intelectuale, afective, jocul reprezentând astfel un mijloc de realizare a sinelui (Claparede) și de formare a Eu-lui (Chateau). Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare a școlărilor și a cărui eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este jocul didactic.

Rolul și importanța jocului didactic constă în faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare, consolidare și verificare a cunoștințelor, iar, datorită caracterului său formativ, influențează dezvoltarea personalității copilului.

Prin joc, copilul învață cu plăcere, devine interesat de activitatea care se desfășoară; cei timizi devin cu timpul mai volubili, mai activi, mai curajoși și primesc mai multă încredere în propriile capacități, mai multă siguranță și rapiditate în răspunsurile pe care le elaborează.

Joc didactic: “Trăistuța cu surprize”

Scopul: Exersarea deprinderii de a despărți cuvinte în silabe, recunoașterea sunetului inițial și precizarea formei de plural sau singular.

Regulile jocului: La auzul unei formule, copilul atins cu o baghetă va rezolva sarcina propusă. Fiecare răspuns corect va fi aplaudat și recompensat.

Elemente de joc: Surpriza și mânuirea materialelor puse la dispoziție.

Descrierea jocului: Moș Crăciun are în trăistuță un plic în care sunt jetoane cu obiecte specifice anotimpului iarna. Copilul atins cu o baghetă în timpul numărării: „ Moșul călătorește și la tine se oprește! ” va alege un jeton, recunoaște și denumește obiectul de pe

jeton, desparte cuvântul în silabe și precizează numărul silabelor. Pentru orice răspuns corect se va spune mesajul „ Bravo, ai răspuns corect și un fulg ai să primești!”, apoi se alege prin numărătoare un alt copil care precizează sunetul inițial al cuvântului sugerat de imagine. Copiii vor răspunde în propoziții și vor fi corecți. Jocul se complică (se extrage din trăistuță un alt plic în care sunt jetoane pentru realizarea obiectivului singular – plural).

Datorită conținutului și a modului de desfășurare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al grupei, dezvoltând spiritul de echipă, de întrajutorare; de asemenea, se formează și se dezvoltă unele deprinderi practice elementare și de muncă organizată.

Fiind o metodă activă de învățare, prin joc copiii reușesc să se integreze în climatul socio-afectiv al mediului în care se desfășoară procesul de învățare. Faptul că între ei se creează o stare de competiție îi determină să-și amplifice dorința de cunoaștere. Jocul didactic îl conduce pe copil la descoperirea unor adevăruri printr-un efort care, datorită formei atractive, pare mult mai mic, are rolul de a dinamiza gândirea, imaginația, creativitatea copiilor precum și viața afectivă, oferindu-le un randament sporit de învățare.

Bibliografie:

Chateau, Jean. *Copilul și jocul*. Editura Didactică și Pedagogică, București

Piaget, J. *Psihologia inteligenței*. Ed. Științifică, București 1965

Înițierea în jocul de baschet prin joc

Prof. Chira Laurenția

LAPI Dej

Jocul este principalul mijloc prin care copilul descoperă viața din jurul său și astfel el nu constituie o simplă distracție. Prin joc, copilul învață culorile, forma și însușirile materiei, raporturile spațiale, cunoaște plantele, animalele, viața celor adulți, dar această cunoaștere se desfășoară într-o formă accesibilă și interesantă pentru copii.

Jocul contribuie în mare măsură la angajarea copiilor într-o comunicare multilaterală, generată de subiectul ales și de rol. Prin joc, copilul își însușește cunoștințe cu privire la profesioni, activități și conduită umană, trăind și activand mai intens în cadrul jocului decât în realitate, mediul ambiant exercită totuși o influență dintre cele mai puternice asupra jocului copiilor.

Practicarea jocurilor sportive îl formează pe copil în spiritul subordonării intereselor personale acelorale ale echipei. Totodată, practicarea jocurilor sportive – prin însăși esența lor – dezvoltă spiritul de colaborare și de întraajutorare reciprocă. Un jucător, oricât ar fi de bun, câștigă și pierde cu echipa sa, sau obține în clasament poziția pe care o are echipa. Această caracteristică pune în evidență una dintre contribuțiile jocurilor sportive la integrarea socială a copilului.

De asemenea, trebuie remarcată contribuția jocurilor sportive la dezvoltarea inițiativei, a combativității, a voinței necesare învingerii greutăților.

Mi-am ales această temă deoarece antrenez fete cu vârsta corespunzătoare perioadei de inițiere în jocul de baschet și cu această ocazie mi-am dat seama că folosirea jocurilor de mișcare în lecția de antrenament ocupă un loc central, având ca scop formarea și consolidarea deprinderilor motrice. Prin folosirea intensivă a jocurilor de mișcare, antrenamentul capătă un pronunțat caracter atractiv și are o eficiență crescută. M-a preocupat îndeosebi jocul de mișcare întrucât prin conținut, formă și efecte prezintă unele avantaje față de alte exerciții fizice, oferind condiții favorabile de dezvoltare simultană a deprinderilor motrice de bază sau specifice, a calităților motrice, ca și a proceselor psihice și a trăsăturilor de personalitate.

Multiplele sale valențe instructiv-educative explică includerea jocului de mișcare, ca mijloc al educației fizice, în conținutul tuturor lecțiilor la toate vârstele. Analizând esența și conținuturile jocurilor de mișcare, ne putem da seama de imensa lor valoare educativă.

Iată câteva jocuri la care copiii participă cu drag de fiecare dată:

„Lupta pentru minge în cercuri”

Valențe instructiv-educative:

- pe plan motric și psihomotric – însușirea deprinderii de aruncare și de prindere, educarea vitezei de deplasare, educarea capacității de apreciere a distanței;

- pe plan cognitiv – educarea capacității de reacție rapidă, dezvoltarea atenției, dezvoltarea memoriei;

- pe plan afectiv și socioafectiv – educarea capacității de reglare la nivelul comportamentului global, educarea perseverenței.

Descriere: pe sol se desenează un număr de cercuri egal cu jumătate din numărul jucătorilor, la distanța de cel puțin 3 metri unul de altul și în ordine aleatorie. Toate locurile marcate vor fi ocupate de câte un copil. Jucătorii aflați în cercuri pasează o minge de la unul la altul, iar cei rămași în afara cercurilor aleargă printre ele, încercând să intercepteze mingea. Când mingea a fost prinsă de un jucător din afară se strigă schimb de locuri și cei din cercuri trebuie să-și schimbe locul, iar ceilalți să ocupe locurile care se eliberează. Când toate cercurile s-au ocupat, jocul se reia.

Reguli:

- nu este permisă depășirea cercurilor în timpul paselor;

- nu este permisă staționarea în același cerc pentru două schimburi consecutive.

Indicații metodice:

- jucătorii vor număra din doi în doi pentru a se împărți în două grupuri și a ocupa organizat cercurile;

- procedeu de pasare este indicat de conducătorul de joc.

Variante:

- dacă suprafața o permite, jucătorii din cercuri pot fi în așezat, iar ceilalți se deplasează în sprijin pe genunchi,

- se poate introduce încă o minge.

„Atacul cetății”

Obiective instructive: dezvoltarea coordonării oculo-manuale.

Descrierea jocului: jucătorii împărțiți în două echipe, au fiecare câte o minge în mână și se aliniază față în față la distanță de 5-6 metri. În fața fiecărei echipe se trasează câte o linie. Mijlocul terenului se marchează printr-un cerc, iar diametrul cercului printr-o linie paralelă cu celelalte două. În centrul cercului se așează o minge mare. La semnal fiecare jucător aruncă cu mingea mică în cea mare de la centrul terenului căutând să o deplaseze în terenul advers. După aruncare, jucătorii recuperează mingiile venite de la adversar. Echipa care reușește să deplaseze mingea mare în terenul advers câștigă 1 punct.

Indicații metodice: în funcție de nivelul copiilor profesorul va modifica distanța față de cetate, astfel încât copiii să nu își piardă interesul pentru joc.

„Cursa pe numere”

Obiective: formarea deprinderilor motrice de bază, atenție, combativitate.

Materiale: teren de baschet sau în aer liber, număr nelimitat de jucători.

Descriere: Jucătorii se află în șir, în așezat, numerotați în adâncime. profesorul strigă un număr, jucătorii respectivi se ridică, execută sprint, până la o linie trasată (de ex. 10m) pe sol, se întorc la locul lor și se așează pe sol. Echipa a cărui jucător revine primul în poziția inițială acumulează 1 punct. Câștigă echipa care ajunge prima la 10 puncte.

Variante: Se pot folosi diferite tipuri de deplasări (în ghemuit, sărituri pe 1 picior sau pe 2 picioare), pe diferite distanțe

„Mingea prin tunel”

Obiective: coordonare, obișnuirea cu obiectul de joc, atenție.

Materiale: număr de mingi egal cu numărul de echipe. Se poate desfășura în aer liber sau în sală, număr nelimitat de jucători

Descriere: jucătorii unei echipe sunt aliniați unul în spatele celuilalt, la 2 lungimi de braț, cu picioarele depărtate, în spatele unei linii trasate pe sol, primul jucător având o minge. O altă linie se trage și în spatele ultimului jucător, această linie neputând fi depășită. La semnalul profesorului, primul jucător se apleacă și rostogolește ușor mingea către următorul jucător. Acesta preia mingea și o rostogolește către următorul și tot așa până mingea ajunge la ultimul jucător. Ultimul jucător când este în posesia mingii aleargă cu ea la capătul coloanei, devenind primul jucător. În acest timp întreaga coloană se retrage câte un pas înapoi. Jucătorul cu mingea, ajuns în fața coloanei, cu picioarele depărtate și cu vârful înăpoia liniei, trimite mingea „prin tunel”.

Jocul continuă până când jucătorul care a fost inițial primul ajunge din nou pe primul loc, cu mingea ținută deasupra capului. Câștigă echipa al cărei jucător din capul coloanei a revenit primul la locul său și a ridicat mingea deasupra capului.

Variantă: jucătorii la o lungime de braț, mingea este transmisă în spate în mâinile următorului jucător, nu este rostogolită.

„Mingea în cerc”

Obiective: îmbunătățirea abilității de a pasa mingea.

Materiale: în aer liber, sală de sport, 2-4 mingi de baschet, 15-20 jucători.

Descriere: jucătorii formează un cerc la un interval de 2-3 pași unul față de altul. Mingiile se află la doi jucători aflați față în față pe circumferința cercului. La semnal, mingiile sunt pasate din om în om, în același sens, urmărindu-se una pe alta. Jucătorul care scapă mingea trebuie să o culeagă și să continue pasele.

Se acumulează câte 1 punct de penalizare, pentru următoarele greșeli:

- dacă unul dintre jucători primește o pasă înainte ca mingea primită anterior să fi ajuns la jucătorul următor.

- dacă dintr-o pasă greșită s-a ajuns la întâlnirea celor 2 mingi, penalizarea va reveni jucătorului care a greșit pasa.

Câștigă jucătorul sau jucătorii, care după o anumită durată acumulează cele mai puține puncte de penalizare.

Variantă: dacă numărul jucătorilor este mai mare, se pot folosi 3 mingi.

„Mingea în zig zag”

Jucătorii se vor așeza pe două linii față în față la distanța de 3-4 m una de alta, având între jucători aceleași linii cu distanța de 1 m. Se trece apoi la numărătoarea jucătorilor câte doi în flancul drept și se va continua cu cealaltă linie. În felul acesta jucătorii cu numărul 1 vor avea în față jucătorii cu numărul 2. Jucătorii cu același număr formează o echipa. Jucătorii dintr-o extremă primesc câte o minge pe care la semnal o pasează în zig-zag jucătorilor cu același număr. Când mingea ajunge la ultimii jucători este pasată invers până ajunge la jucătorul de la care a plecat. Câștigă echipa care termină prima.

„Cine pasează mai repede”

Obiective: îmbunătățirea abilității de a pasa mingea, viteza de execuție

Materiale: în aer liber, sală de sport, mingi de baschet pentru fiecare pereche, 10-12 jucători

Descriere: jucătorii așezați față în față, pe perechi la o distanță de 3 – 4 m unul față de celălalt, fiecare pereche cu o minge. La semnalul profesorului, jucătorii pasează mingea folosind un anumit procedeu (cel mai folosit este pasa cu două mâini de la piept). Perechea care execută cele mai multe pase într-un anumit timp (10 – 15 sec) este câștigătoare.

„Huștiuluc”

Jucătorii se împart în două echipe egale a câte 10-15 jucători. Terenul se marchează cu două linii de fund și un punct care reprezintă centru cercului. Mingea se așază la centru, iar jucătorii se așază pe echipe, fiecare înapoia unei linii de fund. La semnalul de începere al jocului jucătorii ambelor echipe aleargă spre minge. Cel care ia mingea o pasează coechipierului, care aleargă spre linia de fund adversă pentru a așaza mingea dincolo de aceasta. Dacă mingea este așezată pe sol, se marchează punct și jocul se reia de la centru în același mod. Jocul durează un anumit timp dinainte stabilit cu pauză la mijlocul intervalului. După pauză se schimbă terenul între echipe.

„Ștafeta baschetbalistului”

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe egale și sunt așezați pe șiruri în colțurile opuse ale terenului de baschet înapoia unei linii. Primul jucător de la fiecare echipă are câte o minge. La semnal jucătorii cu mingea pornesc fiecare spre terenul din fața lui în dribling, ajungând în apropierea coșului, trag la coș, recuperează mingea, se întorc în dribling până la linia de centru de unde pasează jucătorului următor din echipa sa, care continuă jocul, iar el trece la coada șirului. Câștigă echipa al cărui ultim jucător ajunge primul la locul său.

„Obligă-l să înscrie”

Jucătorii sunt așezați în coloană pe un singur șir, înapoia unei linii de aruncări libere cu fața la panou. Primul jucător aflat înapoia unei linii de aruncări libere are mingea. Concursul începe odată cu prima aruncare și se desfășoară individual. Jucătorul aflat în posesia mingii aruncă la coș și apoi urmărește mingea pentru a o transmite următorului. Dacă primul a înscris următorul este obligat să reediteze performanța celui din față. În cazul în care cel din față nu a reușit să înscrie coș, al doilea poate rata, iar dacă primul a înscris și al doilea a ratat, cel de-al doilea parăsește jocul iar următorul nu mai este obligat să înscrie, ș.a.m.d. Câștigă jucătorul care rămâne singur înapoia unei linii de aruncări libere.

„Micul maraton”

Jucătorii sunt împărțiți în grupe de câte 5-6 elevi. Prima grupa se așază înapoia unei linii de fund și la semnal sonor aleargă – accelerat, ating cu mâna solul în dreptul unei linii de libere, se întorc în alergare la linia de fund și o ating cu mâna, accelerează înainte spre linia de la centrul terenului și o ating cu mâna, se întorc la linia de libere și o ating cu mâna, accelerează spre cealaltă linie de libere și o ating cu mâna, se întorc la linia de centru și o ating cu mâna, accelerează spre cealaltă linie de fund a terenului atingând-o cu mâna, se întorc la linia de libere și o ating cu mâna, accelerează spre linia de fund și o ating cu mâna, după care se întorc în alergare accelerată către prima linie de fund.

Toate grupele execută același lucru.

„Șarpele își prinde coada”

Copiii sunt așezați în flanc câte unul, prinși de mijloc. Primul jucător este „capul”, iar ultimul este „coada” șarpelui format. „Capul” caută să prindă coada care se va feri schimbând direcția deplasării. Când „coada” e atinsă, jucătorul de la coadă trece în fața grupei și jocul continuă. Dacă lanțul se rupe, jocul se reia după refacerea șirului.

Îmbunătățirea conținuturilor de pregătire, îmbinând structuri de exerciții specifice jocului de baschet cu exerciții mai accesibile, mai agreate, lipsite de monotonie și utilizarea acestora sub formă de jocuri, de întrecere, stimulează spiritul competitiv al elevilor

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. învă. preșcolar Chirciu Laura

Grădinița cu Program Prelungit nr. 4, Bârlad

Pentru a se asigura că la finalul zilei micii învățăcei au dobândit anumite deprinderi sau cunoștințe, educatoarea se pregătește zi de zi cu materiale cât mai diversificate și mai atractive. Spre exemplu, una din activitățile copiilor grupei *Mare C* de la grădinița cu P.P. nr. 4, Bârlad va fi descrisă în cele ce urmează.

Activitatea integrată cu tema „**Ajutoarele lui Rudolph și Pick**” a fost realizată prin intermediul jocurilor și activităților liber alese, jocului didactic matematic și aplicației „Surpriză pentru Moș Crăciun”.

Activitatea debutează cu **Întâlnirea de dimineață**, unde copiii sunt așezați în cerc. Li se propune acestora să devină reni și spiriduși pentru o zi, iar în funcție de alegerea făcută, educatoarea prinde copiilor în piept un ecuson cu ren sau spiriduș.

Salutul se va realiza prin intermediul recitativelor de introducere : „*Dimineața a sosit/ La grădiniță am venit...*” După această formulă de salut, copiii sunt invitați să completeze **tabela de prezență**.

Ulterior, copiii vor completa împreună cu ajutorul educatoarei **Calendarul naturii** cu: ziua, luna, anul, anotimpul și vremea de afară.

Împărtășirea cu ceilalți continuă printr-o scurtă convorbire despre decorul sălii, copiii putându-și manifesta starea de spirit și buna dispoziție. Totodată se va stabili și mesajul zilei: „*Pe Rudolph și Pick îi ajutăm și Crăciunul îl salvăm!*”

Pentru **secvența de mișcare** se vor folosi cântece de înviorare.

Noutatea zilei și totodată **captarea atenției** se va realiza prin sosirea invitațiilor surpriză: renul Rudolph și spiridușul Pick care au nevoie de ajutorul copiilor și le-au pregătit multe surprize. (Anexa 1)

Educatoarea va prezenta apoi fiecare centru de interes deschis (ALA1) și le va explica copiilor ce au de făcut. Copiii vor lucra la :

-centrul **Joc de masă**: „Magia sărbătorilor de iarnă”- puzzle

-centrul **Știință**: „Alege și potrivește” – sortare jetoane

-centrul **Joc de rol**: „Gustări pentru reni și spiriduși” – decorare biscuiți cu ornamente

Trecerea către **activitatea matematică** se va face cu ajutorul **tranziției**: „*1, 2, 3/ La rând spiridușii și renii mei!*. Aici Rudolph și Pick vor pune la dispoziție materialele necesare desfășurării activității matematice. Cu ajutorul acestor materiale se va realiza jocul didactic „*Ajutoarele lui Rudolph și Pick*” compus din patru probe.

EXPLICAREA ȘI DEMONSTRAREA JOCULUI

SARCINA DIDACTICĂ:

✓ Recunoașterea cifrelor, numărul în centrul 1-3, raportarea cantității la număr și a numărului la cantitate, sesizarea greșelii din șirul numeric crescător și descrescător și corectarea acesteia.

REGULILE JOCULUI DIDACTIC

- ✓ Copiii vor fi grupați în două echipe: echipa **Spiridușilor** și echipa **Renilor**.
- ✓ Copilul numit de educatoare cu ajutorul baghetei va efectua sarcina dată;
- ✓ Copilul care nu știe răspunsul corect poate fi ajutat de coechipierii săi;
- ✓ Fiecare răspuns corect va fi recompensat cu jucării (jetoane) și aplauze;
- ✓ Câștigă echipa care a adunat toate jucăriile pierdute de Moș Crăciun.

ELEMENTE DE JOC: surpriza; mânuirea materialelor; baghetă; recompense; aplauze; ecusoane.

Jocul de probă

Copiii vor fi chemați cu ajutorul versurilor:

Bagheta ușor plutește

Și pe ... îl/o numește!

Un copil va extrage un jeton din săculeț, va recunoaște cifra ilustrată și va executa o anumită mișcare sugerată de educatoare.

DESFĂȘURAREA JOCULUI PROPRIU-ZIS

Varianta 1: Săculețul fermecat!

În cadrul primei variante de joc se va realiza o sarcină colectivă. În interiorul unui săculeț fermecat, educatoarea va avea ascunse jetoane cu cifre. Va merge la fiecare copil în parte și îi cere acestuia să extragă un jeton din săculeț. Apoi aceasta va cere copiilor să realizeze diferite mișcări motrice în funcție de cifra ilustrată pe jeton (ex.: se ridică în picioare doar copiii care au pe jeton cifra 1 și aplaudă).

Varianta 2: Potrivim și numărăm

În sala de grupă se va afla o mulțime de cadouri colorate amestecate. Copiii vor așeza fiecare cadou la sacul potrivit, apoi vor număra cadourile din fiecare sac și vor pune în dreptul acestuia cifra corespunzătoare numărului de cadouri.

Varianta 3: Să împodobim bradul

În cadrul acestei probe, copiii vor trebui să așeze în brad globuri de diferite culori ținând cont de cifra indicată pe fațeta unui cub pe care trebuie să îl rostogolească precum și de sarcina indicată pe biletele aflate într-un coșuleț.

Exemplu 1: Cubul tu-l rostogolești

Și cifra acum privești

Clopoței drăguți și aurii,

Vreau acum că sunt hazlii.

Câți îmi dai tu mie oare?

Hai, răspunde la-ntrebare!

Exemplu 2: Cubul tu-l rostogolești

Și cifra acum privești

Globuri albe de primesc

Cu ele am să mă mândresc

Câte-mi dai tu mie oare?

Hai, răspunde la-ntrebare!

Exemplu 3: Cubul tu-l rostogolești

Și cifra acum privești

Globuri aurii de-mi dăruiești

Pe mine o să mă-nveselești

Câte-mi dai tu mie oare?

Hai, răspunde la-ntrebare!

Complicarea jocului: Corectează greșeala!

Pe tabla de flipchart va fi formată piramida mulțimilor (cu 1, 2 și 3 elemente). Sub fiecare mulțime vor fi așezate cifre nepotrivite (ex. sub mulțimea cu 2 elemente va fi așezată cifra 1) Copiii trebuie să descopere greșeala și să formeze scara numerică crescătoare/descrescătoare de la 1 la 3.

După ce sarcinile jocului didactic vor fi rezolvate, prin **tranziția** „*Fulgișori pe obrăjori*” *joc cu text și cânt*, copiii vor trece la cea de-a doua activitate unde vor avea de realizat lucrarea „*Surprize pentru Moș Crăciun*” – asamblare și lipire. Prin **tranziția** „*Spiridușii și renii dansează*” copiii vor trece apoi la activitățile liber alese 2 unde se vor juca **jocul de mișcare** „*Cursa renilor și a spiridușilor*” și **jocul distractiv** „*Nu scăpa globul!*”.

Activitatea zilei se încheie cu adunarea copiilor în semicerc. Aici, aceștia își vor aminti activitățile desfășurate (metoda R.A.I.), se va pune accent pe mesajul zilei și se va mulțumi copiilor (frontal și individual) pentru contribuția adusă în vederea realizării activităților. Tot acum, Rudolph și Pick îi vor recompensa pe copii.

Jocul didactic: „Cine stie mai bine?”

EDUCATOARE CHIVU RALUCA ANDREEA

GRADINITA NR. 2 FUNDU OCNEI

Localitatea Ocnita, Judetul Dambovita

Sarcina didactica: sa formeze multimi de obiecte dupa culoare, forma, marime, sa ordoneze corect obiectele date.

Reguli de joc:

Sarcinile sunt scrise pe frunze colorate in culorile toamnei, educatoarea va numi un copil si il va ruga sa spuna ce culoare de toamna prefera. Dupa ce precizeaza care este culoarea preferata, educatoarea alege frunza de aceeaasi culoare si prezinta prescolarului sarcina. Fiecare copil va lucra cu material individual, care se afla in cosul toamnei.

Fiecare raspuns corect este recompensat cu aplauze.

Daca un copil nu poate da raspunsul corect, poate fi ajutat de un coleg.

Elemente de joc: cautarea, surpriza, aplauze, manuirea materialelor.

Material didactic: frunze colorate din carton, fructe, legume, frunze din natura de culori diferite.

Explicarea si demonstrarea jocului: educatoarea explica copiilor regulile si modul de desfasurare al jocului. Se vor descoperi pe rand materialele si sarcinile pe care le au de realizat.

Jocul de proba:

Se executa jocul de proba de catre un copil, iar educatoarea face observatii si precizari suplimentare, pentru a se asigura ca au fost intelese regulile jocului.

Copiii care realizeaza si verbalizeaza corect sarcina primesc aplauze de la colegi.

Desfasurarea propriu-zisa a jocului:

Dupa ce copiii au inteles regulile jocului se trece la executarea jocului propriu-zis.

Copiii vor alege, pe rand, cate o culoare de toamna si educatoarea va prezenta sarcina de pe frunza cu aceeaasi culoare.

F1- Suntem fructe de toamna si avem culoarea galben. Cauta-mi prietenii si formeaza o multime cu ei.

F2- Suntem fructe de toamna maro si ne culege veverita. Cauta-ne si spune cate ai gasit.

F3- Suntem legume de toamna si avem culoarea rosu. Cauta-ne in cos si formeaza o multime cu noi.

F4- Formeaza multimea legumelor de toamna care au culoarea verde.

F5- Cauta frunzele mari si galbene.

F6- Cauta frunzele mici.

F7- Cauta frunzele care au aceeasi forma.

F8- aseaza frunze de la cea mai mica , la cea mai mare.

F9- Aseaza Frunze de la cea mai mare , la cea mai mica.

Complicarea jocului:

La aceasta etapa, copiii vor avea de asezat morcovii de la cel mai subtire la cel mai gros si invers, de la cel mai gros la cel mai subtire.

Castiga copilul care reuseste sa aseze primul corect morcovii.

Educatorea se declara multumita de modul in care au participat prescolarii la activitate, copiii au fost atenti si au participat cu placere.

Învățarea prin joc

CIFOR IONELA

Una dintre cele mai importante forme de manifestare a copilului este jocul.

În mod obișnuit o asemenea activitate este izvorâtă din nevoia de acțiune, de mișcare a copilului - o modalitate de a-și consuma energia- sau de a se distra, un mod plăcut, de a utiliza timpul liber, și nu numai.

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului.

Incorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictisului, a oboselii.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învățătorul consolidează și chiar verifică cunoștințele elevilor, le îmbogățește sfera lor de cunoștințe, pune în valoare și le antrenează capacitățile creatoare ale acestora

Atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevului la lecții, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecției.

O dată cu împlinirea vârstei de 6 ani, în viața copilului începe procesul de integrare în viața școlară, ca o necesitate obiectivă determinată de cerințele instruirii și dezvoltării sale multilaterale. De la această vârstă, o bună parte din timp este rezervată școlii, activității de învățare, care devine o preocupare majoră. În programul zilnic al elevului intervin schimbări impuse de ponderea pe care o are acum școala, schimbări care nu diminuează însă dorința lui de joc, jocul rămânând o problemă majoră în perioada copilăriei.

Știm că jocul didactic reprezintă o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată. Această acțiune valorifică la nivelul instrucției finalitățile adaptive de tip recreativ proprii activității umane, în general, în anumite momente ale evoluției sale ontogenice, în mod special.

Psihologia jocului evidențiază importanța activării acestei metode mai ales în învățământul preșcolar și primar. Analiza sa permite cadrului didactic valorificarea principalelor cinci direcții de dezvoltare, orientate astfel :

- “de la grupurile mici spre grupurile tot mai numeroase ;
- de la grupurile instabile spre grupurile tot mai stabile ;
- de la jocurile fără subiect spre cele cu subiect ;
- de la șirul de episoade nelegate între ele spre jocul cu subiect și cu desfășurare sistematică ;

• de la reflectarea vieții personale și a ambianței apropiate, la reflectarea evenimentelor vieții sociale” (Elkonin).

Această metodă dinamizează acțiunea didactică prin intermediul motivațiilor ludice care sunt subordonate scopului activității de **predare-evaluare** într-o perspectivă pronunțat formativă. Modalitățile de realizare angajează următoarele **criterii pedagogice de clasificare a jocurilor didactice**.

• *după obiectivele prioritare*: jocuri senzoriale (auditive, vizuale, motorii, tactile), jocuri de observare, jocuri de dezvoltare a limbajului, jocuri de stimulare a cunoașterii interactive;

• *după conținutul instruirii*: jocuri matematice, jocuri muzicale, jocuri sportive, jocuri literare/lingvistice;

• *după formă de exprimare*: jocuri simbolice, jocuri de orientare, jocuri de sensibilizare, jocuri conceptuale, jocuri-ghicitori, jocuri de cuvinte încrucișate;

• *după resursele folosite*: jocuri materiale, jocuri orale, jocuri pe bază de întrebări, jocuri pe bază de fișe individuale, jocuri pe calculator;

• *după regulile instituite*: jocuri cu reguli transmise prin tradiție, jocuri cu reguli inventate, jocuri spontane, jocuri protocolare;

• *după competențele psihologice stimulate*: jocuri de mișcare, jocuri de observație, jocuri de imaginație, jocuri de atenție, jocuri de memorie, jocuri de gândire, jocuri de limbaj, jocuri de creație.

Prin joc, elevii pot ajunge la descoperiri de adevăruri, își pot antrena capacitatea lor de acțiune creativă, pentru că strategiile jocului sunt în fond strategii euristice, în care se manifestă istețimea, spontaneitatea, inventivitatea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala, etc.

Jocurile copiilor devin metodă de instruire în cazul în care ele capătă o organizare și se succed în ordinea implicată de logica cunoașterii și a învățării.

În acest caz, intenția principală a jocului nu este divertismentul, rezultat din încercarea puterilor, ci învățătura care pregătește copilul pentru muncă și viață. Pentru a atinge aceste scopuri, jocul didactic trebuie să fie instructiv, să le consolideze cunoștințele.

Folosirea jocului didactic ca activitate de completare cu întreaga clasă, aduce variație în procesul de instruire a copiilor, făcându-l mai atractiv.

Fiecare joc didactic cuprinde următoarele laturi constitutive:

- **conținuturi**
- **sarcina didactică**
- **regulile jocului**
- **acțiunea de joc**

Prima latură -**conținuturi**- este constituită din cunoștințele anterioare ale copiilor însușite în cadrul activităților comune cu întreaga clasă, cunoștințe ce se referă la plante, animale, anotimpuri, reprezentări matematice, istorice, etc.

Cea de a doua componentă a jocului -**sarcina didactică**- poate să apară sub forma unei probleme de gândire, de recunoaștere, denumire, reconstituire, comparație, ghicire. Jocurile didactice pot avea același conținut, acestea dobândind un alt caracter, datorită sarcinilor didactice pe care le au de rezolvat, de fiecare dată altele.

A treia latură -**regulile jocului**- decurge din însăși denumirea ei.

Regulile sunt menite să arate copiilor cum să se joace, cum să rezolve problema respectivă. Totodată regulile îndeplinesc o funcție reglatoare asupra relațiilor dintre copii.

Ultima latură **-acțiunea de joc-** cuprinde momente de așteptare, surprize, ghicire, întrecere și fac ca rezolvarea sarcinii didactice să fie plăcută și atractivă pentru elevi.

Dacă vin în completarea lecției, jocurile didactice, pot fi grupate după obiectivele urmărite și tipul lecției.

După obiectivele urmărite, jocul este folosit în cadrul tuturor ariilor curriculare, iar după tipul lecției jocul este folosit ca mijloc de predare, asimilare, mijloc de consolidare, sistematizare, recuperare a cunoștințelor.

Indiferent de modul de folosire, jocul didactic îl ajută pe elev să-și angajeze întregul potențial psihic, să-și cultive inițiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, spiritul de cooperare și de echipă.

În cazul în care jocurile organizate au scop educativ bine precizat, devin metode de instruire, iar dacă jocul este folosit pentru a demonstra o caracteristică a unei lecții, acesta devine un procedeu didactic.

Metodica desfășurării unui joc didactic cuprinde:

-introducerea în joc

-executarea jocului

-complicarea jocului

-încheierea jocului

Jocul didactic nu poate fi desfășurat la întâmplare ; în aplicarea lui trebuie să se ia în considerare următoarele condiții:

•jocul să se constituie pe fondul activității dominante urmărindu-se scopul și sarcinile lecției;

- să fie pregătit de învățător în direcția dozării timpului și a materialului folosit;
- să fie variat, atractiv, să îmbine forma de divertisment cu cea de învățare;
- să se folosească atunci când copiii dau semne de oboseală;
- să creeze momente de relaxare, de odihnă, în vederea recuperării energiei nervoase a elevilor;
- să antreneze toți copiii în activitatea de joc
- să fie proporționat cu activitatea prevăzută de programă și structurat în raport cu tipul și scopul lecției desfășurate;
- să urmărească formarea deprinderii de muncă independentă;
- după caz, sarcinile didactice ale jocului să fie date diferențiat pentru a preîntâmpina rămânări în urmă la învățătură;
- să solicite gândirea creatoare și să valorifice cu maximum de eficiență posibilitățile intelectuale ale elevilor;
- activitățile în completare prin joc să fie introduse în orice moment al lecției;
- să nu afecteze fondul de timp al lecției propriu-zise;
- să fie repartizate, după caz, în diferite secvențe, sarcinile didactice având caracter progresiv;
- indicațiile privind desfășurarea activității să fie clare, corecte, precise, să fie conștientizate de către elevi și să le creeze o motivație pentru activitate;
- activitățile de joc să se desfășoare într-un cadru activ, stimulator și dinamic;

- să nu se facă abuz de joc, încât procesul de învățare să se transforme în joc și să fie luat ca atare;

- să nu fie prea ușoare, nici prea grele;

- regulile de joc să fie explicate clar și să se urmărească respectarea lor de către elevi.

Elementele de joc : ghicirea, mișcare, întrecerea, surpriza, etc. creează stări emoționale care întrețin interesul și dau un colorit viu activității.

Folosirea jocului didactic în cadrul procesului de învățare ne va demonstra că:

- randamentul orei este mai mare, verificarea cunoștințelor făcându-se în mod plăcut, activ, temeinic ;

- gândirea elevilor este mereu solicitată și astfel în continuă formare;

- independența, creativitatea se formează de timpuriu;

- inițiativa copiilor crește, în joc devine mai curajos, mai degajat;

- prin jocuri îi putem cunoaște pe copii mai repede și mai bine;

- prin varietatea lor, prin crearea unor situații-problemă, ele dezvoltă spiritul de observație, de analiză, de judecată, înălțură, monotonia, rutina, stereotipia, dau posibilitatea elevilor să-și dezvolte vocabularul, comunicarea devine mai permisivă;

- jocul didactic ne oferă prilejul de a afla mai ușor cum gândesc elevii și de a modela logica gândirii lor.

Literatura de specialitate ne oferă o multitudine de jocuri didactice pe care le putem folosi în cadrul lecțiilor din toate ariile curriculare iar măiestria învățătorului va duce la rezultate deosebite.

Relevând legătura dintre joc și munca copilului, Jean Piaget a pus în evidență aportul jocului la dezvoltarea intelectuală a școlarului. De aceea, el susține că „toate metodele active de educare a copiilor mici să furnizeze acestora un material corespunzător pentru ca jucându-se, ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului.”

Reprezentanții teoriei intelectualiste învățării (Bruner, Galperin) apreciază că orice elev poate asimila un conținut dacă sunt folosite căi adecvate de activitate cu acestia. De aici, rezultă că adevărata problemă a succesului școlar nu constă în a stabili dacă un elev este apt sau nu să obțină rezultate vizate de școală, ci în a găsi metode și mijloace potrivite pentru aceasta. Astfel, succesul școlar se raportează la totalitatea elevilor, atât în ceea ce privește nivelul de pregătire științifică, cât și dezvoltarea capacității de a se instrui, de a deveni.

Joc didactic: ”Săculețul cu surprize”

Grădinița cu program normal Runcu

Prof. învățământul preșcolar: Ciobanu Elena Larisa

Sarcina didactică:

- denumirea imaginilor de pe jetoane,
- alcătuirea de propoziții simple cu cuvântul sugerat de imagine,
- precizarea diminutivelor imaginilor de pe jetoane
- precizarea pluralului imaginilor de pe cub.

Reguli de joc:

• Pe rând, câte un copil, de la stânga la dreapta, scoate din săculețul cu surprize un singur jeton, îl denumește, alcătuiește propoziții cu el.

• Pentru fiecare răspuns corect, copilul va lua dintr-un coșulețul aflat lângă brad, un ornament și îl va așeza în brad, acolo unde dorește.

• Jocul are două variante : prima este cea expusă, iar cea de-a doua se va desfășura după ce fiecare copil va extrage câte un jeton.

• Copiii vor extrage un jeton, îl vor denumi și vor ‘alinta’ acel cuvânt.

• Jocul se încheie când toate jetoanele din săculeț sunt epuizate. Jocul continua prin complicarea lui, fiecare copil, va arunca pe rând un cub, și va spune pluralul obiectului aflat pe partea de sus a cubului- Eu spun una, tu spui multe

• Copiii răspund la solicitările educatoarei, colaborează în cadrul grupului pentru rezolvarea sarcinilor.

• Fiecare răspuns corect este evidențiat prin aplauze.

Elemente de joc: mișcarea, deplasarea copiilor la săculețul cu jetoane și la bradul, mânuirea materialelor, surpriza, aplauzele ;

Jocul didactic

Prof. Ciobanu Tinel

Liceul Tehnologic Dimitrie Petrescu

De cele mai multe ori se ignoră faptul că omul este, prin structura sa biologică, o ființă autocinetică și că dreptul la mișcare nu poate fi abolit de nici un fel de normă didactică. În activitatea didactică nu trebuie ignorat raportul dintre evoluția randamentului intelectual și starea fizică generală.

Jocurile didactice oferă un cadru propice pentru învățarea activă, participativă, stimulând inițiativa și creativitatea elevului. Obiectivele instructiv-educative ale fiecărui obiect de studiu pot fi mai bine realizate prin utilizarea jocului. Acesta, prin natura sa, cuprinde o motivație intrinsecă de a mobiliza resursele psihice ale copiilor, de a asigura participarea lor creatoare, de a le capta interesul, de a-i angaja afectiv și atitudinal.

Elementele de joc: descoperirea, ghicirea, simularea, întrecerea, surpriza, așteptarea vor asigura mobilizarea efortului propriu în descoperirea unor soluții, în rezolvarea unor probleme, stimulând puterea de investigații și cointeresarea continuă.

Jocul este foarte important, sub variatele sale forme, în dezvoltarea copilului, importanțe subliniate de numeroase teorii ale jocului din literatura pedagogică și de locul acestuia în diferite sisteme de educație. Jocul are o valoare funcțională ce rezidă în faptul că el transpune simbolic copilul în rolurile adultului. De aici decurge importanța îmbogățirii impresiilor copiilor despre viața și activitatea oamenilor dintr-o sferă largă, de domenii profesionale, accesibile înțelegerii lor.

Copilul se joacă de-a ceea ce a văzut sau a auzit. Modelele de urmat pe care el le transpune în joc izvorăsc din realitatea apropiată, din viața și activitatea adulților din preajma lui. Pe această cale își asimilează semnificația socială a rolurilor care îl așteaptă în viață.

Prin joc, copilul învață cu plăcere, devine interesat de activitățile ce se desfășoară. Datorită conținutului și modului de desfășurare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al clasei, dezvoltă spiritul de echipă, de întrajutorare, formează și dezvoltă unele deprinderi elementare și de muncă organizată.

Jocurile didactice sunt un mijloc foarte important și pentru realizarea sarcinilor educației morale. Ele contribuie la dezvoltarea stăpânirii de sine, a autocontrolului, a

spiritului de independență, a disciplinei conștiente, a spiritului colectiv și a altor calități de voință și de caracter. În joc copiii învață să se ajute unii pe alții, să se bucure de succesele colegilor, să aprecieze nepărtinitor succesele altora. Așadar, jocurile didactice exercită o influență pozitivă asupra întregii personalități a copilului. Ele pot însoți fiecare obiect de învățământ, fiecare lecție luând și forma unor întreceri, concursuri între toți elevii, între rânduri de bănci, grupe de elevi.

Voi prezenta în continuare câteva jocuri didactice folosite la educație plastică pentru dezvoltarea creativității.

Continuă tu!—este un exercițiu care cere îmbogățirea formei date. Se oferă spre observare o planșă pe care au fost desenate fragmente, elemente, forme: o mână, un cap de pește, un triunghi, o pălărie, o frunză, o petală și se cere elevilor să constituie, alegând dintre posibilități pe aceea care li se pare cea mai potrivită, pentru a realiza ei înșiși o compoziție, completând partea aleasă cu elementele care întregesc forma.

Un tablou neterminat—este un exercițiu care vizează imaginația, creativitatea, cât și inteligența și abilitatea de a desena. Se prezintă o lucrare neterminată (sunt trasate doar câteva linii) și se cere elevilor să o continue.

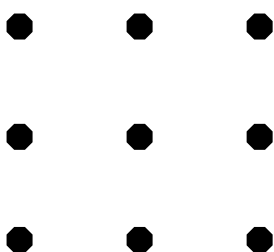
Creează un model—este un joc ce urmărește inventivitatea, simțul măsurii, ritmul și originalitatea. Se cere elevilor să folosească semnele: \cap , $*$, $|$, în orice poziție, în orice ordine și repetate de câte ori vor pentru a realiza un desen decorativ (friză, chenar sau un obiect astfel decorat).

Jocul Kim, dezvoltă memoria vizuală – grafică—o serie de 8 – 12 obiecte sunt puse pe catedră și se lasă un timp în câmpul vizual al copiilor, apoi se acoperă cu o pânză. Copiii vor desena toate obiectele pe care și le amintesc.

Tunelul—joc ce urmărește dezvoltarea memoriei vizuale, plecând de la datele percepute într-o anumită ordine. Un copil confecționează un colier din mărgelile multicolore cu o anumită alternanță de culoare. Colierul va fi introdus sub un tunel format dintr-o bucată de carton pliat în două. Copiii trebuie să-și imagineze și să spună ordinea perlelor la ieșirea din tunel (ordinea directă sau ordinea inversă).

Serii de desene—joc pentru dezvoltarea memoriei vizuale și atenției. Se execută la tablă, sub ochii elevilor, o serie de desene și, în timp ce atenția copiilor este distrasă, se șterge unul sau mai multe. Elevii trebuie să identifice desenul sau desenele care au fost șterse.

Jocul punctelor—elevii trebuie să unească cele nouă puncte cu numai patru drepte fără să ridice creionul de pe hârtie și fără să revină pe același traseu.



Gama jocurilor didactice este foarte variată. Imaginația învățătorului poate genera jocuri noi, dintre cele mai ingenioase.

Jocurile didactice contribuie la dezvoltarea unei gândiri creatoare, la formarea priceperilor și deprinderilor de activitate independentă. De aceea, metoda jocurilor trebuie să facă parte din strategiile didactice de predare-învățare.

Bibliografie:

Ludmila Preda, Mirela Paraschiv—Educația plastică în ciclul primar, Editura Didactica Nova, Craiova, 2007

Rafila Cotuna—Locul și rolul jocului didactic în învățare, Revista Învățământul primar nr. 3-4, Editura Miniped, București, 2009

Miron Ionescu, Ioan Radu—Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2010

Exemple de bune practici în mediul managerial educațional

prof. Cirimpei Olimpia-Doina

Colegiul Național Pedagogic „Carmen Sylva” Timișoara

Activitățile extrașcolare au o importanță deosebită în mediul managerial educațional, Acestea oferă elevilor oportunitatea de a-și dezvolta abilitățile de liderat, de a lucra în echipă și de a-și explora pasiunile în afara curriculumului școlar.

Pornind de la ideea că profesorul trebuie să fie un model din toate punctele de vedere, am ales să abordăm educația și prin alte mijloace decât cele tradiționale, să accentuăm importanța activităților extrașcolare care ajută decisiv la formarea caracterului, la modelarea personalității prin aderarea la valori: empatia, respectul reciproc, acceptarea diversității, toleranța, aprecierea, onestitatea, modestia etc.

Luna decembrie este ofertantă în acest sens pentru că sunt foarte multe ocazii pentru a pune în aplicare cele despre care am scris mai sus.

Concret, o primă ocazie este Ziua Națională, 1 Decembrie, pe care niciun profesor, indiferent de disciplina pe care o predă, nu ar trebui să o rateze, având în vedere competențele generale. La fiecare clasă, chiar dacă predau limba și literatura română, am desfășurat activități specifice: proiecte, PPT, folosirea costumului popular, bucate specifice, imnul, literatura închinată Marii Uniri și luptei pentru realizarea acesteia etc.

Desigur, vom puncta valori precum: patriotismul, respectul pentru străbuni, dragostea față de identitatea noastră. Aceste activități și-au găsit particularitățile în funcție de clasă. De exemplu, la profilul pedagogic, atunci când eleva practicantă, în cadrul orei de practică pedagogică, a întrebat la clasa a II-a: „Cum sunt românii?”, o elevă a răspuns: „Românii sunt needucați!”.

Cu ajutorul nostru, al cadrelor didactice metodiste, am predat măiestria didactică ajutând eleva să-și aprecieze afirmația, demonstrându-i că e falsă și explicându-i cum trebuie să gândim corect, nu prin generalizare și nici preluând idei induse artificial.

Ce am format: gândire critică, cercetarea și înțelegerea afirmațiilor, dimensiunea patriotică obligatorie.



Cu multă bucurie, ne-am deplasat la o școală din vecinătate, la fosta noastră elevă, acum învățătoare, iar împreună, mari și mici, am realizat fișe și obiecte dedicate Zilei Naționale.

Următorul moment important: Comemorarea eroilor Revoluției din 1989, plin de valențe educative și deosebit de important în formarea caracterului elevilor, prilej de a vorbi despre responsabilitate, datorie, identitate personală și națională, curaj, putere de sacrificiu, conștiință civică etc. În primul rând, am participat cu lucrări la realizarea unui „Jurnal de emoții și memorii”, la inițiativa Inspectoratului Școlar Timiș, care ne-a permis să sondăm memoria afectivă a familiilor noastre. Ulterior, am discutat și am punctat cât de valoros este sacrificiul personal. De asemenea, am realizat proiecte.

Luna decembrie este și luna sărbătorilor, iar Banatul multietnic și multicultural permite lecții de educație cu adevărat valoroase, din care se poate învăța: toleranța, respectul și empatia. Astfel, la Târgul de Crăciun și implicarea în proiectul: „Dăruiește și zâmbeste” am învățat să dăruim, să ajutăm, să respectăm și să mulțumim pentru ce avem și ce suntem.

A urmat: Crăciunul multicultural - proiect la nivelul școlii: fiecare clasă a ales un stat din Uniunea Europeană și a organizat o zi de Crăciun în stilul țării alese. Clasa la care sunt diriginte a ales Croația. Am făcut proiecte, am amenajat clasa, am adus mâncare, am pregătit „casa” pentru goști, pe care i-am primit cu bucurie. Am avut un invitat de la Asociația Croaților din România, care ne-a vorbit despre croații din Banat, istoria acestora și contribuția lor la dezvoltarea Banatului. Vizitând celelalte clase, am aflat despre alte etnii din Banat, despre obiceiuri și tradiții de Crăciun ale țărilor din UE. A fost extraordinar! Eram o mare familie și am putut să experimentăm faptul că, indiferent de religie, etnie, obiceiuri, ceea ce e important să apreciem sunt valorile umane, singurele de care trebuie să ținem cont în relația cu ceilalți.



Activitățile pe care le propun în luna decembrie ating un aspect important, cu rol formativ; sunt cele dedicate Comunității Evreilor din România: 9 octombrie - Ziua Națională a Comemorării Victimelor Holocaustului; 27 ianuarie - Ziua Internațională a Comemorării Victimelor Holocaustului, iar, în decembrie, vorbim despre Sărbătoarea Hanuka, despre lumină, despre speranță și despre minunile din viața omului. Anul acesta, cu ocazia Zilei Naționale a Comemorării Victimelor Holocaustului, am organizat cu elevi din mai multe

clase, un mic concert, la Sinagoga din Cetate, aducându-le astfel, un omagiu victimelor Holocaustului, care trebuie comemorate și onorate.

Toate aceste acțiuni sunt menite să formeze caracterul, să educe în spiritul toleranței, al respectului reciproc, al fixării unor valori. Copiii sunt implicați, iar rezultatele se văd în comportamentul lor ulterior.



JOCUL DIDACTIC LA PREȘCOLARI

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR: CÎRSTEA IONELIA

LOCALITATEA: DROBETA TURNU SEVERIN

JUDEȚUL: MEHEDINȚI

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

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

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

• **Găsește repede!**

Scopul: sistematizarea cunoștințelor despre obiectele de igienă personală;

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

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

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

Desfășurarea jocului

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

• Ghicește ce am în săculeț?

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

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

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

Material didactic: obiecte de igienă personală, săculeț;

Desfășurarea jocului

Obiectele vor fi puse într-un săculeț, pe o masă în fața clasei. Un preșcolar ales de educatoare sau propus de colegi va veni la masă, unde este săculețul cu obiecte. Va fi legat la ochi. Va alege un obiect, pe care prin intermediul pipăitului trebuie să-l recunoască. Dacă răspunsul este corect, va spune în ce mod poate fi utilizat și va simula modul de utilizare. Jocul continuă până ce materialul existent va fi epuizat.

• Întrecerea

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

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

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

Desfășurarea jocului

Preșcolarii sunt împărțiți în două grupe. Fiecare grupă primește câte un plic cu jetoane. Jetoanele reprezintă acțiuni: spălat pe față, curățat haina, șters pe mâini, etc fiecare grupă primește câte o cutie cu obiecte de igienă personală. Un elev din fiecare grupă alege un jeton din plic, apoi pentru realizarea acțiunii alege din cutie obiectele necesare, după simulează acțiunea.

Jocul se desfășoară până se epuizează jetoanele. Grupa care finalizează prima devine câștigătoare.

Jocul – Modalitate de învățare și educare

Cîtu Iulia Diana

Liceul Tehnologic Special Drobeta

Una dintre cele mai importante forme de manifestare a copilului este jocul.

În mod obișnuit o asemenea activitate este izvorâtă din nevoia de acțiune, de mișcare a copilului - o modalitate de a-și consuma energia- sau de a se distra, un mod plăcut, de a utiliza timpul liber, și nu numai.

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului.

Psihologia jocului evidențiază importanța activării acestei metode mai ales în învățământul preșcolar și primar.

Analiza sa permite cadrului didactic valorificarea principalelor cinci direcții de dezvoltare, orientate astfel:

- “de la grupurile mici spre grupurile tot mai numeroase;
- de la grupurile instabile spre grupurile tot mai stabile;
- de la jocurile fără subiect spre cele cu subiect;
- de la șirul de episoade nelegate între ele spre jocul cu subiect și cu desfășurare sistematică;
- de la reflectarea vieții personale și a ambianței apropiate, la reflectarea evenimentelor vieții sociale” (Elkonin).

Prin joc, elevii pot ajunge la descoperiri de adevăruri, își pot antrena capacitatea lor de acțiune creativă, pentru că strategiile jocului sunt în fond strategii euristice, în care se manifestă istețimea, spontaneitatea, inventivitatea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala, etc.

Jocurile copiilor devin metodă de instruire în cazul în care ele capătă o organizare și se succed în ordinea implicată de logica cunoașterii și a învățării.

În acest caz, intenția principală a jocului nu este divertismentul, rezultat din încercarea puterilor, ci învățătura care pregătește copilul pentru muncă și viață. Pentru a atinge aceste scopuri, jocul didactic trebuie să fie instructiv, să le consolideze cunoștințele.

Folosirea jocului didactic ca activitate de completare cu întreaga clasă, aduce variație în procesul de instruire a copiilor, făcându-l mai atractiv.

Elementele de joc : ghicirea, mișcare, întrecerea, surpriza, etc. creează stări emoționale care întrețin interesul și dau un colorit viu activității.

Folosirea jocului didactic în cadrul procesului de învățare ne va demonstra că:

-randamentul orei este mai mare, verificarea cunoștințelor făcându-se în mod plăcut, activ,temeinic;

-gândirea elevilor este mereu solicitata și astfel în continuă formare;

-independența, creativitatea se formează de timpuriu;

-inițiativa copiilor crește,în joc devine mai curajos, mai degajat;

-prin jocuri îi putem cunoaște pe copii mai repede și mai bine;

-prin varietatea lor, prin crearea unor situații-problemă, ele dezvoltă spiritul de observație, de analiză, de judecată, înlătură, monotonia, rutina, stereotipia, dau posibilitatea elevilor să-și dezvolte vocabularul,comunicarea devine mai permisivă;

-jocul didactic ne oferă prilejul de a afla mai ușor cum gândesc elevii și de a modela logica gândirii lor.

Literatura de specialitate ne oferă o multitudine de jocuri didactice pe care le putem folosi în cadrul lecțiilor din toate ariile curriculare iar măestria învățătorului va duce la rezultate deosebite.

Relevând legătura dintre joc și munca copilului, Jean Piaget a pus în evidența aportul jocului la dezvoltarea intelectuală a școlarului. De aceea, el susține că „toate metodele active de educare a copiilor mici să furnizeze acestora un material corespunzător pentru ca jucându-se,ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului.”

ÎNVĂȚARE PRIN JOC / Exemple de bune practici

RĂSPUNDE REPEDE ȘI BINE!

JOC DIDACTIC

PROF. CIUPIC MARIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ "PAMFIL GEORGIAN" GURA TEGHII

GPN GURA TEGHII

SCOPUL ACTIVITĂȚII

Consolidarea deprinderii de exprimare corectă; valorificarea cunoștințelor dobândite privind antonimele cuvintelor.

SARCINA DIDACTICĂ

Găsirea antonimelor unor cuvinte, formularea de propoziții cu acestea.

REGULILE JOCULUI

Fiecare echipă, are dreptul să spună, pe rând, două-trei cuvinte, la care cealaltă echipă va găsi cuvintele cu sens opus. Echipele nu au voie să repete un cuvânt care s-a mai spus. Fiecare echipă trebuie să se încadreze în timpul stabilit pentru consultare. La semnalul dat de cadrul didactic, fiecare echipă va pune o întrebare sau va da un răspuns. Echipa care nu se încadrează în timp sau nu dă răspunsul corect, pierde o bulină pe care o primește echipa adversă.

Câștigă eghipa care are cele mai multe buline.

ELEMENTE DE JOC

Surpriza, aplauze, mânuirea materialului, întrecerea, recompense.

MATERIAL DIDACTIC

Un instrument cu ajutorul căruia se poate da un semnal auditiv și câte zece buline pentru fiecare echipă.

STRATEGII DIDACTICE

- a) METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul, lucrul individual, colaborarea în cadrul echipei, problematizarea.
- b) MIJLOACE DIDACTICE: două bastoane din lemn, buline, ecusoane.
- c) FORME DE ORGANIZARE: individual, frontal, pe grupe.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Copiii vor primi ecusoane și în funcție de simbolul de pe ecuson se vor împărți în două echipe. Cadrul didactic va explica modul în care se va desfășura jocul și va demonstra aplicabilitatea acestuia.

Se va realiza jocul de probă, în vederea unei mai bune înțelegeri din partea tuturor copiilor, a sarcinilor pe care le vor avea de îndeplinit. Se va da un exemplu sau două, pentru ca copiii să-și poată însuși tehnica de a pune întrebări și a da răspunsuri. Se va urmări respectarea regulii de a nu da de mai multe ori același răspuns și nici ca aceeași copii să fie mereu reprezentanții echipei la a pune întrebări sau a da răspunsuri. Se va stimula spiritul de creativitate a copiilor în găsirea unor antonime cât mai variate: copil-adult, ascultător-neascultător, cuminte-nebunatic, vesel-trist, harnic-leneș, curat-murdar, politicos-necuviincios.

Unul din copii sau cadrul didactic se va ocupa de acordarea bulinelor. Echipa care va da un răspuns greșit va pierde o bulină pe care o va primi echipa concurentă.

În prima parte a jocului, cele două echipe, vor primi pe rând, indicații și sprijin din partea cadrului didactic. În partea a doua a jocului, copiii vor rezolva singuri sarcinile jocului.

MATERIAL BIBLIOGRAFIC

Ezechil L., Lăzărescu M., (2002), *Laborator preșcolar*, Editura V& /Integral, București;

Mitu F., Antonovici Șt., (2005), *Metodica activităților de educarea limbajului în învățământul preșcolar*, ediția a II-a revizuită, Editura Humanitas, București;

Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii – Ediția a-II-a revizuită MEC București 2005.

REUȘITELE ACTIVITĂȚII EXTRAȘCOLARE, O BUNĂ COLABORARE, ÎNVĂȚĂTOR, ELEV, PĂRINTE

Prof. înv. primar Cloșcaru Gina

Școala Gimnazială „Dobre Vlădescu“, Turcoaia, jud. Tulcea

Din experiența la clasa, de 25 ani, am realizat că datorită nevoii de diversificare a activității de învățare dar și din dorința colaborării cu familia, activitățile extracurriculare pot întregi procesul instructiv-educativ.

Un rol important pe care îl au activitățile extracurriculare, asupra elevilor, dând posibilitatea acestora, să-și lărgescă orizontul de preocupări, să-și dezvolte spiritul de observație, imaginația și gândirea, să valorifice cunoștințele și abilitățile de formare.

Activitățile extrașcolare pot fi:

- permanente, având o desfășurare sistematică pe perioada întregului an școlar (consultații cu frecvență săptămânală);
- ocazionale, activități desfășurate cu prilejul anumitor evenimente (drumeții, excursii, serbări, concursuri),

#Desfășurate de toate clasele în incinta școlii;

#Desfășurate în afara școlii;

#Desfășurate cu o parte din elevi (cercuri, întreceri sportive).

Condiția esențială în proiectarea unei activități extrașcolare, o reprezintă planificarea lor rațională, în funcție de nivelul clasei, de vârsta copiilor.

Implicarea elevilor în activitatea extrașcolară, produc în primul rând o plăcere și le dă posibilitatea să râdă, să se bucure, să ia atitudine, le dă aripi să gândească pozitiv.

Felul cum organizăm o activitate și felul cum am solicitat sprijinul părinților, influențează personalitatea elevilor. Părinții sunt informați periodic despre programul de desfășurare al activităților, conduita elevilor, iar părinții la rândul lor oferă date din mediul familial. Trebuie să existe forme de colaborare cu părinții pentru început ședințe cu părinții, discuții individuale, chestionare, se solicită părinților să participe la activități, prin urmare se pune accent pe comunicare.

Comunicarea la modul general are efecte pozitive, atât la învățatură cât și în comportamentul elevilor, conturând relația cu prietenii, respectul, relația de colaborare, de

încurajare, responsabilitate dar și grija pentru propria persoana însa și a grupului din care face parte, spiritul de disciplina (punctualitate, ordine), un comportament civilizat.

Activitățile extracurriculare, nu trebuie să reprezinte o obligație, ele sunt activități în care ponderea remarcabilă trebuie să fie spontaneitatea, născută din interes, o motivație de ordin afectiv și recreativ.

JOCUL ÎN PREDAREA M. E. M

BENEFICIILE JOCULUI DIDACTIC

ȘCOALA GIMNAZIALĂ, COMUNA GRUMĂZEȘTI, NEAMȚ

PROF. ÎNV. PRIMAR: COCA ECATERINA

„Cine spune joc, spune efort și libertate, și o educație prin joc trebuie să fie o sursă atât de efort fizic, cât și de bucurie morală”. (Jean Chateau - „Copilul și jocul”, E.D.P. București, 1967).

Jocurile îi deprind pe elevi să depună eforturi comune, să se bucure de succesul colectivului, prilejuiesc copiilor multe bucurii, emoții, satisfacții. Prin intermediul jocului, copilul își îmbogățește viața afectivă și în același timp, dobândește capacitatea, în mod progresiv, să-și stăpânească emoțiile.

Jocurile didactice sunt antrenante pentru toți elevii și acționează favorabil și la elevii cu rezultate slabe la învățatură, crescându-le performanțele și căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță și promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora.

Activitatea de învățare este o activitate dificilă care necesită un efort gradat. Ea trebuie susținută permanent de elemente de sprijin printre care jocurile didactice au rolul cel mai important. Jocurile didactice organizate în lumina cerințelor psihologiei învățării reprezintă un mijloc activ și eficace de instruire și de educare a școlarului mic.

Relevând legătura dintre joc și munca copilului, Jean Piaget a pus în evidență aportul jocului la dezvoltarea intelectuală a școlarului mic: “Jocul este o asimilare a realului la activitatea proprie oferindu-i acestei activități alimentația necesară și transformând realul în funcție de multiplele trebuințe ale eului. Iată de ce toate metodele active de educare a copiilor mici cer să li se furnizeze acestora un material corespunzător pentru ca, jucându-se, ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără acestea, rămân exterioare inteligenței copilului”.

Utilizând jocul didactic în procesul de predare – învățare, îmbinând ineditul cu utilul și plăcutul, activitatea didactică devine mai interesantă, mai atractivă

Subliniind valoarea cognitivă a jocului didactic, Ioan Cerghit relevă că, prin el, “copilul imaginează”, rejoacă o lume reală în scopul de a cunoaște mai bine, de a-și lărgi orizontul de cunoaștere, de a-și forma anumite deprinderi.

Făcând din învățarea prin jocurile didactice, un stil obișnuit de lucru cu elevii, se pot constata nu numai progrese la învățatură mai ales din partea elevilor cu un ritm mai lent de

lucru ci și o participare voluntară, mai deschisă a elevilor la lecție, un interes sporit și o evidentă plăcere pentru lecțiile în care așteptau jocuri de destindere.

La clasa I pentru familiarizarea elevilor cu unele concepte moderne de matematică pentru cultivarea unor calități ale gândirii și exersarea unei logici elementare se utilizează jocurile logico - matematice. Una dintre trăsăturile esențiale ale jocurilor didactice o reprezintă caracterul lor competitiv, de întrecere. Copii sunt solicitați să-și concentreze atenția să gândească repede și corect, să participe activ la reușita jocului, dezvoltându-se spiritul de întraajutorare, de dragoste și atașament pentru colectivul sau echipa din care face parte. Jocurile numerice folosite în cadrul operațiilor cu numere prezintă marele avantaj că pot fi dezvoltate în exerciții gradate, ținând seama de ordinea, de dificultatea operațiilor matematice de la cele mai simple la cele mai complicate. Ele cer fantezie, capacitatea de a coordona și de a realiza diferite sinteze ale operațiilor cu numere.

Valoarea practică a jocului didactic în predarea MEM constă în faptul că, în procesul desfășurării lui, copilul are posibilitatea aplicării cunoștințelor însușite, exersării priceperilor și deprinderilor formate.

Jocul didactic este un ansamblu de acțiuni și operații care, paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria pe care le stârnește, urmărește un set de obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, estetică și fizică a copilului.

Jocul didactic poate fi introdus în orice moment al lecției în care observăm starea de oboseală, când atenția nu mai poate fi captată prin alte mijloace didactice sau pot fi organizate lecții – joc, în care jocul să domine, urmărind fixarea și sistematizarea cunoștințelor.

Prin folosirea jocului didactic le stimulam elevilor efortul susținut și-i determinăm să lucreze cu plăcere, cu interes, atât în oră, cât și în afara ei.

Doar la auzul îndemnului „Hai să ne jucăm!”, copilul devine mai atent, mai activ, mai interesat de activitatea ce o va desfășura, neștiind practic, că prin joacă el va învăța de fapt, va sistematiza ori își va consolida cunoștințele.

Integrarea organică a jocului în activitatea de învățare a școlarului mic este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale formării personalității copilului. Școlarul mic trebuie să simtă că este acceptat așa cum este, că se dorește întâlnirea cu el, că vine la școală să desfășoare o activitate ce-i solicită efort în cooperare cu ceilalți copii, cu învățătorul, într-o atmosferă de securitate, de bucurie și nu numai să reproducă, în competiție cu ceilalți, ceea ce a învățat.

Între jocul didactic și procesul instructiv-educativ există o dublă legătură : pe de o parte, jocul sprijină procesul instructiv, îl ameliorează, pe de altă parte, jocul este condiționat de procesul instructiv prin pregătirea anterioară a elevului în domeniul în care se plasează jocul.

În învățământul primar, jocul didactic se poate organiza la oricare dintre disciplinele școlare, în orice tip de lecție și în orice moment al lecției.

Joc didactic matematic pentru formarea și consolidarea numerației

CINE ȘTIE, CÂȘTIGĂ!

Scopul: să scrie, să citească, să compare și să ordoneze numerele de la 0 la 10, să identifice animale domestice/sălbatic

Sarcina didactică: să precizeze, în mod conștient, locul numerelor naturale în șirul 0 – 10, să identifice animale domestice/sălbatic

Elemente de joc: întrecerea pe echipe, recompensa (aplauze), penalizarea (să cânte un cântec din repertoriul clasei).

Material didactic: jetoane cu numere de la 0 la 10, jetoane cu animale

Regulile jocului:

- 1) Fiecare grupă lucrează independent;
- 2) Liderul predă fișa conducătorului de joc;
- 3) Evaluarea se face după expirarea timpului acordat;
- 4) Fiecare comandă efectuată corect va primi un punct;
- 5) Elevii din grupă au voie să se ajute unii pe alții.
- 6) Timp de lucru: 10 minute.

Desfășurare:

Elevii se împart în grupe (animale sălbatic și domestice). Se desemnează liderii echipelor. Fiecare elev din grupă primește câte un jeton cu numere de la 0 la 10. Se anunță titlul jocului și scopul, se precizează regulile și se face un joc de probă.

Jocul propriu-zis începe cu prima grupă. Elevii vor ieși în fața clasei, fiecare afișând jetonul primit. Învățătorul sau elevii din clasă vor formula comenzi pentru grupă:

- Așezați-vă în ordinea crescătoare a numerelor!
- Numerele cu soț/animale sălbatic, un pas în față!
- Numerele mai mari decât 3, un pas înainte!
- Vecinii numărului 7, mâna sus!
- Grupați-vă pentru a forma numărul 10!

Pentru fiecare comandă se acordă câte 10 secunde pentru a fi executată. Dacă a fost corect executată, se va acorda un punct.

La fel se procedează și cu grupa sau grupele celelalte.

În final se calculează punctajul fiecărei grupe. Grupa cu cel mai mare număr de puncte este recompensată, iar grupa cu cel mai mic număr de puncte este penalizată.

Intrarea în școală reprezintă pentru copil substituția activității de joc cu cea de învățare, adică are loc acea „schimbare de planuri”, când se inversează, ca pondere, cele două forme de activitate, învățarea trecând pe primul plan.

În acest sens trebuie căutate metodele care să-l conducă pe copil nu numai la însușirea de cunoștințe, ci să-l ajute să înțeleagă caracterul serios al învățării școlare.

„Suntem mici și ne jucăm. Când ne jucăm suntem conștienți și gândim. În orânduilele jocului enumerăm, fără să ne dăm seama, etapele de desfășurare. Ne vine apoi ideea de a îmbogăți conținutul jocului. Din nou ... gândim, dar mai profund. Parcă ni se pare că ar ieși mai bine dacă schimbăm ceva. Din nou ... gândim, dar inovator”.

BIBLIOGRAFIE:

- Anastasiei M., *Metodica predării matematicii*, Iași, 1985;
- Aron I., *Metodica predării aritmeticii la clasel I-IV*, E.D.P., București, 1977;
- Antohe Valerian, Gheorghiniu Constantin, Obeadă Monica, *Metodica predării matematicii, Jocul didactic matematic*, Ed. Ex. Libris, Brăila, 2002;

- Bruner S. Jerome, *Pentru o teorie a instruirii*, București, E.d.P., 1970;
- Catană A., *Metodica predării matematicii*, E.D.P., București, 1983;
- Cerghit Ioan, *Metode de învățământ*, E.D.P., 1976;
- Cergit Ioan, I.T. Radu, E. Popescu, L. Vlăsescu, *Didactica*, Manual pentru clasa a X-a, școli normale, E.D.P., București, 1988;
- Crețu E., *Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar*, Ed. Aramis, București, 1999;
- Crețu T., *Psihologia vârstelor*, Ed. Credis, București, 2001;
- Cosmovici Andrei, Iacob Luminița, *Psihologie școlară*, Ed. Polirom, București, 2005;
- Cucuș Constantin, *Pedagogie*, Ed. Polirom, Iași, 2006;
- Dumitru Ana, Ana Maria Luiza, Logel Dumitru, Stroescu-Logel Elena, *Metodica predării matematicii la clasele I-IV*, Ed. Carminis, Pitești, 2000;
- Frâncu Angela, *Jocuri didactice și exerciții distractive*, București, E.D.P., 1972;
- Golu Pantelimon, Mielu Zlate, Emil Verza, *Psihologia copilului*, Manual pentru clasa a XI-a, E.D.P., București, 1993;
- *Învățământul primar* – revistă dedicată cadrelor didactice nr. 1-4/2004, nr. 1-2/2005, nr.1-3/2006, nr. 1-4/2008;
- Neacșu Ioan, *Metodica predării matematicii la clasele I-IV*, E.D.P., București, 1988;

EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ – JOC DIDACTIC MATEMATIC

Prof. Daniela Codrescu,

Școala Gimnazială nr. 28, Galați

„CONFERINȚA DE MATEMATICĂ”

Conferința de matematică se desfășoară în două etape. La prima etapă se desfășoară concursul „Patrulater, iar la a doua etapă elevii ven cu comunicări.

La concursul „PATRULATER,, iau parte elevi de clasa a VII-a și a VIII-a. La acest concurs au loc următoarele probe: Întrebări fulger, Mesajul cifrat, Rebus, Criptaritmuri, Contra cronometru, Puzzle matematic, Simțul artistic. Juriul la acest concurs e format din elevii clasei a VI-a. Elevii clasei a V-a care vin cu diferite curiozități, jocuri și ghicitori pentru elevii care participă.

ACTIVITATEA 1 - Întrebări fulger

Fiecare echipă primește câte o fișă cu întrebările fulger. Au la dispoziție 10 min ca să facă cunoștință cu problemele care sunt și să le rezolve. După ce timpul a expirat se trece la concursul propriu-zis. Se încep a pune întrebările de la echipa 1...Dacă nu știu răspunsul sau dacă e greșit are dreptul sa răspundă echipa a 2 la aceeași întrebare. Dacă răspund corect, echipa a 2 răspunde la următoarea întrebare. Fiecare răspuns corect se apreciază cu 1 punct.

ÎNTREBĂRILE FULGER

1. Câte zerouri conține un miliard?
2. La ce unghi se rotește soldatul la comanda „împrejur”?
3. Coccoșul stînd pe un picior cîntărește 5 kg. Cît cîntărește stînd pe două picioare?
4. Cum se numește mulțimea punctelor globului pămăntesc, egal depărtate de la cei doi poli?
5. Un microbus pornește din Chișinău spre Cahul la ora 9 dimineața. La ce oră va ajunge la destinație microbusul, dacă distanța dintre cele două orașe este de 300 km, iar viteza medie de mișcare a microbusului este de 75 km/oră,?
6. Câte zile de naștere are un om de 45 de ani?
7. Câți m² are 1 ha?

8. Lîngă casă cresc meri, prăsați, vișini și pruni. Cum numim, printr-un singur cuvînt, mulțimea pomilor fructiferi, care cresc lîngă casă?
9. Dacă astăzi la ora 12 noaptea plouă, este posibil ca peste 48 de ore să fie timp frumos cu soare?
10. În timpul prînzului doi tați și doi feciori au mîncat trei portocale. Cum au făcut aceasta , dacă se știe că fiecare a mîncat o portocală întregă?
11. La o competiție îl întreci pe cel de pe poziția a treia. Ce loc vei ocupa ?
12. În două zile temperatura aerului a crescut de la -2°C pînă la $+3^{\circ}\text{C}$. Cu cîte grade a variat temperatura?
13. Cît costă un televizor de 7500 lei după o reducere cu 10% a prețului inițial ?
14. Cu cîți ani este mai mare un sfert de secol decît dublul unui deceniu?
15. Un robinet va umple cu apă un vas cu capacitatea de 10 litri în decurs de 20 sec. Cîte minute sunt necesare pentru a se umple un vas cu capacitatea de 60 litri în aceleași condiții?
16. Cum se numește o mulțime de cai?
17. Ce rest vei primi dintr-o bancnotă de 50 lei, la achitarea a patru înghețate la prețul de 3,5 lei fiecare?
18. Cîți litri de apă încap într-un vas de forma unui cub cu muchia de 20 cm?
19. Cineva se recomandă: Sunt arab de origine. Mai am încă 9 frați, dacă mă despart de ei rămîn singur, nu-mi mai face pielea nici o para. Totuși, dacă mă alătur de frații mei, le sporesc acestora puterea de 10 ori. Cine sunt eu?
20. Care este suma unghiurilor într-un triunghi ?
21. Cum se poate de măsurat 25cm, avînd la dispoziție doar o panglică cu lungimea de un metru?
22. Numiți pătratele perfecte mai mici decît 100.
23. Cîte rotații va efectua minutarul unui ceas într-o oră?
24. Cel mai mare număr natural impar mai mic decît 17 este?
25. Care este probabilitatea , că echipa nr.4 va cîștiga victorina de astăzi?

ACTIVITATEA 2 – Mesaj cifrat

Această activitate constă în a descoperi un mesaj secret.

a) Pentru a-l decodifica trebuie să știe că toate vocalele din cuvinte au fost înlocuite cu figuri geometrice (cerculeț, triunghi, patrat etc), iar consoanele nu au suferit nici o modificare. Cuvintele sunt scrise în ordinea în care apar, dar nu sunt spațiate. Descoperiți mesajul cifrat și notați-l pe o coală albă. Grupa care va descoperi prima mesajul cifrat va primi 5 puncte în plus (10 puncte în total). Celelalte grupe care vor decodifica mesajul în timp util, vor primi doar cîte 5 puncte.

Mesajul:

„M⊗TAM⊗T□C□⊗NN□ΔSTACALCAST□AM⊗TAM⊗T□C⊗C□CALCΔCRA⊗Z⊗
M⊗TAM⊗T□C⊗”

Raspuns corect: ⊗=A; Δ=E; □=I; □=U

b) Pentru a descoperi textul înlocuiți cifrele cu literele corespunzătoare. Echipa care va descoperi prima va primi 5 puncte în plus (10 în total). Celelalte câte 5 puncte.

MESAJUL CIFRAT:

„0D474 1N7R-0 21 D3 V4R4, 574734M P3 PL4J4 0853RV4ND D0U4 F373
70P41ND 1N N151P, 151 D4D34U 53R105 1N73R35UL C0N57RU1ND UN C4573L D3
N151P CU 7URNUR1, P454J3 53CR373 51 P0DUR1. C4ND 3R4U P3 PUNC7UL D3-
4 73RM1N4, 4 V3N17 UN V4L, D157RU64ND 707UL, R3DUC4ND C4573LUL L4 0
6R4M4D4 D3 N151P 51 5PUM4.... M-4M 64ND17 C4 DUP4 4747 3F0R7, F373L3 V0R
1NC3P3 54 PL4N64, D4R 1N L0C D3 4574, 4L3R64U P3 PL4J4 R424ND 51
JUC4NDU-53, 51 4U 1NC3PU7 54 C0N57RU145C4 UN 4L7 C4573L; M1-4M D47
534M4 C4 4M 1NV4747 0 M4R3 L3C713: D3D1C4M MUL7 71MP D1N V1474
N0457R4 C0N57RU1ND C3V4, D4R C4ND M41 74R21U UN V4L V1N3 51 D157RU63
707, C3 R4M4N3 3 D04R PR1373N14, 6R1J4 51 M41N1L3 4C3L0R4 C3 5UN7
C4P481L1 54 N3 F4C4 54 5UR4D3M”.

Răspuns: 1-I, 2-Z, 3-E, 4-A, 5-S, 6-G, 8-B, 7-T

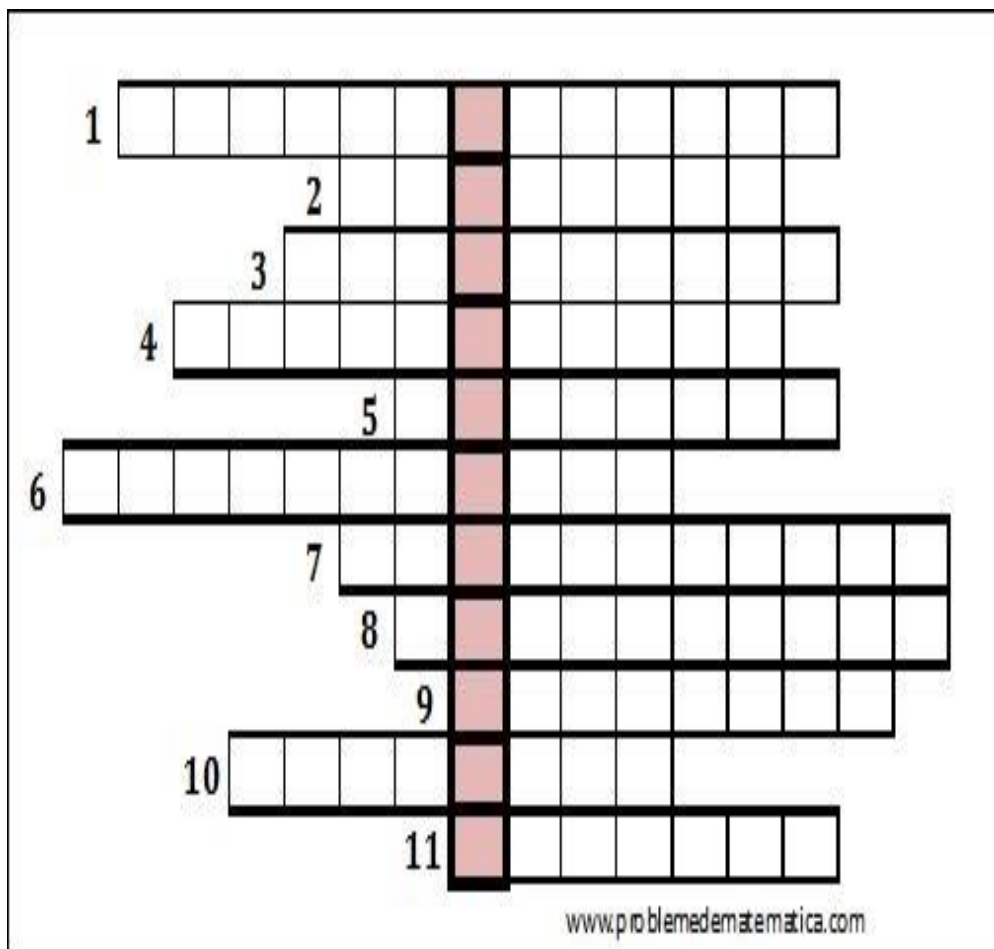
O DATA ÎNTR-0 ZI DE VARA, STATEAM PE PLAJA OBSERVIND D0UA FETE
TOPAIND IN NISIP, ISI DADEAU SERIOS INTERESUL C0NSTRUIND UN CASTEL
DE NISIP CU TURNURI, PASAJE SECRETE SI P0DURI. CIND ERAU PE PUNCTUL
DE-A TERMINA, A VENIT UN VAL, DISTRUGAND T0TUL, REDUCAND CASTELUL
LA 0 GRAMADA DE NISIP SI SPUMA.... M-AM GANDIT CA DUPA ATAT EF0RT,
FETELE V0R INCEPE SA PLINGA, DAR ÎN L0C DE ASTA, ALERGAU PE PLAJA
RAZAND SI JUCANDU-SE, SI AU INCEPUT SA C0NSTRUIASCA UN ALT CASTEL;
MI-AM DAT SEAMA CA AM INVATAT 0 MARE LECTIE: DEDICAM MULT T1MP
D1N VIATA N0ASTRA C0NSTRUIND CEVA, DAR CAND MAI TARZIU UN VAL
VINE SI DISTRUGE T0T, CE RAMANE E D0AR PRIETENIA, GRIJA SI MAINILE
ACELORA CE SUNT CAPABILI SA NE FACI SA SURADEM.

ACTIVITATEA 3 – *Rebus*

Fiecare echipă primește câte 1 rebus pe care trebuie să-l descifreze. Timp de lucru 5
min. Echipa care finalizează prima primește bonus 5 puncte (în total 15). Celelalte câte
10 puncte. Dacă au comis greșeli primesc 5 puncte. FIGURĂ ÎN PLAN – întrebări:

1. Triunghiul cu toate laturile ascuțite se numește triunghi **ascuțitunghic**;
2. Triunghiul cu toate laturile diferite ca mărime se numește triunghi **oarecare**;
3. Perpendiculara ridicată în mijlocul unei laturi se numește **mediatoare**;
4. Triunghiul cu un unghi obtuz se numește triunghi **obtuzunghic**;
5. Perpendiculara coborâtă din vârful opus laturei se numește **înălțime**;
6. Triunghiul cu un unghi drept se numește triunghi **dreptunghic**;

7. Un triunghi care are toate laturile congruente se numește triunghi **echilateral**;
8. Semidreapta care împarte un unghi în două părți egale se numește **bisectoare**;
9. Fiecare triunghi are trei **unghiuri**;
10. Unghiul format de o prelungirea unei laturi și latura alăturată se numește unghi **exterior** unui triunghi;
11. Triunghiul cu două unghiuri congruente se numește triunghi **isoscel**;



ACTIVITATEA 4 – Criptaritmuri

Un criptaritm este o problemă în care se dă o operație aritmetică unde cifrele au fost înlocuite prin litere, conform unei chei de atribuire și pentru care se cere ca prin studierea relațiilor implicate de operația dată, să se restabilească cheia de atribuire, sau corespondența dintre cifre și litere. Fiecare echipă primește câte o fișă cu un criptaritm pe care trebuie să-l descifreze. Echipa care finalizează prima corect primește bonus 5 puncte (în total 15 puncte). Celelalte 10 câte puncte.

1. Un englez avea bani depuși la o bancă. Pentru ca rudele sale să nu priceapă câți bani vrea să scoată de la bancă, el trimite acolo o carte poștală pe care era scris.

$$\begin{array}{r}
 \text{SEND} + \quad 9567 + \\
 \hline
 \text{MORE} \quad \quad 1085 \\
 \hline
 \text{MONEY} \quad 10652
 \end{array}$$

(În traducere: trimite mai mulți bani) Câți șilingi a cerut?

ACTIVITATEA 5 – Contra cronometru

Lucrând în echipă elevii vor scrie cât mai multe noțiuni întâlnite în matematică, care încep cu aceiaș literă. De exemplu noțiuni care încep cu litera R: rădăcină, radical, rest, răsturantul unui număr, romb, raport, regulă.

Numiți noțiuni ce încep cu litara P: pătrat, patrulater, putere, paralel, perpendicular, punct, poziții, propoziție, patru, perimetru, paralelogram, poligoane, poliedre, paralelipiped, piramidă, prismă, pentagon, etc.

Timp de lucru 3 minute. Fiecare echipă citește apoi noțiunile scrise pe foaie, iar punctajul acordat este egal cu numărul de cuvinte scrise corect.

ACTIVITATEA 6 – *Puzzle matematic*

Fiecare grupă are de rezolvat un puzzle. Vor primi câte un set de piese, decupate dintr-o foaie de hârtie pe care sunt scrise câteva citate, din care vor trebui să recompună acele citate. Timp de lucru 5 minute. Câștigă 10 puncte echipa care termină prima de aranjat piesele corect, celelalte câte 5 puncte.

Citatele

1. ”Matematica este arta de a da același nume la diferite lucruri”.
2. „Matematica este nici mai mult, nici mai puțin, decât partea exactă a gândirii noastre”.
3. „Matematica constă în a dovedi ceea ce este evident în cel mai puțin evident mod”
4. „Matematica este știința operațiilor abile cu concepte și reguli inventate în acest scop”.

ACTIVITATEA 7 – *Simțul artistic*

Folosind numai cifre, figuri geometrice, corpuri geometrice și noțiuni matematice realizați un poster cu tema: ”*In atlasul meu a apărut o nouă țară Matematica*”.

Puteți folosi markere, și instrumente geometrice. Timp de lucru 10 min. Posterele sunt afișate în clasă. Cel mai reușit se apreciază cu 15 puncte, mai apoi urmează cu 10 puncte, și urmează 2 echipe cu 5 puncte.

BIBLIOGRAFIE:

www.problemedematematica.com

<https://www.didactic.ro/revista-electronica>

<https://www.didactic.ro/materiale-didactice/set-de-jocuri-didactice-la-matematica>

PROIECT DIDACTIC

Condurache Elena

DATA: 17.11. 2023

GRUPA: Mare A „Voiniceii”

UNITATEA DE INVATAMANT: Scoala Gimn. Al. I. Cuza Dorohoi

PROPUNATOR: Prof. inv. prescolar Condurache Elena

TEMA ANUALA DE STUDIU: Cand, cum si de ce se intampla?

TEMA PROIECTULUI: Toamna darnica

TEMA SAPTAMANII: Fructe si legume de toamna

TEMA ACTIVITATII: „Ce ne-a adus toamna?” – joc didactic

ARIA CURICULARA: Domeniul- stiintă

TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidare si verificare de cunostinte

FORMA DE REALIZARE: individual, pe grupe, frontal

SCOPUL ACTIVITATII:

- Stimularea operatiilor gandirii si dezvoltarea calitatilor ei
- Dezvoltare memoriei, atentiei voluntare si a expresivitatii limbajului oral

OBIECTIVE OPERATIONALE:

- Sa alcatuiasca propozitii simple sau dezvoltate corecte din punct de vedere gramatical
- Sa recunoasca fructele si legumele de toamna
- Sa realizeze operatii de grupare, ordonare, clasificare
- sa aseze corespunzator fructele sau legumele in functie de categoria din care fac parte
- sa recunoasca si sa denumeasca figurile geometrice
- sa numere corect, in cadrul inventarului, fructele si legumele ramase in centrul 0-5
- sa traseze in casetele date tot atatea liniute cate fructe / legume au ramas din fiecare

- sa-si exerseze gandirea, realizand corespondenta dintre fructe / legume si figurile geometrice (stabilite de legenda)
- sa descrie un fruct sau o leguma pe baza unui suport de intrebari
- sa manifeste spirit de competitie in cadrul concursului desfasurat

STRATEGII:

- metode: explicatia, conversatia dirijata, observatia, exercitiul, povestirea, brainstorming; diagrama venn-euler
- mijloace: fise de lucru, jetoane, creioane colorate, forme geometrice, panouri din polistiren pentru joc didactic, stimulente

BIBLIOGRAFIE:

- „Curriculum pentru invatamantul prescolar (3-6/7ani)”- Bucuresti, 2008, DPH;
 „Aplicarea noului curriculum”, editura Diana

SECVEN TE DIDACT ICE	CONTINUT	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE		
		METO DE SI PROCE DEE	MIJL OAC E DID ACTI CE	FOR ME DE ORG ANIZ ARE	FOR ME	METO DE SI INSTR UMEN TE	INDICATO RI
MOMEN T ORGANI ZATO- RIC	Amenajarea spatiului pentru desfasurarea jocului didactic.						
CAPTAR EA ATENTI EI	<p>Captarea atentiei se va face printr-o scurta povestioara “Cum petrec fructele si legumele”, urmata de cateva intrebari in legatura cu textul audiat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despre ce este vorba in aceasta povestioara? - Ce faceau legumele si fructele in magazin? 	conver- satia;		fronta la			

	<ul style="list-style-type: none"> - Cand s-au distrat fructele, ziua sau noaptea? - Cum era gutuia? 						
ANUNT AREA TEMEL OR SI A OBIECTI VELOR	<p>Asadar, astazi, la activitatea de cunoasterea mediului vom juca jocul didactic "Ce ne-a adus toamna?". Jocul se va desfasura in doua echipe si va avea patru variante de joc: "Roata bogatiilor", "Buzunarele toamnei", "Aprozarul" si "Inventarul". Regulile fiecarei variante vor fi explicate pe parcursul jocului, in ordinea stabilita. Echipa castigatoare va fi cea care aduna cele mai multe buline (fiecare raspuns corect va fi marcat cu o bulina)</p>	conver- satia		fronta la			retin sarcinile ce urmeaza sa fie executate pentru alegerea sectorului;
REACTU ALI- ZAREA CUNOST INTELO R	<p>Inainte de a incepe activitatea in sine, haideti sa raspundem la cateva intrebari:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Care sunt darurile toamnei? - Care sunt fructele de toamna? - Care sunt legumele de toamna? - Ce facem cu ele inainte sa le consumam? - De ce consumam fructele si legumele? 	conver- satia; brainsto rming		fronta la; indivi dua- la;	oral a	intreba ri si raspuns uri;	raspund corect la intrebari
DIRIJAR EA INVATA RII	<p>Inainte de a incepe jocul propriu-zis (dupa impartirea echipelor), voi face cateva exercitii de recunoastere a legumelor si fructelor (de ex: am in mana un mar, o para si un ardei; intrebare: cate fructe am in mana?) .</p>	conver- satia;	- roata	fronta la;	oral a	intreba ri si raspuns uri;	raspund corect la intrebari; recunosc legumele si fructele si

	<p>1. Prezint copiilor o roata pe care sunt atasate imagini cu fructe si legume. Voi alege pe rand cate un copil din fiecare echipa ca sa vina sa invarta indicatorul (limba) iar la intrebarea "ce ne-a adua toamna?" este oprit indicatorul. Copilul denumeste imaginea (ex: acesta este un ardei) si stabileste categoria din care face parte (ex: ardeiul este o leguma.). Se executa jocul de proba.</p> <p>2. Prezint copiilor un panou cu doua buzunare. Primul buzunar reprezinta fructele iar cel de-al doilea legumele. Pe masuta va fi un cosulet cu jetoane (legume si fructe). Cate un copil din fiecare echipa va lua un jeton din cosulet si-l va aseza corespunzator.</p> <p>3. Prezint copiilor lista cu legumele si fructele din aprozar („Dupa cum vedeti, fiecare fruct sau leguma are in dreptul sau o figura geometrica. Pe masuta este asezata marfa pe care vanzatorul trebuie sa o vanda. Cumparatorul intra in aprozar, cere un anumit numar de legume sau fructe dintr-o singura categorie, plateste, primeste si pleaca). Din fiecare echipa se vor alege doi copii (unul sa fie vanzator, celalalt cumparator). Se executa un joc de proba („Va rog frumos sami dati 4 pere.” Vanzatorul ii va da 4 figuri geometrice ce reprezinta perele.</p> <p>4. „A mai ramas sa facem inventarul aprozarului.” Se va alege cate un copil din fiecare echipa care va veni sa numere fructele si legumele care au ramas si sa scrie in casetele din dreptul fiecarui element atatea liniute cate fructe/legume au ramas. Se va face si inventarul depozitului de unde se aprovizioneaza aprozarul, daca</p>	<p>explicatia;</p> <p>exercitiul;</p> <p>diagrama Venn;</p> <p>conversatia;</p> <p>explicatia;</p> <p>exercitiul;</p>	<p>cu imagini de toamna (fructe, legume)</p> <p>- panou cu buzunare (2 plicuri lipite pe panou) si jetoanele cu legume si fructe ;</p> <p>- panou cu tabelul legumelor si fructelor si figuri geometrice;</p>	<p>individuala;</p> <p>individuala;</p>	<p>oral</p> <p>practica</p>	<p>buline pentru fiecare raspuns corect;</p> <p>aplauze pentru fiecare raspuns corect;</p>	<p>stabilesc categoria din care face parte;</p> <p>aseaza corespunzator jetoanele in functie de categoria din care face parte;</p> <p>asociaza fructul sau leguma cu figura geometrica din casuta respectiva;</p> <p>numara fructele si legumele ramase si marcheaza numarul lor prin liniute;</p>
--	--	---	---	---	-----------------------------	--	--

	mai ramane timp (le prezint copiilor un panou cu fructe si legume; ei trebuie sa numere legumele si fructele si sa procedeze la fel ca la inventarul aprozarului).		- tabel pentru inventariere si carioici;				
REALIZAREA FEEDBACK-ULUI	Castigatoare va fi echipa cu cele mai multe buline. Daca exista egalitate se prezinta o ghicitoare.	conversatia	tabelul cu bulinele de premiere				
EVALUAREA	Stabilirea echipei castigatoare si acordarea stimulentei. Discutii libere despre tema activitatii si impresiile pe care le-au dobandit copiii.	conversatia	individuala			aprecieri verbale si stimulente	
INCHEIEREA ACTIVITATII	Stabilirea si fixarea denumirii jocului desfasurat si a variantelor acestuia. Tranzitii: auditie „Supa de zarzavat”	conversatia					raspund corect, stabilind denumirea jocului

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE

CONSTANTIN ROXANA MARIA

Subiect: "*Ce ne-ai adus în dar, Toamnă?*"

Mijloc de realizare: joc didactic

DOMENII DE DEZVOLTARE:

Dezvoltarea limbajului, a comunicării și premisele citirii și scrierii;

COMPORTEMENTE VIZATE:

2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)

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

2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului

Scopurile activității:

- activizarea vocabularului prin cuvinte referitoare la florile, fructele și legumele de toamnă;

- consolidarea deprinderii de exprimare corectă în propoziții simple și dezvoltate.

Sarcina didactică:

Recunoașterea și denumirea florilor, a fructelor și a legumelor de toamnă, indicarea culorii și a utilității acestora. (descrierea poate fi însoțită de mimarea unei acțiuni).

Regulile jocului

La întrebarea "*Ce ne-ai adus în dar, Toamnă?*", copilul denumește elementul din imagine, îl descrie, precizându-i culoarea și utilitatea și mimează o acțiune specifică.

Elemente de joc

- Interpretarea rolului de Zână a Toamnei.
- Ghicirea elementului din imagine.

Materiale de joc

Fori, fructe și legume de toamnă, în forma lor naturală.

Se va începe cu activitatea frontală, din cadrul ADE (DLC)- Educarea limbajului. În cadrul acestei activități, educatoarea le propune copiilor să participe la o nouă călătorie pe cărările toamnei! Le va menționa că vor cutreiera grădinile și livezile pline de culoare și de roade bogate. Aventura de astăzi va fi desfășurată prin intermediul unui joc care se numește „*Ce ne-ai adus în dar, Toamnă?*”. Desfășurarea acestui joc este următoarea: educatoarea atinge cu bagheta doi copii și adresează întrebarea „*Ce ne-ai adus în dar, Toamnă?*”, toamna fiind reprezentată de un copil, acesta va extrage dintr-un coșuleț un aspect de toamnă (floare, fruct, legumă de toamnă). Copilul-Toamnă, va spune astfel:

- V-am adus în dar o floare de toamnă. Ea este albă, are frunzele verzi și crestate. Ea înfrumusețează grădinile oamenilor/mediul ambiant. Are un miros plăcut. (se mimează acțiunea de a mirosi o floare). Copiii, după ce vor recunoaște crizantema, vor trebui să despartă în silabe, să spună numărul de silabe.

Privind complicarea jocului, finalul călătoriei printre darurile toamnei, îi voi implica pe copii într-o activitate desfășurată prin intermediul metodei "Lotus", pe tema -Culorile toamnei. Copiii vor lucra în perechi. În centru se va afla un cartonaș(cerc), cu tema jocului- "Culorile toamnei", în jurul cercului voi lipi 4 petale de lotus, fiecare având una din culorile:rosu, verde, mov, maro.

Cu ajutorul unei baghete, educatoarea va alege copiii doi câte doi, primul va extrage dintr-un coșuleț o culoare din cele 4, iar al doilea copil va trebui să aleagă o legumă /fruct, căreia i se potrivește culoarea extrasă de colegul de echipă și să îl lipească pe petala ce are culoarea adecvată. (ex:dacă un copil a ales culoarea mov, al doilea copil din aceeași echipă va alege o vanată și o va lipi pe petala de culoare mov a Lotusului.

PROIECT EDUCAȚIONAL NAȚIONAL

„ÎNVĂȚARE PRIN JOC/EXEMPLE DE BUNE PRACTICI”

Profesor pentru învățământul preșcolar CONSTANTINESCU FILOFTEIA

Grădinița cu Program Prolungit „Dumbrava Minunată” Râmnicu Vâlcea

GRUPA: mijlocie

TEMA ANUALĂ: Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?

TEMA PROIECTULUI TEMATIC: *Ce ne spun poveștile?*

TEMA SĂPTĂMÂNII: *Iedul cu trei capre* de Octav Pancu-Iași

TEMA ZILEI: *Personaj pozitiv, personaj negativ*

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate pe domenii experiențiale – Domeniul limbă și comunicare

TIPUL DE ACTIVITATE: consolidarea și sistematizarea cunoștințelor

FORMA DE ORGANIZARE: frontală, individuală, pe grupe

SCOPUL ACTIVITĂȚII: verificarea și consolidarea cunoștințelor despre două povești cunoscute; asimilarea regulilor de exprimare corectă prin joc; îmbogățirea și nuanțarea vocabularului cu noi cuvinte și expresii.

DOMENII ALE DEZVOLTĂRII/DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

•D – Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii;

○ D2 – Mesaje orale în diverse situații de comunicare;

•C – Capacități și atitudini de învățare;

○ C2 – Finalizarea sarcinilor și acțiunilor (persistență în activități).

COMPORTAMENTE VIZATE:

D2.2: Respectă reguli de exprimare corectă în diferite contexte de comunicare;

D2.3: Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului;

C2.2: Integrează ajutorul primit pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți;

C2.3: Participă la activitatea de grup și la activitatea de joc, în situații uzuale, în calitate de vorbitor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1: copilul să fie capabil să recunoască personajele din versurile date, numindu-le și precizând titlul poveștii din care fac parte;

O2: copilul să fie capabil să recunoască povestea după fragmentul citit de către educatoare;

O3: copilul să fie capabil să completeze propozițiile eliptice cu termenii arhaici din textul povestirii;

O4: copilul să fie capabil să asocieze personajele cu povestea din care fac parte, plasându-le în cadrul imagistic adecvat;

O5: copilul să fie capabil să grupeze personajele în funcție de trăsăturile lor pozitive sau negative, așezându-le în Diagrama Venn;

O6: copilul să fie capabil să se exprime corect, coerent și logic în expunerile realizate;

O7: copilul să fie capabil să răspundă la întrebările ce-i sunt adresate în legătură cu conținutul poveștii;

O8: copilul să fie capabil să dezbată unele probleme puse în discuție;

O9: copilul să fie capabil să argumenteze deciziile luate în legătură cu dezbaterile efectuate;

O10: copilul să fie capabil să participe activ la jocul didactic, respectând regulile și rezolvând sarcinile didactice.

SARCINA DIDACTICĂ:

- Identificarea personajelor, a poveștilor pe baza imaginilor, a siluetelor, a ghicitorilor, a replicilor personajelor sau a versurilor prezentate;

- Completarea unor propoziții eliptice cu termenii noi utilizați în textul povestirii;

- Gruparea personajelor în funcție de trăsăturile lor pozitive sau negative.

REGULILE JOCULUI:

Cu ajutorul baghetei magice și a recitativului *Bagheta fermecată/Îl va atinge îndată/Pe cel ce se gândește/Și personajele le ghicește*, va fi numit copilul care răspunde la ghicitoare, recunoscând personajul din poveste, precizează titlul povestirii din care face parte, completează propozițiile eliptice, așază siluetele personajelor în *Grădina poveștilor* (Diagrama Venn), grupează personajele în funcție de trăsăturile lor morale, în personaje pozitive sau personaje negative.

În complicarea jocului, copiii trebuie să depisteze personajele *intruse* adăugate de educatoare din alte povești și să le elimine, argumentând.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, formula de joc, aplauzele, mânuirea materialelor, ghicirea.

STRATEGII DIDACTICE:

- **METODE ȘI PROCEDEE:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul, problematizarea, brainstorming-ul.

- **RESURSE MATERIALE:** siluete ale personajelor, bagheta fermecată, scrisoarea, panou de afișaj (*Grădina poveștilor*), planșe din poveste, trei fețe (două vesele și una tristă) simbolizând personajele pozitive și negative, cutia fermecată din Țara poveștilor.

- **FORME DE ORGANIZARE:** frontală, individuală, pe grupe.

BIBLIOGRAFIE:

✓ *Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum-ul pentru educație timpurie*, 2019;

✓ *Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii*, Editura Integral, București, 2018;

✓ *Laborator preșcolar*, Liliana Ezechil, Mihaela Păiți Lăzărescu, Editura Integral, 2004,

✓ *Metodica jocului și a programului distractiv în grădinița de copii*, editura Didactică și pedagogică, Elena Gheorghian și Maria Tailan.

Moment organizatoric: Se creează condițiile psihopedagogice necesare desfășurării activității în bune condiții: aerisirea sălii de grupă, aranjarea pernuțelor copiilor pe covor, introducerea copiilor în sala de grupă.

Captarea atenției: Elementul-surpriză îl reprezintă descoperirea unei cutii fermecate din Țara poveștilor, în care se află siluete de animale, ale personajelor din cele două povești studiate, o scrisoare de la Zâna Poveștilor adresată copiilor, o baghetă fermecată, două emoji cu fețe zâmbitoare și unul trist.

Anunțarea temei și a obiectivelor: Se comunică tema, scopul, obiectivele și mijlocul de realizare (*Personaje pozitive și negative – joc didactic*).

Prezentarea optimă a conținutului și dirijarea învățării: Explicarea jocului

Educatorea citește scrisoarea de la Zâna Poveștilor, în care sunt enumerate sarcinile ce urmează a fi îndeplinite de copii, pas cu pas. Se precizează faptul că educatoarea va utiliza bagheta fermecată și recitativul *Bagheta fermecată/Îl va atinge îndată/Pe cel ce se gândește/Și personajele le ghicește* pentru a numi copilul care va răspunde la întrebare.

Jocul de probă

Educatorea propune jocul *Ghici, ghicitoarea mea!*, iar educatoarea citește prima ghicitoare:

a) *Un pui răsfățat era,*

Mereu ajutor cerea,

De la mamă, mătușică și bunică,

Să se-mbrace, să mănânce și s-adoarmă într-o clipă,

Dar într-o zi a învățat pe toate singur să le facă,

De frica lupului ce putea să se-ntoarcă. (iedul răsfățat)

Utilizând bagheta fermecată și recitativul specific, educatoarea atinge un copil cu bagheta, iar acesta va expune numele personajului sugerat de ghicitoare. Dacă răspunsul este cel corect, copiii îl vor aplauda.

Desfășurarea propriu-zisă a jocului

Educatorea citește probele propuse de Zâna Poveștilor, urmând regulile stabilite. Aceste probe coincid cu variantele din ce în ce mai dificile ale jocului didactic.

b) *Trei frați buni erau,*

Căsuțe drăguțe își construiau,

Dar când lupul le-a suflat,

Doar una a rezistat.

Atunci au aflat

Că a munci e important. (cei trei purceluși)

Proba 2: Cum se numește povestea?

Educatorea citește un fragment dintr-o poveste, iar copiii trebuie să recunoască titlul acesteia.

a) *Au fost odată trei purceluși, care și-au părăsit mama și pe tatăl lor și au plecat în lume. Toată vara ei au hoinărit, s-au jucat și s-au distrat. Când a venit toamna și a început să bată vântul și să plouă, ei și-au dat seama că au mare nevoie de o casă... (Cei trei purceluși)*

b) *Cică nu departe de casa caprei cu trei iezi, își avea casa un ied cu trei capre. Era un ied ca toți iezi: nici mai mare, nici mai mic, nici mai frumos, nici mai urât. Numai că el, în loc de o capră, avea trei: o capră mamă, o mătușă-capră și o capră-bunică. (Iedul cu trei capre)*

Proba 3: Completează ce lipsește!

Educatorea citește un scurt fragment din textele poveștilor, iar copiii trebuie să completeze propozițiile eliptice cu termenii arhaici potriviți sau cu informații specifice domeniului construcții.

a) *Capra-mamă se apleca să-i caute opincile sub pat, se urca pe dulap să-i găsească nădragii și se băga sub cuptor să-i afle cămașa.*

b) *Nif-Nif era un mare leneș și se gândi să-și ridice o căsuță din paie, Nuf-Nuf și-a ridicat o căsuță din nuiele, iar Naf-Naf și-a construit o căsuță din piatră și cărămidă.*

Proba 4: Roata personajelor pozitive și negative

Educatorea invită un copil să extragă o siluetă a unui personaj din cufărul fermecat. Copilul îl denumește, numește povestea din care face parte, îl așază pe panou în Grădina Poveștilor pe una dintre culorile din Diagrama Venn. Pe rând, copiii vor extrage toate siluetele din cufăr și se va proceda în mod similar, separându-le în Diagramă pe culori, în funcție de povestea din care fac parte.

Vor fi caracterizate pe rând, toate personajele, scoțând în evidență trăsăturile lor pozitive sau negative.

Educatorea conduce copiii spre descoperirea personajelor comune din ambele povești, pe care le vor așeza în intersecția Diagramei și le caracterizează drept negative.

Se vor lipi emoji potrivit deasupra fiecărei fotografii de personaje: zâmbitor pentru cele pozitive și trist pentru cele negative.

Proba 5: Găsește personajul nepotrivit!

Copiii sunt invitați să închidă ochii, iar educatoarea adaugă câteun personaj care nu face parte din poveste. Copiii, la semnal, deschid ochii, găsesc intrusul, îl elimină și numesc povestea din care face parte.

Obținerea performanței: *Jocul păcălelilor* (Adevărat/Fals)

Educatorea enunță niște propoziții, iar copiii stabilesc valoarea de adevăr a acestora, spunând dacă sunt adevărate sau false.

- ✓ Cei trei purceluși și-au alungat părinții de acasă. (F)
- ✓ Lupul nu reușește să dărâme casa din cărămidă a lui Naf-Naf. (A)
- ✓ Bunica-capră îl adoarme pe ied aruncându-l pe dulap. (F)
- ✓ Capra cu trei iezi le invită pe cele trei capre la o plimbare la Zoo. (F)
- ✓ Ursul era atât de lacom, încât a mâncat chiar și tuciul de mămăligă și făcălețul.

(A)

Asigurarea retenției și transferul: Copiii vor recita împreună poezia *Iedul năzdrăvan*.

Evaluarea: Educatorea apreciază modul în care au participat copiii la activitate, calitatea răspunsurilor oferite și, cu ajutorul baghetei fermecate, îi transformă pe toți în mari iubitori ai poveștilor, din care pot învăța lucruri bune, care îi pot salva de la pericole. Se face referire la imaginea oferită de Grădina Poveștilor (Diagrama Venn), în care personajele pozitive au fost separate de cele negative.

Încheierea activității: Utilizând „Tabloul salutului”, copiii vor primi de la educatoare o îmbrățișare, o strângere de mână etc., în funcție de opțiunile acestora.

PROIECT EDUCAȚIONAL NAȚIONAL

„ÎNVĂȚARE PRIN JOC/ EXEMPLE DE BUNE PRACTICI”

Profesor pentru învățământul preșcolar

CONSTANTINESCU OLGA LAVINIA FLORINA

Grădinița cu Program Prelungit „Dumbrava Minunată” Râmnicu Vâlcea

Grupa: mijlocie

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

Proiect tematic: „Provocările necuvântătoarelor”

Tema săptămânală: „Curiozități din adâncuri”

Tema integratoare: „Lumea lui Ariel”

Categoriile de activități de învățare: ADP + ADE+ ALA1 + ALA2

Tipul activității: consolidare și sistematizare

Tipologia activităților educaționale: activitate didactică integrată cu durata de o zi

Tipul de integrare: integrare liniară

Competență generală:

- Dezvoltarea comportamentului pro-social

Competență specifică:

- Asumarea responsabilităților, participarea la luare de decizii și aplicarea de strategii simple pentru rezolvarea de probleme

Scopul activității: dobândirea unui comportament civic de protejare a apelor și a vietăților subacvatice și consolidarea deprinderii matematice de a forma mulțimi

Obiectivele operaționale:

- să descrie minim trei comportamente nocive pentru mediul înconjurător pe baza imaginilor prezentate;
- să argumenteze starea emoțională pozitivă/negativă simțită având ca suport imagini sugestive;
- să rezolve corect cel puțin două sarcini matematice (formare de grupe, corespondență) utilizând materialul pus la dispoziție;
- să folosească corect termenii matematici pornind de la sarcinile jocului didactic.

Domenii de dezvoltare personală implicate:

Dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale



Dimensiuni ale dezvoltării:

1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familială.

 *Comportamente vizate:*

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

Dezvoltarea socio-emoțională


 *Dimensiuni ale dezvoltării:*

2. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității.

 *Comportamente vizate:*

2.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare

Capacități și atitudini în învățare

 *Dimensiuni ale dezvoltării:*

2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități).

 *Comportamente vizate:*

Realizează sarcinile de lucru cu consecvență

Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii

 *Dimensiuni ale dezvoltării:*

1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

 *Comportamente vizate:*

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

1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc.

Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii

 *Dimensiuni ale dezvoltării:*

1. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat.

3. Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare

 *Comportamente vizate:*

1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat

3.1. Evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător.

Strategii didactice:

Sistemul metodologic: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, observația, problematizarea, lucru individual, Explozia stelară, Turul galeriei, Metoda Piramidei

Sistemul resurselor curriculare: tuburi de carton, dopuri, capace, boabe de popcorn, figurine animale acvatice, acvariu cu pești, nisip kinetic, acuarele, pensule, ață, pahare plastic, aracet, hârtie creponată, cutii pentru selectarea deșeurilor, coli de hârtie, ochi mobili

Forma de organizare: frontal, individual, pe grupe

Resurse temporale: o zi

Strategii, metode și instrumente de evaluare: evaluare frontală realizată pe parcursul activităților, individuală, aprecierea verbală, aplauze, evaluare finală prin analiza produselor activității și a deprinderilor formate.

INVENTAR DE ACTIVITĂȚI:

ETAPA I:

Activități de dezvoltare personală (ADP):

- **Întâlnirea de dimineață:** „Prietenii din adâncuri” (ghicitori, Metoda Piramidei)
 - Salutul
 - Prezența
 - Calendarul naturii
 - Noutatea zilei
- **Tranziții:** „Odată-am prins un pește viu”- cântec;
„Din Oceanul Pacific, a ieșit un pește mic...”- numărători hazlii;
- **Rutine:** „Suntem tăcuți ca o stea de mare”- *deprinderea de a aștepta în liniște*;
„Peștișorii se pregătesc de lucru” – *deprinderea de a se implica în activitate împreună cu colegii.*

ETAPA II:

1. Activități pe domenii experiențiale (ADE):

Domeniul Științe și Domeniul Om și Societate

„Lumea lui Ariel”- joc didactic

2. Jocuri și activități alese (ALA 1)

Artă: „Peștișorii - mari artiști”

Sarcina didactică: să aplice culoare pe conturul de pește, stea de mare, folosindu-se de mai multe tehnici de pictură, să confecționeze meduze din carton și ață.

Construcții: „Refugiul prietenilor marini”

Sarcina didactică: să construiască un acvariu-refugiu aplicând valuri din hartie creponată, confecționând și recifuri de coral din floricele de popcorn și din pahare de plastic.

Nisip și apă: „Sanitarii mărilor”

Sarcina didactică: să elimine deșeurile găsite în nisipul kinetic selectându-le în cutia corespunzătoare.

ETAPA III.

Jocuri și activități alese (ALA 2):

Joc distactiv: „Cel mai rapid din ocean!” – concurs în saci

Joc liniștitor: „Vâslim spre mal!”

SCENARIUL ZILEI

Ziua debutează cu intrarea copiilor în grupă, intonând cântecul „Odată-am prins un pește viu” (anexa 1). Activitatea continuă în semicerc cu Întâlnirea de dimineață realizată printr-o scurtă convorbire și se realizează salutul prin jocul „*Trece valul!*”.

Salutul – Printr-o magie toți copiii sunt transformați în viețuitoare marine și salută prin intermediul jocului „*Trece valul!*” care se desfășoară cu ajutorul unui material (valul mării) în jurul căruia se așază copiii. La semnalul educatoarei „*Trece valul!*”, copiii vor ridica materialul și se vor saluta „*Bună dimineața, nouă/ Tuturor celor veniți/ Bună dimineața, vouă/Celor care ne priviți!*”.

Prezența- Din greșeală voi scăpa un ghem de ață pe jos și unde se va opri ghemul, copilul se va prezenta și va rostogoli ghemul mai departe. Acest exercițiu se va realiza până vor fi numiți toți copiii prezenți. După prezență, se poartă o discuție scurtă despre tema săptămânii și preșcolarii vor răspunde la câteva ghicitori și vor selecta viețuitoarele subacvatice.

Calendarul naturii: Se va realiza printr-o convorbire în legătură cu vițuitoarele subacvatice : „- *Cum este vremea?*”, „*În ce zi suntem... etc.*”, „*Ce zi frumoasă pentru a înota în ocean...!*”

Copiii vor fi înștiințați de educatoare că astăzi vor înota în ocean împreună cu cineva și, pentru ca musafirul să apară, trebuie să închidă ochii și să numere până la 5. În acest moment, va apare sirena Ariel și se va realiza captarea atenției.

Sirena le transmite copiilor un mesaj și anume că viețuitoarele apelor sunt triste și le-au dispărut culorile pentru că apele nu sunt îngrijite, oamenii le poluează cu deșeuri și în acest fel pun în pericol viața viețuitoarelor subacvatice, dar și a lor. Așadar, vor călători prin ocean împreună cu Ariel pentru a afla cât mai multe despre ape și viețuitoare și pentru a le veni în ajutor.

Noutatea zilei: „**Azi suntem ihtiologi**”

Copiii vor afla ce este un ihtiolog (specialist care se ocupă cu studiul peștilor și a bolilor acestora); sunt întrebați dacă o vor ajuta pe Ariel să își salveze prietenii din apele murdare, mutându-i într-un loc curat (adăpostul-acvariu realizat în grupă). Astfel, copiii vor descoperi pe rând câte o imagine adusă de viețuitoarele subacvatice, se va discuta despre ce este reprezentat și anume despre moduri în care oamenii poluează apele, se evidențiază urmările acestor comportamente. Pentru a putea salva animalele respective, cei mici vor trebui să curețe oceanul de deșeuri și vor avea de rezolvat sarcini matematice. Ariel face o vrajă și transformă copiii în ihtiologi și îi anunță că vor juca împreună un joc; preșcolarii sunt solicitați să descrie decorul, tot ceea ce văd în jurul lor.

Ariel le propune copiilor să o ajute să curețe apa oceanului de deșeuri și să le construiască viețuitoarelor un adăpost sigur și curat; apoi să discute pe baza imaginilor aduse de Ariel și să rezolve sarcinile matematice

Se prezintă regulile și modul de lucru:

Un copil va veni în față, va alege o mascotă din ocean (amenajat într-un lighean) și va descrie imaginea care reprezintă diferite moduri prin care se poluează apele.

Pentru a salva animalul respectiv, va căuta pe jos obiectul poluant din imagine - acesta va conține o sarcină matematică. Dacă rezolvă corect, așază animalul în refugiul-acvariu din grupă.

Se va executa un joc de probă unde se verifică dacă s-au înțeles regulile jocului.

Voi adresa întrebări ajutătoare pentru a se putea descrie corespunzător imaginile.

Imaginea 1

-Ce fel de apă este prezentată? (curată sau poluată)

-Care este greșeala persoanelor din imagine?

Sarcină: Peștișorii galbeni s-au rățăcit, formează o mulțime și alege cifra corespunzătoare.

Imaginea 2

-Ce face băiatul din imagine? (înoată în apă murdară)

-Unde ar trebui aruncate pungile de plastic?

Sarcină : Formează o mulțime cu tot atâtea caracatițe câți pești sunt.

Imaginea 3:

-Ce s-a întâmplat cu peștele?

-Cine crezi că a murdărit apa?

Sarcină: Formează o mulțime de stele de mare care să corespundă cifrei.

Imaginea 4:

-Ce a pățit broasca țestoasă din imagine?

-Cum putem evita astfel de lucruri?

Sarcină: Acum peștii au chef de joacă. În perechi cu stele de mare să-i pui îndată.

Voi crea o situație nouă și se va folosi metoda *Explozia Stelară*, adaptată vârstei și situației. Voi folosi o steluță de mare și în mijlocul ei voi pune o imagine reprezentativă pentru mediul subacvatic.

La trei dintre stelute corespunătoare întrebărilor **UNDE?, DE CE?, CE?**, copiii vor fi solicitați să formuleze întrebări legate de combaterea poluării apei, iar pe două stelute vor fi sarcini matematice.

Sarcini

-Numără căluții de mare și alege cifra.(3) Unul merge într-o direcție, ceilalți în alta. Cum îi putem împărți?

-Câte scoici ai adunat? Împarte-le egal căluților.

Copiii sunt felicitați pentru rezolvarea sarcinilor și pentru că și-au salvat prietenii din ocean și sunt solicitați să se gândească la soluții împotriva poluării.

Apoi copiii-ihtiologi se vor împărți în trei echipe, realizându-se astfel repartizarea pe centre.

La centrul ARTĂ copiii vor aplica culoare pe siluete (pești, stele de mare) folosind diferite tehnici de pictură și vor confecționa meduze din cotoare de hârtie igienică și ață colorată.

Centrul NISIP ȘI APĂ va dezvolta celor mici simțul civic prin faptul că vor trebui să curețe nisipul kinetic (nisipul de la mare) de deșeuri. Copiii vor avea la dispoziție patru mini-tomberoane pentru a selecta deșeurile corespunzător. După ce nisipul va deveni curat, vor construi un castel sau se vor juca liber.

La CONSTRUCȚII copiii vor avea la dispoziție diferite materiale reciclabile sau din natură pentru a construi reciful de corali, precum și pentru a decora acvariul-refugiu.

La final, copiii așază peștii, stelutele, meduzele în refugiul-acvariu, amenajat în sala de grupă și se realizează Turul Galeriei, după care vor descoperi soluția la ultima problemă a sirenei Ariel: marea balenă Willy îi redă părului Arielei culoarea roșie ca focul.

După rezolvarea sarcinilor de la centre, copiii-ihtiologi se vor juca jocul distractiv „Cel mai rapid din ocean!”. La acest joc, copiii se vor transforma în sirene și vor face o întrecere. Pentru a se relaxa, copiii se vor așeza pe jos, unul după altul și vor imita mișcarea vâslelor pentru a se întoarce pe tărâm.

Proiect didactic

DEC – activitate artistico - plastică

LICEUL TEHNOLOGIC BĂLTENI, Grădinița cu P. N. Moi

Educatoare: Corlan Bianca - Cristiana

Data: 14.12.2023

Unitatea de învățământ: Grădinița cu P.N.Moi

Educatoare: Corlan Bianca-Cristiana

Grupa: mixtă

Tema anuală: „Cum exprimăm ceea ce simțim? ”

Tema săptămânală: „Bucuriile iernii... ”

Categoria de activitate: Activitate artistico-plastică

Tema activității: „Brăduțel...”

Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi

Mijloc de realizare: dactilopictură.

Tema plastică: Pata de culoare în tehnica dactilopicturii



Scopul activității: formarea deprinderii tehnice de dactilopictură, prin implicarea analizatorilor vizual și tactil-kinestezic; aplicarea deprinderilor igienico-sanitare adecvate modului de lucru, educarea gustului estetic.

Domeniile de dezvoltare:

1. Capacități și atitudini de învățare

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);
- Activare și manifestare a potențialului creativ.

Componente vizate:

- Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plactice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative.

Obiective:

a) Cognitive:

- să recunoască elemente ale limbajului plastic;
- să diferențieze forme și culori în mediul înconjurător;

- să obțină efecte plastice, forme spontane și elaborate prin tehnici specifice picturii – tehnica dactilopicturii;
 - să creeze forme și modele noi prin îmbinarea elementelor de limbaj plastic;
- b) Afective:
- să exprime trăiri afective proprii specifice activității;
 - să se implice activ în activitate;
 - să fie capabil să stabilească relații de intercomunicare, de cooperare cu membrii grupului.
- c) Psihomotorii:
- să adopte o poziție corectă pe tot parcursul activității;
 - să respecte indicațiile tehnice;
 - să mănuiască cu grijă materialul didactic.

Strategii didactice:

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, observația, demonstrația, exercițiul, Turul Galeriei, muncă independent.

Mijloace didactice: planșa model, fișe de lucru, acuarele/guașă, șervețele de hârtie, șervețele umede, pahare cu apă.

Forme de organizare: frontal, individual.

Loc de desfășurare: sala de grupă

Durata activității: 15 minute.

Bibliografie:

1. Piramida cunoașterii: repere metodice în aplicarea curriculumului, Ed. Diamant, 2014
2. Botez S., Sălăvăștru D., Atlas cu elemente de limbaj plastic: îndrumător pentru educatoare, Ed. Aramis Print, București, 2007
3. Programa acivităților instructiv- educative în grădinița de copii”, 2005, Ed. V&I Integral, Bucuresti



Demersul didactic

Nr. Crt.	Evenimentul didactic	Conținutul științific	Strategii didactice	Evaluare
1.	Moment organizatoric	Voi asigura condițiile optime pentru buna desfășurare a activității.		Observarea comportamentului copiilor
2.	Captarea atenției	Se va purta o scurtă discuție despre împodobirea brăduțului. Prin procedeul surpriză, un copil va scoate din cutia fermecată un brad jucărie. Îl voi prezenta apoi copiilor și vom discuta despre cum este și pe unde crește.	Conversația Observația	Evaluare orală Observarea comportamentului copiilor
3.	Enunțarea temei și a obiectivelor	Brăduțul este necăjit că nu are globuri și nu va ajunge niciodată să decoreze o casă, de Crăciun. Haideți să-i facem o surpriză: să pictăm ramurile și să-l decorăm cu globulețe. Voi arăta modul de realizare. Astăzi la activitate vom picta cu acuarele și cu ajutorul degețelelor - cetina bradului și podoabele sale. Voi repeta tema activității cu 2-3 copii pentru fixarea ei.	Observația Demonstrația Expunerea	Observarea comportamentului copiilor
4.	Dirijarea învățării	Se intuiesc materialele de pe măsuță, se anunță încă o dată tema, obiectivele și modul de lucru. Se va explica și demonstra tehnica dactilopicturii. Se vor executa câteva exerciții de încălzire a musculaturii mâinii (plouă, cântăm la pian, frământăm aluatul, închidem și deschidem pumnul, mișcăm degețelele). Se va da semnalul de începere a lucrului. Se vor da indicații individuale și colective dacă va fi cazul. Activitatea se va desfășura pe fond muzical.	Observația Demonstrația Explicația Exercițiul Tehnica dactilopicturii	Observarea comportamentului copiilor Observarea modului de lucru Stimulare verbala Analiza acțiunilor
5.	Obținerea performanței și asigurarea tranferului	Voi cere unui copil să explice modul în care am pictat brăduții. Aprecierile rezultatelor se va face prin metoda „Turul galeriei”. Copiii vor trece pe rând prin fața lucrărilor să vadă și să aprecieze modul de lucru, avându-se în vedere următoarele: respectarea tehnicilor de lucru și colaborarea cu ceilalți; îndemănare și creativitate; finalizarea.	Conversația Turul Galeriei	Conversația de verificare Analiza produselor
6.	Încheierea activității	Voi face aprecieri asupra comportamentului copiilor pe parcursul activității și-i voi recompensa.	Conversația	Aprecieri verbale

Anexă – fișa de lucru



ÎNVĂȚARE PRIN JOC

Prof. înv. primar Cornea Anișoara

Școala Gimnazială "Lucian Grigorescu" Medgidia

Termenul "jocul didactic" se referă la folosirea jocului în scopuri educative, în special în contextul educației pentru copiii mici. Jocurile didactice au multiple valențe formative și contribuie la dezvoltarea holistică a școlarului mic.

Iată câteva dintre aceste valențe formative:

1. Dezvoltarea abilităților cognitive:

- **Gândire logică și problem-solving:** Jocurile didactice pot implica rezolvarea de probleme, ceea ce încurajează gândirea logică și dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor.

- **Abilități matematice și de citire:** Multe jocuri didactice sunt concepute pentru a dezvolta abilitățile matematice și de citire, precum recunoașterea numerelor, literelor și cuvintelor.

2. Dezvoltarea abilităților sociale și emoționale:

- **Colaborare:** Jocurile în echipă îi învață pe copii să lucreze împreună și să-și dezvolte abilitățile de colaborare.

- **Gestionarea emoțiilor:** Participarea la jocuri le oferă copiilor oportunitatea de a învăța să-și gestioneze emoțiile, să înțeleagă regulile și să respecte alți jucători.

3. Dezvoltarea abilităților motorii:

- **Abilități motorii fine:** Jocurile care implică manipularea obiectelor, cum ar fi piese de puzzle sau cuburi, pot contribui la dezvoltarea abilităților motorii fine.

- **Abilități motorii grosiere:** Jocurile fizice pot îmbunătăți coordonarea și echilibrul copiilor, precum și dezvoltarea abilităților motorii grosiere.

4. Stimularea creativității:

- **Imaginație:** Jocurile didactice pot stimula imaginația și creativitatea copiilor, permițându-le să-și exprime ideile și să-și dezvolte abilitățile artistice.

5. Învățarea regulilor și structurilor:

- **Respectarea regulilor:** Jocurile au reguli, iar copiii învață să le respecte și să le înțeleagă, dezvoltând astfel abilități importante pentru viața socială și academică ulterioară.

6. Dezvoltarea limbajului:

- **Comunicare:** Participarea la jocuri implică adesea comunicare și interacțiune verbală, ceea ce contribuie la dezvoltarea abilităților lingvistice.

7. Motivarea pentru învățare:

- **Plăcerea învățării:** Jocurile didactice oferă o modalitate plăcută și motivantă de a învăța, făcând procesul educativ mai atractiv și captivant pentru copii.

8. **Construirea încrederii în sine:**

- **Reușite personale:** Jocurile oferă copiilor oportunitatea de a obține reușite personale, ceea ce contribuie la dezvoltarea încrederii în sine și a stimei de sine.

În concluzie, jocurile didactice au o gamă largă de valențe formative și contribuie la dezvoltarea complexă a școlărilor mici, acoperind aspecte cognitive, sociale, emoționale și motorii.

Jocurile de descoperire a naturii sunt o modalitate minunată de a încuraja interesul copiilor față de mediul înconjurător și de a-i familiariza cu diversitatea vieții naturale. Iată câteva idei de jocuri care pot contribui la explorarea și înțelegerea naturii:

1. **Vânătoarea de comori naturale:**

- Realizați o listă de obiecte naturale pe care copiii trebuie să le găsească, cum ar fi frunze de diferite forme, pietre colorate, flori specifice sau diverse tipuri de semințe.

2. **Observații de pasări:**

- Oferiți copiilor ghiduri sau cărți despre păsările locale și încurajați-i să observe și să noteze păsările pe care le văd în jur.

3. **Identificarea copacilor:**

- Invitați copiii să recunoască diferitele tipuri de copaci după formele frunzelor, scoarța și alte caracteristici distinctive.

4. **Laboratorul insectelor:**

- Echipați copiii cu lupa și cutii pentru a observa și identifica insecte. Puteți crea chiar și o "grădină de insecte" unde să colecteze și să studieze mici creaturi.

5. **Harta naturii:**

- Încurajați copiii să creeze o hartă a zonei din jurul lor, evidențiind elemente precum copaci, râuri, pietre interesante și altele.

6. **Explorarea rocilor și mineralelor:**

- Organizați o activitate în care copiii să adune și să identifice diferite tipuri de roci și minerale.

7. **Povestiri naturale:**

- Invitați copiii să inventeze povești sau să deseneze imagini inspirate de natură. Aceasta poate fi o modalitate creativă de a-și exprima observațiile și impresiile.

8. **Safari fotografic:**

- Dăruiți-le copiilor aparate foto simple și încurajați-i să facă fotografiile cu plante, animale sau peisaje interesante.

9. **Urmărirea urmelor de animale:**

- Învățați copiii să recunoască urmele lăsate de animale în nisip sau pământ. Puteți crea chiar și urme false pentru a-i face să ghicească ce animale le-au lăsat.

10. **Construirea unui observator de pasări sau insecte:**

- Ajutați copiii să construiască un mic observator din cutii de carton sau alte materiale reciclabile pentru a studia mai bine păsările sau insectele fără a le speria.

Aceste jocuri nu numai că vor încuraja explorarea naturii, dar și stimulează spiritul de observație, creativitatea și preocuparea pentru mediul înconjurător.

„X și 0” la sportivi

Cornea Maria

Școala Gimnazială „Mihai Eminescu” Rm. Vâlcea

Descrierea jocului:

„X și 0” este un joc pentru doi jucători (în cazul nostru două echipe) "X" respectiv "0", care marchează pe rând câte o căsuță dintr-un tabel (un spațiu dedicat activității) cu 3 linii și 3 coloane.

Jucătorul (echipa) care reușește primul să marcheze 3 căsuțe adiacente pe orizontală, verticală sau diagonală câștigă jocul.

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe a câte 3 jucători, la o distanță de 10-15 m de punctul unde este așezat aranjamentul de joc. Acesta poate să fie compus din 6 cercuri de gimnastică sau căsuțe confecționate din bastoane, etc. Echipele au copete sau eșarfe de culori diferite, de exemplu roșu și verde.

La semnal sonor primii jucători pleacă în viteză și marchează câte o căsuță cu o copetă sau o eșarfă colorată, revin la echipele lor predând ștafeta următorului jucător care sprintează încercând să marcheze pentru a constitui o diagonală sau o linie completă de aceeași culoare.

În cazul în care nu se reușește linia din primul schimb, se continuă ștafeta mutând obiectele până ce o echipă reușește să câștige.

Pentru exemplificare vă rog să accesați link-ul de mai jos:

<https://www.youtube.com/watch?v=faeYtxjB2w8>

Jocul propus dezvoltă competențe necesare dezvoltării copilului sau adolescentului folositoare parcurgerii etapelor următoare în vederea dezvoltării sale.

Competențe dezvoltate:

1. Comunicare în limba maternă

Cunoștințe:

- noțiuni de vocabular, datorită folosirii unor termeni noi în comunicarea cu copiii (copete, jaloane și alți termeni folosiți);

Deprinderi:

- comunicare orală în varietatea de situații ale jocului;

-procesarea rapidă a situației în vederea găsirii soluției.

Atitudini:

- interesul pentru interacțiunea cu colegii;
- conștientizarea impactului limbajului asupra colegilor si adversarilor.

2. A învăța să înveți

Cunoștințe:

- referitoare la calitățile si deprinderile necesare cerute de joc;

Deprinderi:

- abilitatea de a persevera in invatarea, concentrarea pe perioade extinse, colaborarea in procesul invatarii

Atitudini:

- motivația si învățarea pentru a continua învățarea pe parcursul vieții;
- atitudinea centrată pe rezolvarea de probleme pentru a sprijini procesul de învățare,

3. Competențe civice

- Cunoștințe: - Cunoașterea conceptelor de dreptate si egalitate
- Deprinderi - Implicarea alături de coechipieri, solidaritate si interes în a câștiga;
- Atitudini- respectarea egalității de șanse și a respectului pentru valori comune necesare coeziunii sociale.

Bibliografie:

Sursa: You Tube

JOCUL DIDACTIC - activitate esențială la clasa pregătitoare

Profesor pentru învățământul primar: Cosacu Dorinel

Școala Gimnazială Ruget, Roșia de Amaradia, Gorj

La vârsta de 6 ani, copilul se află într-o perioadă de tranziții pe multiple planuri: cognitiv, afectiv, social. Astfel, vârsta de 6 ani capătă o dublă natură: devine punct terminus pentru etapele anterioare, dar și moment de pornire spre noi niveluri de dezvoltare a proceselor și mecanismelor psihice.

Curriculumul pentru învățământul primar specific clasei pregătitoare reprezintă o noutate în învățământul românesc, fiind conceput astfel încât să respecte principiul continuității între nivelurile sistemului de învățământ și în vederea atingerii nivelului de performanță elementar în formarea competențelor-cheie care determină profilul de formare al elevului.

Dacă instruirea de tip disciplinar pune în prim-plan rigurozitatea și caracterul academic al achizițiilor educației, abordarea integrată a curriculumului și ipostaza sa particulară reprezentată de temele cross-curriculare pornesc de la problemele semnificative ale lumii reale și de la nevoile de învățare ale elevilor în contextul lumii de azi.

Abordarea integrată a curriculumului propune apropierea școlii de viața reală, astfel încât copiii să poată veni în școală „cu lumea lor cu tot”. Accentul se pune pe formarea unor competențe, atitudini și valori transversale și transferabile, utile pentru dezvoltarea personală și socială a elevilor.

Noutatea abordării curriculare la clasa pregătitoare constă în câteva "comutări" esențiale, dintre care amintim: trecerea de la învățarea centrată pe acumularea de informație la cea definită prin structurarea/"construirea" graduală de capacități și competențe; de la conținuturi "directive" la conținuturi flexibile, având un caracter exclusiv orientativ; de la învățământul magistro-centrist la unul focalizat pe acțiunea propriu-zisă a elevului și, nu în ultimul rând, pe previzionarea acestuia din urmă, ca "proiectant" și actor al propriei formări.

Un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare este jocul didactic. Jocul didactic poate fi văzut ca o fază intermediară și pregătitoare pentru copil în trecerea de la jocul liber la învățare. Jocul didactic este organizat și propus de învățătoare. Aceasta urmărește realizarea unei sarcini didactice prin acceptarea de către copil a unui joc în care se exersează un conținut corespunzător cu respectiva sarcina didactică.

Jocurile didactice pot fi diverse. **Jocurile de mișcare** organizate de învățătoare sunt jocuri didactice cu reguli. Învățătoarea poate propune un concurs de parcurgere a unor trasee identice de către doi copii, obiectivul fiind dezvoltarea unei bune orientări a copiilor, iar sarcina fiind aceea de a depăși obstacolele cât mai rapid. Alteori, în jocul de mișcare se

împletesc jocul simbolic și jocul cu reguli. Copiii pot forma un șir de „vulpi” și un șir de „rațe” care încearcă fiecare să tragă spre sine, peste o linie despărțitoare cât mai mulți „dușmani”. Alte jocuri de mișcare cu subiect simbolic cer perspicacitate și viteză de deplasare ca în cazul „vrăbiuțelor”, care, la semnal, încearcă să-și găsească repede un cuib pentru că numărul de cuiburi e mai mic decât numărul de „vrăbii”. Unele jocuri pot exercita câte o mișcare simplă, prin imitarea unor activități cunoscute, de exemplu: „culege flori”, „întinde rufe” sau succesiuni de mișcări în jocuri cu text și cânt în care li se cere elevilor să mimeze mișcări.

Prezentăm mai jos câteva jocuri de mișcare ce produc buna dispoziție a elevilor.

1. Ghicește!

Unul dintre jucători iese din clasă. Ceilalți rămân să aleagă obiectul care trebuie ghicit. De exemplu, e vorba de o floare, de un trandafir roșu. Cel care ghicește revine în clasă și-i ispitește pe tovarășii săi de joacă, adresându-le diferite întrebări, încercând în fel și chip să determine obiectul, în cazul dat, floarea. Ceilalți răspund respectiv „da” sau „nu”. Alte precizări sunt interzise; cel ce ghicește trebuie să formuleze laconic și concret întrebările, ca jucătorii să poată răspunde „da” sau „nu”. De exemplu: „Obiectul acesta e însuflețit?”, „E îmbrăcăminte?”, „Are miros?”

Câștigă jucătorul care ghicește obiectul, adresând cât mai puține întrebări.

2. Capcana

Jucătorii se iau de mâini, formează două cercuri și încep a se roti în direcții opuse. La comanda învățătoarei ei se opresc în loc. Copiii din cercul mic ridică mâinile în sus, iar cei din cercul mare intră și ies din cerc, la voia lor. Pe neașteptate, învățătoarea comandă „Mâinile jos!”.

Copiii din cercul mic lasă mâinile în jos și cei din cercul mare, pe care comanda i-a prins în cerc, se consideră căzuți în capcană. Ei se prind în cercul mic și jocul continuă. Când în cercul mare rămân puțini jucători, ei formează cercul mic și jocul e reluat.

3. Ce-a rămas în linguriță...

La joc participă, rând pe rând, câte doi membri din cele două echipe a câte 5-10 copii fiecare. Invățătoarea așază față în față, la distanța de 8-10 metri, două scaune. Membrii echipelor intră în competiție doi câte doi, așezându-se pe primele două scaune. Invățătoarea le înmânează câte o lingură în care pune câte o bilă sau alt obiect mic, apoi le explică toate condițiile jocului. Invățătoarea rostește: „Hai, băiete, hai fetiță! / Ce-a rămas în linguriță?”

La auzul cuvântului „linguriță” cei doi copii sar în picioare și o iau la fugă cu lingurile întinse înainte spre scaunele respective din fața lor. Câștigă acel jucător, care respectă toate condițiile și ajunge primul la finis, fără a scăpa bila din lingură. Dacă se întâmplă să scape jos, jucătorul e exclus din competiție, rezultatul e anulat, iar cel care a ajuns cu bila la finis și a ocupat scaunul, aduce un punct echipei sale. Alți doi jucători din echipele adverse, care stau în picioare la final, își ocupă locul pe scaun și jocul e reluat, continuând până când își încearcă puterile toți membrii echipelor. Câștigă echipa care acumulează cele mai multe puncte.

Jocurile didactice intelectuale pot fi și ele foarte diferite: jocuri senzoriale (de ghicire, de recunoaștere a unui obiect cu ajutorul altui simț decât văzul); jocuri de analiză

perceptivă vizuală (de reconstituire de imagini din bucățele, puzzle, loto cu diferite teme care cere să se găsească imagini asemănătoare); jocuri logice (de comparare a pieselor geometrice după cele patru atribute: formă, mărime, culoare, grosime; de analiză, descriere, clasificare a lor); jocuri gramaticale (de exemplu, pentru exprimarea corectă a formelor de singular și de plural); jocuri muzicale (de reproducere de ritmuri, de recunoaștere de sunete); jocuri de construcții după model.

În acest sens, iată câteva exemple de jocuri didactice ce pot fi utilizate cu succes la clasa pregătitoare:

1. Joc didactic “ Povesti amestecate”

Jocul “Povesti amestecate” se desfășoară sub forma de întrecere. Se împarte clasa de elevi în două echipe. Fiecare echipă va purta ecusoane reprezentative. Se explică modul de desfășurare, regulile jocului, precum și modul de apreciere a răspunsurilor.

PROBA 1: La prima probă de concurs se vor folosi imagini reprezentative amestecate, din două povești. Copiii trebuie să recunoască și să denumească povestea din care face parte imaginea.

PROBA 2: Cea de-a doua probă presupune ordonarea planșelor amestecate din povestile recunoscute la prima probă, în ordinea cronologică a desfășurării acțiunii pentru fiecare în parte.

PROBA 3: Învățătoarea redă conținutul unei povești sau dialogul dintre două personaje, introducând elemente dintr-o altă poveste. În acel moment copiii trebuie să oprească învățătoarea spunând: “Ati incurcat povestile!”

Ex. Tabloul cu cocosul în fața casei boieresti.

“.....apoi iese teafar și de acolo, fuga la fereastra boierului și începe a trânti cu ciocul în geamuri și a zice:

“Trei iezi cucuieti

Mamei usă descuieti....”

Ex.” Cenusăreasa ramase în casa piticilor pentru a-i ajuta”

PROBA 4: Cea de-a patra probă se numește “probă ghicitorilor”. Dintr-un cosulet vor extrage câte un bilețel cu ghicitori despre povești și vor da răspunsul potrivit.

La final, se anunță echipa castigătoare; concurenții vor fi aplaudați și vor primi recompense.

2. Joc didactic „Cu ce călătorim?”

Se explică și se demonstrează modul de desfășurare, precizând sarcinile și regulile jocului: plicul care conține imaginea mijlocului de transport porneste din mână în mână la semnalul verde. El se oprește numai la semnalul roșu. Copilul la care s-a oprit plicul îl deschide fără să arate ilustrația celorlalți copii și formulează propoziții despre mijlocul de transport ilustrat, descriindu-i părțile componente, ce funcție are fiecare din ele și cine conduce autovehiculul.

Copilul care va ghici mai repede va plasa ilustrația la locul potrivit, pe tablourile care reprezintă uscatul, apă și aerul. Dacă va rezolva corect sarcina, va fi aplaudat. Se va repeta jocul până ce toate plicurile care conțin mijloace de transport vor fi epuizate.

În partea a doua a jocului se va oferi o jucărie mijloc de transport unui copil sau unui grup de copii. În funcție de situație se pune întrebarea: „Cu ce călătorești?”. Copiii vor descrie mijlocul de transport cu care călătoresc.

Complicarea jocului: Învățătoarea va da copiilor diferite jetoane cu ilustrații redând mijloace de transport maritime, terestre și aeriene. Apoi va așeza pe covor trei cercuri

colorate : galben pentru cei ce calatoresc pe uscat, verde pentru cei ce calatoresc pe apa si albastru pentru cei ce calatoresc in aer. La intrebarea „Cu ce calatorim?”, copiii se grupeaza in cele trei cercuri, in functie de imaginea de pe jeton. Copiii care au gresit nu vor pleca in calatorie sau li se vor aplica pedepse hazlii (sa sara intr-un picior).

3. Joc didactic « Saculețul fermecat »

Prima parte: Copiii, rand pe rand, vor extrage din saculeț câte o piesă geometrică și îi vor spune forma, mărimea, culoarea și grosimea, așezând-o pe masuta din fata lor. Raspunsurile corecte și complete vor fi aplaudate de copii, iar cele gresite vor fi corectate.

A doua parte (complicarea jocului): copiii, rand pe rand, vor separa prin pipaire câte o piesă din saculeț și, tot prin pipaire, îi vor ghici forma, mărimea și grosimea. „Am găsit în saculeț un patrat mare și subțire”. Apoi, piesa este scoasă din sac și se constată dacă descrierea a fost corectă. Copilul adaugă acum la răspuns și culoarea piesei. Piesa este așezată pe o masuta, astfel încât să fie văzută de toți copiii.

Dupa această etapă, învățătoarea va extrage din saculeț câte o piesă pe care o va ascunde de ochii copiilor. Apoi le va spune: „Nu e cerc, nu e patrat, nu e oval, nu e triunghi! Ce e?”, „Nu e mare! Cum e?”, „Nu e roșu, nu e galben, nu e albastru, cum e?”, „Nu e gros, cum e?” etc. Raspunsurile corecte și complete vor fi aplaudate de copii, iar cele gresite vor fi corectate.

Rolul învățătoarei în desfășurarea jocului didactic este important de subliniat. Ea trezește curiozitatea copiilor, le menține entuziasmul, le explică acțiunile în mod clar, simplu, în succesiunea firească și precizează în mod repetat sarcinile copiilor. Acest rol deosebit de important trebuie înțeles în contextul stabilirii obiectivelor în acord cu respectarea individualității copilului, a drepturilor acestuia, dar și conștientizând imensa responsabilitate care decurge din a fi o figură centrală în devenirea copilului, a-i secondă dezvoltarea și a-i trezi interese. Pentru aceasta e necesar ca învățătoarea să se joace și să comunice cu copilul. Întrucât ea participă direct la jocurile copiilor, devine un partener real al copilului în joc.

În mod evident, fiecare copil este o lume, iar învățătoarea poate nu se simte întotdeauna sigură în a trasa granița dintre obiectivele pe care ea știe că trebuie să le îndeplinească cu fiecare copil și posibilitățile acestuia. Ea trebuie să înțeleagă faptul că rezolvarea sarcinilor jocului nu constituie un examen pe care copilul „îl trece”, ci un exercițiu pe care îl desfășoară. Scolarul trebuie să simtă permanent că are, în învățare, un sprijin, un suport, mimica ei transmitând plăcerea interacțiunii cu copilul și căldura contactului. Trebuie să fim flexibili în raport cu copilul, iar acest lucru se manifestă în satisfacerea dorințelor copilului de a se implica în anumite momente și în alte jocuri spontane și libere. Învătoarea nu trebuie să forțeze un copil să participe numai la jocuri didactice. În plus, fiecare are propriul său ritm de dezvoltare, nu poate fi grăbit. E adevărat că uneori e important ca școlarul să fie stimulat de cadrul didactic pentru a-și „forța” posibilitățile, fapt ce poate fi obținut prin introducerea unor noi variante de joc cu grad de dificultate sporit și sprijinirea copilului în a rezolva sarcina de lucru.

Atractivitatea și eficiența jocului depind de ingeniozitatea cadrului didactic de a îmbina o sarcină educativă accesibilă copiilor, elementele de joc artificiale, nestimulative, îngreunând învățarea și plictisind copiii. Plăcerea cu care participă copiii la joc este singura justificare a recurgerii la jocul didactic. De altfel, acest lucru a fost subliniat și de Alexandru Găvănea: „*Jocul este însă și un mijloc de dezvoltare și menținere a capacității de adaptare*”

a omului, ca orice acțiune exploratorie... Jocurile copiilor devin metodă de instruire în cazul în care ele capătă o organizare și se succed în ordinea implicată de logica cunoașterii și învățării...În jocul didactic, divertismentul nu e un scop în sine, ci numai un mijloc de stimulare a energiilor cognitive”.

În joc evaluarea poate lua forma unei competiții, a unui concurs: se aplaudă cei care au obținut cele mai bune performanțe, se împart premii (sub formă de medalii, buline, stegulețe) sau totul se sfârșește cu o „petrecere” generală sub forma jocului liber cu jucării, cântece și ghicitori. Călăuzită de cunoștințele pe care le posedă, având clar stabilite obiectivele și dispunând de experiență și de interes pentru tot ce face, învățătoarea va ști să găsească momentul adecvat pentru complicarea jocului, pentru terminarea lui sau etapa potrivită pentru a interveni în sprijinirea unui copil care are dificultăți în îndeplinirea sarcinii de lucru.

Jocul didactic ramane activitatea principala prin care elevul mic patrunde in tainele invataturii intr-un mod placut. Copilul invata prin joc mult mai usor, iar activitatea didactica își atinge obiectivele propuse.

Joc didactic matematic ”Lumea colorată a clovnului Bobo”

Prof. înv. Preșcolar Coțău Daniela Claudia

G. P. P. Nr. 1 Tileagd

În viața preșcolarului, jocul ocupă un loc deosebit mai ales putem deprinde cu ușurință anumite note definitorii și caracteristice. Jocul este preferat de copii de la cea mai fragedă vârstă.

El este mijloc de destindere, distractiv, de cunoaștere, de însușire de noi cunoștințe, îndeplinind în același timp, și rolul de școală de formare a interesului – trăsătură importantă personalității copiilor.

Jocurile didactice sunt metode active care solicită integral personalitatea copilului. Sub raport structural psihologic orice tip de joc constituie o îmbinare a componentelor intelectuale cu cele afectiv-motivaționale.

Jocul didactic imprimă activității didactice un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare bună de dispoziție, de veselie, de bucurie, de divertisment și de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și plictiselii, a oboselii.

Un exemplu de joc didactic pentru grupa mare este ”Lumea colorată a clovnului Bobo”, care are drept scop consolidarea cunoștințelor referitoare la conceptele matematice însușite, pe care eu l-am desfășurat după următorul scenariu.

Am început activitatea cu **captarea atenției**, care se realizează prin primirea unui mesaj pe whatsapp de la clovn. Copiii vizualizează pe videoproiector mesajul și descoperă că pe acesta îl cheamă Bobo și că îi provoacă pe copii să-i arate cât de cuminiți și de isteți sunt ei.

Se **anunță tema activității**: „Lumea colorată a clovnului Bobo”. 2, 3 copii vor repeta tema activității pentru a se fixa.

În etapa **dirijarea învățării, explic și demonstrez modul de desfășurare al jocului** și se stabilesc regulile acestuia. Prin metoda ”Mâna oarbă”, copiii vor extrage dintr-un săculeț ecusoane sub formă de steluțe și inimioare. În acest fel se vor forma cele două echipe. Câte un copil din fiecare echipă va veni pe rând și va rostogoli un cub, pe fețele căruia sunt desenate diferite forme. Acesta va alege un balon cu aceeași formă și va rezolva sarcina din interiorul acestuia, fiecare răspuns corect fiind recompensat cu câte o inimioară sau steluță.

De asemenea, tot în această etapă se va desfășura și **jocul de probă**, care are drept scop fixarea regulilor.

Obținerea performanței cuprinde rezolvarea sarcinilor din interiorul baloanelor clovnului de către fiecare echipă. Pe parcursul jocului se vor urmări aspecte precum: gradul de îndeplinire al acțiunilor, gradul de respectare al regulilor, rezolvarea rapidă a sarcinilor, verbalizarea acțiunilor printr-un limbaj adecvat, activarea tuturor copiilor.

Sarcina 1:

Echipa inimioarelor: Așază cercurile pe bluza clovnului;

Echipa steluțelor: Așază toate formele galbene pe pantalonii clovnului;

Sarcina 2:

Echipa inimioarelor: Așază mingea în fața măsuței;

Echipa steluțelor: Așază mingea sub măsuță;

Sarcina 3:

Echipa inimioarelor: Ordonează mingile de la cea mai mică la cea mai mare;

Echipa steluțelor: Ordonează măciucile de la cea mai lungă, la cea mai scurtă;

Sarcina 4:

Echipa inimioarelor: Compară mulțimea inimioarelor cu mulțimea steluțelor și spune unde sunt mai multe, mai puține sau dacă sunt tot atâtea;

Echipa steluțelor: Compară mulțimea triunghiurilor cu mulțimea pătratelor și spune unde sunt mai multe, mai puține sau dacă sunt tot atâtea;

În etapa **complicarea jocului**, fiecare copil își va putea transforma tabloul într-unul foarte colorat, transformându-se el însuși în clovn. Vor rezolva două sarcini cu un grad mai ridicat de dificultate. Întâi vor alege și vor lipi mingile care lipsesc din șirul logic, apoi vor da mai multă culoare tabloului, realizând o perucă de clovn folosind doar hârtie mototolită de aceeași culoare cu a mingilor .

În etapa de **asigurarea a retenției și a transferului** se va discuta despre importanța conceptelor matematice utilizate de noi în jocul didactic, despre cât de important este să identificăm poziția unui obiect în jurul nostru, despre cunoașterea culorilor, a mărimilor și a formelor geometrice.

Se va desemna echipa câștigătoare prin compararea mulțimilor recompenselor primite, iar la sfârșitul activității copiii vor fi îndemnați să își exprime modul în care s-au simțit. Voi face aprecieri verbale, atât individuale cât și colective, asupra activității. La final le mulțumesc copiilor pentru că au participat cu drag și entuziasm la activitate și le transmit mulți pupici colorați de la prietenul lor, Clovnul Bobo.

DOMENIUL EXPERENȚIAL DLC

Joc didactic DCL Jocul silabelor „Bucatarii pricepuți”

Profesor învățământ preșcolar: Coteceru Alina

Școala gimnazială Mexic București

Tema activității: Jocul silabelor „Bucătarii pricepuți”

Tipul de activitate: consolidare și verificare de cunoștințe

Mijloc de realizare: joc didactic

Dimensiuni ale dezvoltării

- Dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale
- Dezvoltarea socio-emoțională
- Dezvoltarea limbajului, a comunicării și premiselor citirii și scrierii
- Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;
- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea unor activități variate;
- Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată;
- Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi;
- Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
- Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;
- Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului;
- Diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere

SCOPUL ACTIVITĂȚII

- Dezvoltarea capacității de exprimare orală prin utilizarea corectă a structurilor verbale orale;

Obiective operaționale:

Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili să:

- **O1** . Să despartă cuvintele în silabe, identificând numărul lor ;
- **O2**. Să recunoască sunetul inițial al cuvântului ;

- **O3.** Să găsească cuvinte noi care încep cu același sunet;
- **O4.** Să formuleze propoziții cu cuvintele sugerate de imagini ;

Sarcina didactică :

Un copil de la fiecare echipă va recunoaște pe rând, obiecte specifice bucătăriei (bonetă, șorț, tocător, lingură, farfurie, oală, cuțit, polonic, furculiță, aragaz). Copiii vor despărți în silabe și vor identifica numărul lor, vor recunoaște sunetul inițial și vor identifica litera, vor găsi cuvinte noi cu același sunet inițial, vor alcătui propoziții.

Elemente de joc : ecusoane, întrecerea, recompensa, tabla magnetică, manipularea literelor magnetice, aplauze.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

• **Metode și procedee:** Jocul, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, Turul Galeriei.

• **Mijloace de învățământ:** obiecte specifice bucătăriei, bucătărie de lemn, fructe, cifre și litere magnetice, tabla magnetică, medalioane, recompense, diplome, surprize, lipici, foarfeci, creioane colorate, fișe de lucru.

• **Reguli de joc :** Copiii vor fi împărțiți în două echipe (Echipa Polonic și Echipa Furculiță), vor primi ecusoane pentru identificare și vor fi aleși pe rând pentru a rezolva sarcinile în funcție de cerința educatoarei. Pentru fiecare răspuns corect echipa va primi un punct. Dacă un copil nu poate da un răspuns corect, poate fi ajutat de un coechipier. Câștigă echipa care strânge cele mai multe puncte.

Li se explică regulile jocului, educatoarea realizează jocul de probă cu ajutorul unui copil după care se desfășoară variantele jocului.

Variante de joc

• **Varianta 1 :** identifică ustensile specifice bucătăriei (farfurie, polonic, lingură, cuțit, tocător, oală, furculiță), le denumesc, desparte în silabe cuvântul și numără silabele ;

• **Varianta 2 :** identifică sunetul inițial și găsește cuvinte noi cu același sunet, asociază litera cu sunetul inițial.

• **Varianta 3:** formulează propoziții simple și dezvoltate folosind cuvintele indicate.

La finalul jocului se realizează aprecieri din partea educatoarei privind modul de lucru, comportamentul din timpul activității, gradul de îndeplinire a sarcinilor, copiii fiind recompensați cu diploma de bucătar.

INVĂȚAREA PRIN JOC

INV. COTETȚ GICA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ

”SFANTUL ANDREI” BRĂILA

Motto – „Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale. Sufletul și inteligența devin mari prin joc. Despre un copil nu se poate spune că el crește și atât; trebuie să spunem că el se dezvoltă prin joc.” (Jean Chateau)

Jocul didactic este o formă de activitate atractivă și accesibilă copilului școlar prin care se realizează o bună parte din sarcinile instructiv-educative. El contribuie la dezvoltarea intelectuală: la formarea percepțiilor de formă, mărime, culoare, la educarea spiritului de observație, a imaginației, a gândirii și a limbajului.

Folosirea jocului didactic în procesul instructiv-educativ face ca elevul să devină interesat față de activitatea ce se desfășoară, face ca cei timizi să devină mai activi, mai curajoși, să capete mai multă încredere în capacitățile lor, mai multă siguranță și tenacitate în răspunsuri.

Din experiența proprie am observat că prin intermediul jocurilor didactice, copiii își însușesc mai ușor cunoștințele. Diversitatea materialelor, elementele de joc folosite dau o notă atractivă activității, contribuind la îndeplinirea obiectivelor stabilite.

Jocul didactic are bogate resurse de stimulare a creativității. Prin libertatea de gândire și acțiune, prin încrederea în puterile proprii, prin inițiative și prin cutezanță, jocurile didactice devin, pe cât de valoroase pe atât de plăcute. În jocurile didactice realizate zi de zi se dezvoltă curajul, perseverența, dârzenia, combativitatea, corectitudinea, disciplina prin supunerea la regulile jocului, spiritul de cooperare, de viață în colectiv, de comportare civilizată.

Când rememorăm anii copilăriei amintirile se opresc la joc, la ceea ce presupune jocul: spontaneitate, creativitate, dezinvoltură și multă bucurie. De ce să nu ne jucăm cu sunetele, cuvintele și propozițiile? De ce să nu învățăm jucându-ne?

Nu există mijloace mai eficiente decât jocul, care să stimuleze imaginația, creativitatea, dorința de a fi în frunte. Am ales și am adaptat unele jocuri didactice, în cadrul orelor de limba și literatura română, cu scopul de a spori, de a menține atenția și interesul elevilor.

Voi prezenta câteva din jocurile didactice pe care le-am folosit cu succes, pentru că a fost ceva nou, ceva care i-a atras pe copii.

1. Jocul „Stop“

Scrieți cât mai multe cuvinte pe care vi le amintiți din textul „Pinocchio”, după Carlo Collodi, până când voi zice „stop”. La acest joc se poate cere elevilor să scrie cuvinte pe o anumită temă. **Exemplu:** nume de obiecte, nume de ființe.

Acest joc le testează memoria, nivelul de cunoaștere a textului, precum și baza de cunoștințe anterioare. Jocul se poate încheia cu un clasament pe care îl trecem într-un tabel pus la vedere.

2. „Alege cuvântul potrivit !”

Se vor da elevilor fișe pe care sunt înșirate cuvinte. Ei vor alege cuvintele care apar în textul pe care l-au avut de citit pentru ziua respectivă, iar cuvintele care sunt în plus se vor tăia cu o linie.

Exemplu: Tăiați cu o linie cuvintele care nu apar în textul „Ciuboșelele ogarului”, după Călin Gruia.

- a) iepure, iarmaroc, han, școală, etc.;
- b) ploi, ogar, păsărele, zgribulit, etc.;
- c) galbeni, ursul, vulpea, se întunecă, etc.

Prin acest joc testăm memoria și nivelul lor de pregătire. Ne dăm seama dacă au citit suficient lecția acasă.

3. „Găsește cuvântul omis!”

Acest joc l-am adaptat în special la textul în versuri. Am împărțit copiilor fișe cu versuri din care au fost omise cuvinte.

Exemplu: „Bine e la noi acasă!” – Emilia Căldăraru

Nu e lume mai _____ (frumoasă)

Cum e cuibul _____ (părintesc)

Unde eu _____ și _____. (trăiesc și cresc)

4. „Ce este greșit?”

Le-am citit copiilor propoziții selectate din text (din textul care se studiază în acel moment), în care am strecurat cuvinte în plus sau am înlocuit unele cuvinte cu altele. Copiii vor sesiza imediat greșeala și vor nota pe caiet sau pe fișe cum este corect.

Exemplu: Propoziția cu greșeli:

Cuibul mare era zidit cu lut și puf.

Propoziția corectă:

Cuibul mic era zidit cu paie și crengute.

5. „Ghicește personajul!”

La acest joc vor fi antrenați cât mai mulți copii. Vor fi înșirate bilețele cu numele unor personaje din textele studiate. Un copil va trage un bilețel și va citi numele personajului în gând, apoi ceilalți copii îi vor adresa întrebări pentru a putea descoperi despre ce personaj este vorba.

Exemplu: Nică

Este băiat sau fată? (băiat)

Cu cine vorbește? (cu mama)

Ce face el? (fuge la baltă)

6. „Un răspuns, mai multe întrebări”

Li se citește un enunț. Elevii trebuie să fie foarte atenți și să formuleze cât mai multe întrebări care să aibă legătură cu conținutul enunțului citit.

Exemplu: „Primăvara aduce pomi înfloriți, ciripit de păsărele și roi de fluturi albi.”

Ce aduce primăvara?

Cu ce vine primăvara?

Ce se spune despre primăvară?

7. „A cui e replica?”

Jocul se poate desfășura sub formă de concurs pe grupe. Fiecare grupă își va pregăti replici din textele studiate. Copiii din celelalte grupe le vor asculta și vor descoperi cărui personaj îi aparține fiecare replică.

8. „Schimbă locul cuvintelor!”

Este și acesta un joc care îi atrage pe copii. Ei vor reuși să obțină propoziții noi schimbând doar locul cuvintelor.

Exemplu: Am o jucărie nouă.

O jucărie nouă am.

Am o nouă jucărie.

9. „Continuă povestirea!”

Un copil va spune o propoziție. Altul va trebui să continue, spunând o propoziție care să aibă legătură cu prima, al treilea copil va continua la fel și astfel se va obține o povestioară, de cele mai multe ori hazlie.

Prima propoziție este dată de învățător.

Jocul se poate desfășura pe grupe.

10. „Rebus”

Jocul acesta este foarte îndrăgit de copii și este la îndemâna oricui. La textul „**Furnica și porumbița**”, după L. N. Tolstoi, am folosit **rebusul**. În construcția lui am apelat la conținutul textului, iar la final trebuiau să obțină pe coloana verticală colorată numele sentimentului care s-a născut între cele două personaje, furnica și porumbița. (**prietenie**)

Am înșirat doar câteva din exercițiile-joc folosite în cadrul orelor de limba și literatura română, dar lista acestora ar putea continua. Fiecare din aceste jocuri poate fi adaptat nivelului de pregătire al elevilor, trăsăturilor acestora. Ele pot fi organizate pe grupe, individual sau cu toată clasa. Pot fi orale sau scrise și fiecare dintre noi le organizează cum crede, pentru a fi cât mai atractive.

Cu siguranță aceste jocuri vor antrena copiii, îi vor ambiționa să răspundă cât mai repede, cât mai mult și cât mai corect.

Bibliografie:

- 1.Învățământul primar nr. 2-4, 2000
- 2.Ghid pentru învățarea activă
- 3.Manualul școlar pentru clasa a II-a „Limba și literatura română” – Tudora Pițilă, Cleopatra Mihăilescu, editura Aramis, 2004

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC

PROF. ÎNV. PRIMAR, COTÎRȚĂ CAMELIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „I. G. DUCA” PETROȘANI

Jocul este activitatea predominantă în copilărie, dar poate fi transformat și în metodă de învățare. Contribuie la asigurarea bunei dispoziții și angrenarea copilului în învățare într-o manieră distractivă.

Învățarea prin joc se referă la acumularea de noi cunoștințe, deprinderi și priceperi și se poate realiza voluntar sau involuntar.

Tipul jocului: comunicare

Tematici acoperite: diversitate, discriminare

Valori promovate:

ascultare activă, corectitudine, muncă în echipă, implicare

Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu): mediu

Dimensiunea grupului: 10-30 participanți

Timp necesar: 30 minute

Materiale necesare: hârtie, creion, o fișă cu 3 coloane (Șarpe, Două urechi, Ureche mică)

Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților, atitudinilor):

Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:

-să asculte activ (să-și dezvolte aptitudinile de ascultare)

-să acționeze conform instrucțiunilor jocului

Regulile jocului: Participanții se vor așeza pe două șiruri pentru a li se explica regulile jocului, pentru a urma instrucțiunile cu exactitate

Etapa de pregătire: Facilitatorul pregătește materialele pentru joc: lista instrucțiunilor, creion, fișa cu cele trei coloane(Șarpe, Două urechi, Ureche mică)

Descrierea jocului:

Facilitatorul este cel care va ține scorul având și rol de observator.

Participanții se separă în două echipe(se numără: alb, negru) a câte 7 persoane. Instrucțiunile cu exactitate. Vor primi puncte pentru fiecare însărcinare pe care Echipa care va acumula cele mai multe puncte, va avea posibilitatea să alcătuiască următoarele care se va juca a doua zi.

Pentru ascultarea parțială, echipa va primi un punct în coloana „ Ureche mică”, perfectă, 2 puncte în coloana „Două urechi”, iar pentru ascultare rea- un punct „Șarpe”.

Dacă echipa primește 3 puncte în coloana „Șarpe”, iese din joc.

Când toți sunt gata, animatorul îi atenționează că le va citi lista instrucțiunilor și realizeze până la sfârșitul jocului.

- 1. Fără a vorbi, formați o coloană de la cel mai înalt la cel mai scund.**
- 2. Stând unul în spatele celuilalt, formați litera T.**
- 3. Persoana a doua din șir să pună mâinile pe genunchi.**
- 4. Ultima persoană trebuie să stea cu spatele la ceilalți.**
- 5. A treia persoană trebuie să desfacă mâinile în părți ca aripile.**
- 6. Toți cei din spate, trebuie să pună piciorul drept în față la cel stâng.**
- 7. Primul din rând va privi în sus.**
- 8. Al treilea de la spate trebuie să privească în jos.**
- 9. Toți participanții trebuie să strângă pumnii.**
- 10. Toți participanții trebuie să închidă ochiul drept.**

Toți membrii echipelor trebuie să îndeplinească sarcinile. Dacă ei le îndeplinesc, coloana „Două urechi”. Dacă cineva din echipă nu ascultă și nu execută corect în plus în colonița „Ureche mică”, iar dacă nimeni din echipă nu ascultă și nu urmează să primească un plus în colonița „Șarpele”.

Se adună semnele din toate colonițele. Pentru fiecare plus din coloana „Șarpele” plusul din coloana „ ureche mică”-1 punct, iar pentru plusul din coloana „Două

Se adună punctele toate și se stabilește echipa câștigătoare.

Întrebări de debriefing și evaluare:

Cum v-ați simțit pe parcursul jocului?

Ce sarcini ați avut de realizat?

Ați reușit să le îndepliniți? De ce?

Ce v-a plăcut din joc?

Ce nu v-a plăcut?

Cum v-ați simțit când colegul/colega voastră nu a reușit să îndeplinească sarcina?

Cum ați reacționat?

Care credeți că a fost scopul jocului?

Unde putem utiliza ceea ce am învățat, în viața de zi cu zi?

Sugestii pentru follow-up

Recomandări pentru facilitatori:

Referințe

Jocul a fost inspirat din tematica „Cartea mare a jocurilor” și a fost ușor îmbunătățit.

„SĂ CULEGEM FRUCTE”

Coubiș Ramona - Jeanina

Grădina cu Program Normal Ciocănești

SCOP: alcătuirea de mulțimi de obiecte după criteriul formei și al culorii.

SARCINA DIDACTICĂ: recunoașterea și denumirea corectă a grupurilor de obiecte după criteriul formei și al culorii.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, mânuirea materialului, închiderea și deschiderea ochilor, întrecerea.

REGULI DE JOC: vor fi numiți doi copii care vor culege fructele indicate prin imaginea de pe coșulețul înmânat de educatoare.

Fructele culese sunt așezate în coș, copilul verbalizează acțiunea îndeplinită.

MATERIAL: doi pomi reprezentând un măr și un păr (din crengi): mărul are mere roșii și verzi, părul are pere verzi și galbene; două coșulețe (unul cu imaginea unei pere, celălalt cu imaginea unui mere); patru lădițe.

VARIANTE DE JOC

I. Doi copii solicitați de educatoare vor primi câte un coșuleț. Ei vor culege din pomi fructele de același fel cu cele din imaginea de pe coș (mere sau pere). După ce au cules vor veni în fața copiilor și vor spune: „Eu am cules o mulțime de mere,; „Eu am cules o mulțime de pere”.

II. Se atrage copiilor atenția asupra culorii merelor din coș. Li se spune că trebuie să le sorteze după culoare pentru a fi depozitate în cămară. Pentru aceasta au nevoie de două lădițe. Sunt numiți doi copii care să sorteze, unul merele roșii, unul merele verzi, fiecare în

câte o lădiță. Sortarea se face prin întrecere, apoi fiecare verbalizează acțiunea: ”Eu am format mulțimea de mere verzi,,; „Eu am format mulțimea de mere roșii ,,

La fel se procedează și cu perele.

III. Lăzile cu fructele culese și sortate sunt așezate în fața copiilor. La semnalul educatoarei copiii închid ochii. În acest timp se ascunde una din lădițe. La alt semnal, copiii deschid ochii, sesizând lipsa unei lădițe. Un copil numit de educatoare denumește lădița lipsă: „Lipsește mulțimea merelor roșii ,,

PROIECT DE ACTIVITATE

Prof. CRĂCIUN SORINA

Grădinița Nr. 35, București

DATA:

GRUPA: Mare

TEMA ANUALĂ: Cum exprimăm ceea ce simțim?

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: "Bucuria sărbătorilor de iarnă"

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Limbă și Comunicare

TEMA ACTIVITĂȚII: "Surprizele de sub brad"

TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidare de cunoștințe

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

D3 - Permisele ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute;

COMPORTAMENT:

3.2 - Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere;

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Educarea unei exprimări verbale corecte din punct de vedere fonetic, lexical, sintetic;

SARCINA DIDACTICĂ: Despărțirea în silabe a cuvintelor care denumesc soluțiile ghicitorilor;

REGULILE JOCULUI:

1. Copiii vor fi împărțiți în două echipe;
2. Va răspunde copilul numit de educatoare;
3. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate, răspunsurile greșite vor fi corectate;
4. Va câștiga echipa care va acumula cele mai multe stelute.

ELEMENTE DE JOC: Surpriza, ghicitori, aplauze, mânuirea materialului, descoperirea;

METODE ȘI PROCEDEEE: conversația, exercițiul, explicația, demonstrația, problematizarea, jocul;

MATERIAL DIDACTIC: scrisoare de la Moș Crăciun, brad împodobit, ecusoane cu globulețe și clopoței, ghicitori, fulgi, cutii cu cifre, videoproiector, calculator, prezentare powerpoint reprezentând cuvintele lipsă din textul lacunar, steluțe, panou pentru evidența punctajului;

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, pe echipe;

DURATA: 30-35 min

BIBLIOGRAFIE:

- „Curriculum pentru educație timpurie”, M.E.N., 2019;
- Lolica Tătaru, Adina Glava, Olga Chiș, „Piramida cunoașterii”, Ed. Diamant, Pitesti, 2014



SCENARIUL ACTIVITĂȚII

EVENIMENT DIDACTIC	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1.Momentul organizatoric	Se vor asigura condițiile optime desfășurării activității: - aerisirea sălii de grupă; - aranjarea materialelor - intrarea organizată a copiilor și așezarea lor pe scaunele dispuse în semicerc;		
2.Captarea atenției	Sub bradul împodobit se va descoperi un cușcă cu o scrisoare de la Moș Crăciun. Se citește scrisoarea. (Anexa 1)	Explicatia	Frontal

3. Anunțarea temei și a obiectivelor	Copiii vor fi anunțați că vor desfășura jocul: „ <i>Surprizele de sub brad</i> ”, în cadrul căruia vor despărți cuvinte în silabe identificând numărul acestora.	Explicația	Frontal
4. Desfășurarea activității	<p>INTRODUCEREA ÎN JOC: Copiii sunt împărțiți în echipe în funcție de ecusoanele primite.</p> <p>EXPLICAREA ȘI DEMONSTRAREA JOCULUI: Le voi explica că va veni pe rând câte un copil de la fiecare echipă. Acesta va alege din brad un fulg pe spatele căruia se află o ghicitoare. Va despărți în silabe cuvântul care o denumește și va da fulgul unui alt coleg din echipa lui, acesta precizează numărul de silabe și așază fulgul în cutia cu cifra corespunzătoare numărului de silabe. Jocul va continua până la epuizarea ghicitorilor.</p> <p>FIXAREA REGULILOR JOCULUI: Se va realiza oral de către un copil numit de educatoare.</p> <p>REALIZAREA JOCULUI DE PROBĂ: Jocul de probă se realizează de către un copil care va răspunde la ghicitoare și va despărți în silabe cuvântul care va fi soluția ghicitorii, va indica numărul de silabe apoi va așeza fulgul în cutie pentru fixarea regulilor și sarcini jocului.</p> <p>JOCUL PROPRIU-ZIS: Educatoarea numește câte un copil de la fiecare echipă. Acesta va alege din brad un fulg pe spatele căruia se află o ghicitoare. Va despărți în silabe cuvântul care o denumește și va da fulgul unui alt coleg din</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Jocul</p>	<p>Frontal</p> <p>Pe echipe</p>

	<p>echipa lui, acesta precizează numărul de silabe și așază fulgul în cutia cu cifra corespunzătoare numărului de silabe. Jocul va continua până la epuizarea ghicitorilor</p> <p>Răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze și cu câte o steluță pentru fiecare echipă în parte, iar răspunsurile greșite vor fi corectate de către colegii de echipă.</p>		
<p>5.Obținerea performanței</p>	<p>VARIANTA I: CUBUL MAGIC</p> <p>Educatorea le va arăta copiilor un cub care are fixate pe cele șase laturi imagini reprezentând diferite obiecte specifice sărbătorilor. Se vor solicita pe rând copiii de la fiecare echipă să rostogolească cubul și să alcătuiască câte o propoziție cu cuvântul care denumește obiectul reprezentat. Răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze și câte o steluță pentru fiecare echipă în parte, iar răspunsurile greșite vor fi corectate de către colegii de echipă.</p> <p>VARIANTA A-II-A:</p> <p>Educatorea va citi mai multe propoziții lacunare solicitând pe rând câte un copil de la fiecare echipă să completeze propozițiile cu cuvântul potrivit.</p> <p>1. <i>Ne aflăm în luna decembrie, prima lună a anotimpului....(iarna).</i></p> <p>2. <i>Afară este....(frig) și ...(ninge).</i></p> <p>3. <i>Noi purtăm iarna...(fular) și...(mănuși).</i></p> <p>4. <i>Copiii își lustruiesc...(ghetuțele).</i></p> <p>5. <i>Ei îl așteaptă pe...(Moș Nicolae).</i></p> <p>6. <i>Moș Nicolae aduce copiilor cuminți în ghetuțe multe... (dulciuri) și.... (jucării).</i></p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p>	<p>Frontal</p> <p>Pe echipe</p>

	<p>7. În fiecare an în Ajunul Crăciunului copiii împodobesc... (bradul).</p> <p>8. Ei îl așteaptă cu nerăbdare pe.... (Moș Crăciun).</p> <p>9. Ajutoarele Moșului sunt..... (spiridușii).</p> <p>10. Moșul vine cu(sania)</p> <p>11. Sania este trasă de ...(reni.)</p> <p>12. La geamuri se aud cântând... (colindătorii).</p> <p>Răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze și câte o steluță pentru fiecare echipă în parte, iar răspunsurile greșite vor fi corectate de către colegii de echipă.</p>	Problematizarea	
<p>6.Încheierea activității</p>	<p><i>”V-ați gândit,v-ati consultat</i></p> <p><i>Si răspunsurile bune-ați dat</i></p> <p><i>Dar timpul s-a terminat</i></p> <p><i>Câte puncte ați câștigat?</i></p> <p><i>Hai să numărăm în cor</i></p> <p><i>Si să stabilim un scor</i></p> <p><i>Să rostim cu voce tare</i></p> <p><i>Echipa câștigătoare.”</i></p> <p>Se vor face aprecieri generale și individuale asupra modului în care s-au comportat copiii</p>	Conversația	<p>Frontal</p> <p>Individuale</p>

Anexa 1



Învățarea distractivă - Symon says

Prof. Crișan Camelia

Școala Gimnazială „Ion Breazu”, Mihalt

Jocurile didactice sunt instrumente indispensabile în predarea, învățarea sau consolidarea unor cunoștințe în cadrul orelor de curs, nu doar atunci când ne referim la elevi de vârste foarte mici, dar și la ciclul primar, și de ce nu, la cel gimnazial sau liceal, atât timp cât sunt adaptate nevoilor lor, sunt interesante și îi ajută să se dezvolte armonios, să își cultive spiritul critic, să dea frâu liber imaginației, să ajute la o asimilare mai bună a cunoștințelor, să facă conexiuni, să nu simtă învățarea ca pe o corvoadă, să fie empatici sau să se ajute reciproc

În cadrul orelor de limba engleză, folosesc numeroase jocuri didactice: board games/jocuri la tablă (Noughts and crosses, Biting your tail, Word jumbles etc), vocabulary games/jocuri de vocabular (Back to the board, Snap, Got it!, Paintbox, Symon says), grammar games/jocuri de gramatică (Split sentences, Grammar quiz, Miming an action, Growing stories) etc.

Symon says sau Simon spune este un joc distractiv, folosit de regulă la grădiniță sau la clasele primare.

Vârsta jucătorilor este de la 5 ani în sus, iar **numărul copiilor** este de la 3 jucători în sus.

Obiective: jucătorii își dezvoltă spiritul de atenție, învață să respecte reguli, își dezvoltă imaginația, se distrează

Spațiul de joacă: se poate juca în interior sau exterior, nefiind necesare materiale didactice.

Pregătirea jocului: li se prezintă jucătorilor regulile de joc.

Cum se joacă: se alege dintre jucători o persoană care va fi Simon. Simon va trebui să le spună celorlalți ce să facă, iar ei trebuie să facă ce spune acesta doar dacă acesta spune corect: „Simon spune să săriți!"; „Simon spune să dansați!", „Simon spune să nu vă mișcați!"etc. Însă dacă va spune doar: „Săriți!" sau „Dansați!", fără „Simon spune...", atunci celorlalți nu trebuie să execute. Au voie să greșească doar de trei ori sau și mai puțin. Se pot lăsa și 2-3 câștigători la final.

Acest joc se poate folosi pentru studierea mai bună a unor acțiuni, a părților corpului, a unor culori, obiecte vestimentare etc, sub forma "Simon says nose/blue/hat", iar elevii trebuie să arate ce li se cere.

De regulă, elevii sunt foarte încântați de jocuri, de ideea de nou, distracție, inedit și asimilează mult mai ușor noile cunoștințe, cu entuziasm și bucurie.

Recent, am folosit jocul la clasa a II-a pentru o învățare mai bună și eficientă a părților corpului. Elevii au fost foarte receptivi și chiar dacă a necesitat timp pentru explicarea lui, a fost un joc care a meritat deoarece s-au văzut rezultatele lui la sfârșitul orei de curs.

Jocurile didactice fac desfășurarea orelor mai animate, elevii chiar rămân cu un bagaj de cunoștințe și se distrează învățând.

Bibliografie:

1. Harmer, Jeremy, *The Practice of English Language Teaching*, fourth edition, Pearson, Longman
2. <https://pentrucopiimarisimici.blogspot.com>

Joc didactic “Emoțiile animalelor”

CRISTEA ADRIANA

Folosirea jocurilor didactice în cadrul lecțiilor, are o mare importanță deoarece vizează: cultivarea creativității prin îndrăzneală, istețime, spirit inovator, flexibilitatea gândirii; crearea unor situații generatoare de motivație; educarea unor trăsături pozitive; stimularea elevilor slabi sau timizi; cultivarea încrederii în forțele proprii, precum și a spiritului de răspundere, de colaborare și ajutor reciproc. Jocurile didactice le plac copiilor, iar folosirea lor sporește eficiența lecțiilor.

Prin joc, copilul se dezvoltă intelectual, moral și fizic . Jocurile didactice pot fi folosite în orice moment al lecției cu scopul de: a familiariza elevii cu unele concepte; a consolida cunoștințele însușite;a cultiva unele calități ale gândirii; a evalua cunoștințele însușite .

“Emoțiile animalelor”

Materiale: poze/imagini cu animale, plic, cutiuța cu surprize

Scop: Stimularea plăcerii de a se mișca a copilului, exprimarea emoțiilor și conștientizarea universalității emoțiilor în lumea vie

REGULILE DE JOC:

Copiii sunt așezați în semicerc, fiecare trebuie să rezolve sarcina corect pentru a găsi emoția .La comanda mea: „Dă mai departe!” pornește plicul din mână în mână, oprindu-se atunci când spun”Stop”. Rezolvă sarcina din plic. Se va proceda așa până ce se epuizează toate imaginile din plic. Copiii care nu au răspuns vor veni la cutiuța cu surprize și vor extrage câte un bilețel unde trebuie să găsească emoția regăsită ,răspunsurile corecte sunt aplaudate.

Obiective:

- Să identifice emoțiile în diverse situații;
- Să identifice emoțiile altor persoane în diverse situații;
- Să identifice emoțiile asociate unui context specific;
- Să recunoască emoțiile pe baza componentei nonverbale: expresia facială și postura;
- Să transmită verbal și nonverbal mesajele afective;

Desfășurarea jocului:

Cadrul didactic îi întreabă pe copii: “Ați observat cumva că emoțiile seamănă cu anumite animale?. Ce emoție ne transmite, de exemplu, un iepure?”. Copiii sunt încurajați să ofere două exemple de animale, insecte și alte necuvântătoare pentru a fi asociate cu animale.

Cadrul didactic îi invită pe copii să mimeze un animal și emoția sa, iar ceilalți copii să ghicească referințele. Cine ghicește are dreptul să mimeze la rândul lui ce-și dorește. Este permis ca o emoție să fie asociată cu mai multe animale. Pentru ca cei de față să aibă curaj să se exteriorizeze, cadrul didactic va exemplifica asocierile emoțiilor prin gesturi, mimică și tot ce este necesar pentru a detensiona atmosfera.

Mimarea unei emoții încurajează copilul să identifice ulterior acea emoție când o va trăi el însuși și mai ales îi va dezvolta o credință că orice emoție este normală să o simțim și ceea ce contează mai departe este cum acționăm și ne autoreglăm.

JOCUL DIDACTIC MATEMATIC

Prof. înv. primar CRISTEA VIORICA AURELIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ TALPA, TELEORMAN

Jocurile cer fantezie, capacități de coordonare și un deosebit optimism pedagogic. Învățătorul va trebui să evidențieze copiii care au realizat rapid sarcinile, dar totodată să descopere mijloacele de încurajare și stimulare a celor care lucrează mai încet.

Elevii pot învăța să utilizeze bine informațiile, timpul, spațiul și materialele puse la dispoziție, li se dezvoltă spiritul de observație, spiritul critic și autocritic, capacitatea anticipativă-predictivă, divergență și convergența gândirii, flexibilitatea și fluiditatea.

Jocul didactic „Quatro Stagioni”

Sarcina didactică: Așezarea ingredientelor pe bucățile de pizza, astfel încât să rezulte adunări repetate de termeni egali. Manipularea și gruparea unor jetoane/imagini sub formă de adunări repetate de termeni egali prin folosirea analizatorilor vizuali, auditivi, tactili.

Scop: – educarea independenței în acțiuni;

- formarea deprinderilor de calcul oral și scris; dezvoltarea gândirii logice;
- rezolvarea unei probleme practice, cu suport intuitiv.

Reguli de joc:

1. Deschide cutia de pizza și citește instrucțiunile.
2. Așază ingredientele pe bucata de pizza care îți este destinată, astfel încât să obții șiruri/rânduri care să sugereze adunări repetate de termeni egali.
3. Scrie adunările repetate de termeni egali ca înmulțiri.
4. Rezolvă problema atașată de cutia cu pizza împreună cu colegii tăi!

Elemente de joc: surpriza, recompensarea, elemente de cooperare (cooperare între participanți).

Desfășurarea jocului:

Clasa este împărțită în 5 grupe . Se spune o mică povestioară. Elevii clasei a II-a au comandat pizza Quatro Stagioni. În timpul livrării s-a produs un accident și s-au amestecat ingredientele. Pizza Quatro Stagioni este o varietate de pizza din bucătăria italiană care este pregătită în patru secțiuni cu ingrediente diverse. Elevii sunt împărțiți în grupe de câte 4, ultima grupă având un membru. Fiecărui copil îi corespunde o bucată de pizza și un exercițiu, trebuind să așeze ingredientele/jetoanele corespunzătoare, conform indicațiilor.

Ex: 2 rânduri a câte 5 bucăți de cașcaval, apoi vor scrie adunarea repetată de termeni egali sugerată, precum și operația de înmulțire: $5 + 5 = 2 \times 5 = 10$. Încheierea jocului: elevii vor fi recompensați cu pizza.

În cadrul ciclului achizițiilor fundamentale, jocurile didactice bine organizate sunt atractive pentru copii. Ei sunt fericiți când reușesc să rezolve o sarcină didactică, se concentrează asupra ei. Este important că, pe lângă informațiile pe care le dăm, să-i punem în situații diverse de aplicare a acestora. Jocul, ca activitate, dezvoltă copilului imaginația, îi ordonează gândirea, îi îmbogățește sentimentele.

Eficiența lecțiilor de matematică va crește în cazul utilizării jocului didactic matematic în predarea înmulțirii, elevii însușindu-și mai temeinic noțiunile nou-introduse în acest mod.

Bibliografie:

Antone, V., Gheorghinoiu, C., Obeadă, M. (2002), Metodica predării matematicii. Jocul didactic matematic, Editura Ex Libris, Brăila. Blaga, L. (1982), Poezii, Editura Cartea Românească, București.

Catalano, H., Albulescu, I. (2019), Didactica jocurilor, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Catalano, H., Albulescu, I. (2018), Pedagogia jocului și a activităților ludice, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Rolul și importanța jocurilor interactive

Înv. Crupa Liliana Ermina

Școala Gimnazială Gura Văii

comuna Racova, județul Bacău

„Jocul este o asimilare a realului la activitatea proprie, oferindu-i acestei activități alimentația necesară și transformând realul în funcție de multiplele trebuințe ale eului. Iată de ce, toate metodele active de educare a copiilor mici cer să li se furnizeze un material corespunzător pentru ca, jucându-se, ei să reușescă să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare înțelegerii copilului” (J. Piaget)

Introducerea jocului în structura lecției constituie și un mijloc de prevenire, precum și de înlăturare a oboselii, cunoscută fiind capacitatea redusă la efort a micilor școlari.

Activitatea în grup constă în declanșarea și menținerea unor relații de cooperare dintre membrii unui grup în vederea rezolvării sarcinilor didactice. Învățarea prin joc reprezintă o formă de antrenare colectivă a elevilor, de participare activă a lor la asimilarea și fixarea cunoștințelor noi. Această formă de organizare stimulează și dezvoltă spiritul de concurență, priceperile și deprinderile de muncă ale elevilor.

Exemplu: Arte – „Magia bradului de sărbători”

Obiectiv: Stimularea creativității de grup a elevilor. Aceștia sunt împărțiți în grupe de câte 6.

Material folosit: coli de hârtie, creioane colorate.

Sarcina activității: reprezentarea prin desen a unor elemente care să ilustreze o temă, continuând și completând totodată desenele colegilor.

Desfășurarea activității:

Elevii sunt împărțiți în grupuri de câte 6. Fiecare elev al grupului își alege câte o culoare cu care va lucra, diferită de a celorlalți 5 colegi din grup.

Se prezintă sarcina de lucru: Fiecare elev să se gândească care vor fi primele 3 elemente care vor alcătui desenul lui. După ce veți desena cele 3 elemente, dați foaia colegului din dreapta pentru a „citi” desenele și pentru a continua desenul.

Astfel se alternează activitatea individuală cu cea de grup. Foile se deplasează apoi de la stânga la dreapta până ajung în poziția inițială. Fiecare elev, când primește coala colegului din stânga sa, privește desenul, identifică elementele desenate și încearcă să adauge altele, să le completeze ori să le modifice creativ fără a se depărta de tema redată de colegul său.

Fiecare lucrare realizată va reprezenta o subtemă a temei prezentate la începutul activității. Elevilor li se solicită să găsească un titlu care să definească conținutul desenului.

Deoarece fiecare elev desenează cu o singură culoare, se are o evidență clară a contribuției fiecăruia în realizarea temei. Acest joc se poate aplica cu succes mai ales la temele de recapitulare, sistematizare, consolidare, fixare, formare de abilități intelectuale și practice, pe parcursul unei ore sau secvențial.

BIBLIOGRAFIE:

- Buzaș, L., *Activitatea didactică pe grupe*; Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976.
- Cerghit, I., *Metode de învățământ*, ediția a II-a; Editura Didactică și Pedagogică, București, 1982.
- Pettini, Aldo, *Metode moderne de educație*, Centrul pentru Educație și Dezvoltarea Creativității, 1992

JOC “SENTIMENTELE”

JOCUL EMOȚIILOR

Prof. inv. Presc. Cuc Ioana

CSEI ”Cristal”

Scopul acestei activități este acela de a consolida cunoștințele referitoare la emoții și sentimente și de a diferenția starea emoțională și exprimarea ei externă.

Obiectivele operaționale propuse sunt:

- Să recunoască și să descrie verbal anumite schimbări ale expresiei emoțiilor;
- Să identifice relația de cauzalitate dintre comportamentul uman, emoția trăită și expresia respectivă a feței;
- Să recunoască manifestarea emoțiilor apărute în situații variate;
- Să manifeste receptivitate la emoțiile celorlalți.

Ca sarcină didactică am propus: ridicarea jetoanelor care redau expresia corpului corespunzătoare unor sentimente; alegerea imaginii corecte pentru completarea ciorchinelui; recunoașterea unor emoții de bază, pe baza componentei non-verbale; reconstituirea feței umane prin folosirea unor elemente care redau diferite expresii; rostogolirea mingei, urmată de întrebare și răspuns adecvat.

Regulile jocului sunt și ele importante de aceea am propus câteva : copiii vor ridica doar jetoanele potrivite pentru ilustrarea unei anume emoții de bază; copiii vor alege pe rând jetonul corespunzător pentru ilustrarea cauzei emoției de bucurie; copiii vor ridica doar jetonul “Smiley Face” corespunzător sunetelor auzite; Desfășurarea activității a început cu captarea atenției care s-a realizat creind condițiile psihopedagogice necesare. Îi anunț tema jocului și obiectivele în termeni accesibili copiilor. Le voi explica procedeul de joc: un copil vine la panou și intuiește imaginea prezentată, identificând emoția de pe chipul copilului;

- Ce este desenat în imaginea aceasta?
- Cum este copilul? (vesel).
- De unde ști acest lucru? (pentru ca râde).
- De ce este vesel?
- Pentru că a primit o jucărie.

Ceilalți copii vor căuta în coșulet și vor alege jetonul care redă un copil vesel, ridicându-l.

Obținerea performanței se va realiza prin reconstituirea la panou (de către trei copii) a unor expresii ale emoțiilor umane, folosindu-se elemente detașabile (gura și sprâncene), obținându-se astfel diferențierea stării emoționale și exprimarea ei externă. Copiii vor mima expresia respectivă. Se va efectua metoda “Ciorchinele”:

Pe panoul de polistiren va fi plasată central imaginea unei mame bucuoroase. Pe rând copiii vor alege din mai multe imagini doar pe acelea care reprezintă motive pentru care mama ar putea fi bucuoroasă și le vor plasa în jurul imaginii de pe panou, sub forma de ciorchine.

Voi folosi CD-ul, care va reda pe rând sunete specifice râsului și plânsului. Copiii vor alege și ridica din coșuleț doar imaginea Smiley Face reprezentativă pentru sunetele auzite și o vor pune într-unul din cele două coșuri legate cu fundă roșie pentru bucurie și albastră pentru cele două coșuri legate cu fundă roșie pentru bucurie și albastră pentru tristețe.

Diferențierea stării emoționale și exprimarea ei externă se va realiza prin reconstituirea la panou (de către trei copii) a unor expresii ale emoțiilor umane, folosindu-se elemente detașabile (gura și sprâncene). Copiii vor mima expresia respectivă.

La încheierea activității copiii vor fi informați că steluța tristă s-a înveselit, pentru că i-a plăcut cum au răspuns ei. Vor primi steluțe stimulente. Se va cânta o strofă din cântecul “Dacă vesel se trăiește”.

JOCUL DIDACTIC

„Cauta vecinii”

CURCĂ NICOLETA – MARIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ EFTIMIE MURGU LUGOJ

Scopul: Consolidarea deprinderilor de comparare a unor numere.

Sarcina didactica: Sa gaseasca numarul mai mare sau mai mic cu o unitate decat numarul dat.

Materialul didactic: Jetoane de diferite forme, cu figuri numerice de la 1 la 9, formate din cercuri, triunghiuri, patrate etc.

Ca activitate pregatitoare se recomanda sa se faca unele exercitii de recunoastere a figurilor numerice, asemanatoare cu cele folosite in joc.

Jocul se poate desfasura individual sau pe echipe si incepe prin ridicarea unui jeton de catre conducatorul jocului(invatator).Elevii vor privi atent jetonul, vor numara in gand cercurile, dupa care vor trebui sa spuna care este numarul mai mare cu o unitate decat cel reprezentat pe jeton si care este numarul mai mic cu o unitate decat acesta.

Spre exemplu: Invatatoarea a ridicat jetonul cu 6 cerculete. Elevul numit va raspunde: „Ati ridicat jetonul cu 6 cerculete.Vecinul mai mare este numarul 7, iar vecinul mai mic este numaru 5'. Se va acorda cate un punct pentru fiecare aflare corecta a fiecarui „vecin'.

Vor fi declarati castigatori aceia care au totalizat mai multe puncte.

Joc didactic: Să vorbim corect!

Curcudel Gina Manuela

Profesor învățământ preșcolar

Grădinița cu Program prelungit nr. 21 Iași

Jocul satisface dorința firească de manifestare, de acțiune și de afirmare a independenței copilului. Conținutul principal al tuturor jocurilor este viața și activitate a socială a adultului, copilul fiind, în primul rând, o ființă eminentă socială. Prin intermediul jocului se realizează nu numai cunoașterea realității sociale, ci și imitarea unor anumite tipuri de relații sociale dintre adulți.

Jocul didactic reprezintă o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată.

Psihologia jocului evidențiază importanța activării acestei metode mai ales în învățământul preșcolar și primar. Această metodă dinamizează acțiunea didactică prin intermediul motivațiilor ludice care sunt subordonate scopului activității de predare-învățare-evaluare într-o perspectivă pronunțat formativă.

Pe linia *Dezvoltării limbajului, a comunicării și a premisei citirii și scrierii*, a domeniului experiențial *Limbă și Comunicare* și a disciplinei *Educarea Limbajului*, pot fi organizate în grădiniță, activități didactice de diferite tipuri (Angelica Hobjilă, 2023, pag.290):

- a) activități de joc didactic centrate pe conținuturi din domeniul *Comunicare*;
- b) activități de joc didactic centrate pe conținuturi din domeniul *Limba română/elemente de construcție a comunicării*;
- c) activități de joc didactic centrate pe conținuturi din domeniul *Literatura pentru copii/literar nonliterar*.

Jocul propus este centrat pe domeniul *Limba română/elemente de construcție a comunicării*, jos sintactic de formulare de propoziții formate din unu, două sau mai multe cuvinte.

Grupa: Mare

Tema anuală de studiu: *Cine și cum planifică/organizează o activitate?*

Tema proiectului: *În vacanță*

Domeniul experiențial: *Limbă și Comunicare (DLC)*

Disciplina: *Educarea Limbajului*

Tema activității: *Să vorbim corect!*

Mijlocul de realizare Joc didactic

Tipul activității: recapitulare

Scopul: recapitularea cunoștințelor preșcolarilor despre propoziții simple și dezvoltate.

Elementele de joc: mânuirea materialelor, întrecerea, aplauzele.

Sarcina didactică: formularea unor propoziții corecte care să fie alcătuite dintr-un număr stabilit de cuvinte.

Regulile jocului: un preșcolar extrage o imagine și un jeton cu o cifră (2,3,4) apoi împreună cu coechipierii lui formulează cât mai multe propoziții cu care conțin numărul stabilit de cuvinte.

Materialul didactic utilizat: imagini care prezintă acțiuni cât mai clare care să nu îi incurce în formularea propozițiilor, jetoane cu cifrele 2, 3 și 4, bile colorate, recipiente înalte pentru introducerea bilelor, tablă.

Pentru desfășurarea jocului copiii vor fi împărțiți în echipe. Un copil dintr-o echipă extrage imaginea, o așează pe tablă, apoi extrage și jetonul cu cifra care precizează câte cuvinte trebuie să conțină fiecare propoziție formulată. (ex.: imaginea prezintă copii într-un parc, pe jeton este cifra 3. Propozițiile formulate pot fi: Băiatul bate mingea., Fetița sare coarda., Bunica citește ziarul.)

Copiii din cealaltă echipă vor introduce în recipientul primit tot atâtea bile câte propoziții corecte au formulat colegii lor. Se urmărește și dezvoltarea corectitudinii și a respectului reciproc.

După fiecare rundă se verifică prin numărare sau prin punerea în corespondență a bilelor din recipiente (stabilirea recipientului în care se află mai multe/ tot atâtea bile, deci au fost formulate mai multe/ tot atâtea propoziții corecte).

Pentru complicarea jocului copiii vor fi solicitați să transforme treptat propoziții formate din două cuvinte în propoziții cu 3,4 sau chiar cinci cuvinte astfel: prima echipă formulează o propoziție formată din două cuvinte (Mama coase.), predă ștafeta celeilalte echipe care adaugă un cuvânt (Mama coase rochia.) și predă ștafeta la rândul ei. Proba se termină când una dintre echipe nu mai reușește să adauge un cuvânt nou propoziției (Mama coase frumos rochia verde.).

Cadrul didactic poate interveni cu întrebări care vin în ajutorul preșcolarilor. Scopul jocului nu este de a stabili un câștigător și un învins ci de a stimula gândirea celor mici și de a-i ajuta să formuleze propoziții corecte.

Bibliografie:

Hobjilă, A. 2023. Didactica \domeniului Limbă și comunicare (învățământ preșcolar), Editura Polirom

Învățare prin joc/ Exemple de bune practice

Czipa Melinda

GPP. Manocska, structura GPP. Csipkerozsika, Tg. Secuiesc

Jocul este parte componentă din universal copilăriei și este necesar atât dezvoltării fizice cât și psihice, fiind un instrument util în trezirea interesului și a curiozității copilului, solicitându-I nevoia de comunicare, gândirea, creativitatea, inițiativa, încrederea și nu în ultimul rând nevoia de mișcare. Prin joc copilul descoperă lumea înconjurătoare într-un mod accesibil și atractiv, o cercetează și o transformă prin învățare și reflecție personală, transpunând-o mai apoi în context noi.

Actuala lucrare se dorește a fi un exemplu de bune practice în vederea desfășurării cu preșcolarii a unor jocuri ce vizează motivarea învățării, dezvoltarea acestora în planul socializării, și al intercunoașterii, al atenției și creativității.

Să ducem balonul

Scop:

Consolidarea relației între coechipieri și sincronizarea acțiunilor acestora.

Reguli de joc:

Participanții la joc se împart în două sau mai multe echipe.

Fiecare echipă după formarea unei ”pânze de păianjen” din sfoară, se va deplasa pe distanța indicată (toți în același timp), menținând pe mijlocul ”pânzei de păianjen” un balon. Jocul se va desfășura în trei runde.

Desfășurarea jocului:

Se vor forma două sau mai multe echipe. Fiecare echipă se va așeza în cerc și va primi câte un ghem de sfoară foarte lung. Participanții fiecărei echipe îl vor arunca de la unul la altul. Odată formată ”pânza de păianjen” se va așeza un balon în centrul acesteia pe care trebuie să-l ducă pe o anumită distanță: ex.: 10 m.

Se vor organiza trei runde și, va fi desemnată o echipă câștigătoare. Alternativ se poate organiza cu o farfurie și un ou, obiectivul fiind același.

Vânătoarea de comori

Vânătoarea de comori este probabil unul dintre cele mai educative jocuri pentru copii. În plus, poate fi jucat atât în casă, cât și afară, de către copii de orice vârstă. Vă puteți face propriile reguli, personalizate după o mulțime de criterii, cum ar fi numărul de copii care participă la vânătoare, vârstăși/saut ematică.

Scopul:

- Dezvoltarea acuității vizuale, a capacității de percepere a spațiului, favorizarea dezvoltării spiritului de observație
- Crearea bunei dispoziții
- Dezvoltarea autocontrolului, concentrării și îndemnării

Când organizați vânătoarea de comori, asigurați-vă de la început că există reguli stricte (de exemplu, hotărâți că jocul se desfășoară numai într-un anumit perimetru, copiii nu aleargă etc.) și că obiectele folosite în joc nu pun copilul/copiii în pericol. Pregătiți o „comoară” care să îi dea copilului sentimentul că a meritat să muncească pentru ea.

Pentru că este un joc educativ, vânătoarea de comori ar trebui să includă informații noi pentru copil, pe care acesta să le asimileze fără să aibă impresia că învață. În funcție de vârsta copilului/copiilor, oferiți indiciu pe care să le poată înțelege sau descifra. Pentru copiii cu vârste mici, 3-5 ani, foarte potrivite sunt indiciile desenate/fotografiate sau care conduc spre locuri/obiecte familiare. Pentru cei mai mari, 6-9 ani, folosiți ghicitori.

Ideal ar fi să ascundeți indiciile în așa fel încât, în timpul căutărilor, copiii să nu dea peste comoară sau peste alte semne din greșală. De asemenea, cu cât copiii sunt mai mici, cu atât jocul ar trebui să aibă mai puține indicii. Faceți din vânătoarea de comori un antrenament pentru creier. Creșteți dificultatea jocului pe măsură ce căutarea se apropie de final.

Pentru vânătoarea de comori, vă puteți pregăti propria temă sau puteți alege una dintre cele de mai jos:

- căutare după culori și forme (de exemplu, un obiect rotund de culoare verde, un obiect pătrat de culoare albastră etc.);
- căutare folosind cele cinci simțuri (auz, văz, miros, gust, pipăit; exemplu: un obiect care face zgomot, un obiect care e moale, un obiect care e dulce etc.);
- căutare folosind ghicitori (exemplu: are patru picioare, dar nu poate să meargă – scaun; are gât lung și gura mare, curăță tot de pe covoare – aspirator; obiect care se udă în timp ce te usucă – prosop);
- căutare cu ajutorul indiciilor fotografice (imortalizați doar anumite porțiuni din obiectul/locul unde vreți să ajungă copilul).

Prin intermediul acestui joc, copiii învață să se orienteze în spațiu, să urmeze anumite indicii pentru a ajunge unde doresc, să folosească informațiile secvențial, să lucreze în echipă, să se distreze acumulând cunoștințe noi.

JOCUL CA METODĂ DE ÎNVĂȚARE – EVALUARE

LA EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ

Prof. Damaschin Eustina Gianina

Școala Gimnazială „Spiru Haret” Bacău

Educația tehnologică este una dintre disciplinele cu un pronunțat caracter interdisciplinar și totodată practic-aplicativ.

Fiecare dintre copii poate face asocieri cu conținuturi de la alte discipline dar poate să asocieze conținuturi și activități pe care le studiază sau face la școală, în cadrul orelor de educație tehnologică și cu lucruri cunoscute din viața familiei sau a grupului larg din care face parte.

Jocul poate fi folosit la anumite teme astfel încât elevii să învețe mai ușor acele conținuturi sau teme pe care ei le consideră ca fiind „banale” și cărora au tendința de a nu le da importanță.

Un astfel de joc poate fi folosit la clasa a V-a, în care elevii studiază noțiuni despre alimente.

În etapa predării – învățării temei „Alimente de origine vegetală” putem folosi o serie de cartonașe / jetoane pe care sunt desenate / tipărite diverse materii prime alimentare și produse care sunt realizate din acestea (de exemplu cartonașe cu diverse legume, fructe, cereale și altele cu produse gătite din acestea). În acest mod ei vor putea face diferența între materia primă alimentară și produsul alimentar. De asemenea vor identifica mai ușor aceste materii prime alimentare, le vor putea grupa în categorii specifice, în funcție de caracteristicile nutriționale sau de structură. Ca o variație, în măsura în care timpul disponibil permite, se poate face și un joc în care ei devin cumpărători (la piața agroalimentară) de materii prime și se transformă în „chefi” capabili să realizeze un desert din fructe sau o salată de legume, sau un alt produs alimentar simplu (un sandviș vesel, niște „frigărui” din fructe crude sau combinații de fructe și brânzeturi etc).

În felul acesta, în joacă, vor învăța mai ușor aceste teme.

Pentru evaluare, putem folosi aceleași cartonașe sau putem apela la platforme educaționale în care să recreem astfel de subiecte, ei alegând, grupând imaginile prezentate în conformitate cu criteriile cerute. De exemplu, dacă în „coș” avem amestecate legume, fructe, cereale, produse lactate, carne ei pot să grupeze:

- după origine (vegetale sau de origine animală)
- în legume sau fructe;

- materii prime și produse gătite ;
- materii prime care se consumă crude sau gătite.

De asemenea, le putem solicita să asocieze produse gătite pe care le știu cu materiile prime (ingredientele) din care se gătesc acestea.

Jocul poate fi reluat la o altă temă, și anume la tehnologii de preparare a alimentelor sau poate fi extins la ustensile, vase utilizate în bucătărie.

Colectivele de elevi pot fi grupate în echipe și se pot organiza concursuri între echipe astfel încât fiecare răspuns corect contabilizat în contul unei echipe să însemne, de exemplu, un produs care să poată fi utilizat la prepararea unui produs sau să poată fi consumat de echipa care câștigă mai multe puncte.

Jocul poate fi considerat o metodă activă de învățare. Elevii învață totdeauna mai ușor dacă asociază conținuturile cu o activitate care le place. În acest caz cu jocul. Și câte vreme vom reuși să integrăm jocul în activitățile didactice, prezentând copiilor un regulament clar care trebuie respectat, în mod sigur ei se vor apropia cu mai mare drag de disciplina pe care o predăm.

Apreciez că jocul poate fi integrat în activitățile de predare – învățare – evaluare la toate disciplinele dar în măsură diferită.

ÎNVĂȚARE PRIN JOC / EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

PROF. DAMIAN MONICA

„LICEUL CU PROGRAM SPORTIV”- BRĂILA

Prezentarea Jocului Didactic: Exploratorii Cunoașterii

Jocurile didactice au devenit piloni esențiali în peisajul educațional, transformând procesul de învățare într-o experiență captivantă și interactivă. Un exemplu remarcabil în acest sens este "Exploratorii Cunoașterii", un joc didactic conceput pentru a cataliza dezvoltarea abilităților cognitive la elevi.

Platformă Virtuală și Misii Atractiv-Construite

"Exploratorii Cunoașterii" se desfășoară pe o platformă online, oferind un mediu virtual dinamic în care elevii pot explora subiecte diverse. Structurat în jurul unor misiuni interactive, jocul garantează nu doar o gamă variată de conținut, ci și o abordare inovatoare și adaptabilă a învățării.

Adaptabilitate la diferite nivele de învățare

O caracteristică definitorie a acestui joc constă în adaptabilitatea sa la diferite nivele de învățare. Cu module de dificultate variabilă, "Exploratorii Cunoașterii" permit elevilor să avanseze în funcție de propriile capacități și cunoștințe. Această abordare personalizată asigură o experiență de învățare eficientă și încurajează progresul individual.

Provocări Intellectuale și Stimularea Gândirii Critice

Jocul oferă provocări intelectuale sub formă de întrebări complexe și sarcini care necesită gândire strategică. Această componentă a jocului nu numai că testează cunoștințele dobândite, ci și stimulează dezvoltarea abilităților critice și analitice ale elevilor. Astfel, "Exploratorii Cunoașterii" devine o unealtă puternică în cultivarea unui gânditor independent și reflexiv.

Interacțiune Socială și Colaborare

Colaborarea între elevi este încurajată prin module de joc în echipă. Aici, elevii trebuie să își combine cunoștințele și abilitățile pentru a rezolva sarcini complexe. Această dimensiune socială a jocului nu doar întărește spiritul de echipă, ci dezvoltă și abilitățile sociale, esențiale în lumea modernă interconectată.

Impactul Educațional și Inovarea Continuă

Prin integrarea unor astfel de jocuri didactice în procesul educațional, se observă nu doar o creștere a angajamentului elevilor, ci și îmbunătățirea performanțelor lor academice. "Exploratorii Cunoașterii" nu este doar o resursă educațională, ci o platformă inovatoare care evoluează constant, adaptându-se noilor descoperiri și tendințe educaționale.

Concluzie

În încheiere, jocul didactic "Exploratorii Cunoașterii" se evidențiază prin capacitatea sa de a transforma procesul de învățare într-o călătorie captivantă și productivă. Prin îmbinarea elementelor de divertisment cu conținutul educațional, acest joc reprezintă un instrument esențial în arsenalul educațional modern, contribuind semnificativ la formarea viitoarelor generații de gânditori creativi și informați.

Iubirea de țară în suflet de copil prin activități extrașcolare

Prof. inv. prescolar Dan Emanuela Alice

Copiii grupei mari, „Fluturași” au sărbătorit cu bucurie 1 Decembrie, Ziua Națională a României, prilej cu care au lucrat un frumos colaj cu harta României și au decorat un vas cu motive populare folosind margele colorate.

Am defilat prin gradinița intonând imnul țării noastre și am marcat astfel, semnificația evenimentului de o mare importanță. Am înțeles că românii sunt un popor care și-au dorit unirea și că acest sentiment s-a născut în data de 24 ianuarie 1859, de Mica Unire, când cele două principate Moldova și Țara Românească s-au unit, alegându-l ca domnitor pe Alexandru Ioan Cuza.

Dramatizarea povestirii istorice Mos Ion Roată și Unirea, jocul sincron, „Despre cum s-a înfăptuit Unirea” au fost modalități de cultivare a sentimentului de patriotism, dragoste pentru țară!

Și cum să putem întregi acest sentiment decât prin sărbătorirea marelui nostru poet național, luceafarul poeziei românești, Mihai Eminescu, odată cu Ziua Națională a Culturii Române pe 15 ianuarie. Am ascultat frumoasa poveste „Făt-Frumos din Lacrimă”, am învățat poezia, „Somnoroase păsărele” și am realizat un frumos colaj cu gratioasele lebede, ce se legănau grațios pe lacul fermecat din poeziile poetului.

Patriotismul la vârsta preșcolară este un sentiment ce încolțește prin sinceritatea sufletelor curate ale copiilor, prin dorința lor de a crește într-o țară liberă, bogată și frumoasă. Dacă vom învia valorile naționale, în sufletele curate ale acestor copii, valori care definesc cultura poporului român, vom reuși să îi facem să-și iubească limba, țara, neamul, familia!

Prin activități ce marchează evenimente social-istorice, prin vizite la casele memoriale ale scriitorilor și artiștilor români, prin spectacole cu programe artistice în care copiii interpretează poezii sau roluri din dramatizările ale povestirilor marilor noștri scriitori, prin toate acestea vom putea să formăm sentimentul de patriotism autentic.

JOC DIDACTIC

Prof. Dancu Maria Adriana

Școala Gimnazială „Simion Bărnuțiu” Tiur - Blaj

Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare și a cărei eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este jocul didactic.

Jocului didactic facilitează procesul de asimilare, fixare, consolidare și verificare a cunoștințelor și influențează dezvoltarea personalității copilului. Propun un joc didactic pe care îl folosesc la orele de comunicare.

Denumirea jocului: *ȘTII SĂ CORECTEZI?*

Scopul jocului: sesizarea greșelilor în cuvintele pronunțate; corectarea cuvintelor cu greșeli și formularea unor propoziții.

Desfășurarea jocului: Profesorul va rosti cuvinte cu omisiunea/substituirea unor sunete, iar elevilor li se solicită să pronunțe corect cuvântul, apoi să-l introducă într-un enunț propriu.

Exemple: pâne-pâine, ahăr-zahăr, cheion-creion, lață-rață, pală-pară, oșu-roșu, salpe-șarpe, etc.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC

Prof. Înv. Preșc. Dașcău Dorela Liliana

LICEUL „IOAN BUTEANU GURAHONT

GRĂDINIȚA PN. BONȚEȘTI

Jocul este parte componentă din universal copilăriei și este necesar atât dezvoltării fizice cât și psihice, fiind un instrument util în trezirea interesului și a curiozității copilului, solicitându-i nevoia de comunicare, gândirea, creativitatea, inițiativa, încrederea și nu în ultimul rând nevoia de mișcare.

Prin joc copilul descoperă lumea înconjurătoare într-un mod accesibil și atractiv, o cercetează și o transformă prin învățare și reflecție personală.

Jocul este activitatea de bază în grădiniță și cuprinde toate ariile de activitate, realizând procesul de învățare într-un mod atractiv, antrenant și ușor asimilabil de către copil. Copilul se joacă de la intrarea în grădiniță până la micul dejun, în timpul activităților didactice de dimineața, apoi se joacă serios în cadrul activităților comune, apoi se distrează jucându-se în timpul activităților complementare și numai masa de prânz și somnul opresc temporar această activitate, ea urmând să își reia cursul după trezirea copiilor și până la plecarea lor acasă, unde bineînțeles, această activitate continuă.

Omul prin natura sa nu este îndreptat cu totul înspre satisfacerea materială ci el încearcă, încă din copilărie să-și construiască situații pline de suspans, prin care sa cunoască ceva nou, să se pregătească pentru viața cea de toate zilele într-un mod cât mai creativ, reușind astfel să-și urmărească și să-și împlinească țelurile propuse în viață.

Prin joc sunt încercate și exersate moduri de comportament în viață, sunt testate reacții la diferite situații și sunt formate atitudini.

Copiii nu pot menține suspansul pentru un timp mai îndelungat, de aceea ei pot repeta situațiile de joc la infinit, până ce au învățat ceva din acestea.

Astfel jocul devine o metodă importantă de învățare și memorare. În dezvoltarea fizică și psihică a copiilor jocul ocupă un loc de frunte, fiecare formă de joc fiind un act de învățare. *Jocul este o metodă, care are un mare potențial de formare și dezvoltare a personalității complete (corp - rațiune - suflet).*

Exemple de jocuri:

MIMEAZĂ!

Scop: Stimularea atenției, a concentrării și a autocontrolului.

Reguli de joc: Participanții la joc vor reda situația dată, respectând detaliile sugerate de educatoare. Se va respecta tema stabilită la începutul jocului.

Desfășurarea jocului: Participanții se grupează în echipe de câte trei membri. Educatoarea, pe o temă stabilită (ex. animale domestice, meserii, etc.) va comunica fiecărei echipe ceea ce va trebui să transmită prin intermediul poziției corpului, a mimicii faciale și a gesticii (ex: tema ” animale sălbatice”, o echipă va reprezenta un urs care vrea să prindă un iepuraș, altă echipă va reprezenta o vulpe care stă la pândă după un copac, să prindă un șoricel, etc.). Fiecare echipă își prezintă pe rând tema dată, cei din echipele celelalte având rolul de a ghici ce reprezintă ceea ce transmit aceștia. Câștigă perechea care reprezintă cât mai corect situația dată.

GĂSEȘTE-ȚI LOCUL

Scop: Dezvoltarea încrederii în grupul din care faci parte.

Reguli de joc: Un jucător se va așeza în mijlocul cercului, legat la ochi; Ceilalți copii se deplasează spre stânga sau spre dreapta, conform indicațiilor primite; Copilul din centru își va găsi locul cu ajutorul indiciilor oferite de colegi.

Desfășurarea jocului: Participanții se vor așeza în formație de cerc. Unul dintre aceștia va fi legat la ochi și scos din formația de cerc, în mijlocul cercului. Ceilalți din cerc se deplasează spre dreapta sau spre stânga, cu câțiva pași. Copilul legat la ochi trebuie să-și găsească locul cu ajutorul colegilor, care-i vor oferi diferite indicii (ex: mergi trei pași la stânga, apoi mergi în față, întoarce-te cu un pas spre dreapta, etc).

BALONUL JUCĂUȘ

Scop: Recunoașterea colegilor în funcție de anumite semne distinctive; Stimularea atenției și a memoriei vizuale.

Reguli de joc: Jocul începe la semnalul conducătorului. Baloanele se aruncă în aer în momentul începerii unei anumite melodii, aleasă de educatoare. Când muzica se oprește, fiecare copil trebuie să prindă un singur balon.

Desfășurarea jocului: Copiii sunt așezați în semicerc și fiecare primește un balon umflat, un jeton cu o imagine reprezentativă (flori, fluturi, fructe, etc.) și pastă de lipit. Fiecare copil va primi un jeton cu o imagine diferită de a celorlalți colegi, imagine care să-l individualizeze. Pe rând, se vor prezenta, cu ajutorul imaginii de pe jeton (de exemplu: „Astăzi eu sunt un fluturaș”), după care imaginea respectivă o va lipi pe balonul său. După ce se prezintă toți copiii, în aceeași manieră, pe fundal muzical, toate baloanele se aruncă în aer, fără să cadă pe podea. Când muzica se oprește, fiecare prinde un balon și are ca sarcină să recunoască copilul al cărui semn este pe balon, după care îmbrățișează partenerul.

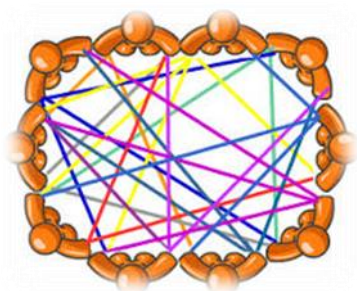
VARIANTĂ - Jocul se desfășoară în același mod ca în cazul primei variante dar în momentul în care prinde un balon al unui coleg va trebui să afle trei lucruri despre acel coleg, pe care le va prezenta la finalul jocului întregului grup.

BIBLIOGRAFIE:

1. Barbu, H., Popescu E., Șerban, F., Activități de joc recreativ și recreativ - distractiv, EDP, București, 1993.
2. Bajenaru, L., Contribuția exercițiului - joc la dezvoltarea limbajului, Revista învățământului preșcolar, 1996.
3. Schulman, Kolombus, Didactica preșcolară, Editura V & Integral, București.

NE CUNOAȘTEM, ÎNVĂȚĂM ȘI NE JUCĂM

prof. înv. primar David Ioana- Daniela



„Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale. Sufletul și inteligența devin mari prin joc. Despre un copil ne se poate spune că el crește și atât; trebuie să spunem că el se dezvoltă prin joc.”

(Jean Château)

Într-o lume a schimbărilor ce se produc cu rapiditate, cadrul didactic este nevoit să-și dezvolte abilități pedagogice și manageriale care îmbrățișează mai multe domenii, de natură să poată fi adaptate la nevoile societății, la o serie de înnoiri ce au loc și la cerințele politicilor educaționale actuale.

Copilăria, cea mai frumoasă vârstă, este marcată de joc și joacă, ceea ce îl încântă însă și pe omul devenit adult, datorită frumuseții și libertății acestor activități. Predispoziția pentru joc desăvârșește condiția omului de individ creator și înțelept, punându-i la încercare imaginația și spiritul creator.

Jocul didactic – „un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare” (Bache H., Mateiaș A., Popescu E., Serban F. – „Pedagogie preșcolară. Manual pentru școlile normale”, Edit. Didactică și Pedagogică, București, 1994) ar putea fi calea cea mai facilă pentru o lecție reușită, o metodă prin care se îmbină utilul cu plăcutul, copiii fiind dinamizați și provocați să participe, interacțiunea acestora făcând din predare-învățare-evaluare, activități antrenante, captivante și interesante.

Curriculum-ul pentru învățământul primar, specific clasei pregătitoare, reprezintă o abordare mai nouă în învățământul românesc, fiind conceput astfel încât să respecte principiul continuității între nivelurile sistemului de învățământ și în vederea atingerii nivelului de performanță elementar în formarea competențelor-cheie care determină profilul de formare al elevului. Abordarea de tip integrat a curriculumului propune apropierea școlii de viața reală, astfel încât copiii să poată veni în școală „cu lumea lor cu tot”. Accentul se pune pe formarea unor competențe, atitudini și valori transversale și transferabile, utile pentru dezvoltarea personală și socială a elevilor.

Jocul didactic este organizat și propus de învățătoare. Aceasta urmărește realizarea unei sarcini didactice prin acceptarea de către copil a unui joc în care se exersează un conținut corespunzător cu respectiva sarcina didactică.

Ceea ce diferențiază jocul didactic de alte jocuri școlare este faptul că în cazul jocului didactic predomină învățarea și nu distracția. Utilizat în diverse situații de învățare, jocul didactic face ca elevul să fie solicitat la un efort intelectual deosebit: să observe, să identifice, să analizeze, să compare, să transforme etc. El face toate aceste operații în timpul jocului motivat, într-o formă atractivă, plăcută, și își mobilizează toate forțele pentru a rezolva sarcinile jocului. De fapt, pus în situația de joc, copilul realizează o învățare adevărată, dar având impresia că se joacă.

Dascălii care îi învață pe copii jocuri sunt răsplătiți cu dragostea și admirația acestora.

Clasa pregătitoare a fost gândită pentru copilul de șase ani ca un univers al poveștilor, al învățării prin joc, și nu ca un spațiu rigid al cunoașterii, al constrângerii. S-a urmărit familiarizarea copilului cu mediul școlar, cu anumite tipuri de activități care le va ușura ulterior asimilarea de cunoștințe la diverse discipline.



GHEMUL MAGIC

Joc de intercunoaștere și relaționare pozitivă

Într-o clasă relațiile pozitive sunt foarte importante. Respectul, înțelegerea, prietenia, ascultarea activă, oferirea de sugestii într-un mod politicos, ne motivează și dau o stare de bine.

Clasa: a III-a (poate fi adaptat și pentru clasele mai mici)

Disciplina: Educație civică (Dezvoltare personală)

Competența generală: Manifestarea unor deprinderi de comportament moral-civic în contexte

de viață din mediul cunoscut.

Competența specifică: Relaționarea pozitivă, în grupuri mici, pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru.

Obiective prioritare:

- O1 - să înțeleagă importanța relațiilor interumane;
- O2 - să descopere calitățile celor din jurul său;
- O3 - să afle percepția pe care o au ceilalți despre ei;
- O4 - să participe cu interes și plăcere la desfășurarea jocului;

Participanți: Copii cu vârsta cuprinsă între 6 și 10 ani

Facilitator: Învățătoare, copii, părinți

Locul desfășurării: La școală, în familie, cu prietenii etc.

Metode: conversația, explicația.

Materiale: un ghem de ață groasă și colorată

Timp de lucru: 15 minute

Reguli instituite: Elevii trebuie să fie atenți și ordonați în timpul jocului, colaborând cu toți

colegii și respectând timpul acordat.

Descriere: Copiii se așează în cerc. Conducătorul jocului /Învățătoarea are în mână un ghem de ață colorată. Ea va oferi ghemul unui copil, spunându-i de ce l-a ales: „Te-am ales pentru că ești un bun prieten, mă ajuți ... sau ... te-am ales deoarece cunoști jocuri frumoase și atractive ... sau ... pentru că ești un bun matematician, dar și pictor...”. Cel ales prinde ața și oferă ghemul altui coleg, menționând ce calități a remarcat la el, de ce îl apreciază. Fiecare participant va alege cel puțin un coleg, până ce ața va forma o rețea asemănătoare unei pânze de păianjen. În final, ghemul ajunge de unde a plecat. Jocul continuă și sfoara se reasează pe ghem, făcând cale întoarsă.

La sfârșit învățătoarea adresează întrebările: „Cum v-ați simțit în timpul jocului? Ce ați aflat nou? Cum poți ajuta echipa?”. Concluzia aparține învățătoarei care va remarca faptul, că într-un colectiv /grup/ clasă toți sunt conectați ca într-o rețea, asemenea „pânzei de păianjen” țesută cu plăcere și haz de mânuțele lor și că este esențial ca relațiile lor să fie bune, să existe înțelegere, prietenie, respect, ajutor reciproc.

Am desfășurat acest joc și la prima ședință cu părinții, în clasa pregătitoare și a fost binevenită activitatea, deoarece am avut ocazia să ne cunoaștem unii pe alții / să se cunoască între ei și să spargem oarecum gheața, în scopul unei comunicări deschise și a unei bune colaborări pe viitor.

Bibliografie:

- Bache H., Mateiaș A., Popescu E., Serban F., 1994, „Pedagogie preșcolară. Manual pentru școlile normale” București, , Editura Didactică și Pedagogică
- Cerghit, Ioan, 1980, Metode de învățământ, București, Editura Didactică și Pedagogică
- www.Profesorimoderni.ro

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC

Prof. Gr. I. Deaș Carmen Daniela

Colegiul Tehnic „Victor Ungureanu” Câmpia-Turzii/

Liceul de Informatică „Tiberiu Popoviciu” Cluj-Napoca

„Nu ne oprim din joacă atunci când îmbătrânim, ci îmbătrânim când încetăm să ne mai jucăm.” George Bernard Shaw

Provocările învățământului din zilele noastre, necesită multă creativitate, adaptabilitate, dragoste, pasiune, răbdare, empatie și lista poate continua.

Învățământul modern pune accentul pe formare prin tehnici interactive, dintre acestea mă voi referi la învățarea prin joc didactic.

Jocul este o metodă didactică modernă, activă/ activizatoare bazat pe acțiuni și simulare, prin care copilul este direct implicat în procesul de învățare.

Această metodă didactică dezvoltă imaginația copiilor, curiozitatea, oferă motivație pentru învățare, stimulează memoria de lungă durată, făcând legătura cu viața de zi cu zi.

Jocul didactic ajută în procesul de captare a atenției, asimilare, fixare și consolidare a cunoștințelor, stimulează atenția, imaginația, răbdarea, spiritul de observație, critic, autocritic și stăpânirea de sine, influențează dezvoltarea personalității copilului.

Activitatea ludică se pretează oricărui moment din lecție, trebuie să ținem cont de nevoile elevilor, competențele vizate.

Jocul didactic este motivațional atât pentru elevi formându-le atitudini, aptitudini și comportamente corecte cât și pentru profesori, menținându-le spiritul tânăr.

Elevii trebuie să își dezvolte abilitățile, cognitive, creativitatea și stima de sine, să se simtă importanți, utili, fericiți.

Profesorii trebuie să facă permanent legătură între lecție, importanța acesteia și viața de zi cu zi, să argumenteze, explice, motiveze, să dea sfaturi utile. Jocul trebuie să facă parte din viață, așa ne va fi mai ușor să-l integrăm în actul educativ.

Prezentarea utilizării jocului didactic în diferite momente ale lecției

La începutul lecției, când anunțăm obiectivele operaționale care vor fi conforme competențelor vizate, captăm atenția asupra acesteia.

-Astăzi vom învăța prin joc, trebuie să fiți foarte atenți la regulile acestuia, pentru a primi plusuri pe parcursul orei/ note pentru răspunsurile foarte bune.

-Reactualizarea cunoștințelor o putem face prin joc, distribuim elevilor cartonașe pe care sunt trecute cuvinte cheie din lecția de ora trecută, aceștia citesc cuvântul, trebuie să se prezinte cine sunt, cu ce se ocupă/ ce fac, de ce au nevoie/ din ce sunt alcătuiți, după caz.

Elevii sunt atrași de latura ludică a activității, inclusiv cei mai slabi la învățatură, capătă încredere în forțele proprii, se implică activ în rezolvarea cerințelor, depășind astfel anumite posibile blocaje.

-Trecerea la lecția nouă se face prin acoră, elevii știind ce au învățat ora trecută, exemplu Monohibridismul, vor putea spune Dihibridismul făcând trecerea ușor, cu legătură între noțiuni.

Profesorul utilizează conversația euristică, explicația, modelare, problematizare, manualul, lectura, jocul de rol.

-Schița tablei va fi completată de profesorul care explică regulile și notează ce dictează elevii de exemplu tabelul de la Dihibridism, pentru F2.

-Asimilarea noțiunilor noi se realizează facil, elevii sunt fericiți că au înțeles, au primit cuvântul toți, au știut completa schița tablei.

-Fixarea cunoștințelor se face prin exerciții, rezolvare de probleme cu Dihibridismul, anunțându-i că ora viitoare vor primi un test cu rezolvare de probleme, similar cu ce au învățat astăzi.

-Problematizare, completați problema cu o altă cerință, pe care o rezolvați. –joc de rol – sunteți profesori, trebuie să le adresați elevilor întrebări simple, clare, la care să vă poată răspunde, să înțeleagă ce doriți să vă comunice.

Profesorul este un mediator/ moderator, facilitează și intermediază învățarea, ajută elevii să înțeleagă și să explice punctele de vedere proprii, este partener de învățare.

-Feed-back –ul poate fi realizat tot prin joc de rol, termeni din lecția nouă vor fi atribuiți elevilor, care trebuie să-i explice, să se prezinte. În multe situații are loc în acest moment autoevaluare, coevaluare prin corectarea între ei a elevilor.

Concluzii

- Formarea de atitudini, aptitudini și comportamente corecte privind -Învățarea prin joc,
- Stimularea interesului elevilor pentru a participa activ la activități ludice, fiind recompensați, motivați,
- Utilizarea jocurilor didactice asigură un feedback pozitiv din partea elevilor.

Bibliografie:

1. Bocoș, M., **Cercetare pedagogică, Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2003,**
2. Borza A., 1924, Protecțiunea naturii în România, *Bul. Inf. Grăd. Bot. Univ. Cluj,*
3. Cristea, V., 2007: Religie și ecologie: pledoarie pentru parteneriat, Editura Saga,
4. Ionescu, M., Chiș, V.,2001: Pedagogie Suporturi pentru formarea profesorilor, Editura Presa Universitară Clujeană pag. 143-153,
5. Ionescu, M., Radu, I., **Didactica modernă, Ed. Dacia, Cluj-Napoca, 2001,**
6. Naroși, I.,L.,Călugăru, Daniela, 2004: Programul Național de educație pentru sănătate în școala românească, Formarea profesorilor, Caietul Participantului, Ministerul

Educației și Cercetării, Fundația Tineri Pentru Tineri, Program finanțat de Ministerul Sănătății Unitatea de Management a Priectului Fondului Global.

7. https://edituradp.ro/site_img/downloads/2009/11/p3-12-cuprins.pdf

8. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/137-140_20.pdf

FIZIOLOGIA EMOȚIILOR

DEMENENCO DANIELA-GEORGETA

COLEGIUL NAȚIONAL "TRAIAN LALESCU" REȘIȚA

1. Titlul jocului: *Fiziologia emoțiilor*

2. Scopul jocului: să dezvolte abilitatea de gestionarea a emoțiilor

3. Obiectivele jocului:

- să exerseze o modalitate de măsurare a pulsului;
- să facă asocieri între emoții curente (bucurie, furie, tristețe, surpriză, dezgust, teamă etc) și starea sa fiziologică și psihologică;
- să identifice expresiile fiziologice și psihologice ale emoțiilor.
- să facă asocieri între partea fiziologică și cea psihologică a emoțiilor.

4. Grupul țintă: elevi de liceu

5. Resurse:

- Materiale: fișă de monitorizare, cronometru, fișă reacții fiziologice emoții (fișă de urmărire a semnelor fiziologice, de instalare a emoțiilor)
- De timp: 60 minute

6. Desfășurarea activității

1. Anunțăm elevii că vor face un exercițiu practic de măsurare a pulsului. Fiecare elev va nota pe caiet valoarea pulsului din acel moment, fiecare elev va menționa ce puls are în acel moment. **(5 minute)**

2. Apoi propunem un alt exercițiu: 3 elevi sunt invitați să iasă afară din clasă. Ceilalți din clasă sunt instruiți să reacționeze diferit la intrarea fiecărui elev ieșit și să noteze în tabelul dat (Anexa nr.1) ce manifestări fiziologice ale emoțiilor apar la fiecare dintre cei trei colegi. Elevii care au fost invitați afară, primesc ca și sarcină să povestească colegilor rămași în clasă o scurtă întâmplare din viața lor, fără să se oprească, în următoarea ordine:

a. Primul elev va povesti o întâmplare foarte importantă pentru el, care l-a impresionat.

b. Al doilea elev va povesti ceva foarte serios, care este foarte important pentru toată lumea.

c. Al treilea va povesti un moment mai dificil din viața sa, în care a simțit că îi este foarte rușine.

Elevii rămași în clasă primesc câteva instrucțiuni. La intrarea primului elev, indiferent de ceea ce povestește, toată lumea va fi neatentă. Nimeni nu îl va asculta, toți vor fi preocupați de alte activități, vor pune întrebări care nu au legătură cu ceea ce povestește cel din fața lor. La intrarea celui de-al doilea coleg, elevii vor încerca să îl convingă că nu e adevărat ceea ce zice, aducând argumente. La intrarea celui de-al treilea elev colegii îl vor încuraja, spunându-i că fiecare dintre ei a trecut prin ce a trecut el.

La sfârșitul exercițiului va fi explicat faptul că totul a fost regizat și că nu s-a urmărit jignirea cuiva dintre cei care au povestit, ci doar experimentarea unor emoții. După fiecare etapă a jocului cerem elevilor voluntari, să își verifice pulsul și să noteze valoarea în caiet. La sfârșitul exercițiului, mai rugăm o dată cei trei elevi să își verifice pulsul. **(30 minute)**

Debriefing

După finalizarea jocului discutăm cu toți elevii impresiile din urma exercițiului. Rugăm cei trei elevi care au povestit să explice cum s-au simțit la acest exercițiu, care au fost emoțiile pe care le-au trăit, care este diferența dintre prima valoare a pulsului și cea de la sfârșitul exercițiului, cum au reușit să gestioneze situația. Rugăm elevii care erau în clasă pe parcursul exercițiului să explice, pe baza tabelului primit, care au fost manifestările fiziologice ale emoțiilor pe care le-au identificat la cei trei povestitori. **(10 minute)**

3. În continuare vom întreba elevii care au trăit diferite emoții, în diferite momente din viața lor, cum au reușit să gestioneze situațiile, să depășescă emoțiile și să se calmeze. După discuția privind strategiile fiecăruia de gestionare a emoțiilor, prezentăm elevilor informații despre sistemul cardiovascular, modalități de destindere precum și modalități de revenire a pulsului la normal. Explicăm elevilor ce este relaxarea și că există diferite procedee prin care sistemul nostru cardiovascular se relaxează, neputând ajunge la un echilibru fără ca sistemul nervos să intre în funcțiune (Anexa nr. 2). **(3minute)**

4. Le propunem elevilor un exercițiu de relaxare: Să ne ținem respirația

Explicăm elevilor că această tehnică poate să ne ajute să ne relaxăm în 30 de secunde. Le explicăm pașii pe care îi vom urma: vom inspira lent și profund, fără să forțăm, și ne vom ține apoi respirația în retenție pe plin. Simultan, vom împreuna palmele la nivelul inimii pentru 3-5 secunde, urmărind să simțim senzația plăcută de căldură și calm care apare astfel. Vom expira apoi lent, pe gură, în timp ce ne relaxăm palmele. Repetăm exercițiul de două ori. **(7 minute)**

5. Ca și temă pentru acasă elevii primesc sarcina de a măsura pulsul în diferite situații din viața de zi cu zi în care au simțit diferite emoții, precum și monitorizarea modalităților prin care fiecare dintre ei a reușit să facă față emoțiilor puternice care îi încearcă, prin ce mijloace, ce au simțit. **(2 minute)**

7. Evaluare (3 minute)

- Aprecieri verbale cu privire la modul de completare a fișei de lucru;
- Aprecieri verbale cu privire la exprimarea punctelor de vedere, împărtășirea experiențelor personale, dar mai ales gestionarea emoțiilor.

8. Rezultate

- minim patru emoții identificate de fiecare elev;
- opinii exprimate de elevi cu privire la importanța gestionării emoțiilor în legătură cu fiziologia corpului uman.

NOTĂ:

- Se recomandă ca în timpul activității să fie liniște și relaxare.
- Se recomandă să subliniați anumite cuvinte pozitive.
- Această activitate de preferat să se deruleze atunci când toți elevii sunt prezenți.

Anexa nr. 1

Bifează în coloana din dreapta manifestările fiziologice pe care le-ai observat la fiecare povestitor:

Manifestări fiziologice ale emoțiilor	Povestitor 1	Povestitor 2	Povestitor 3
Tremurături			
Creșterea sensibilității pielii - "Pielea de găină"			
Transpirația mâinilor			
Transpirația frunții			
Modificări ale diametrului pupilei			
Plânsul			
Râsul			
Înroșirea feței			
Ticuri			
Bâlbâiala			
Accelerarea respirației			

Albirea feței			
Crisparea corpului			
Încruntarea frunții			

Anexa 2

A. Ce este relaxarea?

Relaxarea este o metodă care ajută la obținerea unei stări de repaus fizic și psihic și determină obținerea unui anumit nivel de calm, optim pentru o anumită situație. Relaxarea este un fenomen natural și necesar pentru sănătatea oricărei ființe. A ști să te relaxezi din proprie voință determină însă folosirea eficace a resurselor energetice în activitatea zilnică.

B. Principiile fiziologice care stau la baza relaxării

Organismul uman are un sistem nervos vegetativ divizat în două componente: sistemul nervos simpatic (SNS) și sistemul nervos parasimpatic (SNP). SNS se activează în condiții de frică, anxietate, angoasa, stres și accelerează funcțiile majorității organelor: inima bate mai repede, frecvența respiratorie crește, iar respirația devine mai superficială, mușchii se încordează, transpirația devine mai abundentă.

În timp ce sistemul nervos simpatic (SNS) este responsabil de pregătirea organismului pentru luptă și/sau fugă, sistemul nervos parasimpatic (SNP) încetinește ritmul, relaxând organismul. Cele două sisteme, SNS și SNP, se inhibă reciproc, sau, dacă vrei, acționează complementar.

Stresul intens și/sau prelungit este resimțit de către organism ca o adevărată agresiune, care produce, pe lângă activarea sistemului nervos simpatic, și activarea indirectă a glandelor suprarenale, a căror secreție hormonală stimulează, la rândul ei, funcțiile respiratorii, cardio-vasculare și renale. În aceste condiții, se poate ajunge la dereglări hormonale, tiroidiene, diabet, la ulcer gastric, la apariția eczemelor sau chiar la insuficiența suprarenală cronică, iar în cazuri extreme la sindrom maniaco-depresiv. În aceste condiții, este limpede pentru toată lumea că învățarea și însușirea temeinică a procedurilor de relaxare este extrem de importantă, acestea fiind printre puținele mijloace care pot pune capăt tuturor acestor manifestări dezechilibrante. Fiziologic vorbind, relaxarea produce intrarea în stare de repaus a sistemului nervos simpatic și activarea sistemului nervos parasimpatic.

Întreabă și ghicește!

DOBAI MARINELA

Obiectiv: să aleagă și să adreseze întrebări potrivite pentru a afla cât mai multe informații despre un subiect.

Jucători : toată clasa

Vârsta: 7-18 ani

Spațiul de joacă: în sala de clasă, în tabără

Materiale necesare: cartonașe cu imagini sau cuvinte

Descriere:

Un elev iese în fața clasei și extrage un cartonaș care conține o imagine sau un cuvânt (lucru, plantă, animal).

Ceilalți elevi trebuie să ghicească despre ce imagine sau cuvânt este vorba, punând întrebări de genul:

- Este vorba despre o plantă, un animal, un lucru ?
- Este animal sălbatic, domestic ?
- Este de la noi din țară ?
- Este un fruct, o legumă, un copac ?
- Crește în câmp, în grădină?
- Este un obiect de îmbrăcăminte?
- Face parte dintre rechizitele școlare?
- Este mare?
- Are culoarea roșie?etc.

Elevul care a extras cartonașul va răspunde doar cu DA sau NU.

Se continuă cu întrebările restrângând aria de căutare, până se ghicește despre ce este vorba.

Cel care ghicește va veni în față și va extrage un alt cartonaș.

Concluzii:

Este o activitate care îi ajută să înțeleagă faptul că trebuie să știe cum să adreseze întrebările și, mai ales, cum să aleagă întrebările potrivite.

AȘA DA, AȘA NU...

Prof. DOBOS CSILLA-PIROSKA

Școala Gimnazială VIIȘOARA, jud. Mureș



“Joaca este un impuls irezistibil, prin care copilul își modelează propria-i statuie.”

Jean Chateau

Pornind de la acest citat, din care reiese importanța jocului în formarea fiecărui copil, aș dori să scot în evidență importanța jocului în educarea copiilor de la cea mai mică vârstă. Începând de la o vârstă fragedă, copilul, prin diferite metode potrivite vârstei lui, învață să devină om, în toată firea lui. OM, în situația aceasta, nereferindu-se la ființa umană, ci mai degrabă învățându-l ce înseamnă omenia, a fi om pe lumea asta. Cei șapte ani de acasă, cei mai importanți ani din formarea noastră ca oameni, sunt începutul, dar esențialul în viața noastră, fără de care nu am putea fi manierați și civilizați.

De ce ar fi jocul atât de esențial în educarea, formarea copilului? Deoarece nu există copil pe lumea asta care să nu învețe mai ușor prin joc. Asimilarea cunoștințelor se face astfel fără a forța copilul asupra învățării, el învățând involuntar.

Fiind profesor de limbi străine, am constatat importanța jocului la orele mele, fie el un joc pentru spargerea a gheții, pentru consolidarea materiei sau pur și simplu pentru recapitularea sau verificarea cunoștințelor. Elevii participă benevol la activități, receptarea informațiilor este mult mai rapidă și de durată, iar dacă trebuie să menționez de chefurile elevilor cu care participă la aceste activități, atunci categoric jocul este pe primul loc.

Jocul nu este important doar la copii, ci și la adulți. Noi adulții, de multe ori preferăm să participăm la diferite jocuri alături de familia, prietenii și chiar și colegii noștri. Jocul este cel mai bun exercițiu pentru mintea, trupul și sufletul nostru. Jocul ne stimulează creativitatea, învățăm să rezolvăm diferite probleme, ne ajută la cunoașterea celor din jurul nostru, dar este de mare folos și la autocunoaștere.

Fiind dirigită la elevi de 12-13 ani, am profitat de jocul educațional primit cadou despre bunele maniere pentru a dezbate acest subiect atât de important în viața noastră. Elevii au lucrat în două echipe și au dezbătut cu ajutorul jetoanelor subiectul de bune maniere. Având fiecare echipă câte un jeton cu AȘA DA, respectiv AȘA NU, echipa care ridică mai repede jetonul AȘA DA/AȘA NU și argumentează în mod adecvat varianta aleasă despre BUNELE MANIERE folosindu-se de imaginile oferite de către elevii echipelor,

câștigă un punct echipei în care se află. Am constatat interesul ridicat din partea elevilor și plăcere de a participa la jocul propus.

Fiind cadru didactic și în același timp și mamă, consider că avem nevoie de jocuri/joacă în viața noastră ca de aer. Prin joc interacționăm social, gândim creativ, jocul stimulează dezvoltarea fizică, emoțională și cognitivă.

În concluzie, jocul devine esențial în dezvoltarea psihosomatică a copiilor, la orice vârstă, ceea ce duce la bucuria, implicarea activă și o mai bună cunoaștere a copiilor.

Copiii, elevii trebuie încurajați să participe la aceste activități, fiindcă este o posibilitate pentru toți de a ne bucura pentru aceste jocuri dar și de a căpăta noi experiențe.

JOCURI DISTRACTIVE

Vrajitoare – Lup- Vanator

DOBRE IRINA

Iata un joc potrivit pentru orele de educatie fizica pentru ca ai nevoie de spatiu.

Grupul de copii va fi impartit in 2 echipe, iar ei vor fi invitati sa faca strategii si sa aleaga un simbol tinand cont de faptul ca: Vanatorul impusca lupul.

Lupul mananca vrajitoarea.

Vrajitoarea sperie vanatorul.

Acestia nu vor vorbi doar vor arata, la semnalul coordonatorului, miscarea potrivita fiecarui personaj (toti o data), vanatorul impusca, lupul se napusteste, vrajitoarea face magii cu bagheta.

JOCUL ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Școala Gimnazială Grumăzești, Județul Neamț

Profesor înv. preșcolar DOGARIU ANDREEA

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operații care, paralel cu destinderea, cu buna dispoziție și cu bucuria, urmărește obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală și fizică a copilului. Inclus în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție, de divertisment, ceea ce previne apariția monotoniei, a oboselii și a plictiselii.

Încă din primele săptămâni și luni de viață copiii învață cum să se raporteze la mediul înconjurător datorită interacțiunilor cu ceilalți, adulți și copii deopotrivă. Prezența părinților în viața celor mici, atenția și afecțiunea lor manifestate conștient și consecvent sunt esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a bebelușilor, însă, uneori, adulții uită un lucru important: jocul și efectul său benefic asupra evoluției cognitive a copiilor.

Beneficii ale jocului pentru copii

• **Jocul reprezintă mult mai mult decât ceea ce pare**, ajutându-i pe copii să înțeleagă lumea din jurul lor prin interacțiune directă și imaginație, precum și să învețe lucruri noi, prin încercări repetate și dedicare. UNICEF a identificat cinci modalități de bază prin care jocul devine esențial în dezvoltarea psihosomatică a copiilor, la orice vârstă. Așadar:

• **Jocul este cunoaștere**: copiii se joacă pentru a descoperi sensul lumii din jurul lor și a înțelege noile experiențe prin crearea de legături cu ceea ce știu deja.

• **Jocul este bucurie**: în afară de micile frustrări și provocări care pot apărea în timpul jocului, sentimentul general este de plăcere, bucurie și relaxare

• **Jocul presupune implicare activă**: copiii se implică profund în jocul lor, combinând activitate fizică, mentală și verbală.

• **Jocul este iterativ**: copiii se joacă pentru a exersa abilități, a încerca posibilități, a revizui ipoteze și a descoperi noi provocări, în mod activ.

• **Jocul este interactiv**: acesta le permite copiilor să comunice idei și să creeze legături și prietenii, prin interacțiune socială, cu alți copii și cu adulții din jurul lor.

Jocul și învățarea

În afară de competențele emoționale și sociale pe care le dezvoltă jocul, acesta ar trebui să fie nelipsit atunci când obiectivul nostru, pentru cei mici, este învățarea. Aceasta deoarece

jocurile formează deprinderi de planificare și urmărire a unui scop, de utilizare a conceptelor abstracte din fizică precum frecare, cantitate, mișcare în spațiu și transpunerea lor în lucruri concrete. În interacțiunile sociale implicate în joacă, cei mici învață negocierea și dezbateră, precum și gândirea logică și memorarea. Competiția în activitățile de grup dar și competitivitatea pe cont propriu, în timpul jocului, îi învață să devină ambițioși și să își obțină satisfacție din propriile realizări.

Dar ce este jocul didactic? Este un important mijloc de educație intelectuală, ce dezvoltă în copil capacitatea creatoare. „Este o metodă ce cunoaște o largă aplicabilitate și imprimă un caracter viu și atrăgător activității școlare.” Prin jocurile didactice introduse în diferite momente ale lecției, se realizează o învățare activă, acordând un rol dinamic intuiției și imaginației. Rolul cadrului didactic este nu de a preda cunoștințele sau de a prezenta de-a gata soluțiile. Copiii ar trebui lăsați să-și confrunte părerile, să învețe din propriile greșeli, dând curs liber imaginației și fanteziei fiecăruia.

Așadar, încurajați copiii, de orice vârstă, să se joace, fie liber, fie îndrumați de un adult, să finalizeze jocul și să se bucure de el. Frecvent, cei mici se pot supăra atunci când pierd un joc de echipă, întrucât competiția este un motivator important, însă încercați să-i învățați că mai importantă este experiența și bucuria jocului, decât locul fiecăruia, la final.

DOMENIUL EXPERENȚIAL: Domeniul Științe

Nivel I

Domeniul de dezvoltare: DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII

Subdomeniul: Dezvoltarea gândirii logice și rezolvarea de probleme

Competența generală: Copilul ar trebui să fie capabil să observe și să compare acțiuni, evenimente.

Competența specifică: Identifică unele caracteristici în funcție de care se pot face comparații (mărime, culoare, formă etc.).

TEMA ACTIVITĂȚII: *Așază-mă la căsuța mea!*

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare – formare de mulțimi după criteriul culoare

DOMENIUL EXPERENȚIAL: Științe – Activități prematematice

MIJLOC DE REALIZARE: Joc logic

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Exersarea capacității de a construi mulțimi pe baza unei caracteristici date; exersarea deducției logice; stimularea însușirii unui limbaj adecvat activităților matematice.

OBIECTIVELE OPERAȚIONALE: pe parcursul activității preșcolarii vor fi capabili:

O1 – să recunoască culorile;

O2 – să identifice locul potrivit al unui jeton;

O3 – să motiveze ce s-a greșit, reconstituind starea inițială;

O4 – să se exprime, folosind limbajul specific.

Sarcina didactică: recunoașterea obiectelor după culoare; construirea de mulțimi cu accent pe deducerea culorii.

Regulile jocului: Pe baza unei povești, educatoarea scoate dintr-o sacoșă de cadouri, jucării colorate diferite (verde, roșu și albastru). Copiii vor așaza jucăriile în coșuri, după indicațiile primite, precizând criteriul după care s-a făcut alegerea.

Elemente de joc: Jucării de diferite culori, mișcarea, culegerea, jocul, aplauze.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

Metode si procedee didactice: conversatia euristica, observația, demonstrarea, exercițiul, explicația, jocul, elemente de problematizare.

Mijloace didactice: jucării de diferite culori, jetoane cu cadouri de diferite culori, fișe de lucru, lipici, castroane, sacoșă de cadouri, ghetuța roșie.

Forme de organizare a activității: frontală, individuală.

Resurse: Umane: 13 copii Temporale: 20 de minute

1. Moment oragnizatoric

Pentru buna desfășurare a activității, voi asigura următoarele condiții:

- aerisirea sălii de grupă;
- pregătirea materialelor necesare pentru desfășurarea activității

2. Captarea atenției

Se realizează printr-o poveste despre o ghetuță care este plină cu surprize ce așteaptă să le fie împărțite copiilor.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor

Copiii vor fi anunțați că vor juca un joc numit: *Așază-mă la căsuța mea!* In care vor avea de ordonat jucării respectând culoarea potrivită.

4. Dirijarea învățării

Anunțarea și explicarea jocului

Voi explica regulile jocului: *Așază-mă la căsuța mea!* Si voi încuraja copiii să lucreze repede și bine.

Jocul de probă

Copiii vor veni pe rând să extragă o câte trei jucării și să le așeze la culoarea potrivită.

Desfășurarea propriu zisă a jocului

Jocul se va desfășura până când toți copiii vor ajunge să sorteze jucăriile în funcție de culoare. Copiii vor desfășura jocul cu atenție. Cei care vor răspunde și așaza corect înjucăiile în funcție de culoare vor fi răsplătiți cu aplauze; cei care vor greși vor fi corecțați de colegii lor.

Complicarea jocului Găsește greșeala!

Educatorea va schimba intenționat locul câtorva jucării astfel încât acestea să fie amestecate. Copiii vor ține mânuțele la ochi, iar la semnalul educatoarei vor încerca să descopere greșelile din joc. Copiii vor sesiza greșelile și vor reșeza corect jucăriile, motivând alegerea făcută.

5. Asigurarea retenției și a transferului

Pentru a demonstra participarea activă la activitate, copiii vor lipi pe fișa de lucru, prin corespondență, cadourile în funcție de culoare.

6. Încheierea activității

La finalul activității se vor face aprecieri individuale și generale asupra modului de participare la activitate.

Referințe bibliografice:

- ✓ *Curriculum pentru educatie timpurie, 2019*
- ✓ Gheorghe Iftimie, *Jocuri logice pentru preșcolari*, Edit. Did. și Ped., București, 1979
- ✓ *Metodica activităților instructiv-educative în învățământul (pre)primar – vol. II*, Craiova: Editura Didactica Nova.

Joc didactic: „De-a călătoria cu... (tramvaiul, autobuzul, trenul)

Profesor DOMĂNEANȚU DANIELA

Colegiul Național C. D. Loga Caransebeș

Domeniul de învățare:

- Cetățenie activă
- Dezvoltarea caracterului

•

Metoda educațională: joc de echipă

Durata activității: 20-30 minute

Număr de participanți: 15-20 copii

Vârsta: 5-9 ani

Competențe:

- Management personal și de grup;
- Comunicare

Valori:

- Inteligență socială;
- Spirit cetățenesc

Scopul:

Fixarea cunoștințelor privind unele acțiuni și deprinderi în legătură cu folosirea diferitelor mijloace de locomoție de către călători. Formarea deprinderii copiilor să cedeze locul adulților în mijloacele de transport.

Obiective:

Să execute corect, în calitate de călător, toate acțiunile pe care le implică călătoria cu mijloacele de locomoție în comun (să-și cumpere bilet de călătorie, să urce pe o anumită ușă și să coboare pe alta, să-și perforzeze biletul de călătorie, să se poarte politicos și disciplinat).

Resurse didactice:

bani (de carton), bilete, compostor, geamantane.

Desfășurarea jocului

Cadrul didactic, împreună cu copiii, vor așeza scaunele imitând tramvaiul, autobuzul sau trenul (în compartimente și vagon). Se vor fixa cele câteva roluri: casier, controlor, vatman (șofer, mecanic). Propunătorul va interpreta rolul de ghid pentru a da explicații cu privire la locurile pe unde trece în traseul fixat. În desfășurarea fiecărui gen de călătorie se va urmări plasarea corectă a momentului și a locului de unde se cumpără biletele:

- la tramvai și autobuzele din oraș, de la oricare ghișeu de bilete din stații sau din mijlocul de transport, după caz;

- la autobuz, în cazul unei călătorii ce depășește limitele localității, de la șofer, taxator sau de la casierul din autogară;

- la tren, la ghișeul de bilete din gară.

În cursul călătoriilor vor fi introduse unele activități specifice:

- în tren: așezarea geamantanului, lectura revistelor, cărților, luarea gustării, prezentarea biletelor la control;

- în autobuz: lectura ziarului, a revistei.

Regulile de comportare vor fi reamintite fiecare la momentul potrivit. Se va insista în cazul călătoriei cu trenul să nu coboare niciun copil în stațiile intermediare, pentru a evita pierderea lui. De asemenea, se va putea diversifica acțiunea jocului introducând roluri diverse: mamă, tată, bunici. De asemenea, în unele variante, se pot propune roluri de persoane care însoțesc rudele la tren și, în acest caz, se pune accentul pe felul în care se despart cei care pleacă și cei care rămân, stimulând copiii să-și interpreteze veridic rolul. Orice variantă s-ar alege de către propunător, accentul trebuie pus pe relațiile care se stabilesc între cei care călătoresc și cei care fac parte din personalul de deservire a mijloacelor de locomoție.

Jocul didactic – „Magazinul de dulciuri a domnului Costache”

Prof. în înv. primar Doroftei Cristina Mihaela

Șoala Gimnazială Sfera, Bistrița, jud. Bistrița-Năsăud

Jocul este activitatea care dă specific copilăriei și care își găsește motivația și împlinirea în sine însuși. Spre deosebire de învățare, nu țintește în mod explicit obținerea de noi cunoștințe sau alte produse ale învățării iar în comparație cu munca, jocul nu are ca finalitate obținerea unor bunuri materiale.

Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare și a cărui eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este jocul didactic.

Jocul devine „didactic” atunci când prin modul de formulare al sarcinii de învățare copilul este adus în situația de a-și utiliza energiile și potențialul psiho-fizic pentru a-și optimiza parametrii comportamentali.

Prin adăugarea termenului „didactic” la un anumit joc se accentuează astfel latura instructivă a activității care devine, în mod necondiționat, parte integrantă a acestuia și se concretizează printr-un anumit volum de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mintale pe care le solicită. Indiferent de etapa de vârstă la care este utilizat, jocul didactic favorizează atât aspectul informativ al procesului de învățământ cât și aspectul formativ al acestuia.

În activitatea zilnică de la clasă am observat importanța jocurilor didactice din mai multe perspective. Calitatea și eficiența unui joc didactic bine elaborat cu obiective și sarcini clare, pot face o mare diferență în atingerea obiectivelor propuse. Nu de neglijat este aspectul socio-afectiv. Jocurile destind atmosfera din clasă, copiii primind cu entuziasm tipul acesta de activitate, iar implicarea acestora este de cele mai multe ori la cote maxime.

Astfel pentru a promova exemple de bune practici în activitatea didactică vă prezint în continuare un joc didactic adaptat de mine pentru o activitate de matematică și explorarea mediului la clasa I, folosit la o lecție de consolidare a cunoștințelor despre figuri și corpuri geometrice, precum și sortarea și clasificarea datelor.

Jocul l-am denumit „Magazinul cu bomboane a domnului Costache”, iar pentru a-l desfășura am pregătit în prealabil o prezentare powerpoint, jetoane cu figuri și corpuri geometrice, plicuri sau mape, fișe, set de corpuri geometrice din plastic, piese magnetice.

Jocul se desfășoară după cum urmează:

- Se împart copiii în echipe de câte 3 – 4, apoi se împart materialele necesare desfășurării jocului propus;
- Se afișează pe tabla inteligentă powerpoint-ul ce prezintă pe rând etapele, dar și instrucțiunile jocului;

Etapa I – În prima etapă a jocului fiecare echipă va primi un tabel pe care trebuie să-l completeze cu bomboane sub forma unor figuri geometrice după criteriile menționate, iar apoi completarea unor tabele conform criteriilor menționate cu corpurile geometrice corespunzătoare.

Etapa a II-a – Acum copiii vor trebui să stabilească criteriile de clasificare a unor figuri geometrice, apoi a unor corpuri geometrice.

Etapa a III-a – În această etapă echipele vor primi „bomboane” – reprezentate de corpuri geometrice pe care vor încerca să le reproducă folosind piese magnetice.

Etapa a IV-a – Copiii vor încerca să construiască „dulciuri” - cei care folosesc piese magnetice, încercând să reproducă cât mai multe corpuri geometrice.

Atmosfera destinsă favorizată de joc provocă și copiii mai timizi să se implice în egală măsură ca și cei mai dezinvolti. La finalul activității, drept recompensă pentru desfășurarea în bune condiții și implicare activă, îi încurajez să realizeze cât mai multe și variate construcții cu ajutorul pieselor magnetice.

Jocurile didactice sunt antrenante pentru toți elevii și acționează favorabil și la elevii cu rezultate slabe la învățătură, crescându-le performanțele și căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță și promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC

Prof. înv. primar Drăgan Luminița Gabriela

ȘCOALA GIMNAZIALĂ "SFÂNTUL ANDREI" - BRĂILA

Jocul este forma specifică a copilăriei de cunoaștere și reproducere a realității imediate sau îndepărtate, a relațiilor sociale. Jocul stimulează comunicarea, contribuie la socializarea individului. Relațiile de grup intervin ca un factor organizatoric care exercită o influență coercitivă, disciplinatoare asupra activității fiecărui copil.

În joc, copilul învață să se supună cerințelor, regulilor impuse de colectiv. Mânuit cu tact pedagogic de către cadrele didactice, jocul este cel mai eficient mijloc de modelare practică a socio-afectivității școlarului mic. Educarea sociabilității se face prin încredințarea unor sarcini și responsabilități sociale, prin antrenarea copiilor în jocuri și activități colective care au ca obiective generale facilitarea schimburilor și comunicării cu alții, jocul împărtășit fiind prima etapă a socializării. (Vincent, R., 1972, pag. 264)

Jocurile de autocunoaștere, de prezentare și cunoaștere interpersonală îi vor ajuta pe copii: să descrie propria persoană; să exploreze concepția de sine; să valorifice calitățile personale și ale grupului; să recunoască propria valoare și valoarea altora; să examineze cercul lor de prieteni și relații; să analizeze în ce măsură sunt dezvoltate deprinderile personale; să respecte diferențele dintre membrii grupului.

Jocul "Bună ziua! Vă salut!"

Scopul jocului:

- stimularea comportamentului pozitiv;
- coeziunea grupului de elevi;
- antrenarea memoriei.

Descrierea jocului

Participanții stau în cerc. O persoană merge în jurul cercului și lovește ușor pe umăr un alt participant. Persoana atinsă începe să se miște în jurul cercului în sens invers, până când cei doi se întâlnesc. Ei se salută de trei ori spunându-și prenumele, apoi își continuă drumul în sens invers în jurul cercului, alergând pentru a ajunge la locul liber. Cel care rămâne fără loc, merge din nou în jurul cercului.

Jocul continuă până când fiecare persoană a participat cel puțin o dată.

Jocul ”Fapte bune”

Scopul jocului:

- stimularea comportamentului pozitiv;
- coeziunea grupului de elevi;
- antrenarea memoriei.

Participanți: mai multe persoane;

Materiale necesare: hârtie albă pentru flip-chart, hârtie colorată decupată în formă de ”disc al soarelui” și de ”raze de soare”, lipici.

Descriere joc:

- elevii sunt antrenați într-o scurtă discuție referitoare la ”faptele bune” pornind de la câteva imagini în care sunt prezentate fapte bune ale unor copii;
- elevii care doresc vor da exemple de fapte bune pe care le-au făcut și de care își amintesc;
- fiecare elev va primi o foaie de hârtie pe care va reprezenta prin desen o faptă bună pe care a realizat-o în ultima perioadă de timp;
- pe rând, fiecare elev va arăta colegilor desenul realizat și va preciza la ce faptă bună a făcut referire;
- clasa apreciază fapta bună oferind aplauze elevului care a prezentat-o;
- elevul care a prezentat fapta bună primește o hârtie colorată decupată în formă de ”rază de soare” pe care o va lipi la flip-chart pe planșa ”Fapte bune”, planșă unde este deja lipit ”discul soarelui”;
- la finalul jocului, elevii vor identifica la flip-chart un ”soare al faptelor bune” care le zâmbește;
- cadrul didactic le explică elevilor că așa cum soarele ne înfrumusețează viața și faptele bune ne fac viața mai frumoasă tuturor;
- elevii sunt apreciați pentru implicarea în joc.

Jocul ” Transmite coletul”

Animatorul împachetează din timp un cadou mic în multe straturi de hârtie. Pe fiecare strat este scrisă o însărcinare sau o întrebare. Exemplu: „ cântă o piesă”, „ îmbratisează persoana de lângă tine”, „ numește culoarea ta preferată”, „ spune cum te cheama” care e cel mai înalt copil din clasă”, „ cui îi place inotul?” etc. Animatorul poate include o muzică „ energică” sau poate bate din palme. Participanții transmit coletul aruncându-l unul altuia.

Când animatorul oprește muzica sau încetează să bată din palme, persoana care are în mâna coletul, desface un strat de hârtie și îndeplinește însărcinarea sau răspunde la întrebarea scrisă. Activitatea continuă până când toate straturile de hârtie sunt desfăcute.

Jocul este poate cea mai bună metodă prin care poți vorbi/ interacționa cu un copil. Prin joc copiii se relaxează, îți spun ce îi bucură sau îi apasă, își îmbunătățesc relația cu părintele sau profesorul.

Bibliografie:

Băban, A. (2004), Consiliere educațională, Ghid metodologic pentru orele de dirigenție și consiliere, Editura PSINET SRL, Cluj-Napoca.

Popovici, Anca (2007), Comunicarea eficientă. Ghid pentru consiliere și orientare, Editura SINAPSIS, Cluj-Napoca.

Urcă-te în trenulețul matematic!

Profesor în învățământul primar, Drăgan Maria Liana,

Școala Gimnazială „Teodor Murășanu”, Turda

Scopul jocului didactic poate consta în dezvoltarea cunoștințelor elevilor față de conținutul unei anumite discipline, dezvoltarea aptitudinilor de gândire, comunicare sau cooperare, abilitatea de a lucra în echipă cu alți copii sau adulți sau orice alt scop cu condiția de a avea caracter educațional.

JOCUL MATEMATIC

CLASA PREGĂTITOARE /CLASA I

Argument

Jocurile matematice oferă elevilor o altă viziune asupra matematicii, îi ajută să înțeleagă termenii specifici acestei discipline și le dezvoltă interesul pentru rezolvarea exercițiilor.

În cadrul activității de predare-învățare-consolidare, în special la clasa pregătitoare, jocurile matematice cu caracter distractiv-recreativ, aduc beneficii multiple în desfășurarea demersului didactic, prin stimularea interesului elevilor pentru o disciplină strâns legată de viață-matematica.

În acest context, voi prezenta unul din jocurile pe care le desfășor la clasă , jocuri matematice, pe care le putem aplica în cadrul orelor de Matematică și explorarea mediului, la clasa pregătitoare sau clasa I.

Trenulețul numerelor

Joc interactiv

Consolidează cunoștințele legate de numerație, în centrul 0-31 (numărare crescător/descrescător, ordonare, comparare, numere pare/impare, vecinii numerelor). Dezvoltă un comportament adecvat într-un mijloc de transport în comun.

Personaje: Conducătorul, sau mecanicul de locomotivă (poate fi învățătorul), călătorii (elevii).

Materiale necesare: scaune așezate câte două pe două rânduri, în funcție de numărul de copii din clasă, cartonașe cu numere (sunt așezate pe scaune).

Desfășurarea jocului:

Se discută despre regulile pe care trebuie să le respectăm când urcăm într-un mijloc de transport în comun. Se explică regulile jocului.

Călătorii se află în gară, stația de tren. Trenulețul ajunge în gară. Conducătorul deschide ușa și le spune călătorilor că pot ocupa locurile pare, apoi pe cele impare. Înainte de plecare, el le cere pasagerilor să numere crescător, pentru a verifica dacă toate locurile sunt ocupate. Elevii se ridică pe rând în picioare și spun numărul corespunzător scaunului. Trenul pornește și merge până la stația următoare.

Conducătorul anunță următoarea stație, le spune călătorilor că vor coborî vecinii unui număr (ex. vecinii numărului 6). Se repetă cerința de mai multe ori.

Autobuzul pornește și ajunge la următoarea stație. Acolo se află copiii care au coborât. Se alege un număr, iar conducătorul cere să urce copiii care au numere mai mari sau mai mici decât numărul ales.

Se repetă cerințele, astfel încât în tren să urce toți elevii. La ultima stație, Conducătorul cere copiilor să coboare numerele în ordine descrescătoare.

JOCURI LOGOPEDICE

Prof. logoped Amalia Dragomir

Răspunde repede

Scop: exersarea consoanei "r" asociată cu alte consoane.

Material: un săculeț cu nisip, sau o minge.

Desfășurarea jocului: Copiii stau în semicerc, în picioare. Educatoarea pune o întrebare, apoi aruncă săculețul/mingea la un copil, acesta trebuie să răspundă repede, cu forță și să arunce săculețul/mingea înapoi.

Întrebări (în paranteză este trecut răspunsul copiilor):

”Cum spunem căluțului să se oprească?” (pr, pr)

”Cum face creanga când se rupe?” (tr, tr, trrrrosc)

”Cum facem când ne este frig?” (brrr, br)

”Cum sună ceasul?” (trr, trr)

”Cum se aude când fuge calul?” (trap, trap)

Păsărelele și mașina

Scopul: consolidarea suetelor c, r, în combinații

Regula jocului: onomatopeele sunt executate de către copii numai la auzul zgomotului mașinii.

Material: scăunelele.

Indicații pentru desfășurarea jocului: Copiii sunt așezați pe scăunelele aranjate pe două rânduri. În fața scaunelor sunt desenate pe sol cercuri, care reprezintă cuiburile.

Educatoarea anunță jocul- explică modul de desfășurare. Păsărelele s-au adunat pe marginea drumului.

În copaci ciripesc:

- cirip-cirip-cirip; cirip-cirip-cirip;

Mașinile circulă pe șosea și emit sunetele:

- brum-brrum-brum;

Păsărelele speriate execută sărituri din cuib în cuib (cercuri) ciripind: cirip-cirip-cirip; cirip-cirip;

Miscările se repetă - cu alte exerciții propuse de educatoare- păsărelele imita zborul și ciripesc. Se pot face și schimbări de rol, copiii care au fost păsărele să fie și mașini și invers.

Toamna cea bogată - Joc didactic (concurs)

Dragomir Elena, profesor învățământ preșcolar

Școala Gimnazială „Pamfil Georgian”, Gura Teghii, Județul Buzău

Tipul activității: Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Scopul activității: Consolidarea și aplicarea cunoștințelor și deprinderilor însușite în legătură cu diferite aspecte ale anotimpului toamna

Obiective operaționale:

- Să descrie succint muncile care se desfășoară în anotimpul toamna (cel puțin 3 munci);
- Să precizeze modul în care diferite viețuitoare se pregătesc pentru anotimpul rece (cel puțin la 4 viețuitoare);
- Să răspundă corect la ghicitori (la cel puțin 4- 5 ghicitori);
- Să sorteze frunzele, fructele și legumele de toamnă (cel puțin 4 elemente din fiecare categorie).

Sarcina didactică:

- Descrierea muncilor care se desfășoară în anotimpul toamna;
- Precizarea modului în care animalele se pregătesc pentru iernat;
- Sortarea elementelor în funcție de grupa din care fac parte;
- Ghicirea răspunsului corect.

Reguli de joc:

Fiecare preșcolar are un medalion în piept sau o coroniță cu legume sau fructe, în funcție de grupa (echipa) din care face parte. Concursul va avea patru probe: proba roatei, proba zarului, proba ghicitorilor și răspunsurilor corecte și proba coșului cu bogățiile toamnei. Cate un reprezentant de la fiecare echipă va alege o imagine, rotind din roata toamnei și o va descrie. Se aruncă zarul și se spune modul în care animalul de pe fața cubului se pregătește toamna pentru anotimpul rece. Se răspunde rapid și corect la cateva ghicitori și alte întrebări puse de educatoare. La ultima probă copiii vor sorta dintr- un coș mare elementele de toamnă: fructe, legume și frunze. Echipa care rezolvă corect sarcinile propuse pentru fiecare dintre probe primește la sfârșitul probei cate o crizantemă. Câștigă echipa care la sfârșitul concursului are cele mai multe crizanteme.

Elemente de joc: competiția, manuirea materialului, aruncarea zarului, ghicirea, aplauzele, înregistrarea scorului.

Strategii didactice

Metode și procedee: conversația, explicația, jocul, exercițiul, problematizarea, expunerea, munca în echipă, metoda DIAMANTUL, turul galeriei.

Material didactic: imagini care ne prezintă fenomene ale naturii specific toamnei, fructe, legume, frunze și crizanteme naturale.

Desfășurarea jocului:

Copiii rotesc roata toamnei și descriu succint activitatea observată pe imaginea în dreptul căreia s- a oprit (imagini cu munci specific anotimpului toamna). Se execută jocul de probă.

Proba 1- „ Roata hărniciei”- Copiii rotesc și descriu succint activitatea observată pe imaginea în dreptul căreia s- a oprit.

Proba 2- „ Aruncă zarul”- Numesc animalul observant pe fața unde s- a oprit zarul precizand modul în care acesta se pregătește pentru iarnă (veverița, ursul, randunica, barza, șoparla, bursucul).

Proba 3- „ Răspunde repede și bine”- proba ghicitorilor și a răspunsurilor corecte. Vom folosi metoda DIAMANTUL. Pe un panou va fi desenată sau realizată din dreptunghiuri colorate schema DIAMANTUL- ui, copiii trebuind să răspundă la ghicitori și întrebări despre toamnă. Educatoarea notează (așază cate o imagine care sugerează răspunsul), pe schema răspunsurile copiilor până se completează DIAMANTUL.

Proba 4- „ Coșul cu bogățiile toamnei”- copiii sortează fructele, legumele și frunzele, le grupeză după formă, le numără, raportează cantitatea la număr, așezandu- le în coșuri.

La finalul jocului se numără crizantelele fiecărei echipe. Câștigă echipa care la sfârșitul concursului are cele mai multe flori.

Contribuția jocului didactic la dezvoltarea gândirii

Profesor învățământ preșcolar: Dragu Aura Teodora

Școala Gimnazială nr. 1 Tileagd, G.P.P. nr. 1 Tileagd, Bihor

Jocul, ca formă specifică a activității copilului, la vârsta preșcolară devine un valoros mijloc de educație a copilului. Prin joc, copilul învață, cunoaște, se autocunoaște, își exersează facultățile mintale, se deprinde să coopereze cu alți copii, își exersează voința, stăruința, câștigă încredere în sine, învață să acționeze după cum trebuie, nu doar după cum vrea. Prin joc, copilul socializează, transfigurând mental realitatea în asumarea rolurilor și în atribuirea imaginară a funcțiilor dorite unor obiecte aduse în joc.

Jocul este activitatea dominantă a copilăriei. Formele de manifestare ale jocului și funcțiile sale diferă de la o perioadă de vârstă la alta. Dacă în perioada copilăriei, jocul îndeplinește mai multe funcții cognitive sau formativ-educative, mai târziu funcțiile sale devin de recreare și reconfortare fizică și psihică. O dată cu intrarea preșcolarului în școală, jocul devine din activitate principală, una secundară, păstrând încă importante valențe educative. Imaginat de copil, jocul îi oferă motivația pentru activitate, îi trezește interese și încrederea în forțele proprii.

Aria preocupărilor copiilor în grădiniță este autocuprinzătoare, oferind largi posibilități de organizare a unor jocuri variate, atât a celor spontane, inițiate de copii, cât și a celor sugerate și îndrumate de educatoare. Conceperea jocului ca mijloc și ca procedeu metodic se bazează pe existența unor premise biopsihologice ce susțin actul învățării și dezvoltarea copiilor.

Caracteristica esențială a jocului didactic constă în îmbinarea unitară și armonioasă a sarcinilor de învățare-exersare cu funcții specifice învățării.

Importanța pe care o are dezvoltarea vorbirii în întregul proces instructiv-educativ pune în fața educatoarelor deosebite sarcini. Activitatea copilului din grădiniță, sub orice formă s-ar manifesta, solicită intens participarea limbajului. Cum se știe, dezvoltarea limbajului este strâns legată de dezvoltarea gândirii, fiind o funcție prin care gândirea este exersată și dezvoltată. Limbajul și gândirea au la vârsta preșcolară anumite caracteristici de care trebuie să ținem seama în munca educativă.

Jocul didactic constituie cel mai eficient mijloc pentru dezvoltarea vorbirii și gândirii copiilor. În planificarea jocurilor didactice se va ține seama îndeosebi de necesitatea de a crea legătura cu celelalte activități. Astfel, prin unele jocuri didactice urmărim să exersăm, să fixăm anumite informații.

În cele ce urmează voi prezenta pașii în desfășurarea unui joc didactic matematic.

Se asigură condițiile necesare unei bune desfășurări a activității instructiv educative. Se aerisește sala de grupă și se pregătesc materialele didactice necesare pentru desfășurarea activității. Educatoarea captează atenția copiilor prin intermediul descoperirii unui coșulet care este acoperit cu un material în care se află rândunicile; Educatoarea va indica un copil să le numere. Vor fi anunțate titlul jocului: „**A câta rândunică a zburat?**”, scopul și obiectivele jocului.

Se anunță regulile jocului. Se explică și se demonstrează regulile jocului. Se așază mulțimea rândunicilor pe panoul cu buzunarașe. Un copil, numit de educatoare va așeza (de la stânga la dreapta), numerele corespunzătoare sub fiecare rândunică, în funcție de locul ocupat în șirul numeric. La o bătaie din palme a educatoarei copiii închid ochii, iar ea va ascunde o rândunică. La alta bătaie din palme, copiii deschid ochii și răspund la întrebarea educatoarei: „A câta rândunică a zburat?”

Se execută un **joc de probă**. Cu ajutorul unui copil educatoarea explică și demonstrează jocul de probă.

Jocul se desfășoară de mai multe ori pentru a fi antrenați cât mai mulți copii. Pentru a se putea continua jocul, rândunică, care a plecat se întoarce de fiecare dată la locul ei. Se insistă pe folosirea corectă a numeralului ordinal: „prima” ... „ultima”

În **complicarea jocului**, la o bătaie din palme a educatoarei, copiii închid ochii și de pe panou se iau câte două rândunici. La altă bătaie din palme, copiii deschid ochii și li se adresează întrebarea: „Ce s-a schimbat pe panou?” „A câta rândunică a zburat?”. Jocul se va desfășura în acest mod de câteva ori.

Pentru realizarea feed-back-ului și a performanței se lucrează în caietele speciale de matematică la tema „păsările călătoare”. Li se prezintă și li se explică copiilor, sarcinile de lucru.

În încheierea activității se apreciază rezultatele și modul de desfășurare al activității.

Copiii vor primi recompense.

Ținând seama de specificul jocului în anii preșcolărității, proiectarea procesului educațional va trebui să se sprijine pe aceasta pentru a realiza o învățare care să meargă de la ușor spre dificil, de la cunoscut spre necunoscut, în mod plăcut și atractiv.

Astfel, prin jocul didactic se realizează în mod treptat și pe nesimțite trecerea de la joc la învățatură. El are un rol bine definit în procesul instructiv-educational din grădiniță.

BIBLIOGRAFIE:

1. Debesse M., *Psihologia copilului de la naștere la adolescență*, E.D.P., București, 1970;
2. Dienes Z.P., *Un studiu experimental asupra învățării matematicii*, E.D.P., București, 1973;

3. Dima Silvia, *Copilăria – fundament al personalității*, Revista Învățământul Preșcolar, București, 1997;
4. Dima Felicia, *Metodica predării numărului și socotitului în grădinița de copii*, E.D.P., București, 1971;
5. Iftimie G.GH., *Jocuri logice pentru preșcolari și școlari mici*, E.D.P., București;
6. Neagu M., Beraru G., *Activități matematice în grădiniță*, Editura A.S.S., 1995;
7. Radu Nicolae, *Învățare și gândire*, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1976;
8. ***Curriculum pentru educatie timpurie, M.E.C.I., 2019.

Importanța jocurilor puzzle în dezvoltarea și educația copiilor

Prof. Duma Mirela

Școala Gimnazială „Eftimie Murgu” Lugoj

Jocurile puzzle au o importanță semnificativă în dezvoltarea și educația copiilor, oferind numeroase beneficii cognitive, sociale și emoționale. Iată câteva aspecte importante:

Dezvoltarea abilităților cognitive: Jocurile puzzle contribuie la dezvoltarea abilităților cognitive ale copiilor, cum ar fi rezolvarea de probleme, gândirea logică, planificarea și raționamentul. Acestea îi încurajează să gândească critic și să găsească soluții creative pentru a rezolva provocările prezentate de puzzle-uri.

Îmbunătățirea abilităților motorii fine: Manipularea pieselor puzzle-urilor ajută la dezvoltarea abilităților motorii fine, precum coordonarea ochi-mână și controlul precis al mișcărilor mici ale degetelor. Aceste abilități sunt esențiale pentru sarcini precum scrierea, desenul și alte activități cotidiene.

Învățarea formelor, culorilor și numerelor: Jocurile puzzle sunt o modalitate distractivă de a învăța și recunoaște forme, culori și numere. Prin potrivirea corectă a pieselor, copiii își îmbunătățesc cunoștințele despre aceste concepte fundamentale.

Stimularea memoriei și a concentrării: Rezolvarea puzzle-urilor necesită o memorie puternică și o atenție concentrată. Copiii învață să-și amintească detalii și să-și păstreze concentrarea asupra sarcinii, ceea ce poate fi util într-o varietate de contexte educaționale.

Dezvoltarea abilităților sociale: Atunci când copiii rezolvă puzzle-uri împreună, își pot dezvolta abilitățile sociale, cum ar fi colaborarea, comunicarea și împărțirea. Aceste jocuri pot fi folosite pentru a promova lucrul în echipă și dezvoltarea relațiilor interpersonale pozitive.

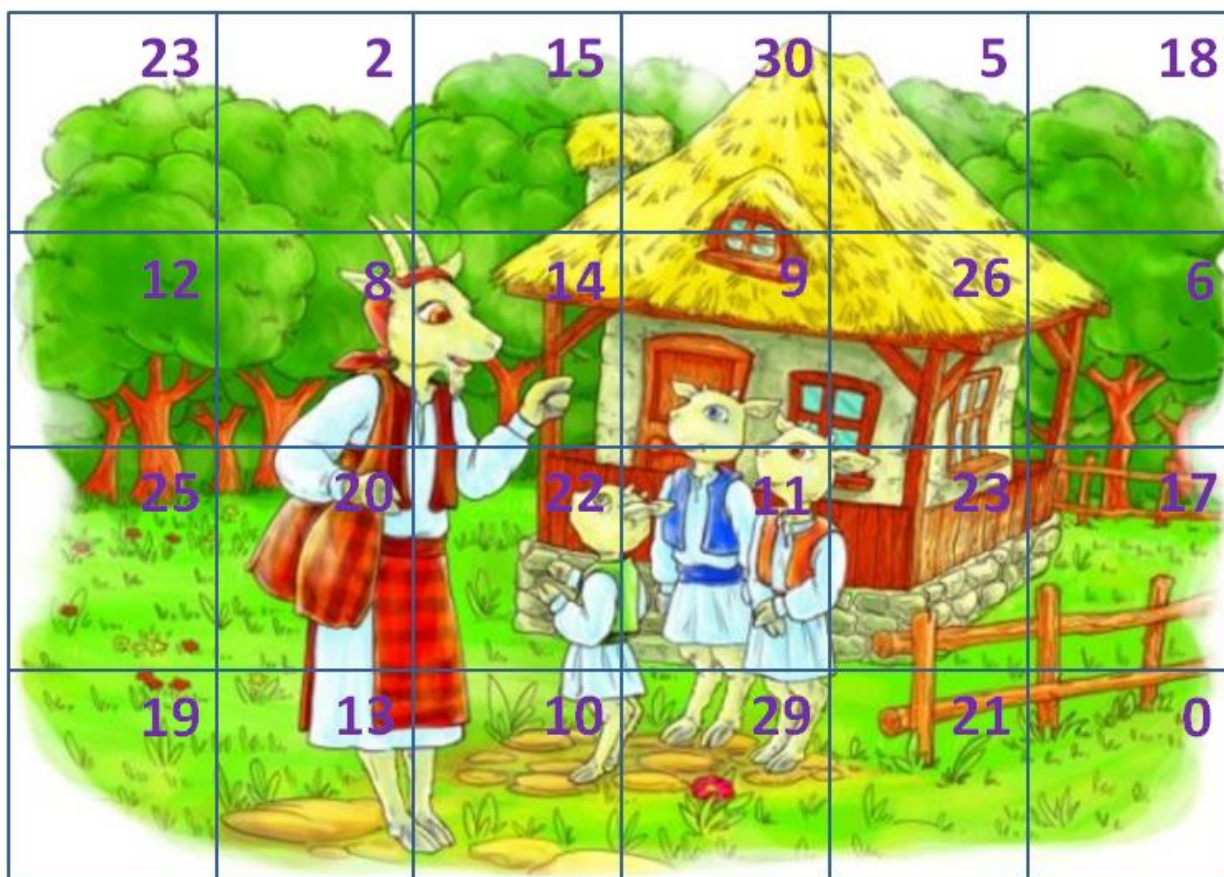
Promovarea autonomiei și a încrederii în sine: Atunci când copiii reușesc să rezolve un puzzle, experimentează un sentiment de realizare și dobândesc încredere în propriile abilități. Această creștere a încrederii în sine îi poate motiva să abordeze și alte provocări educaționale.

Dezvoltarea răbdării și a perseverenței: Rezolvarea unui puzzle poate fi o sarcină provocatoare, necesitând răbdare și perseverență. Copiii învață să gestioneze frustrările și să continue să încerce până când reușesc, dezvoltând astfel abilități importante de reziliență.

În general, jocurile puzzle reprezintă o resursă educațională valoroasă, integrând elemente de învățare și dezvoltare a abilităților esențiale într-un mediu distractiv și interactiv.

Jocuri/Puzzle folosite în orele de Matematică și explorarea mediului, clasa pregătitoare- clasa I.

Copiii au fost împărțiți în mai multe grupe. Fiecare grupă a primit un plic cu piesele de puzzle pe care sunt scrise numere naturale de la 0-31, reprezentând rezultatele (sumele și diferențele) operațiilor de adunare și scădere de pe fișa de lucru. Prin rezolvarea corectă a exercițiilor, elevii vor descoperi o poveste, apoi vor discuta pe baza poveștii.(animale, medii de viață, anotimp, comportamente, învățături...



$20 + 3$	$10 - 8$	$5 + 10$	$28 + 2$	$5 - 0$	$15 + 3$
$16 - 4$	$11 - 3$	$9 + 5$	$16 - 7$	$20 + 6$	$9 - 3$
$21 + 4$	$30 - 10$	$23 - 1$	$6 + 5$	$26 - 3$	$10 + 7$
$21 - 2$	$12 + 1$	$15 - 5$	$31 - 2$	$17 + 4$	$8 - 8$

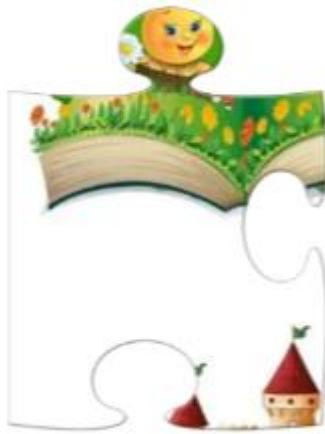


Dezvoltare personală-Emoția este prietena mea!

Elevii au ca sarcină de lucru să ordoneze numerele de pe piese crescător, descoperind astfel sfatul dat de personajul din poveste.

Comunicare în limba română, CP-clasa I

În lumea poveștilor-Personaje





Bibliografie:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=createpuzzle&ret=%2F>

<https://puzzlefactory.com/ro/puzzle-din-fotografie>

<https://anidescoala.ro/divertisment/povesti/ion-creanga/capra-cu-trei-iezi-de-ion-creanga/> (Imagine- povestea „Capra cu trei iezi)

Învățarea prin joc

Profesor pentru învățământ primar Adina Dumbrăvan

Școala Gimnazială „Nestor Porumb” Tulca, județul Bihor

Învățarea prin joc asigură o alternativă la metodele tradiționale, oferind alte opțiuni instrumentale care întregesc procesul de învățare, fiind formativă, deoarece stimulează implicarea activă a elevilor prin o bună punere în practică a cunoștințelor teoretice asimilate și exersarea priceperilor și deprinderilor în context și situații diferite și inedite. De asemenea este și atractivă pentru elevi, fiindcă reduce factorul de stres, determinând un nivel crescut de implicare și de motivare, stimulează capacitatea de a lucra în comun, dorința și priceperea de colaborare, formează competențe de comunicare și favorizează afirmarea liderilor.

Această metodă valorifică și stimulează potențialul creativ și originalitatea elevilor, simțul estetic, artistic, atitudini de responsabilitate și organizare, de comunicare, de relaționare într-un grup, în final asigurând nu doar dezvoltarea personală a elevilor implicați, ci și experiențe noi, care oferă posibilitatea de a-și descoperi și dezvolta capacități, atitudini și interese într-un mod atractiv pentru aceștia.

Elevii mei sunt în clasa a IV-a și încă din clasa a III-a, de când au început să studieze părțile de vorbire, joacă cu mare plăcere jocuri care verifică și consolidează cunoștințe despre părțile de vorbire. Fiind și Clasa Isteților, ei joacă cu plăcere jocul „**Cei mai isteți !**”

Jocul „**Cei mai isteți**” se joacă cu ajutorul unei mingi mici și are **scopul** verificarea și consolidarea cunoștințelor despre substantive, despre genul, numărul, felul substantivelor, activizarea vocabularului și consolidarea deprinderilor de coordonare a mișcărilor.

Sarcina didactică este găsirea unor substantive de anumit gen, număr sau fel, indicate de conducătorul de joc. Jocul se joacă pe grupe de câte 7-8 elevi, care sunt chemate pe rând să facă cerc în jurul învățătoarei, care aruncă mingea spre un elev care are 4 secunde pentru a da un exemplu de substantiv, de un anumit gen, număr, fel.

Învățătoarea explică regulile: pentru ca răspunsurile copiilor să fie bune, trebuie să prindă mingea, să se încadreze în timp și să arunce mingea înapoi. Orice neatenție atrage după sine eliminarea din joc. Dacă răspunsul elevilor respectă regulile stabilite, rămân în joc, în caz contrar cei care nu au respectat regulile trec în bănci și jocul continuă până rămân 2-3 elevi din fiecare grupă, se face o grupă cu aceștia, iar în final rămân doar elevii care nu au greșit, care sunt felicitați. Jocul poate continua cu un conducător de joc ales dintre elevii care nu au greșit.

Un alt joc pe care îl iubesc elevii mei este „**Cuvântul interzis**”, care are de asemenea ca **scop** activizarea vocabularului, dezvoltarea atenției voluntare a imaginației. **Sarcina didactică** este formularea unor întrebări care cer răspuns cuvântul interzis. Jocul se poate

juca în perechi sau în colectiv, cu toți elevii, cărora li se cere să răspundă la întrebări în așa fel încât un anumit cuvânt stabilit anterior să nu fie folosit, ci să găsească alte formulări, care să constituie totuși răspunsul la întrebarea pusă. Întrebarea trebuie pusă în așa fel încât să ceară în răspuns cuvântul interzis. Pentru a răspunde, elevii au un minut de gândire. Pentru a se familiariza cu jocul, se poate face cu ei o mica pregătire, cu întrebări și răspunsuri care cer în răspuns un cuvânt care trebuie înlocuit:

Exemplu: cuvântul interzis: „**iarna**”:

Întrebare: În ce anotimp vine Moș Crăciun?

Răspuns: Moș Crăciun vine în anotimpul care urmează după toamnă.

Cuvântul interzis se poate schimba de două-trei ori în cursul jocului. La sfârșitul jocului vor fi evidențiați elevii care au formulat răspunsurile corect și au dat dovadă de multă fantezie.

JOC DIDACTIC

„Alege și grupează!” (litere, cuvinte, propoziții)

prof. Dumea Ancuța Sanda

G.P.P. Nr. 25 Oradea

Jocul didactic „Alege și grupează!” (litere, cuvinte, propoziții) este recomandat în cadrul activităților din domeniul experiențial Limbă și comunicare, la grupa mare. Acest joc ajută preșcolarii să aplice cunoștințele dobândite în activitățile anterioare și să-și îmbogățească vocabularul activ.

Tipul jocului: joc cu material didactic

Scopul jocului: Verificarea și sistematizarea cunoștințelor despre noțiunile de: *litere, cuvinte și propoziții*.

Sarcinile didactice:

- Identificarea sunetelor/literelor inițiale ale unor cuvinte sugerate de imagini;
- Asocierea cuvântului cu imaginea;
- Formularea unor propoziții simple/dezvoltate cu cuvinte la alegere.

Regulile jocului didactic:

Grupa este împărțită în 4 perechi. Fiecare pereche va primi două petale de lotus cu câte o literă mare de tipar pe fiecare floare. În max. 10 minute fiecare pereche trebuie să identifice de pe tabla magnetică imaginile ale căror denumire se scrie cu litera inițială primită după care să le lipească în jurul literei de tipar pe petala de lotus primită din căsuța cu surprize. Pentru fiecare răspuns corect echipa primește 1 punct.

La *complicarea jocului* fiecare copil din echipă trebuie să alcătuiască o propoziție cu un cuvânt la alegere dintre imaginile găsite corect, acumulând pentru fiecare răspuns corect câte 2 puncte.

Câștigă echipa care adună cele mai multe puncte.

Elemente ale jocului didactic: surpriza, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor, mânguirea materialului, stângeri de mână, recompensa.

Resurse materiale:

- căsuța cu surprize, floare de lotus, 8 petale roz din carton colorat cu litere, imagini ale căror denumire începe cu sunetele L, C, B, A, F, S, P și T, lipici, tablă magnetică, magneți, carioca roșie pentru tabla magnetică, ace de gămălie, recompense- ouă de ciocolată.

JOC DIDACTIC: CAUTĂ VECINII!

CLASA I

PROF. ÎNV. PRIMAR DUMITRACHE MARIANA

Scopul: consolidarea deprinderii de a compara și ordona numere naturale de la 0 la 100; cultivarea spiritului competitiv.

Sarcina didactică: să precizeze „vecinii” (succesorul și predecesorul) numerelor date.

Elemente de joc: întrecerea pe echipe, recompensa (se oferă fiecărui membru câte un balon), penalizarea (să scrie șirul numerelor naturale 0 - 10).

Material didactic: jetoane cu diferite desene, reprezentând numere naturale de la 0 la 10; foi albe.

Regulile jocului:

- 1) Fiecare echipă lucrează independent;
- 2) Liderul predă fișa conducătorului de joc;
- 3) Evaluarea se face după expirarea timpului acordat;
- 4) Timp de lucru: 90 secunde (câte 10 secunde pentru fiecare jeton ridicat);
- 5) Fiecare număr scris corect va primi un punct; se va acorda, sau nu, un punct pentru disciplină.

Desfășurarea

Elevii se împart în grupe de câte patru . Se desemnează liderii echipei. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică. Se explică regulile și se face jocul de probă pentru unu – două numere.

Jocul propriu-zis începe prin ridicarea unui jeton, de către învățător. Elevii numără desenele, stabilesc numărul corespunzător și pe foaie se notează doar „vecinii”. Au la dispoziție 10 secunde. După 10 secunde, învățătorul ridică un alt jeton și elevii procedează la fel.

După ce se folosesc 9 jetoane și s-au scurs cele 90 de secunde, se strâng fișele, se verifică și se stabilește punctajul.

Echipa cu cele mai multe puncte este recompensată, iar echipa cu cele mai puține puncte este penalizată.

JOCUL TIMONA

DUMITRACHE STELA

Cadrul didactic trebuie să fie un foarte bun cunoscător al elevilor. Acest lucru se poate obține prin evaluări permanente, printr-o strânsă legătură cu părinții elevilor, prin ore de consiliere și orientare, dar și prin utilizarea metodelor activ-participative, metode ce se desfășoară într-o atmosferă degajată permițând educabililor să lucreze în echipă, să își împărtășească experiențe, să relaționeze pozitiv.

Elevii, ale căror aptitudini sunt încă insuficient exprimate, vor fi angrenați în activități menite să dezvăluie și să stimuleze înclinațiile pe care le posedă. Condiția sine-qua-non a reușitei este eliberarea copilului de tensiuni, stres, teamă, frică de admonestare, de cădere în derizoriu, prin deschiderea spre comunicare, colaborare, spre înlăturarea energiilor latente, negative. Copilul, acest univers al existenței noastre, trebuie ajutat să conștientizeze că este o valoare pentru grupul, echipa din care face parte. Și astfel, va deveni o prezență strălucită a performanțelor noastre, o părticică din universalitatea trăirilor lumești.

Jocul TIMONA poate fi utilizată în scopul oferirii informațiilor concrete cadrului didactic privind caracterul comportamentul și deprinderile elevului.

Caracterul implică:

- atitudinea față de ceilalți (socială);
- atitudinea față de muncă (pozitivă);
- atitudinea față de sine însuși (corectă, subapreciativă, supraapreciativă).

Jocul poate fi utilizată la începutul anului școlar, la începutul unei unități de învățare și constă în înmânarea unor bilețele colorate cu cerințe de felul:

1. Ce înțelegi prin *maniere*? Te consideri un copil manierat ?
2. Ce așteptări ai de la profesorul tău, de la colegii tăi?
3. Ce așteptări crezi că are profesorul tău din partea elevilor?
4. Ce metode/jocuri ți-ai dori să se folosească în cadrul orelor de dirigiență? De ce?
5. Te consideri membru al colectivului din care faci parte? Motivează.
6. Îți place să participi la diferite activități? Argumentează.
7. Spune o calitate și un defect pe care consideri că le ai.

Răspunsurile se vor scrie pe bilețelele date. Se va da o limită de timp, după care, profesorul va citi răspunsurile lui la aceleași cerințe, din perspectiva profesorului și a

elevului. Va lipi biletul pe tablă. Fiecare elev va citi ce a scris el pe bilet și îl va lipi pe tablă astfel încât să se obțină o timonă. La centru va fi biletul profesorului- „comandantul navei” (singurul bilet cu aspect diferit față de celelalte) și jur-împrejur vor fi biletele elevilor – „mateloți”.

Toate acestea vor contribui la concretizarea profilului fiecărui elev- „matelot”.

Proiect didactic

Prof. înv. preș. Dumitrascu Sanda Madalina

Grupa: Mare „Buburuzele”

Unitatea: Grădinița cu P. N., Blejoi

Tema anuală: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Proiect tematic: „Rapsodii de toamnă ”

Subtema: „Legumele toamnei”

Domeniul experiențial: Domeniul Limbă și Comunicare

Categoria de activitate: Educarea limbajului

Tipul de activitate: Joc didactic: „Eu spun una, tu spui multe!”

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Activare și manifestare a potențialului creativ
- Mesaje orale în diverse situații de comunicare

COMPORTEMENTE VIZATE:

- Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale.
- Manifestă creativitate în activități diverse.
- Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare
- Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului
- Utilizează structuri orale simple
- Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice
- Folosește cuvinte noi în experiențele zilnice

Scopul: Formarea auzului fonematic și deprinderea de a alcătui propoziții utilizând corect numărul singular și plural al substantivelor.

Obiective operationale:

- ✓ Să utilizeze corect substantivele la diferite genuri, atât la singular cât și la plural, pe baza citirii jetoanelor date ;
- ✓ Să transforme singularul în plural și invers utilizând imaginile specifice temei săptămânale;
- ✓ Să participe în rezolvarea unor sarcini didactice dovedind că au înțeles modul de exprimare în propoziții simple și dezvoltate;
- ✓ Să rezolve sarcinile fișei individuale de lucru.

Sarcina didactică:

Denumirea imaginilor, găsirea formei de plural sau singular a substantivelor și alcătuirea de propoziții simple sau dezvoltate cu cuvintele date.

Regulile jocului:

Pentru prima sarcină didactică, copilul alege un jeton (singularul sau pluralul), denumește imaginea și solicită colegul care are același jeton (singularul sau pluralul). Copiii vor așeza la panou jetoanele găsite.

Sarcina a doua constă în alcătuirea de propoziții folosind corect substantivele la numărul singular și plural pentru imaginile ce s-au găsit la prima sarcină.

Elemente de joc: Surpriza, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor.

Strategia didactică:

Metode: jocul didactic, jocul exercițiu, explicația, conversația, observația, demonstrația, descoperirea, exercitiul, problematizarea, jocul de mișcare .

Mijloace didactice: Jetoane cu diferite imagini reprezentând o legumă sau mai multe legume, fișe individuale de lucru, materiale didactice de la Zâna Toamna pentru captarea atenției (scrisoare, săculeț magic).

Forma de organizare: Pe echipe

Locul de desfășurare: Sala de grupă

Bibliografie:

- ✓ Curriculum pentru învățământul preșcolar(3-6/7 ani)
- ✓ “Metode interactive de grup”-Ghid metodic, Breben S., Gongea E., Ruiu G., Fulga M., Ed. Arves 2002
- ✓ “Programa activităților instructiv educative în grădinița de copii” Preda V., Dumitrana M., București, 2000

Învățarea prin joc ”Roata personajelor”

Profesor învățământ preșcolar Dumitrescu Mihaela

G. P. P. „Micul Prinț,, Rădăuți

Tema anuală de studiu: Cum exprimăm ceea ce simțim?

Tema săptămânală: Trăistuța cu povești

ADE/DLC „Roata personajelor”-joc didactic

Scopul : Verificarea cunostințelor copiilor referitoare la personaje și poveștile din care fac parte.

Obiective:

- să mânuiască materialele;
- să denumească personajul descoperit;
- să se exprime în propoziție în formularea răspunsului;
- să atașeze personajul poveștii din care face parte;
- să descrie personajul descoperit,denumind caracteristile fizice și morale ale acestuia;

Sarcina didactică:-denumirea personajului descoperit prin învârtirea roții și atașarea lui poveștii din care face parte.

Regula jocului: -se recită versurile,„Roata o-nvârtim și personajul descoperim!”iar copilul atins ultimul cu bagheta, merge și învârte roata, extrage silueta din plic și denumește personajul ,exprimându-se în propoziție apoi atașează personajul la povestea/planșa din care face parte.

Elemente de joc:mânuierea elementelor,surpriza,aplauze,repetarea versurilor lait-motiv.

Strategii didactice:

- a)Metode și procedee: conversația,explicația,demonstrația,exercițiul,jocul.
- b) Mijloace didactice: roata,bagheta,siluate de personaje,plicuri colorate,planșe reprezentând scenă din fiecare poveste,cub cu fețele colorate;
- c)Forme de organizare: în grup,individual.

Bibliografie:

-*Ministerul Educației Naționale- „Curriculum pentru învățământul preșcolar” (3-6/7)ani, București, 2019;

*Ezechil, Liliana, Lăzăreanu, Paisi, Mihaela, 2002, -„Laborator preșcolar”, Ghid metodologic. V&Integral, București;

*Vieriu, Dorina, Alecsa, Iuliana, Ed. Diamant, 2010 –„Proiectarea pas cu pas – îndrumător pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar”;

JOCUL DIDACTIC

Prof. Înv. preșcolar Dumitru Cristina

Grădinița P. N. Bădulești

com. Crânguri, jud. Dâmbovița

Prin joc și prin exercițiu, copilul de fapt își valorifică potențialul ludic, creativ, cognitiv și nu numai, copilul devine mult mai dotat, mai apt de a face lucruri, mai informat și, mai ales, mai capabil de interacțiune cu ceilalți coechipieri. La vârsta preșcolară, jocul didactic are o pondere foarte mare în rândul activităților desfășurate la grupă, pe toate domeniile de activitate și pe toate sectoarele deschise zi de zi, în grădiniță.

Jocul în ansamblu său, reprezintă o multitudine de acțiuni, vădite să ducă individul spre bună dispoziție, spre destindere și relaxare, dar și spre o dezvoltare cognitivă și emoțională a acestuia, iar după Edouard Claparède, jocul este văzut ca „*cea mai bună introducere în arta de a munci*”.

Grădinița este locul propice unde jocul didactic își găsește cea mai eficientă utilitate, iar noi educatorii trebuie să apelăm la imaginația noastră, pentru a selecta cele mai pragmatice jocuri didactice, mai plăcute de copii, care să aducă o dată cu ele: plăcere, deprindere, abilitate și eficiență. De aici putem deduce faptul că jocul este un mijloc de instruire și educare a copiilor, mai ales a celor mici, prin joc copilul își pune în mișcare tot bagajul psihic și intelectual, dorind mereu să rezolve sarcinile, să fie cel mai bun, să răspundă cel mai bine, de aceea jocul este considerat un element de bază în educarea copiilor, de joc depinzând o mulțime de aptitudini, abilități și deprinderi ale copilului mic.

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

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

De aceea, putem afirma că jocul didactic este una dintre activitățile cele mai eficiente din grădiniță, pentru că odată propus un joc didactic, se impun reguli ale jocului, sarcini de rezolvat, elemente surpriză, joc de probă, care disciplinează copilul, disciplinează echipele.

Organizat și coordonat cu inteligență, jocul didactic produce schimbări deosebite în dezvoltarea copilului preșcolar, pe toate planurile. De fiecare dată când ne propunem să

desfășurăm un joc didactic, avem în vedere dezvoltarea psihopedagogică a copilului preșcolar, de aceea vom ține cont de nivelul de vârstă pentru a selecta un joc adecvat, cu grad de complexitate mic la grupă mică, mediu la grupa mijlocie și cu complexitate mare la copiii de grupă mare. Așa au luat naștere jocurile didactice „Tu spui una, eu spun multe!”, „Răspunde repede și bine”, „Spune, care e vecinul?”, „Când se întâmplă?” etc., prin intermediul cărora copiii se concentrează în a găsi soluții, își manifestă dorința de a da răspunsuri corecte, de a folosi un vocabular adecvat, de a selecta materialele conform cerințelor, de a face corespondențe între elemente matematice, cele din mediul înconjurător, în a folosi materialul de manipulat corespunzătoare, dezvoltându-și astfel abilități și capacități intelectuale, motrice și emoționale, care duc la o cimentare a personalității în formare a copilului preșcolar.

Jocul didactic trebuie gândit în vederea dezvoltării intelectuale a copilului, a grupului de copii, prin împletirea cu strictețe a elementului instructiv educativ cu activitatea de joc.

Jocul didactic satisface trebuințele copilului: de mișcare, de exprimare, de colaborare, de adaptare la realitate, dar în același timp informează copilul pe subiecte date și formează la copii anumite deprinderi, abilități, dezvoltă stima de sine, curajul și elimină inhibarea, tracul, pentru cei timizi fiind o rampă de lansare, dându-le curajul de a acționa, de a fi parte din joc, de a se exprima liber și fără impedimente. În același timp, jocul didactic produce relaxare, recreere, dând copiilor o altă atmosferă, mai confortabilă, decât cea a muncii directe cu cartea sau fișa de lucru, oferă plăcere și multă implicare ludică, ce duce la transformări în comportamentul copilului vis a vis de educator și colegi.

JOCUL DIDACTIC „În lumea dinozaurilor” - Propoziție. Cuvânt. Silabă. Sunet.

COMPORTAMENTE VIZATE

2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare.

3.2. Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

O1 Să alcătuiască în mod corect propoziții din punct de vedere gramatical.

O2 Să precizeze din câte cuvinte este alcătuită propoziția enunțată.

O3 Să numere silabele dintr-un cuvânt.

O4 Să identifice sunetul inițial/final al cuvintelor.

SARCINA DIDACTICĂ A JOCULUI

• Să alcătuiască propoziții, să despartă corect în silabe și să identifice sunetul inițial/final dintr-un cuvânt.

REGULILE JOCULUI:

✓ Pe rând, câte un copil din fiecare echipă va veni în față și va extrage un ou.

✓ Preșcolarul va rezolva sarcina găsită în ou (să alcătuiască propoziții, să despartă în silabe etc.).

✓ Copilul va așeza în cuibul dinozaurului un pui, dacă a răspuns corect.

ELEMENTE DE JOC: Mama dinozaur, cuib, ouă, pui de dinozaur, jetoane cu dinozauri, aplauze.

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe.

❖ **Desfășurarea jocului didactic**

Prin intermediul unui moment de tranziție, în care realizăm diverse variante de mers ale dinozaurilor ne grupăm în două echipe necesare desfășurării jocului didactic „Propoziție.Cuvânt.Silabă.Sunet”. Echipele vor fi: echipa dinozaurilor carnivori și echipa dinozaurilor erbivori.

Activitatea de educare a limbajului va debuta cu explicarea și demonstrarea jocului didactic. În cadrul acestui joc, copiii vor primi sarcini cu privire la informațiile deținute ce vizează dinozauri, alcătuire de propoziții, identificarea numărului de cuvinte dintr-o propoziție, despărțiri în silabe, identificarea sunetului inițial/final al unui cuvânt. Copilul numit va extrage un „ou de dinozaur” și va rezolva sarcina din interiorul acestuia. În funcție de răspunsul acestuia, copilul va așeza în cuibul dinozaurului un puișor.

De asemenea, va primi drept recompensă aplauze și un jeton dinozaur pentru echipa sa. Echipa care la final strânge cele mai multe jetoane este declarată echipa câștigătoare.

❖ **Jocul de probă**

Invit un copil să aleagă un ou din care extrage sarcina.

Ex: „Ce înseamnă cuvântul dinozaur?”, „Desparte în silabe cuvântul dinozaur”

❖ **Executarea jocului**

Copiii vin pe rând, extrag ouă, rezolvă sarcinile, așază puișorii și primesc recompensele.

❖ **Complicarea jocului**

În partea a doua a jocului, copiii vor alege câte un „puișor dinozaur” pe spatele căruia va fi lipit un bilețel cu sarcini „Adevărat sau Fals”. Ex: Este adevărat că sunetul inițial al cuvântului Tyranosaurus este b? (fals)

❖ **Încheierea jocului**

Felicit copiii și fac aprecieri verbale asupra modului în care au răspuns.

Jocul didactic a fost, este și va fi activitatea cea mai des folosită în învățământul preșcolar, cea mai eficientă și cea mai dorită de către copii, care prin abordarea ei largă, face activitatea din grădiniță mai incitantă, mai plină de surprize și inedit.

Bibliografie:

Chateau, Jean (1972). Copilul și jocul. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Șchiopu, Ursula (2001). Psihologia vârstelor. București: Editura Credis.

Claparede, Eduard (1975). Pedagogia copilului și pedagogia experimentală. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Rolul și locul jocului didactic în învățământul primar

Prof. înv. primar Doina Dumitru

Școala Gimnazială Fitionești

Înțelepciunea și iubirea copilului e jocul. (Lucian Blaga)

Jocul didactic reprezintă un mijloc eficient de realizare a activității didactice, dar și metodă didactică interactivă, utilizată cu succes atât în activitățile predare-învățare, dar și în evaluarea cunoștințelor, având o contribuție deosebită în formarea și dezvoltarea personalității copilului. Utilizate corect, jocurile didactice au multiple valențe formative, în ceea ce privește dezvoltarea intelectuală a elevilor de vârstă școlară mică, care, prin joc, învață și își însușesc tehnicile cele mai adecvate de a obține noi informații noi. În timpul desfășurării lor, elevul are posibilitatea să-și valorifice cunoștințele, deprinderile și priceperile formate la mai multe lecții și mai multe discipline de studiu.

Utilizarea jocurilor didactice în cadrul activităților instructiv educative contribuie, în mare măsură, la cultivarea creativității prin îndrăzneală, istețime, la dezvoltarea spiritului inovator, dezvoltarea fluidității și flexibilității gândirii, favorizează apariția unor situații generatoare de motivație, educarea unor trăsături volitiv-pozitive, cultivarea încrederii în forțele proprii, precum și a spiritului de răspundere, de colaborare și ajutor reciproc. Jocurile didactice implică în activitate atât elevii dezinvolti, cu inițiativă, cât și pe cei timizi, care nu au încredere în forțele proprii.

Jocul didactic se poate utiliza la toate disciplinele de învățământ în forme și variante diferite în funcție de vârsta elevilor, conținutul disciplinei sau obiectivele urmărite. De asemenea, acestea pot fi folosite în orice moment al lecției în vederea familiarizării elevilor cu unele concepte, consolidării cunoștințelor însușite, cultivării unor calități ale gândirii, evaluării cunoștințelor însușite.

Eficiența jocului didactic este asigurată dacă regulile sunt cunoscute și respectate de toți elevii, de aceea talentul pedagogic al profesorului în organizarea unei activități care implică jocul didactic joacă un rol foarte important. Jocurile didactice pot reprezenta recompense oferite elevilor după finalizarea unei sarcini mai dificile.

Această metodă didactică prezintă avantaje, întrucât:

- favorizează crearea unui climat de lucru relaxant și reconfortant;
- avantajează elevii timizi care, știind că nu sunt evaluați, devin mai implicați, dobândesc mai multă încredere în sine;
- stimulează interesul elevilor față de activitate;
- contribuie la transmiterea, la exersarea cunoștințelor și abilităților sub formă ludică.

Jocul didactic prezintă însă și unele limite, precum:

- dacă nu sunt valorificate valențele educative ale jocului, aceste activități devin superficiale;

- utilizarea jocului în exces contribuie la obișnuirea elevilor cu activități ludice, contribuind astfel la deformarea așteptărilor copiilor în ceea ce privește activitatea școlară și implicit cantitatea de efort depusă;

- îi dezavantajează pe elevii foarte organizați și meticuloși, care au nevoie de rutină școlară, de un mediu predictibil și organizat;

- dacă nu sunt bine organizate, jocurile pot genera haos și dezorganizare în clasă, contribuind la apariția unor situații conflictuale între elevi.

Jocurile de spargere a gheții pot fi utilizate la începutul unei lecții vizând diminuarea blocajelor emoționale și crearea unui climat relaxant pentru activitate. Pot fi utilizate în momentele în care energia elevilor este foarte scăzută sau apar fenomene precum oboseala și plictiseala. Un joc foarte îndrăgit de elevi este *Ce-aș fi dacă aș fi...?* având ca scop cunoașterea și autocunoașterea, relaționarea, dezvoltarea creativității, imaginației și limbajului precum și exersarea unor moduri verbale (condiționalul). Elevii sunt invitați să ia un jeton reprezentând un obiect (floare, casă, animal, profesor...). Elevul formulează enunțuri precum: *Dacă aș fi un animal, aș fi fluture ca să zbor doare prin locuri frumoase., Dacă aș fi profesor, aș..., Dacă aș fi o culoare, aș fi..., Dacă aș fi un instrument muzical, aș fi... etc.*

La clasa pregătitoare sau la clas I, la disciplina Comunicare în limba română, am utilizat frecvent jocul *Formați propoziții cu literele cuvântului dat*. Elevii lucrează în grupuri. Fiecare grup primește câte o fișă pe care scrie un cuvânt, format din același număr de litere. Grupurile de elevi au sarcina de a alcătui propoziții în care fiecare cuvânt să înceapă cu literele care compun cuvântul dat, de exemplu *MAL – Mălina aduce lalele. / Mircea admiră lanul*. Acest joc urmărește dezvoltarea imaginației și a creativității, conține elemente de competiție și acea echipă care va alcătui mai multe enunțuri corecte va câștiga. Utilizarea acestei metode respectă cerințele învățământului formativ, întrucât antrenează majoritatea elevilor, sporește gradul de motivație a învățării prin satisfacțiile pe care elevii le obțin, prin rezultatele pozitive ale activității în care se implică.

La Matematică și explorarea mediului, jocul *Scara numerică* este foarte îndrăgit de elevi. Elevii sunt împărțiți în două grupe. Fiecare elev, din prima grupă, extrage un jeton pe care este scris un număr (din concentrul 0-10, 0-10, 0-30 etc.), după care trebuie să îndeplinească sarcinile formulate:

- *Ridicați cartonașul în mâna dreaptă!*
- *Așezați-vă în ordinea crescătoare a numerelor, de la dreapta la stânga!*
- *Citiți numerele!*
- *Numerele mai mari decât 5 un pas înainte!*
- *Numerele mai mici decât 7 un pas în față!*
- *Formați șirul numerelor de la 0 la 10 din 2 în 2 și faceți un pas în față!*
- *Vecinii numărului 6 mâna sus!*

După executarea fiecărei sarcini de către elevii primei grupe, câte un elev din cea de-a doua grupă citește numerele corespunzătoare rezolvării.

Bomboana buclucașă reprezintă un joc de autocunoaștere și pozitivare. Fiecare copil este îndrumat să ia dintr-un coș plin cu bomboane câte dorește. După ce fiecare a luat bomboanele, este rugat să spună despre sine tot atâtea lucruri frumoase câte bomboane a luat din coș.

Un joc de autocunoaștere și relaționare pozitivă îl reprezintă *Ghemul magic*. Profesorul are în mână un ghem de ață colorată. El oferă ghemul unui copil spunându-i de ce l-a ales: „Te-am ales pentru că ești un prieten bun, mă ajuți! ... sau ... „Te-am ales pentru că tu știi jocuri frumoase! ... etc. Cel ales prinde ghemul și-l oferă altui coleg, spunându-i ce calitate a remarcat la el, de ce îl apreciază. Fiecare participant va alege cel puțin un coleg, până ce ața va forma o rețea asemănătoare unei pânze de păianjen.

În concluzie, pot afirma că în proiectarea activităților instructiv educative este necesar să identificăm acele metode care pot contribui cel mai bine la însușirea noilor cunoștințe sau la formarea deprinderilor. Utilizarea oricum și oricând a jocului didactic în studierea unor lecții al căror conținut nu poate fi elaborat astfel nu este benefică, ci, dimpotrivă, nu conduce la atingerea obiectivelor. Dacă activitatea se desfășoară respectând etapele jocului didactic, în care profesorul își asum rolul de coordonator, dacă sunt folosite materiale didactice adecvate, pregătite înainte de începerea activității, dacă acestea sunt adaptate disciplinei și obiectivelor pe care dorim să le atingem, cu siguranță activitatea va fi atractivă pentru toți elevii, care vor participa activ, valorificându-și cunoștințele și deprinderile.

Bibliografie:

- Cojocaru, Ioana, 1994, *Influențele jocului didactic în procesul instructiv-educativ*, în revista „Învățământul primar” nr.4.
- Joița, E., 2003, *Pedagogie și elemente de psihologie școlară*, Editura Arves, Craiova.
- Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, 2007, *Strategii didactice interactive: repere teoretice și practice*, E.D.P., București.

Jocuri didactice

Clasa pregătitoare

Școala Gimnazială Parepa-Rușani, comuna Colceag

Prof. înv. primar Dumitru Valerica Diana

CLR – Un altfel de fazan

Scaunele sunt așezate sub formă de cerc. Fiecare elev ocupă câte un scaun.

Se anunță denumirea jocului, se explică regulile și se face jocul de probă.

Jocul începe de la învățătoare. Litera studiată în ziua respectivă o să dea startul jocului.

Învățătoarea rostește un cuvânt care are la început sunetul „v”. Elevul din dreapta sa trebuie să identifice sunetul final al cuvântului și să rostească un alt cuvânt care începe cu sunetul identificat. Ca să avem un grad de complexitate al jocului mai ridicat, cuvântul trebuie rostit până numărăm la 5 (în șoaptă).

Colegul din dreapta elevului care a rostit cuvântul trebuie la rândul său să identifice sunetul de la finalul cuvântului rostit de cel din urmă și să spună un nou cuvânt care să înceapă cu sunetul găsit.

Jocul continuă respectându-se ordinea intrării jucătorilor în sensul acelor de ceasornic.

În cazul în care elevul nu reușește să găsească un cuvânt în timpul stabilit, părăsește jocul.

Obiectivul principal al jocului este acela de a identifica sunetele aflate în poziție inițială și ulterior finală.

MEM – Coșul cu ciupercuțe

Elevii sunt împărțiți în 3 echipe: echipa roșie, echipa maro, echipa albă. Se explică regulile și se face jocul de probă.

Învățătoarea lipește pe tablă mai multe jetoane – coșulețe care au scrise pe ele diferite numere. Pe catedră sunt alte jetoane (ciupercuțe roșii, maro și albe) care au notate pe ele operații de adunare.

Elevii ies câte unul din fiecare echipă, iau o ciupercuță (corespunzătoare culorii lor) și calculează suma termenilor trecuți pe ea. Cu rezultatul în minte caută coșulețul care să corespundă. Când l-a găsit, adaugă ciupercuța în coșul respectiv și se întoarce la bancă. Când elevul s-a așezat în bancă pleacă imediat alt coechipier și caută coșul potrivit ciupercuței pe care a ales-o. Jocul continuă în același mod, până ce una dintre echipe termină toate ciupercuțele.

Așadar echipa care a așezat toate ciupercuțele în coș, la locul potrivit, este câștigătoare.

Obiectivul principal al jocului este acela de a efectua, prin numărare, cât mai multe adunări.

„Să fim prieteni – Fără Bullying”

Grupa Mare A

Prof. în învăț. preșc. Duță Marilena Tatiana

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 14 TÂRGOVIȘTE

Desfașurarea activității

1. CÂNTECUL URSULEȚULUI PRIETENOS

Cântecul Ursulețului prietenos este cântecul tematic al programului Să fim prieteni. Este despre cele patru valori ale programului – toleranță, respect, grijă și curaj – și, astfel, subliniază importanța includerii și acceptării tuturor. Învățăm împreună cu copiii cântecul și îl cântăm ori de câte ori este potrivit, de exemplu, când avem o întrunire cu copiii sau de fiecare dată când lucrăm cu programul Să fim prieteni. De asemenea, lăsăm copiii să-și creeze propriul dans sau propria coregrafie pentru cântec.

2. CELE DOUĂ LIMBI

Desenăm două limbi pe o foaie de hârtie mare. Așezăm copiii într-un cerc și îi întrebăm: ”Ce cuvinte rănesc sentimentele celorlalți?” Scriem cuvintele care îi supără, întristează sau îi înfurie pe copii pe una dintre limbi. Apoi îi întrebăm pe copii: ”Ce cuvinte îi fac pe ceilalți fericiți când le aud?” Scriem cuvintele plăcute care îi fac pe copii fericiți sau mândri atunci când le aud pe cealaltă limbă. Lipim cele două limbi una lângă alta pe un perete al sălii. Facem referire în mod constant la ele și încercăm să ne amintim limbile și cuvintele de pe ele. Peste câteva săptămâni discutăm cu copiii despre limba care a fost cel mai mult folosită în grădiniță. Este ceva ce s-ar putea face diferit din acel moment în viitor? Poate adăugăm cuvinte noi pe fiecare limbă.

3. ÎMBRĂȚIȘAREA

Se aleg doi copii și li se dă o ștafetă, d. ex. Ursulețul. Aceștia numără până la 10, după care pot porni să-i prindă pe ceilalți. Când un copil este prins (atins cu Ursulețul), rolurile se schimbă. Ceilalți jucători scapă de urmăritori dacă se iau în brațe unul pe celălalt. Facem copiii conștienți că se pot ajuta unul pe celălalt. Dacă unul dintre ei e pe punctul de a fi prins, ceilalți îl pot ajuta cu o îmbrățișare. Dacă unii copii consideră îmbrățișarea un gest prea intim, putem alege să-i lăsăm să se țină, în schimb, de ambele mâini.

4. Desfășurarea unei ACTIVITĂȚI CU PĂRINȚII, de identificare a celor 4 valori promovate în cadrul proiectului și anume: TOLERANȚĂ, RESPECT, GRIJĂ, CURAJ și a unui joc cu cartonașe cu dileme pentru părinți.



JOC DIDACTIC: *CE ESTE ȘI CE FACI CU EL?*

Prof. Eftime – Tufaru Ana – Maria - Laura,

Școala Gimnazială "Ionel Sîrbu", Ciorăști, Vrancea

Jocul didactic: *Ce este și ce faci cu el?* – este o activitate de formare a comportamentelor ce vizează sănătatea și igiena personală pentru copiii de grupă mică/mijlocie.

Scopul jocului: fixarea cunoștințelor despre obiectele necesare întreținerii igienei personale, precizarea denumirii lor, precizarea unor reguli de igienă personală.

Sarcina didactică: raportarea obiectelor de igienă personală la acțiunile care se efectuează cu ele.

REGULILE JOCULUI: Copilul chemat de educatoare scoate un obiect de sub pânza cu care au fost acoperite, îl arată grupei, spune ce este, apoi îl înmânează unui alt copil întrebându-l: *Ce faci cu el?*. După ce dă răspunsul, copilul se duce și așază obiectul la locul potrivit.

Material didactic: jetoane, obiecte de igienă personală: săpun, săpunieră, pieptene, perie, pahar, burete, prosop, batistă, șervețel, o pânză cu care vor fi acoperite, un tablou reprezentând spălătorul.

În loc de obiecte de igienă personală se pot folosi jetoane cu imaginea corespunzătoare și un tablou reprezentând spălătorul.

Desfășurarea jocului: În fața copiilor pe o măsuță se va afla măsuța cu obiectele de igienă personală acoperite cu o pânză. Educatoarea numește pe rând câte un copil care vine la masă, scoate de sub pânză un obiect, îl arată grupei și îl denumește. După aprobarea răspunsului de către grupă, copilul respectiv oferă obiectul unui coleg punându-i întrebarea: *Ce faci cu el?* Cel care a primit obiectul răspunde la întrebare și-l așază la locul potrivit pe tablou (de exemplu: săpunul în săpunieră, săpuniera pe chiuvetă, prosopul în cuier etc). Grupa de copii imită acțiunea de folosire a obiectului: pieptănat, spălat, periat, ștersul mâinilor etc.

Pentru a intensifica atmosfera de joc, acțiunile pot fi realizate cu ajutorul jucăriilor din sala de grupă pe care copiii și le pot alege după ce au denumit obiectul și acțiunea lui (de exemplu: pot să pieptene păpușa, să ștergă cu șervețelul gura bebelușului, să spele ursulețul etc.)

Pe parcursul jocului educatoarea pune întrebări de genul: *De ce se spală păpușa ? De ce se pieptăne păpușa ? De ce se șterge la nas cu batista ?* pentru a conștientiza motivația respectării regulilor de igienă.

Activitatea se poate derula sub diferite variante:

Varianta I: Copiii primesc 1-2 jetoane reprezentând obiecte de igienă personală. Educatoarea denumește acțiunea, iar copiii care au jetonul potrivit îl ridică și îl denumesc. Grupa imită acțiunea la care s-a referit educatoarea.

Varianta II: Un copil imită o acțiune de îngrijire a corpului, iar grupa de copii selectează din jetoanele primite pe cel ce reprezintă obiectul potrivit, denumindu-l în cor sau individual.

PROIECT DE ACTIVITATE

Prof. ENE CARMEN - MONICA

Grădinița Nr. 35, BUCUREȘTI

NIVEL DE VÂRSTĂ/ GRUPA: I/MICĂ 1 "Fluturașii"

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: CÂND CUM ȘI DE CE SE ÎNTÂMPLĂ?

TEMA PROIECTULUI/SĂPTĂMÂNII INDEPENDENTE: SĂ VEDEM CE AM ÎNVĂȚAT!

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: DOMENIUL ȘTIINȚĂ

DISCIPLINA: CUNOAȘTEREA MEDIULUI

TEMA ACTIVITĂȚII: "CE ȘTII DESPRE....!"

TIPUL ACTIVITĂȚII: verificare și sistematizare a cunoștințelor

MIJLOC DE REALIZARE: joc didactic

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Curiozitate, interes și inițiativă în învățare

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene / relații din mediul apropiat;

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Verificarea și sistematizarea cunoștințelor despre anotimpuri dobândite anterior prin aplicarea lor în situații noi

SARCINA DIDACTICĂ: Identificarea anotimpului potrivit ,descrierea pe scurt a caracteristicilor elementelor fiecărui anotimp.

REGULI DE JOC: Vor răspunde doar copiii solicitați de educatoare;Răspunsurile corecte vor fi apludate.

ELEMENTE DE JOC: Surpriza,aplauze

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, problematizarea

Resurse materiale: demonstrative: tablou de toamnă, tablou cu copii la colindat, jetoane cu fructe, legume și flori de toamnă, jetoane cu copii la colindat, copii ce primesc vizita lui Moș Nicolae și Moș Crăciun, imagini cu bradul de Crăciun și decorațiuni de Crăciun, Zâna Iarnă și Zâna Toamnă, sac cu obiecte, machete, tabla magnetică

Forme de organizare: frontală, individual

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum pentru educație timpurie,2019;
- Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculum pentru educație timpurie;

- Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copiilor de la naștere la 7 ani;

DEMERSUL DIDACTIC

Nr. Crt.	Secvența didactică	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare / Metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Moment organizatoric	Înainte de începerea activității va avea loc aerisirea sălii de grupă, voi așeza scaunele sub formă de semicerc și voi pregăti materialul didactic necesar desfășurării activității. Voi asigura un climat afectiv corespunzător pentru o bună desfășurare a activității.			
2.	Captarea atenției	Educatorea comunică preșcolarii că în drum spre grădiniță s-a întâlnit cu bătrânul An. Acesta era supărat deoarece fiicele sale Toamna și Iarna au încurcat niște jetoane cu imagini dar, speră ca ei să îl ajute să le separe și le mulțumește pentru ajutor. Bătrânul An a mai trimis și mascotele celor două fiice ale sale Toamna și Iarna. Acestea îi vor comunica lui și fiicelor sale ce s-a discutat la activitate. Pe lângă jetoane Anul a mai trimis și un sac cu diverse obiecte specifice fiecărui anotimp.	Conversația	Zâna Toamnă, Zâna Iarnă, sac cu obiecte, jetoane	
3.	Anunțarea temei și a sarcinii didactice	Le comunic preșcolarii că vor juca un joc numit "Ce știi despre...!", le voi aminti că în cadrul acestui joc ei vor verifica și sistematiza cunoștințele despre anotimpul toamna și iarna.	Conversația		
4.	Reactualizarea cunoștințelor	Voi prezenta cele două tablouri afișate la tabla magnetică. Voi purta o scută discuție.	Conversația	Tablou de toamnă, tablou cu copii la colindat	Aprecieri verbale Frontală

		<ul style="list-style-type: none"> - Ce observați în acest tablou? - Mai mulți copaci ,copii ce culeg fructe. - Ce copac este acesta acesta? - Acesta este un măr. - Dar în acest tablou? - Niște copii ce merg la colindat. - Cum sunt îmbrăcați copiii? - Copiii sunt îmbrăcați gros. - Ce au în mână? - Copiii au în mână crenguțe de brad. 			
5.	Desfășurarea jocului	<p>Explicarea și demonstrarea jocului: În jocul didactic „Ce știi despre!”, copiii sunt așezați în semicerc în fața a două machete ce reprezintă toamna și iarna.La rostirea cuvintelor magice copilul ales de către educatoare va extrage din sac un obiect pe care îl va denumi și îl va așeza pe machete corespunzătoare. Cer unui copil să explice regulile jocului. Dacă răspunsul este corect, copilul va fi aplaudat.</p> <p>Jocul de probă: Un copil va merge și va extrage din sac un obiect ,îl va denumi și precizează căruia anotimp îi corespunde (toamna,iarna), așezându-l la locul potrivit.</p> <p>Desfășurarea jocului propriu-zis:Educatoarea recită versurile:”Anul iute a venit/Și la tine s-a oprit/Iar tu spune ce-ai găsit?” Copilul ales va extrage din sac un obiect.Îl denumește și îl așează pe machetă în dreptul anotimpului corespunzător.</p>	<p>Conversația Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Conversația Exercițiul</p> <p>Conversația Exercițiul</p>	<p>Machete,sac cu obiecte.</p> <p>Machete,sac cu obiecte.</p> <p>Machete,sac cu obiecte.</p> <p>Machete, jetoane cu fructe ,legume și flori de toamnă, jetoane cu copii la colindat, imagini cu bradul de Crăciun</p>	<p>Observația sistematică Frontală</p> <p>Observația sistematică Individuală</p> <p>Aprecieri verbale Individuală</p> <p>Observația sistematică Aprecieri verbale Individuală</p>

		<p>Răspunsul corect este recompensat cu aplauze.</p> <p>Varianta I: Copilul atins cu bagheta magică de mine va merge și va extrage din coșuleț un plic în care se găsește o imagine ce reprezintă un fruct, o legume, o floare, un brad, copii colindători, stea, mos Crăciun etc. Acesta o identifică, îl va descrie pe scurt și precizează cărui anotimp aparține (toamna, iarna).</p>			
6.	Obținerea performanței	<p>Pe tabla magnetică împărțită în două sunt așezate însemnele celor două anotimpuri, iar sub însemne se găsesc jetoane cu imagini. În dreptul toamnei se găsesc imagini și din anotimpul iarna și invers. Copilul numit trebuie să descopere intrusul, să spună ce știe despre el și să îl așeze în partea corespunzătoare. În fiecare căsuță se găsesc mai mulți intruși. Răspunsurile corecte sunt aplaudate.</p>	<p>Conversația Explicația Problematizarea Exercițiul</p>	<p>Tabla magnetică, însemnele anotimpurilor jetoane cu imagini</p>	<p>Observația sistematică Aprecieri verbale Individuală</p>
7.	Asigurarea retenției și transferului	<p>Fiecare copil descoperă sub scăunel câte un plic în care se găsește un jeton magnetic. Pe tabla magnetică împărțită în două se găsesc însemnele celor două anotimpuri. Pornind de la dreapta la stânga, copiii deschid plicul, denumesc imaginea și o atașează în dreptul anotimpului potrivit.</p>	<p>Conversația Exercițiul</p>	<p>Jetoane magnetice, tablă magnetică.</p>	<p>Observația sistematică Frontală</p>
8.	Evaluarea	<p>Se fac aprecieri generale și individuale referitoare la modul în care s-a desfășurat activitatea și</p>	<p>Conversația</p>		<p>Aprecieri verbale Frontală, individuală</p>

		asupra comportamentului copiilor.Cele două zâne îi comunică educatoarei că sunt fericite și că acum îl vor putea ajuta pe Bătrânul An să-și ierte fiicele pentru greșeala făcută.			
--	--	---	--	--	--

LEARN ENGLISH THROUGH GAMES

Prof. ENE IRINA - ANTOANETA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LIVIU REBREANU” SECTOR 3, BUCUREȘTI

1. *SIMON SAYS*

HOW TO PLAY:

- ✓ Stand in front of the class (you are Simon for the duration of this game).
- ✓ Do an action and say Simon Says (action). The students must copy what you do.
- ✓ Repeat this process choosing different actions - you can be as silly as you like and the sillier you are the more the children will love you for it.
- ✓ Then do an action but this time say only the action and omit 'Simon Says'. Whoever does the action this time is out and must sit down.
- ✓ The winner is the last student standing.
- ✓ To make it harder, speed up the actions. Reward children for good behavior by allowing them to play the part of Simon.

2. *HANGMAN*

HOW TO PLAY:

- ✓ Think of a word and write the number of letters on the board using dashes to show many letters there are.
- ✓ Ask students to suggest a letter. If it appears in the word, write it in all of the correct spaces. If the letter does not appear in the word, write it off to the side and begin drawing the image of a hanging man.
- ✓ Continue until the students guess the word correctly (they win) or you complete the diagram (you win).

3. *ODD ONE OUT*

HOW TO PLAY:

- ✓ Call out a list of objects (at least five) but one of the objects in the list is the odd one out. Like keys, tires, windshield, glass, door, and sleep. The odd word is prominent

here. Depending on the student's learning level, you can choose complicated categories. If the student picks all the right odd objects, then they win.

WEBLIOGRAPHY:

<https://www.gooverseas.com/blog/10-best-games-esl-teachers>

<https://www.marstranslation.com/blog/top-20-language-games-and-activities-for-fun>

Jocul didactic în învățământul preșcolar

Prof. învă. preșc. Ene Raluca Alexandra

Grădinița: Rază de Soare, Târgoviște

„Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință poate să acționeze.

A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil, nu ne putem imagina copilărie fără răsete și jocurile sale.”

Eduard Claparède

Jocul didactic - "un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare"

Termenul "didactic" asociat jocului accentuează componenta instructivă a activității și evidențiază că acesta este organizat în vederea obținerii unor finalități de natură informativă și formativă specifice procesului de învățământ.

Jocul didactic prezintă ca notă definitorie îmbinarea armonioasă a elementului instructiv cu elementul distractiv, asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc.

Din experiența pe care o am de profesor în învățământul preșcolar, am înțeles tot mai mult că eficiența procesului instructiv-educativ constă în faptul că fără joc toate eforturile sunt zadarnice, formale și lipsite de o reală finalitate. Astfel, în procesul de învățământ jocul este conceput ca un mijloc de instruire și educare a copiilor, ca procedeu didactic de realizare optimă a sarcinilor concrete pe care le prefigurează programa preșcolară, ca formă de organizare a activității de cunoaștere și de dezvoltare a capacităților psiho-fizice pe toate planurile.

Jocul este considerat o formă de activitate umană care pregătește efortul serios al muncii sociale. Jocul are în viața copiilor o dublă semnificație: exteriorizează emoțiile, satisfacțiile, dorințele și nevoile copilului prin detensionarea liberă și exercită capacitatea de acțiune.

Semnificația funcțională a jocului devine stimularea și creșterea capacităților de a trăi cu bucurie și din plin împrejurările de viață datorită tuturor consecințelor formative asupra condițiilor de adaptare, ca tip fundamental de activitate a copilului.

Fiecare om descoperă încă din copilărie ce înseamnă a te juca. Jocul este ocupația preferată și cea mai intensă a copiilor. Jocul, prietenul nelipsit al copilului reprezintă pentru perioada preșcolară principala activitate, fiind o formă de manifestare, o activitate care îi reunește pe copii și în același timp care îi reprezintă.

În cadrul jocului copilul acționează asupra obiectelor din jur, cunoaște realitatea inconjurătoare, satisface nevoia de mișcare, dobândește încredere în forțele proprii, își îmbogățește cunoștințele. Exemplu de joc întâlnit în grădiniță:

Tema:

Deplasare prin săritură cu ambele picioare; Joc: "Cursa în saci"

Grupa de vârstă: 5-6 ani

Materiale necesare: saci, scaunele, popice, fluier

Locul de desfășurare: sala de clasă

Explicarea sarcinilor:

Preșcolarii vor forma 2 echipe, așezați unul în spatele celuilalt. Primul copil de la fiecare echipă va intra cu picioarele într-un sac, ținând cu mâinile partea de sus a sacului. La semnal, vor sări în saci, deplasându-se printre obstacole, până la scaun.

Se vor așeza pe scaun, vor sta 5 secunde, iar la următorul semnal se vor întoarce, tot printre obstacole, la colegul din echipa sa, predându-i sacul, ca la ștafetă. Va câștiga echipa care va termina prima.

Jocul stimulează creșterea capacității de a trăi din plin, fiecare moment organizând tensiunea proprie acțiunilor cu finalitate realizată, având funcția de o mare și complexă școală a vieții de mai târziu.

În cadrul activităților organizate cu grupuri mici de copii, relațiile dintre aceștia sunt mult mai avantajoase din punct de vedere educativ. În cadrul grupurilor mari există posibilitatea ca unii preșcolari să nu se poată manifesta, să nu se implice în joc suficient.

Educatoarea permite și încurajează discuțiile dintre grupuri, rezolvările în comun, relațiile spontane ale copiilor, făcând din învățare o activitate relaxantă și plăcută.

Ținând cont de experiența acumulată de-a lungul anilor, mi-am propus să verific în cadrul unui experiment, posibilitățile oferite de joc prin diferitele sale forme în vederea activizării și dezvoltării vocabularului. Astfel am hotărât să realizez diferite jocuri wordwall, prin cel mai simplu mod de a-mi crea propriile resurse de predare "Învarte roata", "Alege rime potrivite", "Roata aleatoare", "Eu spun una, tu spui multe", care au avut impact asupra preșcolarilor. Prin aceste jocuri am urmărit pronunția copiilor, îmbogățirea vocabularului acestora și totodată dezvoltarea limbajului receptiv și expresiv.

Prin joc sunt încercate și exersate moduri de comportament în viață, sunt testate reacții la diferite situații și sunt formate atitudini. Copiii nu pot menține suspansul pentru un timp mai îndelungat, de aceea ei pot repeta situațiile de joc la infinit, până ce au învățat ceva din acestea. Astfel jocul devine o metodă importantă de învățare și

memorare. În dezvoltarea fizică și psihică a copiilor, jocul ocupă un loc de frunte, fiecare formă de joc fiind un act de învățare. Jocul este o metodă care are un mare potențial de formare și dezvoltare a personalității complete (corp- rațiune- suflet).

Cunoscând faptul ca jocul este activitatea fundamentala in gradinita, este firesc ca acesta sa fie valorificat la maximum si in predarea matematicii. In scoala inasa, jocul trece pe planul secund, locul lui fiind luat de o alta forma de activitate: invatarea. Trecerea de la joc la invatare se realizeaza prin intermediul *jocului didactic*. Acesta ocupa un loc bine determinat in planul de invatamant al institutiilor prescolare, fiind cel mai indicat mijloc de desfasurare a activitatilor de matematica, dar si a celor de cunoastere a mediului si de educarea limbajului.

Pornind de la definitia data in capitolul anterior jocului didactic, se poate spune ca jocul didactic matematic este un tip specific de activitate prin care educatoarea consolideaza, precizeaza, chiar verifica cunostintele copiilor, imbogateste sfera de cunoastere matematice, pune in valoare si antreneaza capacitatile creatoare ale acestora.

Imbinarea elementului instructiv cu cel distractiv in jocul didactic duce la aparitia unor stari emotionale complexe care stimuleaza si intensifica procesele de reflectare directa si nemijlocita a realitatii, valoarea practica a jocului didactic matematic consta in faptul ca, in procesul desfasurarii lui, copilul are posibilitatea aplicarii cunostintelor insusite, exersarii priceperilor si deprinderilor formate.

Preda, Viorica, Breben Silvia, Gogonea, Elena “Invatarea bazata pe proiecte” , Editura Arves , Bucuresti, 2009

Preda, Viorica, coordonator, - “Metoda proiectelor la vârstele timpurii”, Miniped, București, 2002

Preda, Viorica; Dumitrana, Magdalena - coordonatori- “Programa activităților instructiv-educative în învățământul preșcolar și Regulamentul învățământului preșcolar”, V&Integral, București, 2000

Jocurile didactice și rolul lor în formarea și dezvoltarea preșcolarului

Prof. FĂINIȘI IULIA MIHAELA

Școala Gimnazială "Constantin Negreanu" Drobeta Turnu Severin, Mehedinți

Jocul didactic reprezintă un mijloc de predare, asimilare, consolidare și facilitare a procesului de învățare din ce în ce mai utilizat în ziua de astăzi, întrucât eficiența și rezultatele sale pozitive au fost dovedite printr-o serie de cercetări și studii științifice.

Un joc devine o activitate didactică în momentul în care i se atribuie informații complementare cu scopul de a îmbogăți sau consolida cunoștințele elevilor față de conținutul unei anumite discipline. Jocul didactic poate fi definit ca o îmbinare a procesului de învățare tradițional cu elementul distractiv, captivant și recreativ al jocului.

În ciuda faptului că este o activitate amuzantă și distractivă, cei mici văd jocul precum ceva serios al cărui grad de importanță îl plasează pe primul loc. Prin urmare, legătura aceasta puternică dintre copil și joc poate spori eficiența educării copiilor, iar un aspect foarte pozitiv al jocului didactic este faptul că acesta poate fi introdus în orice disciplină și în orice moment al lecției, întrucât poate fi folosit pentru cunoaștere, consolidare și recapitulare.

Jocul în ansamblu său, reprezintă o multitudine de acțiuni, vădite să ducă individul spre bună dispoziție, spre destindere și relaxare, dar și spre o dezvoltare cognitivă și emoțională a acestuia, iar după Edouard Claparède, jocul este văzut ca „*cea mai bună introducere în arta de a munci*”.

Mai mult decât atât, este o activitatea stimulantă, atractivă și accesibilă copiilor care urmărește dezvoltarea și participarea activă a copiilor în timpul lecțiilor. Jocul didactic captează atenția copiilor, le dezvoltă gândirea și capacitatea de concentrare și îi încurajează pe aceștia să fie curioși și să-și dorească să afle cât mai multe lucruri noi.

Structura jocului didactic

În comparație cu alte jocuri, jocul didactic conține o structură mult mai complexă și urmărește un scop bine definit pentru a-și îndeplini rolul educativ asupra dezvoltării copiilor din punct de vedere intelectual, moral și fizic.

Scopul jocului

Jocul didactic, ca marea majoritate a activităților educative, are un scop care trebuie îndeplinit ca urmare a realizării jocului. Scopul jocului didactic poate consta în dezvoltarea cunoștințelor elevilor față de conținutul unei anumite discipline, dezvoltarea aptitudinilor de gândire, comunicare sau cooperare, abilitatea de a lucra în echipă cu alți copii sau adulți sau orice alt scop cu condiția de a avea caracter educațional.

Conținutul jocului

Conținutul jocului didactic trebuie să fie interesant și atractiv pentru a stârni interesul și curiozitatea elevilor și trebuie să aibă legătură cu tema care este abordată în activitatea dată. Câteva teme pe care conținutul poate fi bazat sunt: limbă și comunicare, animale marine, matematică și explorarea mediului, starea de bine, povești educative pentru copii și multe altele.

Sarcina didactică

Elementul didactic al jocului trebuie să prezinte instrucțiunile jocului propus. Sarcina didactică va trebui să fie pe înțelesul copiilor pentru ca aceștia să înțeleagă ce li se cere de la această activitate. Spre exemplu, cei mici vor trebui să-și folosească imaginația și creativitatea pentru a îndeplini cerințele jocului sau vor trebui să-și folosească atenția pentru a descoperi și observa diferite indicii.

Regulile jocului

Fiecare joc didactic va avea propriile reguli. Înainte de a începe jocul, este important ca cei mici să cunoască regulile pe care trebuie să le urmeze pentru realizarea sarcinii didactice. Regulile trebuie să fie simple și ușor de reținut pentru ca jocul didactic să fie cât mai antrenant și interesant pentru cei mici. Spre exemplu, aceste reguli pot clarifica ce instrumente pot folosi cei mici în timpul jocului, ce tip de întrebări au voie să pună și ce nu ar trebui să facă în timpul jocului.

Elementele de joc

Acestea reprezintă detaliile jocului ce vor avea ca rol surprinderea și menținerea atenției copiilor pentru a transforma această simplă activitate într-o activitate cât mai atractivă și captivantă pentru cei mici. Elementele pot include lucrul în echipă, recompense și diverse materiale didactice (suporturi vizuale, fișe, planșe, cartonașe interesante și multe altele).

Jocul didactic devenind prin urmare o activitate distractivă prin intermediul căreia cei mici își vor putea dezvolta o atitudine pozitivă față de complexul proces al învățării.

Importanța jocului didactic în procesul de învățare

Jocul didactic are un rol important asupra dezvoltării și formării copiilor și este o metodă eficientă și inovativă din ce în ce mai utilizată a secolului XXI. Jocul didactic are caracter motivant prin intermediul căruia cei mici sunt încurajați de a gândi diferit, de a-și folosi creativitatea și imaginația pentru a căuta soluții și răspunsuri și de a-și atinge potențialul maxim de învățare.

Organizat și coordonat cu inteligență, jocul didactic produce schimbări deosebite în dezvoltarea copilului preșcolar, pe toate planurile. De fiecare dată când ne propunem să desfășurăm un joc didactic, avem în vedere dezvoltarea psihopedagogică a copilului preșcolar, de aceea vom ține cont de nivelul de vârstă pentru a selecta un joc adecvat, cu grad de complexitate mic la grupă mică, mediu la grupa mijlocie și cu complexitate mare la copiii de grupă mare. Așa au luat naștere jocurile didactice „Tu spui una, eu spun multe!”, „Răspunde repede și bine”, „Spune, care e vecinul?”, „Când se întâmplă?” etc., prin intermediul cărora copiii se concentrează în a găsi soluții, își manifestă dorința de a da răspunsuri corecte, de a folosi un vocabular adecvat, de a selecta materialele conform cerințelor, de a face corespondențe între elemente matematice, cele din mediul înconjurător, în a folosi materialul de manipulat corespunzătoare, dezvoltându-și astfel abilități și capacități intelectuale, motrice și emoționale, care duc la o cimentare a personalității în formare a copilului preșcolar.

Jocul didactic satisface trebuințele copilului: de mișcare, de exprimare, de colaborare, de adaptare la realitate, dar în același timp informează copilul pe subiecte date și formează la copii anumite deprinderi, abilități, dezvoltă stima de sine, curajul și elimină inhibarea, tracul, pentru cei timizi fiind o rampă de lansare, dându-le curajul de a acționa, de a fi parte din joc, de a se exprima liber și fără impedimente. În același timp, jocul didactic produce relaxare, recreere, dând copiilor o altă atmosferă, mai confortabilă, decât cea a muncii directe cu cartea sau fișa de lucru, oferă plăcere și multă implicare ludică, ce duce la transformări în comportamentul copilului vis a vis de educator și colegi.

Jocul didactic a fost, este și va fi activitatea cea mai des folosită în învățământul preșcolar, cea mai eficientă și cea mai dorită de către copii, care prin abordarea ei largă, face activitatea din grădiniță mai incitantă, mai plină de surprize și inedit.

Unele dintre cele mai importante informații și cunoștințe sunt acumulate în copilărie. Din acest motiv, jocul didactic are un rol extrem de important pentru că îi ajută pe cei mici să dobândească o multitudine de cunoștințe noi și abilități esențiale în cea mai frumoasă manieră posibilă.

Pe lângă faptul că această activitate educativă este o modalitate plăcută de învățare, acesta reprezintă o oportunitate chiar și pentru cei mai timizi elevi, întrucât este o activitate ce îi poate ghida și ajuta să se exprime și îi încurajează să exploreze și să cunoască lumea din jurul lor.

Mai mult decât atât, jocul didactic le permite elevilor să învețe distrându-se și sporește eficiența învățării. Acesta le dă încredere elevilor în forțele proprii prin activități atractive și are un impact pozitiv asupra dezvoltării abilităților de colaborare, lucru în echipă, a spiritului de răspundere și multe altele.

Ce beneficii poate avea jocul didactic?

Există o multitudine de beneficii ale încadrării jocurilor didactice în educația copiilor de orice vârstă. Iată câteva dintre aceste beneficii:

- Jocul didactic transformă procesul de învățare într-un proces mult mai distractiv și plăcut. Probabil ați observat cum elevii îndrăgesc să se joace și sunt entuziasmați de câte ori au ocazia să realizeze această activitate;

- Este o modalitate ușoară și interesantă pentru a-i familiariza pe elevi cu unele concepte, întrucât este un proces de învățare atractiv și care captează mult mai ușor și rapid atenția elevilor și dorința acestora de a afla mai mult;

- Veți observa cum activitățile învățării prin joacă sunt interactive, permițându-le copiilor să lucreze în echipă, să-și exprime gândurile și ideile și să învețe cum să formeze conexiuni cu alți copii sau cu adulți, calități pe care le vor putea aplica în viitor în diverse situații ale vieții reale;

- Jucându-se cei mici descoperă lumea din jurul lor, încep să înțeleagă anumite concepte și sunt încurajați să pună tot felul de întrebări;

- Este o modalitate practică și sigură ce duce spre dezvoltarea creativității și a imaginației;

- Chiar și cele mai simple jocuri didactice stimulează dezvoltarea copiilor din toate punctele de vedere.

Bibliografie:

Chateau, Jean (1972). *Copilul și jocul*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
Șchiopu, Ursula (2001). *Psihologia vârstelor*. București: Editura Credis.

Claparede, Eduard (1975). *Pedagogia copilului și pedagogia experimentală*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

<https://www.twinkl.ro/teaching-wiki/jocul-didactic>

Jocuri didactice în ora de biologie

„Transformând procesul de învățare în aventură științifică”

Fehér Erika - Katalin

Colegiul Național ”Nagy Mózes”

În era educației interactive, jocurile didactice devin din ce în ce mai importante în procesul de predare și învățare. În contextul orei de biologie, aceste jocuri oferă o modalitate captivantă de a explora și a înțelege complexitatea lumii vii.

Jocurile didactice transformă atmosfera clasei de biologie într-o adevărată aventură științifică, captivând elevii și promovând o înțelegere profundă a conceptelor biologice:

- aduc o abordare interactivă în procesul educațional, punând elevii în centrul experienței de învățare. În loc să fie pasivi ascultători, elevii devin participanți activi, explorând concepte biologice într-un mod captivant și distractiv

- elevii preiau rolul unui cercetător și sunt puși în situații realiste, cum ar fi explorarea unui habitat specific sau analizarea adaptărilor speciilor la mediu. Aceste simulări oferă o înțelegere practică și aplicată a conceptelor biologice.

- jocurile de echipă încurajează colaborarea și comunicarea între elevi. Prin abordarea problemelor biologice complexe în echipă, elevii învață să-și valorifice abilitățile individuale și să contribuie la succesul colectiv.

- chiar și activitățile practice în laborator pot fi transformate în jocuri didactice

Jocurile didactice în ora de biologie sunt o modalitate inovatoare și eficientă de a spori implicarea elevilor și de a face conceptele științifice accesibile și interesante. Transformând procesul de învățare într-o aventură științifică, profesorii pot inspira pasiunea pentru biologie și pot pregăti elevii pentru o înțelegere mai profundă a lumii vii. Astfel, jocurile didactice nu sunt doar distractive, ci și instrumente valoroase pentru formarea viitorilor oameni de știință și biologi.

Joc Didactic: "Descoperă Ecosistemul Tău"

- **Descriere:** este un joc didactic conceput pentru a înțelege mai bine funcționarea ecosistemelor și relațiile dintre organisme. Acest joc oferă elevilor o experiență practică și interactivă în care să exploreze concepte complexe de biologie într-un mod distractiv și educațional.

- **Materiale necesare:** carton colorat și hârtie pentru a crea organisme și elemente ale ecosistemului, markere și creioane colorate pentru decorare, planșe mari sau panouri de afișare pentru a crea ecosistemele, fișe informative cu detalii despre diferite specii și relațiile dintre ele.

Cum se desfășoară jocul:

1. *Alegerea ecosistemului*: elevii sunt împărțiți în echipe, iar fiecare echipă primește sarcina de a recrea un anumit tip de ecosistem (pădurea, lacul, marea, deșertul etc.).

2. *Designul organismelor*: fiecare echipă creează organisme specifice ecosistemului ales. Aceste organisme pot include plante, animale, bacterii etc. Elevii sunt încurajați să furnizeze detalii precise despre caracteristicile fiecărui organism și despre rolul său în ecosistem.

3. *Construirea ecosistemului*: utilizând cartonul și hârtia colorată, elevii construiesc elementele ecosistemului lor pe panouri mari sau planșe. Pe măsură ce adaugă organisme, elevii discută relațiile dintre acestea și impactul lor asupra echilibrului ecosistemului.

4. *Prezentarea ecosistemelor*: fiecare echipă prezintă ecosistemul creat, explicând alegerea organismelor și relațiile dintre ele. Elevii pot utiliza fișele informative pentru a susține prezentările și pentru a împărtăși cunoștințe detaliate despre ecosistemul lor.

5. *Simularea interacțiunilor*: după prezentări, se desfășoară o sesiune de simulare în care echipele interacționează între ele pentru a evidenția dinamica complexă a ecosistemelor. Elevii pot simula competiții pentru resurse, relații simbiotice sau efecte asupra ecosistemului cauzate de perturbări.

6. *Reflectare și dezbateri*: la final, se organizează o sesiune de reflectare în care elevii discută despre ce au învățat, problemele întâlnite și modul în care pot aplica cunoștințele în situații reale.

"Descoperă ecosistemul tău" nu numai că consolidează cunoștințele de biologie, ci și dezvoltă abilități precum colaborarea, gândirea critică și creativitatea într-un context interactiv și distractiv.

Jocul didactic și creativitatea

Fetti Liliana

Școala Gimnazială „Nicolae Drăganu”

Loc. Zagra, Jud. Bistrița - Năsăud

Jocul didactic este perceput în literatura pedagogică și în procesul de predare -învățare ca mijloc de instruire și educare a copilului deoarece, potrivit particularităților de vârstă ale școlărilor mici, învățarea prin acțiune este o formă accesibilă și eficientă.

Jocul didactic are reguli, scopuri și obiective didactice care urmăresc formarea și educarea copilului. Ele sunt organizate și conduse de obicei de către profesori. Prin jocul didactic se fixează și se consolidează cunoștințe, abilități, deprinderi. Nu se transmit cunoștințe noi, dar elevii pot beneficia de informații noi în plan orizontal, unii de la alții.

Un joc se alege în funcție de obiectivele urmărite și se poate modifica după acestea și după particularitățile clasei. Același joc se poate complica, dacă elevii sunt capabili de performanțele respective. Ca formă de activitate de învățare, este atractiv prin acțiunile din demersul său, prin faptul că este o întrecere, că antrenează un număr mare de elevi și pentru că îi face responsabili de rezultatele proprii și de rezultatele echipei din care fac parte. Jocurile didactice nu trebuie căutate neapărat în culegeri, ele pot fi modificate sau inventate cu condiția să respecte cerințele unui joc didactic.

TEHNICA TANGRAM

Tangram este un joc chinezesc cunoscut de mai bine de 2000 de ani. Cele 7 figuri geometrice, numite tamuri, trebuie așezate toate, una lângă alta, fără suprapuneri. Se obțin nenumărate figuri (geometrice și artistice).

Tangramul stimulează imaginația și logica cucerind prin simplitatea sa deopotrivă copiii și adulții, pe cei pasionați de matematică și pe cei cu înclinații artistice.

Tangram este un pătrat decupat în 7 figuri geometrice:

- cinci triunghiuri (două triunghiuri mari, două triunghiuri mici și unul mediu)
- un pătrat
- un paralelogram

Piesele pot fi făcute din orice material tare. Există tangram-uri de hârtie, carton, lemn, ceramică, metal sau sticlă.

Tangram seamăna cu jocul de puzzle. Doar că, dacă la puzzle piesele pot fi aranjate într-un singur fel, la tangram tocmai diversitatea imaginilor ce pot fi obținute face jocul interesant.

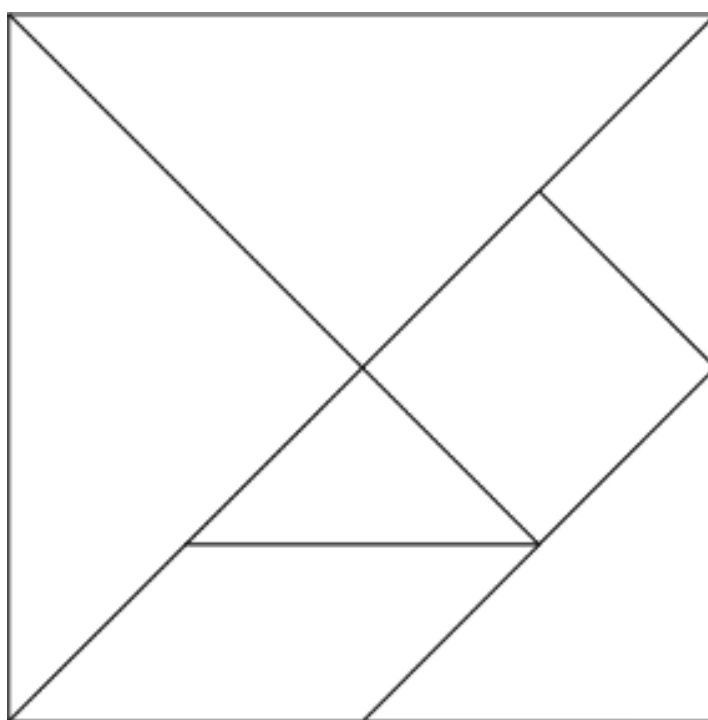
Regulile sunt următoarele: trebuie să folosești toate cele 7 piese pentru a crea o imagine, având grijă ca piesele să se atingă fără a se suprapune.

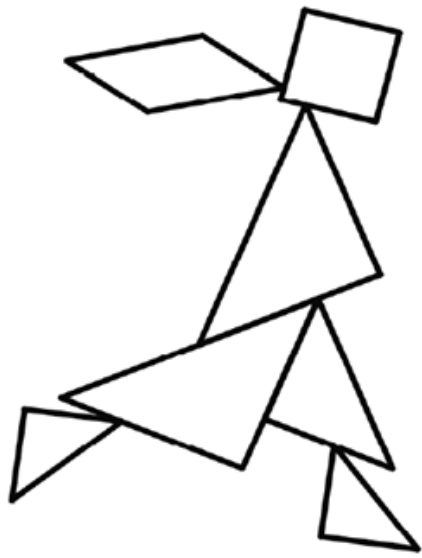
Peste 1600 de imagini reprezentând animale, păsări, vietăți marine, oameni, litere, cifre, obiecte, castele, vapoare și multe altele pot fi create din cele 7 piese ale tangramului.

Etapele de lucru: decuparea figurilor geometrice, asamblarea fără lipire, lipirea figurilor conform modelului, completarea imaginii cu elemente adecvate temei.

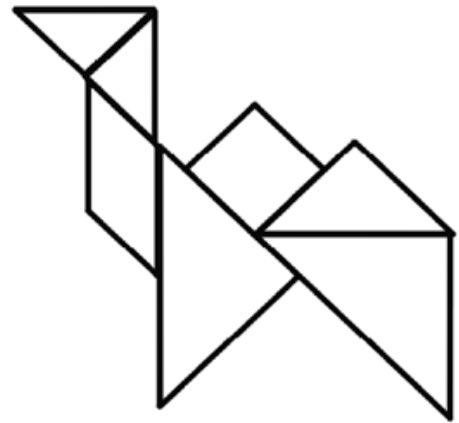
Materiale folosite : foarfecă, figurile decupate, lipici, coală de hârtie albă sau colorată.

Pătratul Tangram

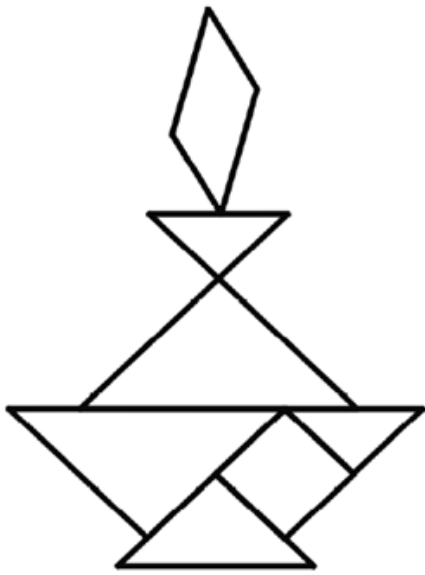




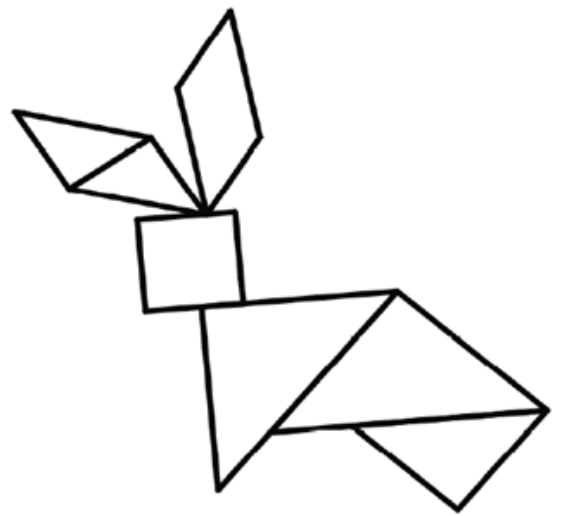
Indian



Pasăre



Lumânare



Iepure

Jocul didactic și valențele sale formative la disciplina biologie

Prof. Filip Livia Cristina

Școala Gimnazială Nr. 1 Abram

„Înțelepciunea și iubirea mea e jocul“ (L. Blaga)

Pornind de la afirmația lui Platon care considera că cei care se ocupă de instruire și educație trebuie să țină cont de faptul că „structura sufletească a copiilor are nevoie de distracții“, instruirea trebuie să poarte un caracter de joc, adică trebuie desfășurată într-un mod plăcut și astfel sunt supuse observării înclinațiile ereditare ale fiecărui copil.

S-a dovedit că jocurile didactice au o contribuție eficientă în dezvoltarea capacităților cognitive și creatoare ale elevilor și totodată reprezintă și un mijloc de acumulare a cunoștințelor.

Învățarea prin joc este un ideal ce devine, în contextul abordărilor novatoare ale procesului de predare - învățare - evaluare, tot mai tangibil. Jocurile didactice îmbină armonios dinamismul și voința ameliorativă înaltă cu realizarea unor obiective concrete ale lecției. De asemenea, jocul este o caracteristică proprie fiecărui copil, este prin forma sa o motivație extrem de elocventă, iar pentru ca aceasta să aibă o valoare autentică, este extrem de importantă calitatea sarcinii pe care o conține și care trebuie să vizeze nemijlocit schema studiată.

Prin specificul ei, biologia este pentru elevi atât o disciplină frumoasă și interesantă, cât și o disciplină cu multe noțiuni greu de însușit, motiv pentru care datoria noastră, a dascălilor, este aceea de a face tot ceea ce ne stă în putință pentru a facilita însușirea cunoștințelor biologice de către elevi, într-o manieră plăcută și durabilă.

Integrarea jocurilor didactice în lecțiile de biologie, oferă elevilor posibilitatea de a-și însuși, fixa, sistematiza și aplica într-un mod cât mai atractiv cunoștințele dobândite.

Din multitudinea jocurilor didactice aplicabile în lecțiile de biologie face parte și Metoda cubului.

Cubul este o metodă care presupune explorarea unei teme sau a unui proces din mai multe perspective, permițând abordarea completă a acesteia.

Această metodă poate fi aplicată cu succes în toate tipurile de lecție. De exemplu la lecția Mamifere, clasa a V-a, această metodă presupune parcurgerea următoarelor etape:

1. Profesorul confecționează un cub din carton pe fețele căruia sunt notate cuvintele: descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează.
2. Clasa este împărțită în șase grupe de elevi.

3. Fiecare grupă primește un plic cu diferite animale pe care trebuie să le grupeze pe clase – pești, amfibieni, reptile, păsări și să pună separat animalele care nu intră în aceste clase. Profesorul cere elevilor să precizeze care este clasa de vertebrate din care fac parte animalele care au fost puse separat – clasa mamifere.

4. Pe baza activității anterioare profesorul anunță subiectul lecției noi și anume, *Animale vertebrate-Mamifere* și explică elevilor că pentru a descoperi mai multe lucruri despre mamifere se va utiliza metoda cubului.

5. Fiecare grupă își alege un lider care dă cu cubul și primește o sarcină de lucru în funcție de ceea ce apare scris pe una din fețele cubului:

- *Describe* mediul de viață și caracterele generale ale mamiferelor (grupa 1).
- *Analizează* alcătuirea corpului mamiferelor (grupa 2).
- *Compară* mamiferele cu animalele din celelalte clase de vertebrate și stabilește caracteristicile sistemelor de organe și funcțiile organismului (grupa 3).
- *Aplică*. Precizează importanța mamiferelor (grupa 4).
- *Asociază* tipurile de mamifere existente în funcție de tipul de hrană și mediul de viață și dă exemple de astfel de mamifere (grupa 5).
- *Argumentează* că omul este un mamifer (grupa 6).

6. Fiecare grupă, folosind informațiile din manual, va scrie ideile pe o foaie de flipchart, având la dispoziție 15 minute.

7. Foile de flipchart sunt așezate în fața clasei pentru a fi văzute de toți elevii, iar liderul grupei prezintă frontal ideile scrise.

8. Se discută frontal ideile, se lămuresc informațiile neclare, se corectează greșelile și se completează cu noțiunile care lipsesc.

9. Pe baza acestor informații se realizează schița lecției, notată de către elevi în caiete.

Un alt joc aplicat cu succes la gimnaziu și care are menirea de a facilita învățarea și fixarea cunoștințelor de către elevi, este Turnirul enunțurilor.

De exemplu, la clasa a VII-a, pentru fixarea cunoștințelor privind scheletul uman, li se acordă elevilor zece minute pentru a formula cel puțin trei perechi de enunțuri despre schelet, enunțuri de forma: femur– osul coapsei și notarea lor pe câte o foaie de hârtie.

După expirarea celor zece minute, se alege un prezentator, juriul și un grup de colectori. Colectorilor li se acordă cinci minute pentru a aduna cele mai bune enunțuri și a le înmâna prezentatorului, după care începe desfășurarea turnirului.

Cu această ocazie, echipele concurente vin în fața juriului, iar prezentatorul citește câte un enunț pentru fiecare concurent. În situația în care un concurent nu răspunde corect, răspunsul poate fi formulat de către un alt membru al echipei, însă echipa va primi doar jumătate din punctajul alocat. Pe parcursul turnirului, juriului are misiunea de a contoriza răspunsurile corecte și de a acorda fiecărei grupe concurente punctajul corespunzător răspunsului dat și anume 1 punct dacă răspunsul aparținut membrului căruia prezentatorul i-a adresat întrebarea sau 0,5 puncte dacă răspunsul aparține unui alt membru al echipei.

La final, juriul afișează punctajul acumulat de fiecare grupă concurentă și anunță echipa câștigătoare.

Succesul încadrării jocului în proiectarea și realizarea actului didactic depinde de o multitudine de factori esențiali, precum selecția jocurilor didactice în funcție de obiectivele

lecției, de particularitățile de vârstă și intelectuale ale elevilor, de calitatea sarcinii didactice și explicarea concisă și clară a procedurii jocului.

Bibliografie:

1. Ionescu M., Radu I. Didactica modernă. Cluj-Napoca, Editura Dacia, 2001;

2. Jocul didactic. Disponibil la: <http://www.didactic.ro/material/57232-pledoarie-pentru-jocul-didactic>;

3. Jocul – modalitate de învățare și educare. <http://www.referate10.ro/referate-psihiologie/jocul-modalitate-de-invatare-si-educare-6597.html>;

Învățare prin joc la vârsta preșcolară-

bunele maniere la vârsta preșcolară

Ed. Floca Teodora

Grădinița cu P. P. „Bucuria Copiilor” Mediaș

Jocul este activitatea de baza în grădiniță și cuprinde toate ariile de activitate, realizând procesul de învățare într-un mod atractiv, antrenant și ușor asimilabil de către copil. Copilul se joacă de la intrarea în grădiniță până la micul dejun, în timpul activităților didactice de dimineață, apoi se joacă serios în cadrul activităților comune, apoi se distrează jucându-se în timpul activităților complementare și numai masa de prânz și somnul opresc temporar aceasta activitate, ea urmând să își reia cursul după trezirea copiilor și până la plecarea lor acasă.

Bunele maniere pentru copii sau celebrii ”cei 7 ani de acasă” reprezintă un set de reguli care au o istorie veche, prin care noi, oamenii, învățăm și ne arătăm respectul față de noi înșine, de ceilalți persoane și de societatea în care trăim. Chiar dacă de-a lungul timpului acestea convenții ale societății s-au tot schimbat și se află într-un proces continuu de schimbare, există totuși o singură constantă care rămâne neatinsă, și anume **bunul simț**.

Bunele maniere se învață în primii ani de viață și se demonstrează prin acțiuni mici, dar cu semnificație. Un comportament elegant este descris de o vorbă bună, un zâmbet, un gest simplu de salut, toate adresate la momentul potrivit.

Jocul de creație este cea mai răspândită și îndragită activitate, prin el copiii prelucrează și transpun pe plan imaginar impresiile pe care le au despre realitatea înconjurătoare, jocul reflecționează raportul dintre copil și mediul social. Copilul intrat în grădiniță trece din familie în contact direct cu ceilalți copii, într-o activitate organizată de observare a mediului social în care sunt prezentate aspectele practice ale vieții adulților, precum și relațiile dintre ei. Copiii creează astfel jocuri ca: De-a mama, De-a doctorul, De-a magazinul, etc.

Un joc didactic în care se dezvoltă deprinderi de comportare civilizată, de respectarea normelor de conviețuire socială, de dezvoltarea atitudinilor de prețuire și bun simț este jocul „**La ziua prietenului meu!**” desfășurat în cadrul unei activități la Domeniul om și societate, având ca scop verificarea și consolidarea cunoștințelor privind drepturile și îndatoririle copiilor, indiferent de gen, rasă, cultură și limbă, cunoșterea și respectarea normelor de conviețuire socială prin manifestarea unor atitudinilor de prietenie, toleranță și armonie în relațiile cu cei din jur.

COMPORTAMENTE:

2.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare

2.3. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate

4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional

OBIECTIVE OPERATIONALE:

- Să își formeze deprinderi de comportare civilizată
- Să manifeste bună-cuviință și bunăcuviință în societate, familie, grădiniță
- Să utilizeze o exprimare civilizată în limbaj, gesturi, atitudine față de colegi și cadrele didactice, părinți și societate.

SARCINA DIDACTICA:

- sa recunoasca comportamentul pozitiv sau negativ;
- sa verbalizeze actiunea ilustrata;
- sa aseze jetoanele pe panou in locurile corespunzatoare;
- sa completeze fisa in mod corespunzator cerintelor.

REGULILE JOCULUI:

- sa inchida si sa deschida ochii la semnalul educatoarei alegand jetonul de pe masa;
- sa astepte randul pentru a putea fi numit;
- sa aplaude raspunsurile corecte.

Jocul se desfășoară astfel;copilul atins cu bagheta vine la masa educatoarei,la semnalul educatoarei acesta închide ochii,acesta alege un jeton;la semnalul educatoarei copilul deschide ochii si verbalizeaza comportamentul de pe jeton,copilul aseaza jetonul in locul potrivit(sub fata zambitoare sau trista),urmatorul copil care va fi atins de baghetă va căuta imaginea cu comportamentul opus celui așezat deja la panou si îl va așeza la locul corespunzator.

Vor fi urmarite respectarea regulilor,corectitudinea raspunsurilor,așezarea corectă a jetoanelor. Se va repeta cu 2-3 copii.Fiecare raspuns corect va fi aplaudat.

Varianta 1-educatoarea cere copiilor sa verbalizeze un comportament „asa da” –reguli de comportament la ziua prietenului,apoi va solicita un alt copil ca va verbaliza un „asa da” –reguli de comportare civilizată. Se va repeta si cu alti copii.

Varianta 2-se vor alege 2 sau mai mulți copii și aceștia au ca sarcină să exemplifice sau chiar să facă o scurtă dramatizare cu exemple de comportament pozitive sau negative întâlnite la petrecerea prietenilor lor.Răspunsurile vor fi aplaudate și recompensate cu ecusoane stelute vesele.

INVATARE PRIN JOC / EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Joc Didactic

Florea Mirela Ionela

G. P. P. NR. 1 SLATINA – OLT

Jocul în ansamblu său, reprezintă o multitudine de acțiuni, vădite să ducă individul spre bună dispoziție, spre destindere și relaxare, dar și spre o dezvoltare cognitivă și emoțională a acestuia, iar după Edouard Claparède, jocul este văzut ca : „*cea mai bună introducere în arta de a munci*”.

Jocul didactic satisface trebuințele copilului: de mișcare, de exprimare, de colaborare, de adaptare la realitate, dar în același timp informează copilul pe subiecte date și formează la copii anumite deprinderi, abilități, dezvoltă stima de sine, curajul și elimină inhibarea, tracul, pentru cei timizi fiind o rampă de lansare, dându-le curajul de a acționa, de a fi parte din joc, de a se exprima liber și fără impedimente. În același timp, jocul didactic produce relaxare, recreere, dând copiilor o altă atmosferă, mai confortabilă, decât cea a muncii directe cu cartea sau fișa de lucru, oferă plăcere și multă implicare ludică, ce duce la transformări în comportamentul copilului vis a vis de educator și colegi.

SPUNE CE-AI GUSTAT?

Scopul: Verificarea și consolidarea cunoștințelor dobândite în cadrul activităților derulate pe domenii experiențiale.

Identificarea și valorificarea unor caracteristici ale fructelor.

Sarcina didactică: Recunoașterea și numirea fructelor feliate prin exersarea analizatorilor tactil, olfactiv, gustativ.

Regulile jocului: Copiii servesc din platou o bucată din fructele feliate, gusta pe rând și ghicesc cui fruct aparține.

Material didactic: Un platou pe care se afla mai multe bucăți de fructe, un castron.

Desfasurarea jocului: Copii sunt asezati in jurul mesei. Pe masa se afla un platou cu bucati din fructe feliate. Pe rand, copiii vin si servesc din platou o bucatica dintr-un fruct. Gusta din ea si ghicesc carui fruct apartine.

Copiii care ghicesc fructul caruia apartine bucatia, utilizand analizatorii tactil, olfactiv si gustativ primesc toata bucatia si o mananca in timp ce copiii recita versurile:

„Ai ghicit, ai ghicit/Mananca bucatia fericit!

”Copiii care nu ghicesc fructul caruia apartine bucatia o asaza in castron, in timp ce copiii recita versurile:

„N-ai ghicit, n-ai ghicit/Asaza bucatia in castron, caci nu o vei primi!”.Jocul continua pana vor gusta toti copiii din fructele feliate in platou.

Jocul se poate derula si prin utilizarea legumelor.

Bibliografie:

Chateau, Jean (1972). Copilul și jocul. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Claparede, Eduard (1975). Pedagogia copilului și pedagogia experimentală. București: Editura Didactică și Pedagogică.

JOCUL DIDACTIC „SĂ DEZLEGĂM MISTERUL”

PROF. FLOREA OLIMPIA,

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI EMINESCU” PITEȘTI

În general jocul este înțeles ca fiind o activitate umană, desfășurată după reguli de bunăvoie acceptate, având ca efect declanșarea unor stări emoționale pozitive.

Prin împletirea stării de bine cu interacțiunea dar și cu elemente de joc, în procesul instructiv - educativ, apar oportunități pentru elevi de a înțelege și de a aplica cunoștințe și abilități, de a dezvolta latura inventivă și creativă a gândirii și imaginației, spiritul de cooperare și de echipă.

Atunci când jocul are scop educativ bine precizat, devine metodă de instruire, iar când este folosit pentru a demonstra o caracteristică a unei lecții, acesta devine un procedeu didactic.

Profesorul poate utiliza jocul didactic raportându-se la câteva condiții ca de exemplu:

- jocul să fie proporționat cu activitatea prevăzută de programă și structurat în raport cu tipul și scopul lecției desfășurate fără să afecteze fondul de timp al acesteia;
- indicațiile privind desfășurarea activității să fie clare, corecte, precise, să fie conștientizate de către elevi și să le creeze o motivație pentru activitate;
- să aibă în vedere formarea deprinderii de muncă independentă;
- să antreneze toți elevii în activitatea de joc astfel încât să solicite gândirea creatoare și să valorifice cu maximum de eficiență posibilitățile intelectuale ale acestora.

În lucrarea de față, ne propunem să prezentăm jocul didactic „Să dezlegăm misterul”.

Acest tip de joc poate fi utilizat cu scopul de a fixa, sistematiza, verifica cunoștințele și a stârni curiozitatea de a identifica o parte din noțiunile cheie învățate pe parcursul lecției „Inventarea scrierii - de la pictograme la alfabet”, la clasa a V-a, dar și din dorința de a încheia ora de istorie într-o notă de bună dispoziție.

Elevii împărțiți în grupe de lucru de câte 2, primesc o fișă de lucru - careu- având ca cerință să identifice cuvintele - cheie, utilizând literele din careu folosindu-le de sus în jos, de la dreapta la stânga și în sens invers, apoi să completeze frazele lacunare pentru a obține enunțuri adevărate.

În cadrul grupelor de lucru, elevii cooperează, își împart sarcinile de lucru pentru a reuși să dezlege „misterul.”

8. Fenicienii au inventat primul □□□□□□ alcătuit din 22 de □□□□□□□□, strămoșul alfabetelor: grec, latin, chirilic, arab, evreiesc.

9. Cu scrierea începe o nouă perioadă a vieții oamenilor care se numește □□□□□□.

Bibliografie:

Căpiță Laura, Căpiță Carol, *Tendințe în didactica istoriei*, Editura Paralela 45, București, 2005

Cerghit Ioan, *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006

Programa școlară pentru disciplina Istorie, clasele a V-a - VIII-a, București, 2017

Ochescu Maria, Oane Sorin, *Manualul Istorie clasa a V-a*, Editura Art Klett, București, 2022

Relatia dintre joc, creatie si invatare

FODOR BEATA MONICA

Hai la joacă! a devenit acum expresia mea preferată în calitate de cadru didactic. Majoritatea activităților de la clasa mea trebuie să se încheie prin joacă.

Rolul jocului din clasă este de a relaxa elevii, de a-i antrena atunci când se plictisesc, de a-i energiza atunci când zilele sunt posomorâte, de a-i transpune dintr-o realitate ce uneori poate fi tristă, într-o lume imaginară ce poate aduce atâta bucurie câtă ne dorim, căci până la urmă e doar un joc, nu?

Sub vraja jocului, copiii se pot transforma în ceea ce își doresc, căci jocul este o mantie ce ascunde orice sensibilitate pe care o țin bine ascunsă în ochii celorlalți. Un copil timid poate deveni personaj principal al poveștii create, un copil răzvrătit poate să devină ascultător, căci așa spun regulile jocului, un singuratic poate să devină parte a unui grup, un grup poate să adopte și alți copii și în fiecare vraja jocului poate să găsească doar bucuria și nerăbdarea revederii pentru a întâlni pe cineva care să spună formula magică: Hai să ne jucăm!

Școlarii și preșcolarii sunt la vârsta la care energia este la cel mai înalt nivel din toată viața unui om și ce poate să satisfacă nevoia de mișcare și de creativitate mai mult decât jocul? De aceea, când clasa este agitată și informațiile nu pot ajunge către ei corect și să se așeze bine în rafturile minții, jocul este o strategie minunată care să le consume energia, dar și care să îi țină atenți în dobândirea cunoștințelor și altfel decât stând așezați la mese.

Jocul are puterea de a destinde, de a elibera suflete și gânduri, de socializare, de cunoaștere, de a face cunoștință cu regulile și de a învăța că ele trebuie respectate la fel cum trebuie respectați și ceilalți participanți. Prin joc, cei mici învață că în viață poți să și pierzi și să îmbrățișezi eșecul atâta timp cât te face să te ambiționezi. Ceea ce fac, de fapt, copiii prin joc este o lecție pe care noi, adulții, uneori o uităm. Ei pierd la anumite jocuri, ies și privesc de pe margine, dar când se încheie participă cu zâmbetul pe buze la o nouă rundă, cu mai mult avânt și mai ambițioși.

Jocul e în natura omului, iar viața însăși e un joc pe care mulți îl iau destul de în serios chiar și când nu e cazul, când, de fapt, trebuie să privim de pe margine atunci când lucrurile devin mai complicate, să analizăm mișcările celor mai buni și cu avânt și bucurie să ne aruncăm când jocul reîncepe.

Pentru preșcolari și școlarii mici, jocul are un rol esențial în timpul orelor, dar și în timpul pauzelor. Dacă în recreație, jocul este o activitate naturală ce se naște din orice idee, pleacă de la orice fel de obiect, iar inițiatorul poate fi oricare dintre copii sau chiar cadrul

didactic, în timpul orelor, jocul este mereu organizat, bine structurat și inițiat de către cadru didactic.

Jocul și joaca sunt universul copiilor, ele sunt declanșatoare de bucurie și nimic nu le poate deschide mai bine sufletul și mintea către cunoaștere decât ele.

Prin joc, copiii explorează, inventează, își dezvoltă abilitățile motrice, răbdarea, curajul și tot jocul îi face să devină mai încrezători, mai sociabili, mai siguri de abilitățile lor, iar școala devine un univers magic al descoperirii magiei copilăriei, mai ales pentru cei mici, așa că Hai la joacă!

Jocul este esențial pentru dezvoltare, deoarece contribuie la bunăstarea cognitivă, fizică, socială și emoțională a copiilor și tinerilor. Jocul oferă, de asemenea, o oportunitate ideală pentru părinți de a se angaja pe deplin cu copiii lor.

În ciuda beneficiilor derivate din joacă atât pentru copii, cât și pentru părinți, timpul pentru jocul liber a fost redus semnificativ pentru mulți copii.

Un raport al Academiei Americane de Pediatrie abordează o varietate de factori care au redus jocul, inclusiv un stil de viață grăbit, schimbări în structura familiei și o atenție sporită acordată activităților academice și de îmbogățire în detrimentul recreerii sau al jocului liber centrat pe copil.

Jocul este atât de important pentru dezvoltarea optimă a copilului, încât a fost recunoscut de Înalțul Comisariat al Națiunilor Unite pentru Drepturile Omului ca un drept al fiecărui copil.

Acest drept din naștere este însă contestat în multe locuri din lume prin practici care includ munca copiilor și practicile de exploatare, războiul și violența din cartiere sărace și resursele limitate disponibile copiilor care trăiesc în sărăcie. Cu toate acestea, chiar și acei copii care sunt suficient de norocoși să dispună de resurse abundente și care trăiesc într-o relativă liniște s-ar putea să nu primească toate beneficiile jocului. Mulți dintre acești copii sunt crescuți într-un stil din ce în ce mai grăbit și sub presiune, care poate limita beneficiile de protecție pe care le-ar câștiga din joc.

Deoarece fiecare copil merită oportunitatea de a se dezvolta la potențialul său unic, părinții trebuie să ia în considerare toți factorii care interferează cu dezvoltarea optimă și să favorizeze circumstanțe care să permită copiilor să profite pe deplin de avantajele asociate jocului.

BENEFICIILE JOCULUI

Jocul permite copiilor să-și folosească creativitatea în timp ce își dezvoltă imaginația, dexteritatea și puterea fizică, cognitivă și emoțională. Jocul este important pentru dezvoltarea sănătoasă a creierului.

Prin joacă, copiii de la o vârstă fragedă se angajează și interacționează cu lumea din jurul lor. Jocul permite copiilor să creeze și să exploreze o lume pe care o pot stăpâni, învingându-și temerile în timp ce își exersează roluri de adulți, uneori împreună cu alți copii sau cu adulții care îi îngrijesc.

Pe măsură ce cuceresc lumea, jocul îi ajută pe copii să dezvolte noi competențe care conduc la îmbunătățirea încrederii și reziliența de care vor avea nevoie pentru a face față provocărilor viitoare, asupra capacității copiilor de a stoca informații noi, deoarece capacitatea cognitivă a copiilor este îmbunătățită printr-o schimbare clară și semnificativă a activității.

Învățarea prin joc

Jocul “La cumpărături în mall”

Școala Gimnazială Șona, Alba

Prof. învă. primar Folea Ana-Maria

Jocul pe care îl voi prezenta se bazează pe conceptul de “mall”, care e foarte comun multora și îndrăgit de elevi, ei mergând adesea cu părinții în acel loc. Mall-ul din joc este o cutie cu jetoane reprezentând mai multe tipuri de activități. Voi prezenta câteva dintre acestea în jocul următor.

Jetoanele folosite într-un anumit joc se plantează pe o plansă reprezentând traseul jocului, astfel încât elevii știu mereu în ce loc al traseului se află. Traseul începe cu jetonul START și se încheie cel pe care scrie FINAL. Acest lucru va fi interesant și atractiv pentru elevi.

Conținut școlar:

Unitatea de învățare: “Grădina cu sănătate”

Scopul jocului: dezvoltarea coeziunii în grupul de elevi, al spiritului antreprenorial și al empatiei;

Punctaj: elevii vor acumula buline roșii cu care vor cumpăra din mall-ul educational; dacă vor dona o parte din buline în “Borcanul cu bunătăți” al clasei, vor merge în vizită la sera din localitate. Pentru a putea efectua vizita, trebuie adunate 200 de buline în borcan.

Beneficii: după îndeplinirea sarcinilor, elevii vor primi buline roșii cu care pot allege activități sau alte recompense.

Jocul se desfășoară pe parcursul unei zile, respectând orarul și se încheie cu vizita la sera de flori. Pe tot parcursul activității vom fi însoțiți și urmăriți de două personaje cunoscute de elevi din manual și anume Eliza și Mihai.

Învățătoarea notează preferințele elevilor pentru a observa coeziunea dintre elevi.

Regulament: Fiecare elev alege la intrarea în clasă o regulă dintr-un set de cinci reguli prestabilite de către învățătoare. Regula aleasă cel mai des va fi respectată cu strictețe în acea zi. Cine o respectă la finalul activității câștigă 5 buline roșii, Cine o încalcă, pierde 7 buline.

O SARCINĂ CARE ÎȚI
ADUCE NOROC



Nivel 1:

Sarcina 1- elevii primesc fișe cu diferite legume (varză, roșii, morcov, salată, ceapă etc.) și trebuie să coloreze partea pe care o consumăm la fiecare în parte;

Sarcina 2- elevii primesc farfurii de carton pe care trebuie să lipească pentru Eliza fructe dulci, iar pentru Mihai fructe acrișoare;

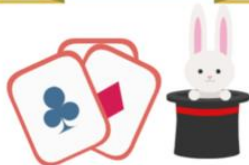
Fiecare sarcină realizată corect va aduce 10 buline roșii. Cu bulinele adunate pot cumpăra din mall-ul educațional sau pot economisi bulinele.

ÎNCĂ O ȘANSĂ PENTRU UN
ELEV



Poți ajuta un coleg care nu a reușit să termine sarcinile (nu primește nimic în schimb) sau poți colora un fruct la alegere (5 buline)! Din bulinele strânse pot dona în borcan.

NUMERE DE MAGIE



Nivel 2:

Sarcina 1- elevii trebuie să numeroteze cu numere de la 1 la 5 stadiile dezvoltării unei plante;

Sarcina 2- elevii trebuie să lipească părțile unei plante la locul potrivit, reconstituind planta respective;

Fiecare sarcină corect rezolvată aduce câte 10 buline roșii.

SELFIE CLASĂ-PROFESOR



Poți face o poză cu grupul- costă 10 buline sau poți primi bonus 5 buline! Din bulinele strânse poți dona în borcan. Datorită dexterității învățătoarei, acesta știe ca elevii vor fi încântați să meargă în vizită, așa că în borcan se vor strânge cele 200 de buline necesare.

VIZITE DIDACTICE



Nivel 3:

Sarcina 1- elevii merg în vizită la sera de flori. Pe traseu se respectă regulile de politețe, dar și regula zilei. În sera se respectă regulile prezentate de îngrijitor. Se pot acumula 30 de buline pentru respectarea fiecărui tip de regulă.

Sarcina 2- elevii trebuie să planteze 20 de plante mici în ghivece după regulile prezentate model de către îngrijitor. Fiecare ghiveci va conține câte 5 plante și va aduce un beneficiu de câte 10 buline, în total 40 de buline roșii de elev.

Finalul jocului se desfășoară în ultima ora de program școlar. Datorită faptului că au fost elevi harnici, au strâns mai multe buline cu care pot cumpăra o recompensă:

EXPERIMENTE CULINARE



KARAOKE



Experimentul culinar costă 150 de buline roșii, iar karaoke costă 100 de buline . Fiecare optează pentru ce își dorește.

Majoritatea se supune minorității. Toți donează buline pentru distracție. Bulinele rămase se pun în borcan și se folosesc la următorul joc.

ȘCENARIUL ACTIVITĂȚII

jocul didactic „Să-l ajutăm pe Moș Nicolae?”

Prof. inv. Prescolar Fulop Carmen – Aneta

G.P.N „Stejărelul” Cajvana

Înainte de venirea copiilor în sala de grupă se pregătesc materialele și se aranjează sala. După intrarea copiilor în sala de grupă, aceștia se vor așeza pe pernițe, în semicerc. Vom continua cu *Întâlnirea de dimineață*, preșcolarii își vor recunoaște poza și o vor așeza pe *panoul cu prezența*, apoi vom realiza *calendarul naturii*. Copiii sunt rugați să privească pe fereastră, ca mai apoi să spună cum este vremea, apoi un copil va alege jetonul potrivit și îl va așeza la locul destinat pentru starea vremii, după care se va stabili anotimpul în care ne aflăm.

Urmează un *moment de înviorare*:

„Cum îmi spăl obrajii?Uite-așa!

Cum îmi frec dințișorii?Uite-așa!

Cum îmi piaptăn părul cu răbdare?Uite-așa!

Cum fac eu înviorare?Uite-așa!

Cum îmi pun ciorapi?Uite-așa!

Cum îmi închei nasturii?Uite –așa!

Cum mănânc frumos la masă?Uite-așa!

Cum salut când plec de-a casă?Uite-așa?

După *momentul organizatoric*, le voi *capta atenția cu surpriza zilei*: voi scoate din traistă Cizmulița lui Moș Nicolae și un bilet de la Moșul Cel Bun, apoi voi citi biletul:

„ *Dragi mei copilaș, sunt tare supărat pentru că mi s-au amestecat cadourile din cizmulită și nici nu mai am cizmulite pentru toți copiii la care trebuie să ajung. Vă rog să mă ajutați să aranjez cadourile și să facem cizmulite!*„

După captarea atenției, vom desfășura prima activitate pe domenii experiențiale *Dș (activitate matematică)* unde ne vom juca jocul didactic „Să-l ajutăm pe Moș Nicolae?„, copiii vor trebuie să grupeze cadourile și dulciurile după formă și culoare.

Prezentarea conținutului și dirijarea învățării, va debuta cu prima activitate pe domeniul experiențial care se va desfășura la Centrul Știință -DȘ-activitate matematică joc didactic

„Cizmulițele buclucașe ale moșului „ (grupare după culoare și formă)

Scop: gruparea obiectelor după formă și culoare, educarea atenției, memoriei și gândirii.

Sarcină didactică: alcătuirea grupurilor de obiecte după culoare, formă și denumirea lor.

Elemente de joc: închiderea ochilor, mâna oarbă, aplauze, surpriză

Reguli de joc: fiecare copil va veni în față va băga mâna în cizmuliță va scoate un jeton, îl va denumi, va spune ce culoare are și îl va așeza la panoul corespunzător culorii

-apoi va băga mâna în cea de-a doua cizmă va lua un jeton, îl va denumi și îl va așeza la panoul corespunzător formei.

Explicarea și demonstrarea jocului: voi închide ochii, voi băga mâna în prima cizmuliță și voi lua un jeton.Îl voi denumi, voi spune ce culoare are iar la final îl voi pune pe panoul corespunzător culorii.La fel voi proceda și cu jetoanele corespunzătoare formei.

Desfășurarea jocului de probă: voi numi un copil și împreună cu mine vom executa jocul de probă.

Desfășurarea jocului propriu zis:copiii vor fi așezați pe scăunele în semicerc, fiecare copil va veni la getuțele moșului, va închide ochii, va lua din prima cizmuliță un jeton îi va spune culoarea și o va așeza pe panoul corespunzător culorii.Apoi la închiderea din nou ochii va băga mâna în a doua cizmuliță, va lua un jeton, îl va denumi și îl va așeza pe panoul corespunzător formei.

După ce toți copiii au extras jetoane îi voi întreba ce grupe am format. „Grupa obiectelor de culoare galbenă, roșie, albastră,,

Jocul se va desfășura până când fiecare copil va extrage câte un jeton din ambele cizmulițe.

Complicarea jocului:le voi cere copiilor să închidă ochii și voi pune pe fiecare panou un „intrus,, voi ruga copiii să se uite cu atenție și să îmi spună ce este greșit.

Învățare prin joc

Colegiul Național Nagy Mózes, Târgu-Secuiesc

Prof. Fülöp Rita

Jocul didactic are un rol extrem de important în procesul de predare-învățare care poate fi o modalitate interactivă, distractivă de a învăța sau de a consolida cunoștințele de limbă, este o activitate de care sunt interesați aproape toți elevii. Sunt foarte multe idei pentru jocuri didactice în limbile străine:

- Hangman
- Role play
- Jocuri de memorie
- Scrabble
- Charades
- Pictionary
- Jocuri de concurs
- Story telling
- Story writing
- Cuvinte încrucișate
- Critical thinking
- Teamwork
- Collaboration

Introducerea jocurilor didactice la orele de limbă engleză contribuie nu numai la învățarea limbii engleze într-un mod interactiv, dar creează o atmosferă de învățare pozitivă și dinamică. Este important să selectăm jocuri care ating obiectivele propuse, trebuie să avem în vedere că sunt adaptate nivelului de cunoștințe ale elevilor și că oferă oportunități pentru dezvoltarea abilităților de ascultare, vorbire, citire și scriere. Foarte multe jocuri se pot varia, ținând cont de aceste criterii, introducerea unui limbaj elementar sau superior, să alegem teme care sunt interesante pentru elevi, jocurile pot fi adaptate pentru a se potrivi diferitelor niveluri de competență.

Jocurile didactice au un rol semnificativ în predarea limbii engleze și aduc numeroase beneficii procesului de învățare. Rolurile cele mai importante ale jocurilor didactice sunt:

- Motivarea: stimulează interesul și entuziasmul elevilor, care participă mai interactiv la ore și sunt motivați să participe la activități într-un mediu distractiv și relaxat

- Consolidarea vocabularului: exersarea vocabularului într-un context real
- Dezvoltarea abilițiilor de comunicare/de ascultare: implică conversații, activități de comunicare, îmbunătățesc abilitățile de vorbire dar și de ascultare.
- Învățarea gramaticii într-un mod practic: practicarea gramaticii în contexte diferite
- Încurajarea colaborării și interacțiunii: dezvoltă spiritul de echipă, colaborarea între elevi

- Creativitate și gândire critică
- Consolidarea memoriei

Un joc didactic folosit de mine, care implică atât vocabularul cât și gramatica, este un joc cu cărți care sunt numerotate și pot avea întrebări sau exerciții de gramatică sau de vocabular. Aceste cărți pot fi schimbate la fiecare tematică și pot fi folosite ca lecție nouă, în timpul orelor sau ca consolidare. Acest joc îmbină ascultarea, vorbirea, gramatica și vocabularul.

Elevii aleg numere și primesc cărți cu exercițiul sau întrebarea, ca de exemplu:

- Say 15 food and drink words in 30 seconds
- Say 10 free time activities in 30 seconds
- Say the opposite of these adjectives: interesting, ill, rich, tall
- What is the past simple of these verbs: go, teach, drive?
- Make a question with these words: your/to/does/listen/what/sister/music
- Make these sentences positive: I didn't make this cake. She doesn't like cats
- Correct these sentences: My sister live in Italy. John weren't at home.

Acest joc pot fi adaptat pentru a consolida regulile gramaticale într-un mod interactiv. Jocurile de construcție a propozițiilor, jocurile de completare a spațiilor libere sau jocurile de identificare a erorilor gramaticale pot fi eficiente. Elevul răspunde spontan, nu are mult timp de gândire, nu are caiet unde să scrie răspunsul corect. Totul se desfășoară contra cronometru. Acest joc poate fi conceput pentru a introduce, consolida sau extinde vocabularul și regulile gramaticale. Prin intermediul jocului, elevii pot învăța și aplica noile cuvinte și structuri gramaticale într-un mod practic.

Prin introducerea jocurilor didactice, putem crea o experiență educațională captivantă și eficientă pentru elevii care învață limba engleză. Aceste jocuri pot fi reduse la câteva minute când se observa oboseala după mai multe exerciții gramaticale sau noțiuni de teorie. Jocurile didactice sunt instrumente valoroase, oferind o gamă diversificată de beneficii pentru elevi în procesul lor de învățare a limbii

Bibliografie: Chris Redston, Gillie Cunningham-face2face Second Edition Elementary (Photocopiable)/ Cambridge University Press 2012

PROIECT DE ACTIVITATE

„Cuvintele, silabele, sunetele albinuței Maia”

Joc didactic

FUMEA ELENA,

G.P.N. ROMÂNEȘTI



NIVEL DE VÂRSTĂ/GRUPA: 5-6 ani, nivel II, Grupă mare

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

TEMA PROIECTULUI/SĂPTĂMÂNII: În lumea insectelor

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Limbă și Comunicare

DISCIPLINA: Educarea Limbajului

TEMA ACTIVITĂȚII: „Cuvinte, silabe sunete”

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare și sistematizare a cunoștințelor

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare;
3. Premise ale citirii și scrierii în contexte de comunicare cunoscute.

COMPORTAMENTE VIZATE:

2.2 Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare.

3.2 Discriminează/ diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete.

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Exersarea capacității de diferențiere perceptiv-fonetică și analitico-sintetică a cuvintelor, silabelor și sunetelor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

Pe parcursul desfășurării activității copiii vor fi capabili:

O1- să recunoască cel puțin opt insecte pe baza imaginilor de pe jetoane;

O2- să despartă corect în silabe cuvântul din imagine, stabilind numărul acestora;

O3- să identifice corect sunetul inițial al unui cuvânt, asociindu-l apoi cu litera corespunzătoare;

O4- să formuleze minim patru propoziții clare și corecte din punct de vedere gramatical pe baza insectei reprezentată pe cub;

O5- să asocieze numărul de albinuțe corect pe floare, pe baza numărului de silabe al cuvântului dat;

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, jocul didactic, exercițiul.

Resurse materiale: Albina Maia, bagheta, jetoane, plicuri, cutia cu surprize, recompense, panou flori, albinuțe din hârtie decupate, buline, cubul.

Sarcina didactică:

Recunoașterea imaginilor, despărțirea cuvintelor în silabe, identificarea sunetului inițial și alcătuirea unor propoziții.

Regulile jocului:

La formula: „Bagheta călătorește/Și la tine se oprește”, copilul atins va rezolva sarcina propusă. Fiecare răspuns corect va fi aplaudat și recompensat, utilizând și formula: „Bravo, ai răspuns corect, ai primit bulină-n piept!”

Elemente de joc:

Recompensa, mânuirea baghetei și a materialelor, aplauze.

Forma de organizare: frontal, individual

BIBLIOGRAFIE:

- *Curriculum pentru educație timpurie 2019;*
- *Jocuri pentru preșcolari – culegere, Ed. Aramis, Ileana Hanganu, Cireșica Raclaru;*

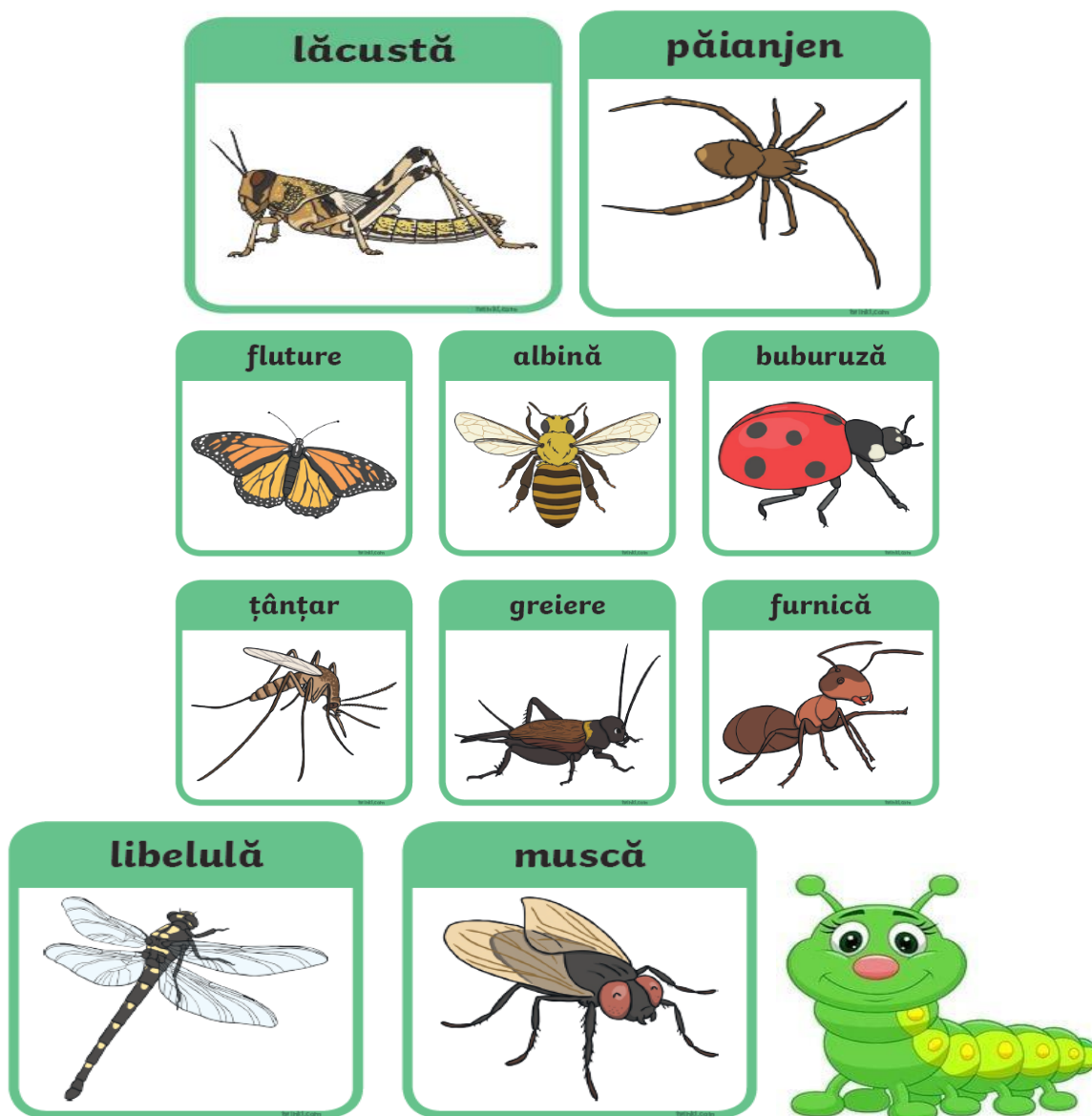
DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Nr. Crt.	Etapetele activității	Conținutul științific	Strategii didactice			Evaluare / Metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forma de organizare	
1.	<i>Momentul organizatoric</i>	Se creează condițiile optime pentru desfășurarea activității: pregătirea materialului didactic necesar, asigurarea ordinii și disciplinei.				
2.	<i>Captarea atenției</i>	Se va realiza cu ajutorul albinuței Maia și a cutiuței cu surprize. Se orientează atenția copiilor către cutiuța cu care mascota a venit în grupă.	Conversația Explicația	Albinuța Maia confectionată Cutiuța cu surprize	Frontal	Observarea sistematică a copiilor
3.	<i>Anunțarea temei și a obiectivelor urmărite</i>	Copiii vor fi anunțați că vor juca jocul „Cutiuța cu surprize”. Albinuța Maia îi roagă pe copii să o ajute să-și găsească prieteni și să joace împreună un joc îndrăgit de ea. Vor denumi insecte, vor despărți în silabe cuvântul sugerat de imagine, precizând numărul silabelor și sunetul inițial și vor formula propoziții cu anumite cuvinte.	Conversația Explicația	Bagheta Cutiuța cu surprize Mascota	Frontal	Observarea sistematică a copiilor
4.	<i>Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării</i>	a) Explicarea jocului Albinuța Maia are în cutiuță un plic în care sunt jetoane cu insecte, un cub și o baghetă magică. (Anexa 1) Copilul atins cu bagheta în urma rostirii formulei: „ <i>Bagheta călătorește/Și la tine se oprește!</i> ”, va alege un jeton, recunoaște și denumește insecta, desparte cuvântul în silabe, precizând numărul de silabe, sunetul inițial al cuvântului și formulează alt cuvânt cu sunetul respectiv.	Conversația Explicația Demonstrația Joc didactic	Bagheta Cutiuța Plicul Jetoane Cubul Buline colorate	Individual	Capacitatea preșcolariilor de concentrare a atenției Observarea sistematică a copiilor Valorificarea înțelegerii conținutului jocului

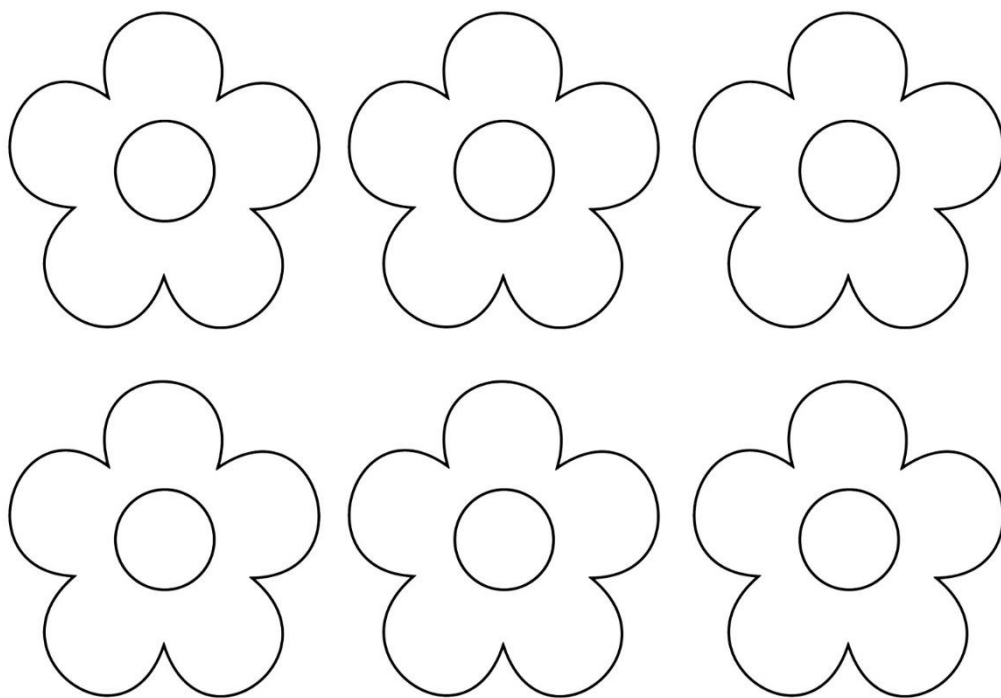
		<p>Pentru orice răspuns corect se va spune mesajul: <i>"Bravo, ai răspuns corect Și primești bulină-n piept!"</i></p> <p>* Copiii vor răspunde în propoziții, vor fi corecționați punându-i să repete răspunsul corect.</p> <p>b) Jocul de probă Copiii execută o dată sau de două ori jocul pentru a vedea dacă au înțeles sarcina și regula jocului.</p> <p>c) Jocul propriu-zis Mă voi plimba printre copiii care sunt așezați în formă de semicerc, alegând copilul care să răspundă prin atingerea pe umăr cu bagheta. La nevoie, copilul este ajutat de colegi. <i>Varianta 1</i> Denumeste cuvântul reprezentat în imagine, desparte în silabe și precizează numărul silabelor. <i>Varianta 2</i> Recunoaște sunetul inițial al cuvântului din imagine. <i>Varianta 3</i> Formulează un alt cuvânt care începe cu sunetul respectiv.</p> <p>d) Complicarea jocului Se va realiza cu ajutorul unui cub. Pe fiecare față a cubului este reprezentată o imagine cu o insectă. Copilul atins de baghetă aruncă cubul și denumește insecta reprezentată pe fața cubului și alcătuiește o propoziție cu acel cuvânt.</p>				Aprecieri verbale
5.	<i>Obținerea performanțelor</i>	În această etapă voi prezenta copiilor un panou în care sunt	Conversația Explicația Exercițiul	Panou cu flori Albinuțe din hârtie decupate		Observarea sistematică a copiilor

		<p>reprezentate 6 flori. (Anexa 2) Pe fiecare floare este scris un cuvânt pe care copilul îl va despărți în silabe, iar în funcție de câte silabe va avea cuvântul, atâtea albinuțe vor pune din coșuleț pe floare. (Anexa 3)</p>				Apreieri verbale
6.	<i>Încheierea activității</i>	Voi face aprecieri generale și individuale și le voi oferi copiilor stimulente.	Conversația	Stimulente	Frontal	Aprecieri globale asupra activității

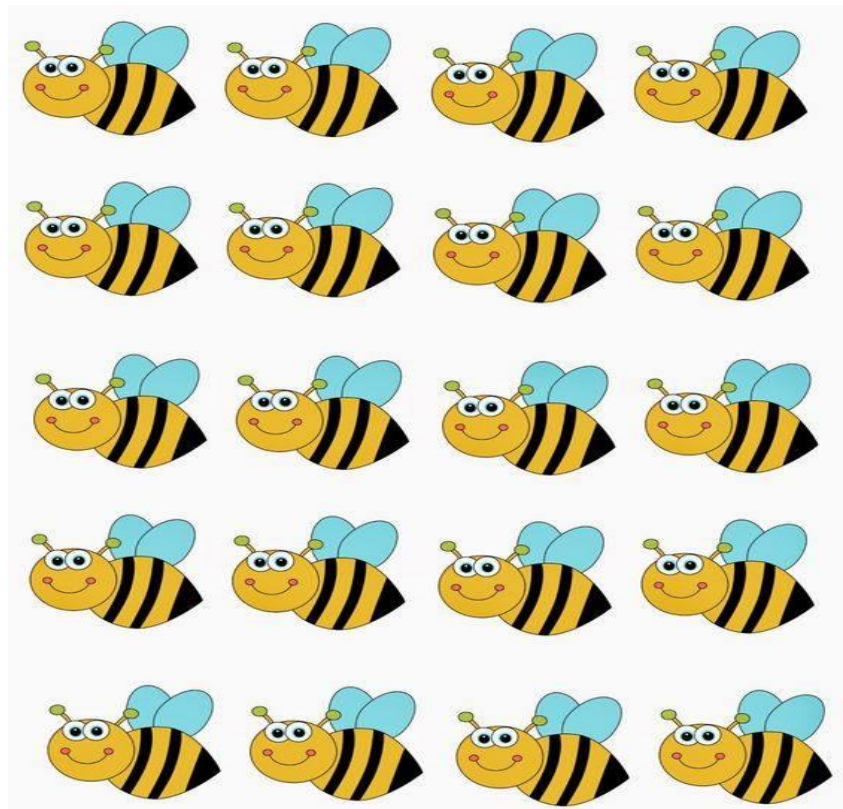
Anexa 1



Anexa 2



Anexa 3



Proiect Educațional

ÎNVĂȚARE PRIN JOC / EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Educator - puericultor, Furtună Réka

Grădinița cu Program Prolungit nr. 1 Covasna

Jocul este activitatea predominantă în copilărie, de cele mai multe ori efectuată de bună voie.

Jocul poate fi transformat în metodă de învățare. **El contribuie la asigurarea bunei dispoziții și angrenarea copilului în învățare într-o manieră distractivă.** Învățarea prin joc se referă la acumularea de noi cunoștințe, deprinderi și priceperi prin intermediul jocului. Se poate realiza voluntar sau involuntar. Adică, joc acest joc pentru că vreau să învăț lucruri noi sau joc acest joc pentru că este distractiv. Și dacă este jucat involuntar, finalitățile nu vor întârzia să apară.

Conform profesorului universitar și autor a mai multor cărți pedagogice, Horațiu Catalano, afirmă în cartea *Sinteze de pedagogia învățământului preșcolar*, că:

”Jocul didactic este o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată.”

Este orientat spre finalitatea învățare prin joc.

Organizarea jocului didactic presupune:

- Realizarea unei atmosfere ludice, cu muzică potrivită, lumină, sală aerisită și elemente de decor bine aranjate;
- Pregătirea materialului didactic la îndemâna copiilor și a coordonatorului de joc;
- Desfășurarea jocului în sine;
- Încheierea jocului este momentul în care copiii ies din atmosfera distractivă și se trece la evaluarea jocului;
- Evaluarea jocului didactic este ultimul moment al activității, unde cadrul didactic formulează o concluzie.

Avantajele jocului:

- dezvoltarea cognitivă;
- dezvoltarea inteligenței emoționale;
- dezvoltarea creativității și a imaginației;
- formarea anumitor deprinderi de lucru;
- dezvoltarea fizică;
- conștientizarea importanței regulilor în viață;
- însușirea de noi cunoștințe, etc.

Jocurile didactice sunt integrate demersului educațional explicit, sunt propuse de către adultul educator, au obiective educaționale bine precizate. Originea jocului didactic este fixată de către U. Șchiopu în jocurile exercițiu ale vârstei antepreșcolare. El are o sarcină didactică specifică (o problemă de rezolvat pentru copil, problemă ce vizează explicit dezvoltarea pe o anume coordonată psihologică). Jocul didactic are reguli specifice și elemente de joc. Cu cât vârsta copiilor este mai mare, raportul dintre aceste elemente structurale se schimbă.

Jocul a fost și este cea mai distractivă metodă de învățare pe care copilul o aplică încă din primele luni de viață.

Exemplu: Jocul "Cucu-bau" este printre primele jocuri pe care cei mici le experimentează. Aceasta este distractiv și, în același timp, copilul ia parte la învățarea prin joc. El învață una dintre emoțiile de bază, și anume uimirea. Totodată creează o legătură mai strânsă cu partenerul de joc, deci se dezvoltă inteligența emoțională.

Bibliografie:

- Ghid pentru cadrele didactice din Educația Timpurie, Editura Pinn, 2023
- Curriculum pentru Educație Timpurie, 2019
- <https://plei.ro/blog/invatarea-prin-joc/>

PROIECT DIDACTIC

Prof. Gal Liliana Crinuța

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NEAGRA ȘARULUI-SUCEAVA

ARIA CURRICULARĂ: Arte

CLASA PREGĂTITOARE

DISCIPLINA: Muzică și mișcare

UNITATEA TEMATICĂ: Copilăria

SUBIECTUL - Joc didactic muzical: „Câte unul pe cărare”

TIPUL LECȚIEI: predare - învățare

SCOPUL LECȚIEI:

Dezvoltarea auzului muzical și al simțului ritmic al copiilor

COMPETENȚE GENERALE:

1. Receptarea unor cântece pentru copii și a unor elemente simple de limbaj muzical;
2. Interpretarea de cântece pentru copii, cu mijloace specifice vârstei;
3. Exprimarea unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup.

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 2.1. Cântarea în colectiv, asociind mișcarea sugerată de text;
- 2.2. Cântarea în colectiv, asociind acompaniamentul sugerat de ritm și de măsură;
- 3.1. Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare.

DOMENII INTEGRATE:

Comunicare în limba română
Arte vizuale și abilități practice
Dezvoltare personală

Comunicare în limba română:

- 1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral din texte accesibile variate;
- 2.3. Participarea cu interes la dialoguri, în diferite contexte de comunicare

Dezvoltare personală:

- 2.1. Exprimarea emoțiilor de bază în situații variate
- 2.2. Utilizarea unor elemente de ascultare activă;
- 2.3. Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți.

Arte vizuale și abilități practice:

1.1. Sesizarea diferenței dintre informația practică transmisă prin limbaj vizual și mesajul artistic

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O.1- să execute corect exercițiile de încălzire și omogenizare a vocii, păstrând ritmul, durata, înălțimea sunetelor;
- O.2 - să execute corect și expresiv linia ritmico-melodică a noului cântec;
- O.3 - să formuleze mesaje clare, concise, pe o temă dată ;
- O.4 - să interpreteze cântecul individual, dialogat sau în grup;
- O.5 - să exprime prin mișcare muzica audiată;;
- O.6 – să interpreteze cântecul acompaniați de instrumente muzicale.

STRATEGII DIDACTICE:

a) Resurse procedurale:

1. Metode și procedee didactice:
 - conversația, explicația, exercițiul muzical, jocul muzical, demonstrația, lectura explicativă, Reggio Emilia;
2. Forma de organizare: frontal, individual, pe grupe

b) Resurse materiale:

– planșe, CD, videoproiector, Power Point, clopoțel, pixuri

BIBLIOGRAFIE:

1. Alexandru-Chirilă Stanciu, Emilia Stanciu, *Abecedar muzical – pentru clasa I*, Editura Gheorghe Cârțu Alexandru, Craiova, 1995;
2. Aurel Maior, Marcela Peneș, *Educație muzicală*, Editura Aramis, București, 1999

În cadrul lecției, unele sarcini de lucru îi sunt adresate elevei **D. T.**, înscrisă în programul de terapie logopedică:

- Exerciții de respirație corectă (vâjjj!);
- Exerciții de dicție (repetarea versurilor);
- Reproducerea individuală a cântecului (solist la refren).

Momentele lecției	Conținutul instructiv-educativ	Strategii didactice			Evaluare
		Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
1. Moment organizatoric	Organizez clasa pentru buna desfășurare a lecției de muzică și mișcare: pregătirea materialului didactic necesar, aerisirea clasei, asigurarea disciplinei.	Conversația		Frontal	Observarea sistematică
2. Captarea atenției	<p>Conversație introductivă: Astăzi am discutat despre copilărie. Ce este copilăria?</p> <p>Copii, eu aș spune că este o lume colorată, o lume în care totul este posibil.</p> <p>Demult, într-o împărăție, trăia împăratul Zgomot. Acolo copilăria nu era atât de frumoasă ca la noi. Copiii lui erau triști. Ei nu auziseră sunetele animalelor sau cântece le copiilor. Împăratului îi plăceau zgomotele, sunetele neplăcute și nu sunetele muzicale.</p> <p>Hai să ne închipuim că plecăm într-o călătorie ca să transformăm Palatul Zgomot în Palatul Muzicii, care va răsună de melodii frumoase.</p>	Conversația	planșă	Frontal	<p>Evaluare orală</p> <p>Observarea sistematică</p>
3. Exerciții de cultură vocală-	<p>Vom face exerciții pentru a ne pregăti vocea pentru cântat.</p> <p>Se reamintește poziția corectă a corpului în timpul execuției vocale (spatele drept, bărbia sus, mâinile pe bancă sau pe lângă corp).</p> <p>I. Exerciții de respirație:</p> <p>Pornim la drum. Respirăm (inspirăm, expirăm).</p> <p>Am ajuns într-o pădure mare. Un vânt puternic nu ne lasă să înaintăm. Noi suntem mai puternici decât el. Inspirăm adânc și expirăm lung pentru a-l învinge pe vânt (Vâjjj!!!).</p> <p>Într-o poieniță sunt multe flori. Hai să le mirosim. Inspirăm (tragem aer în piept) și când expirăm spunem: „Ce frumos miroase floarea!”</p> <p>Am ajuns la palat. Intrăm. Eu văd o masă cu multe scăunele. Hai să ne așezăm! Sunt cești cu ceai fierbinte pe masă. Să suflăm ca să-l răcim!</p> <p>II. Exerciții de dicție</p> <p>Intră pe geam o privighetoare. Ea vrea să vorbim frumos, clar, întâi rar, apoi din ce în ce mai repede.</p> <p>Sunt copil fericit, Am prieteni, sunt iubit.</p> <p>III. Exerciții de intonație și de omogenizare a vocilor:</p>	<p>conversația</p> <p>explicația</p> <p>Exercițiul muzical</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul muzical</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul muzical</p> <p>Exercițiul muzical</p>	planșe	<p>Frontal</p> <p>Frontal</p> <p>Frontal</p>	<p>Observarea sistematică</p> <p>Evaluare orală</p> <p>Evaluare orală</p> <p>Observarea sistematică</p> <p>Evaluare orală</p>

	<p>Repetarea, după model, a unor sunete de diferite înălțimi, iar elevii vor intona la semnul meu.</p> <p>1. pe vocale (vocalize): a, o, e; 2. pe silabe deschise: ma, ta, la; 3. pe silabe închise: poc, bum.</p> <p>III:Exercițiu-joc: „Cine face așa?” – exersarea acuității auditive; Vă rog să fiți atenți la următoarele sunete și să recunoașteți sursa acestora: - sunet înalt, acut: imitarea cucului Cu-cu! - sunet mediu: imitarea unei păsări: Cip-Cirip! - sunet jos, grav: imitarea ursului: Mor-Mor!</p>				
4. Reactualizare a cunoștințelor și deprinderilor dobândite	<p>Elevii vor interpreta cântecul învățat anterior, însoțit de mișcările sugerate de versuri: „Păpușa”.</p>	<p>conversația</p> <p>Exercițiul muzical</p>	<p>Prezentare Power Point cu cântec și animație „Păpușa”</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual Pe grupe</p>	<p>Evaluare orală</p> <p>Evaluarea reciprocă</p>
5. Anunțarea temei și a obiectivelor-	<p>Împăratul a auzit cântecul vostru, dar vreau să-l convingeți că muzica e frumoasă, iar copiii o iubesc.</p> <p>Eu vă voi cânta un cântec, iar apoi voi îl veți învăța. Cântecul se numește „Câte unul pe cărare”.</p> <p>Dacă veți cânta frumos, veți transforma Palatul Zgomot în Palatul Muzicii, iar copiii împăratului vor avea o copilărie fericită.</p>	<p>Explicația Conversația</p>		<p>Frontal</p>	<p>Observarea sistematică</p>
6. Dirijarea învățării	<p>a) Interpretarea model a cântecului b) Învățarea cântecului: - Se citesc ritmat câte două versuri, apoi următoarele două versuri și se cântă prima strofă. - Se procedează la fel pentru refren și celelalte două strofe, cu reluarea celei precedente. - Discuții referitoare la textul cântecului și mesajul lui. c) Reproducerea colectivă a cântecului - Se reproduce cântecul în întregime, cu ton și semnal de început. d) Fixarea cântecului - Se interpretează cântecul pe grupe, cu solist la refren, un vers tare și unul în gând la semnal, individual.</p>		<p>Planșe</p>	<p>Frontal</p> <p>Frontal</p> <p>Frontal</p> <p>Individual Pe grupe</p>	<p>Evaluare orală</p> <p>Observarea sistematică</p> <p>Evaluare orală</p> <p>Evaluare orală</p> <p>Observarea sistematică</p>
7. Obținerea performanței	<p>Se interpretează cântecul cu acompaniament și mișcări specifice fiecărei strofe, sugerate de text.</p> <p>În palat răsună cântecul vostru. Împăratul este învins. Bine ați venit Palatul Muzicii!</p> <p>Cum vă simțiți? Dar copiii împăratului ce credeți că simt?</p>	<p>Explicația Demonstrația Jocul muzical</p>	<p>Videoproiect or CD</p> <p>Imagine, clopoțel,</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Observarea sistematică</p>

	<p>Ce mesaj îi transmiteți împăratului? Cum este viața fără muzică? Sunetele fac minuni. Să ne jucăm cu sunetele și să creăm o poveste. Produc sunete, iar elevii creează o poveste: imagine ciocăniitoare, două pixuri care se lovesc, sunetul unui clopoțel, foaie de hârtie+bătaie din palme.</p>		<p>pixuri, foaie de hârtie</p>		
<p>8. Încheierea activității</p>	<p>Fac aprecieri colective și individuale privind participarea la lecție.</p>	<p>aprecierea verbală</p>		<p>Frontal Individual</p>	<p>Evaluare orală</p>

JOCUL DIDACTIC ÎN CICLUL PRIMAR

GALAN NARCISA MARIA

În procesul de instruire și educare a școlărilor din ciclul primar, unul din mijloacele folosite foarte frecvent în cadrul lecțiilor și a cărei eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este *jocul didactic*.

Jocul didactic este un valoros mijloc de modelare cognitivă, care antrenează și pune în evidență capacitățile intelectuale și creative ale școlărilor, o metodă de învățare în care predomină acțiunea simulată ce valorifică la nivelul instrucției finalitățile adaptative de tip creativ proprii activității umane.

Eficiența lui depinde de cele mai multe ori de felul în care cadrul didactic știe să asigure o concordanță între tematica, sarcina jocului și resursele materiale disponibile, de felul în care știe să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare a elevilor prin joc, prin întrebări, răspunsuri, indicații, explicații, recomandări etc.

Pentru elevii din ciclul primar, un joc didactic bine pregătit și organizat reprezintă un mijloc de cunoaștere și familiarizare cu viața înconjurătoare, deoarece în desfășurarea lui cuprinde sarcini didactice care contribuie la exersarea anumitor deprinderi, la consolidarea cunoștințelor și la valorificarea lor creatoare.

Prin joc, elevul învață cu plăcere, devine interesat de activitatea care se desfășoară; cei timizi devin cu timpul mai volubili, mai activi, mai curajoși și primesc mai multă încredere în propriile capacități, mai multă siguranță și rapiditate în răspunsurile pe care le elaborează.

Datorită conținutului și modului de desfășurare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al clasei de elevi, dezvoltând spiritul de echipă, de într-ajutorare; de asemenea, se formează și se dezvoltă unele deprinderi practice elementare și de muncă organizată.

Exemplu de joc didactic aplicat la clasa a IV-a, dedicat formării și consolidării cunoștințelor științifice, specifice ambientului

✚ Titlul jocului: „Ruta avionului”

✚ Scopul jocului: *verificarea cunoștințelor geografice, consolidarea deprinderii de învățare cu ajutorul hărții și dezvoltarea capacității de orientare în spațiu.*

✚ Sarcini didactice:

✓ orientarea la hartă;

✓ recunoașterea și denumirea localităților peste care va zbura avionul.

✚ Resurse:

- ✓ harta administrativă a țării;
- ✓ bilețele pe care sunt notate denumirile a cel puțin două orașe care reprezintă punctele de decolare și, respectiv de aterizare a avionului.

Instructaj

Jocul se desfășoară pe două echipe: prima pereche de elevi formată din reprezentanții ambelor echipe, vine la tablă și primește de la învățător câte un bilețel.

Desfășurarea propriu-zisă

Reprezentantul echipei A desface bilețelul și transmite colegului său ruta.

Reprezentantul echipei B se duce la hartă, trasează imaginar o linie între cele două localități, studiază ruta și apoi denumește cât mai multe orașe peste care sau pe lângă care va zbura avionul.

Ulterior, se schimbă rolurile între reprezentanții celor două echipe.

Evaluarea și finalizarea jocului didactic

Se apreciază răspunsul fiecărui elev care respectă regula jocului și se acordă câte un punct pentru fiecare denumire de oraș. Va fi declarată câștigătoare echipa care a obținut cele mai multe puncte.

Pentru a putea contribui la realizarea obiectivelor predării-învățării geografiei, jocul didactic trebuie bine pregătit, conținutul lui tematic cunoscut, valențele lui instructiv-educative bine stabilite și mijloacele de învățământ asigurate din timp. Trebuie să se țină seama că jocul trebuie să fie o ocazie de divertisment și de activitate independentă care se desfășoară cu atât mai bine, cu cât este mai viu interesul pe care îl trezește, iar pe de altă parte este un prilej de acumulare și reactualizare a cunoștințelor dobândite de utilizare a lor în contexte diferite.

Bibliografie:

- Răduț-Taciu, R. (coord.), Cîmpean, A., Iacob, V.D., Răduț-Taciu, I., Vancea, G.S., (2004), *Pedagogia jocului de la teorie la aplicații*, Ed.Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca.
- Brănișteanu, C., Brănișteanu, F., (1996), *Eficiența folosirii jocului didactic în procesul instructiv-educativ la clasele I-IV*, în „Învățământul primar”, nr. 1-2, Ed. Discipol, București.

JOCUL DIDACTIC,

MODALITATE EFICIENTĂ DE ÎNVĂȚARE ȘI EDUCARE

Prof. înv. primar Ganea Sanda

Școala Gimn. Ștefan cel Mare Bistrița

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului. Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învățătorul consolidează, precizează și chiar verifică cunoștințele elevilor, le îmbogățește sfera lor de cunoștințe, pune în valoare și le antrenează capacitățile creatoare ale acestora. Atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevului la lecții, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecției. Această metodă dinamizează acțiunea didactică prin intermediul motivațiilor ludice care sunt subordonate scopului activității de predare-evaluare într-o perspectivă pronunțat formativă.

Mecanismele ludice permit elevilor să înțeleagă mai bine temele discutate, să perceapă pozitiv mediul școlar, care nu mai este un loc de constrângere.

Jocul în sine poate fi conceput pentru a introduce un subiect nou sau pentru activități de recapitulare și fixare, făcând procesul distractiv și provocator.

De asemenea, le permite elevilor să creeze legături profunde de cooperare și prietenie cu colegii lor de școală.

Jocul didactic este o metodă modernă, care activează și dinamizează colectivul de elevi, îi regroupează, anulând monotona ordine din bănci, îi solicită să colaboreze și să dezbată idei, probleme, sarcini de lucru. Poate fi aplicat în oricare moment al lecției, în funcție de scopurile urmărite de învățător. Distractiv și instructiv în egală măsură, jocul didactic le permite elevilor să se cunoască mai bine, să-și descopere calități de raportor, de coordonator, de timer, de coechipier etc., să-și dezvolte spiritul de competiție și de colegialitate (concurență / colaborare).

Iată câteva dintre jocurile care se pot utiliza în activitatea la clasă!

Cuvintele ascunse

Jocul se desfășoară individual, în perechi, în grup, sub formă de concurs.

Se dă un cuvânt. Elevii au sarcina de a găsi cuvintele „ascunse” în acesta. Câștigă elevul (perechea/grupul) care a găsit toate cuvintele sau cele mai multe cuvinte.

Exemplu: „*parantezele*”

Cuvintele „ascunse”: *pa, par, para, paranteze, ara, an, teze, tezele, zel, el, ele, le*

Jocul se poate complica dacă pentru formarea noilor cuvinte literele pot fi folosite în orice ordine. Spre exemplu, din cuvântul dat (*parantezele*), pe lângă cele găsite mai sus, se pot forma o multitudine de alte cuvinte: *raze, razele, lezare, zare, praz, trapa, parte, perete, trezea, leza, trapez, apretez, lapte, zar, ratan, teren, tren, trena, arena, alean, plan, plante, plantare, plantez, azalee, alee, taler, lanterne, lanterna, alene, elan, planare, aplanare etc.*

Jocul culorilor

Se poate organiza individual sau pe grupe.

Conducătorul jocului enunță la fiecare 30 de secunde câte o culoare, iar jucătorii (grupele) vor scrie pe fișă cât mai multe obiecte care au culoarea respectivă. După zece culori, conducătorul strânge fișele. Câștigă cel care a dat cele mai multe răspunsuri corecte.

Similar se poate organiza *Jocul literelor*. Se enunță litera, iar jucătorii trebuie să scrie cât mai multe cuvinte care încep cu litera dată sau cât mai multe nume de țări, nume de orașe, nume de munți, ape, plante, animale, etc.

Mesajul întrerupt

Grupul se împarte în trei șiruri paralele, adică trei echipe, așezate la o distanță de 1 metru între ele. Fiecare membru al primului șir primește un bilet cu un mesaj format din cinci cuvinte, mesaj ce urmează să fie comunicat partenerului din al treilea șir. Șirul din mijloc trebuie să facă tot posibilul ca mesajul să nu poată fi recepționat corect, admițându-se orice fel de zgomote sau gesturi. Se anunță faptul că timpul este limitat. La expirarea timpului, jocul se întrerupe și se compară mesajele.

Șirurile își schimbă rolurile în așa fel încât fiecare copil să poată fi, rând pe rând, emițătorul, receptorul și parazitul unui mesaj.

Jocul este câștigat de echipa care reușește să redea cele mai multe mesaje recepționate corect.

Lăsând deoparte aceste exemple, aș vrea să subliniez faptul că, eficiența jocului depinde de modul în care sunt corelate sarcinile acestuia și tema abordată. Gama jocurilor didactice este foarte variată. Pornind de la orice joc, cadrul didactic poate genera jocuri noi, adaptate diferitelor situații. Uneori și elevii pot „inventa” reguli noi, știindu-se că imaginația și creativitatea acestora este debordantă.

Bibliografie:

1. Popescu Mihăilești, Alexandru, nr. 9, 1985, Stimularea creativității în exprimarea orală la copii, în „*Reviste de pedagogie*”;
2. www.referate.didactic.ro.

Învățarea prin joc

(particularizare pentru Jocul didactic „Jocul bunelor maniere”)

pr. Sorin Gatea

Învățarea prin joc asigură o acumulare de cunoștințe într-un mod plăcut, recreativ și activ. Prin joc s-a urmărit dezvoltarea competențelor de comportament, în cazul clasei întâia legat de disciplina care o predau, Religie.

Jocul este unul dintre puținele activități care stimulează dezvoltarea copilului în toate aspectele ei. El pavează o cale sigură pentru învățarea pe termen lung, dezvoltă un nou nivel de înțelegere la copil.

Jocul ajută la dezvoltarea personalității elevului datorită caracterului său formativ, jocul influențează mult capacitățile cognitive ale copilului. Pe de o parte se urmărește instruirea copiilor într-un domeniu al cunoașterii, iar pe de altă parte sporirea interesului pentru activitatea respectivă prin utilizarea unor elemente distractive caracteristice jocului, care ajută la atingerea scopului formativ-educativ urmărit și împreună cu celelalte activități frontale, exercită o puternică influență asupra progresului copilului în cunoaștere.

Deoarece spiritul de competiție este dominant în această perioadă de vârstă a copilului, jocul oferă o motivație de a participa la procesul de învățare. Accentul a fost pus pe lucrul în echipă, ținând cont de interesele și nevoile fiecărui copil, dar și la specificul clasei. Am implicat în activitatea propusă toți elevii clasei.

Jocul răspunde unor trebuințe firești de activitate, de dobândire a experienței, de afirmare prin performanțe a comportamentului și din punct de vedere psihologic. Jocul este principala manifestare a copiilor.

„Jocul bunelor maniere” s-a potrivit perfect în cadrul disciplinei Religie deoarece chiar avem prima competență generală, „Aplicarea unor norme de comportament specific moralei religioase, în contexte de viață uzuale” cu urmărirea competențelor specifice:

- 1.1. Descrierea unor aspect de bază ale credinței religioase, prin apelul la experiența proprie
- 1.2. Identificarea caracteristicilor comportamentale ale unui creștin, pe baza valorificării unor situații din viața de zi cu zi și a exemplurilor unor persoane din Biblie
- 1.3. Aplicarea unor reguli de comportament moral-creștin într-o serie de contexte de viață reale sau imaginare

Prin derularea acestei activități am urmărit în primul rând aplicarea unor norme de conduită în viața cotidiană dar și să dezvolt creativitatea elevilor, să stimulez implicarea activă în sarcini a elevilor, aceștia devenind mai conștienți de comportamentul lor, mai responsabili.

Pentru desfășurarea cu succes a orei am avut în vedere:

- asigurarea materialelor necesare -20 jetoane cu situații specifice vieții cotidiene primite de la editura Esențial Proiect Educațional,
- organizarea în două echipe cu alegerea unui reprezentant;
- respectarea momentelor jocului didactic;
- păstrarea ritmului și atenta conducere a jocului pentru ca elevii să nu deturneze spre alte discuții;
- stimularea elevilor în vederea participării active la joc;
- asigurarea unei stări de bine;

În cadrul desfășurării jocului un membru al unei echipe alegea un jeton reprezentând o situație cotidiană și un membru din echipa adversă argumenta care este conduita morală potrivită; alți colegi din echipă puteau aduce completări. Apoi reprezentantul echipei care alesese jetonul cu situația cotidiană ridica jetonul Așa Da sau jetonul Așa Nu argumentând alegerea făcută. La fiecare argumentare corectă am pus o bulină albă iar la greșală o bulină neagră în dreptul echipei respective, tot timpul într-o atmosferă de bună-voie. La final s-a stabilit echipa câștigătoare după numărul de buline albe.

În concluzie putem spune că pe lângă creșterea interesului elevilor și atingerea obiectivelor de consolidare a unei conduite morale corecte în situații cotidiene, într-un mod plăcut, recreativ și activ, adică competențe sociale și civice, am dezvoltat și competențe de comunicare în limba română și competența de a învăța să înveți.

Bibliografie:

1. jocul didactic omologat „Jocul bunelor maniere”, Editura Esențial Proiect Educațional, Pitești, 2023
2. <https://www.creatorideeducatie.ro/concurs/invatarea-prin-joc-la-clasele-primare/>
3. <https://www.forbes.ro/predarea-prin-joc-sau-cum-poate-fi-invatarea-distractiva-159854>
4. <https://www.scoalaintuitext.ro/blog/ce-nu-stiai-despre-invatarea-prin-joaca/>
5. <https://famost.ro/invatarea-prin-joc-cum-o-facem/>

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC

Prof. Înv. Preșcolar: Găvan Claudia

G. P. P. Fantezia Costești, Judet Argeș

În procesul educativ al copiilor de vârstă preșcolară, jocul reprezintă un instrument extrem de eficient și benefic pentru învățare. Jocul oferă oportunități bogate pentru dezvoltarea cognitivă, socială, emoțională și fizică a copiilor într-un mod plăcut și natural. Învățarea prin joc în perioada preșcolară este esențială pentru formarea unor baze solide în ceea ce privește cunoașterea, abilitățile și atitudinile.

Învățarea prin joc în rândul preșcolarilor reprezintă un subiect de mare relevanță în pedagogie, susținut de teoreticieni importanți precum Jean Piaget și Édouard Claparède. Acești gânditori au adus contribuții semnificative în înțelegerea modului în care jocul influențează procesul de învățare al copiilor, evidențiind că jocul nu este doar o activitate plăcută, ci și un mijloc esențial pentru dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a preșcolarilor.

Jean Piaget, psihologul elvețian al dezvoltării, a observat importanța jocului în procesul de asimilare a cunoștințelor și în dezvoltarea gândirii logice la copii. În conformitate cu viziunea sa, "Jocul este cheia învățării și dezvoltării copilului". Această afirmație subliniază că, prin intermediul jocului, copiii pot explora lumea din jurul lor și pot construi cunoștințe într-un mod activ și interactiv.

Édouard Claparède, un psiholog și pedagog elvețian, a accentuat importanța jocului în dezvoltarea socială a copiilor. El a remarcat că "Jocul este o școală de viață. Prin joc, copiii învață să se comporte, să se adapteze, să rezolve probleme și să își dezvolte imaginația". Această perspectivă pune în evidență modul în care jocul oferă o platformă pentru formarea abilităților sociale, precum și pentru dezvoltarea imaginației și a creativității.

Unul dintre avantajele majore ale învățării prin joc în rândul preșcolarilor este implicarea activă și entuziasmul. Jocurile sunt captivante, atrăgătoare și oferă copiilor o ocazie de a explora lumea înconjurătoare într-un mod interactiv și plin de bucurie. În timpul jocului, copiii sunt motivați să își folosească imaginația, să își dezvolte creativitatea și să își îmbunătățească abilitățile de rezolvare a problemelor.

Un alt aspect important al învățării prin joc este dezvoltarea abilităților sociale. Prin jocuri de grup, copiii învață să coopereze, să împărtășească, să comunice și să lucreze împreună. Aceste abilități sociale sunt fundamentale pentru integrarea lor ulterioară în comunitate și pentru construirea relațiilor interpersonale sănătoase. Jocurile de rol, de

exemplu, oferă oportunități de a experimenta și înțelege diverse roluri sociale, contribuind la dezvoltarea empatiei și a înțelegerii reciproce.

În plus, jocurile pot fi adaptate pentru a sprijini dezvoltarea abilităților cognitive ale copiilor. Jocurile de sortare, potrivire și clasificare, de exemplu, îi ajută să își dezvolte abilitățile logice și de gândire matematică. Jocurile care implică construcții sau puzzle-uri contribuie la dezvoltarea abilităților motorii fine și a coordonării ochi-mână.

Este important să subliniem că, în timp ce jocul este fundamental pentru învățarea preșcolară, acesta trebuie să fie echilibrat cu alte activități educative și cu orientarea adultului. Rolul educatoarei în facilitarea jocului este esențial pentru ghidarea și susținerea copiilor în procesul lor de învățare. Educatoarea poate să extindă jocurile, să aducă elemente educative și să creeze un mediu sigur și stimulant.

În concluzie, învățarea prin joc în rândul preșcolărilor este un proces complex și benefic, care influențează pozitiv multiple aspecte ale dezvoltării copilului. Prin intermediul jocului, preșcolarii nu numai că acumulează cunoștințe și abilități esențiale, dar și își dezvoltă personalitatea, relațiile sociale și atitudinea față de învățare. Astfel, integrarea învățării prin joc în programele educaționale preșcolare este crucială pentru formarea unor baze solide și pentru pregătirea optimă a copiilor pentru etapele ulterioare ale educației.

Joc didactic pentru prescolari: "Călătoria cu trenul magic"

I. Scopul jocului:

Dezvoltarea abilităților de colaborare și interacțiune socială.

Stimularea imaginației și creativității copiilor.

Îmbunătățirea coordonării și a abilităților motorii fine.

Introducerea conceptelor simple de spațiu și direcție.

II. Continutul jocului:

Un tren de jucărie sau desenat pe o foaie mare de hârtie.

Figurine reprezentând animale sau personaje preferate.

Imagini cu destinații (parcuri, păduri, lacuri etc.).

Un "bilet" imaginar pentru fiecare copil.

III. Sarcina:

Copiii vor urca în "trenul magic" și vor începe călătoria spre diferite destinații.

La fiecare stație, vor avea o sarcină specifică, cum ar fi să găsească animale ascunse sau să adune obiecte specifice.

Vor dezvolta povestiri scurte despre aventurile trenului și ale personajelor întâlnite la fiecare oprire.

Vor învăța noțiuni simple de spațiu și direcție, precum "înainte," "înapoi," "la dreapta," și "la stânga."

IV. Reguli de joc

Construirea trenului: Copiii se așează într-un șir, ținându-se de umeri pentru a crea trenul magic.

Alegerea conductorului: Un copil poate fi desemnat "conductorul" și va ghida trenul pe parcursul călătoriei.

Destinații: Pregătiți cartonașe cu imagini ale destinațiilor posibile ale trenului (parcuri, păduri, lacuri, etc.).

Sarcini la fiecare stație: La fiecare "stație," copiii primesc o sarcină sau un joc legat de destinație.

V.Elemente de joc:

Interacțiune socială: copiii vor colabora pentru a rezolva sarcinile.

Imaginație și creativitate: vor inventa povestiri și vor da viață personajelor.

Abilități motorii fine: vor manipula figurinele și vor utiliza trenul de jucărie.

Elemente vizuale și tactile: imagini cu destinații și obiecte de explorat.

Variante de joc:

I. Trenul exploratorilor: Copiii pot explora "destinații" diferite, învățând despre diverse medii și animale.

II. Trenul creatorilor de povești: Fiecare copil adaugă un element la poveste la fiecare stație, construind o poveste colectivă.

III. Trenul misterelor: Fiecare destinație poate ascunde indicii sau ghicitori pe care copiii trebuie să le rezolve.

Această activitate oferă o modalitate ludică și interactivă pentru dezvoltarea multiplelor abilități ale copiilor preșcolari, având potențialul de a fi adaptată pentru a aborda diverse obiective de învățare.

Bibliografie:

Albulescu, I., Catalano, H., (2019) în Sinteze de pedagogia învățământului preșcolar, Editura DPH, București;

Cucoș, C. (2002), Pedagogie, ediția a II-a revizuită și adăugită, Editura Polirom Iași;
Colecția Sinteze de Pedagogie - Pedagogia jocului și a activităților ludice Didactica Publishing House

Jocul didactic, cale de acces spre sufletul copilului Maria Ramona Neagu-Editura ROVIMED 2011

<https://www.scribd.com/document/384017395/127950238-Jocul-Didactic>

<https://www.google.ro>

JOC DIDACTIC

„Incursiune în istoria artei”

Prof. Gavrilă Cornel

Liceul Tehnologic „Traian Vuia” Tăuții - Măgherauș, Maramureș



„Incursiune în istoria artelor” este un joc didactic care are ca obiective învățarea prin descoperire a principalelor epoci și curente artistice de-a lungul secolelor și recunoașterea operelor de artă pe reproduceri.

Această activitate contribuie la dezvoltarea actului educațional prin îmbogățirea vocabularului cultural-artistic al elevului.

Descrierea jocului:

- ✓ aranjez cronologic pe flipchart-ul magnetic 12 cartonașe colorate diferite, care descriu pe scurt 12 perioade și curente artistice din istoria artelor (Preistoria, Arta Egiptului antic, Arta greacă, Arta bizantină, Renașterea, Barocul, Impresionismul, Expresionismul, Cubismul, Abstracționismul, Pop art, Arta digitală);
- ✓ pe catedră, lângă flipchart-ul magnetic, aranjez 24 de cartonașe care conțin imagini reprezentative fiecărui curent artistic (câte două imagini pentru fiecare curent sau perioadă);
- ✓ elevii vin pe rând și aranjează în dreptul fiecărei perioade, două opere reprezentative, ajutându-se de informațiile date pe cartonașele colorate;
- ✓ la final, verific corectitudinea aranjării imaginilor, dându-le informații suplimentare despre fiecare operă în parte.

SUCCES!

„DARURILE LUI MOȘ NICOLAE”

Educatoare Geacă Dorina

Grădinița P. N. Voia

Com. Crângurile, Jud. Dâmbovița

În cadrul jocului didactic matematic „Darurile lui Moș Nicolae” copiii vor clasifica obiectele în funcție de criteriile date. Se vor împărți în două echipe Isteți și Pricepuți. Se vor enunța regulile de desfășurare a jocului. Educatorea le va demonstra copiilor cum se pot juca.

Sarcina jocului: Rezolvarea sarcinilor matematice și practice, pentru a se juca cu cadourile primite de la Moș Nicolae.

Regulile jocului:

- Copilul atins de bagheta magică va rezolva sarcina propusă;
- Dacă răspunsul este corect, echipa va primi o recompensă (acadea);
- Dacă răspunsul este greșit, copilul va fi ajutat de un coechipier;
- Câștigă echipa care acumulează cele mai multe recompense.

Jocul de probă va fi realizat de către copiii atinși de bagheta magică. Ei vor veni și vor rezolva sarcina didactică propusă (gruparea obiectelor după formă: bomboane).

Executarea jocului propriu-zis:

Proba 1: „Grupează portocalele după criteriul mărimii” (grupare după criteriul mărimii)- să grupeze portocalele după criteriul mărimii, astfel, în ghetuța mică vor așeza portocale mici, iar în ghetuța mare vor așeza portocale mari.

Proba 2: „Grupează cutiile de cadouri după criteriul culorii” (grupare după criteriul culorii)- să grupeze cutiile de cadouri după criteriul culorii, astfel, în borcanul roșu vor așeza cutiile de cadou roșii, în borcanul galben, cutiile de cadou galbene.

Proba 3: „Alege borcanul cu mai puține cutii de cadou” (aprecierea globală a cantității) - să aleagă borcanul care conține mai puține cutii de cadou.

Complicarea jocului: „Așează în cutii tot atâtea jucării, cât îți indică cifra” (raportarea cantității la număr)- să așeze în cutie tot atâtea jucării, cât indică cifra.

Pentru asigurarea retenției și a transferului, la ultima probă, vor avea ca sarcină formarea de perechi între elementele a două mulțimi, pentru a stabili dacă sunt tot atâtea elemente (acadele).

JOC DIDACTIC ÎNVĂȚĂMÂNT PREȘCOLAR

AUTOR: Geambașu Larisa

SECVENȚA DE VÂRSTĂ: 5-6 ani (Grupa mare)

DOMENIUL DE ACTIVITATE: *Domeniul Științe* (Activitate matematică)

„La fermă ne jucăm, animale numărăm”

a) Scopul jocului: ----consolidarea deprinderii de raportare a numărului la cantitate și cantitatea la număr;

----verificarea deprinderii de a număra corect în limitele 1-6 și a capacității de a forma mulțimi după diferite criterii;

b) Sarcina didactică: -----formarea de mulțimi după criteriul formă și mărime;

-----realizarea corespondenței cifră-cantitate și invers;

----- recunoașterea cifrelor și așezarea corectă în ordine crescătoare și descrescătoare;

c) Elementul de joc: aplauze, întrecerea, mânuirea materialului, surpriza

d) Conținutul jocului didactic: cunoștințe despre animalele domestice (denumire, foloasele, adăposturi) și cunoștințe matematice

e) Materialul didactic: figurine animale domestice, jetoane animale, jetoane cu cifre de la 1-6, ouă de plastic, coșuri, cuiburi pentru găini;

f) Regulile jocului: ---- educatoarea solicită copiilor să grupeze animalele domestice după formă și mărime;

-----educatoarea le cere copiilor să numere crescător și descrescător piesele de puzzle care alcătuiesc adăpostul câinelui;

-----copilul denumit ia de la găină numărul de ouă indicat de cifra de pe primul coș;

-----răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze, iar cele incorecte vor fi completate de către colegi;

JOCUL DE PROBĂ: După explicarea regulilor de joc se va efectua jocul de probă. În cadrul acestuia, copiii vor avea la dispoziție un cub, iar pe fețele acestuia vor fi scrise cifre cunoscute. Doi copii vor veni, pe rând, vor arunca cubul și vor recunoaște cifra de pe fața acestuia.

DESFĂȘURAREA JOCULUI: După ce educatoarea a explicat regulile de joc, a fost executat și jocul de probă, se desfășoară jocul propriu-zis. Sunt antrenați cât mai mulți copii în joc, se aplaudă inițiativa și fiecare răspuns formulat corect.

Jocul constă în audierea fiecărei sarcini și îndeplinirea acesteia.

SARCINA 1:

Se va audia conținutul primei sarcini pe care copiii trebuie să o îndeplinească:

Ferma mea e mare,

*Am multe animale,
Nu mai știi a le grupa. Ajutați-mă să formez grupe de animale de același fel.*

Copiii vor grupa animalele domestice după formă, obținând: grupa vacilor, grupa porcilor și grupa cailor.

SARCINA II:

*Vai, dar sunt amestecate!
După mărime trebuie sortate.*

Doi copii vor veni și vor sorta animalele după criteriul *mărime*, astfel vor rezulta două grupe: grupa animalelor domestice mici și grupa animalelor domestice mari.

SARCINA III:

*Acum ca le-ați grupat,
Să trecem la numărare.
Câte sunt de fiecare?
Cine mă ajută, oare?*

Sunt solicitați trei copii care vor alege jetonul cu cifra corespunzătoare numărului de animale din fiecare grupă și îl vor așeza pe tablă.

SARCINA IV:

*Bravo, ce bine v-ați descurcat, însă ceva am uitat!
Mâine voi pleca la plimbare, ouă să duc la vânzare.
Coșurile sunt golite, ouăle sunt în cuibar,
Ajutați-mă să le-așez iar!*

Vor fi formulate cerințe de tipul: *Ia de la a doua găină numărul de ouă indicat de cifra de pe primul coș.*

SARCINA V:

*Nu știi cum să construiesc,
Piesele sa le unesc,
Pentru a avea culcuș și al nostru Cățeluș.*

Sub scaune, copiii au câte o piesă de puzzle numerotată de la 1 la 6. Fiecare dintre ei va veni pe rând și va așeza piesa la locul corespunzător, ținând cont de ordinea cifrelor. Se va avea în vedere ca preșcolarii să numere crescător și descrescător în limitele 1-6.

JOC DIDACTIC: „Ce inseamna cuvantul?”

Prof. înv. pres. Georgescu Maria

Scoala Gimnaziala Nr. 1 Cocu

G. P. N. Barbatesti

Scop:

• Imbogatirea vocabularului copiilor prin descoperirea de sensuri si semnificatii noi pe care le pot avea cuvintele in anumite contexte.

Obiective operationale:

- sa inteleaga semnificatia cuvintelor;
- sa precizeze sensul cuvintelor;
- sa alcatuiasca propozitii folosind corect antonimele;
- sa execute corect sarcina fisei.

Sarcina didactica

Activizarea vocabularului copiilor cu cuvinte care au aceeasi forma, dar inteles diferit.

Material

Jetoane cu imagini: *catel* (animal – usturoi), *broasca* (de la usa – batracian), *boboc* (floare – ratusca), *cos* (de fum – de nuiele).

Regulile jocului

Denumirea obiectului de pe jeton, cautarea imaginii cu aceeasi denumire, formularea unor propozitii.

Desfasurarea jocului

Un copil numit de educatoare spune ce reprezinta jetonul.

Exemplu: *Aceasta este o broasca;* apoi educatoarea recita versurile:

Ziua toata sta pe lac si tot striga oac, oac, oac. Se repeta cu toti copiii.

Un alt copil va cauta imaginea cu aceeasi denumire, dar alta semnificatie si va preciza la ce foloseste.

Exempu: Eu am ales acest jeton. Pe el este desenata o broasca. Aceasta broasca se foloseste la usa.

Daca copiii intampina greutati, sunt ajutati de educatoare cu urmatoarele versuri:

Una-i broasca de pe lac

Care face oac, oac, oac.

Alta-i broasca de la usa

Care tine cheia-n usa.

Cu fiecare din omonime copiii vor formula propozitii, pentru a verifica daca au inteles sensul si semnificatia lor.

Catelul pazeste casa omului. / Eu am curatat catelul de usturoi.

sau

Bunicul are o capra de taiat lemne.

Obiceiul cu capra este un frumos obicei de iarna.

Pentru celelalte omonime s- au folosit urmatoarele versuri:

„catel”

Azorel e un catel.

Din catei de usturoi

Tare cret si mititel.

Fac ostropel pentru voi.

„corn”

Dimineata pe la sapte

Cand pornesc la vanatoare

Eu mananc corn cu lapte.

Toti au corn la cingatoare.

„cos”

Cosul casei scoate fum

Vine un mos cu un cos

Semn ca iarna e pe drum.

Iar in cos e un cocos.

In varianta: dupa cunoasterea sensurilor acestor cuvinte, copiii pot formula propozitii folosindu-se de diferite contexte.

Exemplu:

Ioana are par lung. / Tata a plantat un par.

Mariuca ingrijeste bobocii de rata. / Trandafirii au multi boboci.

Pentru obtinerea performantei se va rezolva urmatoarea fisa.

Sarcina fisei – Formeaza perechi intre obiectele diferite, dar care se denumesc cu acelasi cuvint.



JOCUL DIDACTIC ÎN PREDAREA CHIMIEI LA GIMNAZIU

Prof. Gheju Simona Cristina

Școala Gimnazială „Anișoara Odeanu” Lugoj, Județul Timiș

Atunci când jocul este utilizat în procesul didactic, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevului la lecții, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecției.

Jocurile didactice în chimie pot fi instrumente excelente pentru a susține învățarea activă și implicarea elevilor în procesul de predare-învățare. Aceste jocuri pot fi concepute pentru a consolida concepte de bază, pentru a dezvolta abilități practice sau pentru a stimula gândirea critică în legătură cu fenomenele chimice.

Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii.

Propun câteva exemple de jocuri didactice care se pot folosi la orele de chimie la clasele de gimnaziu.

1. Memoria chimică:

- Pregătiți un set de carduri cu perechi de termeni sau imagini reprezentând elemente, compuși sau procese chimice.
- Elevii trebuie să găsească perechile potrivite prin întoarcerea cărților într-un mod clasic de joc “Memory”.

2. Bingo chimic:

- Fiecare elev primește o fișă de bingo pe care sunt scrise elemente chimice, compuși sau termeni relevanți.
- Profesorul sau elevii pot citi definiții sau caracteristici, iar elevii marchează corespunzător pe fișa lor.
- Obiectivul este să obțină o linie sau un model specific pe fișa de bingo.

3. Experimente de Bucătărie:

- Folosește ingrediente de bucătărie pentru a realiza experimente simple care ilustrează concepte chimice (de exemplu, fermentarea, efervescenta etc.).
- Elevii pot observa și înțelege procesele chimice într-un mod practic și gustos.

4. Rebusul chimic– se menționează că pe verticală/orizontală trebuie descoperit elementul chimic, substanța chimică, compusul studiat în lecția curentă. Se pot realiza astfel de rebusuri chimice la fiecare unitate de învățare, iar cele mai interesante sunt date spre rezolvare elevilor altor clase sau prezentate în diverse ocazii.

Aceste jocuri didactice pot fi adaptate pentru diferite niveluri de vârstă și niveluri de cunoștințe, iar adaptarea lor la nevoile specifice ale clasei poate contribui la o învățare mai interactivă și memorabilă.

BIBLIOGRAFIE:

1. Marius Andruh, Daniela Bogdan, Iuliana Costeniuc, Mihaela Morcovescu. – „Chimia, manual pentru clasa a VII-a”, Ed. Intuitext, București, 2019
2. Marius Andruh, Daniela Bogdan, Iuliana Costeniuc, Mihaela Morcovescu. – „Chimia, manual pentru clasa a VIII-a”, Ed. Intuitext, București, 2019
3. Izabela Bejenariu, Florica Popescu -, „Chimie , exercitii și probleme pentru gimnaziu”, Booklet, Bucuresti , 2014
4. www.academia.edu/7340267/Jocul_didactic

”Hai să ne jucăm, pe urs și pe vulpe să-i ajutăm”

joc didactic – mathematic

Prof. înv. preșcolar GHEORGHE ANGELICA-MARIA,

Grădinița cu Program prelungit Raza de Soare, Târgoviște

Scopul activitatii:

- Consolidarea cunoștințelor matematice ale copiilor referitoare la numărul în limitele 1-4 cu exprimarea acțiunilor în limbaj matematic corespunzător;

Sarcina didactică

Să formeze mulțimi de animale de același fel, să numere în limitele 1-4 cu exprimarea acțiunii în limbaj matematic corespunzător;

Să recunoască cifrele și să asocieze corect cifra la cantitate, să ordoneze crescător;

Regulile jocului

Se prezintă regulile jocului didactic în care copiii vor sta cu ochii închiși în timp ce educatoarea vine și atinge unul dintre ei cu undița. Copilul ales merge și cu ajutorul undiței va pescui din lac un pește pe care-l va așeza în sacul ursului sau al vulpi, dacă va răspunde corect la sarcina adresată de educatoare, din plicurile care se află pe masă, la îndemâna copiilor (să formeze mulțimea animalelor, să numere în limitele 1-4, să raporteze cifra la cantitate și invers). Preșcolarul care va răspunde corect va primi o coroniță ce reprezintă un urs sau o vulpe și va ajuta cele două animale să se împrietenească dându-le acestora un pește.

Elemente de joc

- mânuirea materialelor, surpriza, închiderea și deschiderea ochilor, aplauzele, recompensa.

Desfășurarea jocului de proba:

La semnalul educatoarei copiii vor închide ochii. Educatoarea va merge și cu ajutorul undiței va atinge un copil. Acesta va veni și va pescui din lacul aflat lângă personajele din poveste, ursul și vulpea, un pește, după care educatoarea îi va citi sarcina aflată în plicurile de pe masă:

- Formează mulțimea urșilor.
- Copilul verbalizează acțiunea spunând: „Am format mulțimea urșilor!”
- În urma răspunsului corect copilul va așeza un pește pe sacul unuia dintre personajele aflate lângă lac, ursul/vulpea.

Desfășurarea jocului propriu-zis:

Copilul atins de educatoare cu undița, vine și pescuiește din lac un pește, după care răspunde la sarcina aflată în plicurile de pe masă: ”Formează mulțimea vulpilor”

- Copilul verbalizează acțiunea spunând: „Am format mulțimea vulpilor!”
- În urma răspunsului corect copilul va așeza un pește pe sacul unuia dintre personajele aflate lângă lac, ursul/vulpea.

Sarcini:

- Formează mulțimea urșilor.
- Numără urșii din mulțimea formată și asociază cifra corespunzătoare numărului de urși.
- Alege cifra 1, 2, 3, 4 și așază tot atâtea animale cât îți arată cifra.
- Recunoaște cifrele și așază-le în ordine crescătoare.

Complicarea jocului:

Educatoarea îi va pune copiii să închidă ochii pentru a descoperi o nouă surpriză, un tablou care conține mai multe elemente din pădure, dar în care s-au strecurat câteva greșeli.

Copiii vor fi rugați să descopere greșelile care s-au produs pentru a putea să continue aventura alături de cele două personaje de poveste, vulpea și ursul.

Învățarea prin joc

Învățător: Gheorghită Ioana- Irina

Școala Gimnazială Viișoara, Județ Mureș

Noțiunea de învățare prin joc mă duce cu gândul la deprinderea unor noi abilități și cunoștințe într-un mod plăcut și preferat atât de adulți, cât mai ales de elevi.

Cumva, jocul face parte din ființa noastră. Copiii sunt mult mai atrași de o activitate, de o lecție chiar, dacă acestea sunt bazate, fie și puțin, pe joc.

Învățarea prin joc este mult mai atractivă, facilitând astfel asimilarea noilor cunoștințe în mod mai ușor, mai ales că și atenția este captată pentru un timp mai îndelungat.

De pildă, am folosit în cadrul unei lecții *Jocul bunelor maniere*. Am fost plăcut surprinsă să observ cât de repede au intrat copiii în jocul de rol pe care l-am propus pentru această activitate. Cumva, au putut să își imagineze cum ar putea folosi informațiile oferite, în viața de zi cu zi, sau în diferite situații în care ar fi putut fi puși la un moment dat.

Personal, de multe ori optez pentru jocul de rol pentru că am observat interesul și atenția crescute ale elevilor față de noile cunoștințe pe care, altfel, le-aș fi predat pur și simplu din carte.

Copiii au nevoie să fie antrenați zilnic, să li se pună în funcțiune cât mai mult imaginația, pentru că este calea cea mai ușoară și rapidă pentru un succes garantat în predarea unei lecții.

Ca ultimă idee, dar foarte importantă, aș dori să subliniez câteva dintre funcțiile pe care învățarea prin joacă le are:

1. Funcția de socializare. Elevii vor comunica mai mult fiind parteneri ai unui joc, decât dacă ar lucra individual, fiecare în băncuța lui.
2. Funcția inovatoare. Cu fiecare joc pe care copiii îl practică, pe lângă faptul că dobândesc noi cunoștințe, pot descoperi lucruri noi despre ei, despre ceea ce le place, sau despre talente pe care le au, ce stăteau nedescoperite încă.
3. Funcția de reglare socială. De exemplu, un copil timid, cu ajutorul unui joc, poate să capete mai mult curaj, fiind apreciat de cadrul didactic, dar și de către colegi.
4. Funcția educativă. Cu siguranță, învățarea prin joc are un rol foarte important, așa cum am amintit și mai sus, în transmiterea și însușirea de noi cunoștințe, fiind, totodată un mod plăcut tuturor, mult mai accesibil și dorit de către copii.

În concluzie, doresc să subliniez importanța majoră pe care învățarea prin joc o are, fiind de preferat, în unele situații, atât de cadrul didactic, cât mai ales de elevi. Consider că ar fi necesar ca cel puțin odată pe săptămână să facem fie un joc de rol, fie alt joc, prin care să îi atragem pe copii, să facem o disciplină, o materie, mai plăcută și mai atractivă.

Să nu uităm că toți am fost și suntem, într-o oarecare măsură, copii! Să ne bucurăm de acest mare dar!

Name That Tune - didactic game

Prof. Gabriela Liliana Gherghe

Școala Gimnazială “Eroilor”, Comuna Lipănești, jud. Prahova

Children are connected to games and playing, nothing has a bigger connection to childhood than the process of playing. Games are the children’s way of involving in the grown-ups world. Students become more motivated to learn, pay attention, and participate in class activities. They can also be a great classroom management tool, helping to motivate a class.

Educational games for children are based on a variety of subjects like science, math, English, arts, music, and history. These games engage children and at the same time develop their social, cognitive, and logical skills. The primary objective of these games and activities is to help children learn about different subjects practically.

Name That Tune

Teenagers usually love music. In fact, a study has revealed that kids enjoy listening to music even when they do their school work. They listen to around 10,500 hours of music between seventh and 12th grades, according to Robert A. Cutietta, author of *Raising Musical Kids: A Guide For Parents*. If your teen is into music, here is an easy educational game that he will love.

Number of participants:

- ✓ Minimum – 2, Maximum – No Limit

You Will Need:

- ✓ A music player
- ✓ A collection of songs or an online library of songs.
- ✓ Paper and pen for keeping score.

Setup:

- ✓ One person can be the moderator while the others will be participants. If you have more than five players, you can form groups and make it a competition.

✓ You will need at least a couple of hours to compile enough music for the game. Ensure you include pop music and other genres as well.

✓ The moderator should know the name of the artist and the title of each song.

How to play:

✓ Moderator randomly picks a song from the collection and plays it for around 10 to 15 seconds.

✓ Teams or individual participants will be given 30 seconds to come up with the artist's name and the song's title.

✓ If the first team fails, the question passes to the next team. If no team gets it, you can make it a free-for-all question and encourage kids to guess.

✓ If no one gets the answer right, the moderator reveals the answer.

✓ You can play as many rounds as you want.

✓ You can create variations of the game by asking participants to identify the genre of music, the instrument that is played and the chord (if the group has knowledge of music).

Webography:

https://www.momjunction.com/articles/educational-games-for-your-teen_00353167/

JOCUL DIDACTIC –

METODĂ ȘI MIJLOC DE REALIZARE A EDUCAȚIEI CENTRATE PE COPIL

GHICIOI MIRELA

„Este un dar fericit acela de a ști cum să te joci.” (Emerson)

Copilul – spunea marele pedagog elvețian Ed. Claparede – este o ființă a cărei principală activitate este jocul ... această trebuință spre joc este ceva esențial naturii sale.

Jocul este activitatea care dă specific copilăriei și care își găsește motivația și împlinirea în sine însuși. Spre deosebire de învățare, nu ținteste în mod explicit obținerea de noi cunoștințe sau alte produse ale învățării iar în comparație cu munca, jocul nu are ca finalitate obținerea unor bunuri materiale.

Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare și a cărui eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este jocul didactic.

Jocul devine „didactic” atunci când prin modul de formulare al sarcinii de învățare copilul este adus în situația de a-și utiliza energiile și potențialul psiho-fizic pentru a-și optimiza parametrii comportamentali.

Jocul didactic este o formă de activitate , atractivă și accesibilă copilului, prin care se realizează o bună parte din sarcinile instructiv-educative .

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități. Folosirea jocului didactic ca activitate obligatorie aduce variație în procesul de instruire a copiilor, făcându-l mai atractiv. De exemplu, prin jocul didactic „Găsește aceste culori” se precizează și se verifică învățarea denumirii diferitelor culori. Jocul „Cu ce construim” fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcție: prin jocul „Cine are aceeași figură?” se fixează , se actualizează reprezentări de forme precum: cerc, patrat, triunghi etc.

Jocul didactic contribuie și la dezvoltarea proceselor psihice, influențând în mod nemijlocit activitatea tuturor analizatorilor. Jocurile „Spune ce faci?” sau „Cine face așa?” contribuie la dezvoltarea sensibilității auzului. În jocul „Ghicește ce ai gustat” accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive.

Un rol deosebit îl au jocurile didactice în educarea calității memoriei. De exemplu „Ce s-a schimbat” sau „Ghicește ce lipsește!”, îl solicită pe copil să rețină felul obiectelor și

așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

O caracteristică esențială a jocului didactic constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea multilaterală a cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor sub forma unor activități plăcute și atractive.

Jocul didactic devine metoda de instruire în cazul în care el capătă o organizare și se succede în ordinea implicată de logica cunoașterii și a învățării.

Fiecare joc didactic cuprinde următoarele laturi constitutive :

- **Conținutul** - este prima componentă a jocului didactic care este format din cunoștințele pe care copiii și le-au însușit anterior, cunoștințe care arată despre ce este vorba în jocul respectiv.

- **Sarcina didactică** - apare sub forma unei probleme de gândire, de recunoaștere, denumire, descriere, reconstituire, comparație, ghicire, etc.

- **Regulile jocului** sunt menite să arate copiilor cum să se joace, cum să rezolve problema respectivă. Regulile îndeplinesc în joc o importantă funcție reglatoare asupra acțiunilor și relațiilor reciproce dintre copii. Ele sunt condiționate de conținutul și sarcinile didactice ale fiecărui joc. Regulile jocului didactic sunt numeroase și de natură diferită. O primă categorie reglementează repartizarea rolurilor între copii ("Postas", "cititor"). Alte reguli arată copiilor cum se rezolvă problema intelectuală, iar altele se referă la succesiunea acțiunilor în joc. Există și reguli referitoare la comportarea copiilor în joc care indică *ce este și ce nu este permis* în timpul jocului. În stabilirea regulilor jocului se va ține seama de principiul gradării și al accesibilității. Măsura în care sunt însușite regulile de către copii constituie un criteriu important de apreciere a eficienței educative a jocului didactic.

- **Acțiunea de joc** este latura constitutivă a jocului, este cea care face ca rezolvarea sarcinii didactice să fie plăcută și atractivă pentru copii. Aceasta cuprinde momente de așteptare, surpriză, ghicire, mișcare și întrecere.

Strânsa unitate dintre cele patru laturi ale jocului didactic conferă acestei activități o particularitate specifică, ceea ce o deosebește de celelalte forme de activitate (de jocurile de creație sau de activitățile obligatorii).

Jocul didactic se încheie cu un anumit **rezultat** care arată gradul în care copilul și-a format priceperea de a găsi răspunsul potrivit, de a face descrieri, reconstituiri, comparații, de a da răspunsuri verbale potrivite.

În cazul în care jocurile organizate au scop educativ bine precizat, devin metode de instruire, iar dacă jocul este folosit pentru a demonstra o caracteristică a unei activități, acesta devine un procedeu didactic.

Jocul didactic este o activitate dirijată, dar și o metodă didactică prin care se îmbină elementul instructiv-educativ cu acela distractiv.

Bibliografie:

➤ Barbu, H., Popescu, E., Șerban, F., (1993) – *Activități de joc și recreativ – distractive*, București, Editura Didactică și Pedagogică;

➤ Cerghit, I., (2006) – *Metode de învățământ*, Iași Editura Polirom;

➤ Chateau, J., (2002), *Copilul și jocul*, București, Editura Didactică și Pedagogică

PROIECT EDUCAȚIONAL
ÎNVĂȚARE PRIN JOC / Exemple de bune practici

Școala Gimnazială „George Călinescu” Onești
Grădinița cu P. N. Nr. 11 Onești

Prof. Înv. Preșc. Ghimpu Petronela Cerasela

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC – EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Dintre toate activitățile pe care le poate desfășura un copil, jocul este de departe activitatea preferată. Prin joc, copilul se transpune în roluri diferite precum și în situații care îl apropie de realitatea care îl înconjoară, își satisface nevoia de a face ceva, de a acționa cu obiecte reale sau din imaginația sa (fără ca în mintea acestuia să fie totul confuz).

Utilizarea jocului didactic în procesul de învățământ are ca rezultat participarea cu plăcere a copilului la activitatea de învățare, pentru că nu se va simți constrâns să învețe, ci va deveni curios, interesat de activitatea care i-a fost propusă, îi va ajuta pe cei timizi să nu mai fie atât de retrași, să participe activ, cu curaj și cu încredere în capacitatea lor de a da răspunsuri corecte.

Participând la joc, copilul nu mai este doar spectator ci devine el însuși protagonist. Angajându-și întregul potențial psihic, își dezvoltă spiritul de cooperare în echipă, își ascute spiritul de observare, dobândește cunoștințe fiind nevoit să acționeze, orientându-se spre a găsi soluții care să ducă la rezolvarea situațiilor problemă și modalități de a depăși obstacolele apărute.

Prin joc, copilul dobândește și consolidează deprinderi precum abilitatea de a soluționa problemele, dezvoltarea limbajului, logica succesiuni, negocierea. I se dezvoltă atitudini afective și conduite conștiente de acțiune, deprinderi de interacțiune în cadrul grupului și autocontrol.

Activitatea didactică care include jocul devine mai atrăgătoare și aduce elevului o stare de bine, prevenind monotonia și plictiseala.

Literatura pedagogică definește jocul ca fiind “ansamblul de acțiuni și operații în parale cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărind obiective de pregătire intelectuală, morală și fizică a copilului.

Jocul didactic, spune I. Cerghit (“Metode de învățământ”) “este o metodă ce cunoaște o largă aplicabilitate și imprimă un caracter viu, atrăgător activității școlare.”

Elementele constitutive ale jocului didactic sunt:

- **Conținutul jocului didactic** – cunoștințele, priceperile și deprinderile ce trebuie formate la activitatea respectivă;
- **Sarcina didactică** – conținutul care trebuie învățat ;
- **Acțiunea jocului și elementele de joc** – cum se desfășoară realizarea sarcinii didactice;
- **Competiția sau întrecerea** – accentul este pus pe ritm și calitate;
- **Cuvântul** – contribuie la crearea unei atmosfere antrenante;
- **Ghicirea** – contribuie la antrenarea copiilor în activitate;
- **Regulile jocului** – reglementând acțiunea jocului, fac legătura între sarcina didactică și acțiunea jocului.

CUTIA MAGICĂ

Scopul – Formarea deprinderii de a pronunța corect cuvintele ce conțin consoanele ocluzive: p, b, t, d, k, g, activizarea vocabularului, educarea capacității copilului de a clasifica obiectele după criteriile date (utilitate, etc).

Sarcina didactică -Să denumească corect obiectul afixat pe cartonașul scos din cutie și să-l raporteze corect la alte obiecte din aceeași categorie.

Regulile jocului – Copilul numit de educatoare scoate cartonașul, denumește obiectul reprezentat pe carton și îl așează pe panou.

Materiale didactice - O cutie de carton de dimensiune medie în care sunt introduse cartoane cu imagini în care sunt reprezentate diferite obiecte.

Organizarea și desfășurarea jocului:

Educatoarea, înainte e începerea jocului, așează pe panou câte un carton cu imaginea unui obiect care să indice criteriul de clasificare al obiectelor găsite de copii în imaginile de pe cartoanele din cutie. Spre exemplu: dulap pentru mobilier, tricou pentru obiecte de vestimentație, găină pentru animale domestice, etc. Discută apoi cu copiii ce alte obiecte ar putea fi așezate alături de celelalte de pe panou, pe criteriul utilității, spre exemplu.

În cutie vor fi introduse cartoane cu imagini ale obiectelor din categorii diferite.

Copiii așezați în semicerc vor aștepta semnalul educatoarei care îi va numi rând, să scoată câte un carton. Copilul numit, scoate cartonul, îl privește, denumește corect obiectul reprezentat și apoi caută grupul de cartoane cu obiecte corespunzătoare motivându-și alegerea efectuată.

Variantă:

Cutia în care sunt așezate cartoanele trece din mână în mână și la semnalul educatoarei, copilul la care a juns cutia scoate un carton, denumește obiectul din imagine și găsește cuvântul potrivit care să desemneze categoria de obiecte sau ființe din care face parte, apoi va înmâna copilului vecin care, va trebui să spună un cuvânt din aceeași categorie. Exemplu: dacă un copil scoate un carton cu imaginea unei prune, celălalt copil va trebui să denumească și alte fructe cunoscute de ei. Mișcarea cutiei se reia atunci când copiii epuizează seria de cuvinte cunoscute de ei din categoria stabilită de imaginea reprezentată pe cartonul scos din cutie.

COPIIUL ACTIV ȘI CREATIV DIN GRĂDINIȚĂ

Prof. înv. preș. GHIULAI SIMONA-MIHAIELA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 VIIȘOARA

Activ și creativ este copilul care „intervine efectiv în activitatea didactică și îi modifică variabilele, parametrii caracteristici: depune eforturi de reflecție personală, de gândire, efectuează acțiuni mintale și practice de căutare, cercetare, redescoperă noi adevăruri, reelaborează noi cunoștințe, conștientizând faptul că întotdeauna influențele și mesajele externe acționează prin intermediul condițiilor interne”(Mușata Bocoș, 2002)

Creativitatea, în sensul său cel mai propriu reprezintă acea capacitate complexă a omului, aceea structură caracteristică a psihicului care face posibilă opera creatoare.

Jocul, ca formă specifică a activității copilului, la vârsta preșcolară devine un valoros mijloc de educație a copilului. Prin joc copilul învață, cunoaște, se autocunoaște, își exersează facultățile mintale, se deprinde să coopereze cu alți copii, își exersează voința, stăruința, câștigă încredere în sine, învață să acționeze după cum trebuie, nu doar după cum vrea; prin joc copilul socializează, transfigurând mental realitatea în asumarea rolurilor și în atribuirea imaginară a funcțiilor dorite unor obiecte aduse în joc.

Imaginat de copil, jocul îi oferă motivația, pentru activitate, pentru activitate, îi trezește interese și încrederea în forțele proprii.

Aria preocupărilor copiilor în grădiniță este atotcuprinzătoare, oferind largi posibilități de organizare a unor jocuri variate, atât a celor spontane, inițiate de copii, cât și a celor sugerate și îndrumate de educatoare.

Ținând seama de specificul jocului în anii preșcolarității proiectarea procesului educațional va trebui să se sprijine pe aceasta pentru a realiza o învățare care să meargă de la ușor spre dificil, de la cunoscut spre necunoscut, în mod plăcut și atractiv.

Astfel prin jocul didactic se realizează în mod treptat și pe nesimțite trecerea de la joc la învățatură. El are un rol bine definit în procesul instructiv educațional din grădiniță.

În jocurile de construcție, de exemplu, copilul învață cum să-și coordoneze ochiul cu mâna, să-și exerseze mișcările fine ale mâinii, dar și să colaboreze cu partenerii de joacă, să-și exprime și să accepte idei, ori să recreeze într-un mod inedit mediul înconjurător.

Urmărind îndeaproape activitățile de construcție am cerut copiilor să găsească cât mai multe soluții de valorificare a materialelor puse la dispoziție :cuburi puzzle,truse de construcții ,jucării,diverse materiale din natură,cutii goale ,păpuși etc.

Copiii sau organizat în grupuri .Unii au construit cele două turnuri din Word Trade Centere,clădiri și vehicule în fața cărora,în viața reală , ei se văd mici de tot ,alții au construit ferme de animale ,îmbinând cuburile de lemn cu materialele din natură .Pentru construirea unor castele în care locuiau personaje din poveste ei au folosit cuburi ,pietre și paie .

Pe întregul parcurs al jocurilor de construcție ,copiii verbalizează ceea ce confecționează din materialele puse la dispoziție ,adesea folosind ulterior construcțiile în cadrul expunerii unor povești .

Pentru a fi cât mai stimulative ,interesante și a pune copiii în situația de a crea lucruri noi și originale ,în cadrul activităților manuale ,am utilizat materiale diferite (hârtie ,deșuri textile,staniol),cerându-le să le modifice forma fără a ține seama de conturul inițial .Prin întrebări de genul „,Poți să creezi diferite obiecte prin îndoirea și decuparea hârtiei ?”,copiii au creat :păsări ,podoabe pentru Pomul de Crăciun .

Din scoici ,melci,iarbă,pietre,iarbă de mare ,hârtie glasă,dozari galbene ,nisip,borcane ,copiii au realizat ,fie un peisaj marin ,fie acvarii.Prin întrebări ajutătoare de genul :„,Ce crezi că ai putea obține din aceste materiale ?”i-am determinat să-și aleagă o temă și apoi să o realizeze folosindu-și propria creativitate și inventivitate .

În timpul unei excursii am adunat mușchi ,crengușe,tulpinide porumb și pănuși ,boabe de porumb,pe care le-am folosit pentru realizarea unei machete.

Copiii în primul rând se joacă pentru că se simt bine. Acest lucru este important fiindcă pe de o parte încurajează dezvoltarea cognitivă, fără realizarea acestuia. Pe de altă parte în timpul jocului se pregătește pentru acele sarcini pe care le rezervă viața. Abilitățile de viață, optim dezvoltate, permit unei persoane să-și dezvolte potențialul la nivel maxim, să se cunoască pe sine, să facă față cu succes provocărilor pe care le ridică viața de zi cu zi,să poată gestiona eficient situații de orice natură.

Dezvoltarea timpurie a acestor abilități de viață nu se realizează doar la activitățile de predare – învățare. Jocurile de mișcare au un rol important în dezvoltarea acestor abilități. Putem afirma cu bună credință, că tot ce este important în integrarea în societate și gestionarea eficientă a situațiilor de orice natură a unui om, se învață în cadrul jocurilor de mișcare. La vârsta preșcolară jocurile cu reguli, al căror principal scop este exersarea îndemnării și formarea deprinderilor motrice au o arie largă de răspândire. De multe ori elementul și atmosfera de joc sunt realizate prin intermediul întrecerii. După deprinderea motrică pe care o formează jocurile de mișcare se clasifică astfel: mers, alergare, săritură, aruncare și prindere, echilibru, cățărare-coborâre, tracțiuni, împingeri și transport de greutate.

O caracteristică a jocurilor de mișcare este că deprinderile motrice de bază se dezvoltă simultan. De asemenea presupun colaborare, cu colegii de joacă, armonizarea intereselor, asumarea unor responsabilități. În timpul jocurilor de mișcare apar situații favorabile sau nefavorabile care lasă urme adânci asupra personalității copilului. Emoțiile și sentimentele, stările afective trăite și celelalte procese psihice prezente în aceste împrejurări sunt proprii fiecărui copil, dar în același timp, comune grupei din care face parte.

Organizarea și desfășurarea jocurilor de mișcare trebuie să respecte anumite cerințe. Trebuie să corespundă particularităților somato-funcționale și psihice ale copiilor; să țină seama de condițiile materiale și mediul în care se desfășoară; să impună respectarea de către toți copiii a regulilor de joc și să stimuleze spiritul de colaborare între participanți; să cultive respectul față de adevăr; să asigure echilibrul valoric al echipelor; să asigure participarea activă a tuturor copiilor.

Bibliografie:

Curriculum pentru educația timpurie a copiilor de la 3 la 6/7 ani

Dragomirescu Georgetea, Kun Suzana, Bojin Elena - Metodica educației fizice în grădinița de copii, editura Didactică și Pedagogică, București, 1977

Ghiulai Simona Mihaiela: „Dezvoltarea creativității copiilor cu ajutorul jocurilor didactice, Lucrare metodică-științifică pentru obținerea gradului didactic I la Universitatea din Oradea, 2018

PROIECT DE ACTIVITATE

EDUCATOARE: GICA MIHAELA

MIHAI ELENA EUGENIA

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița nr. 233

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

TEMA PROIECTULUI: Magia povestilor

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Calatorie în lumea povestilor”

DENUMIREA ACTIVITĂȚII: Domeniul Limba și Comunicare - Educarea limbajului

TEMA ACTIVITĂȚII: “Recunoaște povestea și personajul”

TIPUL DE ACTIVITATE: consolidare și verificare de cunoștințe.

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic.

LOCUL DESFĂȘURĂRII: sala de grupă

SCOP: Consolidarea și sistematizarea cunoștințelor despre poveștile învățate și despre personajele din poveștile cunoscute, exersând un limbaj corect din punct de vedere fonetic, sintactic și lexical. Educarea capacității de a exprima verbal și nonverbal emoții, sentimente, idei și opinii proprii.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: La sfârșitul activității preșcolarii vor fi capabili:

- să recunoască personaje din povești, titlul poveștilor, autorul, pe baza unor imagini, ghicitori, replici folosite sau pe baza descrierii făcute de educatoare;
- să formuleze propoziții simple și dezvoltate, folosind cuvinte și expresii din povești;
- să identifice și să clasifice personajele pozitive și negative, să stabilească trăsăturile de caracter ale acestora;
- să identifice răspunsul adevărat sau fals;
- să realizeze comparație, asociere, asemănare între personaje;
- să se exprime corect, coerent și logic în expunerile făcute;
- să asocieze personajele cu cadrul de poveste adecvat;
- să respecte reguli și sarcini date ;
- să execute sarcina dată manifestând spirit de echipă;
- să mănuiască materialele didactice puse la dispoziție.

SARCINA DIDACTICĂ: Să identifice personajele și poveștile pe baza imaginilor, ghicitorilor, mesajelor prezentate și să formuleze scurte caracterizări, prin propoziții simple și dezvoltate, folosind cuvinte și expresii din poveste. Să identifice erorile din imaginile și enunțurile referitoare la anumite situații, întâmplări din povești. Să selecteze

imaginile/personajele specifice poveștii și să le plaseze în tabloul de poveste corespunzător. Să caracterizeze și să clasifice personajele, prin comparație.

REGULILE JOCULUI: Preșcolarul nominalizat:

- va recunoaște/denumi și descrie imaginile și personajele din poveștile învățate;
- va selecta imaginea reprezentativă, o va așeza la locul potrivit, precizând titlul poveștii din care face parte;
- descoperă răspunsul la ghicitoare;
- caracterizează personajul;
- stabilește corectitudinea sau incorectitudinea unor enunțuri referitoare la anumite situații, întâmplări din povesti (adevărat-fals).
- va colabora în grup pentru realizarea sarcinii de învățare;

ELEMENTE DE JOC: surpriza, ghicitoarea, bagheta fermecata, aplauzele, mimica, mânuirea materialelor, recompense.

MATERIAL DIDACTIC: jetoane cu personaje din povești, plicuri cu cerințele fiecărei probe, imagini din povești cunoscute, cub din carton, calculator, stimulente, bagheta magică.

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual

DURATA: 30'-35'

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, demonstrația, explicația, observația, jocul, exercițiul, problematizarea, aprecierea verbală, metoda Cubului, Turul galeriei.

Bibliografie:

- *Curriculum pentru învățământul preșcolar* 2019;
- Corniță Georgeta, *Metodica predării și învățării limbii și literaturii române*, Editura Umbria, 1993;
- Novac Cornel, Gherghina Dumitru, Simiciuc Elena, Ionescu Iliana, Bangă Jeni, Modoran Mihaela, Moroianu Miruna, *Metodica activităților instructiv-educative în învățământul preșcolar* Vol. II, Editura Didactica Nova, Craiova, 2008;
- Oprescu Nicolae, *Metodica activităților instructiv educative în învățământul preșcolar* (Educarea Limbajului, Activitățile matematice, Cunoașterea mediului, Educația pentru societate), Editura Didactica Nova, Craiova, 2007;
- Taiban M., (1964), *Povești, poezii, ghicitori-* Culegere de texte, București

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
Moment organizatoric	Se asigură condițiile necesare bunei desfășurări a activității: - aerisirea sălii de grupă; - amenajarea spațiului de desfășurare a activității; - pregătirea materialelor; - intrarea copiilor în sala de grupă;	Explicația	Aprecieri verbale
Captarea atenției	Se prezintă copiilor, sub formă de surpriză, planșe cu scene din poveștile cunoscute. „Scufița Roșie” de Charles Perrault „Capra cu trei iezi” de Ion Creangă „Albă ca zăpada” de Frații Grimm „Punguța cu doi bani” de Ion Creangă „Fata babei și fata moșneagului” de Ion Creangă „Ursul păcălit de vulpe” de Ion Creangă		Aprecieri verbale
Reactualizarea cunoștințelor	Se solicită copiilor: - să recunoască povestea reprezentată prin imagine, să precizeze titlul poveștii și autorul; - să recunoască personajele principale din poveștile din imagini.	Conversația, explicația, problematizarea, exercițiul	Aprecieri verbale
Anunțarea temei și a obiectivelor	Se anunță titlul jocului didactic: “Recunoaște povestea și personajul” și obiectivele de realizat: - să recunoască titlul poveștii și autorul; - să recunoască/descrie scenele reprezentate de imagini; - să recunoască personajele din imagini și să descrie trăsăturile specifice, - să asocieze personajele cu cadrul de poveste adecvat; - să clasifice personajele în funcție de cerințele formulate.	Conversația, explicația, problematizarea, exercițiul Imagini din povești	Aprecieri verbale
Dirijarea învățării	Copiii sunt așezați în semicerc, pe scaune. Activitatea se desfășoară frontal. În fața copiilor, pe o masă, se află un cufăr, în care sunt plicuri, care conțin siluete ale personajelor din poveștile menționate. Pe un panou se află un grafic, împărțit în două coloane, una pentru personajele pozitive și a doua pentru personajele negative. Educatorea are o baghetă fermecată, pe care o folosește pentru nominalizarea copiilor care vor răspunde la sarcini. Explicarea și demonstrarea jocului Se precizează regulile de joc și sarcinile de învățare ce trebuie îndeplinite: Educatorea spune: “Bagheta acum pornește și la tine se oprește”; copilul la care se oprește bagheta fermecată intră în joc și va trebui să extragă un plic și răspundă sarcinilor de învățare. Desfășurarea propriu-zisă a jocului: Joc : ”Recunoaște personajul” - să recunoască și să numească personajul; - să precizeze titlul poveștii din care face parte și autorul acesteia;	Conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul problematizarea, observația Imagini cu personaje Tablouri specifice poveștilor Panou pentru clasificarea personajelor Conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul problematizarea, observația	Aprecieri verbale Aprecieri colegiale Aprecieri verbale Aprecieri colegiale Aplauze

	<ul style="list-style-type: none"> - să descrie personajul, evidențiind trăsăturile caracteristice; - să numescă ce fel de personaj este: pozitiv sau negativ; - să așeze personajul la locul potrivit, pe panou, în coloana personajelor pozitive sau negative. - La sfârșitul probei, alți preșcolari vor repeta clasificarea personajelor pozitive și negative. <p>Dacă preșcolarul desemnat nu reușește singur să răspundă complet sarcinilor de învățare, poate să ceară ajutor colegilor. Pe rând, vor veni copiii până la finalizarea sarcinilor, până se vor termina imaginile din cufăr.</p> <p>Sunt aplaudate răspunsurile corecte.</p> <p>Aprecieria modului de așezare a personajelor în cadrul jocului se va face prin metoda “Turul galeriei”.</p> <p>Jocul de probă:</p> <p>Se execută un joc de probă, oferindu-se explicații suplimentare, în cazul în care se constată că regulile sau modul de desfășurare a activității nu au fost înțelese corect.</p> <p>Preșcolarii se consultă între ei și vor recunoaște personajul din imaginea citită.</p> <p>Varianta I : ”Adevărat sau fals”</p> <p>Educatorea prezintă copiilor, sub formă de surpriză, o cutie sub forma de carte în care se află niste bilete. Pe acestea sunt scrise enunțuri referitoare la anumite situații, întâmplări din poveștile cunoscute, adevărate și false. Copiii trebuie să recunoască, din fiecare mesaj, corectitudinea sau incorectitudinea enunțului formulat, motivând răspunsul:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capra din poveste avea 3 iezi. <p>Răspuns așteptat: Este adevărat, capra avea trei iezi, doi neatstâmpărați și unul ascultător.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iedul cel mare era cuminte și ascultător. <p>Răspuns așteptat: Nu este adevărat, este fals. Iedul cel mic era cuminte și ascultător.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scufița roșie s-a întâlnit în pădure cu vulpea cea șireată. <p>Răspuns așteptat: Nu este adevărat, este fals. Scufița roșie s-a întâlnit în pădure cu lupul cel hain și lacom.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vanatorul a salvat-o pe Scufița și pe bunicuța (A) - Mama cea vitrega o iubea mult pe Alba ca zapada (F) - Alba ca Zapada locuia în pădure în casa piticilor (A) - Fata mosului era buna la inimă, frumoasa și harnică (A) - Fata babei a avut grija de cățelușul pe care a întâlnit-o în drumul ei (F) - Cocosul l-a îmbogățit pe moș când a venit acasă (A) - Găina a găsit o punguță cu doi bani (F) - Ursul a fost pacalit de lup (F) 	<p>Cutie Bilete cu enunțuri Conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul problematizarea,</p> <p>Imagini ale personajelor Tablouri specifice poveștilor Cadru de poveste</p> <p>Conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul problematizarea</p> <p>Cub cu imagini din povești</p>	<p>Aprecieri verbale Aprecieri colegiale Aplauze</p>
--	---	--	--

	<p>- Vulpea a fost lacoma si a mancat mult peste (A)</p> <p>Varianta II - „Cum sunt eu?” Pe o masuta sunt puse siluete ale personajelor din povesti, intoarse cu fata in jos. Un copil desemnat prin mesajul “Bagheta acum pornește și la tine se oprește”, va trebui:</p> <ul style="list-style-type: none"> - să selecteze un personaj și să-l recunoască; - să enumere calitățile pozitive/negative, formulând propoziții dezvoltate; <p>Personajul, după ce a fost caracterizat, va fi pus la panou în dreptul simbolului care reprezintă fata vesela (personaj pozitiv) sau fata trista (personaj negativ)</p> <p>Varianta III - „Cubul cu imagini?” Educatorea prezintă copiilor cubul, pe laturile căruia sunt reprezentate scene din poveștile cunoscute. Educatorea le spune copiilor sa dea cubul din mana in mana si la semnalul Stop , copilul care are cubul in mana se ridica si il rostogoleste. Copilul va trebui sa raspunda la intrebarile puse de educatoare ! Exemplu: educatoarea intreaba: - Despre ce poveste este vorba în imagine? Răspuns așteptat: Punguța cu doi bani de Ion Creangă - Ce îi spune cocosul boierului cand acesta i-a luat punguta? Răspuns așteptat: ”Cucurigu, boieri mari, dati punguta cu doi bani! Sunt aplaudate răspunsurile corecte.</p>		
Asigurarea retenției, a transferului de cunoștințe și obținerea performanței	<p>Fiecare copil primește o fișă de evaluare. Sarcina de învățare este: ”Ce a greșit pictorul?”</p> <ul style="list-style-type: none"> - copiii trebuie să identifice și să încercuiască elementul care nu face parte din povestea ilustrată; - să motiveze acțiunea. 	<p>Conversația, explicația, jocul, exercițiul, problematizarea Fișe de evaluare Creioane</p>	<p>Aprecieri verbale Aprecieri colegiale</p>
Evaluarea activității	<p>Se vor face aprecieri individuale și generale asupra răspunsurilor și asupra participării preșcolărilor la întreaga activitate.</p>	<p>Conversația, evaluarea</p>	<p>Aprecieri verbale Acordarea de stimulente</p>
Încheierea activității	<p>Copiii părăsesc în mod organizat sala de grupă, cântând un cântec, și anume: “Noi suntem piticii voinicii.”</p>		

Fișă de evaluare: "Ce a greșit pictorul?"

Identifică și încercuiește elementul care nu face parte din povestea ilustrată



JOCUL DIDACTIC

ÎN ACTIVITĂȚILE CORECTIV-TERAPEUTICE

Profesor psihopedagog - Daniela Giurcea

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Elena Doamna”, Focșani

Citându-l pe Edouard Claparède, care cerea „ca lecțiile să fie îmbrăcate, în mod natural, în haina jocului”, I. Cerghit reia ideea, într-un mod sistematic, acordând jocurilor statutul de metodă, ca alternativă „oficială” a învățământului modern.

Premisa este una pragmatică, pentru că jocul, în varietatea formelor lui (sub aspectul conținutului și al evoluției), este astăzi tot mai mult valorificat din punct de vedere pedagogic, în intenția de a imprima un caracter viu și mai atrăgător activităților școlare” (Cerghit, I.).

Opțiunea pentru joc este motivată din punct de vedere psihologic, spiritual-educativ, dar mai ales pragmatic, atâta vreme cât lecțiile desfășurate sub amprenta climatului ludic au un ridicat grad de eficiență.

Jocul didactic reprezintă un ansamblu de acțiuni și operații care, paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărește obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, estetică, fizică a copilului.

Pedagogia ludens s-a instituit în scopul respectării particularităților de vârstă ale copiilor, jocul didactic fiind utilizat cu precădere în clasa preșcolară, clasa I (în condițiile școlarizării de la vârsta de 6 ani) și îndeosebi în învățământul special și nu numai.

Jocul didactic are o serie de caracteristici prin care se deosebește de celelalte jocuri spontane și alte forme de organizare a activităților comune.

Desfășurarea optimă a jocului didactic presupune prezența elementelor caracteristice: surpriza, ghicirea, întrecerea, precum și stabilirea unui climat favorabil activității, a unei atmosfere destinate, relaxante, de bună dispoziție.

Pentru desfășurarea activităților corectiv-terapeutice, în cabinetul de Terapii Specifice și de Compensare, am creat/realizat un joc, respectând metodologia jocului didactic, o posibilă structură a acestuia putând fi ca în exemplul de mai jos:

Titlul jocului: „*Mă joc cu S și Ș?*”

Clasa: I (învățământ special)

Disciplina: Abilități de comunicare și limbaj

Scopul jocului: Dezvoltarea auzului fonematic, a atenției și memoriei auditive și vizuale în diverse structuri lingvistice

Sarcina didactică: recunoașterea/identificarea/discriminarea auditivă a sunetelor S sau Ș

Materiale și mijloace didactice necesare: etichete autocolante (mici, cele care sunt scrise cu prețul produselor și lipite pe diverse produse în magazine), carioca (două culori diferite), cartonașe cu imagini a căror denumire începe cu sunetul S și Ș (soare, sac șapcă, șarpe, sanie, suc, sulită, sare, cifra 7, cifra 6, șoricel, salvare/mașină, șine/cale ferată etc.)

Desfășurarea jocului: exerciții-joc de analiză fonetică cu indicarea sunetului pe care îl conține cuvântul pronunțat de profesor, cu suport imagistic. Stând pe scaunele, față în față, elevului îi sunt lipite etichete pe care este scrisă litera S și Ș (culori diferite), una pe degetul arătător de la mâna stângă (litera S) și cealaltă pe arătătorul de la mâna dreaptă (litera Ș).

Elevul ține mâinile în jos iar când profesorul pronunță un cuvânt care începe cu S sau Ș, utilizând și suportul imagistic (cartonașele), elevul recunoaște auditiv sunetul și ridică degetul cu eticheta pe care este scrisă litera S sau Ș. Cuvintele/cartonașele a căror sunete nu au fost identificate corect sunt așezate pe masă, urmând a se relua ulterior, până la identificarea corectă. La fiecare reușită, elevului îi este acordat ca feedback pozitiv/întărire pozitivă, o laudă/o apreciere („Bravo!”, „Ai reușit!”, „Foarte bine!”), sau o atenționare („Poți mai bine!”, „Mai încearcă!”, „Fii atent!”).

Regulile jocului: elevul își menține atenția astfel încât să ridice degetul cu eticheta corespunzătoare sunetului identificat doar când profesorul pronunță cuvântul/arată cartonașul.

Evaluarea jocului: dacă elevul a identificat corect toate cuvintele/cartonașele, va fi recompensat cu jucăria/acțiunea lui preferată. Dacă mai sunt cuvinte neidentificate corespunzător, se reia joculețul (doar cu acele cuvinte/imagini neidentificate), cu încurajări/îndemnuri din partea profesorului („Încă o dată!”), arătându-i-se recompensa care urmează a-i fi dată, până la reușita completă, elevului înmânându-i-se recompensa promisă.

Varianta de complicare a jocului: jocul se poate complica astfel: profesorul nu mai pronunță cuvintele, ci doar arată cartonașele cu imaginile a căror denumire începe cu S sau Ș (putând intra în sarcina elevului să verbalizeze cuvintele asociate imaginilor prezentate). Sau, rolurile pot fi inversate.

Observatii:

- se vor introduce cuvinte noi în comunicare pentru dezvoltarea vocabularului activ;

- activitatea se desfășoară într-un cadru afectiv pozitiv, o atmosferă plăcută, făcându-se aprecieri pozitive în vederea stimulării interesului și motivației pentru comunicare a elevului.

Bibliografie:

- Cerghit, I., *Metode de învățământ*, EDP, București, 1976;
- Drugaș, I. și Hărdălau, L., *Psihologia și logopedia în practica școlară*, Ed. Primus, Oradea, 2011;
- Ghergut, A., *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale*, Ed. Polirom, Iași, 2006;
- Golu, P., *Psihologia învățării și a dezvoltării*, Ed. Fundației Humanitas, București;

”ÎNVĂȚARE PRIN JOC”

NE DISTRĂM ȘI ÎNVĂȚĂM

Prof. Giurgiu Florin Cristian

Școala Gimnazială ”Aurel Horneț”, Tudor Vladimirescu, Brăila

Activitatea predominantă în copilărie este jocul, efectuată de bună voie, având finalități diferite și dimensiuni formative.

De multe ori jocul poate fi transformat în metodă de învățare, contribuind la asigurarea bunei dispoziții și antrenarea copiilor la învățare printr-o manieră distractivă și relaxantă.

prin intermediul jocului învățarea oferă acumularea de noi cunoștințe, deprinderi și priceperi.

Copiii pot participa voluntar sau involuntar, participând la joc pentru că vor să învețe lucruri noi sau pentru că vor să se distreze.

Și dacă este jucat involuntar, finalitățile nu vor întârzia să apară.

Elaborate să acopere părți ale educației și dezvoltării copilului, într-o notă relaxantă, jocurile au o finalitate specifică sau mai multe finalități, ancorate în diferite etape ale dezvoltării copilului.

Ca profesor de educație fizică și sport promovez în rândul elevilor spiritul de fairplay. Sporturile au reguli sau obiceiuri nescrise, care țin de așa-zisa etichetă și sunt create pentru a menține respectul și corectitudinea. Sportul scoate la suprafață latura competitivă a fiecăruia dintre cei aflați la un moment dat în joc. Chiar dacă pe teren ești față în față cu adversarul și îți dorești mai mult ca orice să câștigi, nu trebuie să renunțăm la maniere. O victorie poate fi umbrită tocmai de un comportament neadecvat, lipsit de fair-play și de gesturi politicoase.

Unul dintre cele mai cunoscute jocuri dinamice ”Rațele și vânătorii” utilizează deprinderi locomotorii în acord cu reguli simple ale unor activități de joc, presupune manevrarea de obiecte, în cazul nostru a mingiei, în acord cu un sistem de reguli simple ale jocului, bineînțeles cu respectarea regulilor de protecție individuală dar și față de ceilalți participanți la joc, manifestând un echilibru constant al emoțiilor.

Acest joc se poate desfășura în aer liber sau în sala de sport și presupune respectarea a unor reguli foarte simple, putând fi pacticat de copii de la 5 ani și mai mari, folosind resurse materiale minime, doar o minge și cu un număr minim de 4 participanți. **Jucătorii se împart în ”rațe” și ”vânători”**. Este nevoie ca 2 jucători să joace rolul ”vânătorilor”, iar restul

participanților rolul "rațelor". **Se delimitează spațiul de joacă, de preferat un dreptunghi.** În fiecare capăt al spațiului de joacă se află câte un "vânător", care nu are voie să intre în spațiul de joc. Între "vânători" se află "rațele". **"Vânătorii" au rolul de a "vâna" (trebuie să atingă copiii din mijlocul spațiului de joacă) "rațele" cu mingea.** Atunci când o "rață" este atinsă de minge, aceasta iese din joc. **"Rațele" trebuie să se ferească de minge,** fără să iasă din spațiul de joc delimitat. **Ultima "rață" ramasă, trebuie atinsă cu mingea de "vânători" din maxim atâtea încercări câți ani are** (ex: dacă "rața" are 7 ani, "vânătorii" trebuie să o scoată din joc din maxim 7 aruncări). Dacă nu reușesc, jocul se reia cu aceiași "vânători". **Jocul se sfârșește atunci când toate "rațele" au fost atinse cu mingea.** Următorii "vânători" sunt primele 2 "rațe" care au fost scoase din joc. Există varianta în care **"rațele" pot câștiga "vieți" în plus dacă reușesc să prindă mingea înainte ca aceasta să atingă pământul.**

Prin intermediul practicării acestui joc dinamic se dezvoltă în rândul participanților practicarea constantă a exercițiilor fizice, pentru optimizarea stării de sănătate, a dezvoltării fizice armonioase și a capacității motrice, dar și adoptarea unui comportament conform regulilor specifice, pe parcursul organizării, practicării și participării.

Jocul dinamic are o importanță deosebită, deoarece prin intermediul acestuia se poate asigura o atractivitate crescută a lecției, dar și a petrecerii a timpului liber.

Prin intermediul jocului dinamic urmărim menținerea stării de sănătate a practicanților prin utilizarea activităților motrice de cele mai diferite tipuri, influențează dezvoltarea fizică, realizând învățarea deprinderilor motrice, dezvoltarea capacității de efort și favorizarea integrării în mediul natural și social.

Rolul jocului didactic

în exersarea vocabularului copiilor din ciclul primar

Prof. înv. primar, Gîza Lăcrămioara

În desfășurarea procesului de învățămînt, școala, ca factor activ al procesului, e bine să utilizeze cele mai eficiente căi, cât mai variate metode și mijloace care să asigure și să stimuleze, în același timp, creșterea ritmului de însușire a cunoștințelor.

Unul dintre mijloace, folosit din ce în ce mai intens și care își dovedește eficiența, este jocul didactic. O îmbinare armonioasă se poate realiza între activitatea de învățare și joc, reluându-se într-o formă atractivă cunoștințele predate, ceea ce favorizează fixarea acestora. În același timp, jocul este și un mijloc de control al gradului în care elevii și-au însușit cunoștințele. El poate fi integrat în lecție, fie în partea introductivă, fie în cea finală.

La clasa I, am utilizat atât jocuri de silabe, indicate în manual (de completare a silabelor care lipsesc), precum și alte jocuri, cum ar fi „cuvântul hoinar”. S-a scris pe tablă o propoziție din care a fost omis un cuvânt. S-a cerut elevilor să-l găsească și să-l adauge. Cu cât vor găsi mai multe cuvinte, cu atât mai mult scopul acestui joc va fi atins.

Exemplu: Mama face (mîncare/curățenie/ciorapi/haine/poezii)

Copilul ... lecția. (ascultă/învață/repetă/îndrăgește/pregătește)

... scrie (Adina scrie frumos./Vasile scrie îngrijit./Elena scrie poezii.)

Ca variantă pentru activizarea vocabularului, toate cuvintele pot fi omise, indicându-se doar numărul lor prin linii oblice. Grupa care a obținut un număr mare de cuvinte, va fi câștigătoare.

De un real ajutor ne sunt culegerile de jocuri pentru citit-scris, auxiliarele cu CD-uri, unde copiii pot juca digital jocurile propuse.

Pentru activizarea și îmbogățirea vocabularului elevilor din ciclul primar, se mai pot organiza jocuri didactice de enumerare a cât mai multe cuvinte care să înceapă cu o anumită literă, enumerarea a cât mai multor nume de meserii, a cuvintelor învățate la lecțiile cu conținut istoric, de enumerare a cuvintelor noi auzite în diverse împrejurări de copii și verificare a înțelegerii lor prin alcătuirea de propoziții, de adăugare a cât mai multe adjective la un substantiv dat, de găsire a cât mai multe sinonime pentru cuvintele date, în scopul formării vorbirii nuanțate, înlocuirea unor expresii fără a schimba sensul propoziției, de formare a propozițiilor în care se găsesc omonime, de găsire a antonimelor.

Multe jocuri se pot organiza sub formă de concursuri. Acestea mobilizează elevii, contribuind la dezvoltarea vorbirii, imaginației, atenției, memoriei și spiritului inventiv, exerciții de gimnastică a minții. Câteva exemple:

- adăugarea/înlocuirea unei litere la un cuvânt în orice parte a lui pentru a obține un alt cuvânt: arșă – varsă, moară – doară;

- desfacerea cuvântului în 2-3 părți și adăugarea unei singure litere la una din părți: morar – mor – rar, autobuz – auto – obuz; cântăreț - cânt-măreț;

- prin gruparea progresivă a câte 2-3 sau mai multe litere așezate în ordinea dorită, să se formeze alte cuvinte: televizor (el, ele, elev, elevi, te, vizor, zor și roz, zori, rotile). Se pot organiza astfel de jocuri și cu alte cuvinte: macara, macaroane, adulmeca, leagănă, magistrat, anotimpuri etc. Jocuri de acest tip am jucat după ce am învățat literele „surori” (a/ă/â, i/î, s/ș, t/ț).

- jocuri de schimbare a unei litere și de formare a noi cuvinte (denumite în termeni rebusistici metagrame): lac-sac-fac-tac-zac-rac-mac-pac-țac-bac-dac-hac-oac; cort-șort; corp-corb;

- găsirea de cuvinte care se pot citi și invers (răsturnatele lor): cal-lac; car-rac; soc-cos; coș-șoc;

- cuvinte care își păstrează sensul și citite invers: coc, sos, dud, apa, rar, capac, cazac, cojoc. La clasele I-IV este mai greu pentru copii să găsească și propoziții care se pot citi și invers, dar pentru dezvoltarea interesului pentru acest fel de jocuri, putem da noi exemple: Ele fac cafele. Era mama mare.

- alcătuirea propozițiilor a căror cuvinte să înceapă toate cu aceeași literă: Cucul caută cuibul. Maria merge mâine. Viviana vine vineri. Tata taie tortul. Pisica prinde prada prin pândă.

- crearea ghicitorilor de către copii, chiar dacă nu sunt în versuri, constituie o activitate plăcută, interesantă și distractivă, precum și instructivă:

a) Scrii pe ea, dar nu-i caiet. (tabla)

b) Ține de cald, dar nu-i haină. (zăpada)

c) Spală toate hainele, dar nu e mama. (mașina de spălat)

d) Are coarne, dar nu-i bou

N-are picioare, dar nu-i șarpe. (melcul)

- dezlegarea careurilor rebus, adaptate la particularitățile de vârstă ale ciclului primar;

- citirea textelor în care unele cuvinte sunt înlocuite cu desene;

- jocuri de completare a versurilor:

„Vrând să fac un bal odat’

Oaspeți mulți am (invitat)

Era totul pregătit

Dar oaspeții n-au (venit)

Am tot stat și-am așteptat

Apoi din tort am(mâncat)

Și cum tortul mi-a plăcut

Am mâncat cât am (putut)

Oaspeții când au venit

O fărâmbă n-au (găsit)”

Colectând asemenea jocuri, putem oferi și peste ani altor generații de copii momente de desfătare, iar nouă satisfacție că am dezvoltat încrederea și siguranța copiilor în

posibilitățile lor. Exemplele date demonstrează faptul că jocurile respective apelează la memorie și gândire, cultivă imaginația, activează vocabularul și, prin caracterul lor, se dovedesc atractive.

Bibliografie:

- 1) I. Berca, „Metodica predării limbii române”, E.D.P., București, 1972;
- 2) Ghiță Iulian, „Dezvoltarea vocabularului elevilor – sarcină complexă cu finalitate practică”, în Revista de pedagogie nr. 9, 1978;
- 3) „Programe școlare pentru învățământul primar”, București, 1998.

JOCUL DIDACTIC IN PROCESUL INSTRUCTIV – EDUCATIV

Prof. Adina Gotea

Scoala SFERA, Bistrita

Jocul didactic se referă la folosirea jocurilor în scop educațional, aceste jocuri fiind activități care combină atât elemente recreative cât și elemente de învățare cu scopul de a stimula interesul și participarea copiilor într-un mod plăcut și interactiv. Prin joc copilul își exprimă dorința de a acționa, de a se mișca și de a se exprima pentru că, așa cum spunea Jean Piaget în lucrarea sa “Psihologia copilului”, prin joc totul devine posibil, jocul îndeplinește o importantă funcție de socializare dar și una formativ-informativă”.

Pentru ca un exercițiu să devină joc didactic, acesta trebuie să aibă un scop, conținut, trebuie să existe o sarcină didactică, regulile după care se desfășoară acesta trebuie să fie clare și precise dar trebuie avut în vedere și care sunt elementele de joc. În toată această activitate se regăsesc numeroase beneficii cum ar fi : jocurile captivante pot să crească nivelul de implicare și motivație al copiilor, aceștia asimilând în același timp cunoștințe și abilități, se promovează colaborarea, comunicarea și dezvoltarea abilităților sociale într-un mediu plăcut iar jocul poate fi adaptat în funcție de vârsta, nevoile și obiectivele educaționale. Unele din multele avantaje pe care le are jocul didactic este acela că poate să fie activat în orice moment al lecției, că îi încurajează pe copii să participe la activitate, are un rol formativ, cognitiv, dezvoltă atenția, gândirea, spiritul de inițiativă și poate să dea o stare de bine și confort copiilor.

În cadrul orelor de limba engleză, unul din jocurile prin care elevii își exersează vocabularul și își îmbunătățesc pronunția este următorul:

Denumirea jocului didactic: MY SMART STEPS

Scop: activarea vocabularului elevilor și îmbunătățirea pronunției

Obiective operaționale:

- să folosească cât mai multe cuvinte asimilate în ora respectivă și să pună accentul în mod corect pe fiecare silabă a cuvântului pronunțat.
- să realizeze sarcinile date și să se integreze în ritmul cerut.

Sarcina didactică:

- Rostirea cuvintelor nou-învățate acordând atenție pronunției și silabelor pe care cade accentul.

- Construirea unor enunțuri cu vocabularul învățat.

Materiale folosite:

- coli de hârtie pe care profesorul a desenat cu markerul pași (fiecare coală va avea desenat un pas). Se pot utiliza astfel de la 8-10 până la 12 pași, în funcție de vocabularul utilizat.

- coli de hartie pe care sunt scrise cuvintele ce urmează a fi pronunțate.

Desfășurarea jocului:

Organizarea clasei:

Elevii sunt aranjați în coloană având în față pașii pe care vor urma să calce.

Stabilirea regulilor:

Profesorul le prezintă elevilor regulile într-un mod clar și precis. Regula jocului este aceea de a pronunța un cuvânt călcând în același timp pe fiecare silabă. În concluzie, fiecărei silabe îi este atribuit un pas.

De exemplu : BEAU- TI – FUL

Accentul în acest cuvânt cade pe prima silabă. Profesorul va veni cu exemplificări în cazul în care regulile jocului nu sunt înțelese pe deplin.

Desfășurarea jocului propriu-zis:

Profesorul scrie pe tablă sau pe coli de hârtie cuvintele iar elevii, pe rând, exersează pronunția acordând atenție silabei pe care se pune accentul. Apoi, elevilor li se va cere să facă propoziții folosind cuvintele deja exersate. Cuvintele conținute în propoziție sunt despărțite în silabe după care propoziția este rostită în ritm obișnuit.

Evaluarea jocului:

Profesorul evaluează elevii pe tot parcursul activității, intervine atunci când e nevoie, îi încurajează, îi susține și îi ajută să înțeleagă mai bine valoarea acestui joc în contextul educației.

În concluzie, jocul didactic nu este pur și simplu o activitate amuzantă, ci un instrument solid în construirea cunoștințelor și a abilităților copiilor.

JOCUL DIDACTIC- MIJLOC ACCESIBIL PARTICULARITĂȚILOR PSIHICE ALE ȘCOLARULUI MIC

Prof. înv. primar Grigoraș Adela Mihaela

Școala Gimnazială „Iraclie Porumbescu”, Frătăuții- Noi

Motto: „Joaca e începutul cunoașterii.”(George Dorsey)

Primii ani de școală sunt importanți atât pentru copii, cât și pentru profesori și învățători. Și noi, cadrele didactice, ne alăturăm părinților în formarea personalității copiilor, dar suntem responsabili mai ales de formarea lor intelectuală.

Pe acest drum de viață, din bogăția de mijloace care stau la îndemâna dascălului, jocul este o componentă de care trebuie să se țină seama în permanență. Mulți autori de manuale și metodologii au argumentat că jocul didactic nu are doar rolul de a umple timpul rămas până la sfârșitul orei, ci el are o mare valoare educațională.

Un joc bine ales și la momentul potrivit, înlocuiește multe explicații și multe cuvinte irosite. Atunci când învățarea este greoaie și obositoare, jocurile vin în ajutor susținând efortul de învățare. Prin joc copiii își însușesc cunoștințele pe nesimțite și cu plăcere, spre deosebire de alte metode care obosesc copiii, le forțează atenția și puterea de concentrare având ca rezultat final respingerea învățării.

La începutul școlarității, micii elevi nu pot desfășura o activitate de învățare de 45 de minute la fiecare obiect. De aceea programa prevede realizarea unor activități în completare ce permit atingerea multor obiective instructiv-educative, în cadrul cărora jocul ocupă un rol deosebit. Față de alte jocuri, jocurile didactice trebuie bine pregătite de învățători, prin studierea temeinică a conținuturilor, fixarea clară a scopurilor, metodelor, procedurilor și mijloacelor alese a fi utilizate, îmbinând în mod plăcut elementele de învățare cu cele de joc.

Consider că în alegerea jocului trebuie ținut cont de particularitățile individuale și de vârstă ale elevilor, pentru a se alege jocuri care să solicite, să grăbească și să stimuleze evoluția lor psihică.

Jocul didactic poate fi utilizat ca un procedeu ajutător în munca didactică, și, în acest sens poate fi folosit pentru înlăturarea pasivității elevilor. Atunci când învățătorul vede că elevii sunt obosiți și neatenți poate să le propună un joc potrivit. Numai anunțarea cuvântului „joc” va înviora clasa, va trezi atenția copiilor și ca urmare jocul va avea un bun rezultat didactic.

Folosit cu măiestrie la lecții în clasele mici, jocul dezvoltă interesul copiilor pentru învățatură, îi disciplinează, îi obișnuiește să se stăpânească în timpul așteptării rezultatului, contribuie la dezvoltarea spiritului colectiv și la formarea lor intelectuală.

Una din trăsăturile esențiale ale jocurilor didactice o reprezintă caracterul lor competitiv, de întrecere. Copiii sunt solicitați să-și concentreze atenția, să gândească repede și corect, să participe activ la reușita jocului.

Prin jocurile matematice se urmărește formarea deprinderilor trainice de calcul, dezvoltarea capacității elevilor de a rezolva probleme, dezvoltarea spiritului de înțajutorare, de dragoste și atașament pentru colectivul sau echipa din care face parte.

O problemă sau un exercițiu poate deveni un joc didactic matematic dacă:

- se realizează un scop și o sarcină didactică din punct de vedere matematic;
- folosește elemente de joc în vederea atingerii sarcinii propuse;
- folosește un conținut matematic accesibil și atractiv;
- utilizează reguli de joc, cunoscute de elevi și respectate.

Iată un exemplu de problemă transformată în joc matematic pentru clasa pregătitoare:

Problemă: Camelia are baloane roșii și albastre, câte minimum 5 de fiecare. Se sparg 5 baloane. Câte baloane roșii și albastre pot fi lângă cele sparte?

Scopul: Aprofundarea cunoștințelor despre adunarea numerelor naturale.

Dezvoltarea spiritului creativ în gândirea matematică și a puterii de concentrare în găsirea soluțiilor unei probleme.

Sarcina didactică: Valorificarea cunoștințelor despre descompunerea unui număr într-o sumă de doi termeni.

Elemente de joc: Întrecerea și recompensa individuală și pe rânduri de bănci.

Material didactic: Planșă cu baloane roșii și albastre.

Regula jocului: Elevii scriu soluțiile posibile ale problemei, pe o foaie de hârtie, iar învățătorul strânge foile după un timp stabilit (5-10 minute).

BALOANE SPARTE	ROȘII	ALBASTRE
5	0	5
5	1	4
5	2	3
5	3	2
5	4	1
5	5	0

Se poate face o clasificare a celor trei rânduri de bănci, adunându-se punctele obținute de fiecare elev al rândului respectiv.

Matematica modernă cere astăzi o temeinică pregătire pedagogică și metodologică pentru ca înainte de a preda cunoștințe matematice, cadrele didactice trebuie să cunoască individualitatea copilului și să găsească acele metode și procedee care să trezească interesul și dragostea lui pentru muncă.

JOC DIDACTIC - DEZVOLTAREA VORBIRII (DLC)

Prof. GRIGORE ANA-MARIA

G. P. P. Nr. 7 Slatina, județul Olt

Grupa: Mică

Titlul: „Când facem așa?”

Scopul: - activizarea vocabularului cu cuvinte care indică unele momente ale zilei (adverbe de timp adecvate);
- educarea capacității de a stabili unele corelații între acțiuni și momentele în care se efectuează ele (dimineața-seara).

Sarcina didactică: determinarea momentului din zi în care se efectuează o anumită acțiune.

Regulile jocului: Copiii trebuie să recunoască acțiunea din imaginea la care s-a oprit acul cadranului și momentul în care se petrece ea. La întrebarea educatoarei, copilul indicat relatează cele observate, iar ceilalți copii imită acțiunile caracteristice în succesiunea lor.

Material didactic: un cadran din carton placaj (material plastic) – împărțit în două – una din părți fiind colorată **deschis** (eventual un soare deasupra acesteia), iar cealaltă parte fiind culoare **închisă** (negru sau albastru închis). Pe fiecare parte se vor fixa câte 3-4 imagini reprezentând acțiuni efectuate de copii:

- **pentru dimineață:** un copil se dă jos din pat, se spală la chiuvetă, servește micul dejun, pleacă spre grădiniță, se joacă;
- **pentru seară:** copilul se dezbracă, face duș, se urcă în pat, doarme.

La mijlocul cadranului se află un ac ce poate fi îndreptat spre oricare din imagini.

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului: Pentru a asigura reușita jocului, se va preciza în introducere semnificația cuvintelor utilizate mai frecvent, respectiv: dimineața și seara. La grupe avansate (mijlocie, mare), se pot folosi și alte adverbe de timp, de exemplu: la prânz. În desfășurarea jocului, prin mișcarea acului, se vor alterna acțiunile de dimineață cu cele de seară.

VARIANTĂ: Educatoarea mimează o acțiune, iar copiii trebuie să recunoască și să răspundă când fac așa.

Proiect didactic

educatoare GRIGORE ANA

SCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 ZĂNEȘTI- NEAMT/GRĂDINIȚA NR. 1

GRUPA: mare

Tema anuală: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Proiect tematic: „Toamnă, toamnă harnică”

Subtema: „Coșul toamnei”

Domeniul experiențial: Domeniul Limbă și Comunicare

Categoria de activitate: Educarea limbajului

Tipul de activitate: *Joc didactic: „Eu spun una, tu spui multe!”*

Scopul: Formarea auzului fonematic și deprinderea de a alcătui propoziții utilizând corect numărul singular și plural al substantivelor.

Obiective operationale:

- ✚ Să utilizeze corect substantivele la diferite genuri, atât la singular cât și la plural, pe baza citirii jetoanelor date;
- ✚ Să transforme singularul în plural și invers utilizând imaginile specifice temei săptămânale;
- ✚ Să participe în rezolvarea unor sarcini didactice dovedind că au înțeles modul de exprimare în propoziții simple și dezvoltate;
- ✚ Să rezolve sarcinile fișei individuale de lucru.

Sarcina didactică:

Denumirea imaginilor, găsirea formei de plural sau singular a substantivelor și alcătuirea de propoziții simple sau dezvoltate cu cuvintele date.

Regulile jocului:

Pentru prima sarcină didactică, copilul alege un jeton (singularul sau pluralul), denumește imaginea și solicită colegul care are același jeton (singularul sau pluralul). Copiii vor așeza la panou jetoanele găsite.

Sarcina a doua constă în alcătuirea de propoziții folosind corect substantivele la numărul singular și plural pentru imaginile ce s-au găsit la prima sarcină .

Elemente de joc: Surpriza, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor.

Strategia didactică:

Metode: Diagrama Venn, jocul didactic, jocul exercițiu, explicația, conversația, observația, demonstrația, descoperirea, exercitiul, problematizarea, jocul de mișcare .

Mijloace didactice: Jetoane cu diferite imagini reprezentând o legumă/un fruct sau mai multe legume/fructe, fișe individuale de lucru, materiale didactice de la Zâna Toamna pentru captarea atenției (scrisoare, săculeț magic, cercuri pentru Diagrama Venn).

Forma de organizare: Pe echipe

Locul de desfășurare: Sala de grupă

Bibliografie:

✚ Curriculum pentru învățământul preșcolar(3-6/7 ani)

✚ “Metode interactive de grup”-Ghid metodic, Breben S., Gongea E., Ruiu G., Fulga M., Ed. Arves 2002

✚ “Programa activităților instructiv educative în grădinița de copii” Preda V., Dumitrana M., București, 2000

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Eveniment didactic	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare	Activități adaptate preșcolarului N.E.R
1.Momentul organiza	Voi aranja mobilierul și voi pregăti materialele didactice necesare activității de educarea limbajului	Amenajarea spațiului de desfășurare al activității didactice.	Observarea comportamentului Corectarea ținutei	Observarea comportamentului preșcolarului PA Preșcolarul P A va fi așezat pe scaunul în semicerc alături de bunica si de colegi.
2.Captarea atenției	Educatoarea va prezenta surpriza pregătită. Ea va citi scrisoarea trimisă de Zâna Toamna. Educatoarea prezinta saculețul cu surprize si distribuie fiecarui copil cate un jeton.	Explicația Conversația	Interesul pentru conținutul surprizei Corectarea limbajul copiilor	Preșcolarul P A.va fi așezat pe scaunul în semicerc alături de colegi. Preșcolarul P.A. va fi solicitat, ori de câte ori este necesar, să răspundă după modelul educatoarei și al copiilor.

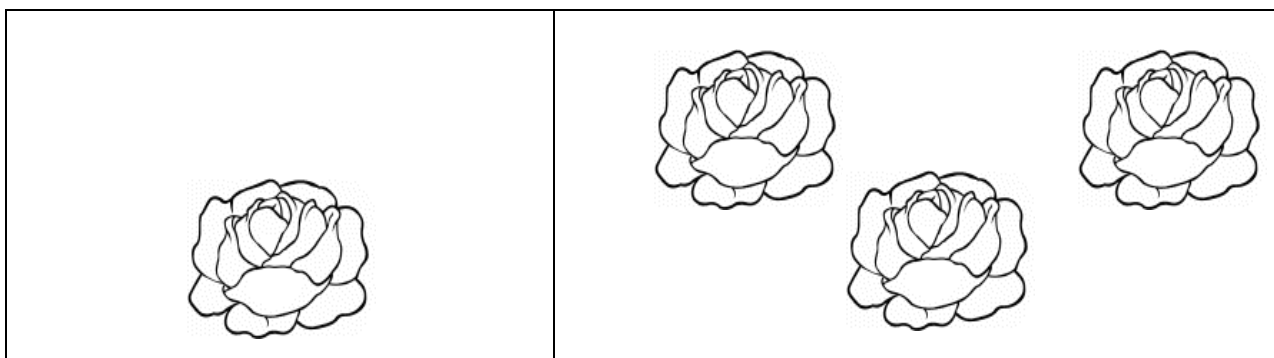
3. Anunțarea temei și obiectivelor	Educatorea anunță, pe înțelesul copiilor, obiectivele urmărite pentru activitatea de educarea limbajului, unde vor desfășura jocul “ Eu spun una, tu spui multe ”, în cadrul căruia vor învăța să pronunțe corect cuvintele din imagini, să găsească acele cuvinte care denumesc una sau mai multe legume; vor spune ceva frumos despre legumele desenate atunci când sunt reprezentate singure sau mai multe.	Conversația Explicația	Observarea comportamentului Interesul pentru activitate	Observarea comportamentului preșcolarul P. A. și implicarea în activitate prin stabilirea unui contact fizic.
4. Dirijarea învățării	<p>a. Explicarea regulilor jocului:</p> <p>Pe rând, câte un copil denumeste imaginea reprezenta pe jeton cu singularul/ pluralul substantivului și solicita un coleg să găsească pluralul/ singularul substantivului denumit de imaginea reprezentata pe jeton. Împreună vor formula propoziții pentru ambele variante: singular și plural.</p> <p>După fiecare raspuns copiii vor fi aplaudați.</p> <p>b. Jocul de probă:</p> <p>Se va executa jocul de probă pentru a vedea dacă copiii au înțeles regulile.</p> <p>c. Jocul propriu-zis:</p> <p>Sarcina 1:</p> <p>Denumeste imaginea și găsește-o pe aceea care are mai multe obiecte desenate pe ea și asaz-o pe panou.</p> <p>Sarcina 2:</p> <p>Spune ceva frumos despre imaginile găsite, atât pentru singular, cât și pentru plural.</p>	<p>Observația</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p>	<p>Relaționare în cadrul grupului prin acțiune și comunicare.</p>	Observarea comportamentului preșcolarul P.A. și implicarea în activitate, ori de câte ori este nevoie.

	<p>Pentru ambele sarcini de lucru vor fi solicitați cât mai mulți copii în timpul jocului pentru a sesiza singularul și pluralul substantivelor . Se folosesc jetoane cu imagini reprezentand o legumă sau mai multe legume. În joc vor fi antrenați toți copiii, urmărindu-se realizarea sarcinii didactice, vor fi corectate greșelile de exprimare și răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze.</p>	<p>Jocul de probă</p> <p>Jocul didactic</p>		
5. Obținerea performanței	<p>d. Complicarea jocului</p> <p>În complicarea jocului se folosește diagrama Venn. Se prezintă copiilor cele două cercuri (roșu și verde) intersectate. Se explică că, pe rând, vor extrage din săculeț un jeton, vor denumi imaginea și-l pune respectând cerința Zânei: în cercul roșu jetoanele cu forma de singular, iar în cel verde pe cele cu formă de plural (se va explica pe înțelesul lor). La intersecția celor două cercuri se așază elementul care are aceeași formă de singular și de plural.</p>	<p>Diagrama Venn</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Problematizarea</p>	<p>Copiii vor rezolva cerințele Zânei Toamna după ce au primit explicațiile necesare.</p>	
6. Evaluare	<p>La finalizarea jocului didactic copiii vor fi antrenați în rezolvarea unor fișe de lucru individuale. Li se va explica pe rând sarcinile de lucru, iar educatoarele îi va îndruma pe tot parcursul exercițiului individual și va da explicații suplimentare copiilor care nu au înțeles.</p> <p>Atunci când au terminat de rezolvat , copiii vor fi antrenați să verbalizeze rezolvarea fișei de lucru.</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul individual</p>	<p>Copiii sunt antrenați în rezolvarea fișei individuale de lucru.</p> <p>Câțiva copii sunt antrenați să verbalizeze rezolvarea fișei.</p>	

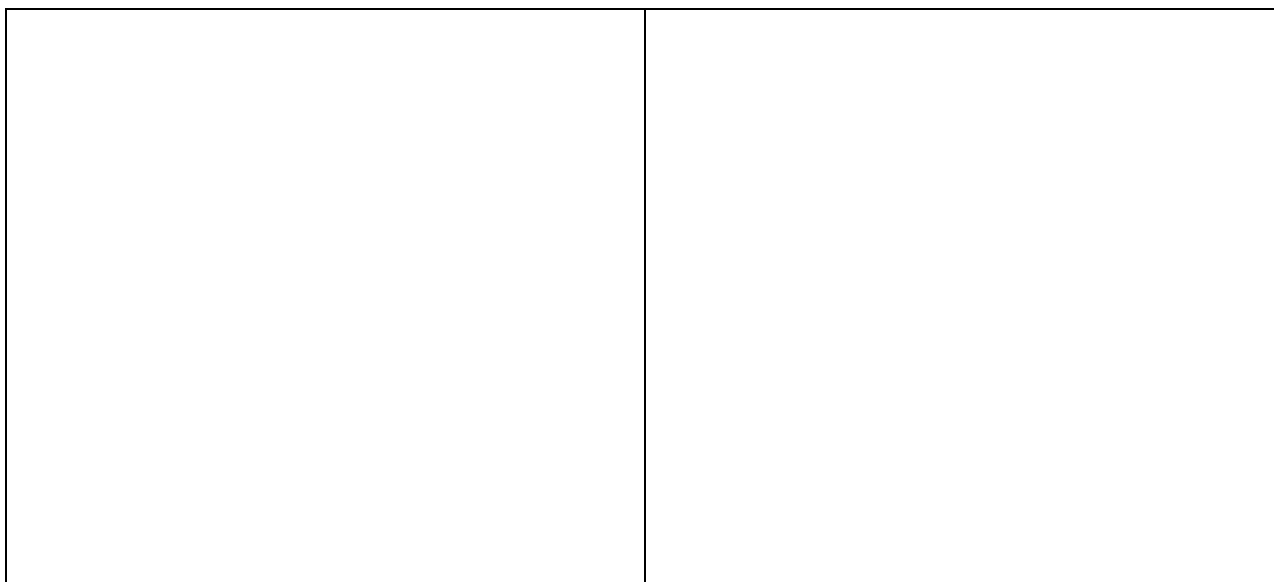
7. Încheiere activități	În încheierea activității se vor face aprecieri asupra modului în care au răspuns și s-au comportat copiii în timpul activității de educarea limbajului.	Conversația	Copiii vor fi apreciați pentru răspunsurile date în timpul activității. Stimulente	
-------------------------	--	-------------	---	--

FIȘĂ

1. Colorează cu verde unde sunt mai multe legume.



2. Desenează în primul pătrat un măr și în al doilea pătrat mai multe mere.



JOCURI DIDACTICE PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

prof. înv. primar Alina-Geluța GRIGORIȚĂ

Școala Gimnazială „Vasile Alecsandri” Brăila

Cercetări recente sugerează că elevii tind să rețină pentru mulți ani cunoștințele dobândite în orele petrecute în aer liber. Față de colegii lor care studiază doar în clasă, copiii care au avut și lecții în aer liber în programul lor școlar au obținut note mai bune la diferite materii, cum ar fi Comunicare în limba română, științe, matematică. De asemenea, s-a demonstrat că experiența acestor lecții a fost mult mai eficientă pentru dezvoltarea abilităților cognitive, decât învățarea doar în sala de clasă.

Rolul educativ al jocului în aer liber este nelimitat. Imbinarea jocului în natură cu regulile de siguranță pe care le presupun anumite medii de joacă, cu conduita potrivită pe care trebuie să o aibă în public, ajută copilul să se descurce mai ușor în spațiile exterioare.

Iată câteva jocuri ce pot fi desfășurate în aer liber, la orele de comunicare în limba română și la matematică și explorarea mediului:

MESAJUL ÎNTRERUPT

1. Scopul jocului: înțelegerea rolului factorului perturbator în comunicare;

2. Conținutul jocului:

Jocul poate fi încadrat în categoria jocurilor de comunicare.

Grupul se împarte în trei șiruri paralele, așezate la o distanță de 1 metru între ele. Fiecare membru al primului șir urmează să comunice un anumit mesaj format din cinci cuvinte partenerului său din al treilea șir. Șirul din mijloc trebuie să facă tot posibilul ca mesajul să nu poată fi recepționat corect, admițându-se orice fel de zgomote sau gesturi. După unul, două minute jocul se întrerupe și se compară mesajele.

Șirurile își schimbă rolurile în așa fel încât fiecare să poată fi rând pe rând emițătorul, receptorul și parazitul unui mesaj.

La sfârșitul activității, conducătorul jocului îi întreabă în care situație s-au simțit mai bine și care le-a fost mai neplăcută. Există un proverb care ilustrează acest joc?

3. Sarcina jocului:

Să transmită/recepționeze mesajul bruiat de un factor perturbator.

4. Regulile jocului:

Fiecare șir respectă sarcina pe care o are de îndeplinit: să transmită/să recepționeze, să bruiască mesajul.

5. Elementele de joc:

Intrecerea în perechi, emoticoane vesele pentru echipele câștigătoare.

FACTOREL

1. Scopul jocului: consolidarea înmulțirii când un factor este 6, 7 sau 8

Materiale necesare: minge, jetoane cu produse ale înmulțirii cu 6, 7 și 8

2. Conținutul jocului:

Elevii se așază în cerc și rețin numărul pe care îl au prins pe piept, reprezentând produsul a doi factori. Învățătorul începe jocul. Ia mingea în mâini, spunând o înmulțire: „Să fie, să fie ...6x7!” și aruncă mingea în sus. Copilul care are produsul 42 pe piept aleargă și o prinde;

Când a prins mingea, strigă ”Stop!”. El este cel care va striga următoarea înmulțire.

Dacă elevul strigat nu este atent și mingea cade pe pământ pentru că n-a știut că el reprezintă acel produs, iese din joc și un alt elev ales aruncă mingea și continuă jocul, până când fiecare copil ajunge în centru cercului pentru a demonstra că știe înmulțirea și că este atent.

Jocul poate fi reluat.

3. Sarcina jocului: să răspundă prompt la operațiile de înmulțire date.

4. Regulile jocului: toți elevii sunt corecți, atenți, își respectă colegii și pe conducătorul de joc.

5. Elementele de joc/acțiunea de joc: întrecerea individuală, abțibilduri- cupe, care vor fi lipite în piept.

CORBI ȘI BUFNIȚE

1. Scopul jocului: consolida cunoștințele de la explorarea mediului

2. Conținutul jocului: Jucătorii sunt împărțiți în două echipe – bufnițe și corbi. Fiecare echipă formează o linie. Cele două linii se vor așeza paralel, față în față, la o distanță de aproximativ 3 metri. Stabilim o zonă de siguranță în spatele fiecărei echipe. Spunem tare o propoziție adevărată sau falsă. Dacă răspunsul este adevărat, corbii vânează bufnițele spre zona de siguranță a bufnițelor. Dacă răspunsul este fals, bufnițele vânează corbii. Dacă un jucător este atins înainte de a ajunge la zona de siguranță a echipei sale, acesta trebuie să se alăture echipei adverse. Complexitatea propozițiilor adevărate sau false va fi mărită treptat. Această activitate oferă jucătorilor posibilitatea de a consolida cunoștințele de la explorarea mediului într-un mod distractiv.

3. Sarcina jocului: Să recepționeze propozițiile date, pentru a putea reacționa corect. (să vâneze sau să se pună în siguranță)

4. Regulile jocului: toți elevii sunt corecți, atenți, își respectă colegii și pe conducătorul de joc.

5. Elementele de joc/acțiunea de joc: întrecerea pe echipe, abțibilduri-cupe.

Exemplu – la explorarea mediului – subiectul, Balta, propoziții adevărate sau false:

- Lacul, balta și iazul sunt ape stătătoare.
- Pe marginea bălților putem întâlni sălcii, plopi și brazi.
- Barza este pasăre călătoare care se hrănește cu broscuțe.
- Balta este o zonă foarte întinsă și foarte adâncă.
- Nufărul, lintița și algele nu sunt plante iubitoare de apă.

Bibliografie:

1. Melania Enache -*Jocuri didactice*, Editura Porto-Franco, Galați, 1998
2. Ioan Cerghit- *Metode de învățământ*, Editura Polirom, 2006

3. Ion - Ovidiu Pânișoară (coordonator) - *Enciclopedia metodelor de învățământ*, Editura Polirom

Jocuri utile pentru a învăța mai ușor limba engleză

Profesor Gropeneanu Andreea-Daniela

Școala Profesională Anastase Simu,

Comuna Cireșu, Județul Brăila

Învățarea unei limbi străine nu se rezumă la studierea gramaticii și la memorarea verbelor neregulate, iar acest lucru este valabil mai ales pentru tinerii care învață. Știm că, copiii pot învăța o limbă în mod implicit, adică auzind-o și, mai ales, folosind-o în contexte semnificative. De aceea, copiii a căror limbă maternă nu este limba folosită la școală pot învăța rapid cuvinte și expresii de zi cu zi de la colegii lor de clasă. Sunt sigur că ați fost cu toții uimiți de cât de repede au învățat copiii voștri regulile unui nou joc de la locul de joacă și frazele care îl însoțesc.

O modalitate excelentă de a face acest lucru este să încercați câteva jocuri în limba engleză acasă. Jocurile le oferă copiilor șansa de a încerca limba într-un context neamenințător. În cele mai multe cazuri, aceștia folosesc limba engleză fără a fi nevoiți să se preocupe de sintaxă și gramatică. Profesorii de limba engleză știu acest lucru și exploatează jocurile în clasă pentru a încuraja utilizarea și dezvoltarea limbii engleze a elevilor lor. **1. Spânzurătoarea?** Acesta poate părea un joc simplu, dar de fapt, jucând acest joc cu copiii dvs., treceți în revistă întregul alfabet, ceea ce este excelent pentru dezvoltarea abilităților de recunoaștere a literelor, de ortografie și de ascultare. La urma urmei, într-o zi, copilul dumneavoastră ar putea fi nevoit să își scrie numele la examenul de vorbire B1 Cambridge PET! Nu vă limitați doar la cuvintele de silabisire, ci asigurați-vă că dezvoltați acest joc pe măsură ce copilul dvs. capătă încredere în el și faceți-l să scrie fraze scurte, nu doar cuvinte. Dacă adăugați prima literă a fiecărui cuvânt, acest lucru devine mai puțin dificil. Un sfat bun este să treceți în revistă unele dintre cele mai dificile vocale și consoane înainte, astfel încât tinerii să fie încrezători în a distinge "I" de "E" și "J" de "G".

W_ _ _ _ ' _ t_ _ t_ _ _ _ _ ? (Poți ghici această frază scurtă? ;-D)

2. Cursa cu linia de spălat este un joc care îi face pe copii să fie entuziasmați să întindă rufele! Acest joc poate fi jucat cu un singur copil sau în două echipe, dacă aveți un grup de tineri. Pentru acest joc zgomotos trebuie să aveți o pungă cu haine de copii mici, un set de cuie și o bucată de frânghie lungă pe care să o legați între două scaune, dacă sunteți în casă. Dacă vă aflați în aer liber, va trebui să legați "linia de spălat" la înălțimea copiilor, astfel încât aceștia să poată ajunge să agate hainele pe frânghie. Treceți în revistă articolele de îmbrăcăminte și încercați să vă asigurați că aveți câte două din fiecare articol. Faceți două pachete de haine pentru fiecare echipă. Obiectivul este de a vă pune obiectul pe linie înaintea adversarului. Astfel, un copil poate fi "cel care cheamă" și strigă articolul de îmbrăcăminte, iar ceilalți sunt împărțiți în două grupuri. Cel care sună strigă articolul. "Tricoul!" și fiecare

jucător găsește tricoul în pachetul de haine, aleargă la linie, fixează tricoul pe linie și câștigă punctul dacă articolul său este fixat primul.

SITIOGRAFIE:

<https://www.britishcouncil.ro/blog/jocuri-in-limba-engleza-pentru-copii-de-varsta-primara>

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC ȘI JOACĂ

Profesor psihopedagog - Daniela Grosu

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Elena Doamna”, Focșani

Copilul, de la o vârstă timpurie, chiar de când se naște, se exteriorizează prin joacă/joc. Bebelușii, până la avea acces la o jucărie se joacă cu propriul corp (jocuri senzoriale, ludice), gângurește/lalalizează, se joacă cu vocea, se rostogolește, apucă degetul/părul adultului, se joacă cu fața celui care-l ține în brațe etc, apoi se joacă cu jucăria dată (o scutură, o explorează cu gurița, o aruncă intenționat spre a-i fi dată înapoi), apoi joaca/jocul evoluează și apare diversificarea jocului, acesta luând mai multe forme și căpătând noi valențe/funcții.

Jocul este esența copilăriei dar se menține toată viața, având un caracter universal și permanent, polivalent și complex, contribuind la dezvoltarea globală a personalității individului.

Ideea de bază pe care o surprind și alții este aceea că în joc copilul învață, antrenează creativitatea și depune efortul unei activități asemănătoare cu munca.

Cercetătorii au demonstrat că jocul copilului este esențial pentru dezvoltarea capacităților și competențelor de bază.

H. Wallon apreciază jocul ca pe o activitate de preînvățare.

J. Chateau considera că „Jocul exprimă copilul în esența lui de copil... iar copilul care se joacă rămâne un copil”.

„Jocul este și o pregătire pentru viața de mai târziu, dar mai presus de toate, el este însăși viața copilului”, aprecia Mc. Dougall.

Pentru copil, jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și, în consecință, poate să acționeze” (Edouard Claparede, 1936).

„Copilăria este ucenicia necesară vârstei mature, iar prin joc copilul își modelează propria sa statuie” (J. Chateau, 1967)

„Jocul este însăși viața.” (Edouard Claparede)

Ca mijloc/strategie de învățare în procesul educațional, jocul/învățarea prin joc valorifică la nivelul procesului instructiv-educativ sau în activitățile extrașcolare, finalitățile adaptative de tip recreativ, având rol formativ și educativ. Ca material didactic pot fi utilizate diverse obiecte/materiale, de exemplu pietricele. Piatra este un corp solid/ tare, natural, pe care îl găsim peste tot în natură, are diferite mărimi, culori/nuanțe, are diverse forme, greutate diferită, este de diferite tipuri, are utilitate/întrebuințare diferită și...ne putem juca în diverse moduri cu aceasta...

Joaca/jocul cu pietricele poate fi un joc senzorial (copilul le diferențiază simțindu-le greutatea, forma, mărimea, culoarea, textura etc), poate fi utilizată ca material didactic într-un joc matematic (numărarea pietricelelor, observarea și gruparea după formă/mărime/grosime/culoare-nuanțe), poate fi folosită la un joc cu reguli (jocurile copilăriei „Castel”, „Șotron”), joc de creație (crearea unor forme: flori, siluete umane, animale etc). Ne putem juca cu pietrele oricum și oricând vrem.

Cu ajutorul pietricelelor poate fi creat cu ușurință un joc ce poate fi folosit în activitatea extrașcolară, ca în exemplul următor:

Tipul jocului: Joc de masă/la pârâu/în parc - „Turnul rezistent”

Durata: 5 – 10 minute

Scopul jocului /Competențe de învățare: observarea și familiarizarea cu materiale din natură (pietricele, diversitatea acestora);

- discriminare, dexteritate/îndemânare/coordonare, răbdare, strategie, coordonare, amuzament.

Descriere/ Sarcina didactică: în cadrul activităților extrașcolare, în clasă, în curtea școlii, într-o excursie/în apropierea unui pârâu sau în parc, copiii aleg pietre de diferite mărimi, cât mai aplatizate, astfel încât să poată construi turnulețe cât mai înalte și din cât mai multe pietre (în condiții de siguranță, sub supravegherea profesorului.

Precizare: copiii de vârste mici vor fi ajutați/îndrumați să aleagă pietre mai mici, pentru evitarea posibilității accidentării), ca în exemplele/fotografiile de mai jos. Copilul al cărui turnuleț se dărâmă iese din joc. Va câștiga acel/acei copil/copii al căror turnuleț este construit din cât mai multe pietre, recompensa fiind o prietricică în formă de inimă, sau o pietricică mai deosebită ca aspect/culoare, dar și aplauze.

Grupul țintă: copii cu vârsta peste 6 ani

Materiale necesare: pietricele diverse

Spațiul de lucru/joacă: interior/exterior (clasă, curtea școlii, parc, pădure / lângă un pârau, pe un teren plan).



Bibliografia/Sursa:

- a. „Importanța jocului la vârsta preșcolară” - lizuca
...<http://lizucamarisia.blogspot.com> › 2012/02 › importan...
- b. „Jocul, esența copilăriei” - timtim-timy <https://www.timtim-timy.ro> › all › diverse
› Articole
- c. <https://pixabay.com> › images › search › turnuri de piatra

PROIECT DE ACTIVITATE - "CE ȘTIU DESPRE TINE, ZÂNĂ?"

Prof. Gugiu Viorica,

Grădinița nr. 35, București, sector 5

Grupa: Mijlocie

Tema anuală de studiu: "Când, cum și de ce se întâmplă?"

Tema săptămânii: "Iată ce am învățat!"

Tema activității: "Ce știi despre tine, Zână?"

Domeniul experiential: Domeniul Științe

Categoria de activitate: Cunoașterea mediului

Mijloc de realizare: joc didactic

Forma de realizare: frontal, pe echipe

Tipul de activitate: evaluare de cunoștințe

Dimensiuni ale dezvoltării: Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare

Comportamente vizate: Evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător

Strategii didactice:

•Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, diagrama Venn.

•Material didactic: jetoane cu imagini reprezentând cele două anotimpuri, Zâna Toamna și Zâna Iernă, cutie cu surprize, tabla magnetică, jetoane cu elemente caracteristice celor două anotimpuri, săculețul fermecat, ecusoane, recompense.

Scopul activității:

Verificarea și sistematizarea cunoștințelor despre cele două anotimpuri (caracteristici); cunoașterea și înțelegerea mediului înconjurător, precum și stimularea curiozității pentru investigarea acestuia.

Sarcina didactică: verificarea cunoștințelor dobândite anterior despre cele două anotimpuri

Elemente de joc: surpriza, mânuirea materialului, aplauze, închiderea/deschiderea ochilor.

Regulile jocului: copiii vor fi împărțiți în două echipe: echipa Toamnei și echipa Iernii. Fiecare echipă va răspunde sarcinii date (prin reprezentantul numit de copii sau de educatoare), iar fiecare răspuns corect va fi recompensat cu câte o parte a unei imagini (de toamnă sau de iarnă), în funcție de echipă. La sfârșitul jocului, echipa câștigătoare va fi aceea care a strâns cele mai multe părți. Fiecare imagine va fi împărțită în câte patru părți, astfel încât, imaginea finală va fi un întreg.

Durata: 20 – 25 min.

Bibliografie:

- *Curriculum pentru educație timpurie, 2019;*
- *Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculum pentru educație timpurie.*
- Silvia Breben, Elena Gongea, Georgeta, *Metode interactive de grup* - Editura Arves, 2002;
- Crenguța-Lăcrămioara Oprea, *Strategii didactice interactive*, EDP, 2008

SCENARIUL DIDACTIC:

Etapele activității	Conținutul activității	Strategii didactice	Evaluare
Moment organizatoric	Pentru buna desfășurare a activității se va asigura: -aerisirea sălii de grupă; -aranjarea mobilierului; -pregătirea materialului distributiv și demonstrativ; -intrarea ordonată a copiilor în sala de grupă.		
Captarea atenției	Se va realiza cu ajutorul unor ghicitori. În timp ce copiii răspund la ghicitori, pe ușă își fac apariția Zâna Toamna și Zâna Iarna. Acestea sunt nedumerite și discută în contradictoriu, deoarece nu știu care este mai frumoasă și mai importantă. Acestea aduc copiilor o cutie cu surprize. Educatoarea intervine în discuția celor două zâne și le linișeste, spunându-le că fiecare are frumusețea și importanța ei.	Conversația	Frontală
Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor	<i>De ce credeți voi, copii, că au venit aceste personaje la noi? Ele au venit pentru că, de ceva vreme tot discută între ele, fiecare considerând că este mai importantă și mai frumoasă.</i> Vă propun ca astăzi să jucăm jocul “ <i>Ce știu despre tine, Zână?</i> ” în care noi, prin tot ce am învățat până acum, le vom demonstra ca fiecare anotimp este important, frumos și deosebit. Vom răspunde la întrebări, vom explica și vom demonstra cât de multe știm noi despre anotimpurile toamna și iarna.	Conversația Explicația	Frontală

Dirijarea învățării	<p>Copiii sunt împărțiți în două echipe: echipa Toamnei și echipa Iernii. Conform ecusoanelor primite, fiecare copil se va așeza pe scăunelul care face parte din echipă (pe partea unde sunt fulgii atârnați – echipa Iernii, iar pe partea unde sunt frunzele atârnate – echipa Toamnei). Fiecare echipă va răspunde sarcinii date și va primi, dacă răspunsul este corect, câte o parte a unei imagini de toamnă sau iarnă (depinde din ce echipă face parte copilul care a dat răspunsul corect). Fiecare parte a întregului reprezintă câte un punct.</p> <p>Câștigă echipa care are cele mai multe puncte.</p> <p>Se explică copiilor că jocul se desfășoară sub formă de concurs și că fiecare echipă va răspunde atunci când îi vine rândul.</p> <p>“Describe imaginea!”</p> <p>Pentru început, copiii vor avea ca sarcină să descrie imaginea găsită în săculețul fermecat. Voi explica regulile jocului și le voi demonstra.</p>	<p>Conversația Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Explicația Demonstrația</p>	<p>Frontală</p> <p>Individuală</p>
Explicarea și demonstrarea jocului	<p>Voi extrage din săculeț o imagine, o voi studia și voi spune ce văd în ea, comunicând copiilor despre ce anotimp este vorba în imaginea respectivă.</p> <p>După demonstrarea jocului, se execută jocul de probă cu câte un copil de la fiecare echipă. Aceștia vor trebui să extragă din săculețul fermecat, câte o imagine și să o descrie, urmând ca la final să spună despre ce anotimp este vorba.</p>	<p>Exercițiul</p>	<p>Individuală</p>
Joc de probă	<p>Se începe apoi executarea jocului de către copii. Răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze și cu puncte. Pe tot parcursul jocului vor fi antrenați să răspundă toți copiii, încurajându-le spiritul de competiție.</p> <p>Educatorea alege câte un copil de la fiecare echipă. Aceștia vor scoate din săculeț câte o imagine pe care o vor descrie în amănunt.</p>	<p>Conversația Exercițiul</p>	<p>Individuală</p>

<p>Jocul propriu-zis</p>	<p>Dacă răspunsurile concurenților au fost corecte, aceștia câștigă câte un punct pentru echipa lor.</p> <p>Varianta I</p> <p>“Ce este al meu și este și al tau ?”</p> <p>Pe tabla magnetică sunt reprezentate două cercuri (portocaliu și albastru), care se intersectează. De jur împrejurul cercurilor, sunt plasate jetoane amestecate care reprezintă diverse imagini cu caracteristici ce aparțin celor două anotimpuri.</p> <p>Sunt aleși patru copii (2 de la o echipă și doi de la cealaltă echipă). Aceștia au sarcina de a alege pe rând, câte două imagini care aparțin atât anotimpului toamna, cât și anotimpului iarna. Cele patru jetoane (cizme, cuib gol, nori, copii care merg la grădiniță / școală), vor fi așezate în intersecția celor două cercuri, fiind elementele comune ale celor două anotimpuri.</p> <p>Sarcinile corect rezolvate vor fi recompensate cu aplauze și cu câte un punct (o parte a puzzle-ului care aparține fiecărei echipe).</p> <p>După ce elementele comune ale celor două anotimpuri au fost așezate pe tabla magnetică, echipelor li se solicită să așeze în cercul portocaliu imaginile reprezentative anotimpului toamna, iar în cercul albastru – cele reprezentative anotimpului iarna.</p> <p>Pentru această sarcină, vor fi solicitați câte 3 copii de la fiecare echipă, fiecare alegând câte o imagine, care va fi așezată în cercul corespunzător.</p> <p>Echipele primesc câte un punct, dacă rezolvă corect sarcina.</p> <p>În continuare, copiii sunt rugați să închidă ochii, iar la semnalul educatoarei (o bătaie din palme), copiii deschid ochii și identifică surpriza din joc (educatoarea a adăugat greșit câte două elemente ce aparțin anotimpului iarna, în cercul portocaliu și alte două elemente/jetoane ale toamnei, în cercul albastru). Copiii trebuie să identifice</p>	<p>Diagrama Venn</p> <p>Explicația Demonstrația</p>	<p>Individuală</p> <p>Individuală</p>
--------------------------	---	---	---------------------------------------

	<p>greșelile, să spună cărui anotimp aparțin și de ce.</p> <p>Sarcina corect rezolvată va fi recompensată cu aplauze și cu un punct.</p>		
Încheierea activității	<p>În finalul jocului se apreciază care echipă a obținut mai multe părți ale întregului, reprezentând simbolul echipei – imaginea de toamnă sau de iarnă. Se va stabili echipa câștigătoare. Aceasta va fi aplaudată.</p> <p>Se fac aprecieri generale și colective asupra modului de comportare și de lucru al copiilor pe întreg parcursul activității, a modului cum au înțeles să colaboreze în cadrul echipei pentru rezolvarea sarcinilor.</p> <p>Copiii vor fi recompensați cu oameni de zăpadă confectionați din nuci.</p>	Conversația	Frontală

Locul și importanța jocului didactic în dezvoltarea copilului

Prof. Înv. Primar: Gulin Ioana

„Jocul este o asimilare a realului la activitatea proprie, oferindu-i acestei activități alimentația necesară și transformând realul în funcție de multiple trebuințe ale eului. Iată de ce, toate metodele active de educare a copiilor mici cer să li se furnizeze acestora un material ajutător pentru ca, jucându-se, ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului” – J. Piaget.

Rolul și locul jocului în sistemul mijloacelor educative a fost și este recunoscut de marea majoritate a pedagogilor lumii. Formele de manifestare ale jocului și funcțiile sale diferă de la o perioadă de vârstă la alta. Dacă în perioada copilăriei jocul îndeplinește mai mult funcții cognitive sau formativ-educative, mai târziu funcțiile sale devin de recreere și reconfortare fizică

Practica dovedește că atât cronologic cât și educativ, legea dezvoltării copilului urmează calea de la joc la învățătură și muncă, ponderea având-o una sau alta din activități, în funcție de specificul și particularitățile diverselor perioade ale vârstei umane. Trecerea de la o perioadă de dominație a unei activități la alta se realizează în mod treptat într-o perioadă destul de îndelungată de timp, și care nu presupune excluderea uneia și înlocuirea bruscă prin alta, ci, dimpotrivă, coexistă cele două forme de activitate printr-o îmbinare care înlesnește saltul de la o etapă la alta fără praguri.

Jocul didactic reprezintă forma de trecere de la joc la învățătură și este o activitate care se deosebește prin structura specifică de celelalte activități cu conținut asemănător. Prin introducerea și folosirea jocului didactic ca mijloc de bază în cunoașterea mediului înconjurător și dezvoltarea vorbirii se realizează una din cele mai importante cerințe ale educației, aceea de a-i învăța pe copii foarte multe lucruri, însă nu prin metode școlare, ci sub formă de joc.

Jocul didactic reprezintă forma de activitate care îmbină în mod armonios sarcinile instructive cu latura distractivă. El realizează în practică dezideratul învățării prin joc, prin organizarea unor activități special create de adulți în acest scop. Structura lui este specifică, reușind să îmbine într-o fină țesătură sarcina didactică, regulile și elementele de joc. Fiind un joc a cărui acțiune este construită în scopuri didactice, se ține seama de linia generală a evoluției copiilor în joc și se complică cerințele, complexitatea problemelor didactice, regulile.

Cu cât copiii sunt mai dezvoltați, elementele de joc se estompează și apar din ce în ce mai conturate problemele didactice la a căror rezolvare copiii sunt antrenați din timp. Treptat jocul didactic trece de la rezolvarea pe planul acțiunilor concrete la acela al acțiunilor mintale. Concludente sunt jocurile în care copiii trebuie să răspundă prompt și corect, să ghicească repede un cuvânt după unele indicii abstracte, să compună o ghicitoare, să găsească cuvântul care lipsește într-un context.

Între mijloacele instructiv-educative, jocul didactic ocupă locul cel mai important prin influența pe care o exercită asupra celor mai profunde laturi ale personalității copilului, prin rolul său în formarea unei gândiri corecte. Prin conținutul său rezolvă o mare parte din problemele educației intelectuale având o contribuție largă în precizarea, consolidarea, adâncirea, sistematizarea și verificarea cunoștințelor.

Jocul didactic are o largă contribuție, mai cu seamă în stimularea și dezvoltarea tuturor proceselor psihice. Cea mai mare parte a jocurilor didactice cuprind importante exerciții senzoriale și de memorare, contribuind la dezvoltarea sensibilității auditive și a auzului fonematic. Jocurile didactice solicită în mare măsură activitatea gândirii, ele reclamând întotdeauna rezolvarea unor probleme în mod individual. În strânsă legătură cu dezvoltarea gândirii, jocul didactic contribuie la dezvoltarea limbajului și a comunicării. În acest sens, în afară de jocurile didactice prin care se fixează, se precizează și se activează vocabularul copiilor.

Alte jocuri didactice rezolvă probleme mai complexe, și anume formarea unor reprezentări generale și noțiuni, cum ar fi: animale domestice, animale sălbatice, mobilier, îmbrăcăminte, etc. De asemenea, contribuția unor jocuri didactice constă în obișnuirea copiilor cu folosirea diferitelor construcții gramaticale. Efortul intens intelectual al copiilor este posibil în cadrul jocului didactic numai cu condiția de a menține trează atenția lor. Jocurile orale cer copilului discernământ în alegerea cuvintelor, în înlocuirea unui cuvânt prin altul cu înțeleș opus.

Jocul didactic contribuie fie direct, fie indirect și la educarea emoțiilor, a sentimentelor morale, a trăsăturilor pozitive de voință și caracter. Multe jocuri stimulează cinstea, răbdarea, spiritul critic și autocritic, stăpânirea de sine. De asemenea, au un rol valoros în încheierea colectivului și în formarea disciplinei conștiente.

În joc, copilul este obligat să respecte inițiativa colegilor, să le aprecieze munca. Trebuie să subliniem și influența pe care o au jocurile didactice la educarea estetică a copiilor.

Jocul didactic este activitatea cea mai firească, care corespunde cerințelor de dezvoltare a copiilor, tendinței lor de a fi în contact cu adulții și cu alți copii, de a percepe activ, de a înțelege și a oglindi lumea înconjurătoare, de a-și exprima gândurile. Acțiunea jocului didactic asupra comportamentului copiilor, asupra disciplinei, asupra caracterului și voinței este permanentă, directă și de o intensitate mare, ceea ce-i mărește considerabil valoarea instructivă și educativă.

Dezvoltarea Abilităților Sociale Prin Jocuri Educaționale:

O Abordare Integrată

Prof. GYORGY LOREDANA

Grădinița P. P. Nr. 1, Sânnicolau Mare, Timiș

Într-o lume interconectată și în continuă schimbare, abilitățile sociale sunt la fel de esențiale precum cunoștințele academice. Jocurile educaționale reprezintă o metodă inovatoare și eficientă pentru dezvoltarea acestor abilități esențiale, oferind o abordare integrată care merge dincolo de simpla învățare academică.

Un aspect crucial al jocurilor educaționale este promovarea colaborării și a interacțiunii sociale. De exemplu, jocurile de echipă implică elevii în rezolvarea problemelor împreună și în luarea deciziilor într-un context comun. Astfel, aceste jocuri nu doar dezvoltă abilități individuale, ci și promovează abilitățile de comunicare și colaborare, esențiale în lumea modernă.

Pe lângă aspectele legate de colaborare, jocurile educaționale oferă o platformă sigură și controlată pentru dezvoltarea empatiei. Jocurile de rol, de exemplu, permit elevilor să se pună în pielea altora și să-și dezvolte înțelegerea pentru diferite perspective și experiențe de viață. Această empatie cultivată în mediul jocurilor educaționale poate avea un impact pozitiv asupra relațiilor interpersonale și a capacității elevilor de a naviga prin diverse situații sociale.

De asemenea, jocurile educaționale oferă oportunități excelente pentru dezvoltarea abilităților de luare a deciziilor și rezolvare a conflictelor. Într-un mediu controlat, elevii pot învăța să gestioneze situații dificile și să găsească soluții într-un mod constructiv. Aceste abilități sunt transferabile în viața reală, ajutând elevii să devină adulți capabili de gestionarea eficientă a provocărilor sociale.

Un alt aspect important al abordării integrate a jocurilor educaționale este reprezentat de construirea încrederii în sine și a abilităților de prezentare. Jocurile care implică prezentări, simulări de interviuri sau activități de improvizație contribuie la dezvoltarea abilităților de vorbire în public și a încrederii în propriile capacități sociale.

Jocurile educaționale oferă o abordare holistică și integrată pentru dezvoltarea abilităților sociale. Ele nu numai că pregătesc elevii pentru lumea socială complexă din jurul lor, dar și îi înzestreză cu abilități esențiale pentru succesul în colaborarea interumană. Astfel, jocurile educaționale nu sunt doar instrumente de învățare, ci catalizatori ai formării individuale și sociale a elevilor, pregătindu-i pentru provocările și oportunitățile vieții.

Joc didactic ”Cuvinte – propoziții – silabe”

Domeniul Limbă și Comunicare

HAR DALINA

a. Reactualizarea cunoștințelor dobândite anterior se realizează prin intermediul metodei interactive ”copacul ideilor”: copiii vor primi informații referitoare la modul în care se vor juca cu acest copac, respectiv la faptul că trebuie să se gândească și să enunțe, pe rând, tot ceea ce le vine în minte, atunci când aud cuvântul ”IARNĂ” care este scris la baza copacului. După 1-2 minute de gândire, se vor nota, pe rând ideile și cuvintele enunțate de către copii, acestea se vor plasa pe ”copacul ideilor”, concluzionând cu ideea că notațiile de pe copac reprezintă cuvinte pe care oamenii le folosesc în vorbire pentru a putea comunica.

b. Introducerea în joc: se realizează prin stimularea interesului copiilor prin intermediul elementului surpriză – scrisoarea și coșul de la Zâna Iarna plin cu o mulțime de sarcini de îndeplinit, dar și surprize pentru copii.

c. Anunțarea titlului jocului didactic: Acum ne vom juca jocul - „Cuvinte – propoziții - silabe” pentru a o ajuta pe Zâna Iarna să fie cât mai pregătită pentru școală.

d. Explicarea regulilor jocului și a modului de desfășurare : se realizează pe calea inductivă a însușirii jocului, adică prin **explicarea și demonstrarea jocului de către educatoare**, prin desfășurarea lui efectivă pentru a se asigura o înțelegere clară a jocului.

Cu ajutorul explicației se subliniază clar **sarcina didactică a jocului** – alcătuirea de propoziții pe baza unui cuvânt identificat cu ajutorul jetoanelor ce reprezintă aspecte ale anotimpului iarna, despărțirea cuvântului identificat în silabe, reprezentarea grafică a propoziției, a numărului de cuvinte și a numărului de silabe corespunzătoare fiecărui cuvânt din propoziție, folosind semne convenționale.

Se stabilesc **Regulile jocului** - Preșcolarul ales prin sintagma ”Cu bagheta fermecată, Zâna te-alege îndată” va alege din coșul primit de la Zâna Iarna un jeton, îl va denumi și va formula o propoziție cu acel cuvânt, iar un alt copil va reprezenta grafic propoziția pe tabla magnetică și va număra cuvintele din care este alcătuită.

e. În continuare se execută **jocul de probă**, împreună cu un copil, se oferă explicații suplimentare în cazul în care se constată că regulile sau modul de desfășurare nu au fost bine înțelese.

f. Executarea jocului de către copii: Copilul ales prin intermediul ”Baghetei fermecate” va alege

din coșul primit de la Zâna Iarna un jeton, îl va denumi și va formula o propoziție cu acel cuvânt, iar un alt copil va reprezenta grafic propoziția pe tabla magnetică și va număra cuvintele din care este alcătuită.

g. Complicarea jocului:

Varianta 1: Se va folosi un **cerc** pe care vor fi desenate diferite aspecte ale anotimpului iarna. Prin sintagma **"Cercul se-nvârtește și la... se oprește"**, preșcolarul va recunoaște cuvântul reprezentat în imaginea de pe cerc la care s-a oprit acul, cuvânt pe care îl va rosti , apoi îl va despărți în silabe prin bătaie din palme sau punerea mâinii sub bărbie . Numărul de silabe este egal cu numărul bătăilor din palme sau cu numărul atingerilor bărbiei pe palmă. Răspunsurile corecte sunt aplaudate, cele greșite sunt corectate.

Varianta 2: La cea de-a doua variantă a jocului didactic se va utiliza metoda interactivă "Cubul". Preșcolarii desemnați prin aceeași metodă a "Baghetei fermecate" vor rostogoli pe rând Cubul și vor descoperi o față a acestuia. Educatorea va citi sarcina de pe fața fiecărui cub, iar copiii vor răspunde.

Exemplu: "Iarna"

1. **DESCRIE** : Spune ce vezi (descrie) imaginea dată (cu aspecte ale anotimpului iarna).

2. **COMPARĂ**: Cum este anotimpul toamna comparativ cu anotimpul iarna, mai cald sau mai rece?

3. **ANALIZEAZĂ**: Desparte în silabe, folosind bătăile din palme, cuvântul iarna și spune câte silabe are acest cuvânt?

4. **ASOCIAZĂ**: Asociază cuvântul "iarna" cu jetonul pe care este scrisă cifra corespunzătoare numărului de silabe.

5. **APLICĂ**: Reprezintă grafic cuvântul "iarna" și numărul de silabe corespunzătoare acestuia, folosind semnele convenționale cunoscute.

6. **ARGUMENTEAZĂ**: Spune de ce ai desenat sub linia care reprezintă cuvântul primăvara 2 puncte (deoarece cuvântul „iarna” are 2 silabe).

Varianta 3: Pe tabla magnetică va fi reprezentată o "piramidă", începând cu baza, sarcinile vor fi următoarele: identificați cuvinte care denumesc diferite aspecte ale anotimpului iarna și care conțin:

a. 3 silabe; (zăpadă, patine, sanie, căciulă);

b. 1 silabă (brad, fulg, glob);

c. 4 silabe (salopetă, portocală);

d. alege imaginea care reprezintă anotimpul a cărui denumire este formată din 2 silabe.

Dacă a răspuns corect, copilul va fi aplaudat, iar dacă nu, alt copil îl va ajuta.

h. Se va realiza **evaluarea jocului didactic**. Se va repeta titlul jocului didactic, astfel încât acesta să fie reținut de copii, după care se fac aprecieri individuale și colective, referitoare la modul în care copiii au participat la joc, oferindu-se și recompense.

Învățarea prin joc a matematicii

Prof. Hirean Claudia

Sc. Gimn. „Ovidiu Hulea,, Aiud, Alba

Matematica este o disciplină care are influențe asupra tuturor trăsăturilor definitorii ale unei gândiri moderne. Exercițiile și jocurile didactice matematice reprezintă cea mai eficientă metodă didactică de stimulare și dezvoltare a gândirii matematice superioare. Integrarea acestora în procesul de predare-învățare-evaluare este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale personalității elevului. Folosind jocurile didactice matematice, putem realiza importante sarcini formative ale procesului de învățământ.

Școala își propune să ajute copilul, încă de la clasele mici, să se integreze activ și facil în societate. Matematica este disciplina care-l ajută pe micul elev să dobândească atributele unui bun căutător, a unui descoperitor de noi adevăruri, investigând diverse situații problematice. Are un rol important în educația dezvoltării gândirii abstracte, a inventivității și creativității.

Plecând de la faptul că jocul este activitatea predominantă înainte de venirea în școală, atunci este normală valorificarea acesteia în predarea matematicii. În școală, locul jocului este luat de activitatea de învățare, de aceea această trecere se realizează prin jocul didactic. Jocul didactic matematic contribuie atât la consolidarea cunoștințelor cât și la însușirea unor concepte și noțiuni noi, prin caracterul său atractiv, prin dinamismul său, prin stimularea interesului și competitivității. Jocul didactic matematic exercită o influență mare asupra dezvoltării intelectuale a elevilor. Prin solicitările la această activitate, se dezvoltă concentrarea atenției, educarea spiritului de observație, precum și dezvoltarea unei gândiri rapide.

Învățarea prin joc este o modalitate excelentă de a-i captiva pe elevi și de a face matematica mai accesibilă și mai distractivă în ciclul primar. Iată câteva idei:

Jocuri de logică și puzzle-uri:

- **Tangram:** Un puzzle chinezesc format din piese geometrice ce trebuie asamblate pentru a forma figuri.
- **Cuburi logice:** Creează modele sau forme folosind cuburi colorate sau forme geometrice.
- **Sudoku pentru copii:** Versiuni mai simple de Sudoku pot fi foarte captivante pentru elevi.

• **Jocuri cu șiruri logice sau de numerotare:** Folosește culori sau forme pentru a învăța despre șiruri logice și patterning.

Jocuri de bord sau carduri:

• **Matematica cu zaruri:** Folosește zaruri pentru a învăța adunarea, scăderea sau înmulțirea.

• **Jocuri de cărți cu numere:** Folosește un pachet de cărți pentru a crea jocuri care să implice operații matematice simple sau pentru a învăța fracțiile și echivalențele.

Jocuri interactive pe calculator sau tabletă:

• **Aplicații educaționale:** Există multe aplicații interactive care îi învață pe copii matematica în mod distractiv.

• **Jocuri online:** Platforme online oferă jocuri și exerciții interactive, adaptate pe niveluri de dificultate.

Rol-play și activități practice:

• **Magazinul de jucării:** Creează un magazin de jucării în clasă pentru a învăța despre bani și operații matematice simple.

• **Bucătăria matematicii:** Măsoară, cântărește și folosește matematica în timp ce gătești sau faci rețete simple.

Jocuri de mișcare:

• **Jocuri cu numere în aer liber:** Folosește creta pe asfalt pentru a desena jocuri matematice precum săritul pe numere sau exerciții de numărare.

• **Fotbal matematic:** Creează un joc de fotbal în care rezolvarea de probleme matematice corecte îți aduce un avantaj în joc.

Jocuri digitale:

1. **Aplicații și jocuri online:** Există o mulțime de aplicații și jocuri pe tabletă sau telefon care implică matematica într-un mod interactiv și distractiv.

2. **Platforme educaționale:** Site-uri web specializate oferă jocuri și exerciții interactive pentru a învăța matematica într-un mod captivant.

Jocuri de rol sau de echipă:

1. **Magazinul de jucării:** Creează un "magazin de jucării" în clasă unde copiii să cumpere și să vândă jucării folosind bani de jucărie pentru a învăța despre bani și sume.

2. **Sesiuni de rezolvare a problemelor:** Implică elevii în rezolvarea unor probleme matematice complexe în cadrul unor scenarii de viață reală.

Îmbinarea matematicii cu jocurile îi ajută pe elevi să-și dezvolte abilitățile de rezolvare a problemelor, gândirea logică și să-și consolideze înțelegerea conceptelor matematice. Aceste jocuri pot fi adaptate în funcție de vârsta și nivelul de înțelegere al copiilor, iar

combinarea diferitelor tipuri de jocuri poate menține interesul ridicat și poate consolida înțelegerea conceptelor matematice.

Învățarea prin joc este o modalitate excelentă de a face matematica mai accesibilă și distractivă pentru elevi. Există o mulțime de modalități creative de a integra matematica în jocuri pentru a-i ajuta pe copii să înțeleagă și să se bucure de această materie. Iată câteva exemple:

Bibliografie:

1. Metode active-participative folosite în predarea matematicii la ciclul primar, Florentina Vișoiu, editura Rovimed Publishers, 2013
2. Jocul didactic în desfășurarea lecției de matematică la ciclul primar, Ovidiu Bălan, Daniela – Elena Nica, editura Rovimed Publishers, 2012

Metode inovative de predare – învățare – evaluare

prof. HODOR KLARA

Liceul Tehnologic Apor Peter Tg. Secuiesc

Metoda aplicată: Tehnica Lotus

Unitatea de învățare: Contabilitatea stocurilor

Titlul lecției: Clasa a 3-a Conturi de stocuri și producție în curs de execuție

Tipul lecției: mixt

Cunoștințe-10.1.2. Descrierea operațiilor economico-financiare și funcționarea conturilor

Abilități-10.2.3. Aplicarea reglementărilor contabile privind înregistrarea operațiilor economico-financiare pe baza documentelor specifice.

Atitudini- 10.3.2. Argumentarea într-un mod independent și riguros a înregistrărilor în conturi.

Algoritmul utilizării:

Profesorul anunță tema centrală- Clasa a 3-a Conturi de stocuri și producție în curs de execuție

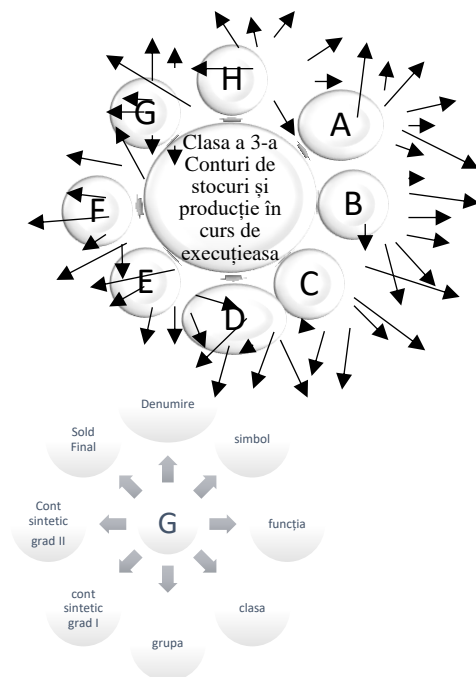
-identificarea conturilor, simbol, denumire, funcționarea lor

Se stabilesc cele 8 idei secundare:

- A. Grupa 30 Stocuri de materii prime și materiale
- B. Grupa 32 Stocuri în curs de aprovizionare
- C. Grupa 32 Stocuri în curs de aprovizionare
- D. Grupa 34 Produse;
- E. Grupa 35 Stocuri aflate la terți;
- F. Grupa 36 Animale
- G. Grupa 37 Mărfuri;
- H. Grupa 38 Ambalaje;

Profesorul arată modul de lucru, se formează grupurile de lucru și se distribuie subtemele la care se va lucra fiecare echipă.

Fiecare grupă trebuie să completeze diagrama cu informațiile necesare, se analizează la sfârșit rezultatele obținute diagrama completată.



Metoda aplicată: Brainstorming

Unitatea de învățare: Contabilitatea stocurilor

Tipul lecției: mixt

Cunoștințe-10.1.2. Descrierea operațiilor economico-financiare și funcționarea conturilor

Abilități-10.2.3. Aplicarea reglementărilor contabile privind înregistrarea operațiilor economico-financiare pe baza documentelor specifice.

Atitudini- 10.3.2. Argumentarea într-un mod independent și riguros a înregistrărilor în conturi.

Algoritmul utilizării:

Profesorul enunță chiar de la început activității regulile și etapele care trebuie respectate.

Profesorul comunică tema pusă în discuție:

FIȘA DE LUCRU Nr: 5

Înregistrați în contabilitate următoarea operații economice

Firma achiziționează de la furnizor mărfuri la cost de achiziție de 2000 lei, cheltuieli de transport 500 lei, TVA 19%. Se vând mărfurile la un preț de vânzare 3000 lei, TVA 19%. Se descarcă gestiunea de mărfurile vândute.

Metoda aplicată: Tehnica 6.3.5

Unitatea de învățare: Contabilitatea stocurilor

Titlul lecției: Operații privind stocurile

Tipul lecției: mixt

Scopul: stimulează participarea activă a elevilor, să gândească critic și deschis

CUNOȘTINȚE:

10.1.1 Prezentarea conturilor specifice operațiilor economico-financiare.

10.1.2. Descrierea operațiilor economico-financiare și funcționarea conturilor.

ABILITĂȚI:

10.2.1. Identificarea conturilor, cu ajutorul planului general de conturi, în corelație cu operațiile economico-financiare desfășurate de entitate.

10.2.3. Aplicarea reglementărilor contabile privind înregistrarea operațiilor economico-financiare pe baza documentelor specifice.

10.2.4. Utilizarea unui raționament matematic în descrierea analizei și formulei contabile.

ATITUDINI:

10.3.1. Manifestarea capacității de a reacționa rapid și eficient în selectarea conturilor specifice operațiilor economico-financiare

10.3.2. Argumentarea într-un mod independent și riguros a înregistrărilor în conturi.

10.3.4. Manifestarea consecvenței în realizarea sarcinilor de lucru.

Algoritm utilizării:

-clasa este împărțită în grupe de 6 elevi

-se distribuie foi pe care s-a realizat un tabel cu 3 coloane. Fiecare elev formulează trei idei pe care le scie în coloana tabelului, apoi transmite foaia sa colegului din dreapta și o primește pe a celui din stânga.

-elevii citesc ideile și încearcă prin formulări noi să le modifice, foile sunt transmise de la un elev la altul, până când ideile inițiale sunt îmbunătățite de toți membrii grupului.

-profesorul primește foile, centralizează ideile, le clasifică în funcție de importanța lor.

Nr.crt	1.Stocurile pot de intra în gestiune prin:	2. Stocurile pot de ieși din gestiune prin:	3.Documentele justificative pe baza cărora se înregistrează intrările și ieșirile de stocuri

Metoda aplicată: Explozia stelară (Starbursting)

Unitatea de învățare:Contabilitatea stocurilor

Titlul lecției: Evidența operativă și analitică a stocurilor -FACTURA

Tipul lecției:însușire de noi cunoștințe

Scopul:

Cunoștințe-10.1.2.Descrierea operațiilor economico-financiare și funcționarea conturilor

Abilități-10.2.3. Aplicarea reglementărilor contabile privind înregistrarea operațiilor economico-financiare pe baza documentelor specifice.

Atitudini- 10.3.2. Argumentarea într-un mod independent și riguros a înregistrărilor în conturi.

Algoritm utilizării:

-elevii organizați în cinci echipe își aleg o întrebare de tipul: CE? CINE? UNDE? CÂND? CUM?

-echipele elaborează întrebările, care îi vor ajuta pentru etapele realizării problemei FACTURA;

-comunicarea rezultatelor muncii în echipă:

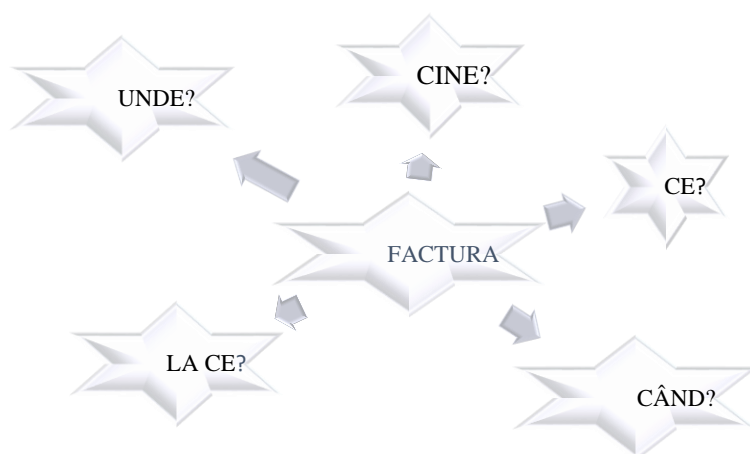
Ce conține factura?

Ce formula contabilă utilizăm pentru a înregistra factura?

Cine a întocmit factura?

Când este întocmit factura?

Unde este trimis factura? La ce se folosește factura?



ÎNVĂȚARE PRIN JOC

IMPORTANȚA JOCULUI DIDACTIC

Prof. înv. primar Holban Nicoleta

Școala Gimnazială „Vlaicu Vodă”, Brăila

Jocul didactic este un mijloc de dezvoltare a gândirii elevilor din învățământul primar, este deosebit de actual pentru faptul că jocul didactic face parte din deprinderile cognitive de bază care se formează în învățământul primar.

Copilul reușește să cunoască lumea prin joc, deoarece acesta îi permite să stabilească relații cu alți copii și să traiască diverse stări emoționale și afective. Esența jocului constă în reflectarea și transformarea pe plan imaginar a realității înconjurătoare. Copilul reușește să imite, într-un mod specific, viața și activitatea adulților. Din punct de vedere psihologic, jocul răspunde unor trebuințe firești de activitate, de dobândire a experienței, de afirmare prin performanțe ale conduitei. Jocul este esența și rațiunea de a fi a copilăriei. Prin joc se aspiră la condiția de adult. În joc se formează unele relații, se formează sentimente. Copiii învață prin joc să conducă și să se supună regulilor, învață să se împrietenească. Jocul oglindește activitatea omului și raporturile sociale între oameni.

Conținutul jocului didactic este corespunzător particularităților de vârstă ale copiilor cărora se adresează și sarcinii didactice. El trebuie să fie atractiv, accesibil și recreativ prin forma în care se desfășoară, prin mijloacele de învățământ utilizate, prin volumul de cunoștințe la care face apel. Materialul didactic trebuie ales și realizat din timp, corespunzător, pentru a contribui efectiv la reușita jocului. Varietatea materialului didactic constă în: jetoane cu desene, cu operații, figuri geometrice, fișe de observație, bilețelele în trăistuța fermecată, rebusuri. Un material didactic adecvat conține o problemă didactică de rezolvat, este ușor de manipulat de copii, este atractiv, interesant. Regulile jocului asigură modalitatea de transpunere în acțiuni concrete a sarcinii didactice. În funcție de etapele jocului, se stabilesc și punctajele corespunzătoare. Regulile jocului trebuie să fie formulate clar, corect, concis, să fie înțelese de către toți participanții la joc.

JOC DIDACTIC: „Personaje din poveste”

Durata: 20 - 30 minute.

Competențe specifice:

❖ Să-și îmbogățească experiența senzorială, ca bază a cunoștințelor matematice referitoare la recunoașterea, denumirea obiectelor, cantitatea lor, clasificarea, constituire de grupuri/mulțimi, pe baza unor însușiri comune (formă, mărime, culoare) luate în considerare separat sau simultan;

❖ Să numere de la 1 la 20 recunoscând grupele cu 1 - 20 obiecte și numerele corespunzătoare.

Obiective operaționale:

O₁: Să compare grupele de obiecte;

O₂: Să identifice deosebirile între cele două grupe;

O₃: Să identifice asemănările între cele două grupe;

O₄: Să numere obiectele din grupele date.

Strategii didactice:

Metode și procedee: bula dublă, conversația, explicația, exercițiul.

Mijloace de învățământ: cercuri din hârtie colorată, jetoane (vulpi, urși, pitici), jetoane ovale, tablă magnetică, magneti.

Forma de organizare: frontal, individual.

Desfășurarea jocului

Se așază copiii în semicerc. Se atașează pe tabla magnetică un cerc mare roz și un cerc mare verde. Se pun pe cercuri personaje din povestea „Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici”. Pe cercul mare roz se pune grupa piticilor mici și pe cercul mare verde se pune grupa piticilor mari. Se cere copiilor să observe cele două grupe de obiecte și să spună prin ce se aseamănă și prin ce se deosebesc. Copiii trebuie să observe că se aseamănă prin formă, apoi ei trebuie să identifice că piticii și cercurile nu au aceeași mărime. Activitatea va continua cu personajele din povestea „Ursul păcălit de vulpe”.

În funcție de poveștile pe care elevii le cunosc, se poate folosi și adapta acest joc la mai multe povești. Prin acest joc se dezvoltă atenția copiilor. Ei învață să compare grupele de obiecte și să le numere. În același timp, vor învăța să identifice asemănările și deosebirile între personajele poveștilor propuse.

Jocul este o metodă didactică utilizată pentru dezvoltarea gândirii și pentru realizarea unei comunicări eficiente cu elevii. Este cea mai iubită activitate a copiilor, de aceea, ei trebuie încurajați să se joace. Când elevul trece de la activitatea de preșcolar la cea de școlar, jocul îi va face acomodarea mai ușoară,

Particularitățile de vârstă și individuale trebuie respectate la vârsta școlarității mici pentru a nu se produce perturbări în echilibrul emoțional al copilului. Elementul de joc se păstrează și se continuă în toată perioada miciei școlarități. Jocurile își măresc gradul de dificultate, structura lor rămânând asemănătoare, ele fiind în conformitate cu scopul și obiectivele operaționale ale fiecărei lecții. Folosirea jocului didactic antrenează și stimulează imaginația, gândirea creatoare, reprezentările, memoria, dar și unele trăsături legate de voință și caracter. Folosit cu pricepere și măiestrie, el este unul dintre cele mai importante instrumente de activizare a elevilor, contribuind la înlăturarea lacunelor, la dezvoltarea interesului și a motivației elevilor.

Jocul didactic, prin activitatea lui, ușurează realizarea sarcinilor instructiv-educative. Copilul apelează la toate posibilitățile sale, pune în practică potențele lui intelectuale, morale, afective, îmbinându-le și dezvoltându-le. Cu ocazia jocului didactic se îmbină în mod echilibrat elementul instructiv cu cel distractiv. Astfel, copilul trăiește stări emoționale complexe care sunt stimulatoare și care intensifică procesele de reflectare a realității și de fixare a cunoștințelor și deprinderilor.

Copiii sunt puși în situația de a efectua operații intelectuale complexe. Ei fac comparație, scot în evidență asemănările și deosebirile dintre obiecte, realizează generalizări, clasifică, ținând cont de elemente specifice ale obiectelor. Într-un cuvânt, jocul dezvoltă gândirea elevilor, ei învățând prin joc să judece, să raționeze, își îmbogățesc și

activizează vocabularul, memoria, își exersează atenția, își dezvoltă spiritul de observație. Jocurile didactice stimulează plăcerea de a rezolva repede și bine problemele care apar în joc. Ele cultivă obișnuința de a munci, atât independent, cât și în grup, pregătind elevul pentru învățatură.

Bibliografie:

1. Romanescu, C. (2017). *Jocul didactic în învățământul primar*. Bacău, Editura Rovimed Publishers.
2. Tinca, C. (2016). *Psihologia vârștelor*. Iași, Editura Polirom.

Învățarea prin joc

Profesor Învățăământ Preșcolar: Horhat Nicoleta Elena

Spargerea gheții se va realiza prin impartirea copiilor in 6 echipe fiecare copil extrage un jeton cu cifre de la 1-6 si se aseaza la masa cu ceasul care arata ora corespunzatoare cifrei de pe jeton.

a. Explicarea regulilor jocului:

Educatorea prezintă regulile jocului – la clinchetul clopoțelului copiii închid ochii iar la alt clinchet când vor deschide ochii vor denumi momentul zilei din imagine, Educatorea va adresa întrebarea-cheie „la ce oră vă treziți?” Fiecare echipă va manevra acele ceasului în funcție de ora când se desfășoară momentul prezentat în imagine

b. Jocul de probă și precizarea criteriilor de reușită :

Se va realiza împreună cu copiii cu scopul de a se familiariza cu regulile jocului si respectarea acestora.criteriile de reușită sunt: corectitudinea prezentării orei pe cadran, rapiditatea finalizării acțiunii de a aranja acele ceasului la ora corespunzătoare, comunicarea și munca în echipă.

-Educatorea va arăta imaginea iar copilul solicitat va preciza momentul zilei din imagine. Apoi ed. va adresa întrebarea corespunzătoare iar la clinchetul clopoțelului echipele vor manevra ceasul pentru a indica ora la care se derulează momentul zilei din imaginea prezentată. arata imaginea si adreseaza o intrebare: la ce ora luati micul dejun? Un reprezentant al grupei raspunde la intrebare iar un coechipier din grupa respectiva asaza imaginea pe cadranul ceasului mare.

a. Complicarea jocului:

Joc „Creează probleme de măsurare a timpului”

Fiecare echipă va scoate din plic jetonul cu operatia de calcul matematic Pe baza procedului „Gândiți-lucrați în perechi-Comunicați” copiii vor realiza o problema in care sa utilizeze masurarea timpului. Educatorea invita un reprezentant al unei dintre grupe pentru a-si expune problema matematica.

VIZITĂ...

de I. L. Caragiale

Școala Gimnazială Nr. 1 Sărata, jud. Bacău

Profesor: Humă Gabriela

Clasa: a V- a

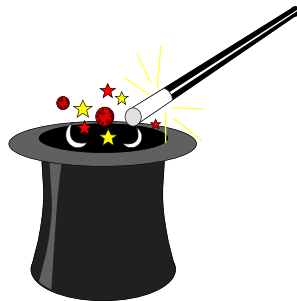
Disciplina: Limba și literatura română

Unitatea de învățare: De-a ce mă joc

Subiect: Vizită... de I. L. Caragiale (interpretarea textului) - Învățarea prin joc

ASTĂZI, 15 DECEMBRIE 2023, CLASA A V-A DĂ O PROBĂ DE CREATIVITATE

*Vrem să demonstrăm
că putem privi un text
din mai multe perspective*



Gândiți!

Lucrați în perechi!

Comunicați!

Cu pălăria albă pe cap,
se face o evaluare obiectivă a faptelor, situațiilor!

*Gândire obiectivă,
care se bazează pe informații, fapte*



*Prezintă lucrurile așa
cum sunt, fără nicio părere,
interpretare critică sau emoție.*

POVESTITORUL

Realizați rezumatul operei.

Gândiți!

Lucrați în perechi!

Comunicați!

*Gândire afectivă, care se bazează
pe emoții, sentimente, intuiție*



PSIHOLOGUL

Numiți personajele care participă la acțiune și realizați o clasificare a acestora.

Scrieți în câteva rânduri ce simțiți voi în legătură cu unul dintre personaje.

Gândiți!

Lucrați în perechi!

Comunicați!

Când gândim cu pălăria roșie,
nu trebuie să dăm nicio justificare !

Cu pălăria neagră pe cap,
se face o evaluare critică a faptelor!

*Gândire negativă,
se bazează pe evidențierea greșelilor,
a punctelor slabe și a riscurilor.*



*E o pălărie
pesimistă.*

CRITICUL

Cine a greșit și când?

Ce nu ți-a plăcut în această schiță?

Gândiți!

Lucrați în perechi!

Comunicați!

Cu această pălărie galbenă,
gândim pozitiv și vedem numai avantajele situației!

*Gândire pozitivă, se bazează pe
o abordare pozitivă a
evenimentelor*



*Evidențierea avantajelor,
oportunităților
și a posibilităților
de concretizare a ideilor*

GÂNDITORUL

Notați ce este frumos și plăcut în această schiță.

Gândiți!

Lucrați în perechi!

Comunicați!

**Cu pălăria verde pe cap,
nu există limite în calea gândurilor !**

*Gândire creativă, care se bazează
pe generarea de idei noi,
identificarea de alternative*



CREATORUL

Scrieți două-trei soluții concrete pentru educarea lui Ionel Popescu.

Gândiți!

Lucrați în perechi!

Comunicați!

Când gândim cu pălăria albastră,
Încercăm să oferim
o privire de ansamblu asupra faptelor !

Definirea clară a problemei



Extragerea concluziei

MODERATORUL

Gândiți!

Lucrați în perechi!

Comunicați!

JOC DIDACTIC

Profesor învățământ preșcolar Hurgoi Ramona

Grădinița cu P.P. Albinuța nr. 1 Zărnești

GRUPA MARE

TEMA ANUALĂ: CUM ESTE / A FOST ȘI VA FI AICI PE PĂMÂNT?

PROIECT TEMATIC: „PĂMÂNTUL, A TREIA PLANETĂ DE LA SOARE”

SUBTEMA: „PĂMÂNTUL, PLANETA ALBASTRĂ”

TEMA ZILEI: „PRIETENII LUI KEMY”

TIPUL DE ACTIVITATE: Verificare și consolidare de cunoștințe

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupuri, în echipă, perechi

DENUMIREA ACTIVITĂȚII: „*Concurs între prietenii soarelui și prietenii lunii*”

SCOPUL: Cultivarea interesului și a plăcerii pentru învățarea prin cooperare

SARCINA DIDACTICA: Copilul atins cu bagheta va sparge un balon în care se regăsește cerința, va corecta eventualele greșeli ale colegilor, va folosi un limbaj adecvat, va aplauda răspunsurile corecte .

ELEMENTE DE JOC: surpriza, aplauze, recompense, întrecerea;

REGULI DE JOC: Copiii sunt împărțiți în 4 echipe; de la fiecare echipă vine pe rând câte un reprezentant care rezolvă sarcina; pentru fiecare răspuns corect, echipa primește câte un plic cu surprize, pe care-l va folosi pentru a realiza o machetă astrului ceresc al echipei sale; dacă un copil nu poate rezolva corect, îl poate ajuta un coechipier;

METODE: conversatia, explicatia, demonstratia, exercitiul, problematizarea.

MIJLOACE DE INVATAMANT: ecusoane cu soare și lună (pentru împărțirea copiilor în patru echipe); recompense (medalion soare și lună), stimulente.

DURATA: 20 minute

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual

LOCUL DE DESFASURARE: sala de clasă

Domeniile de dezvoltare	Dimensiuni ale dezvoltării	Comportamente urmărite
Dezvoltarea socio-emoțională	-Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate	-Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice -Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată
	-Autocontrol și expresivitate emoțională	Demonstrează abilități de autocontrol emoțional

	-Curiozitate, interes și inițiativă în învățare	-Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi
<i>Capacități și atitudini în învățare</i>	-Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)	-Realizează sarcinile de lucru cu consecvență -Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmplină dificultăți.
	-Activare și manifestare a potențialului creativ	-Manifestă creativitate în activități diverse
<i>Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii</i>	Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat	-Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene/relații din mediul apropiat -Identifică posibile răspunsuri/soluții la întrebări, situații - problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi
	Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare	-Evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să numere corect crescător și descrescător în centrul 1-10;
- Să asocieze corect numărul la cantitate și cantitatea la număr, recunoscând forma și semnificația cifrelor;
- Să descopere locul fiecărui număr în șirul natural și vecinii acestuia;
- Să constituie mulțimi de obiecte după unul sau mai multe criterii date;
- Să compare mulțimile din punct de vedere cantitativ, utilizând limbajul matematic corespunzător („mai multe”, „mai puține”, „tot atâtea”);
- Să identifice sub al câtelea norișor trebuie să așeze picături de ploaie, folosind un limbaj matematic adecvat;

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

„Programa activităților instructiv – educative în grădinița de copii” – Editura V&I Integral, București, 2005

Curriculum pentru educație timpurie, MECT, 2019

Reperete fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copiilor cu vârsta cuprinsă între naștere și 7 ani (OM nr.3851 /2010);

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Evenimentul didactic	Conținutul învățării	Strategia didactică	Evaluare
Moment organizatoric	- organizarea colectivului de copii - pregătirea materialului didactic -intrarea ordonată a copiilor în sala de clasă	Se creează condițiile unei bune desfășurări a activității	Observația directă
Captarea atenției	Copiii vor găsi în sala de grupă imaginea lui Kemy, iar apoi vor fi invitați să urmărească un episod din Kemy Curiosul.	Conversația, explicația Frontal	Observarea comportamentului copiilor

<p>Anunțarea temei și a obiectivelor</p>	<p>„ Cadrul didactic anunță tema activităților care se vor desfășura: ”Astăzi, vom desfășura un joc concurs foarte frumos, care se numește: „<i>Kemy e curios cine câștigă!</i>”. O să aranjăm elementele unor mulțimi în perechi, o să numărăm crescător și descrescător, vom forma grupe de obiecte, vom așeza cifra corespunzătoare numărului de obiecte. Pentru fiecare răspuns corect, echipa primește un plic cu surprize. Numai după ce veți termina sarcinile, veți putea descoperi ce se află în plicuri</p>	<p>Explicatia, demonstratia, exercitiul, Frontal</p>	<p>orală -frontală Comportamentul copiilor</p>
<p>Prezentarea conținutului. Dirijarea învățării</p>	<p>Vă anunț că prietenii noștri de astăzi, Soarele și Luna vă provoacă să luați parte la un concurs pe echipe. Educatoarea explică regulile jocului „<i>Kemy e curios cine câștigă!</i>”.</p> <p>Explicarea și demonstrarea regulilor jocului Jocul se desfășoară pe echipe (2 echipe – prietenii soarelui și 2 echipe – prietenii lunii); copiii vor fi împărțiți după cum și-au așezat de dimineață poza pe panoul prezenței. Copiii vor rezolva sarcinile în echipă. Pe rând, va veni câte un reprezentant de la fiecare echipă pentru a lucra la planșă câte o sarcină. Dacă a rezolvat corect primește un plic cu surprize și este aplaudat. Un copil va veni la tablă pentru a exemplifica.</p> <p>Executarea jocului de probă Va trece un copil în fața clasei, va sparge balonul indicat, i se va citi sarcina: Soarele ce-i sus pe cer A alungat al iernii ger, Lângă el tu poți să pui Prietenii nori să fie 5.</p> <p>Executarea jocului propriu-zis Pe rând, din fiecare echipă va veni câte un reprezentant care va sparge un balon pentru a primi o sarcină. Probe: 1. șează în perechi elementele celor două mulțimi: rachete și cosmonauți și așează sub fiecare mulțime cifra corespunzătoare numărului de elemente; 2. șează cifra corespunzătoare numărului de planete care se învârt în jurul soarelui. Lipește cifra corespunzătoare în mijlocul soarelui;</p>	<p>Explicatia, conversatia,</p>	<p>Observarea comportamentului, a receptării explicațiilor date</p>

	<p>3. câta planetă de la soare este pământul? Lipește pe planeta pământ cifra respectivă.</p> <p>4. umerotează crescător planetele.</p> <p>5. olorează atâtea stele pe cer câte degete ai la o mână.</p> <p>6. șează sub al doilea norișor 4 picături de ploaie;</p> <p>7. șează sub al patrulea norișor 3 picături de ploaie;</p> <p>8. telele pe cer Cum le așezăm oare În ordine crescătoare?;</p>		
Obținerea performanței	Complicarea jocului Se va realiza prin rezolvarea unei fișe în echipă. Se pune accent pe cooperare și competiție.	Problematizarea exercițiului	- Analiza produselor activității, stimulare, apreciere
Incheierea activității	Se fac aprecieri colective asupra desfășurării activității, asupra comportamentului copiilor.	Conversația	- Aprecieri finale



JOC DIDACTIC

INV. HURMUZACHI MARIA

SC. GIMNAZIALĂ ROȘCANI

Jocul didactic captează atenția copiilor, le dezvoltă gândirea și capacitatea de concentrare și îi încurajează pe aceștia să fie curioși și să-și dorească să afle cât mai multe lucruri noi.

Anul acesta scolar predau la clasa pregătitoare. La „Matematica și exploatarea mediului” elevii învățau și despre animale sălbatice și animale domestice. În cadrul acestora am folosit ca mijloc de realizare a orei numeroase jocuri printre care și cel intitulat:

„Asemănări și deosebiri”

DENUMIREA JOCULUI: „Asemănări și deosebiri”

SCOPUL:

-consolidarea cunoștințelor referitoare la caracteristicile înfățișării, a hranei animalelor și a foloaselor aduse de ele;

-dezvoltarea capacității de a efectua clasificări pe baza unor criterii date.

CONȚINUTUL JOCULUI: Cunoștințe referitoare la animalele domestice și sălbatice: mediul de viață, înfățișare, hrană, foloase.

SARCINA DIDACTICĂ: Elevii trebuie să identifice cu ajutorul unor imagini animale domestice și sălbatice, să găsească elemente caracteristice acestora, clasificându-le după anumite criterii date.

REGULILE JOCULUI:

Elevul numit alege imaginea animalului preferat, identifică, descrie și stabilește o caracteristică specifică (gheare, copite, blană, coadă, carne etc.);

Toate răspunsurile trebuie să fie formulate în propoziții;

Învățătoarea enunță câte un criteriu de asemănare pentru un grup de animale, iar copiii trebuie să denumească alegând imaginea corespunzătoare pentru a fi afișată la panou;

Vor fi recompensate toate răspunsurile corecte, printr-un jeton cu animalul preferat;

Dacă vor fi răspunsuri greșite, ele vor fi sancționate cu o „pedeapsă” comică corespunzătoare temei (onomatopee, diferite mișcări specifice animalelor).

ELEMENTE DE JOC:

Folosirea unei baghete magice pentru nominalizarea copilului;
Folosirea unor semne distinctive (medalioane)
Interpretarea de roluri;

VARIANTA I:

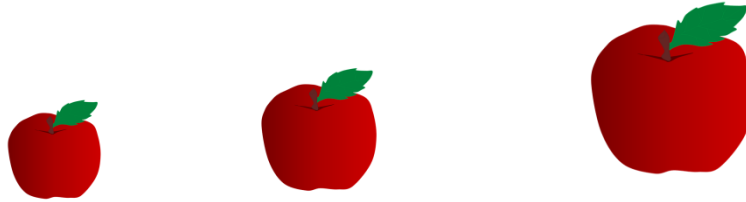
Elevul desemnat cu bagheta magică alege un jeton, identifică animalul, descrie sumar și stabilește o caracteristică, așezând imaginea pe panou;

VARIANTA II:

Învătoarea propune să clasifice animalele după un element comun: înfățișare, mediu de viață, hrana, foloase.

„Așează-mă la locul potrivit!”

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR: Huzmezan Livia



GRUPA MIJLOCIE, Piciorușe Vesele

DOMENII EXPERIENȚIALE: Domeniul Știință - DȘ

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate matematică

SUBIECTUL: „Gruparea și ordonarea după criteriul mărimii” (mare, mijlociu, mic)

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

COMPETENTE VIZATE: Îmbogățirea experienței senzoriale, ca bază a cunoștințelor matematice referitoare la clasificarea, construirea de grupuri/mulțimi, pe baza unor însușiri comune (formă, mărime, culoare).

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să grupeze jetoanele din coșuri pe baza criteriului formei;
- să precizeze culoarea și mărimea obiectelor alese;
- să așeze o grupă de jetoane, de la cel mai mare obiect la cel mic obiect;
- să verbalizeze acțiunea întreprinsă, precizând și faptul că a ordonat crescător/descrescător.

STRATEGII DIDACTICE

Metode și procedee: conversația, observația, exercițiul, explicația, munca independentă, problematizarea;

Mijloace de învățământ: jetoane, baghetă magică, buline;

Modalități de realizare: frontal, individual.

DURATA: 20-25 MINUTE

SCENARIUL DIDACTIC

Moment organizatoric

Aerisirea sălii de grupa, aranjarea scaunelor în semicerc, pregătirea materialului didactic.

Introducerea în activitate

Jucăriile (obiectele) sunt dezordonat așezate în cosulete, copiii învață să le așeze în ordine. Se introduce conceptul de *mărime mijlocie*. Urmează identificarea jetoanelor și așezarea lor în funcție de criteriul dat (marime), crescător sau descrescător.

Anunțarea temei și a obiectivelor

Se precizează faptul că își vor reaminti să formeze grupuri de obiecte și să le ordoneze.

Desfășurarea activității

Anunțarea jocului: „*Așeza-mă la locul potrivit!*”

Regulile jocului:

VARIANTA 1:

1. Alege un coș, numește obiectele, precizează culoarea, mărimea (se insistă pe *este de mărime mijlocie*).
2. Așază obiectele de la cel mai mare, la cel mai mic sau invers. (se insistă pe așezare în ordine crescătoare și descrescătoare).

Jocul de probă

Jocul propriu-zis

Educatorea intervine și corectează unde este cazul. Se insistă pe mărime mijlocie și așezare crescătoare și descrescătoare. Preșcolarii sunt încurajați.

VARIANTA 2:

1. Alege un coș, numește obiectele de pe jetoane, precizează culoarea, mărimea (se insistă pe *este de mărime mijlocie*).
2. Așază obiectele de pe jetoane de la cel mai mare, la cel mai mic sau invers. (se insistă pe așezare în ordine crescătoare și descrescătoare).

Jocul de probă

Jocul propriu-zis

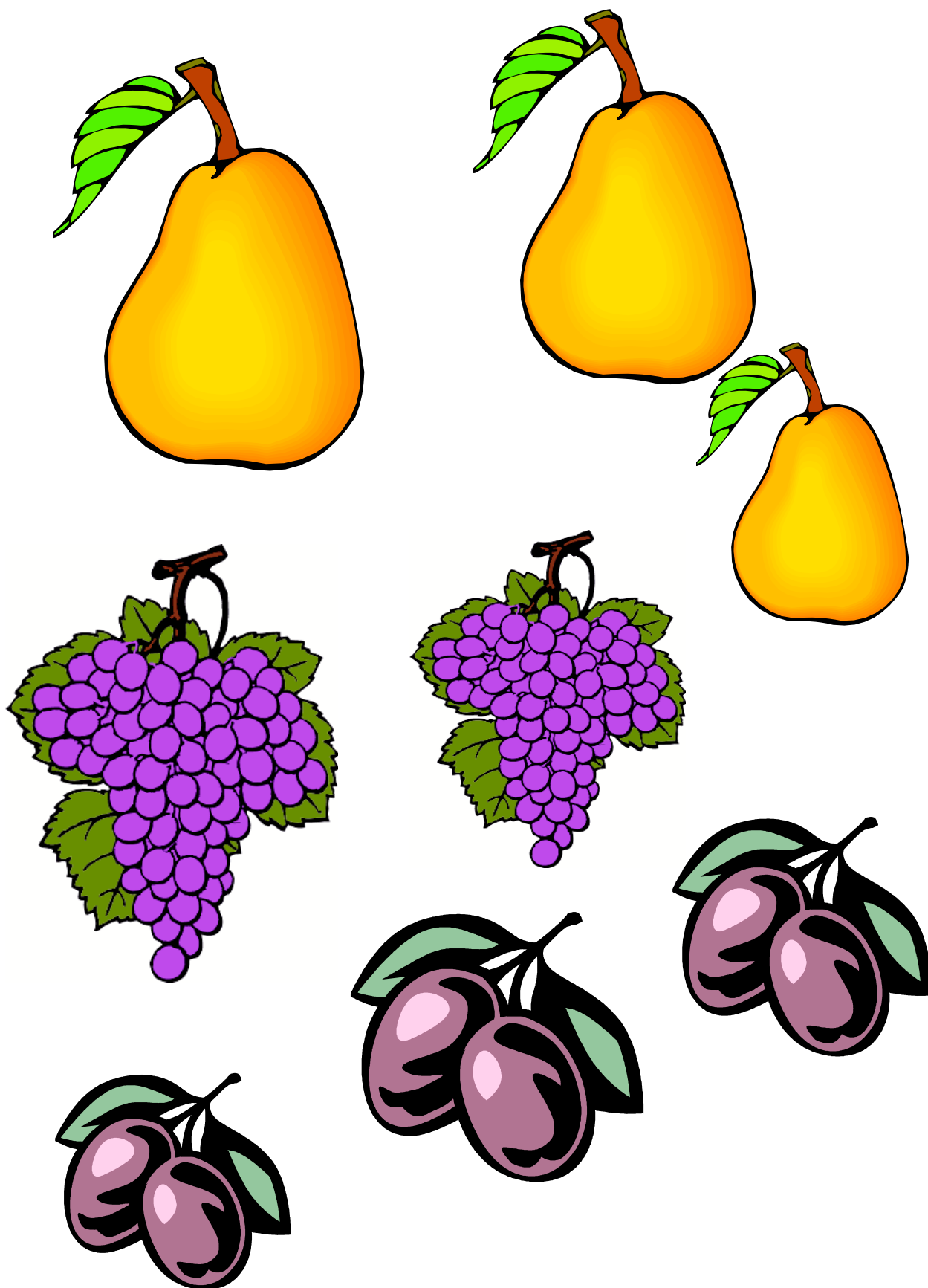
Educatorea intervine și corectează unde este cazul. Se insistă pe mărime mijlocie și așezare crescătoare și descrescătoare. Preșcolarii sunt încurajați, sunt răspalțiti cu aplauze.

COMPLICAREA JOCULUI:

Descoperirea intrusului

Educatorea le prezinta prescolarilor jetoanele cu multimea de obiecte asezata crescator dupa criteriul marime si introduce un jeton care nu face parte din multimea de obiecte.

Evaluarea și încheierea activității: Se precizează denumirea jocului, se fac aprecieri





JOC DIDACTIC

„ALBINUȚELE ȘI FLORILE”

Prof. înv. preșcolar Iacob Floarea-Cristina

Școala Gimnazială Nr. 1 Pâncești

Comuna Pâncești, județul Bacău

Grupa: mare

Activitate pe domenii experiențiale/ Domeniul știință – Activitate matematică

Capitol: Numere naturale

Tema: Numărul în concentrul 1-10; aspectul cardinal și ordinal; asocierea număr, cantitate, cifră și invers; poziția numărului în șirul numerelor naturale;

Scopul: folosirea corectă a numeralului ordinal; dezvoltarea spiritului de observație, a atenției și a memoriei vizuale.

Obiective operaționale:

- să numere conștient în șir crescător în limitele 1-10;
- să raporteze corect numărul la cantitate și cantitatea la număr;
- să precizeze locul obiectului în șirul numerelor naturale;
- să utilizeze corect numeralul ordinal.

Conținutul jocului (sarcini de învățare) – numărul în concentrul 1-10; raportarea numărului la cantitate și asocierea cifrei; stabilirea locului obiectului în șirul numeric; folosirea corectă a numeralului ordinal.

Regulile jocului:

Grupa de copii se împarte în două echipe: echipa florilor albe și echipa florilor galbene.

I. Pe rând, câte un copil din fiecare echipă, invitat de „Regina albinuțelor”, va alege un cartonaș cu sarcini de joc, din „grădina cu flori”. Educatoarea citește sarcina ce urmează a fi rezolvată de echipa respectivă. Răspund copiii desemnați de „Regina albinuțelor”.

II. La semnal, copiii închid ochii, timp în care educatoarea ascunde o floare. La alt semnal, copiii deschid ochii și la întrebarea „A câta floare lipsește?”, copilul numit arată și denumeste folosind numeralul ordinal corespunzător.

Pentru fiecare răspuns corect, echipa este aplaudată și recompensată cu o albinuță.

Câștigă echipa care a acumulat cele mai multe albinuțe.

Elemente de joc: albinuța, întrecerea, aplauze, închiderea și deschiderea ochilor, recompense.

Materiale didactice: albinuță din pluș, decor de grădină cu flori, siluete albinuțe din hârtie, panou, flori din hârtie, palete și jetoane cu cifre.

Metodologia desfășurării jocului didactic

- **Introducerea în joc** – prezentarea sub formă de surpriză a albinuței.
- **Prezentarea materialului didactic** – prezentarea decorului „Grădina cu flori”, a panoului cu flori și cifre;

• **Prezentarea titlului jocului și a obiectivelor:** „Regina albinuțelor” îi invită pe copii să se joace în „Grădina cu flori”. *Vom număra florile, vom descoperi a câta floare lipsește din șirul de flori, ne vom întrece în jocul „Albinuțele și florile”.*

- **Explicarea și demonstrarea regulilor de joc**

Copilul invitat de „Regina albinuțelor” va alege un cartonaș cu sarcini de joc, din „grădină”. Educatorea citește sarcina. Răspund copiii desemnați de „Regina albinuțelor”.

La semnal, copiii închid ochii. Se va lua de pe panou o floare. La alt semnal, copiii deschid ochii și la întrebarea „A câta floare lipsește?”, copilul numit va răspunde.

Pentru fiecare sarcină rezolvată corect, echipa este aplaudată și recompensată cu o albinuță.

Câștigă echipa care a acumulat cele mai multe albinuțe.

- **Fixarea regulilor (feedback-ul)** – solicitarea repetării regulilor de joc.
- **Demonstrarea jocului de către educatoare:** demonstrarea etapelor de acțiune cu ajutorul copiilor.

• **Executarea jocului de probă** – desfășurarea unui exercițiu de exemplificare; precizări suplimentare privind calitatea rezolvării sarcinilor, respectarea regulilor.

- **Executarea jocului de către copii**

Etapă I – sarcini de învățare:

➤ numărarea elementelor mulțimii, raportarea numărului la cantitate și invers și asocierea cifrei;

Întrecere între două echipe, utilizând materialele din „Grădina cu flori”.

Cartonașele conțin următoarele sarcini:

Exemplu: Numără florile albastre și așază cifra corespunzătoare!

Formează o mulțime cu tot atâtea albinuțe câte arată cifra!

Etapă a II a – sarcini de învățare:

➤ stabilirea locului elementelor în șirul numeric;

➤ folosirea corectă a numeralului ordinal;

Întrecere între două echipe, utilizând materialele de pe panou (jetoane cu cifre, flori colorate, siluetele albinuțelor).

Se prezintă un șir cu 10 flori și cartonașe cu numere.

Exemplu:

Așază câte o albinuță pe a doua și a noua floare!

Așază câte o albinuță pe a treia și a șaptea floare!

Se va lua de pe panou o floare. „A câta floare lipsește?”



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

VARIANTĂ (*Complicarea jocului*)

Se vor fixa pe panou 10 flori colorate în diferite culori și se vor înlătura cartonașele cu numere. Regula jocului va fi aceeași.

Sarcina didactică: Când copiii deschid ochii vor răspunde la întrebarea: „A câta floare lipsește și ce culoare avea?”

• Încheierea jocului:

Evaluare (aprecieri generale și individuale raportate la obiective);

Se stabilește echipa câștigătoare;

Se fac aprecieri stimulative pentru cei care au pierdut competiția.

Bibliografie:

- Dumitriu, Constanța, *Psihopedagogia jocului*, Editura Alma Mater, Bacău, 2011
- Mătăsaru, Maria, Chiriloaie, Maria, *Proiectarea didactică în învățământul preșcolar*, Editura Casei Corpului Didactic, Bacău, 2008
- *** *Curriculum pentru educație timpurie* 2019

ÎNVĂȚARE PRIN JOC- EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Prof. Înv. Preșcolar: Ianosi Melania Gabriela

G.P.N. Moftinu Mic, jud. Satu Mare

Copilul își însușește din fragedă copilărie limba maternă și o folosește în relațiile sale cu ceilalți respectând reguli fonetice, lexicale, gramaticale specifice limbii respective. Astfel, în etapa inițială a copilăriei, limbajul are un caracter situativ, legat de situația în care se realizează comunicarea, în majoritatea cazurilor luând forma unui dialog cuprinzând răspunsuri ale copilului la întrebările adultului, fie întrebări adresate adulților, sau cereri care vizează trebuințe de moment ale copilului. Precum se știe, vorbirea este o activitate comunicativă ce se însușește treptat, se învață și sistematizează prin nenumărate exersări, experiențe ce se dublează și se extind pe parcursul întregii vieți.

La grupa mare jocul didactic: „*Găsește cuvântul potrivit*” are ca scop îmbogățirea, activizarea vocabularului cu unele cuvinte (adjective, substantive) cu sens contrar (antonime).

Obiective operaționale:

- să înțeleagă semnificația cuvintelor;
- să precizeze sensul cuvintelor;
- să alcătuiască propoziții folosind corect antonimele;

Sarcina didactică este găsirea antonimelor unor cuvinte și formularea unor propoziții cu acestea.

Elemnte de joc sunt mânuirea imaginilor, mișcarea, aplauze.

Material didactic: imagini ce conțin elemente care să sugereze antonimul: panglică lată – îngustă, cutie mare – mică, coș plin – gol, etc.

Regulile jocului: după ce se denumesc o imagine, copilul care are jetonul pereche reprezentând însușirea contrarie, vine la tablă, pronunță antonimul, așează jetonul în pereche cu primul.

Desfășurarea jocului

Un set de imagini este așezat la masa educatoarei, iar perechile se distribuie copiilor. Se alege și se denumesc imaginea (panglică lată), iar copilul care are jetonul cu imaginea reprezentând însușirea contrarie se ridică, merge la tablă, pronunță antonimul (panglică îngustă) așezând jetonul în pereche cu primul.

Exemplu:

„Acesta este un coș plin.”

„Acesta este un coș gol.”

„Eu așez în pereche coșul gol cu coșul plin.”

Pentru a se exclude monotonia se pot organiza mai multe variante.

Varianta 1

Educatorea pronunță un cuvânt și copiii găsesc antonimul.

Această variantă se desfășoară fără suport intuitiv. Copiii pot fi ajutați cu întrebarea „Dacă nu e mare. . . , cum e?”

Cuvinte folosite: curat – murdar; cald – rece; alb – negru;
harnic – leneș; bun – rău; ordonat – dezordonat;
curajos – fricos; vesel – trist; gros – subțire.

Aceste cuvinte pot exprima aspecte concrete sau însușiri morale.

Varianta 2

Se cere copiilor să formuleze propoziții folosind antonimele unor cuvinte.

Exemplu: „Andrei este un copil curat.”

„Covorul este murdar.”

Propozițiile formulate pot fi și din poveștile cunoscute. Se începe ideea de către educatoare, iar copiii vor completa.

Exemplu: „Dacă fata babei era urâtă (rea, leneșă, etc.), fata moșului era frumoasă (bună, ascultătoare, harnică etc.)”

Pentru obținerea performanței copiii vor lucra pe fișă. Acestea se intuiesc, se explică sarcinile, educatoarea îndrumă copiii în funcție de particularitățile individuale.

Fișa nr. 1

Sarcina fișei – “Denumeste imaginile, găsește cuvântul potrivit pentru fiecare.”



Copiii vor fi antrenați în evaluarea fișelor personale, eventual pot schimba între ei fișele corectându-le astfel.

În încheiere, după apreciere, se poate recita poezia “Dacă nu-i așa, cum e?” – copiii având sarcina să completeze versul cu cuvântul potrivit.

“Muntele din zare	Plopul de la gard
De nu-i mic, e . . . (mare)	De nu-i scund, e . . . (înalt)
Iar zăpada dalbă	Mierea care curge
De nu-i neagră-i . . . (albă)	De nu-i amară-i . . . (dulce)
Norul ce s-a dus	Gheața ce se trece
De nu-i jos, e . . . (sus)	De nu-i caldă-i . . . (rece)
Ursul greu la pas,	Omul înțelept
De nu-i slab, e . . . (gras)	De nu-i strâmb, e . . . (drept)

Prin acest joc copiii au reușit să înțeleagă sensul cuvântului în directă legătură cu antonimul său, realizându-se astfel cele două sarcini: de introducere a cuvântului nou în vocabularul preșcolarului, însușirea cuvântului cu sens opus.

Când cuvântul are mai multe sensuri apare un factor de ambiguitate, care cere precizarea fiecărui sens. În relația dintre realitatea obiectivă și limba maternă, pentru o folosire adecvată a lui, cuvântul trebuie explicat.

Volumul și calitatea vocabularului sunt elemente de bază ale activității instructiv-educative. De aceea, munca educatoarei trebuie axată atât pe îmbogățirea vocabularului cât și pe activizarea lui, pe formarea deprinderii copiilor de a folosi în vorbirea lor curentă cuvinte pe care le cunosc și le înțeleg, cuvinte noi ale căror sensuri sunt bine precitate în contextul activităților.

JOCUL DIDACTIC – METODĂ EFICIENTĂ DE DEZVOLTARE INTELECTUALĂ A PREȘCOLARILOR

Autoare: Iaru Florentina

Jocurile sunt strategii euristice în care copiii își manifestă istețimea, inventivitatea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala și curajul. Prin încercările sa afectivă, jocul asigură o antrenare mai deplină a întregii activități psihice. În joc copilul este un adevărat actor și un simplu spectator. El participă, cu toată ființa lui, la îndeplinirea obiectivului jocului, realizând în felul acesta o învățare autentică.

Referindu-ne la jocul didactic, constatăm că acesta este o activitate care sprijină înțelegerea obiectivelor planificate, fixarea și formarea unor deprinderi durabile, precum și împlinirea personalității școlarului mic. Fiecare joc didactic cuprinde următoarele componente constitutive: conținutul, sarcina didactică, regulile jocului, acțiunea de joc.

Jocurile didactice, în majoritatea lor, au ca element didactic întrecerea între grupe de elevi sau chiar între elevii întregului colectiv, făcându-se apel nu doar la cunoașterea lor, dar și la spiritul de echipă, disciplină, ordine, coeziune în vederea obținerii victoriei. Întrecerea prilejuiește copiilor emoții, bucurii, satisfacții. Copiii obosesc repede și de aceea este necesară introducerea jocurilor încât perioadele care solicită atenția să alterneze cu activitatea de învățare.

Jocul didactic urmărește un scop bine determinat, presupune o situație de joc, anumite condiții, reguli. Ele au menirea de a plasa copilul în lumea cunoștințelor, de a-l înarma cu deprinderi pentru a putea opera cu cuvântul. Prin intermediul jocului obișnuim copilul să gândească independent, să aplice cunoștințele acumulate preventiv în diferite situații. Ele vin să altoiască copilului cele mai frumoase calități intelectuale, morale, estetice. Ele influențează și asupra emoțiilor copilului, devenind mai dinamici, ingenioși, încrezuți în forțele proprii, le dezvoltă reflexivitatea, autocunoașterea și autoevaluarea propriului demers cognitiv, a propriilor acțiuni și operații realizate.

Înainte de joc învățătorul creează o atmosferă plăcută și o dispoziție bună elevilor. Pe parcurs, sunt susținuți și încurajați elevii timizi. Uneori participă nemijlocit la joc, îi conduce pe neobservate și le susține inițiativa, se bucură și trăiește emoțional împreună cu ei. Desigur se va ține cont de respectarea raportului dintre instruire și distracție. Încalcând acest principiu, nu poate fi vorba de joc didactic, ci de joc-distracție.

Incorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictisului, a oboselii.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învățătorul consolidează precizează și chiar verifică cunoștințele elevilor, le îmbogățește sfera lor de cunoștințe, pune în valoare și le antrenează capacitățile creatoare ale acestora

Atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevului la lecții, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecției.

Utilizarea jocurilor didactice în cadrul lecțiilor, are o mare importanță deoarece vizează:

- ✓ cultivarea creativității prin îndrăzneală, istețime, spirit inovator, flexibilitatea gândirii;
- ✓ crearea unor situații generatoare de motivație;
- ✓ educarea unor trăsături volitiv-pozitive;
- ✓ stimularea elevilor slabi sau timizi;

cultivarea încrederii în forțele proprii, precum și a spiritului de răspundere, de colaborare și ajutor reciproc.

Jocurile didactice le plac copiilor, iar folosirea lor sporește eficiența lecțiilor. Este demn de luat în seamă afirmația lui Lucian Blaga că „Înțelepciunea și iubirea copilului e jocul”. Prin joc, copilul se dezvoltă intelectual, moral și fizic.

PREZENTAREA UNUI JOC DIDACTIC

SARCINA DIDACTICĂ:

-selectarea numărului corespunzător de ornamente în funcție de cifră sau indicația educatoarei și aranjarea lor în brad; utilizarea corectă a numeralelor cardinale 1, 2, 3 (una, doua, trei) a expresiilor “mai multe, mai puține, tot atâtea, mic, mijlociu, mare”, a culorilor, șir crescător, șir descrescător..

REGULILE JOCULUI:

- copilul numit să împodobească bradul alege atâtea ornamente cât indică educatoarea sau după bătaii din palme sau cât arată cifra utilizând numeralele cardinale unu (un), doi (două), una (o), mai multe, mai puține sau mic, mijlociu, mare

ELEMENTE DE JOC: surpriza, căutarea, ghicirea, mânuirea materialului, mișcarea, aplauzele, împodobirea bradului, recompensa.

Desfășurarea jocului

a) explicarea și demonstrarea jocului

Educatoarea explică felul în care se va desfășura jocul: un copil va împodobi bradul cu atâtea globuri cât arată cifra sau cât va cere Moșul în biletul din cutie

În timp ce explică regulile, educatoarea va și demonstra modul de aplicare al acestora.

b) jocul de probă

Doamna educatoare ridică cifra 1 și citește ce scrie pe bilet. Copilul numit va alege 1 glob și-l va agăța în brad spunând și culoarea, forma și mărimea. Copilul verbalizează: Eu am pus în brad un glob roșu, mic, rotund pentru că atât îmi arată cifra 1 și așa mi-a cerut moșul.

Dacă a răspuns corect, va fi aplaudat.

c) desfășurarea propriu-zisă a jocului

Pe rând se vor așeza în brad 1,2,3 globuri, stelute etc și se va preciza culoarea, mărimea, dacă sunt mai multe, mai puține decât cele așezate în brad de colegul anterior.

Exemple de sarcini:

1. Alege atâtea stelute câte vârfuri are bradul! (1- nivel I) Alți doi copii mici execută aceeași sarcină, dar cu alte ornamente.

2. Împodobește bradul cu atâtea globuri rotunde roșii și mari cât arată cifra (3). Numără-le! (înainte-înapoi, prin încercuire, utilizând numeralul ordinal și precizează vecinii)

3. Împodobește bradul cu atâtea ornamente cât arată cifra (3) unul mic, mijlociu și mare. (ornament de forma patrată, de culoare galbenă) Ordonează-le în șir crescător și descrescător! Dacă știi, le poți așeza în brad.

4. Împodobește bradul cu atâtea globuri verzi cât arată cifra (2) din care unul să fie mic și unul mare.

5. Împodobește bradul cu atâtea globuri albastre mici și cu tot atâtea mari cât arată cifra (3). Pune-le în perechi! (Ce putem face să fie mai multe, mai puține, tot atâtea?)

6. Cu ochii închiși, numără prin pipăire ornamentele și spune câte sunt, apoi arată-ne cifra corespunzătoare! (2)

7. Spune vecinul mai mare cu o unitate și vecinul mai mic cu o unitate al cifrei la care s-a oprit cubul.

În timp ce un copil așază în brad ornamentele, restul urmăresc executarea acțiunii și-l corectează sau aplaudă după caz.

d)complicarea jocului

Cine știe să cumpere cu 3 lei atâtea ornamente în câte grupe poate fi descompus numărul 3?

3+0; 0+3; 1+2; 2+1.

Obținerea performanței se realizează prin exercițiul. Se vor adresa următoarele întrebări:

Dacă din cele 3 globuri albastre 1 cade și se sparge , câte câte globuri albastre mai rămân în brad?

Te rog să așezi în brad 2 globuri galbene! Câte ar mai trebui să mai punem ca să fie 3?

Prin urmare, învățarea prin joc în învățământul preșcolar reprezintă o abordare pedagogică eficientă, având în vedere natura ludică a copiilor în această etapă a vieții. Această metodă încurajează dezvoltarea holistică a copiilor.

Un aspect important al învățării prin joc este că oferă o experiență practică și interactivă. Jocurile didactice pot varia de la activități simple de sortare și asociere la simulări complexe care implică rezolvarea problemelor și colaborarea. Această abordare captivantă permite copiilor să învețe într-un mod natural, nedeterminat și plăcut.

De asemenea, învățarea prin joc stimulează creativitatea și imaginația. Jocurile oferă copiilor oportunități de a explora și experimenta, dezvoltând astfel abilități cognitive și de

rezolvare a problemelor. Prin intermediul jocului, copiii pot înțelege concepte abstracte într-un mod concret și tangibil.

În plus, această metodă susține dezvoltarea abilităților sociale și emoționale. Jocurile de echipă îi învață pe copii să lucreze împreună, să împartă și să comunice eficient. Aceste abilități sociale sunt fundamentale pentru interacțiunile ulterioare în școală și în viața cotidiană.

În concluzie, învățarea prin joc în învățământul preșcolar oferă o cale eficientă și plăcută de a sprijini dezvoltarea integrală a copiilor, asigurându-se că procesul de învățare este nu doar informativ, ci și captivant și adaptat nevoilor specifice ale micuților.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

1. Bădică T. et al. Jocuri didactice pentru dezvoltarea vorbirii. București, Editura Didactică și Pedagogică, 1974;
2. Buda A., Francu B.A. Jocuri didactice și exerciții distractive. Culegere pentru clasa I. București, Editura Didactică și Pedagogică, 1970;
3. Crețu E. Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar. București, Editura Aramis, 1999;
4. Faure E. A învața să fii. București, Editura Didactică și Pedagogică, 1974;
5. Jocul didactic. Disponibil la: <http://www.didactic.ro/material/57232-pledoarie-pentru-jocul-didactic>;
6. Popescu-Neveanu P. Natura jocului și eficiența lui. Copilul și jocul – colecție metodică. In: Revistă de pedagogie. 1975, Nr. 8;
7. Șchiopu U. Probleme psihologice ale jocului și distracțiilor. București, Editura Didactică și Pedagogică, 1970.

Importanța jocului în cadrul orelor de educație fizică și sport: dezvoltare holistică și bucurie în mișcare

Autor: IGA ALEXANDRU IONUȚ

Școala Gimnazială "Avram Iancu" Baia de Criș

Educația fizică și sportul ocupă un loc vital în formarea unei vieți sănătoase și echilibrate, iar integrarea jocului în aceste discipline aduce beneficii semnificative atât în ceea ce privește dezvoltarea fizică, cât și din perspectiva aspectelor sociale și emoționale ale elevilor. Jocurile aduc o notă de entuziasm și divertisment în cadrul orelor de educație fizică, transformând procesul de învățare într-o experiență memorabilă și plină de bucurie.

Un aspect fundamental al importanței jocului în educația fizică este promovarea activității fizice și a unui stil de viață sănătos. Prin intermediul jocurilor, elevii sunt încurajați să se miște în mod natural și plăcut, dezvoltând astfel abilități motorii, coordonare și forță. Jocurile oferă o modalitate distractivă de a exersa, transformând mișcarea într-o activitate plăcută și nu doar într-o obligație.

De asemenea, jocurile contribuie la dezvoltarea abilităților sociale și a spiritului de echipă. Prin participarea la jocuri de echipă, elevii învață să lucreze împreună, să împărtășească responsabilități și să comunice eficient. Jocurile de echipă din cadrul orelor de educație fizică și sport nu doar îmbunătățesc abilitățile fizice, ci și promovează spiritul de echipă și colaborarea. În jocurile de echipă, elevii învață să lucreze împreună pentru atingerea unui scop comun, să își respecte colegii și să comunice eficient. Aceste aspecte nu numai că au un impact pozitiv asupra mediului școlar, dar pregătesc elevii pentru colaborarea în diverse contexte sociale.

Bucuria și entuziasmul aduse de jocurile din cadrul orelor de educație fizică contribuie la creșterea motivației și implicării elevilor. Atunci când activitatea fizică este asociată cu plăcerea și competitivitatea sănătoasă, elevii sunt mai predispuși să își păstreze interesul pentru activitățile sportive pe termen lung. Astfel, jocurile devin o modalitate eficientă de a cultiva un stil de viață activ și sănătos în rândul tinerilor.

Un alt aspect important al jocurilor în educația fizică este dezvoltarea capacităților cognitive. Prin implicarea în jocuri care necesită strategie, luare de decizii rapide sau rezolvarea problemelor, elevii își dezvoltă abilitățile cognitive într-un mod interactiv și distractiv. Acest lucru nu doar consolidează conexiunile minte-corp, ci contribuie și la formarea unor tineri gata să facă față provocărilor mentale și fizice.

În concluzie, jocurile în educația fizică și sport nu reprezintă doar o pauză plăcută de la activitățile școlare obișnuite, ci un instrument vital în formarea elevilor. Acestea

contribuie la dezvoltarea holistică a indivizilor, promovând nu doar sănătatea fizică, ci și aspecte esențiale ale dezvoltării mentale și sociale. Prin intermediul jocului, educația fizică devine o experiență educațională integrată și plină de semnificație, contribuind la formarea adulților viitori, echilibrați și pregătiți pentru provocările vieții. Astfel, jocul în educația fizică și sport rămâne un factor-cheie în modelarea generațiilor viitoare.

Bibliografie:

1. Bailey, R. (2006). Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397-401.
2. Graham, G., Holt/Hale, S., & Parker, M. (2013). *Children Moving: A Reflective Approach to Teaching Physical Education*. McGraw-Hill.
3. Hardman, K., Marshall, J. J., & Naul, R. (Eds.). (2012). *World-wide survey of school physical education*. Routledge.
4. Lonsdale, C., Rosenkranz, R. R., Peralta, L. R., Bennie, A., Fahey, P., & Lubans, D. R. (2013).
5. Sallis, J. F., McKenzie, T. L., Kolody, B., Lewis, M., Marshall, S., & Rosengard, P. (1999). Effects of health-related physical education on academic achievement: Project SPARK. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 70(2), 127-134.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC

Schimb de bune practici

Prof: Iliescu Mihaela Iuliana

Șc. Gimn. "Mihu Dragomir" Brăila

Jocul în viața și dezvoltarea fizică, emoțională și neuropsihică a copilului este mult mai mult decât ceea ce pare. Jocul este cunoaștere, prin descoperirea lui, este bucurie prin provocările pe care le lansează, el presupune implicarea activă a copiilor și permite acestora să comunice idei, să creeze legături și prietenii prin interacțiune socială între ei.

În afară de competențele emoționale și sociale pe care le dezvoltă jocul, acesta ar trebui să fie nelipsit atunci când obiectivul nostru, pentru copii, este învățarea. Aceasta, deoarece jocurile formează deprinderi de planificare și urmărire a unui scop, competiția în activitățile de grup dar și competitivitatea pe cont propriu, în timpul jocului, îi învață să devină ambițioși și să își obțină satisfacție din propriile realizări.

În lecția de educație fizică și sport jocul are un rol foarte important în realizarea cu succes a temelor propuse, cu precădere la elevii din ciclul primar.

Exemple de jocuri folosite în cadrul orelor de educație fizică:

1. Cursa broscuțelor

Se trasează pe sol două linii paralele, la distanță de 2-3 m una față de cealaltă. Se formează 3-4 șiruri de copii. Aceștia vor fi așezați în spatele primei linii (linia de plecare). La semnal, primul din fiecare șir va parcurge spațiul până la a doua linie sărind ca broasca, dus și întors. Șirul care termină mai repede câștigă jocul. Este obligatoriu ca fiecare copil să parcurgă traseul integral. Pentru varietate, se poate cere elevilor să sară ca iepurele, să meargă ca piticul, să zboare ca fluturașul, etc.

2. Mingea pe pod

Se împarte colectivul de elevi în echipe (numărul acestora și al membrilor fiecărei echipe depinde de mărimea colectivului). Elevii vor fi așezați în șir câte unul, la distanță de o jumătate de pas unul față de celălalt. Între echipe se păstrează un interval de patru-șase pași. Primul elev din fiecare șir are o minge pe care, la semnal, o ridică deasupra capului cu ambele mâini și, printr-o extensie ușoară a trunchiului, o dă celui din spate. Mingea este

astfel trecută până la ultimul jucător. Acesta fuge cu ea, se așază în fața șirului și o transmite din nou ”pe pod”.

Câștigă acea echipă a cărui prim jucător a revenit cel dintâi la locul său.

3. Buchețelele

În timp ce copiii se joacă pe terenul de sport, conducătorul jocului strigă un număr, de exemplu 3. La auzul acestei comenzi, jucătorii se strâng repede în grupe de trei, formând buchețele. Jucătorii care nu au reușit să se grupeze, sunt eliminați din joc. Ultimii rămași în joc sunt declarați câștigători.

4. Prinde mingea

Doi jucători, așezați la 5 - 10 m unul de altul, își pasează mingea. Între ei se află un al treilea care încearcă să intercepteze pasele. Dacă reușește, schimbă locul cu cel care a aruncat mingea.

5. Crabii și creveții

Jucătorii sunt așezați pe două rânduri, spate în spate, pe centrul terenului. În fața fiecărei echipe, la 10-15 m se trage o linie care reprezintă ”casa”. Una din echipe reprezintă crabii, cealaltă creveții.

Conducătorul jocului strigă numele unei echipe. Echipa strigată trebuie să fugă spre casă, fiind urmărită de jucătorii celeilalte echipe. Fiecare jucător atins înainte de a atinge linia aduce un punct echipei adverse.

JOCUL - PRINCIPALA SURSĂ DE ÎNVĂȚARE

Prof. învă. preșc. Ilinca Adriana Florica

Grădinița cu program Prelungit Fantezia Costești, Argeș

Așa cum îl definește, J. Huizinga în "Homo ludens", jocul este o acțiune specifică, încărcată de sensuri și tensiuni, întotdeauna desfășurată după reguli acceptate de bunăvoie și în afară sferei utilității sau necesității materiale, însoțită de simțăminte de înălțare și de încordare, de bucurie și destindere (Huizinga J., "Homo Ludens", București, Editura Univers, 1977, pag. 214-215).

Educația preșcolară reprezintă un moment crucial în viața fiecărui copil, iar învățarea prin joc se dovedește a fi o metodă eficientă și captivantă pentru a stimula dezvoltarea lor holistică. Prin intermediul jocului, copiii pot descoperi, experimenta și învăța într-un mod natural și plin de bucurie. Acesta este un aspect esențial al educației timpurii, asigurând nu doar acumularea de cunoștințe, ci și dezvoltarea abilităților sociale, emoționale și cognitive.

DENUMIREA JOCULUI: In ce anotimp?

SCOPUL JOCULUI: Consolidarea cunoștințelor despre caracteristicile celor 4 anotimpuri, dezvoltarea capacității de a sesiza legăturile dintre fenomene ale naturii și viața plantelor, animalelor, activitatea omului.

CONȚINUTUL JOCULUI: Cunoștințe despre cele patru anotimpuri, relațiile dintre fenomenele ce au loc în natură, viața animalelor, plantelor și munca oamenilor.

SARCINA DIDACTICĂ:

Completarea celor 4 tablouri, reprezentând anotimpurile cu elemente specifice naturii și muncii omului;

Descoperirea elementelor ce nu corespund anotimpului respectiv.

REGULILE JOCULUI:

Jocul se desfășoară pe 4 echipe, fiecare reprezentând un anotimp printr-o culoare simbol.

Fiecare echipă primește un număr de 10 jetoane ce conțin imagini cu aspecte, fenomene specifice anotimpului reprezentat dar și 2-3 imagini despre alte anotimpuri;

Fiecare echipă completează tabloul anotimpului reprezentat într-un timp limitat, motivând așezarea imaginilor corecte;

Imaginile necorespunzătoare tabloului sunt descrise și cerute de echipa la care se potrivesc;

Nu se admit răspunsurile în cor, fiecare echipă își desemnează un reprezentant;

Membrii unei echipe au voie să se consulte;

Câștigă echipa care completează cel mai repede tabloul.

ELEMENTE DE JOC:

Limitarea timpului pentru completarea tabloului prin clinchetul unui clopoțel;

Folosirea culorii simbol pentru anotimpul reprezentat: alb – iarna, verde – primăvara, galben – vara, ruginiu – toamna;

Mișcare pentru preluarea jetonului;

VARIANTA I: Copiii completează tabloul cu imaginile corespunzătoare anotimpului pe care îl reprezintă, motivând alegerea făcută. Se descriu jetoanele necorespunzătoare argumentând nepotrivirea acestora în tablou și prin întrebarea „În ce anotimp?” cere echipelor recunoașterea și solicitarea jetonului potrivit.

VARIANTA II: Se prezintă mai multe imagini cu aspecte specifice celor 4 anotimpuri. Educatoarea descrie un anotimp folosindu-se de o ghicitoare, un cântec, o poezie iar copiii trebuie să recunoască, să aleagă, să descrie imaginile potrivite, grupându-le pe anotimpuri la panou.

BIBLIOGRAFIE:

Huizinga J., "Homo Ludens", București, Editura Univers, 1977

Cucoș, C., *Pedagogie*, ediția a II-a revizuită și adăugită, Editura Polirom Iași, 2002;

Colectia Sinteze de Pedagogie- Pedagogia jocului si a activitatilor ludice Didactica Publishing House

Jocul didactic, cale de acces spre sufletul copilului Maria Ramona Neagu-Editura ROVIMED 2011

<https://www.scribd.com/document/384017395/127950238-Jocul-Didactic>

<https://www.google.ro>

DESCOPERIM BUNELE MANIERE PRIN JOC

Școala Gimnazială Mexic, București, sector 3

Cadru didactic: Ilioiu Mălina Andreea



DENUMIREA JOCULUI DIDACTIC: „Masa cu surprize“

PARTICIPANȚI: Grup de preșcolari

Domeniul experiențial: Domeniul om și societate (DOS)

JOC DIDACTIC PENTRU GRUPA MARE

SCOP: Consolidarea cunoștințelor și deprinderilor copiilor despre regulile de comportament la masă într-un mod ludic și interactiv

OBIECTIVE:

O1: Să asocieze obiectul descoperit cu o regulă de comportament

O2: Să recunoască greșeli – reguli de comportament

O3: Să utilizeze termenii legați de politețe și comportare civilizată: mulțumesc, te rog!, îmi pare rău!, etc

MATERIALE NECESARE:

• Masă mică, set de tacâmuri și farfurii, mâncare (opțional), diverse obiecte mici pentru a fi ascunse sub farfurii (ex: jucării mici, cartonașe cu imagini sugestive pentru bunele maniere), planșă (scorul), stiker, imagini

REGULAMENT:

- Să respecte formulele de politețe stabilite: „Te rog!”, „Mulțumesc!”, „Îmi cer scuze!”, etc.

- Să folosească în exprimare următoarele regulile de comportament:

Să vorbească politicos celor ce i se adresează

Să își ceară scuze dacă s-a produs un accident

Să asculte alte persoane atunci când acestea vorbesc

Să folosească tacâmurile corect

Să acopere gura atunci când strănută /tușesc

- Pentru fiecare răspuns corect, copilului i se va adăuga în rubrica din tabel (duplex cu participanții) un stiker

EXPLICAREA JOCULUI: Se aranjează o masa festivă, iar fiecare copil va beneficia de: farfurie (opțional tacâmuri). Copiii își vor acoperii ochii. În acest timp, cadrul didactic va ascunde sub farfuria fiecărui copil același obiect (ex: șervețel) Preșcolarii vor identifica obiectul, urmând să îl asocieze cu o regulă a bunelor maniere (ex: să acopere gura atunci când strănută/ tușesc). Pentru fiecare regulă, copiii vor avea imagine sugestivă (material individual). Analizând obiectul ascuns, va alege una din imaginile considerate corecte și va pune imaginea în farfurie. Se va acorda punctajul.

JOCUL DE PROBĂ: Demonstrație practică a ascunderii obiectelor sub farfurii și asocierea acestora cu regulile de comportament.

DESFĂȘURAREA JOCULUI: Copiii vor sta la masă și vor încerca să descopere obiectele ascunse sub farfurii, asociind fiecare obiect cu o regulă de comportament.

COMPLICAREA JOCULUI: Fiecare copil primește un "rol" la masă (cum ar fi "gazda", "musafirul" sau "servitorul") și trebuie să își îndeplinească rolul respectiv, respectând regulile de comportament specificate pentru acel rol. De exemplu, "gazda" ar trebui să îi întâmpine pe ceilalți, "musafirul" să se comporte politicos și "servitorul" să ajute pe ceilalți fără să fie întrebat.

- Se urmărește folosirea formulelor de politețe: „Te rog!”, „Mulțumesc!”, „Îmi cer scuze!”, etc.

ÎNCHEIEREA JOCULUI:

PREMIUL: *Mendalia* se acordă celui mai manierat preșcolar. (Cel care a acumulat cele mai multe stikere pe parcursul jocului didactic)

Acest joc oferă o modalitate interactivă și distractivă de a învăța bunele maniere la masă, implicându-i pe copii într-o activitate educativă și interactivă.

Joc didactic de cunoașterea mediului

„Spune, ce lipsește”?

Profesor învățământ preșcolar: Incze Erica

Grupa: mijlocie

Scopul: formarea capacității de identificare a unor aspecte de iarnă, educarea atenției, a memoriei vizuale și a spiritului de observație, a colaborării în realizarea unor sarcini.

Sarcina didactică: să identifice ce element lipsește de pe machetă și să îl așeze la locul potrivit.

Regulile jocului: copilul atins de steluța va intui ce element lipsește de pe macheta anotimpului iarna.

Elemente de joc: atingerea cu steluța „fermecată”, aplauze.

Metode și procedee didactice: explicația, conversația, exercițiul.

Mijloace didactice: steluța „fermecată”, machetă cu anotimpul iarna, recompense-steluțe.

Varianta I

Se va prezenta copiilor o machetă cu aspecte de iarnă (derdeluș- copii care se dau cu sania, patinoar- copii care patinează, pârtie- copii care schiază, copii care construiesc un om de zăpadă, nori cu fulgi de nea). Copiii vor închide ochii și educatoarea va lua de pe machetă un element, după care va plimba steluța printre copii, iar cel la care s-a oprit, va spune ce anume lipsește de pe machetă (Steluța la drum pornește/ Spune repede ce lipsește!)

Varianta a II-a

Se vor așeza amestecate elementele de pe macheta iernii, iar copiii la care se va opri steluța „fermecată” vor identifica locul potrivit pentru câte un element, de exemplu: copiii cu patinele sunt așezați pe derdeluș, iar un copil la care s-a oprit steluța fermecată, va așeza copiii cu patinele pe patinoar. Jocul se continuă până când vor fi așezate toate elementele la locul lor (Steluța la drum pornește/ Spune repede ce lipsește!).

Varianta a III-a

Câte un copil la care se va opri steluța „fermecată” își va alege un prieten de joacă și va spune: „Vreau să ne dăm cu săniuța. Pe unde ne vom aluneca”?, iar colegul va preciza:

„Vom merge pe derdeluș”. Jocul se continuă până vor participa toți copiii și vor rezolva sarcina jocului, prin colaborare, în perechi (Steluța la drum pornește/ Spune repede ce lipsește!).

Încheierea jocului: copiii vor fi apreciați pentru evoluția lor și vor fi recompensați cu steluțe.

JOC DIDACTIC – ÎN CE ANOTIMP?

PROF. ION SABINA ELENA

GRĂDINIȚA NR. 3, MĂGURELE, ILFOV

SCOPUL JOCULUI:

Consolidarea cunoștințelor despre caracteristicile celor 4 anotimpuri, dezvoltarea capacității de a sesiza legăturile dintre fenomene ale naturii și viața plantelor, animalelor, activitatea omului.

CONȚINUTUL JOCULUI:

Cunoștințe despre cele patru anotimpuri, relațiile dintre fenomenele ce au loc în natură, viața animalelor, plantelor și munca oamenilor.

SARCINA DIDACTICĂ:

Completarea celor 4 tablouri, reprezentând anotimpurile cu elemente specifice naturii și muncii omului.

Descoperirea elementelor ce nu corespund anotimpului respectiv.

REGULILE JOCULUI:

Jocul se desfășoară pe 4 echipe, fiecare reprezentând un anotimp printr-o culoare simbol.

Fiecare echipă primește un număr de 10 jetoane ce conțin imagini cu aspecte, fenomene specifice anotimpului reprezentat dar și 2-3 imagini despre alte anotimpuri;

Fiecare echipă completează tabloul anotimpului reprezentat într-un timp limitat, motivând așezarea imaginilor corecte.

Imaginile necorespunzătoare tabloului sunt descrise și cerute de echipa la care se potrivesc;

Nu se admit răspunsurile în cor, fiecare echipă își desemnează un reprezentant.

Membrii unei echipe au voie să se consulte;

Câștigă echipa care completează cel mai repede tabloul.

ELEMENTE DE JOC:

- Limitarea timpului pentru completarea tabloului prin clinchetul unui clopoțel.
- Folosirea culorii simbol pentru anotimpul reprezentat: alb – iarna, verde – primăvara, galben – vara, ruginiu – toamna;
- Mișcare pentru preluarea jetonului;

VARIANTAI:

Copiii completează tabloul cu imaginile corespunzătoare anotimpului pe care îl reprezintă, motivând alegerea făcută. Se descriu jetoanele necorespunzătoare argumentând nepotrivirea acestora în tablou și prin întrebarea „În ce anotimp?” cere echipelor recunoașterea și solicitarea jetonului potrivit.

VARIANTA II:

Se prezintă mai multe imagini cu aspecte specifice celor 4 anotimpuri. Educatoarea descrie un anotimp folosindu-se de o ghicitoare, un cântec, o poezie iar copiii trebuie să recunoască, să aleagă, să descrie imaginile potrivite, grupându-le pe anotimpuri la panou.

PROIECT DIDACTIC

Prof. înv. preșcolar: Ionescu Margareta

Data:

Nivel: II

Grupă: mare

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

Subtema: În lumea insectelor

Tema zilei: ”Zumzet în grădina cu flori”

Domeniul experiențial: Domeniul Limbă și Comunicare

Tipul activității: consolidare

Mijloc de realizare: Joc didactic ”Cutiuța cu surprize”

Forma de realizare: frontal, individual

Locul de desfășurare: sala de grupă

Dimensiuni ale dezvoltării:

1. Mesaje orale în diverse situații de comunicare;
2. Premise ale citirii și scrierii în contexte de comunicare cunoscute.

Comportamente vizate:

- 2.2 Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;
- 3.2 Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete.

Obiective vizate:

- O1 - să recunoască imaginea care reprezintă o insectă;
- O2 – să despartă în silabe cuvântul sugerat de imagine;
- O3 – să precizeze numărul de silabe;
- O4 – să identifice sunetul inițial;
- O5 – să denumească pluralul cuvintelor;
- O6 – să formuleze enunțuri clare și corecte din punct de vedere gramatical.

Scopul:

Exersarea deprinderii de a despărți cuvinte în silabe, recunoașterea sunetului inițial și precizarea formei de singular/plural.

Strategii:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, problematizarea.

Resurse materiale: Albina Maia, bagheta, jetoane, plicuri, cutia cu surprize, recompense.

Umane: preșcolari

Sarcina didactică:

Recunoașterea imaginilor, despărțirea cuvintelor în silabe, identificarea sunetului inițial și formularea singularului/pluralului.

Regulile jocului:

La formula: ”Bagheta călătorește/Și la tine se oprește”, copilul atins va rezolva sarcina propusă. Fiecare răspuns corect va fi aplaudat și recompensat, utilizând și formula: ”Bravo, ai răspuns corect, ai primit bulină-n piept!”

Elemente de joc:

Surpriza, mânuirea baghetei și a materialelor, numărătoarea, aplauze.

Bibliografie:

- Curriculum pentru educație timpurie, 2019;
- Jocuri pentru preșcolari – culegere, Ed. Aramis, Ileana Hanganu, Cireșica Raclaru;
- Scrisoare metodică pentru anul școlar 2021-2022.

Nr. Crt.	Etapele activității	Obiective	Conținut științific	Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Evaluare
1.	Moment organizatoric		Se creează condițiile optime pentru desfășurarea activității: pregătirea materialului didactic necesar, asigurarea ordinii și disciplinei.			
2.	Captarea atenției		Se va realiza cu ajutorul Albinuței Maia și a cutiuței cu surprize. Se orientează atenția copiilor către cutiuța cu care mascota a venit în grupă.	Conversația Explicația	Albinuța Maia Cutiuța cu surprize	
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor		Copiii vor fi anunțați că vor juca jocul ”Cutiuța cu surprize”. Albinuța Maia îi roagă pe copii să o ajute să-și găsească prieteni și să joace împreună un joc îndrăgit de ea. Vor denumi insecte, vor despărți în silabe cuvântul sugerat de imagine, precizând numărul silabelor, sunetul inițial și forma de plural.	Conversația Explicația	Bagheta Cutiuța cu surprize Mascota	
4.	Dirijrea învățării		a) <u>Explicarea jocului</u> Albinuța Maia are în cutiuță un plic în care sunt jetoane cu insecte. Copilul atins cu bagheta în urma numărătorii: ”Bagheta călătorește Și la tine se oprește!”, va alege un jeton, recunoaște și denumeste insecta, desparte cuvântul în silabe și	Conversația Explicația Demonstrația	Bagheta, cutiuța, plicuri, jetoane	Capacitatea preșcolariilor de concentrare a atenției Observarea sistematică a copiilor

		<p>O6 precizează numărul de silabe. Pentru orice răspuns corect se va spune mesajul: "Bravo, ai răspuns corect Și primești bulină-n piept!" Apoi se alege prin numărătoare un alt copil, care precizează sunetul inițial al cuvântului sugerat de imagine.</p> <p>O1 O2 O3 O6 * Copiii vor răspunde în propoziții, vor fi corecți punându-i să repete răspunsul corect.</p> <p>O5 b) <u>Jocul de probă</u> Copiii execută o dată sau de două ori jocul pentru a vedea dacă au înțeles sarcina și regula jocului. c) <u>Jocul propriu-zis</u> Mă voi plimba printre copiii care sunt așezați în formă de semicerc, alegând prin numărătoare copilul care răspunde. La nevoie, copilul este ajutat de colegi sau educatoare. d) <u>Complicarea jocului</u> (plicul 2) Din cutiuță voi scoate al doilea plic, în care sunt jetoane pentru realizarea obiectivului singular/plural. Copiii vor fi aleși pentru realizarea sarcinilor tot prin numărătoare.</p>			<p>Valorificarea înțelegerii conținutului jocului</p> <p>Aprecieri verbale</p>
5.	Obținerea performanței	<p>Pentru asigurarea retenției și a transferului le propun copiilor ghicitori (anexă) -Citesc prima ghicitoare, aștept răspunsul, apoi aleg un copil să despartă în silabe cuvântul descoperit. -citesc o altă ghicitoare și mă opresc la un cuvânt cerându-le copiilor să-l despartă în silabe. Tot eu voi alege un copil cu ajutorul descrierii (fetița cu rochiță, băiatul blond, etc).</p>	Conversația Explicația	Suportul de pe care citesc ghicitori	Observarea sistematică a copiilor Aprecieri verbale
6.	Încheierea activității	<p>Apreciez activitatea preșcolărilor în cadrul acestui joc și respectarea regulilor jocului, evidențiind răspunsurile corecte. Cu ajutorul versurilor: "V-ați gândit, v-ați ajutat Și răspunsuri bune-ați dat</p>	Conversația Explicația	Recompense	Aprecieri globale asupra activității

			Dar timpul s-a terminat Și-nainte de plecare Vă invit la o gustare!”, copiii vor fi recompensați.			
--	--	--	--	--	--	--

Anexă – ghicitori

Colorat e ca o floare,
Trupul fin și mic îl are,
Zboară vara pe câmpie,
Spuneți ce-ar putea să fie. (Fluturele)

Mică, dar voinică,
În spate ridică
Sacul cu povară,
Să-l ducă la **moară**. (Furnică)

Roșie pe aripioare,
Cu buline pe **spinare**
Când copiii o găesc
Repede așa rostesc:
-“Unde vei zbura
Acolo m-oi mărita! (Buburuză)

Suplă și cu corp dungat,
Harnică la adunat
Strânge-ntruna cu mult spor
Mierea dragă tuturor. (Albină)

Domnul cu vioara
Cânta vesel toata **vara**.
Iar când toamna a sosit
Stă singur și necăjit. (Greiere)

Anexă FLUTURE-FLUTURI

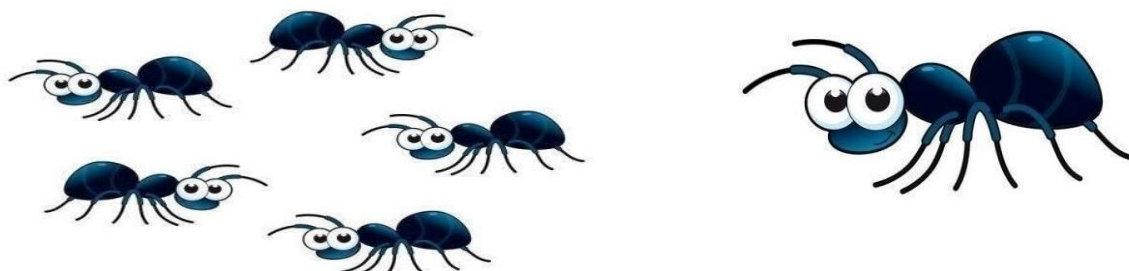




Anexă BUBURUZĂ –BUBURUZE



Anexă FURNICĂ - FURNICI



Anexă LĂCUSTĂ – LĂCUSTE



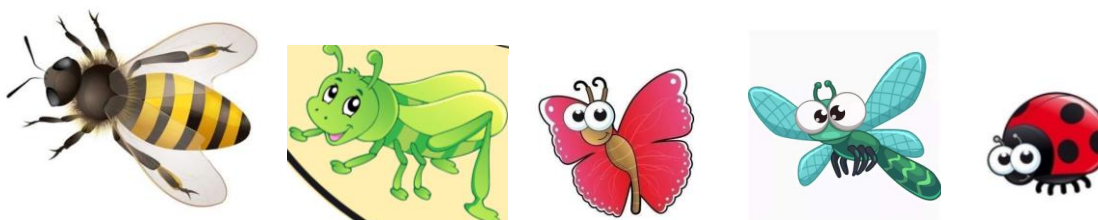
Anexă ALBINĂ – ALBINE



Anexă LIBELULĂ - LIBELULE



Anexă jetoane



Învățare online bazată pe joc și tehnologie educațională

- metode de bune practici în învățământ special și special integrat-

Avantajele și dezavantajele învățării on line la elevii cu C.E.S

Ionică Iuliana Anișoara

Școala: Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă

Localitatea: Băbeni –județul Vâlcea

În contextul actualei pandemii de COVID-19 care a afectat și România, învățarea on line poate fi definită ca o metodă alternativă de educație. Tehnologia nu poate înlocui meseria profesorului, dar se pretează ca un instrument foarte util pentru îmbunătățirea experienței atât pentru profesor, cât și pentru elev. Ceea ce este nou în folosirea calculatorului ca mijloc de învățământ, față de celelalte mijloace didactice, este caracterul interactiv al procesului învățării.

Tehnologia digitala a facilitat în bună măsură continuarea unor activități didactice la distanță, în perioada suspendării cursurilor. Cu toate acestea, o parte din activitatea didactică uzuală (față-în-față) nu se poate face online/la distanță, având astfel un impact negativ asupra învățării temeinice. Studiarea online are avantaje și dezavantaje.

Ca avantaje aș enumera: posibilitatea de a comunica de oriunde, oricând; informația este accesibilă oricând; existența multor posibilități de a accesa diferite platforme; acces nelimitat deseori la multe materiale; elevii lucrează în ritmul lor propriu.

Dar, și dezavantajele sunt numeroase, cele mai des întâlnite fiind: feedback-ul real care este primit destul de greu din cauza semnalului, uneori slab, al internetului; dificultăți în actul didactic al predării-evaluării; în cazul orelor online desfășurate pe platforma Classrooms apare situația dificilă în care elevii își dezactivează camera; lipsa empatiei/emoției comunicării directe; lipsa socializării, atât de importantă la vârsta lor; timpul lung pe care îl pierzi în fața calculatorului. Altfel spus învățarea online presupune autocunoaștere și autodisciplină.

Toți actorii importanți implicați în procesul educațional s-au confruntat cu situații atipice la care au fost nevoiți să se adapteze și să găsească soluții pe măsură ce au apărut o serie de probleme și dificultăți ca urmare a noului mod de desfășurare a procesului de învățare. Având în vedere contextul actual, orele s-au susținut atât, fizic, hibrid, dar și online, în funcție de starea de urgență, la nivelul județului Vâlcea.

Chiar dacă pentru elevi a fost uneori mai greu să respecte un program învățând de acasă și fiind expuși la toate atracțiile casei (TV, telefon, tabletă, jucării, pat, fotolii etc.), într-un bilanț final se pare că organizarea și planificarea programului zilnic a dat rezultate bune. În măsura în care părinții au monitorizat desfășurarea activităților și respectarea programului stabilit, în familie s-au putut bucura de timpul petrecut împreună.

Categoriile cele mai afectate de măsurile de prevenire a COVID-19 sunt: copiii cu C.E.S., provenind din familii care trăiesc în sărăcie; copiii de etnie romă; copiii ai căror părinți sunt plecați la muncă în străinătate; copii care trăiesc în locuințe supraaglomerate; copiii cu dizabilități, afectate de reducerea activității educaționale în condiții normale, dar și de diminuarea contactelor sociale. Educația online adâncește inegalitățile de acces la educație al copiilor cu C.E.S., din familii defavorizate, care nu reușesc întotdeauna să asigure nici necesarul de echipamente tehnologice, nici nu au acces la internet.

Este o provocare să lucrezi cu copiii cu C.E.S., având în vedere caracteristicile și manifestările tulburărilor cu care se confruntă, dar nu este imposibil deoarece și ei au potențial pentru dezvoltare, doar că este necesar să se descopere cele mai potrivite moduri prin care să fie activat. Procesul instructiv-educativ și compensator-recuperator în educația specială se subordonează principiilor didacticii generale, cu mențiunea că este nevoie de flexibilitate și adaptare la particularitățile aptitudinale ale elevilor.

Avantaje în învățarea online:

Lecții simplificate, mai scurte și cu mai multe exemple. Materiale video cu explicații și exerciții pe care elevii să le poată revizualiza la nevoie. Se obține un feedback instantaneu, iar învățarea este mai activă, distractivă și mai eficientă.

Activități online ce pot fi folosite în lucrul cu copii cu C.E.S.:

Filmulețe terapeutice pentru copii cu tulburări emoționale (despre anxietate, depresie, etc) sunt prezentate de Universitatea Babeș-Bolyai aici:

https://retman.ro/?page_id=14

Jucării pentru copii cu CES

<https://www.magulcuaripi.ro/material-educativ-pentru-nevoi-speciale/>

“Matematica distractivă” pentru elevi din ciclul primar. Contine link către “Limba romana distractiva”

<https://www.matematicadistractiva.net/>

Pentru ciclul primar-filmulețe de predare și jocuri educative pentru limba română, matematica, științele naturii și muzica. Conectare cu adresa de email/ contul de pe didactic.ro

<https://www.scoalaintuitext.ro/pagina-invatorilor>

Jocuri educative, cu specificul unei materii pe nivele de clasă, aici (conectare cu cont și parolă):

<https://www.didactic.ro/jocuri>

Jocuri, filmulețe amuzante cu animale și planșe de colorat

<https://www.rol.ro/>

<https://www.ajocuri.ro/>

Dezavantaje ale învățării online:

Este impersonală, spre deosebire de educația în clasă în care există o interacțiune față în față reală între elev și profesor. Învățarea online oferă un tip intens de învățare, în timp ce educația în clasă vine cu interacțiunea umană. Prin interacțiunile față în față, profesorii pot ajuta elevii să-și construiască respectul de sine și încrederea și maturitatea emoțională. Elevii nu au acces egal la resursele tehnologice. Evaluările au tendința de a fi bazate doar pe cunoștințe și nu neapărat pe partea practică.

Se observă, în prezent, un număr mult mai mare de avantaje decât al dezavantajelor și putem spune că utilizarea platformelor eLearning, așa cum precizează și literatura de specialitate, reprezintă o oportunitate oferită celor care doresc să obțină o formare continuă. Ea nu exclude educația clasică, în care sunt utilizate obiecte reale ca sursă de informare ci îi adaugă resursele virtuale. Este indicată o îmbinare între metodele clasice de învățare și evaluare și a celor eLearning pentru a obține performanțe în ceea ce privește dezvoltarea competențelor elevilor.

Chiar dacă mediul on-line nu are același impact ca mediul tradițional de învățare, tehnologia de azi ne ajută să transformăm acest mediu într-unul cât mai performant cu putință. Pentru a putea realiza este important să arătăm devotament și implicare, și mai ales acceptarea situației în găsirea de soluții pentru îmbunătățirea ei.

Putem spune că: „Învățarea la distanță rămâne, din perspectivă pedagogică, o formă alternativă la învățarea tradițională, implementată în situații de urgență, forma care cuprinde în nucleul său învățarea online, alături de alte forme complementare de instruire”. Această nouă abordare a educației trebuie să fie direcționată în spiritul dezvoltării autoeducației, atât a cadrelor didactice, cât și a elevilor, pentru că „nimeni nu a fost pregătit pentru învățarea în totalitate în mediul online.”

BEISPIELE FÜR LERNSPIELE

die im Deutschunterricht verwendet können

Prof. Iorgoia Carmen Liana

Gymnasiums Schule Nr. 13 Temeswar

In der Mittelschulzeit nimmt das Spiel den Lieblingsplatz in der Aktivität der Kinder ein. Das didaktische Spiel ist eines der effektivsten Mittel zur Entwicklung von Sprache, logischem Denken, Kommunikations- und Beziehungsfähigkeiten.

Das Spiel fördert eine positive Einstellung zur Arbeit, Verantwortungsbewusstsein, kritischen und kooperativen Geist, Aktivismus und die Fähigkeit, die Initiative zu ergreifen und sich neuen Situationen zu stellen.

Hier sind einige der Spiele, die ich in meiner Unterrichtsaktivität verwendet habe!

Vokalen oder Konsonanten sind weg

Man wählt einen bestimmten Text, ein Sprichwort oder eine Phrase aus einem bekannten literarischen Werk. Aus dem gewählten Text werden entweder nur die Vokale oder nur die Konsonanten geschrieben. Anstelle der fehlenden Buchstaben wird ein Bindestrich verwendet und die Wörter werden durch Kommas nach jedem Wort getrennt.

Die Klasse wird in Teams aufgeteilt. Das Team, das es zuerst schafft, die fehlenden Buchstaben zu vervollständigen, gewinnt. Das Spiel wird mehrmals neu gestartet, wobei das Team mit den meisten Erfolgen zum Sieger erklärt wird.

Das Spiel der Farben

Es kann einzeln oder in Gruppen organisiert werden.

Der Spielleiter ruft alle 30 Sekunden eine Farbe auf und die Spieler (Gruppen) schreiben so viele Gegenstände wie möglich auf die Karte, die diese Farbe haben. Nach zehn Farben sammelt der Anführer die Karten ein. Derjenige, der die meisten richtigen Antworten gegeben hat, gewinnt.

Das Buchstabenspiel kann ähnlich organisiert werden. Der Buchstabe wird ausgesprochen und die Spieler müssen möglichst viele Wörter schreiben, die mit dem angegebenen Buchstaben oder möglichst vielen Namen von Ländern, Städten, Bergen, Gewässern, Pflanzen, Tieren usw. beginnen.

Nachricht unterbrochen

Die Gruppe wird in drei parallele Reihen, d. h. drei Teams, aufgeteilt, die im Abstand von 1 Meter voneinander aufgestellt sind. Jedes Mitglied der ersten Zeile erhält ein Ticket mit einer aus fünf Wörtern bestehenden Nachricht, die dem Partner der dritten Zeile mitzuteilen ist. Die mittlere Zeile muss alles dafür tun, dass die Nachricht nicht korrekt empfangen werden kann und keinerlei Geräusche oder Gesten zulässt. Es wird bekannt

gegeben, dass die Zeit begrenzt ist. Wenn die Zeit abgelaufen ist, pausiert das Spiel und die Nachrichten werden verglichen.

Die Zeichenfolgen tauschen die Rollen, sodass jedes Kind abwechselnd Sender, Empfänger und Parasit einer Nachricht sein kann.

Das Spiel gewinnt das Team, das es schafft, die meisten empfangenen Nachrichten richtig abzuspielen.

Abgesehen von diesen Beispielen möchte ich betonen, dass die Wirksamkeit des Spiels von der Art und Weise abhängt, in der seine Aufgaben und das behandelte Thema miteinander in Beziehung stehen. Das Angebot an Lernspielen ist sehr vielfältig. Ausgehend von jedem Spiel können die Lehrkräfte neue Spiele entwickeln, die an unterschiedliche Situationen angepasst sind. Manchmal können Schüler auch neue Regeln „erfinden“, wohl wissend, dass ihre Fantasie und Kreativität überschäumen

Literaturverzeichnis

IACOVLEV, V - 1981, „Spiele für Kinder“, EDP, Bukarest

Aproximarea numerelor în centrul 0 – 100

Prof. Înv. Primar IORGOVAN Camelia

Școala Gimnazială "Eftimie Murgu" Lugoj, jud. Timiș

Jocul: "Caută parcare potrivită"

Clasa I

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Subiectul lecției: Aproximarea numerelelor naturale în centrul 0 – 100

Locul desfășurării: în sala de clasă

Materiale necesare: cartonașe cu numerele de la 0 la 100, mașinuță cu telecomandă, rigle colorate cu numerele în centrul 0 – 100.

În desfășurarea și realizarea acestui joc am urmărit următoarele competențe specifice:

1.1. Scrierea, citirea și formarea numerelor până la 100;

1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0 -100, folosind poziționarea pe axa numerelor, estimări, aproximări

Etape:

1. Fiecare copil alege un cartonaș pe care este scris un număr de două cifre.
2. Găsește intervalul corespunzător numărului și alege din cele două numere formate doar din zeci, pe acela care a fost mai apropiat, în funcție de cifra zecilor.
3. Cu ajutorul manetei mașinuței, a conduce mașinuța la locul de parcare potrivit.

Jocul continuă până ce toți elevii au reușit să rezolve sarcina jocului.

Copiii au fost foarte încântați și au reușit să fie atenți la toți colegii lor, să-i ajute pe cei care au întâmpinat dificultăți, astfel au reușit să-și însușească noțiunea de aproximare a numerelor naturale în centrul 0 – 100.

FORMAREA NOȚIUNII DE NUMĂR NATURAL PRIN JOC DIDACTIC MATEMATIC

PROF. ÎNV. PRIMAR, ISAILĂ NATALIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ,, SIMION BĂRNUȚIU,, TIUR-BLAJ

Metodologia formării conceptului de număr natural se bazează pe faptul că elevii din clasa I se află în stadiul operațiilor concrete, învățând în special prin intuire și manipularea directă a obiectelor. Pe măsura apropierei de clasa a IV-a are loc trecerea treptată către general și abstract.

Prin intermediul activităților practice, a jocului se introduc operațiile cu mulțimi: formarea mulțimilor, ordonarea elementelor unei mulțimi, formarea perechilor ș.a..

În activitățile cu mulțimi de obiecte, un rol decisiv îl are folosirea limbajului matematic: clar, precis, pe înțelesul și la nivelul de pregătire al elevilor.

Pentru consolidarea și fixarea numerelor, respectiv cifrelor de la 0 la 9 vă propun un exercițiu- joc didactic matematic „Jocul CIFRELOR” folosind jetoanele cu cifrele învățate. Acest joc este folosit de noi la clasă de la primele lecții de însușire a numerelor naturale. Pe rând am adăugat câte o cifră și am complicat regulile jocului. Sarcinile au devenit complexe și au ajutat la însușirea noțiunilor matematice referitoare la numerele naturale.

Este un joc didactic folosit în fiecare activitate matematică, fie la începutul activității pentru consolidarea cifrelor învățate în activitățile trecute, fie la sfârșitul lecțiilor pentru fixarea cifrei noi învățate.

Prin acest joc am reușit să cunoaștem cifrele. Jocul își propune înțelegerea aspectului ordinal al numărului natural prin stabilirea locului unei cifre din șir, precum și capacitatea de a compara numerele naturale precizând care este mai mare / mai mic, de a ordona crescător / descrescător cifrele date.

Tipuri de exerciții propuse în acest joc:

1. Identificați cea mai mică cifră și o așezați la marginea băncii;
2. Identificăm cifra 1 și o așezăm după cifra 0;
3. Formăm șirul 0-9;
4. Din șirul numerelor indicați cifra cerută: 2,4,5, 7,9;
5. Luăm din șir jetonul cu cifra galbenă, albastru deschis, verde, mov;
6. Arătați ce cifră este între 2 și 4, 7 și 9, 5 și 7;
7. Care este cifra roșie? Care sunt vecinii ei?
8. Care este cel mai mare număr din șir?
9. Ordonați descrescător cifrele (de la cel mai mare, la cel mai mic);
10. Scoateți din șir cifrele 2, 8, 5, 1 și le ordonați crescător;

11. Scoateți din șir cifrele 0,2,4,6,8. Formăm șirul cifrelor pare. Au rămas în șirul inițial cifrele impare.

Jocul îmbină atât formarea unor noțiuni, priceperi și aptitudini matematice de bază, cât și plăcerea și bucuria de a obține prin joc satisfacția unor reușite. Elevii sunt încurajați și corecți de învățătoare sau colegi pe tot parcursul jocului. La final se fac aprecieri colective și se specifică importanța cunoașterii acestor noțiuni și a limbajului matematic necesar în cadrul activităților matematice și în viață.

Primele zece numere constituie fundamentul pe care se dezvoltă ulterior întregul edificiu al gândirii matematice a copilului.

Jocul folosit antrenează fiecare elev în parte, îi ajută să opereze direct cu jetoanele învățând cifrele. Elevii cooperează și se ajută reciproc.

Bibliografie:

1. Aron, I.; Herescu I. Ghe (1996), *Aritmetica pentru învățători*, Editura: Didactică și Pedagogică, București;
2. Neacșu, Ioan (coord.) (1988), *Metodica predării matematicii la clasele I – IV*, Editura: Didactică și Pedagogică, București;
3. Purcaru, M.A. (2008), *Metodica activităților matematice și a aritmeticii pentru institutori/ profesori din învățământul primar și preșcolar*, Editura Universității “Transilvania” Brașov.

ÎNVĂȚARE PRIN JOC

Liceul Tehnologic Nr. 1 Borcea

Prof. Ivan Elena

Jocul este o activitate fundamentală în viața tuturor oamenilor pentru o dezvoltare armonioasă. Mai mult decât atât, jocul este o activitate ce nu are vârstă, întrucât este o activitate prin care îți poți îmbunătăți cunoștințele într-un mod plăcut, recreațional și stimulant. Jocurile sunt din ce în ce mai utilizate în ziua de azi în procesul de învățare datorită caracterului educativ de care au dat dovadă de-a lungul timpului. De-a lungul anilor, jocurile au devenit instrumente de învățare, întrucât ele oferă numeroase beneficii și contribuie la dezvoltarea diferitelor aptitudini, incluzând creativitatea, imaginația, spiritul de echipă și gândirea critică. În ziua de azi, jocurile sunt mult mai complexe și interactive datorită dezvoltării tehnologiei și accesibile tuturor persoanelor.

Jocurile sunt strategii euristice în care copiii își manifestă istețimea, inventivitatea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala și curajul. Prin încercarea sa afectivă, jocul asigură o antrenare mai deplină a întregii activități psihice. În joc copilul este un adevărat actor și un simplu spectator. El participă, cu toată ființa lui, la îndeplinirea obiectivului jocului, realizând în felul acesta o învățare autentică. Referindu-ne la jocul didactic, constatăm că acesta este o activitate care sprijină înțelegerea obiectivelor planificate, fixarea și formarea unor deprinderi durabile, precum și împlinirea personalității școlarului mic. Fiecare joc didactic cuprinde următoarele componente constitutive: conținutul, sarcina didactică, regulile jocului, acțiunea de joc. Jocurile didactice, în majoritatea lor, au ca element didactic întrecerea între grupe de elevi sau chiar între elevii întregului colectiv, făcându-se apel nu doar la cunoașterea lor, dar și la spiritul de echipă, disciplină, ordine, coeziune în vederea obținerii victoriei. Întrecerea prilejuiește copiilor emoții, bucurii, satisfacții. Copiii obosesc repede și de aceea este necesară introducerea jocurilor încât perioadele care solicită atenția să alterneze cu activitatea de învățare.

"Elevii învață ceea ce îi interesează...", a spus Stanford Ericksen, iar Goethe a afirmat: "În toate lucrurile învățăm doar de la cei pe care îi iubim." Adăugând la acestea afirmația lui Emerson: "secretul educației constă în respectarea elevului.", obținem următoarea formulare: "Elevii învață ceea ce îi interesează de la oamenii pe care îi iubesc și cărora, știu ei, le pasă de ei...". Astăzi, stilul tradițional de predare nu mai reprezintă o cale eficientă de a transmite informații. Sunt dezvoltate diferite metode de predare-învățare având în minte nevoile elevului. Un proces de predare-învățare eficient și real presupune folosirea metodologiei și pedagogiei potrivite cerințelor generației actuale de elevi, folosirea noilor tehnologii și a unui mediu educațional în continuă schimbare. Provocarea o reprezintă

găsirea de noi căi de a stimula și a motiva abilitățile creative ale generației actuale care are vederi asupra învățării diferite de cele pe care le aveam noi atunci când eram ca ei. Iată câteva exemple de jocuri didactice eficiente în predarea limbilor străine și nu numai:

- SIMON SAYS! Acesta este un joc care poate stârni serios pasiunea celor mici (neîndoindu-se că le captează atenția). Ideea este simplă: elevii trebuie să execute o anumită comandă, însă numai dacă aceasta este precedată de formula: 'Simon says!' („Simon spune / poruncește”). Se va porni de la comenzi simple: ‘Simon says: ”Sit down!”’, și se va ajunge, treptat, la comenzi complexe, eventual combinate („Simon says: Touch your nose and jump! Go to the table and bring me a red pencil!”). Pentru o mai bună stimulare a elevilor, se vor organiza concursuri: cei care greșesc ies din joc, până se ajunge la un singur câștigător. La rândul lui, câștigătorul va lua locul profesorului și va da el comenzile. Ca să se complice și mai mult situația, profesorul poate încerca să îi deruteze pe elevi: le va explica, de exemplu, că ei trebuie să facă ceea ce le spune el și nu ceea ce le sugerează. Urmează ca profesorul să le dea o comandă (de exemplu: Simon says: clap your hands!) și să le sugereze altceva (să își ridice mâinile.)

- MIE ÎMI PLACE....(I LIKE...) Un joc simplu, de atenție, și care pune la punct problema indicativului prezent simplu - s-ul final care apare la persoana a III-a singular. Un copil spune: " I like...(și spune ce îi place, de ex. "dogs") Al doilea: "He likes dogs and I like (completează cu ce îi place lui) " Al treilea: "He likes dogs and she likes cats and I like cars". ...și tot așa, fiecare trebuie să spună care sunt preferințele sale și ale celor dinaintea lui, respectând mereu regula terminației finale de la persoana a III-a singular . Jocul e antrenant, însă trebuie să aveți grijă că, la vârstele mici, e mai greu să îți minte ce au spus 10 copii înaintea ta, așa că despărțiți clasa în grupe mai mici.

- FII RAPID. Unul dintre elevi începe jocul rostind un cuvânt în engleză. Reprezentanții echipei spun rapid, pe rând, un cuvânt care începe cu ultima litera a cuvântului anterior, de exemplu: bun întunecat, amabil, păpușă, lung, etc. Dacă jucătorul nu a putut găsi rapid un cuvânt, el este în afara jocului. Câștigă echipa care are mai mulți jucători până la sfârșitul jocului.

- BASMUL ("THE FAIRYTALE"). Elevii sunt grupați câte trei sau patru. Profesorul le propune un basm cu început dat (de exemplu: „Era odată o fetiță săracă care locuia împreună cu bunica ei bolnavă într-o căsuță sărăcăcioasă de la marginea unui lac...”). Pe rând, fiecare elev din fiecare grupă are voie să scrie câte o singură propoziție, până când povestea ajunge la final. Variantele vor fi surprinzătoare: produsul unui autentic proces creativ.

Jocurile didactice au diverse valențe: nu doar ating cu mai mare precizie obiectivele educaționale; creează un climat recreativ în clasă, reduce blocajele emoționale, alungă apatia și plictiseala. Jucați-vă cât puteți de mult cu copiii!

Învățarea prin joc / joc didactic – ”Prietenii personajelor din povești”

Prof. învă. preșc.: Ivan Florica

G. P. N. nr. 2 Ceișoara, Jud. Bihor

Jocul didactic a fost, este și va fi activitatea cea mai des folosită în învățământul preșcolar, cea mai eficientă și cea mai dorită de către copii, care prin abordarea ei largă, face activitatea din grădiniță mai incitantă, mai plină de surprize și inedit. Prin intermediul jocului didactic, copilul preșcolar face trecerea de la jocul oarecare, la jocul bine structurat, cu reguli, cu sarcini și pași siguri de realizat, care duc la o dezvoltare pleneră a preșcolarului implicat în el. Prin intermediul jocului didactic, copilul preșcolar își dezvoltă gândirea logică, limbajul și comunicarea orală, atenția, memoria, dar își dezvoltă și spiritul de echipă, de competiție, inter relaționare.

Datorită conținutului și modului de desfășurare a jocurilor didactice, acestea sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al grupei, dezvoltă unele deprinderi practice elementare și de muncă organizată. În acest sens, J. Piaget afirmă că: *„acceptarea și respectarea regulilor determină pe elevi să participe la efortul comun al grupei din care face parte. Aprecierea rezultatelor, indiferent de forma pe care o folosim, creează numeroase manifestări spontane de bucurie sau supărare, de mulțumire sau regret”*. Am ales să exemplific un joc didactic la Domeniul Limbă și Comunicare pe care l-am desfășurat cu preșcolarii mei din grupa mare, care la finalul jocului, au fost foarte încântați că au reușit să salveze personajele pozitive prin rezolvarea corectă a sarcinilor și prin respectarea regulilor jocului.

EDUCAREA LIMBAJULUI „PRIETENII PERSONAJELOR DIN POVEȘTI”

Tipul jocului; joc didactic

Scopul jocului; formarea la preșcolari a unei exprimări corecte și coerente precum și recunoașterea unor comportamente pozitive și negative.

Sarcina didactică; recunoașterea poveștilor, a personajelor din poveștile cunoscute („Scufița Roșie”, „Capra cu trei iezi”) pe baza ghicitorilor și a replicilor, selectarea acestora în funcție de cerințe.

Regulile jocului;

- Copiii trebuie să răspundă numai când sunt solicitați;
- Să răspundă în propoziții;

- Să aplaude răspunsurile corecte;
- Să păstreze liniștea în timpul jocului.

Material didactic; imagini din povești, ghicitori, bilețele cu replici ale personajelor, panou cu diagrama Venn, baghetă, jetoane cu ”adevărat- fals ,,

Explicarea jocului:

Copilul numit prin atingerea cu bagheta magică va rezolva sarcina dată:
Educatorea citește sarcina ce va fi rezolvată de către preșcolarul solicitat:
Cu fiecare probă corect rezolvată, copiii salvează un personaj.

Jocul de probă; se verifică modul de înțelegere a regulilor jocului. Se alege o imagine și se denumește povestea din care aceasta face parte. Se enumeră personajele din poveste – Scufița Roșie și Capra cu trei iezi.

Desfășurarea propriu-zisă a jocului:

PROBA I: „ Ghici, ghicitoarea mea!” (sarcini frontale)

Dacă proba va fi rezolvată corect, copiii o salvează pe Capră.

1. „Sunt vesela fetiță/ Ce am roșie scufiță, / La bunica am plecat/ Cu al meu coșuleț încărcat.” (Scufița Roșie)
2. „Eu am sfătuit ieduții, Să fie cumiți micuții, Căci lupul vrea să-i păcălească, În casă să îl primească.” (Capra)
3. „Pe mama capră o ascult, Ușa, eu nu o deschid, Ghiciți, oare cine sunt?” (Iedul)
4. „Am venit să te păzesc/ Și pe lup vreau să-l ochesc/ Am și-o pușcă mititică/ Cu trăgaci, închizător/ Trag cu ea fără de frică/ Că sunt mare....” (Vânător)
5. „Cred că mă cunoașteți bine/ Pe iezi și pe Scufiță i-am mâncat,/ Dar vânătorul iscusit/ Mi-a și venit de hac.” (Lupul)

PROBA II: „Recunoaște personajul!”- după replica din poveste (sarcini frontale)

– Scufița Roșie, ia bagă-n coșuleț bucata asta de cozonac și sticla asta cu vin și du-le bunicii, că e bolnavă și slăbită și bunătățile astea o să-i ajute să-și mai vină în puteri. (mama Scufiței Roșii)

– Scufița Roșie, ia te uită ce flori frumoase strălucesc în jurul tau! Și tu nici nu le iei în seamă măcar... Și mie mi se pare că n-auzi nici ce dulce cântă păsărelele! (lupul din Scufița Roșie)

-Sărăcuțul de mine! Să nu cumva să faceți pozna să deschideți, că-i vai de noi! Asta nu-i mămuca. Eu o cunosc de pe glas; glasul ei nu-i așa de gros și de răgușit, că-i mai subțire și mai frumos! (iedul cel mic)

– Dumnezeu să ierte pe cei răposăți, cumătră, că bune sarmale ai mai făcut! (lupul din Capra cu trei iezi)

Dacă proba va fi rezolvată corect, copiii o salvează pe mama Scufiței Roșii.

PROBA III: „Adevărat sau Fals?” (sarcini individuale)

Copiii vor trebui să stabilească valoarea de adevăr a unor enunțuri referitoare la personajele din povești.

1. Lupul din Capra cu trei iezi este un personaj bun.

2. Scufița Roșie era numită așa datorită scufiei roșii ce o purta pe cap.
 3. Vânătorul le-a salvat pe Scufiță și pe bunicuță din burta lupului.
 4. Mama îi spuse Scufiței Roșii să nu se abată din drum, până la casa bunicuței.
 5. Lupul a fost la fierar pentru a-și ascuți limba.
 6. Capra a uitat să îi avertizeze pe iezișori că nu trebuie să deschidă ușa străinilor.
- Dacă proba va fi rezolvată corect, copiii îl salvează pe Vânător.

PROBA IV „Așază-mă la casuța mea!” (sarcini pe grupe)

Pe panoul cu Diagrama Venn, o grupă va așeza personajele poveștii „Scufița Roșie” (căsuța roșie) precizând care sunt personaje pozitive și negative. Cealaltă grupă procedează la fel cu personajele din „Capra cu trei iezi” (căsuța albastră). Un copil va trebui să identifice personajul care se întâlnește în ambele povești și să precizeze dacă este pozitiv sau negativ. Copiii vor închide ochii, educatoarea va schimba personajele de la o poveste la alta. (problematizarea)

Dacă proba va fi rezolvată corect, copiii le salvează pe Scufiță și pe Bunicuță.

Bibliografie:

- Dogaru, Zoe (2001). Jocuri didactice pentru educarea limbajului. București: Editura Aramis.
- Lespezeanu, Monica (2007). Tradițional și modern în învățământul preșcolar. București: Editura Omfal Esențial.
- Avram, Săftica; Mișu, Ecaterina; Său, Zonica (2004). Jocul didactic pentru preșcolari – Ghid metodic. Focșani: Editura Terra.

MATEMATICA ȘI ȘTIINȚA

Jászay Laura Andrea, profesor învățământ primar

Școala Gimnazială „Tompa László”

Odorheiu Secuiesc, județul Harghita

În clasa a III-a în cadrul orei de matematică am organizat o lecție cu subiectul:
Curiozități științifice și numerele naturale 0- 10 000.

Scopul lecției a fost exersarea scrierii, citirii, folosirii corecte a numerelor naturale 0-10 000 și prin strategia motivațională utilizată (=jocul didactic): introducerea unui stimul incitator care le sugerează elevilor câștigul în plan personal ca urmare a implicării active, respectiv la ce va folosi informația.

Competențele specifice urmărite:

- cunoașterea și utilizarea conceptelor specifice matematicii;
- dezvoltarea capacităților de explorare/investigare și rezolvare de probleme;
- dezvoltarea interesului și a motivației pentru studiul și aplicarea matematicii în contexte variate.

Obiectivele operaționale au fost propuse în așa fel încât la sfârșitul orei elevii să fie capabili:

- să rezolve probleme utilizând legătura între curiozitățile științifice și numerele naturale calculate pe baza indiciilor,
- să folosească limbajul matematic adecvat,
- să cunoască corect numerația în intervalul numeric dat,
- să justifice răspunsul.

Am folosit jocul “Matematica și știința”.

Le-am spus elevilor că în acea zi, ajunși în lumea matematicii vor rezolva o serie de exerciții și probleme pentru a demonstra cât de multe lucruri au învățat ei.

“La rezolvarea problemelor trebuie să folosiți corect ceea ce am învățat despre numerele naturale 0- 10 000. La întrebările pentru aflarea numerelor trebuie să răspundeți cu ajutorul indiciilor. Sper ca primele zece numere să fie identice și corect găsite de către voi toți. Sunt curioasă cum vă gândiți atunci când veți “ ghici ” numărul +1. Aș dori să-mi justificați data prognozată de către voi în legătură cu o eventuală călătorie

în spațiu (ex. cum vă gândiți viitorul vostru, ce planuri aveți, cum vă imaginați că ați putea participa la evenimentul concret etc.)”

Întrebările jocului:

10+1 realizări tehnice, invenții științifice care au adus schimbări fundamentale în viața oamenilor:

1. În ce an a fost fabricat primul automobil cu motor de benzină de Karl Friedrich Benz la Mannheim?



• Numărul are la unități produsul cifrelor 2 și 3, la zeci și sute cifra care arată diferența între 9 și 7, iar cifra miilor este cel mai mic număr impar.

2. Prima emisiune de televiziune prin cablu la distanță lungă a avut loc între Londra și Glasgow datorită inventatorului scoțian John Logie Baird. În ce an?



• Numărul este vecinul par mai mic al numărului 1928

• 3. În ce an a apărut internetul?



- Numărul este succesorul lui 1969.

4. Wilhelm Conrad Röntgen este fizician laureat cu premiul Nobel, descoperitor al radiației cu raze X. Prima fotografie cu raze X făcută cu mâna soției sale este asociată cu numele său.

În ce an a fost făcută prima fotografie cu raze X?



- Numărul are la unități cifra 5, la zeci produsul a trei ori trei, la sute suma cifrelor 1, 2, 5 și cifra miilor este cu șapte mai mic decât cifra sutelor.

5. În ce an a apărut primul telefon inteligent?



- Numărul are la zeci, sute și unități cifra 0. Iar cifra miilor este cu 2 mai mare decât cele enumerate mai sus.

6. Când a fost trimis primul e-mail?



- * Predecesorul numărului 1972.

7. Când a apărut primul iPhone?



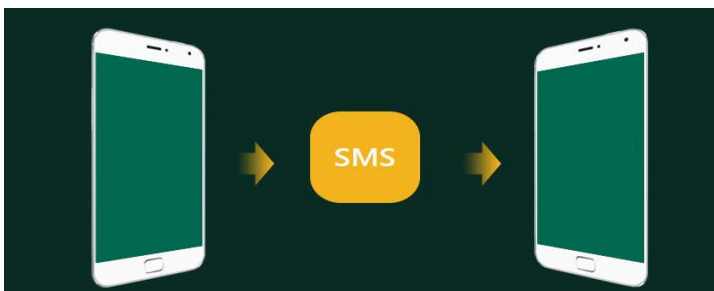
- Numărul este mai mare decât 2000 și are cifra unităților 7.
-

8. În ce an a ajuns primul om, Neil Armstrong, pe lună?



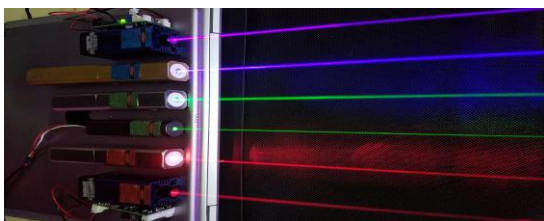
- La unități și la sute se află cea mai mare cifră impară, cifra zecilor este cu 3 mai mică decât cifrele vecine, iar cifra miilor este unu.
-

9. Primul mesaj text scurt (SMS) din lume a fost trimis de Neil Papworth, un informatician britanic, lui Richard Jarvis, directorul companiei engleze Vodafone, pe un telefon Orbitel 901 GSM. Mesajul format din două cuvinte (Crăciun fericit) a fost trimis de pe un computer - deoarece dispozitivele de mărimea unei genți, numite pe atunci mobile, aveau doar o tastatură numerică - și a fost livrat cu succes destinatarului.



- Numărul este mai mic cu opt decât 2000.

10. Primul laser a fost dezvoltat de americanul Theodore Harold Maiman. În ce an?



- Numărul are la unități zero, la zeci cifra șase, la sute cifra nouă și la mii cifra unu.
-

10+1 Dacă ai avea posibilitatea să călătorești în spațiu, pentru care an prognozezi această experiență?



• Scrie un număr format din unități, zeci, sute și mii.

Te ajută șirul numerelor:

1800 1801 1802 1803 1804 1805 1806 1807 1808 1809 **1810** 1811
1812 1813 1814 1815 1816 1817 1818 1819 **1820** 1821 1822 1823 1824
1825 1826 1827 1828 1829 **1830** 1831 1832 1833 1834 1835 1836 1837
1838 1839 **1840** 1841 1842 1843 1844 1845 1846 1847 1848 1849 **1850** 1851
1852 1853 1854 1855 1856 1857 1858 1859 **1860** 1861 1862 1863 1864
1865 1866 1867 1868 1869 **1870** 1871 1872 1873 1874 1875 1876 1877
1878 1879 **1880** 1881 1882 1883 1884 1885 1886 1887 1888 1889 **1890**
1891 1892 1893 1894 1895 1896 1897 1898 1899

1900 1901 1902 1903 1904 1905 1906 1907 1908 1909 **1910** 1911
1912 1913 1914 1915 1916 1917 1918 1919 **1920** 1921 1922 1923 1924
1925 1926 1927 1928 1929 **1930** 1931 1932 1933 1934 1935 1936 1937
1938 1939 **1940** 1941 1942 1943 1944 1945 1946 1947 1948 1949 **1950**
1951 1952 1953 1954 1955 1956 1957 1958 1959 **1960** 1961 1962 1963
1964 1965 1966 1967 1968 1969 **1970** 1971 1972 1973 1974 1975 1976
1977 1978 1979 **1980** 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 **1990**
1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999

2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 **2010** 2011
2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 **2020** 2021 2022 2023 2024
2025 2026 2027 2028 2029 **2030** 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037
2038 2039 **2040** 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 **2050**
2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 **2060** 2061 2062 2063
2064 2065 2066 2067 2068 2069 **2070** 2071 2072 2073 2074 2075 2076
2077 2078 2079 **2080** 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 **2090**
2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099

Jocul – o învățare în bucurie

Prof. logoped Jipa Adina

„Jocul nu este o pauză de la învățare. Este o învățare fără sfârșit, încântătoare, profundă, atractivă și practică. Este ușa către inima copilului.”

Vince Gowmon

Activitatea care domină în copilărie este jocul. Prin intermediul jocului copilul își satisface imediat propriile dorințe și în același timp, jocul, îi permite să-și creeze singur o lume imaginară în care poate acționa liber și conștient. Jocul acționează ca un motor care pune în mișcare, scoate la suprafață aspecte nebănuite ale personalității, oferă plăcere și bucurie, antrenează, surprinde, conectează, motivează, securizează în timp ce te introduce într-o lume paralelă în care creșterea și dezvoltarea se împletesc parcă de la sine.

Pe parcursul învățării traiectoria concentrării elevului nu este constantă, scade, apar momente care frânează, oboseala crește, monotonia produsă de formele stereotipe ale exercițiilor accentuează oboseala și astfel această împovărare se poate transforma într-o stare permanentă ce duce adesea la un invincibil refuz de a învăța. Dacă reușim să îmbrăcăm procesele instructiv-educative în forme de joc, plăcerea funcțională ce acționează în timpul jocului favorizează învățarea accentuându-i eficiența.

În practica instructiv - educativă tradițională posibilitățile didactice și metodice de folosire a elementelor de joc în sprijinul învățării nu au fost nici pe departe epuizate.

Pentru a fi valorificat aspectul instructiv al jocului și a se reflecta în conștiință realitatea existentă în joc, cel ce participă are nevoie de o motivație intrinsecă care, aduce cu sine atenția necesară învățării. În absența acesteia percepțiile pot deveni imprecise, iar prelucrarea lor rațională ar putea fi superficială. Când elevul participă cu plăcere, lucrurile vin de la sine, este activ, atenția are o foarte mare cuprindere, va căuta soluții, își va însuși cunoștințe sau își va forma deprinderi.

Jocul se constituie în sursă de energie, de educare, de stimulare a conduitei, a imaginației. Jocul educă atenția, trăsăturile caracteriale, formează abilități fizice și intelectuale și astfel modelează dimensiunile etice ale conduitei.

•Jocul ”La cumpărături”

Scopul didactic: formarea deprinderii de a alcătui propoziții interogative;

Sarcina didactică: să alcătuiască propoziții interogative cu suport concret; să respecte succesiunea pașilor necesari pentru cumpărarea produselor: să solicite informații asupra mărfurilor, să poarte un dialog cu vânzătorul, să verifice și să achite produsele;

Materiale didactice: jucării: alimente, fructe, legume, bancnote, monede, card bancar, obiecte, casă de marcat, coș de cumpărături;

Desfășurarea jocului: Profesorul demonstrează modul în care procedăm atunci când dorim să facem cumpărăturile necesare, interpretând ambele roluri, de vânzător și cumpărător. Pentru aceasta logopedul va folosi obiecte distincte pentru a face diferența între cele două roluri: de exemplu, va folosi o sacoșă în rolul de cumpărător și un carnețel cu pix pentru rolul de vânzător.

Pentru diferențierea interpretării ambelor roluri ar mai putea marca prin schimbarea locului- astfel în momentul exercitării rolului de cumpărător, logopedul va sta în fața tejghelei, iar în postura de vânzător în spatele acesteia. Mișcarea va dinamiza mult jocul și se potrivește foarte bine unei tendințe manifestate în jocul copiilor: rolul prin alternanță. S-ar mai putea accentua schimbarea rolurilor prin modificarea vocii într-o situație față de cealaltă. După această demonstrație din prima parte a jocului, logopedul va prelua rolul de vânzător pentru a canaliza jocul spre aplicarea cerințelor principale ale cumpărării.

• **Jocul ”Spune din ce este făcut!”**

Scopul didactic: dezvoltarea vocabularului;

Sarcina didactică: să asocieze obiectul cu materialul din care e făcut;

Materiale didactice: mostră de lemn, metal, plastic, piele, carton, diferite obiecte de jucărie;

Desfășurarea jocului: Profesorul oferă elevului mostrele pentru a le explora senzorial și descoperă împreună câteva caracteristici ale materialelor: dur, moale, culoare, etc. și solicită elevul să sorteze jucăriile în funcție de materialul din care sunt confecționate.

• **Jocul „Găsește cuvintele potrivite!”**

Scopul didactic: formularea propozițiilor prin completarea cuvintelor lipsă;

Sarcina didactică: completarea propoziției lacunare cu cuvântul corespunzător;

Materiale didactice: imagini familiare;

Desfășurarea jocului: Elevul primește cărțile de joc așezate cu fața în jos și întoarce pe rând câte una. Profesorul spune propoziția "...sunt legume" și întreabă "Cine sunt legume?" Elevul trebuie să găsească cuvântul potrivit pentru a completa propoziția.

• **Jocul ”Întreabă-mă!”**

Scopul didactic: formarea deprinderii de a alcătui propoziții interogative;

Sarcina didactică: alcătuirea de propoziții interogative cu suport concret;

Materiale didactice: jucării: mașină, casă, păpușă, minge, ceas, pătuț, măr, lămâie;

Desfășurarea jocului: Logopedul prezintă jucăriile și roagă elevul să aleagă una dintre ele. Profesorul adresează un set de întrebări simple pentru fiecare jucărie apoi rolurile se inversează și elevul adresează întrebările. Ex. Ce culoare are mașina? Unde merge mașina? Ce face păpușa? Cât e ceasul? Ce formă are ceasul? Cine doarme? Cum e mărul? Cum e lămâia?

La elevii cu tulburări ale limbajului jocurile trebuie astfel particularizate încât să compenseze deficiența existentă sau altfel spus ele trebuie să vizeze completarea unor cunoștințe, pe calea mai accesibilă și mai plăcută a jocului, constituirea și consolidarea unor deprinderi de comunicare, de relaționare cu mediul ambiant precum și o armonizare a copilului cu mediul în care trăiește.

Joc didactic - „Lămâie, lămâie”

Cadru didactic: Jorza Ioana-Ramona

Liceul Tehnologic „Crișan”

Localitatea: Crișcior, Județul: Hunedoara

Tip: Joc de intercunoaștere

Vârsta: 6-10 ani

Vizează: reținerea numelor colegilor, intercunoașterea, viteza de reacție

Materiale: scaune cu unul mai puțin decât numărul participanților

Numărul participanților: max. 15

Loc de desfășurare: interior/exterior

Durata: 15 min.

Desfășurarea jocului:

Participanții la joc se așează pe scaunele poziționate în semicerc, dar fiind cu unul mai puține scaune, un jucător va rămâne în picioare, având rolul de conducător de joc. El va sta în fața celorlalți. Când începe jocul, i se adresează unui coleg cu una dintre formulele codificate:

Lămâie-lămâie-Aceasta înseamnă că respectivul va trebui să spună repede prenumele celui din dreapta sa.

Portocală-portocală-Se solicită rostirea rapidă a prenumelui vecinului din stânga

Banană-banană-La această formulă, copilul solicitat va trebui să spună repede numele unui coleg de pe semicerc, coleg care îi este indicat de conducătorul de joc

Cel care nu reușește să răspundă repede (se gândește mai mult de 5 sec) va face schimb de locuri cu colegul al cărui nume nu l-a știut, care la rândul lui, face schimb de roluri cu conducătorul de joc. Va fi deci, un schimb de locuri în trei. La momentul ridicării de pe scaune a celor doi, tot colectivul de jucători va spune tare, la unison, prenumele colegului care nu a fost știut.

La un moment dat conducătorul de joc poate anunța:

Coșuleț cu fructe-formulă care anunță jucătorii de pe scaune că trebuie să-și schimbe locurile între ei.

Ritmul jocului trebuie menținut alert, așa încât în timpul alocat să poată răspunde fiecare macăr de două ori.

Inventatorii

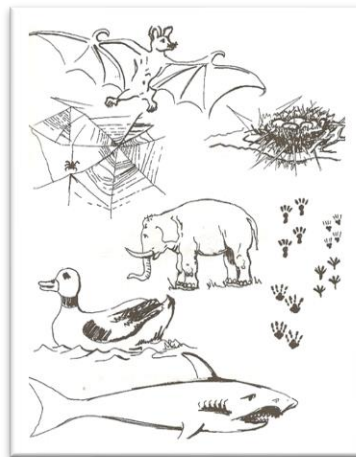
JURAVLE ANCA

Sarcină didactică: Să „ghicească” modul în care au fost inventate anumite obiecte, prin analogie cu anumite animale sau plante.

Desfășurarea jocului:

Elevii sunt informați că mulți inventatori celebri și-au găsit ideile, s-au inspirat din lumea plantelor și a animalelor. Se explică elevilor că ideea pentru acul de seringă cu care asistenta medicală ia sânge pentru analize este inspirată de modul în care țânțarul înțeapă și suge sânge printr-un tub foarte subțire, care seamănă cu un ac.

Li se prezintă apoi un grupaj de imagini (ca cel de mai jos, de exemplu).



- *De la care obiect din imagine credeți că a apărut ideea de barcă? De ce?*
- *Ce animal din tablou v-ar putea inspira pentru a inventa aspiratorul? De ce elefantul și-a dat ideea aspiratorului?*
- *Găsește și celorlalte desene obiecte inventate cu care ar putea fi asociate.*

Exemplu: liliacul- planorul, avionul;

cuibul- coșul împletit;

păianjenul- pânza țesută;

rechinul- fierăstrăul;

urmele pe nisip-scrisul.

JOCUL DIDACTIC MATEMATIC

Prof. înv. preșc. Jurca Dana Silvia

G. P. P. Nr. 30

Organizarea activităților matematice sub forma jocului didactic determină modificări atât în conținutul, cât și la nivelul calității proceselor cognitive. Prin joc activitatea matematică devine mijloc de formare intelectuală deoarece jocul face trecerea în etape de la acțiunea practică spre acțiunea mentală; favorizează dezvoltarea aptitudinilor imaginative și realizează trecerea de la reproducerea imitativă la combinarea reprezentărilor în imagini.

Jocurile didactice matematice antrenează operațiile gândirii, dezvoltă spiritul de inițiativă și independența în muncă precum și spiritul de echipă, atenția, disciplina și spiritul de ordine în desfășurarea unei activități, formează deprinderi de lucru corecte și rapide și asigură însușirea mai rapidă, mai temeinică și mai plăcută a unor cunoștințe relativ aride pentru această vârstă.

Acceptarea și respectarea regulilor de joc îi determină pe copii să participe la efortul comun al grupului din care face parte. Subordonarea intereselor personale celor ale colectivului, angajarea pentru învingerea greutăților, respectarea exemplară a regulilor de joc, și, în final, succesul, vor pregăti treptat pe omul de mâine.

Exemple de jocuri didactice matematice:

Joc didactic : "Să împodobim bradul"

Scopul jocului: recunoașterea grupelor cu 1, 2, 3 obiecte și formarea deprinderii de acțiune cu obiectele.

Sarcina didactică: - să denumească jucăriile și să le aranjeze în brad

- să formeze grupe de 1-2-3 obiecte

Conținutul matematic: cunoștințe legate de numerație

Reguli de joc: Copilul numit de educatoare să împodobască bradul alege atâtea jucării câte îi indică educatoarea (una sau două). Jucăriile sunt așezate în brad de același copil, utilizându-se numeralele cardinale unu (un) și doi, una (o) și două.

Elemente de joc: împodobirea bradului, surpriza, prezența lui Moș Crăciun, hora copiilor, interpretarea cântecelului, mânuirea materialelor, sunetul clopoțelului.

Material didactic: un brăduț, un părinte îmbrăcat în Moș Crăciun, un sac cu jucării (globuri, stelute, fundițe, etc), bucăți de polyester (bulgări de zăpadă).

Obiective operaționale:

- să denumească obiectele aduse de Moș Crăciun;
 - să numere până la 3;
- să împodobească bradul cu 1, 2, 3 jucării;
- să selecteze un grup de obiecte în funcție de cardinalul indicat;
- să verbalizeze acțiuni efectuate folosind termeni matematici ("grupă", "mai mulți", "mai puțini" etc.)

Desfășurarea jocului:

Sub formă de surpriză va fi invitat în sala de grupă Moș Crăciun. Acesta le-a adus copiilor un sac de jucării și un brad. Scoate din sac câte o jucărie și-i întreabă pe copii cum se numește fiecare. Educatorea le propune copiilor să împodobească bradul. Se numește un copil care alege din sac o jucărie preferată (de exemplu o steluță), o așează în brad, o numără prin încercuire și apoi spune: "Eu am împodobit bradul cu o steluță". Alt copil va împodobi bradul cu două jucării (globuri) procedând la fel ca primul. Educatorea adresează întrebările: "Copii, cu ce am împodobit bradul?" (cu steluțe și globuri) "Unde sunt mai multe jucării, în grupa steluțelor sau în grupa globurilor?" (în grupa globurilor)

Variantă

Copiii fac o horă în jurul pomului, iar educatoarea le dă bulgări de zăpadă. La semnalul ei, (sună din clopoțel) fiecare copil, pe rând, aruncă un bulgăre sau doi bulgări de zăpadă, spunând în ordine câți bulgări a aruncat. Apoi prinși în horă, cântă:

"Brăduleț, brăduț draguț,

Noi în casă te-am adus,

Cu toții te împodobim,

în jurul tău ne învârtim

Și daruri multe noi dorim."

În finalul jocului Moș Crăciun împarte copiilor câte o ciocolată și câte două bomboane.

Jocul didactic " Dansul fetițelor și al băieților"

Scopul jocului: Alternarea obiectelor după un anumit criteriu, repetarea modelului în situații variate, recunoașterea și denumirea jucăriilor

Sarcina didactică: Să sorteze și să ordoneze obiecte după criteriul dat; Să denumească jucării.

Conținutul matematic: cunoștințe legate de forma și culoarea obiectelor.

Regulile jocului: Educatorea cheamă copiii la horă pe versurile: « Rând pe rând să ne așezăm O horă ca să jucăm: O fetiță, un băiat Așa horă am format", astfel copiii se alternează.

Elemente de joc: Așezarea păpușilor pentru dans, surpriza, recitarea versurilor

Material didactic : jucării din sala de grupă, coșulețe, flori, frunze, fluturi colorați,

Obiective operaționale:

- să denumească materialele utilizate ;
- să precizeze caracteristicile obiectelor (formă, culoare);
- să alterneze obiecte după modelul educatoarei;
- să verbalizeze acțiunile efectuate.

Desfășurarea jocului:

Prima parte : La începutul jocului vine în grupă un copil mai mare și propune să joace împreună o horă. Astfel, cheamă pe rând câte o fetiță, un băiat etc. și împreună joacă o horă după o melodie cunoscută. Apoi se așează la scăunele tot alternându-se: o fetiță, un băiat.

Se prezintă apoi copiilor păpuși îmbrăcate în costume naționale, fete și băieți. Copiii chemați trebuie să aranjeze hora păpușilor după modelul horei copiilor.

A doua parte : Copiii primesc coșulețe cu flori și frunze pentru a le alterna, fluturi galbeni și fluturi roșii etc.

Repetarea se face după modelul educatoarei, între grupe de copii, între un copil și restul colectivului.

În încheierea jocului, copiii ies din sala de grupă unul după altul: o fată, un băiat etc.

Jocul didactic „ De câte ori te-am strigat? „

Scopul jocului: Determinarea cantității prin analizatorul auditiv; consolidarea numărului în limitele 1-3; dezvoltarea memoriei auditive și vizuale.

Sarcina didactică: Să perceapă cantitatea pe baza analizatorului auditiv.

Conținutul jocului: cunoștințe legate de numerație

Reguli de joc: Copilul chemat va fi așezat cu fața la perete, va asculta cu atenție, va preciza de câte ori a fost strigat.

Elemente de joc: rostirea numelui, mișcarea, aplauze, bagheta fermecată

Material didactic: bagheta fermecată, buline, coșuleț, planșe.

Obiective operaționale:

- să recepteze mesajul transmis de „bagheta fermecată”;
- să precizeze de câte ori a fost strigat;
- să descrie imagini vizualizate anterior.

Desfășurarea jocului:

Un copil ales de bagheta fermecată va veni în fața clasei și va sta cu fața la perete. Bagheta fermecată va striga copilul pe nume o dată sau de două ori. După ce este strigat, copilul va scoate dintr-un coșuleț atâtea buline de câte ori a fost strigat. Răspunsurile corecte se aplaudă.

Varianta I

Un copil desemnat de bagheta magică va striga copilul ce stă cu fața la perete de atâtea ori câte baloane îi arată educatoarea.

Varianta a II a

Se prezintă copiilor o imagine reprezentând un copil care pictează și doi copii care se joacă. Se acoperă apoi imaginea, adresându-se întrebarea: «Câți copii pictau ? Dar câți se jucau?». La fel se procedează cu două - trei imagini diferite.

Pe parcursul desfășurării acestor jocuri, copiii au fost puși în situația de a memora, ajutându-se de analizatorii vizual și auditiv. Este cunoscut faptul că la vârsta preșcolară copiii memorează foarte ușor, dar cunoștințele memorate nu sunt de lungă durată și sunt memorate mai mult mecanic. Folosindu-ne de materialul intuitiv, putem ajuta copiii să memoreze logic.

Joc didactic "Jocul culorilor"

Scopul jocului: dezvoltarea capacității de discriminare a culorilor; stimularea imaginației copiilor.

Sarcina didactică: Să asocieze corect culorile cu lucrurile (obiectele cunoscute).

Conținutul matematic : cunoștințe referitoare la culoarea obiectelor

Regulile jocului: Copii primesc câte o bulină colorată și cel care are bulina de culoarea fațetei cubului va colora obiectul cunoscut în culoarea corespunzătoare.

Elemente de joc: bulinele speciale a copiilor (fiecare copil primește o bulină colorată), rostogolirea cubului, așezarea copiilor în diferite poziții.

Material didactic: cub cu fațete diferite colorate, carioca, imagini ale unor obiecte, bețișoare

Obiective operaționale:

- să identifice culorile prezentate;
- să denumească corect culorile folosind analizatorul vizual;
- să stabilească legături corecte între culoare și obiectul care o posedă.

Desfășurarea jocului:

Copiii primesc buline în culori diferite: roșu, galben, alb, verde, albastru, portocaliu. Educatoarea rostogolește un cub cu fațete diferite colorate. Va veni în fața clasei un copil îmbrăcat în culoarea fațetei de deasupra. Alege carioca de aceeași culoare și colorează la fel obiectul ce poate fi la fel.

Exemplu: pentru roșu copiii pot colora un măr, o roșie, o inimă etc.

Varianta I

Educatoarea este pictor și vrea să picteze diferite obiecte (floare, măr, fluture). Culorile de care se va folosi vor fi copiii.

Exemplu: pentru un măr, are nevoie de 2 copii - unul cu bulină verde și unul cu bulină roșie. Cel cu bulină verde va sta întins, cel cu bulină roșie va sta ghemuit pentru a imita forma mărului.

Varianta a II a

Copiii sunt împărțiți în două grupe. Primesc bețișoare colorate. Vor construi din bețișoarele colorate obiecte cunoscute, respectând culorile lor **reale**, (floare, copac etc).

La evaluare copiii au primit creioane colorate și câte o fișă în vederea completării. Sarcina a fost următoarea : alege culoarea preferată și desenează poate fi la fel.

Prin jocurile didactice educatoarea poate stimula imaginația copilului preșcolar. Sarcinile care-i sunt trasate copilului trebuie să-l determine să apeleze la imaginația sa, acest lucru făcând din joc o activitate atractivă și antrenantă. Acest lucru a fost demonstrat și prin jocul didactic exemplificat .

Bibliografie:

- Constantin Petrovici, 2014, Metodica activităților matematice în grădiniță, Note de curs,
- Dumitru Gherghina, Cornel Novac, Alexandru Mitache, Vali Ilie, 2005;
- Didactica activităților instructiv-educative pentru învățământul preșcolar, Editura Nova, Craiova;
- Elena Bonchiș, 1998, Copilul și copilăria, o abordare psiho-pedagogică, Editura Imprimeriei de Vest, O Elvira Chircev, 1971, Pedagogie preșcolară, Editura Didactică și Pedagogică, București.

PROIECT DIDACTIC

Profesor învățământ preșcolar: Kovacs Bianca Alexandra

Grădinița Cu P. P. Nr. 22 "Micul Prinț" Brașov

Grupa: mijlocie A "Soarelui"

Tema anuală de studiu: "Cum este/ a fost și va fi pe Pământ?"

Tema proiectului tematic: "Călător în lumea mare"

Tema săptămânii: "Strada nu e loc de joacă"

Tema activității: "Micul Pieton"

Domenii experiențiale: Domeniul Psihomotric

Domeniul Om și societate

Categoria de activitate: Educație fizică și sport

Educație pentru societate

Tipul activității: consolidare și verificare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupuri

Forme de realizare: activitate integrată (ADP + ALA1 + DOS + DPM + ALA 2)

Scopul activității:

❖ consolidarea cunoștințelor privind semnificația indicatoarelor rutiere și a regulilor de circulație, precum și formarea deprinderilor de a respecta regulile privind circulația pietonilor și cunoașterea consecințelor pe care le are încălcarea acestor reguli; formarea normelor de conduită preventivă și educarea unui comportament adecvat pe stradă

❖ Consolidarea deprinderilor motrice învățate: săritura cu desprindere de pe ambele picioare, alergare, săritură cu deplasare, cu desprindere de pe un picior, târâre pe palme și genunchi.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

1. Activitate de Dezvoltare Personală (ADP):

Întâlnirea de dimineață: "Invitație la concurs"

Salutul, prezența, calendarul naturii, împărtășirea cu ceilalți, activitatea de grup, noutatea zilei

Rutine: ”Împreună ne jucăm și ne bucurăm” (deprinderea de a colabora)
”Singurel mă îngrijesc” (deprinderi de igienă)
Servirea mesei

Tranziții: ”Semaforul”

Resurse materiale: Luminel și Luminița, scrisoare de la Poliția Română, veste reflectorizante, fluier, cască de polițist

2. Activități Liber Alese (ALA1)

Activități pe centre de interes:

❖ **Nisip și apă:** ”Cartierul meu”

Resurse materiale: scoică de nisip, nisip, apă, forme de plastic specifice, semne de circulație, căsuțe din plastic

❖ **Artă:** ”Strada și trotuarul” - pictură

Resurse materiale: carton duplex, acuarele, diferite ustensile de lucru: trafaleti, bureți, pensule mari, șabloane din mussgummi

❖ **Biblioteca:** ”Așa da, așa nu!”- citire de imagini

Resurse materiale: cărți cu imagini în care sunt situații cu comportamente pozitive și negative, lupe, semnul OK, lipici cu arici

3. Activități pe domenii experiențiale (ADE)

a) **Domeniul OM ȘI SOCIETATE - Educație pentru societate**

”Micul pieton” – joc didactic

b) **Domeniul PSIHOMOTRIC - Educație fizică și sport**

”În parc” – parcurs aplicativ

Activitatea zilei debutează cu **Întâlnirea de dimineată** prin salutul dintre educatoare și preșcolari:

Salutul: ”Bună dimineată, pietoni mici!

Mă bucur că sunteți aici

A început o nouă zi

Bună dimineată, dragi copii!”

Activitatea de grup va cuprinde prezența copiilor, care se realizează prin înmânarea fiecărui copil a propriului Luminel și Luminița, astfel putându-se observa care copil este absent.

Prezentarea musafirilor: în sala de grupă, preșcolarii au ocazia să primească un musafir pe care îl vor saluta cum se cuvine.

Calendarul naturii: Deoarece este o zi importantă pentru copii o vom evidenția completând calendarul naturii. Copiii vor fi întrebați dacă au observat la venirea la grădiniță cum era vremea afară, etc. În urma răspunsurilor primite se va completa calendarul cu elementele specifice zilei.

Noutatea zilei: Se prezintă copiilor o cutie surpriză ce a venit dis-de-dimineată la poșta grădiniței împreună cu o scrisoare. În cutie se află veste reflectorizante (pentru fiecare copil), un fluier și o cască de polițist. În scrisoare, Poliția Română îi invită pe copii să participe la un concurs ce se desfășoară în toate grădinițele din Brașov. Grupa care adună cele mai multe puncte va primi premiul cel mare: o excursie cu autocarul la Grădina Zoologică

Educatorea citește instrucțiunile din scrisoare:

SCRISOARE:

”Poliția Română” se gândește întotdeauna la siguranța noastră și nu-și dorește să se mai întâmple așa multe accidente cu pietoni. Poliția Română ține la viața noastră, de aceea își dorește să realizeze un CONCURS pentru toți copiii din grădinițe în care să verifice care grupă știe cel mai bine regulile și semnele de circulație. Concursul se numește: ”MICUL PIETON”. De ce trebuie să cunoaștem reguli și semne de circulație? Pentru a ne salva viața. - De aceea voi, copii, astăzi trebuie să participați la niște probe la care va trebui să răspundeți corect, să dați dovadă că ați învățat regulile și semnele de circulație. Vă urăm success!

Poliția Română! Brigada Rutieră!”.

(Aceasta este tema zilei: Concursul ”Micul Pieton”).

Cu ajutorul **Tranziției** ”Bat din palme, clap, clap, clap
Din picioare, trap, trap, trap
Ne-nvârtim, ne răsucim
În călătorie pornim.” copiii vor vizita fiecare centru de interes, apoi li se vor prezenta sarcinile pe care le au de realizat, pentru că aceasta este prima probă a concursului ”Micul Pieton”.

La NISIP ȘI APĂ: copiii trebuie să creeze din nisip un cartier cu drumuri, să fixeze semne de circulație, să facă pasaje pentru pietoni.

La ARTĂ: copiii trebuie să picteze strada și trotuarul de pe planșe

La BIBLIOTECĂ: copiii vor primi cărți cu imagini reprezentând comportamente corecte și greșite din punct de vedere rutier, copiii urmând să fixeze semnul OK sub imaginea care reprezintă un comportament corect.

Prin tranziția ”Hai să-ncepem lucrul

Și s-avem mult spor

Azi lucrează fiecare

Cu ce are la sector” copiii își aleg singuri centrul la care doresc să lucreze. După finalizarea sarcinilor, dacă timpul permite și există disponibilitate din partea copiilor, vor trece de la un centru la altul. La terminarea sarcinilor, cu lucrările copiilor se va realiza o poză, pentru a fi trimisă pentru concursul ”Micul Pieton” organizat de Poliția Română.

Prin tranziția: ”Merg în pas alergător,

Sar apoi într-un picior.

Mă opresc, respir ușor

Întind brațele să zbor

Toată lumea e a mea

Când m-așez jos pe podea

Ăsta-I doar un început

Ia priviți cât am crescut!” copiii vor fi invitați la momentul de înviore pentru a avea energia necesară din timpul desfășurării următoarelor probe.

Vor demonstra astfel că ”Știm să circulăm corect”.

Copiii vor fi dispuși în semicerc, în fața lor aflându-se semne de circulație. Va începe a doua probă a concursului, care constă în jocul didactic de la **ADE, Om și societate** ”**Micul Pieton**”.

Regula jocului: copilul numit de educatoare va răspunde când e cazul

Jocul propriu-zis:

Pe spatele acestora se află niște ghicitori, la care copiii trebuie să răspundă corect și să identifice semnul respectiv:

- „Dacă ești pe bicicletă, ai un semn ce îți indică:
Hai pe-aici, curaj amice, poți să te plimbi fără frică”



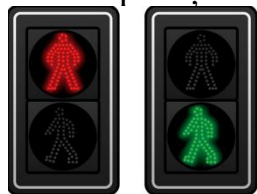
- Iar de ești un pieton, și să mergi vrei liniștit
Fără ca din întâmplare, de mașini să fii lovit,
Trotuarul te așteaptă, vrea să mergi doar pe aici.
El conduce pe școlari, lucrători și copii mici.



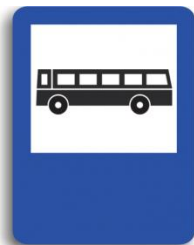
- Nu-I un animal pitic,
Dar școlarul e voinic,
Lungă, alba și cam lată
O traversezi îndată!



- Stă pe stradă și privește,
Cu ochii el îți vorbește.
Ochiul roșu de oprește,
Iar cel verde te păzește.



- Autobuze, troleibuze și tramvaie,
Doamne, ce mai hărmălaie!
Ca să urci, aștepți în stație!
”Regulă de circulație”



•Ca să fii în siguranță
Ai o singură variantă:
Respectă acest marcaj,
Treci tot timpul prin pasaj.



Pasați subteran pentru pietoni

•Mă adresez șoferilor
Și îi anunț că-n calea lor
Vor întâlni o școală și....,
Firește, foarte mulți copii.
Viteza să o reducă, zic,
Și nu se va-ntâmpla nimic.



Varianta 1:

Adevărat - fals

Fiecare copil primește două cartonașe, unul verde și unul roșu, dacă o afirmație este adevărată va ridica cartonașul verde, dacă este falsă îl va ridica pe cel roșu. Dacă o afirmație este falsă, atunci copiii sunt solicitați să spună care este răspunsul corect.

- a) Strada se traversează alergând (fals)
- b) Culorile semaforului pentru pietoni sunt galben și verde (fals)
- c) Persoanele care se deplasează cu bicicleta se numesc bicicliști (adevărat)
- d) Trecerea de pietoni se mai numește și cămilă (fals)
- e) Cu mingea ne jucăm în locurile special amenajate. (adevărat)
- f) Acest indicator îi obligă pe șoferi să oprească (adevărat)
- g) Autoturismele pot fi conduse de copii. (fals)
- h) Copiii au voie să stea oriunde în mașină (fals)
- i) Când călătorești cu mașina trebuie să porți întotdeauna centura de siguranță.
(adevărat)
- j) Traversăm strada când semaforul arată culoarea roșie. (fals)

Varianta 2:

Hai la drum, dar nu oricum!

Educatorea prezintă copiilor o planșă în care se află un copil (Andrei), iar acesta trebuie să pornească de la grădiniță către casă. Copiii sunt îndrumați să-l ajute să traverseze, lipind jetonul în locul potrivit., folosindu-se de ceea ce au învățat. Trebuie să respecte semnificația fiecărui indicator întâlnit!

La sfârșitul activității, copiii vor fi felicitați pentru corectitudinea răspunsurilor oferite în cadrul jocurilor și vor primi diplome de "Mic Pieton".

TRENUL ANOTIMPURILOR

-EVALUARE-

Kozma Orsolya

Școala Gimnazială "Ion Chinezu"

Sântana de Mureș, Jud. Mureș

Jocul didactic este o activitate organizată, de instruire și formare a copiilor, cu structură, obiective și conținuturi specifice, care se desfășoară sub formă distractivă și sub îndrumarea și conducerea directă a educatoarei, antrenând întreaga grupă.

Am ales un joc didactic, pentru evaluarea inițială a copiilor. Jocul se numește „**Trenul anotimpurilor**”

Cuvintele vizate pentru evaluare:

Primăvara: cireșe, căpșuni, melc, buburuză, iepuraș, fluturi, ridiche, flori;

Vara: soare, înghețată, colac, castel de nisip, plajă, conopidă, pepene roșu, floarea soarelui, porumb;

Toamna: mere, pere, prune, stuguri, ariciul și veverița, castane, ghindă, ciuperci, dovleac, nucă;

Iarna: om de zăpadă, Moș Nicolae, pom de crăciun, advent, sanie, schii, patinoar, cadouri.

Copiii primesc câte 3 imagini pentru observare, după care le voi arăta trenul anotimpurilor.

1. Enumerați anotimpurile!

Vă ajută culorile vagoanelor și simbolurile de pe roți:

- PRIMĂVARA-verde cu simbol de ghiocel

- VARA-galbenă cu simbol de soare
- TOAMNA-portocalie cu simbol de frunză
- IARNA-albastră cu simbol de fulg de nea

2. Spuneți în ce anotimp suntem acum!

Acum este toamna.

3. Ascultă ce spun și ridică imaginea potrivită:

Primăvara mănânc căpșuni, vine iepurașul, văd multe fluturi....

Vara mă duc la mare, mănânc înghețată, mă duc la pescuit...

Toamna mănânc multe fructe: mere, pere, prune, stuguri, ariciul și veverița se pregătesc pentru iarnă...

Iarna fac om de zăpadă, vine moșul, ninge, mă dau cu sania...

4. Să alcătuiți câte o propoziție cu fiecare imagine!

Ex: Om de zăpadă-Iarna facem om de zăpadă.

Căpșuni- Îmi plac căpșunii.

Înghețată- Înghețata este rece.

Castane-Am adunat multe castane. etc.

După alcătuirea propozițiilor fiecare copil va lipi imaginea lui pe vagonul potrivit.





Proiect educațional: Învățare prin joc / Exemple de bune practici

Importanța jocului în viața preșcolarului

Prof. Înv. Preșc.: Leahu Ionela

Grădinița P.P.: „Prichindel” - Tecuci

Jocul este cea mai importantă activitate a copilului din momentul în care se naște și până în momentul în care ajunge la vârsta maturității și contribuie la dezvoltarea cerebrală, copilul învățând lucruri esențiale în dezvoltare și comportament, care reprezintă o fundație pentru toată viața.

Învățarea prin joacă este o metoda folosită în psihologia și educația copilului pentru a-l ajuta să-și însușească cunoștințe noi și să devină conștient de mediul care-l înconjoară, fiind una dintre puținele activități care stimulează dezvoltarea copilului în toate aspectele ei. Ea pavează o cale sigură pentru învățarea pe termen lung.

Joaca este instinctivă și distractivă pentru copil. Copilul nu trebuie să se implice în jocuri greoaie și sofisticate pentru a beneficia de avantajele jocului.

Chiar și atunci când este bebeluș și se joacă cu obiectele din jur, cuburi sau animaluțe de pluș sau când crește și începe să descopere lumea desenului, a puzzle-urilor și a altor juculețe, el învață tot timpul lucruri noi, se maturizează emoțional, dobândește încredere în forțe proprii.

Joaca este cea mai bună metodă stimulativă și creativă care se pretează la nivelul de înțelegere a copilului și îl ajută să învețe lucruri noi și destul de complicate printr-o metodă facilă pentru el.

Prin joacă, copiii descoperă tot timpul abilități noi și metode de a rezolva probleme, soluții eficiente, inventează, testează idei și experiențe noi. Fiecare micuț are nevoie de timp de joacă zilnic și de diversificarea experienței de joc.

Încă din prima zi de grădiniță, copilul își dezvoltă puterea de a relaționa. Încearcă să ia jucăriile altor copii, este dornic de cunoaștere, să exploreze un spațiu nou. În copilărie, activitatea numită joacă ocupă tot spațiul care rămâne în afara meselor, somnului, igienei și plimbării, deși și în acestea există forme de joacă. Un copil care “pescuiește” tăieței din supă este mai aproape de ceea ce se numește “a se juca” decât de “a mânca”. Un copil care pleșneste apa din cadidă sau altul care își desface mereu șireturile de la pantofiori, sunt mai aproape de o activitate de joacă decât de cele de spălat și respectiv descălțat. De aceea, se spune că cei mici învață totul prin joacă. De-abia aproape de vârsta școlară, copilul spune



că învață poezia și apoi se duce să se joace sau povestește că la gradiniță învață engleză dar se și joacă.

O latură importantă a jocului este grupul cu care trebuie să se desfășoare această activitate. Grupul reprezintă cheia fericirii în cadrul unui joc. Orice copil integrat într-un grup radiază de fericire atunci când se joacă anumite jocuri, pe când un copil care se joacă singur nu poate fi la fel de fericit. Jocul presupune socializare, care la o anumită vârstă te poate avantaja, deoarece socializarea are un rol important în viața noastră. Doar cu ajutorul socializării îți poți forma grupul de prieteni, poți cunoaște multe persoane, iar datorită acestora poți fi fericit.

Jocul prin diversitatea sa, favorizează dezvoltarea aptitudinilor imaginative, a capacităților de creare a unor imagini sistematizate despre lumea înconjurătoare, posibilitatea de a opera mintal cu reprezentări, de a manipula obiectele în timpul jocului având ca model acțiunile concrete.

Jocul dezvoltă un nou nivel de înțelegere la copil. Vorbește pe limba lui și facilitează asimilarea unor informații complicate. O abordare coerentă și bine gândită a jocului asigură o dezvoltare cognitivă complexă pentru copil. Răspunde nevoilor individuale ale micuțului, conturează principalele abilități în dezvoltare și satisface nevoia lor de explorare și cercetare a lumii înconjurătoare.

Desigur copilul care se joacă ore întregi consumă multă energie, dar acest consum de energie se produce și în desfășurarea altor forme de activitate cum ar fi învățătura, munca, fără ca activitățile respective să se identifice cu jocul.

Jocul ar putea fi considerat un exercițiu pregătitor, conform acestei concepții jocul fiind activitatea prin care copilul ar putea exersa pentru viața de mai târziu (din perioada maturității).

Jocurile se împart în mai multe categorii. S-au realizat multe clasificări ale acestora în funcție de mai multe criterii. Unele dintre cele mai frecvente jocuri sunt următoarele:

♥ Jocul de rol - la vârsta preșcolară acest tip de joc este des întâlnit, este folosit în cadru instituțional și poate avea loc de sine stătător sau se poate integra în alte jocuri didactice. Acesta se adaptează în funcție de vârsta copiilor și de achizițiile anterioare ale acestora. Prin intermediul jocului de rol, copilul înțelege mai bine unele situații reale, observă consecințele unor acțiuni. Prin jocul de rol copilul valorifică cunoștințele dobândite în context formal, informal, nonformal și învață să facă față unor situații inedite.



♥ Jocul didactic - are ca și finalitate învățarea, aceasta realizându-se într-o manieră atractivă și distractivă pentru copii. Jocul didactic presupune parcurgerea anumitor etape: organizarea jocului didactic (se pregătește cadrul în care va avea loc și materialele didactice), desfășurarea jocului didactic (introducerea în joc, anunțarea titlului jocului didactic și a obiectivelor, prezentarea materialului didactic, explicarea jocului), complicarea jocului (când se introduc noi variante), încheierea jocului didactic, evaluarea jocului didactic. Jocul didactic antrenează operațiile gândirii la copii, le dezvoltă imaginația, observația, atenția, contribuie la însușirea unor reguli de comportament.

♥ Jocul senzorial - stimulează cele cinci simțuri ale copilului, dezvoltă curiozitatea copilului, inițiativa, controlul, îmbunătățește motricitatea fină, dezvoltarea limbajului, contribuie la construirea unei puternice încrederi în forțele proprii.

♥ Jocul de construcție - copilul observă unele construcții reale și le transpune în joc. Prin diferitele materiale ce pot fi folosite la acest tip de joc, copiii explorează, compară. Și acest tip de joc antrenează imaginația copilului.

♥ Jocul exercițiu - este tipul de joc cel mai adaptabil vârstei și ritmului de dezvoltare al copiilor. Ajută la achiziția de noi cunoștințe, dar și la consolidarea celor deja existente. Se poate desfășura atât individual, cât și în colectiv și este neapărat necesar să se adapteze nivelului de vârstă al preșcolarilor.

♥ Jocul de mișcare - este foarte important și are un rol esențial în dezvoltarea fizică și armonioasă a copiilor. Este neapărat necesar ca în programul copiilor să se regăsească zilnic un moment de mișcare. Jocul de mișcare are la bază acțiuni motrice simple sau complexe, completate de unele reguli.

♥ Jocul muzical - prin intermediul acestuia se realizează activitățile muzicale din grădiniță, dar nu numai, el poate fi și de sine stătător. Există mai multe tipuri de jocuri muzicale pentru copii, ce au în vedere mai multe criterii, însă dacă ne raportăm la activitatea didactică acestea pot fi de predare, consolidare, recapitulare și evaluare. Desfășurarea jocurilor muzicale presupun parcurgerea unor etape (Răileanu, 2019): prezentarea textului, prin redarea ritmică a versurilor, recitarea versurilor împreună cu copiii, până la însușirea acestora, anunțarea denumirii jocului, explicarea acțiunilor care urmează a fi îndeplinite de copii, demonstrarea acțiunilor care trebuie executate și explicarea simultană a jocului de către cadrul didactic, repetarea demonstrării de două-trei ori a jocului cu melodia interpretată oral sau instrumental, executarea jocului împreună cu copiii, executarea jocului pe muzică de către copii, complicarea jocului, evaluarea jocului.

♥ Jocul de masă - are în vedere rezolvarea unor situații problemă. Se poate realiza de către un copil sau de către un grup de copii. Prin acest tip de joc le este solicitată copiilor atenția, memoria, gândirea, colaborarea, spiritul de echipă.

♥ Jocul logic - copilul este implicat activ în acest tip de joc. El își poate imagina diferite variante de rezolvare. Prin practicarea acestui tip de joc se asigură premisele interiorizării operațiilor logice. Copilul gândește, acționează și verbalizează. Acest tip de joc stimulează inventivitatea, inițiativa, găsirea unor soluții.

Jocul este o activitate de bază în viața omului, de la cea mai fragedă vârstă și până la bătrânețe, însă perioada cea mai propice este copilăria. Jocul este foarte important în viața unui copil. Prin joc acesta descoperă diverse lucruri, se amuză, îi este antrenată creativitatea, curiozitatea, dar nu în ultimul rând prin joc învață. Într-un cuvânt, jocul determină dezvoltarea copilului.



Proiect didactic

Leica Rodica

Ed. Grădinița cu P. N. Nr. 4

Structură Școala Gimnazială „Ion Basgan” Focșani, jud. Vrancea

Grupa : mare

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

Proiect tematic: „Au fost, sunt și vor mai fi”

Tema săptămânală de studiu: ”Moș Nicolae”

Domeniul experiențial: Domeniul Limbă și comunicare

Categoria de activitate: Educarea limbajului

Tema activității: „Surprizele din ghetuțe”

Forma de realizare: joc didactic

Tipul activității: consolidare de cunoștințe

Domeniul de dezvoltare: Dezvoltarea limbajului

Dimensiunea dezvoltării: 3.Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute.

Comportamente vizate:

3.2. Discreminează/diferențiază fonetic: cuvinte,silabe, sunete și asociază sunete cu litere.

3.3. Identifică prezența mesajului scris, apreciază și valorifică mesajul scris în activitățile curente.

Obiective operaționale:

O1. Să despartă cuvintele în silabe;

O2. Să recunoască poziția sunetului în cuvântul dat (la începutul, mijlocul, sfârșitul cuvântului);

O3. Să-și consolideze deprinderea de a formula propoziții simple, dezvoltate.

Strategii didactice:

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

Mijloace de învățământ: ghetuțe cu mesaje, stimulente, tablă magnetică, videoproiector, jocul "Robo-leu in lumea cuvintelor"-Editura „Educates”.

Moduri de instruire: frontal, individual.

Bibliografie:

1. Curriculum pentru Educație timpurie, 2019;
2. Scrisoarea metodică 2023-2024.

Etaple activității	Activitatea propunătorului	Ob . op	Activitatea copiilor	Strategii didactice		
				Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Moduri de instruire
Moment organizatoric	-aranjarea mobilierului; -aerisirea sălii de grupă; -pregătirea materialelor;					
Reactualizarea cunoștințelor	-În ce anotimp suntem? -Pe cine așteptăm în acest anotimp? -Ce știm despre Moș Nicolae? -Cum trebuie să se comporte copiii pentru ca să vină Moș Nicolae și la ei?		-Suntem în anotimpul iarna. -Așteptăm să vină Moș Nicolae și Moș Crăciun. -Aduce dulciuri copiilor cumiți în ghetuțe. -Să lustruiască ghetuțele pentru a fi curate, să fie cumiți, ascultători.	Conversația.		Frontal, individual .
Captarea atenției	Momentul surpriză: un coșulet cu mai multe ghetuțe colorate.		-Sunt mai multe ghetuțe colorate.	Observația		Frontal, individual .

Anunțarea temei și a obiectivelor	<p>Cu aceste materiale vom desfășura jocul didactic "Surprizele din ghetuțe".</p> <p><u>Explicarea și demonstrarea</u></p> <p>Câte un copil va veni, va lua o ghetuță, va fi dată pentru ca să i se citească mesajul (este și desenul respectiv). De ex.: Pe această ghetuță am mesajul: „Desparte în silabe cuvântul <casă> și spune câte silabe are.”</p> <p><u>Exercițiul de probă:</u></p> <p>Copilul își alege o ghetuță. (Desparte în silabe cuvântul "brad").</p>		<p>-Cuvântul „brad” are o singură silabă.</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Ghetuțe</p> <p>Ghetuță</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual</p>
Dirijarea învățării	<p>-Cu ce sunet începe cuvântul "glob"?</p> <p>Ghetuțele vor avea și sarcini: cu ce sunet se termină cuvântul "ren", să despartă în silabe cuvinte: sanie, zăpadă, steluță, instalație, fulg.</p>	<p>O1</p> <p>O2</p>	<p>- Cuvântul "glob" începe cu sunetul "g".</p>	<p>Exercițiul</p>	<p>Ghetuțe</p>	<p>Individual</p>
Obținerea performanței	<p>Un copil va veni, va lua o ghetuță și o va da o/unui coleg/ă. Acesta/a va merge la educatoare pt. a i se citi sarcina: „Formează o propoziție cu cuvântul "cadou". Aceste ghetuțe vor avea alte sarcini: să formeze propoziții cu cuvinte: sac, mănuși, om de zăpadă, fular, ghetuțe, clopoțel. Se va juca la computer jocul "Robo-Leu în lumea cuvintelor"- Editura „Educrares”.</p>	<p>O3</p>	<p>De ziua mea am primit un cadou.</p>	<p>Explicarea</p> <p>Exercițiul Problematizare a</p>	<p>Ghetuțe</p> <p>Ghetuță</p> <p>Videoproiector , computer</p>	<p>Individual</p> <p>Individual</p> <p>Individual</p>
Asigurarea feedbackului	<p>Ce joc am jucat noi astăzi?</p>		<p>Am jucat jocul "Surprizele din ghetuțe".</p>	<p>Conversația</p>	<p>Computer</p>	<p>Frontal</p>

	Copiii vor primi stimulente ascultând cântecul "Ghetușel e lui Moș Nicolae".					
--	---	--	--	--	--	--

JOC DIDACTIC MATEMATIC – “NUMĂRĂ ȘI POTRIVEȘTE!”

AUTOR: LIBU GABRIELA

LICEUL TEHNOLOGIC COGEALAC

G P N COGEALAC

GRUPA: mijlocie

EDUCATOARE : LIBU GABRIELA

TEMA ACTIVITĂȚII: „Numără și potrivește!”

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidarea și verificarea cunoștințelor

FORMA DE REALIZARE: Joc didactic matematic

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

*Îmbogățirea experienței senzoriale ca bază a cunoștințelor matematice referitoare la recunoașterea, denumirea obiectelor, cantitatea lor, clasificarea, constituirea de mulțimi după formă, consolidarea cunoștințelor referitoare la numerația în limitele 1-5, ordonarea grupelor în șir crescător.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1-să constituie mulțimi după criteriul dat ;

O2-să recunoască cifrele în limitele 1 – 5;

O3-să raporteze numărul la cantitatea corespunzătoare de obiecte (simboluri) și invers;

O4-să respecte regulile jocului;

O5-să realizeze coordonarea oculo – motrică;

Sarcina didactică: Recunoașterea, denumirea și gruparea obiectelor după formă, numărarea elementelor, asocierea cifrei corespunzătoare.

Regulile jocului: Copiii vor descoperi pe panou siluete ale elementelor de Toamnă, pe care le vor recunoaște și le vor grupa în mulțimi cu elemente de același fel, pentru ca mai apoi să formeze șirul numeric în limitele 1 – 5 raportând cifra la cantitate, iar la final să numere în ordine crescătoare. Pe parcurs jocul se va complica, iar ei vor trebui să descopere greșeala introdusă.

Elemente de joc: mânuirea materialului, mișcarea, surpriza, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor.


STRATEGII DIDACTICE


a) Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, jocul, demonstrația;

b) Mijloace de învățământ: carioci, fișe cu flori de toamnă, cifre, jetoane cu elemente de Toamnă, coșulețe colorate, recompense.

BIBLIOGRAFIE:

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

 *** „Aplicațiile noului curriculum pentru învățământul preșcolar” – vol.I, Ed. DPH., București, 2009

 *** Breben, Silvia, Gongea, Elena, Ruiu, Georgeta, Fulga, Mihaela, ”*Metode interactive de grup*” -ghid metodic pentru învățământul preșcolar, Ed. Arves, București, 2002

„Numără și potrivește!” (Joc didactic)

Copiii vor descoperi pe măsură materialele necesare desfășurării jocului didactic. Le voi spune că toate aceste materiale ne vor fi de folos pentru a o ajuta pe Zâna Toamnă să învețe să numere și să ordoneze totul printr-un joc numit „Numără și potrivește!”.

Explicarea regulilor

Copiii vor descoperi pe masă jetoane cu elemente de Toamnă pe care le vor recunoaște și le vor grupa în funcție de criteriul dat, pentru ca mai apoi să formeze șirul numeric în limitele 1 – 5 raportând cifra la cantitate, iar la final să numere în ordine crescătoare. Pe parcurs jocul se va complica, iar ei vor trebui să descopere greșeala introdusă.

Reactualizarea cunoștințelor

Copiii vor descoperi pe masă coșulețe de culori diferite (verde, albastru, portocaliu, galben, roșu) și jetoane amestecate. Copiii numiți de zână vor sorta jetoanele în funcție de criteriul dat și le vor așeza în coșulețele indicate. Aceste mulțimi vor fi folosite în jocul didactic.

Explicarea și demonstrarea jocului

După gruparea elementelor, vom forma scara numerică în limitele 1 – 5 astfel: vom așeza pe panou mulțimea cu un element și vom asocia cifra corespunzătoare. Apoi vom continua la fel cu restul mulțimilor.

Jocul de probă

Se efectuează jocul de probă cu un copil pentru a vedea dacă și-au însușit corect regula jocului.

Desfășurarea jocului propriu-zis

După ce copiii au înțeles regulile jocului se trece la executarea jocului propriu-zis.

Aceaștia vor așeza pe rând pe panou jetoanele asociind cifra corespunzătoare fiecărei mulțimi. Pe parcursul jocului copiii vor verbaliza fiecare acțiune făcută, astfel vor descoperi diferențele dintre mulțimi. Rezolvarea tuturor cerințelor este recompensată cu aplauze.

Varianta 1

Îi voi ruga pe copii să-și acopere ochii, timp în care eu voi schimba locul unei cifre sau a unor elemente din mulțimile formate. Voi numi un copil pentru a sesiza greșeala.

Varianta 2 – complicarea jocului

Zâna va numi câțiva copii pentru a veni pe rând, în față să rezolve sarcina dată:

Ia de pe masă atâtea flori câte bățai din palme se aud (1,2,3,4).

Preșcolarii vor primi o fișă de lucru.

Se vor face aprecieri individuale și colective cu privire la evoluția acestora în cadrul activității.

Se acordă recompense.

JOCUL DIDACTIC-

PRINCIPALA FORMĂ DE ACTIVITATE A COPIILOR ÎN GRĂDINIȚĂ

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR. LUCHIAN MONICA ELENA

Jocurile didactice sunt utilizate frecvent încă din grădiniță, de la grupa mica, moment în care jocul didactic le deschide apetitul copiilor pentru cunoaștere și învățare. Abordate interdisciplinar, acestea structurează activitatea urmărind etape bine definite, raportate la particularitățile de vârstă ale copiilor.

Un exemplu ce valorifică jocul didactic este jocul matematic *Garajul jucăriilor*. Jocul face apel la disciplină, ordine, dar în același timp oferă copiilor emoții, bucurii și satisfacții.

Scopul jocului este separarea obiectelor de același fel după criteriul mărimii, formarea percepției diferențiate a celor două dimensiuni mare-mic, exersarea gândirii, atenției și memoriei. Ca orice joc didactic, acesta presupune existența unor elemente specifice. Sarcina didactică presupune gruparea obiectelor după mărime (mare-mic), așezarea lor corespunzător dimensiunilor.

Ca elemente de joc putem introduce închiderea și deschiderea ochilor, mișcarea, aplauzele, surpriza. Regulile de joc sunt foarte importante pentru buna desfășurare a acestuia. Astfel, copiii numiți de educatoare separă obiectele după mărime, le denumesc, apoi le grupează în garaje, respectând dimensiunile mic-mare. Jocul propus utilizează drept material de lucru mașini mari și mașini mici, dar și două scaune răsturnate ce vor reprezenta garajele.

Pentru desfășurarea jocului este necesar un moment de organizare ce presupune asigurarea condițiilor necesare pentru desfășurarea activității, aerisirea sălii de grupă, aranjarea scaunelor în formă de semicerc, pregătirea materialului și introducerea ordonată a copiilor.

Desfășurarea jocului, mai ales la vârstă preșcolară presupune existența unui moment de captare a atenției, prin intermediul căruia preșcolarii sunt introduși în atmosfera de joc, iar acest lucru îl putem realiza prin descoperirea unei cutii surpriză ce conține toate mașinuțele mari și mici. În acest fel se ajunge la anunțarea jocului: *Unde stau mașinile când nu sunt folosite? (în garaj). Și mașinile noastre le vom așeza tot în garaj. Deci ne vom juca jocul Garajul jucăriilor.*

O etapă care dirijează întreaga desfășurare a jocului este explicarea regulilor. Mai ales la vârsta preșcolară trebuie să punem mare accent pe această etapă. Copiilor le sunt prezentate regulile jocului. *Jocul este foarte frumos! Toți copiii cuminți vor fi astăzi șoferi. Oare ce au*

de făcut șoferii? Este numit un copil care va fi șofer și care va alege, după preferință, o mașină (mare sau mica). Dacă alege o mașină mare, o arată copiilor și spune: *Eu am luat o mașină mare*. O conduce la garajul cu mașini mari (în fiecare garaj este câte o mașină mare sau mica pentru orientare). Apoi spune: *Am dus o mașină mare în garajul cu grupa de mașini mari*. Așa se va proceda și atunci când șoferul va alege o mașină mica, aceasta va fi dusă la garajul mașinilor mici.

Urmează executarea jocului de probă pentru a se vedea modul de înțelegere al jocului, oferindu-se indicații suplimentare dacă este cazul.

Desfășurarea jocului presupune rezolvarea sarcinilor dictate de educatoare. Pe rând, fiecare copil va fi șofer și va alege, o mașină (mare sau mica) pe care o conduce la garajul potrivit (în fiecare garaj este câte o mașină mare sau mica pentru orientare). Fiecare acțiune trebuie să fie verbalizată, încurajând copiii în acest sens prin întrebări ajutătoare dacă nu se descurcă: *Ce mașină am luat? În ce garaj ducem mașina? Care este garajul mașinilor mari? Care este garajul mașinilor mici?*

Întotdeauna este necesară și etapa de complicare a jocului. În acest sens, introducem o sarcină cu un grad diferit de dificultate și care se diferențiază de celelalte sarcini. După ce toate mașinile sunt la locul lor, le putem cere copiilor să închidă ochii pentru a schimba locul a două mașini din grupe diferite, grupa mașinilor mari și grupa mașinilor mici. Sarcina copiilor este de a observa schimbarea și de a o corecta.

Jocul didactic este foarte important în activitatea copiilor la vârsta preșcolară. Acesta răspunde particularităților de vârstă, iar prin elementul distractiv pe care îl conține stimulează interesul și curiozitatea, alternează perioadele de atenție și concentrare cu activitatea de învățare.

Joc didactic „Lupta pionilor,,

Prof. Lungu Veronica Luciana

Școala Gimnazială Nr. 1 Vlădești

❖ **Scopul:** consolidarea cunoștințelor despre verb prin intermediul jocului de șah;

❖ **Sarcina didactică:** mutarea pionilor până în capătul tablei de șah prin identificarea timpurilor verbale ce se află sub aceștia;

❖ **Material didactic:** table de șah, platform digital pe care putem juca șah online, videoproiector, laptop.

❖ **Regulile jocului:** Fiecare concurent trebuie să ajungă cu pionii în capătul tablei. Sub fiecare pion se află un verb la un anumit timp. Nu se poate muta pionul dacă concurentul nu recunoaște timpul verbului. Dacă îl recunoaște mută o pătrăciță. Pentru a captura pionul adversarului, elevul este obligat să recunoască timpul verbului aflat sub pionul pe care vrea să-l captureze și să treacă verbul la altă persoană păstrând timpul.

❖ **Desfășurarea jocului:**

➤ Exemplu: Albul mută pionul de pe B2 . Sub pion se află verbul „ am plecat- perfect compus. Dacă elevul a recunoscut timpul va muta pe B3 sau B4.

Negrul a ajuns cu pionul pe D5 (verbul,, ajungeam,, - imperfect) și vrea să captureze pionul alb de pe C4 (verbul „citii,, - perfect simplu). Ca să poată captura trebuie să recunoască și verbul de sub pionul D5 și pe cel de sub pionul C4; apoi să transforme verbul de la persoana I sg. la pers. a III-a sg. Dacă greșește, albul are posibilitatea să captureze pionul negru rezolvând aceleași sarcini. Câștigă cel care ajunge primul cu un pion în capăt.

➤ Vom juca un joc de probă pe platforma digitală aleasă ca toți elevii să vadă cum se desfășoară jocul.

➤ Le voi da elevilor un răgaz de 1-2 minute pentru a pune întrebări de clarificare.

➤ Voi da startul jocului. Fiecare echipă va avea un supervisor care va urmări desfășurarea jocului.

➤ La final elevii vor exprima într-un cuvânt cum s-au simțit pe parcursul jocului.

Jocul didactic matematic la grădiniță

prof. învă. preșcolar Lupoaiu Mihaela

G. P. N. Nr. 1, Frătăuții - Noi, Suceava

Copilul, atunci când se joacă, învață. Pentru copil, reușita jocului pe care și-l propune este foarte importantă. De aceea, el antrenează în joc toate posibilitățile sale fizice, intelectuale, afective de care dispune.

În procesul instructiv-educativ, un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare este jocul didactic.

Jocul didactic contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, la concentrarea atenției și la formarea unor deprinderi de muncă intelectuală. Antrenând toți analizatorii: vizual, auditiv, tactil, olfactiv, se poate ajunge la formarea unor deprinderi intelectuale cum ar fi acelea de a asculta indicațiile verbale ale educatoarei, de a observa, de a analiza și descrie, de a stabili asemănări și deosebiri, de a compara, a generaliza sau a se orienta în spațiu.

La grupa mică jocul didactic este specific ca formă de organizare a activităților matematice, mai ales al celor de dobândire de cunoștințe. Copiii alcătuiesc grupe de obiecte după formă, subgrupele după dimensiune și culoare. După ce au învățat să formeze grupe de același fel, copiii separă din fiecare grup un obiect arătând și exprimând verbal, unde este un singur obiect, unde sunt mai multe obiecte, acest lucru ajutându-i mai târziu să numere și să raporteze numărul la cantitate „Cutiuța”.

Începând cu grupa mijlocie se folosesc și jocurile didactice de verificare-consolidare prin care se urmărește verificarea cunoștințelor despre formarea mulțimilor de obiecte după criterii date, „Să pregătim camera pentru iarnă”, privind numărul, „Magazinul de jucării”, exprimarea corectă a numeralului cardinal, „Să așezăm jucăriile pe raft!” și ordinal, „A câta jucărie lipsește”.

Jocul didactic matematic constituie un mijloc atractiv de realizare a sarcinilor numărului și socotitului. Acesta conține o sarcină didactică pe care copilul trebuie să o îndeplinească concomitent cu participarea lui la acțiunea jocului.

Unele jocuri pot crea copiilor posibilitatea de a număra o anumită cantitate, „Cine numără mai bine?”, de a stabili suma obiectelor numărate, „Câte flori sunt?”, de a indica locul fiecărui număr în șirul numeric, „A câta floriceică lipsește?”, de a raporta numărul la cantitate și invers, „Dă-mi, te rog, tot atâtea floricele!”, compunerea și descompunerea unui număr (exemplu nr.4). în câte un element și în câte două grupuri, „Să decorăm rama! (prin alternarea elementelor: 3 și 1; 2 și 2; 1 și 1 și 1 și 1)”, înțelegerea procesului de creștere și micșorare a unei cantități prin adăugarea sau scăderea unei unități „La grădina zoologică”(rezolvarea de probleme ilustrate).

Jocurile didactice matematice antrenează operațiile gândirii, formează deprinderi de lucru corecte și rapide, dezvoltă spiritul de inițiativă , independența în muncă, atenția, disciplina.

Acceptarea și respectarea regulilor de joc îi determină pe copii să participe la efortul comun al grupului din care fac parte.

Bibliografie:

„Jocuri didactice pentru grădinițele de copii, Casa Corpului Didactic, Suceava, 1977;
„Didactica jocurilor,,H.Catalano,I.Albulescu,Ed.Didactică și Pedagogică,2019;
„Jocuri potrivite,,D.Răileanu,L.Bujor,N.Serdenciuc, Ed. Didactica Publishing House,2019.

Joc didactic - „Noi suntem detectivii și mistere rezolvăm”

Autor: Prof. Educator Lupu Marina, învățăământ special,

Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă Brașov

Jocul este conceput ca mod de învățare și terapie, înscriindu-se în noile metode de predare-învățare. Jan Piaget sugera că jocul reprezintă cea mai pură formă de asimilare, prin joc are loc o dezvoltare armonioasă la nivel cognitiv. Tot odată prin joc copii își exprimă propriile capacități, emoții, trăiri, primesc informații despre lumea în care trăiesc, interacționează cu oameni și cu obiectele din mediul înconjurător, de asemenea învață să se orienteze în spațiu și timp.

Pentru că am aflat cât de important este jocul didactic vă propun următoarea activitate instructiv-educative. Jocul pe care o să-l prezint se numește „Noi suntem detectivii și mistere rezolvăm”. Pentru realizarea jocului vom avea nevoie de următoarele materiale: fișe de lucru, plicuri, lupă, aparat foto, animale 3D, creioane colorate, foarfeci, lipici, laptop, soft educațional. Durata jocului este de 45 de minute. Locul în care se desfășura poate fi atât în sală de clasă, cât și în curtea școli.

La începutul jocului cadrul didactic le va prezenta elevilor materiale de care vom avea nevoie în cadrul jocului (imagini, plic, lupă, aparat foto). Se va identifica fiecare obiect și imagine, de asemenea se va stabili cum se vor utiliza în cadrul jocului. Cadrul didactic va anunța elevi despre rezolvarea de mistere și că urmează să se joace de-a detectivii. De asemenea elevi vor căuta indicii și vor rezolva misterele folosind materiale prezentate anterior. După fiecare probă din cadrul jocului rezolvată, elevi vor primi un plic surpriză pe care îl vor putea deschide doar la sfârșitul jocului. Profesorul se va folosit pentru a introduce elevi, dar și pentru a se asigura că toată lumea a înțeles ce are de făcut de softuri educațional și de jocuri de tip „*memory games*”.

Se prezintă elevilor prima fișă explicandu-i-se că detectivii reușesc cu ușurință să identifice indiciile: „Găsește umbra animalelor”. Elevii vor trebui să denumească fiecare animal și, pe rând, să identifice umbra fiecărui trasând o linie cu creionul. După ce rezolvă sarcina, primesc un plic pe care îl vor deschide la finalul activității.

A doua probă presupune ca fiecare animal să își găsească căsuța potrivită. Fiecare elev primește câteva animale din plastic, iar pe o fișă căsuțe cu animale și trebuie să rezolve individual sarcina. După rezolvarea sarcinii, elevii se vor corecta reciproc, făcând aprecieri asupra modului în care și-au identificat animalele și locuință. După ce rezolvă sarcina, primesc un plic.

În următoarea probă elevii vor primi o fișă pe care o vor rezolva împreună, explicându-i-se că uneori și detectivii lucrează în echipă pentru a identifica mai ușor diferite indicii. Se solicită determinarea fiecărui animal, stabilirea dacă este sălbatic sau domestic, identificare perechii și trasarea unei linii. După ce rezolvă sarcina, primesc plicul surpriză.

În ultima probă se va rezolva în echipă presupunând cooperare. Elevii primesc două imagini și trebuie să descopere cele 5 diferite dintre ele. Se identifică imaginile și se stabilește elementele comune, apoi se compară cele două imagini, se identifică ce este diferit. În cazul elementelor mici se utilizează lupa. Se oferă indicii dacă elevi nu descoperă diferențele. Se primește plicul surpriză.

Pentru că jocul a ajuns la sfârșit, se deschid plicurile primite. În plicuri elevi vor găsi piesele unui puzzle pe care îl vor asambla împreună. Primesc o foaie suport pe care vor lipi piesele, le vor potrivi, iar la sfârșit vor obține o poză în care sunt chiar ei. Se fac aprecieri despre modul în care au participat la joc, iar fiecare elev va primi o diplomă de cel mai bun detectiv.

Bibliografie:

- Bocoș. M., Jucan. D. (2022). *Fundamentele pedagogiei*. Teoria și metodologia curriculumului. Ediția a V-a. București: Paralela 45.
- Cocoș. C. (2014). *Pedagogie*. Ediția a III-a revăzută și adăugită. Iași: Polirom.
- Gherguț. A., Frumos. L. (2019). *Educație incluzivă*. Ghid metodologic. Iași: Polirom.

Jocul, un instrument educațional vital în învățarea limbii engleze

Autor: Claudia Mager

Școala Gimnazială "Avram Iancu" Baia de Criș

Învățarea unei limbi moderne poate fi o provocare, dar integrarea jocului în procesul educațional poate transforma această provocare într-o experiență plăcută și eficientă. Jocul reprezintă un instrument educațional vital în dezvoltarea abilităților lingvistice, iar atunci când vine vorba de limba engleză, acesta devine un partener de nădejde în procesul de învățare.

Unul dintre cele mai mari avantaje ale utilizării jocurilor în învățarea limbii engleze este creșterea motivației. Jocurile oferă un mediu interactiv și distractiv, în care elevii sunt încurajați să-și folosească abilitățile lingvistice pentru a avansa în joc. Faptul că învățarea devine o experiență plăcută și captivantă îi determină pe studenți să fie mai implicați și, implicit, să facă progrese semnificative în ceea ce privește limba engleză.

În plus, jocurile contribuie la dezvoltarea abilităților de comunicare într-un mod natural și interactiv. Prin intermediul jocurilor de rol, conversațiilor simulate sau chiar a jocurilor online, elevii sunt expuși la diverse situații în care trebuie să-și utilizeze cunoștințele de limbă engleză pentru a interacționa și a rezolva probleme. Acest tip de experiență îi pregătește pentru utilizarea limbii engleze în contexte reale, îmbunătățindu-și astfel abilitățile de comunicare într-un mod practic.

Jocul este, totodată, o metodă interactivă care ajută la îmbunătățirea vocabularului și a gramaticii. Prin intermediul jocurilor de cuvinte, a puzzle-urilor lingvistice sau a altor activități ludice, elevii sunt provocați să își consolideze și să-și extindă vocabularul într-un mod plăcut și eficient. În plus, jocurile care implică construirea propozițiilor corecte sau rezolvarea problemelor gramaticale îi ajută pe elevi să înțeleagă și să aplice regulile gramaticale într-un context practic.

De asemenea, jocurile contribuie la dezvoltarea abilităților de ascultare și înțelegere auditivă. Jocurile care presupun ascultarea și interpretarea informațiilor, precum și răspunsul la întrebări sau rezolvarea sarcinilor în funcție de ceea ce au auzit, ajută la antrenarea urechii pentru limbajul englez. Această abilitate este esențială în procesul de comunicare într-o limbă străină și poate fi îmbunătățită în mod eficient prin intermediul jocurilor.

Exemple de jocuri care pot adăuga o notă distractivă și interactivă în procesul de învățare, facilitând consolidarea cunoștințelor lingvistice ale elevilor sunt: scrabble, taboo, charades, bingo cu vocabular, story cubes, hangman, quiz show, jocul memorie, puzzle-uri

cu cuvinte câștigate, mimă, jocul de rol. Cele mai des folosite jocuri la ora mea sunt: jocul de rol (role-play), mima și story cubes.

În concluzie, educația non-formală poate fi integrată cu succes în cadrul orelor de educație formală, jocul fiind o unealtă esențială în cadrul procesului de învățare a limbii engleze. Acesta nu numai că stimulează motivația elevilor, dar contribuie și la dezvoltarea abilităților lingvistice într-un mod interactiv și distractiv. Așadar, prin integrarea jocurilor în curriculumul educațional, profesorii pot transforma procesul de învățare într-o experiență plină de satisfacții și de rezultate tangibile în ceea ce privește competențele lingvistice ale elevilor.

Bibliografie:

1. Nunan David, Research methods in language learning, Cambridge University Press, 1992
2. Ionescu Miron, Didactica modernă, Ed. Dacia, Cluj- Napoca, 2001.
3. Manual IMPACT, Educație non-formală, ediția a II –a, Fundația NOI ORIZONTURI, 2009.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC / EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

PROF. ÎNV. PRIMAR: MAGURAN DORINA

LICEUL,, IOAN BUTEANU,, GURAHONT

ȘCOALA PRIMARĂ BONȚEȘTI, JUDEȚUL ARAD

Jocul este o componentă din universul copilăriei și este necesar atât dezvoltării fizice cât și dezvoltării psihice, fiind un instrument util în trezirea interesului și a curiozității copilului, solicitându-i nevoia de comunicare, gândirea, creativitatea, inițiativa, încrederea și nu în ultimul rând, nevoia de mișcare. Prin joc, copilul descoperă lumea înconjurătoare într-un mod accesibil și atractiv, o cercetează și o transformă prin învățare și reflecție personală, transpunând-o apoi, în context noi.

Jocul poate fi transformat în metodă de învățare. El contribuie la asigurarea bunei dispoziții și angrenarea copilului în învățare într-o manieră atractivă, distractivă. Învățarea prin joc se referă la acumularea de noi cunoștințe, priceperi și deprinderi, fiecare tip de joc având o finalitate specifică sau mai multe finalități ancorate în diferite etape ale dezvoltării.

Jocul didactic este o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată, fiind orientate spre finalitatea – învățare prin joc.

Organizarea jocului didactic presupune:

- Realizarea unei atmosfere de joc, a unui ambient favorabil
- Pregătirea materialului didactic
- Desfașurarea jocului în sine care presupune respectarea unor reguli:
- Introducerea în joc
- Anunțarea titlului și a scopului
- Descoperirea materialului didactic
- Explicarea sarcinilor și a regulilor jocului
- Executarea jocului didactic
- Încheierea jocului
- Evaluarea jocului didactic

Avantaje ale jocului:

- Dezvoltarea cognitivă, mai ales când, prin joc, cei mici sunt provocați să compare, să clasifice, analizeze, ordoneze

- Dezvoltarea inteligenței emoționale
- Dezvoltarea creativității și a imaginației
- Formarea anumitor deprinderi de muncă individuală, în perechi sau în echipă, precum și încadrarea într-un anumit timp, însușirea de noi cunoștințe

Un joc folosit des în însușirea cunoștințelor despre numărul substantivelor este: „**Eu spun una, tu spui multe**„.

COMPORAMENTENTE VIZATE:

Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale.

Manifestă creativitate în activități diverse.

Respecta regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare

Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului

Utilizează structuri orale simple

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

Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice

Folosește cuvinte noi în experiențele zilnice

Scopul: Formarea auzului fonematic și deprinderea de a alcătui propoziții utilizând corect numărul singular și plural al substantivelor.

Obiective operationale:

✚ Să utilizeze corect substantivele la diferite genuri, atât la singular cât și la plural, pe baza citirii jetoanelor date ;

✚ Să transforme singularul în plural și invers utilizând imaginile specifice temei săptămânale;

✚ Să participe în rezolvarea unor sarcini didactice dovedind că au înțeles modul de exprimare în propoziții simple și dezvoltate;

✚ Să rezolve sarcinile fișei individuale de lucru.

Sarcina didactică:

Denumirea imaginilor, găsirea formei de plural sau singular a substantivelor și alcătuirea de propoziții simple sau dezvoltate cu cuvintele date.

Regulile jocului:

Pentru prima sarcină didactică, copilul alege un jeton (singularul sau pluralul), denumește imaginea și solicită colegul care are același jeton (singularul sau pluralul). Copiii vor așeza la panou jetoanele găsite.

Sarcina a doua constă în alcătuirea de propoziții folosind corect substantivele la numărul singular și plural pentru imaginile ce s-au găsit la prima sarcină .

Elemente de joc: Surpriza, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor.

Strategia didactică:

Metode: Diagrama Venn, jocul didactic, jocul exercițiu, explicația, conversația, observația, demonstrația, descoperirea, exercitiul, problematizarea, jocul de mișcare .

Mijloace didactice: Jetoane cu diferite imagini ,fișe individuale de lucru, materiale didactice (scrisoare, săculeț magic, cercuri pentru Diagrama Venn).

Forma de organizare: Pe echipe

Bibliografie:

- ✚ Curriculum pentru învățământul preprimar(3-6/7 ani)
- ✚ “Metode interactive de grup”-Ghid metodic, Breben S., Gongea E., Ruiu G., Fulga M., Ed. Arves 2002
- ✚ “Programa activităților instructiv educative în grădinița de copii” Preda V., Dumitrana M., București, 2000

Metode moderne de predare la elevii cu CES

MAIER ANA MARIA

Metodele de predare- invatare sunt acele căi prin care elevii ajung la dobândirea de cunoștințe, deprinderi, la capacității intelectuale și la valorificarea aptitudinilor specifice sub coordonarea dascălilor.

Metodele didactice se selectează în raport cu scopul și obiectivele activității, conținutul lecției, particularitățile elevilor, tipul și gradul tulburărilor, tipul de percepție al elevilor.

În ceea ce privește elevii cu deficiențe mintale este recomandată utilizarea *povestirii*, metodă care însoțită de suport ilustrativ, captează mai ușor atenția și facilitează implicarea afectiv- emoțională a elevilor.

Demonstrația ajută elevii să înțeleagă sensul elementelor de bază ale unui fenomen sau proces cu scopul de a asigura acestora o bază perceptivă concret senzorială. În cazul elevilor cu dizabilități, această metodă constituie o practică obișnuită la toate disciplinele de învățământ precum și la cele de terapie educațională, care se desfășoară sub coordonarea educatorului.

În activitățile de consolidare a cunoștințelor și de antrenare a deprinderilor este folosit cu succes *exercițiul*.

Pentru copiii cu deficiențe de intelect, tulburări asociate (autism, sindrom Down) sau pentru cei cu tulburări senzoriale poate fi folosită cu succes *metoda intuiției și procedeele înlănțuirii și modelării* datorită compatibilității existente între specificul acestora și particularitățile de învățare ale acestor categorii de subiecți. totodată ele sunt potrivite în situațiile de prezentare, antrenare și consolidare a noilor cunoștințe și deprinderi din diverse discipline pe care elevii trebuie să și le însușească.

În cazul celor cu tulburări de limbaj, în activitățile de învățare a citit- scrisului se utilizează cu precădere *metoda fonetică analitico- sintetică*, deoarece aceasta respectă principiul trecerii de la ușor la greu și pune accent pe analiza și sinteza fonetică, grafică a conținutului verbal după algoritmul- propoziție- cuvânt- silabă- sunet- literă.

Copiiiilor cu deficiențe de auz din școlile de masă li se recomandă folosirea analizei și sintezei cuvântului cu ajutorul imaginilor, *metoda imaginii labiovizuale*, caz în care cuvintele și propozițiile trebuie cunoscute sub aspect semantic și articular, să aibă o componentă articulară simplă pentru ca sunetul nou să fie ușor de sesizat.

Dintre metodele activ- participative amintim *braistorming- ul și braitorming –ul în perechi* ,care dă șansă fiecărui elev să performeze, să se ajute unii pe alții, realizând că au nevoie unii de alții pentru a- și duce la bun sfârșit sarcinile.

O metodă îndrăgită de elevi este *Turul galeriei*, unde lucrează în grupuri de 3- 4, la o anumită sarcină, care are ca rezultat un produs prezentat pe o coală de hârtie sau o altă formă ce poate fi expusă în clasă. fiecare grup examinează produsele celorlalte grupe, notează impresii, comentarii se aduc modificări în urma discuțiilor , apoi își reexaminează propriile produse prin compararea cu celelalte. Astfel, prin feedbackul oferit de colegi are loc învățarea și consolidarea cunoștințelor propuse, se valorizează produsul activității în grup și se descoperă soluții alternative la aceeași problemă sau tip de sarcină. Această metodă oferă șansa de a participa la rezolvarea sarcinii propuse de către toți membri grupului, chiar și a celor cu dizabilități.

Jocul didactic și dramatizarea pot fi aplicate atât în ce privește conținutul unor discipline cât și în formarea și dezvoltarea comunicării la elevii cu deficiențe mintale și senzoriale, implicarea lor cât mai directă în situații și circumstanțe de viață simulate , trezește motivația și facilitează participarea activă, emoțională a elevilor, constituind și un mijloc de socializare și interrelaționare cu cei din jur.

Joc cu materiale din natură



Ed. pt. sănătate



Dezvoltăm imaginația și creativitatea



Jocuri muzicale



Marele avantaj al acestor metode constă în valențele lor formative și în posibilitatea evaluării continue și obiective a elevilor cu și fără C.E.S. Ele au implicații directe sau indirecte asupra componentei afectiv- motivaționale care influențează fundamental conduita elevului în cadrul activităților din clasă, dau libertate elevilor să facă speculații, apare diversitatea de opinii, este încurajată libera exprimare , reprezintă o formă democratică de abordare a procesului educațional.

Bibliografie:

Alois Gherguț, Sinteze de psihopedagogia specia, ghid pentru concursuri și examene de obținere a gradelor didactice, Ed. Polirom 2005

Învățare prin joc la grădiniță

Prof. înv. preșcolar: Major-Bartha Zita

Școala Gimnazială Nr. 1 Borla, Județul Sălaj

"Jocul este cel mai elevat tip de cercetare." - Albert Einstein

Plecând de la premisa că motorul principal al procesului de învățare al copiilor este curiozitatea lor instinctivă față de aspectele neexplorate ale lumii exterioare (o trăsătură comună tuturor oamenilor, fără excepție, deoarece această curiozitate își are rădăcinile în natura umană), și având încredere în capacitatea de a-i antrena pe copii (deoarece nu avem idei înnăscute, ci doar o capacitate individuală de a ne dezvolta abilitățile), mi-am propus să ridic nivelul de cunoștințe al preșcolarilor mei într-un mod care să nu îi facă să simtă că învățarea este o povară. Unul dintre cele mai importante aspecte ale procesului de predare-învățare este metoda adoptată de către profesor.

Metodele alternative pe care le-am selectat plasează preșcolarii în centrul procesului de predare și învățare, iar planificarea acestui proces este adaptată la nevoile lor individuale. Pe parcursul carierei mele pedagogice, am experimentat deja aceste metode cu diverse grade de succes, însă cel mai crucial aspect rămâne învățarea ludică. În opinia mea, abordând subiectul într-un mod ludic, explorându-l din diverse unghiuri și folosind mai multe metode. **Dramatizarea** nu este o noutate didactică. Dar trebuie reținut faptul că jocul de rol ca atare este doar ultimul pas, precedat de alte etape care mobilizează deprinderi de comunicare. Obiectivul avut în vedere nu este nici pe departe un antrenament pentru actorie, ci unul de participare activă în comunicare (**dramatizarea** potrivitându-se jocului imaginativ practicat de preșcolari și oferind în același timp, ocazii de contextualizare a învățării. Putem reuși să facem ca preșcolarii să se bucure să exploreze povești, jocuri, scenete. Pentru a realiza acest lucru, noi, educatoarele, trebuie să facem primul pas și să ne menținem entuziasmul de-a lungul anilor, având în vedere atât echilibrul psihic al preșcolarilor, cât și al nostru.

La grupa mare, accentul a fost pus pe activitățile individuale și în grup, în scopuri imaginative, precum și pe acte de limbaj: descrierea, caracterizarea, exprimarea sentimentelor, a opiniei, rezumarea, schimbarea punctului de vedere. Aceste deprinderi sunt antrenate progresiv, în mai multe etape:

1. **REZUMAREA CONȚINUTULUI TEXTULUI:** (o poveste scurtă). Selectarea principalelor idei și înlănțuirea lor pentru a oferi o variantă esențială a textului constituie un exercițiu foarte bun pentru clarificarea conținutului și urmărirea liniei sale principale.

2. **RELATAREA TEXTULUI PRIN ADĂUGIREA DE NOI DETALII:** Acest al doilea pas incită preșcolarii să-și folosească imaginația pentru lărgirea contextului inițial. Ei

pot face o descriere mai detaliată a vestimentației personajului, de exemplu inventând culori, tipuri de țesătură, forme, desing, etc. Cel mai important lucru, la acest moment, este de a permite copiilor să intervină în poveste cu propriile lor idei.

3. AVANSAREA MAI MULTOR PUNCTE DE VEDERE ȘI RELATAREA CONȚINUTULUI DINTR-UN ALT PUNCT DE VEDERE (un alt final): Aceasta este activitatea pe care copiii o îndrăgesc cel mai mult. Reluarea conținutului poveștii dintr-un alt punct de vedere este o activitate mai rafinată de aprofundare a ficțiunii și de disciplinare a imaginației. În felul acesta preșcolarii învață să inventeze povești paralele.

4. DESCRIEREA PERSONAJELOR ȘI EXPRIMAREA STĂRILOR AFECTIVE Activitatea are ca scop observarea și concentrarea atenției asupra personajelor (cum arată acestea și ce pot ele resimți în anumite circumstanțe). La început copii sunt puși să identifice personajul în funcție de o imagine dintr-o colecție de decupaje, înfățișând persoane de diferite vârste immortalizate în diferite situații și afișând o anumită dispoziție afectivă. Pentru a identifica și, apoi, a denumi sentimentele personajului, se va proceda la fel, copiii mimează o emoție, sau o recunosc pe un suport vizual mai ușor decât să o denumească direct. Pentru a acoperi spectrul larg al stărilor afective am venit în sprijinul copiilor enumerând cuvintele care le denumesc și cerându-le să le exprime non-verbal (prin mimă sensurile se dobândesc mai ușor). Pentru reprezentarea corporală a personajului, preșcolarii pot arăta cum se mișcă acesta, cât de înalt este etc. Abia după mai multe exerciții de acest fel se poate trece la verbalizare, moment în care sunt căutate cele mai potrivite cuvinte și corectă înlănțuire de idei, pentru a da o imagine adecvată a personajului și a emoțiilor sale.

5. PREGĂTIREA INTERPRETĂRII Această etapă trebuie să aibă loc, în mod necesar, în grup. Acum copiii discută cum ar putea (și ar trebui) interpretat un personaj ales de ei sau de mine. Este responsabilitatea grupului de a decide cine este cel mai potrivit să interpreteze un anumit personaj, cum trebuie acesta să se miște, să se comporte, ce ton va adopta. Cu timpul, copii câștigă autonomie, dar, la început, educatoarea trebuie să acorde mult sprijin pentru succesul acestei activități. Copiii trebuie ajutați să decidă asupra rolurilor pe care și le asumă, să li se explice ce trebuie să facă pentru a-l interpreta, cum să-și schimbe vocea, cum să se poziționeze față de auditoriu, etc.

6. INTERPRETARE ȘI EVALUARE Fiecare grup își prezintă secvența în fața celorlalți. Copii intră în mod natural în joc: cei ce interpretează „intră în pielea unor personaje”, ceilalți se vor comporta în mod spontan ca „public”, încercând să identifice rolurile și să decodifice mesajul. După interpretarea scenelor, se trece la evaluarea activității. Ei își vor exprima în mod liber părerea despre cine a fost cel mai bun, vor evidenția greșelile, vor face remarci asupra modului de interpretare a unui grup, în ansamblul său. Dincolo de opiniile critice și conștientizarea erorilor, această etapă va constitui o ocazie în plus pentru a înceta copiii să se exprime, să avanseze un punct de vedere personal, să se obișnuiască cu, și să accepte diferențele de păreri asupra unuia și aceluiași fapt, să-și motiveze o alegere.

JOC DIDACTIC MATEMATIC

Prof. MĂLĂELEA IUSTINA SILVANA

GRĂDINIȚA P. P. FĂGET

TITLU: -Joc didactic: „În curtea bunicilor”

SARCINĂ DIDACTICĂ:

- Compunerea și descompunerea unui număr;

REGULI DE JOC:

Copilul ales va așeza fiecare animal la căsuța lui. Se vor denumii grupele formate. Se va asocia cifra corespunzătoare numărului de elemente ale fiecărei mulțimi, copii vor enumera grupele cu cele mai multe, respectiv cu cele mai puține animale. Copii vor compune și vor descompune numerele așezând animalele unei grupe în două adăposturi (descompunere), ori competând elementele unei mulțimi (compunere)

ELEMENTE DE JOC:

- Siluete animale domestice (cocoș, porc, cal, vacă, cățel), căsuțele animalelor

STRATEGII DIDACTICE:

• Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul, jocul dirijat,

- Material didactic: siluete animale domestice, siluetă ferma

DESFĂȘURAREA JOCULUI DIDACTIC „LA FERMA BUNICILOR”.

Voi explica desfășurarea și regulile jocului:

Animalele au ieșit la păscut și trebuie să se întoarcă la casele lor, astfel copii, le vor ajuta să intre în căsuță. Apoi la fiecare grupă vom număra elementele și le vom □lege□ cu cifra corespunzătoare numărului de animale din casă. Pentru a □lege copilul care va realiza sarcina vom folosi metoda cubului. Apoi vor enumera grupele cu cele mai multe elemente, sau mai puține elemente. După realizarea acestor sarcini, îi voi ruga să împartă o mulțime de animale în două, așezând animalele în două adăposturi sau completând elementele unei mulțimi.

Complicarea jocului

În complicarea jocului le voi cere să închidă ochii, iar eu voi amesteca animalele, sau voi inversa cifrele, mulțimile nu vor corespunde etc, iar copii vor trebui să ghicească ce am schimbat, apoi vom trece la măsuțe unde vom realiza fișa de lucru (anexa)

FISA DE LUCRU

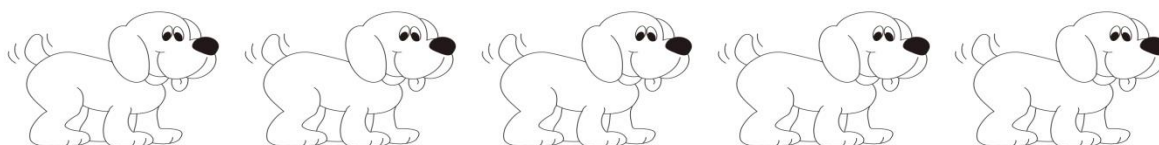
Numerația 1-5

1. Colorează:

a) 3 pisicuțe;



b) 5 căței



Rolul școlii și al familiei în prevenirea și combaterea violenței

Profesor Mamara Nicoleta Loredana

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Tg-Jiu

Violența este dezorganizarea brutală sau continuă a unui sistem personal, colectiv sau social și care se traduce printr-o pierdere a integrității, ce poate fi fizică, psihică sau materială.

Când vorbim despre violența școlară ne raportăm la cei trei factori principali implicați în activitatea educativă: elevi, părinți și profesori, dar și la contextul instituțional școlar și la cel familial. Manifestările conflictuale dintre elevi reprezintă cea mai prolifică formă de violență școlară, existând un specific al violenței elev-elev, determinat de diferiți factori școlari: statutul de elev, relația elev-profesor, contextul școlar, etc.

Studiul realizat de Jigău sintetizează următoarele tipuri de violență între elevi: jigniri, injurii, etichetări, umiliri, certuri, violență fizică, conflicte. La aceste tipuri se adaugă violența în mediul virtuală. Hărțuirea virtuală se referă la folosirea intenționată a internetului sau a telefoanelor prin care se cauzează, în mod repetat și intenționat, un anumit rău sau disconfort, ținând o anumită persoană sau un grup de persoane.

Violența în școală are consecințe negative care se răsfrâng asupra atmosferei generale din școală, care devine una sumbră, în care predomină teama, în locul unui mediu în care copiii să se simtă protejați.

Cea mai eficientă metodă în ceea ce privește fenomenul violenței școlare este **prevenirea**, deoarece permite identificarea din timp a elevilor cu probleme și intervenția asupra acestora înainte ca incidentele de amploare să izbugnească. Aceste constatări au condus la elaborarea unor programe eficiente de prevenire a violenței care presupun instruirea profesorilor și a părinților în vederea recunoașterii semnelor timpurii ale comportamentelor agresive. Aceste programe au drept obiectiv învățarea unor tehnici specifice de către profesori, tehnici care se referă la abilități de rezolvare a conflictelor sau de recompensare pozitivă și evitare a reacțiilor punitive.

Elevii cu risc crescut de a deveni victime sau agresori, odată identificați, pot beneficia de programe de training și seminarii special concepute pentru a răspunde nevoilor lor. De exemplu, victimele pot beneficia de învățarea unor tehnici asertive, iar agresorii de însușirea unor tehnici de autocontrol sau de rezolvare a conflictelor.

Consilierul școlar joacă un rol important în implementarea strategiilor de prevenire a violenței școlare. Consilierul are competențe specifice în domeniu pentru a implica părinții sau alți membrii exteriori școlii, însă trebuie să beneficieze și de sprijinul deplin și mobilizarea întregii școli, deoarece studiile empirice arată că simpla distribuire de materiale informative, nu are efect pe termen lung în controlarea fenomenului agresivității școlare.

La nivel de clasă se va pune cel mai mare accent pe implicarea elevilor care vor fi încurajați să ia atitudine față de fenomenul violenței școlare. Aceste strategii presupun abordarea problematicii agresivității în cadrul orelor de dirigenție sau al orelor opționale, discutând cu elevii, într-un mediu pozitiv, consecințele violenței școlare. Agresorii vor învăța abilități de controlare a emoțiilor negative, victimelor li se va oferi suport emoțional și li se va încuraja asertivitatea, iar martorii vor fi îndemnați să intervină atunci când observă incidente violente.

Părinții sunt încurajați și învățați să se folosească de bunul simț pentru a preveni încercările de intimidare și pentru a preîntâmpina agresiunea. Părinții trebuie să încurajeze copiii să apeleze la bunul simț pentru a îndepărta bătașii și pentru a intui când li se pregătește un atac. Copiii nu trebuie să stea de vorbă cu bătașul dacă acest lucru îi va pune în pericol fizic sau psihic. Părinții trebuie să formeze o alianță cu școala în care ambele părți să conlucreze spre eliminarea hărțuirii.

Ei trebuie să-și exprime părerea și să dea de înțeles profesorilor și conducerii școlii că au înțeles problema violenței și în special a violenței școlare. Părinții trebuie să fie într-o permanentă comunicare cu profesorii, psihologul și conducerea școlii, pentru a-și exprima îngrijorarea legată de atacurile din școală.

O altă metodă de care părinții trebuie să țină seama în combaterea violenței școlare este legată de comunicarea cu proprii copii prin care să le spună să apeleze la adulți imediat, dacă li se pare că cineva vrea să se ia de ei, susținându-i și îndemnându-i să se gândească singuri să își rezolve problemele. Dacă această metodă nu dă rezultate, părinții pot încerca și alte strategii pozitive precum logica, compromisul, negocierea. A se evita atitudinile negative precum țipatul, cicăleala, dojana. Dacă eforturile lor nu dau roade, apelează la psiholog.

Părinții pot să le arate copiilor lor, articole și știri despre alți copii care au fost grav vătămați de zvonurile de pe internet. Ei pot înregistra toate evenimentele și schimburile pe internet, din momentul în care are loc încercarea de intimidare, pentru a folosi informațiile la poliție.

Cu toate că fenomenul violenței școlare are consecințe atât de grave, el persistă, iar acest lucru se întâmplă din cauza a trei motive. În primul rând, pentru că există o toleranță socială a violenței și o promovare a acesteia în filme, ceea ce o face să pară acceptată din punct de vedere social. Apoi, adulții tind să nu fie conștienți pe deplin de consecințele fenomenului și îl tratează cu superficialitate drept simple tachinări sau o parte normală a procesului de maturizare. Iar nu în ultimul rând, din cauza faptului că adesea incidentele violente se petrec departe de ochii adulților.

În general, strategiile de intervenție se bazează pe implicarea întregii școli (profesori, consilieri școlari, elevi, conducerea și tot personalul școlii) și a comunității (părinți, mass-media) în lupta împotriva agresivității școlare. Se vor promova strategiile pro-sociale și metodele non conflictuale de soluționare a problemelor, se va oferi suport și consiliere atât victimei cât și agresorilor. Poate cel mai important element în cazul acestor strategii este reprezentat de implicarea colectivului de elevi care se pare că are cea mai mare putere în oprirea incidentelor violente.

Importanța consilierului școlar este recunoscută atât în cazul strategiilor de prevenție cât și în cazul celor de intervenție. Consilierul este cea mai indicată persoană pentru a implica părinții sau alți membrii exteriori școlii, însă trebuie să beneficieze de sprijinul

deplin și mobilizarea întregii școli, deoarece studiile empirice arată că simpla distribuire de materiale informative nu are efect pe termen lung în controlul agresivității școlare.

În concluzie, deși este un fenomen de amploare, extrem de răspândit și cu consecințe grave asupra elevilor, violența școlară poate fi prevenită și diminuată. Școala trebuie să facă eforturi în sensul conceperii și implementării unui program eficient de prevenire a violenței și să disemineze materiale și informații. Apoi, trebuie să se realizeze seminarii în vederea asigurării asimilării informațiilor și să se ofere training și suport atât victimelor cât și agresorilor. Elevii, părinții și cadrele didactice trebuie să facă eforturi în vederea angajării, în mod activ, în procesul de schimbare a climatului școlii și în aplicarea noilor reguli care interzic violența.

Bibliografie:

DePino C., „Violența în școală”, Editura Trei, București 2013;

Curelaru M., „Violența în școală”, Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza”, Iași 2013;

Grigore A. N., „Violența în context educațional”, Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza”, Iași 2016;

Neculau A., Ferred G., „Violența Aspecte psihosociale”, Editura Polirom, Iași 2003;

Muntean A., Munteanu A., „Violență, Traumă, Reziliență”, Editura Polirom, Iași 2011;

ÎNVĂȚARE PRIN JOC

ACTIVITĂȚI DE BUNE MANIERE PENTRU COPII

**Prof. înv. primar Manole Anca- Roxana,
Școala Gimnazială „A. S. Puskin”, Brăila,
structură Școala Gimnazială „George Coșbuc”, Brăila**

Jocurile din care copiii învață buna purtare sunt destul de variate și adaptate fiecărei vârste în parte. Există o gamă largă de jocuri și jucăușe cu ajutorul cărora cei mici pot descoperi și învăța bunele maniere în public, dar și comportamentele potrivite în interacțiunile cu ceilalți. Iată pe ce activități distractive și jocuri să te concentrezi atunci când vrei să înveți prichindelul să se poarte frumos și politicos în diverse situații!

Joaca este cel mai simplu și ușor instrument de învățare la copilul mic. Oricât ai încerca să îi explici cum trebuie să se poarte cu un adult sau care sunt comportamentele politicoase în diverse situații, cel mai adesea, aceste informații îi intra pe o ureche și îi ies pe alta, fără a învăța ceva din ele. Jocurile, în care copilul este direct implicat în diverse contexte sociale și provocat să intuiască și potrivească bunele maniere cu diverse situații, reprezintă cea mai simplă și ușoară metodă de învățare la vârste mici. Este atât pe placul copiilor, care se distrează copios în timpul lor, cât și al părinților, care sunt mai relaxați atunci când își educă prichindeii.

Jocurile de rol

Jocurile de rol sunt cele mai reprezentative tipuri de activități din care copilul poate învăța mai ușor bunele maniere și tipurile potrivite de comportament. Atunci când copilul este cooptat într-un joc de rol, el se pune în "pielea" unui personaj și încearcă să se comporte asemenea lui. Jocurile de rol pot presupune și scenarii ceva mai complexe, care să implice mai mulți copii și mai multe interacțiuni. Din acestea, cel mic are posibilitatea să înțeleagă mai ușor cum funcționează și ce rol au bunele maniere. În cadrul jocurilor de rol, copilul se poate juca de-a mama și de-a tata, de-a doctorul și pacientul, de-a profesorul și clasa etc. Fiecare din aceste mici roluri pe care le interpretează te ajută să înveți copilul cum să se poarte politicos în diverse situații. Accentuează, acolo unde este cazul, formulele de salut, de adresare, modul în care se fac solicitările etc. În acest fel, prichindelul va învăța cum și când trebuie să se adreseze adulților, copiilor, medicilor sau profesorilor și să îi trateze cuviincios.

Jocurile de grup

Jocurile împreună cu alți copii reprezintă unul din cele mai simple moduri de a învăța copilul buna purtare. Atunci când cel mic interacționează cu alți copii de vârsta lui, are ocazia să învețe cum să îi trateze corespunzător, cum și când să li se adreseze, sa împarta

jucarii cu ei, sa coopereze si sa se joace pasnic, fara conflicte. Jocurile de grup sunt importante pentru dezvoltarea sociala a copilului. Invata sa fie sociabil si sa isi faca prieteni din interactiunile cu ceilalti si din educatia pe care o primeste de la tine. De mic, trebuie invatat cum sa comunice si sa se poarte frumos cu ceilalti copii. Incurajeaza-l sa se joace in grup si, ori de cate ori iti ofera ocazia, accentueaza-i bunele maniere si modul in care trebuie sa se comporte in anumite situatii. In jocurile de grup intra o multime de activitati distractive si educative interesante, printre care si jocurile copilariei: Fata-ascunselea, Leapsa, Tarile, Tara-tara, vrem ostasi!, Mima etc.

Jocurile de societate

Jocurile de societate rerezinta o alta modalitate prin care inveti copilul mic manierele potrivite si reguli de comportament in diferite situatii sociale. Jocuri precum "Nu te supara, frate", "Monopoly" sau "Rummy" sunt utile pentru dezvoltarea abilitatii de a coopera cu ceilalti. Aceste jocuri au rolul de a pune copilul in situatii in care are nevoie sa se descurce singur, sa isi astepte randul sau sa gandeasca strategii de grup, impreuna cu echipa sa, pentru a castiga competitii la care participa. Ii dezvolta rabdarea, capacitatea de a coopera, spiritul de competitie sau de echipa, acestea fiind abilitati esentiale in dezvoltarea lui sociala.

Cantecele si poeziile

Cantecelele si poeziile nu sunt jocuri propriu-zise, dar pot deveni, daca ai grija sa le transformi in activitati distractive si amuzante pentru cel mic. Exista o multime de cantece sau poezii care ajuta copilul sa invete comportamentul si bunele maniere la masa, in public, la scoala, la petreceri, la magazin, in restaurant si in alte contexte. Toate bunele maniere sunt puse pe note muzicale sau in versuri si rime, astfel incat copilul sa le retina mai usor. Transforma toate cantecelele in jocuri de rol sau in mici scenete de teatru, pentru a capta mai usor interesul copilului pentru ele. Va puteti distra copios punand in scena cantecele sau poezioare de acest fel. Este cel mai simplu si usor mod prin care prichindelul poate retine si intelege de ce sunt importante si ce rol au bunele maniere.

Jocurile pe calculator

Jocurile video sau pe calculator nu sunt intotdeauna nocive in dezvoltarea copilului. Pe langa faptul ca cel mic este imediat atras de ele, reprezinta si un instrument de invatare si educare puternic la varste mici. Copilul se joaca si in acelasi timp invata o multime de lucruri noi si interesante in dezvoltarea lui. Unele dintre ele sunt bunele maniere. Daca vrei sa inveti copilul sa se poarte frumos si sa deprinda mai usor buna purtare sau comportamente potrivite, atunci jocurile video create in acest scop vor fi foarte utile. In cadrul acestor jocuri, copilul va fi pus in diverse situatii-cheie - la masa, la restaurant, pe strada si va fi nevoit sa gaseasca tipurile potrivite de comportament si formulele de politete atunci cand se intalneste cu o persoana cunoscuta, cand trebuie sa i se adreseze vanzatorului sau chelnerului etc. Cu ajutorul lor, va invata mai usor cum sa se poarte cu astfel de persoane sau in diverse contexte sociale in care va fi pus.

Sugestii de activitati distractive pentru petrecerea de ziua copilului

Secretul unei petreceri reusite de ziua copilului consta in modul in care reusesti sa distrezi copiii invitati si in numarul de jocuri si activitati captivante pe care le ai in maneca. Atmosfera este cea care face diferenta intre o petrecere reusita si una ratata. Dincolo de tematica petrecerii, de meniu, muzica si cadouri, iata si cateva idei de activitati distractive si amuzante pe care sa le incluzi in programul petrecerii de ziua copilului!

Mima- reprezinta una din cele mai populare activitati distractive la petrecerile de copii. Imparte copiii in doua echipe si invata-i cum sa joace mima. Explica-le ca fiecare membru al echipei va trebui sa mimeze, pe rand, un cuvânt pe care echipa adversa îl stabilește. Va mima în fața propriei echipe, iar ceilalți membri vor fi nevoiți să ghicească ce mimează, doar pe baza gesturilor și a comportamentului lui.

Concursul de dans. Muzica nu trebuie să lipsească de la nicio petrecere de ziua copilului. Poți profita de muzica pentru a-i distra pe cei mici cu câteva activități interesante. Una dintre ele este concursul de dans. Grupează copiii în perechi. Numerotează fiecare pereche. Stabilește un playlist de melodii pe care să se desfășoare probele de dans, un juriu (care poate fi format din părinți) și câteva premii puse în joc. Nu uita să stabilești și principalele reguli ale concursului, astfel încât să eviți eventualele scandaluri.

Scaunele muzicale. Scaunele muzicale reprezintă un joc care va distra cu siguranță toți copiii prezenți la petrecere. Este creat sub forma unui concurs. Selectează participanții la joc și adună în cerc un număr de scaune egal cu numărul de copii care participă. Apoi, scoate un scaun din cerc. Așază toți copiii în interiorul cercului format de scaune și da drumul la muzică. De fiecare dată când se oprește muzica, copiii trebuie să își găsească rapid un scaun pe care să se așeze. Fiind cu un scaun mai puțin, unul dintre copii va rămâne în picioare. Va fi eliminat din joc. Cu fiecare copil eliminat, mai scoate un scaun, până când mai rămân doi copii și un scaun. Cel care reușește să ocupe primul scaunul este considerat câștigător. Premiază-l cu o cartică, o bombonică sau un joculet.

Pinata. Pinata este un joc popular mexican, care se joacă la petrecerile de copii. Este mai potrivit pentru petrecerile organizate în aer liber. Presupune umplerea unui balon mare cu bomboane și jucării de mici dimensiuni și "îmbracarea" lui în hârtii și alte materiale. Balonul se agăță într-un pom, astfel încât să atarne la o distanță ceva mai mare față de înălțimea medie a copiilor. Cu un bat, balonul este lovit, pe rând, de copiii legați la ochi, până când unul reușește să îl spargă și toate dulciurile și jucăriile cad, iar copiii le culeg de pe jos.

Sticluta cu pedepse. Cred că puțini sunt părinții care nu au jucat niciodată "Sticluta cu pedepse" în copilăria lor. Presupune așezarea copiilor în cerc și punerea unei sticle în mijlocul cercului, ca și cum ar fi acul unui ceas. Sticla este învartită, pe rând, de fiecare copil participant la joc. Unele tradiții spun că cel care învarteste sticla trebuie să se sarute sau pupe cu persoana spre care este îndreptat vârful ei după ce se oprește din învartit. Alte variante ale jocului spun că cel spre care este îndreptat fundul sticlei, după învartirea ei, trebuie să dea o porunca celui spre care este îndreptat vârful acesteia.

Figurinele din baloane modelate. Cumpără pentru petrecerea copilului mai multe baloane speciale, din care se modelează diverse figurine: animaluțe, floricele, inimioare, stelute etc. Apoi invată copiii să le umfle și să modeleze astfel de figurine. Se vor distra copios încercând să realizeze cateluși, floricele, bastonase, sabii sau alte modele. În cazul în care ai doar baloane normale, care nu se modelează, poți încuraja copiii să le umfle și apoi să le picteze folosind acuarele sau carioci. Și aceasta este o activitate care va distra copios prichindeii.

Goana dupa comoara. Copiii adora sa mearga la vanatoare de comori. Inspirata de tema povestilor si desenelor cu pirati sau nu, stimuleaza copiii sa se aventureze in cautarea unei comori, prin curte sau prin casa. Pune intr-un cufar sau intr-o cutie frumoasa tot soiul de obiecte: monede, bomboane si jucarii de mici dimensiuni. Ascunde apoi cufarul cu comori in casa sau in curte. Imparte copiii in doua echipe si da startul cautarii comorii. Echipa care gaseste prima cufarul este si cea care va beneficia de continutul lui.

Pictarea pe fata. Pictarea pe fata este o tendinta noua la petrecerile de copii. Exista persoane specializate care fac astfel de "opere de arta" pe chipul copiilor si care pot fi angajate in acest scop. Insa mai interesant este sa transformi totul intr-un joc interactiv, in care copiii sa fie direct implicati, nu doar modele pentru pictori. Cumpara mai multe vopsele (nontoxice) si pensule. Scoate la imprimanta tot soiul de sabloane simple cu astfel de picturi si pune-le in fata copiilor. Apoi arata-le cum se face fiecare desen, luand un copil ca model, si incurajeaza-i si pe ceilalti sa se picteze intre ei. Chiar daca picturile nu vor fi spectaculoase sau perfect finisate, copiii vor fi foarte satisfacuti de capodoperele lor. Nu uita sa stabilesti premii pentru cele mai frumoase si creative picturi pe fata create de copii.

Micii bucatari. Lasati deoparte gustarile deja existente de la petrecere. Aduna copiii in bucatarie (este indicat sa ai o bucatarie spatioasa si sa fii tot timpul cu ochii pe ei) si implica-i in pregatirea unor dulciuri sau a unei pizza-gigant. Tot ce implica aluat si modelaj este pe placul celor mici. Distrati-va modeland figurine din aluat de biscuiti sau adaugand toate ingredientele pentru pizza in tava. Cei mici vor savura cu mai multa placere si pofta bunatatile iesite din manutele lor.

Jocurile de societate. Atunci cand esti in lipsa de inspiratie sau ai epuizat toate activitatile distractive de pe lista ta, provoaca prichindeii la cateva jocuri de societate interesante si captivante. Fie ca e vorba de "Rummy", "Monopoly", "Nu te supara frate" sau alte tipuri de astfel de jocuri, lasa copiii sa se distreze jucandu-le.

JOCUL DIDACTIC - MIJLOC DE EDUCAȚIE ȘI INSTRUIRE

ÎN CICLUL PRIMAR

Înv. Manole Luminița

Școala. Gimnazială „Ovidiu Hulea” Aiud

Jocul didactic are o contribuție deosebită în instruirea și educarea elevilor pentru că răspunde cel mai bine particularităților de vârstă ale școlărilor mici și elementul distractiv pe care îl conține stimulează interesul și curiozitatea acestora.

Valoarea principală a jocului constă în randamentul sporit pe care îl dă în învățare, deoarece jocul este preocuparea preferată a copiilor la intrarea în școală și nu numai, și ei participă în mod nemijlocit la propria lor formare.

Jocul are multiple valențe formative:

➤ stimulează procesele intelectuale prin intermediul cărora se realizează cunoașterea realității obiective. Prin intermediul operațiilor de gândire elevii află, descoperă, văd adevăruri noi pentru ei, așa cum doresc, de aceea inventează și înfrumusețează lumea. În joc, elevul se găsește în situația de actor, de protagonist și nu de spectator, ceea ce corespunde foarte bine dinamismului, gândirii, imaginației și vieții lui afective, unei trebuințe interioare de acțiune și afirmare.

➤ modelează procesele afectiv-motivaționale, ducând la îmbogățirea vieții afective, învățând să ia atitudine față de ceea ce este bun, frumos și, respectiv, față de ceea ce este rău, urât.

Jocul didactic este o activitate care sprijină înțelegerea obiectivelor planificate, fixarea și formarea unor deprinderi durabile, precum și împlinirea personalității școlărilor mic. El poate fi folosit în orice moment al lecției cu scopul de a familiariza elevii cu unele concepte, pentru consolidarea cunoștințelor însușite, pentru cultivarea unor calități ale gândirii, dar și pentru a evalua cunoștințele însușite. Fiecare joc didactic cuprinde conținutul, sarcina didactică, regulile jocului și acțiunea de joc.

În activitatea mea didactică utilizez jocul în cadrul lecțiilor deoarece jocul vizează:

- ✚ cultivarea creativității prin îndrăzneală, istețime, spirit inovator, flexibilitatea gândirii;
- ✚ crearea unor situații generatoare de motivație;
- ✚ educarea unor trăsături volitiv-pozitive;
- ✚ stimularea elevilor slabi sau timizi;
- ✚ cultivarea încrederii în forțele proprii, precum și a spiritului de răspundere, de colaborare și ajutor reciproc.

Jocurile folosite în lecțiile de limba română nu sunt alese la întâmplare, ci subiectul lor face parte integrantă din lecție. Astfel, în perioada învățării alfabetului am practicat jocul „*Mingea călătoare*”. Învățătorul rostește un cuvânt și aruncă mingea unui elev, Elevul care primește mingea adaugă un alt cuvânt, formând o propoziție. Următorul elev care primește mingea spune din câte cuvinte este alcătuită propoziția, apoi următorul îi realizează schema. La fel se procedează când se studiază un sunet nou. Cuvântul se desparte în silabe, silaba în sunete, apoi se analizează sunetul nou și modul de rostire.

Jocul „*Litera se plimbă*” a fost folosit în înțelegerea de către elevi a rolului sunetului în schimbarea sensului cuvintelor. Astfel pentru formarea unor cuvinte am cerut elevilor să adauge o literă la silaba dată. Exemplu: dar, daç, dau, sau șac, bac, mac. O altă variantă a acestui joc a constat în adăugarea unei litere la cuvântul dat, astfel încât să se obțină în rândurile următoare cuvinte noi:

C	A		B	A	R				
C	A	L	B	A	R	E			
C	A	L	DB	A	R	E	M		
C	A	L	DB	AA	R	E	M	E	

Jocul „*Cine creează*” a solicitat gândirea divergentă a elevilor. Elevii au primit cartonașe cu litere care trebuiau grupate pentru a crea cât mai multe cuvinte:

Exemple: a, r, e – aer, are, rea

m, r, a, e – mare, rame, eram

a, r, c – arc, car, rac.

„*Portretul*” este doar o variantă a jocului anterior în care se face portretul unui copil, mai întâi de către învățător și apoi de către elevi. Un elev iese din clasă, timp în care se stabilește elevul care va face portretul și numele elevului căruia i se face portretul. La întoarcerea în clasă, elevul trebuie să ghicească despre cine este vorba. Pentru recunoaștere se prezintă atât însușirile fizice (însușirile ochilor, părului, feței, staturii), cât și preferințele, înclinațiile, detalii de felul: îi place sportul, stă pe rândul din mijloc, scrie frumos, îi place să-și ajute colegii etc. Acest joc poate fi folosit chiar și la clasele mai mari în consolidarea cunoștințelor despre fragmentul descriptiv. Pentru complicarea jocului, învățătorul poate spune elevilor ghicitori despre animale, alimente, rechizite școlare cerând elevilor să le recunoască și apoi să alcătuiască și ei o ghicitoare despre acel obiect.

Pentru fixarea antonimelor am folosit jocul „*Eu spun una, tu spui alta*”.

Exemplu: alb-negru

aproape – departe

scurt – lung

bun- rău.

Pentru fixarea sinonimelor am folosit jocul „*Cum pot spune în loc de..... ?* Exemplu: neam=popor, est=răsărit=orient, cărare=potecă.

„*Eu spun una, tu mai multe*” a fost folosit pentru fixarea numărului substantivelor. Exemplu: școală-școli, elev-elevi, carte-cărți, casă-case, creion-creioane.

Jocul „*Să mă faci mic!*” l-am desfășurat pentru obișnuirea elevilor cu tehnica derivării de sufixe diminutive fără a da această denumire elevilor. În dreptul cuvintelor ei au trecut unul sau mai multe diminutive: urs- ursuleț, carte – cărticică, cărțulie, mână – mânuță.

Foarte îndrăgite de copii sunt jocurile enigmatice care activează fluiditatea și flexibilitatea gândirii divergente ca: „Metagrama”, „Bolindromul”, „Polindromul”, „Monoverbul”, „Rebusul criptografic”, „Scrabble”.

„*Metagrama*” constă în schimbarea unei litere dintr-un cuvânt cu altă literă și obținerea unui cuvânt nou: carte – parte – marte – tarte.

„Polindromul” este un joc în care elevii au de găsit cuvinte ce se pot citi în ordine inversă neschimbându-se sensul cuvântului. Exemplu: apa, bob, rar, sus, potop, capac, elevele.

„Bolindromul” este jocul care permite elevului să citească cuvintele în ordine inversă dobândind astfel un nou sens. Exemplu: cad – dac, rad – dar, rac – car, mare- eram. Elevii au folosit aceste cuvinte în construcții de propoziții: Exemplu: La bunici *eram* considerat băiat *mare*.

Eu am ascuns un *rac* într-un *car*.

În jocul „Monoverb”, semnele sau imaginile trebuie citite într-o ordine logică pentru a afla un singur cuvânt: Prima cifră din enunț arată numărul silabelor din care este construit, a doua indică numărul literelor cuvântului căutat. Exemplu: Monoverb (3-5) O/R O
PE RE OPERE.

„Rebusul criptografic” i-a solicitat elevilor să citească o propoziție sau o frază cu ajutorul imaginilor, a literelor și semnelor. Fiecare cifră din titlu reprezintă numărul literelor din cuvintele soluției.

Exemplu: (5 – 3 – 6 – 7- 6)

— A duc R un P
L P N

Rezolvare: A-pe-le duc re-pe-de un pe-pe-ne.

„Scrabble” este o îmbinare între jocul de cuvinte încrucișate și cel de remi, ocazionând compunerea, crearea unor careuri incomplete, în care punctele negre sunt înlocuite cu spațiile libere dintre cuvinte. Se joacă individual sau în doi – patru, trezind la elevi spiritul de competiție. Acest joc dezvoltă imaginația, gândirea, originalitatea fiecărui elev punându-l în situația de a continua jocul prin cuvinte legate între ele, cu cel puțin o literă.

Din multiplele modalități de formare elevul trebuie să o aleagă pe cea mai corectă, rezonabilă astfel încât să rezulte numai cuvinte existente în limba română atât pe orizontal cât și pe vertical. Elevii au fost învățați să folosească dicționarul pentru a verifica unele cuvinte „create” atunci când unul nu este sigur de creația sa. Câștigă cel care are mai multe puncte.

Aceste jocuri didactice sunt câteva din cele pe care le-am folosit în desfășurarea lecțiilor de limba română, realizând o perfectă îmbinare între activitatea de învățare, de dezvoltare a spiritului creator și joc. Am acordat o mare atenție în dovedirea eficienței acestor jocuri prin alegerea lor cu multă atenție în funcție de tema lecției, vârsta elevilor, potențialul acestora în ceea ce privește creativitatea – vârsta limbajului.

Pot concluziona că indiferent de disciplină, la nivelul claselor primare, jocurile didactice constituie o punte de legătură între joc ca tip de activitate dominată în care este integrat copilul în perioada preșcolară și activitatea specifică școlii- învățarea. Folosind jocul didactic la clasă răspundem cerințelor unui învățământ formativ, sporim gradul de motivație a învățării prin satisfacțiile pe care elevii le obțin, prin rezultatele pozitive ale muncii lor personale.

Bibliografie:

1. Ionescu, Miron, Radu, Ioan (2005), *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca
2. Pânișoară, I. (2003), *Comunicarea eficientă*, Ed. Polirom, Iași
3. Schaffer, H.R. (2005), *Introducere în psihologia copilului*, Editura ASCR, Cluj-Napoca
4. Stoica, Ana (1983), *Creativitatea elevilor*, Editura Didactică și Pedagogică, București

Valențele formative ale jocului didactic la clasa pregătitoare

Prof. învă. primar: Marchiș Dana

Liceul Tehn. „O. Goga”, Jibou

„Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale. Sufletul și inteligența devin mari prin joc. Despre un copil ne se poate spune că el crește și atât; trebuie să spunem că el se dezvoltă prin joc.” (Jean Château)

Când am preluat pentru prima dată clasa pregătitoare am fost foarte emoționată. Dar foarte repede am ajuns la concluzia că pentru a atinge coarda sensibilă a inimii copiilor, pentru a-ți da ascultare și pentru a le stimula interesul pentru cunoaștere și autoperfecționare trebuie să te transpuși în mintea lor, să redevii tu însuși copil.

Curriculumul pentru învățământul primar specific clasei pregătitoare reprezintă o noutate în învățământul românesc, fiind conceput astfel încât să respecte principiul continuității între nivelurile sistemului de învățământ și în vederea atingerii nivelului de performanță elementar în formarea competențelor-cheie care determină profilul de formare al elevului.

Dacă instruirea de tip disciplinar pune în prim-plan rigurozitatea și caracterul academic al achizițiilor educației, abordarea integrată a curriculumului și ipostaza sa particulară reprezentată de temele cross-curriculare pornesc de la problemele semnificative ale lumii reale și de la nevoile de învățare ale elevilor în contextul lumii de azi.

Abordarea integrată a curriculumului propune apropierea școlii de viața reală, astfel încât copiii să poată veni în școală „cu lumea lor cu tot”. Accentul se pune pe formarea unor competențe, atitudini și valori transversale și transferabile, utile pentru dezvoltarea personală și socială a elevilor.

Noutatea abordării curriculare la clasa pregătitoare constă în câteva "comutări" esențiale, dintre care amintim: trecerea de la învățarea centrată pe acumularea de informație la cea definită prin structurarea/"construirea" graduală de capacități și competențe; de la conținuturi "directive" la conținuturi flexibile, având un caracter exclusiv orientativ; de la învățământul magistro-centrist la unul focalizat pe acțiunea propriu-zisă a elevului și, nu în ultimul rând, pe previzionarea acestuia din urmă, ca "proiectant" și actor al propriei formări.

Un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare este jocul didactic. Jocul didactic poate fi văzut ca o fază intermediară și pregătitoare pentru copil în trecerea de la jocul liber la învățare. Jocul didactic este organizat și propus de învățătoare. Aceasta urmărește realizarea unei sarcini didactice prin acceptarea

de către copil a unui joc în care se exersează un conținut corespunzător cu respectiva sarcina didactică.

Integrate în activitățile didactice, elementele de joc aduc varietate, o stare de bine, prevenind oboseala sau plictiseala. Fiecare joc didactic cuprinde următoarele laturi constructive prin care se deosebește de celelalte jocuri și forme ale activităților:

– Scopul didactic reprezintă o finalitate educativă care se formulează prin raportare la obiectivele specifice. Formularea scopului jocului trebuie să fie clară și precisă, asigurând buna organizare și desfășurare a activității.

– Sarcina didactică diferă în funcție de conținutul jocului aceasta reprezentând elementul de instruire prin care se exersează operațiile gândirii (recunoaștere, descriere, reconstituire, comparație). Formularea acesteia trebuie să fie accesibilă copiilor și în același timp să le solicite noi eforturi, să le trezească și să le mențină interesul. Când urmărim recapitularea, consolidarea sau verificarea unor cunostinte, acestea nu vor fi preluate în joc, în forma în care fost transmise anterior, ci întotdeauna dintr-un unghi de vedere nou. Sarcina didactică trebuie să fie concepută astfel încât să stimuleze gândirea (capacitatea de asociere, flexibilitatea, fluiditatea ei, etc).

– Conținutul jocului reprezintă ansamblul cunoștințelor deprinderilor, priceperilor care le achiziționează sau se consolidează. Acesta trebuie prezentat într-o manieră accesibilă și plăcută copiilor.

– Regulile jocului reglementează comportamentul și acțiunile copiilor pe tot parcursul jocului (ce este și ce nu este permis, succesiunea acțiunilor, cum să se joace, reglementează distribuția rolurilor, relațiile dintre copii, stimulează sau inhibă manifestările comportamentale ale participanților la joc, etc.) având un caracter prestabilit și obligatoriu pentru participanți.

– Acțiunile de joc sunt mijloace prin care jocul devine o acțiune plăcută, distractivă, relaxantă. Ele antrenează copiii la o activitate intelectuală al cărei efort nu este conștientizat, ele dinamizează participarea și favorizează obținerea performanțelor. Acțiunile de joc sunt reprezentate prin elemente specifice: descoperirea, ghicirea, așteptarea, întrecerea etc.

În acest sens, am să vă exemplific un joc didactic ce pot fi utilizat cu succes la clasa pregătitoare:

1. Joc didactic: “Povești amestecate”

Jocul “Povești amestecate” se desfășoară sub formă de întrecere. Se împarte clasa de elevi în două echipe. Fiecare echipă va purta ecusoane reprezentative. Se explică modul de desfășurare, regulile jocului, precum și modul de apreciere a răspunsurilor.

PROBA I: La prima proba de concurs, se vor folosi imagini reprezentative amestecate, din două povești. Copiii trebuie să recunoască și să denumească povestea din care face parte imaginea.

PROBA 2: Cea de-a doua probă presupune ordonarea planșelor amestecate din poveștile recunoscute la prima probă, în ordinea cronologică a desfășurării acțiunii pentru fiecare în parte.

PROBA 3: Învățătoarea redă conținutul unei povești sau dialogul dintre două personaje, introducând elemente dintr-o altă poveste. În acel moment copiii trebuie să oprească învățătoarea spunând: *“Ați încurcat poveștile!”*

Ex: Tabloul cu cocosul în fața casei boierești.

“..... apoi iese teafăr și de acolo, fuga la fereastra boierului și începe a trânti cu ciocul în geamuri și a zice:

“Trei iezi cucuieți

Mamei ușa descuieți....”

Ex:” Cenușăreasa rămase în casa piticilor pentru a-i ajuta”

PROBA 4: Cea de-a patra proba se numește “proba ghicitorilor”. Dintr-un coșuleț vor extrage câte un bilețel cu ghicitori despre povești și vor da răspunsul potrivit.

La final, se anunță echipa câștigătoare; concurenții vor fi aplaudați și vor primi recompense.

Rolul învățătoarei în desfășurarea jocului didactic este important de subliniat. Ea trezește curiozitatea copiilor, le menține entuziasmul, le explică acțiunile în mod clar, simplu, în succesiunea firească și precizează în mod repetat sarcinile copiilor. Acest rol deosebit de important trebuie înțeles în contextul stabilirii obiectivelor în acord cu respectarea individualității copilului, a drepturilor acestuia, dar și conștientizând imensa responsabilitate care decurge din a fi o figură centrală în devenirea copilului, a-i secunda dezvoltarea și a-i trezi interese. Pentru aceasta e necesar ca învățătoarea să se joace și să comunice cu copilul. Întrucât ea participă direct la jocurile copiilor, devine un partener real al copilului în joc.

În mod evident, fiecare copil este o lume, iar învățătoarea poate nu se simte întotdeauna sigură în a trasa granița dintre obiectivele pe care ea știe că trebuie să le îndeplinească cu fiecare copil și posibilitățile acestuia. Ea trebuie să înțeleagă faptul că rezolvarea sarcinilor jocului nu constituie un examen pe care copilul „îl trece”, ci un exercițiu pe care îl desfășoară. Școlarul trebuie să simtă permanent că are, în învățătoare, un sprijin, un suport, mimica ei transmițând plăcerea interacțiunii cu copilul și căldura contactului. Trebuie să fim flexibili în raport cu copilul, iar acest lucru se manifestă în satisfacerea dorințelor copilului de a se implica în anumite momente și în alte jocuri spontane și libere. Învățătoarea nu trebuie să forțeze un copil să participe numai la jocuri didactice. În plus, fiecare are propriul său ritm de dezvoltare, nu poate fi grăbit. E adevărat că uneori e important ca școlarul să fie stimulat de cadrul didactic pentru a-și „forța” posibilitățile, fapt ce poate fi obținut prin introducerea unor noi variante de joc cu grad de dificultate sporit și sprijinirea copilului în a rezolva sarcina de lucru.

Atractivitatea și eficiența jocului depind de ingeniozitatea cadrului didactic de a îmbina o sarcină educativă accesibilă copiilor, elementele de joc artificiale, nestimulative, îngreunând învățarea și plictisind copiii. Plăcerea cu care participă copiii la joc este singura justificare a recurgerii la jocul didactic. De altfel, acest lucru a fost subliniat și de Alexandru Găvănea: *„Jocul este însă și un mijloc de dezvoltare și menținere a capacității de adaptare a omului, ca orice acțiune exploratorie... Jocurile copiilor devin metodă de instruire în cazul în care ele capătă o organizare și se succed în ordinea implicată de logica cunoașterii și învățării...În jocul didactic, divertismentul nu e un scop în sine, ci numai un mijloc de stimulare a energiilor cognitive”*.

În joc evaluarea poate lua forma unei competiții, a unui concurs: se aplaudă cei care au obținut cele mai bune performanțe, se împart premii (sub formă de medalii, buline, stegulețe) sau totul se sfârșește cu o „petrecere” generală sub forma jocului liber cu jucării, cântece și ghicitori. Călăuzită de cunoștințele pe care le posedă, având clar stabilite obiectivele și dispunând de experiență și de interes pentru tot ce face, învățătoarea va ști să găsească momentul adecvat pentru complicarea jocului, pentru terminarea lui sau etapa potrivită pentru a interveni în sprijinirea unui copil care are dificultăți în îndeplinirea sarcinii de lucru.

Jocul didactic rămâne activitatea principală prin care elevul mic pătrunde în tainele învățării într-un mod plăcut. Copilul învață prin joc mult mai ușor, iar activitatea didactică își atinge obiectivele propuse.

BIBLIOGRAFIE:

1. *Curriculum pentru învățământul preșcolar*, -Ed. Didactică Publishing House, București, (2008);
2. Antonovici, S., Jalba, C., Nicu, G.-., *Jocuri didactice pentru activitățile matematice în grădiniță*, (2005);
3. Marinescu, E., - „*Metodica cunoașterii mediului înconjurător și a dezvoltării vorbirii*”. Ed. Didactică și Pedagogică, București, (1999);
4. Piaget, Jean-, „*Psihologia copilului*”, Ed. Pedagogică, București, 1976;
5. Șovar, Rodica- „*Pregătirea pentru școală în grădiniță*”, editată de Tribuna învățământului, București, 1995.

JOCUL DIDACTIC.

APLICAȚII ÎN PROIECTE DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Educ. Marcu Augusta Daciana

Grădinița cu P. P. „Prichindelul Isteț”, Turda

Jocul didactic este una dintre cele mai accesibile forme de activitate datorată originalității sale specifice, împletirea strânsă a jocului cu activitatea, îmbinarea elementelor de joc cu sarcina didactică. Jocul didactic este un important mijloc de educație care pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale copilului.

Rolul și importanța jocului constă în faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare și consolidare a cunoștințelor. Datorită caracterului sau formativ jocul influențează dezvoltarea personalității copilului. Jocul este practica dezvoltării și în consecință în perioada copilăriei el este adoptat pentru multiplele sale funcții formative. Prin joc, copilul își îmbogățește viața afectivă și în același timp dobândește în mod progresiv capacitatea de a-și stăpâni emoțiile.

Jocul didactic este un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare.

Jocul didactic prezintă ca notă definitorie îmbinarea armonioasă a elementului instructiv cu cel distractiv, asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc.

Această imbinare a elementului instructiv-educativ cu cel distractiv face ca pe parcursul desfășurării sale, copii să traiască stări afective complexe care declanșează, stimulează, intensifică participarea la activitate, cresc eficiența acestuia și contribuie la dezvoltarea diferitelor componente ale personalității celor antrenați în joc.

Jocurile didactice pot contribui la realizarea unor obiecte educaționale variate și complexe care pot viza dezvoltarea fizică a copilului în cazul jocurilor motrice, sportive sau dezvoltarea unor subteme ale vieții psihice.

Conținutul jocului include totalitatea cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor cu care copiii operează în joc.

Sarcina didactică indică ce anume trebuie să realizeze efectiv copiii pe parcursul jocului pentru a realiza scopul propus.

Regulile jocului concretizează sarcina didactică și realizează legătura dintre aceasta și acțiunea jocului.

Elementele jocului includ căile, mijloacele folosite pentru a da coloratură plăcută, atractivă, distractivă activității desfășurate.

Există mai multe criterii de clasificare a jocurilor didactice:

1) După scopul educațional urmărit, jocurile se pot clasifica:

*jocuri de mișcare -care urmăresc dezvoltarea calităților, priceperilor și deprinderilor motrice.

*jocuri de exersare a pronunției corecte

*jocuri de atenție și orientare spațială

*jocuri de dezvoltarea memoriei, gândirii

*jocuri de expresie afectivă

2) După sarcina didactică urmărită, jocurile se pot clasifica:

*jocuri pentru fixarea și sistematizarea cunoștințelor

*jocuri de transmitere și însușire de noi cunoștințe

*jocuri de verificare și evaluare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor

3) După conținut, jocurile se pot clasifica:

*jocuri didactice pentru cunoașterea mediului înconjurător

*jocuri didactice cu conținut matematic

*jocuri didactice pentru educarea limbajului

4) După locul care îl ocupă în activitate, jocurile se pot clasifica:

*jocuri organizate ca activitate de sine stătătoare

*jocuri integrate în activitate

Din punct de vedere educativ trebuie să fie asigurată o justă proporționare a jocului cu munca, elementul distractiv cu efortul fizic și intelectual.

Jocul didactic are o valoare deosebit de importantă în dezvoltarea capacității și formarea personalității acestora în activitățile instructiv-educative.

Utilizarea unei game variate de jocuri, alese cu discernământ, în funcție de condițiile concrete ale fiecărei grupe de copii, în funcție de scopul și sarcina didactică propusă, duce cu certitudine la formarea unor deprinderi trainice, proprii învățării și implicit la un progres evident al proceselor psihice, al nivelului intelectual al copiilor.

Joc didactic - „A cui este hrana?”

Scop: exprimarea corectă a formelor cazului genitiv, numărul singular și plural, genurile masculin și feminin.

Am observat frecvent folosirea greșită a formelor pentru cazurile genitiv și dativ. În mod frecvent, copiii pun întrebarea: „A cui sunt hainele?” sau „A lui cine este jucăria?” în loc de „Ale cui sunt hainele?”, „A cui este jucăria?” Pentru înlăturarea acestor greșeli/

corectarea lor am desfășurat jocuri didactice ca: „A cui este hrana?”, „A cui unealta este?”, „A cui este îmbracamintea ?” , punându-i pe copii în situația de a folosi corect desinențele cauzale și de număr ale substantivului, cât și întrebările corespunzătoare cazului genitiv. Am desfășurat astfel jocul „A cui este hrana?” care a avut ca sarcină didactică formularea unui răspuns corespunzător întrebării și de a recunoaște hrana și animalele care o folosesc. Jocul presupune material pentru fiecare copil, câte o imagine cu un animal, iar pe masa educatoarei, imagini reprezentând hrana lor.

Aplicare:

Varianta I

Am cerut copiilor să intuiască materialul și am explicat regulile jocului. La întrebarea „A cui hrana este?”, copilul care are animalul respectiv trebuie să răspundă formulând corect propoziția.

De exemplu: Laptele este hrana pisicii.

Iarba este hrana calului.

Morcovul este hrana iepurașului.

Osul este hrana câinelui.

Varianta II

Pentru exersarea folosirii corecte a cazurilor substantivelor , se poate recurge la următoarele întrebări:

- Cui i-a dat mama mâncare în cosuleț sa-i duca bunicuței? (pentru cazul dativ)
- Pe cine au găsit piticii în casuță când s-au întors din pădure? (pentru cazul acuzativ)
- Cum îl strigau nepoții pe bunic? (pentru cazul vocativ)
- Cine n-a ascultat sfaturile caprei? (pentru cazul nominativ)

BIBLIOGRAFIE:

A. Glava, C. Glava, *Introducere în pedagogia preșcolară*, Ed Dacia Cluj-Napoca, 2002

D. Ozunu, *Pedagogia preșcolară și a jocului*, Ed Genesis, Cluj-Napoca, *Curriculum pentru învățământul preșcolar 3- 6/7 ani*, 2009

F. Mitu, S. Antonovici, *Jocuri didactice integrate pentru învățământul preșcolar*, Editura Humanitas Educational , Bucuresti, 2005

Jocuri didactice pentru emoțiile de bază

MARCU MARIA DAMARIS, Profesor învățământ preșcolar

**Școala Gimnazială Șona / Grădinița cu Program Prolungit Sânmiclăuș,
Județul Alba**

Unul dintre obiectivele majore ale disciplinei dezvoltare personală în primii trei ani de școală este exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copiii și adulți cunoscuți. Pentru formarea competențelor de recunoaștere și exprimare adecvată a emoțiilor programa școlară oferă o serie de exemple de activități pe baza cărora am descris câteva jocuri didactice ce pot fi utilizate la clasă.

Verbalizarea poate fi precedată de exprimarea nonverbală și paraverbală (expresia facială și gestuală, ritmul, tonalitatea și intensitatea vocii). Jocurile prezentate mai jos urmăresc recunoașterea și exprimarea a unor emoții diferite, precum și mimarea expresiilor emoționale, însoțită de verbalizare. Jocurile au ca suport situații trăite, familiare, texte cunoscute, imagini, planșe.

Arată ce s-ar fi întâmplat dacă...

Fiecare copil, pe rând, primește sarcina de a reda prin pantomimă o anumită expresie emoțională. Pornind de la situații trăite sau de la texte cunoscute, se creează o situație problemă, modificând evoluția cunoscută de copii. De exemplu: – Ce ai fi simțit dacă nu ai fi primit un cadou de Crăciun? Mimează emoția. – Ce ar fi simțit piticii dacă prințul nu ar fi salvat-o pe Albă ca Zăpada? Mimează emoția acestora. – Ce s-ar fi întâmplat dacă ursul ar fi prins pește? Mimează emoția lui în această situație.

Invitație la spectacol

Se împarte clasa în două grupe – doi câte doi, elevii vor susține un moment dintr-un spectacol imaginar, pe baza textelor în versuri memorate anterior, astfel: unul recită, celălalt spune același lucru prin semne; colegii aplaudă fiecare număr.

Micii actori

Activitatea constă în recitarea unei poezii cunoscute sau a unei strofe în diferite ipostaze: vesel, speriat, uimit, furios.

”La Polul Nord, la Polul Sud”

Se trasează o linie la mijlocul sălii de clasă reprezentând Ecuatorul, de o parte și de cealaltă a liniei fiind Polul Nord și Polul Sud. Elevii stau pe linie și se vor deplasa spre Polul Nord sau Polul Sud în funcție de enunțurile rostite de conducătorul de joc. Dacă enunțul este apreciat ca fiind pozitiv se vor deplasa spre Polul Nord sau spre Polul Sud, dacă îl percep ca fiind negativ (exemplu: Voi participa la un curs de pictură/ M-am mutat la altă școală/Am fost la dentist.) Conducătorul de joc poate solicita argumentarea fiecărei alegeri.

”Coșulețul cu emoții”

Într-un coșuleț vor fi puse bilețele pe care sunt descrise diverse situații-problemă pentru care copiii trebuie să găsească soluții (”Un coleg nu este primit în jocul celorlalți copii/ Un coleg mi-a vorbit urât și sunt furios/ Am primit un calificativ slab și mi-e teamă să le spun părinților, etc). Jocul se poate desfășura în echipe.

Fiecare joc poate fi completat de o activitate de creare a unor produse diverse, colorate, originale, care să valorifice imaginația și creativitatea elevilor. **Metodele și tehnicile art-creative** contribuie la înțelegerea și aprofundarea conținuturilor. Iată câteva exemple de activități: – desen, modelaj, pictură – confecționarea unor palete pe care sunt reprezentate chipuri exprimând diverse emoții.

O idee simplă de confecționare a acestora a fi folosirea paletelor de la ”Jocul numerelor” pe care pot fi lipite chipurile desenate de copii. – confecționarea unor măști care să exprime diverse stări emoționale, ulterior putând fi folosite în cadrul jocurilor de rol.

sursa: www.clasamea.eu/emotii-de-baza-jocuri-didactice/

ÎNVĂȚARE PRIN JOC

Prof. înv. primar: Mărginean Adriana

Școala Gimnazială Singidava Cugir

Jocul didactic este o activitate care își găsește motivația și implicarea în sine însuși. Este activitatea definitorie pentru copil. Un copil învață mult prin intermediul situațiilor de joc variate și stimulative.

Jocul e un lucru serios pentru copil, îl interesează, îl preocupă, iar pentru noi, învățătorii, jocul didactic poate deveni un partener în procesul instructiv-educativ. Când se joacă, copilul se simte liber, uită de lecție, se implică activ, e inventiv, iar această stare de spirit e ideală pentru învățare.

Majoritatea jocurilor sunt cunoscute de învățători, la fel și rolul lor, modul de desfășurare. De aceea o să mă opresc la descrierea unui joc care poate rezolva problemele de care ne izbim în situații mai speciale și la care nu găsim timp și modalitate de a le rezolva: în vizită.

Să primim musafiri!

Scop: Respectarea regulilor de comportare în timpul unei vizite.

Învățătorul va pregăti din timp buchețele de flori (pot fi realizate la orele de abilități practice).

Clasa va aranja două, trei mese în fața clasei, pentru musafiri. Jumătate din clasă va reprezenta grupul „gazdelor”, iar cealaltă jumătate va reprezenta grupul „musafirilor”.

„Musafirii” cu buchețele de flori în mână, vor veni în vizită, „gazdele”, amabile, îi vor primi.

Învățătorul le va spune anterior să țină seama de câteva momente importante, dar și de modul de adresare:

- anunțarea vizitei;
- sunatul la ușă;
- salutul și strângerea mâinii;
- oferirea florilor, alături de câteva vorbe;
- adresarea mulțumirilor de către gazdă;
- invitarea musafirilor în casă, să ia loc;
- discuții despre diferite evenimente;
- servirea musafirilor;

- despărțirea musafirilor de gazdă;
- salutul.

Folosirea jocului didactic depinde de inițiativa învățătorului. Ca să se poată realiza efectele multiple ale jocului didactic, învățătorul trebuie:

- să aleagă jocul didactic potrivit obiectivelor urmărite, particularităților clasei, disciplinei;
- să imprime ritm jocului, să mențină atmosfera de joc, să evite momentele de monotonie, să stimuleze inițiativa și inventivitatea elevilor;
- să formuleze concluzii, aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat jocul, asupra comportamentului elevilor, să facă recomandări, evaluare individuală și generală.

În concluzie, multe dintre activități trebuie desfășurate sub formă de joc, fiecare având însă obiective specifice. Folosirea jocurilor ca mijloc de învățare îi face pe elevi să se simtă bine, să fie nerăbdători și bucuroși să învețe.

CUPRINS

ADAMESCU ANA	3
ALBIS FLORINA	5
ALBU MADALINA AMALIA	7
ALEXANDRU ANDREEA	10
ALEXANDRU ROXANA ANDREIA	11
AMARIUTEI MARINICA	14
ANDRA RALUCA CECILIA	17
ANDREI ALINA	19
ANDREI CRISTINA SIMONA	24
ANDREI IRINA MIRELA	30
ANDREI MIHAELA IULIANA	36
ANDREI VIOLETA	39
ANGHEL FLORENTINA PETRONELA	42
ANTON MARCELA ELEONORA	44
APETRACHIOAEI ALINA LILIANA	48
BABIUC IOANA	50
BADEA RAMONA TAMARA	52
BADEA RINA IONELA	54
BAICU CRISTINA	61
BAILA ELENA IONELA	63
BALOIU AMALIA	64
BANDI IZABELLA KATALIN	67
BARBU MARCELA	68
BARBULESCU ILEANA MONICA	71
BARBULESCU MARIUS COSMIN	73
BARNA IRINA	75
BAZARCIUC MONICA	77
BEJ DANIELA ROMELA	79
BEJAN ANDRAS	81
BELCOTA CERNESCU CORNELIA ANISCA	84
BENCHEA NELI GABRIELA	86
BENTE CAMELIA MARIA	88
BLEAHU ELENA BIANCA	92
BOANCA IONELA	95
BODEA DORU CATALIN	97
BODIU CRINA	99
BODIZS IOANA MARINA	103
BOGATU IULIANA	105
BOLDOR MARILENA	106
BOLOCA VERONICA	108
BOTA ANA TEODORA	110
BRAILOIU RODICA CORNELIA	114
BRATU ANGELA EMILIA	116
BREZAN DANIELA (2)	117
BREZOI MIHAELA	118

BRICIU ANDREIA ELENA	121
BRINZA ALINA	126
BROTAC DANIELA	128
BUCUR ILINCA DANA	130
BUCUTA FLORINELA RAMONA	133
BULETIC BIANCA NICOLETA	137
BURLACU IONELA RAMONA	140
BURZO MARIUS ION	142
BUSU LILIANA	145
CALIMAN TANIA CRISTINA	147
CALIN ELENA IULIANA	152
CALIN VERONA	155
CALISTRU DORINA	160
CAMER CARMEN	164
CAMPEAN RAMONA ALEXANDRA	167
CARAPITI ECATERINA	171
CARATA FLORENTINA	174
CATANOIU ALINA	177
CAZAN ANDREEA MARIA	180
CEAUSENE ANDREEA	184
CEAUSESCU ANA MARIA	188
CEPOIU IONELA	191
CEUSESCU CLAUDIA	193
CHELARU ADRIANA	197
CHERASCU ELENA	200
CHIRA LAURENTIA RODICA	202
CHIRCIU LAURA	207
CHIVU RALUCA ANDREEA	210
CIFOR IONELA	212
CIOBANU ELENA LARISA	216
CIOBANU TINEL	217
CIRIMPEI OLIMPIA DOINA	220
CIRSTEA IONELIA	223
CITU IULIA DIANA	226
CIUPIC MARIA	228
CLOSCARU GINA	230
COCA ECATERINA	232
CODRESCU DANIELA	236
CONDURACHE ELENA	241
CONSTANTIN ROXANA MARIA	246
CONSTANTINESCU FILOFTEIA	248
CONSTANTINESCU OLGA LAVINIA FLORINA	253
CORLAN BIANCA CRISTIANA	258
CORNEA ANISOARA	262
CORNEA MARIA	265
COSACU DORINEL	267

COTAU DANIELA CLAUDIA	272
COTECERU ALINA	274
COTET GICA	276
COTIRTA CAMELIA	280
COUBIS RAMONA JEANINA	283
CRACIUN SORINA	285
CRISAN CAMELIA	291
CRISTEA ADRIANA	293
CRISTEA VIORICA AURELIA	295
CRUPA LILIANA ERMINA	297
CUC IOANA	299
CURCA NICOLETA	301
CURCUDEL GINA MANUELA	302
CZIPA MELINDA	304
DAMASCHIN GIANINA	307
DAMIAN MONICA	309
DAN EMANUELA ALICE	311
DANCU MARIA ADRIANA	312
DASCAU DORELA LILIANA	313
DAVID IOANA DANIELA	316
DEAS CARMEN DANIELA	319
DEMENENCO DANIELA GEORGETA	322
DOBAI MARINELA	326
DOBOS CSILLA	327
DOBRE IRINA	329
DOGARIU ANDREEA	330
DOMANEANTU DANIELA	334
DOROFTEI CRISTINA MIHAELA	336
DRAGAN LUMINITA GABRIELA	338
DRAGAN MARIA LIANA	341
DRAGOMIR AMALIA MARIA	343
DRAGOMIR ELENA	345
DRAGU AURA TEODORA	347
DUMA MIRELA	350
DUMBRAVAN ADINA	355
DUMEA ANCUTA SANDA	357
DUMITRACHE MARIANA	359
DUMITRACHE STELA	360
DUMITRASCU SANDA MADALINA	362
DUMITRESCUL MIHAELA	364
DUMITRU CRISTINA VERONICA	366
DUMITRU DOINA	369
DUMITRU VALERICA DIANA	372
DUTA MARILENA TATIANA	374
EFTIME TUFARU ANA MARIA LAURA	376
ENE CARMEN MONICA	378

ENE IRINA ANTOANETA	383
ENE RALUCA ALEXANDRA	385
FAINISI IULIA MIHAELA	388
FEHER ERIKA KATALIN	392
FETTI LILIANA	394
FILIP LIVIA CRISTINA	397
FLOCA TEODORA	400
FLOREA MIRELA IONELA	402
FLOREA OLIMPIA	404
FODOR BEATA MONICA	407
FOLEA ANA MARIA	410
FULOP CARMEN ANETA (2)	413
FULOP RITA	415
FUMEA ELENA	417
FURTUNA REKA	423
GAL LILIANA CRINUTA	425
GALAN NARCISA MARIA	431
GANEA SANDA	433
GATEA SORIN	435
GAVAN CLAUDIA	437
GAVRILA CORNEL	440
GEACAR DORINA	441
GEAMBASU LARISA	443
GEORGESCU MARIA	445
GHEJU SIMONA CRISTINA	448
GHEORGHE ANGELICA MARIA	450
GHEORGHITA IOANA IRINA	452
GHERGHE GABRIELA LILIANA	454
GHICIOI MIRELA	456
GHIMPU PETRONELA	458
GHIULAI SIMONA MIHAIELA	460
GICA MIHAELA SI MIHAI ELENA EUGENIA	463
GIURGEA DANIELA	469
GIURGIU FLORIN CRISTIAN	472
GIZA LACRAMIOARA	474
GOTEA ADINA	477
GRIGORAS ADELA MIHAELA	479
GRIGORE ANA MARIA	481
GRIGORE ANA	483
GRIGORITA ALINA GELUTA	488
GROPENEANU ANDREEA DANIELA	491
GROSU DANIELA	493
GUGIU VIORICA	496
GULIN IOANA	501
GYORGY LOREDANA (2)	503
HAR DALINA	504

HIREAN CLAUDIA	506
HODOR KLARA	509
HOLBAN NICOLETA	513
HORHAT NICOLETA ELENA	516
HUMA GABRIELA	517
HURGOI RAMONA	522
HURMUZACHI MARIA	526
HUZMEZAN LIVIA	528
IACOB FLOAREA CRISTINA	532
IANOSI MELANIA	535
IARU FLORENTINA	538
IGA ALEXANDRU IONUT	542
ILIESCU MIHAELA IULIANA	544
ILINCA ADRIANA FLORICA	546
ILIOIU MALINA ANDREEA	548
INCZE ERICA	550
ION SABINA ELENA	552
IONESCU MARGARETA	554
IONICA IULIANA ANISOARA	559
IORGOAIA CARMEN LIANA	562
IORGOVAN CAMELIA	564
ISAILA NATALIA	565
IVAN ELENA	567
IVAN FLORICA (2)	569
JASZAY LAURA ANDREA	572
JIPA LILIANA ADINA	577
JORZA IOANA RAMONA	580
JURAVLE ANCA	582
JURCA DANA SILVIA	583
KOVACS BIANCA ALEXANDRA	588
KOZMA ORSOLYA	594
LEAHU IONELA	597
LEICA RODICA	600
LIBU GABRIELA	604
LUCHIAN MONICA ELENA	607
LUNGU VERONICA LUCIANA	609
LUPOAIE MIHAELA	610
LUPU MARINA	612
MAGER CLAUDIA	614
MAGURAN DORINA (2)	616
MAIER ANA MARIA	619
MAJOR BARTHA ZITA	621
MALAELEA IUSTINA SILVANA	623
MAMARA NICOLETA LOREDANA	625
MANOLE ANCA ROXANA	628
MANOLE LUMINITA	632

MARCHIS DANA	636
MARCU AUGUSTA DACIANA	640
MARCU MARIA DAMARIS	643
MARGINEAN ADRIANA	645

**UNIVERSUL EDUCATIONAL
ONLINE
www.proiecteducational.ro**