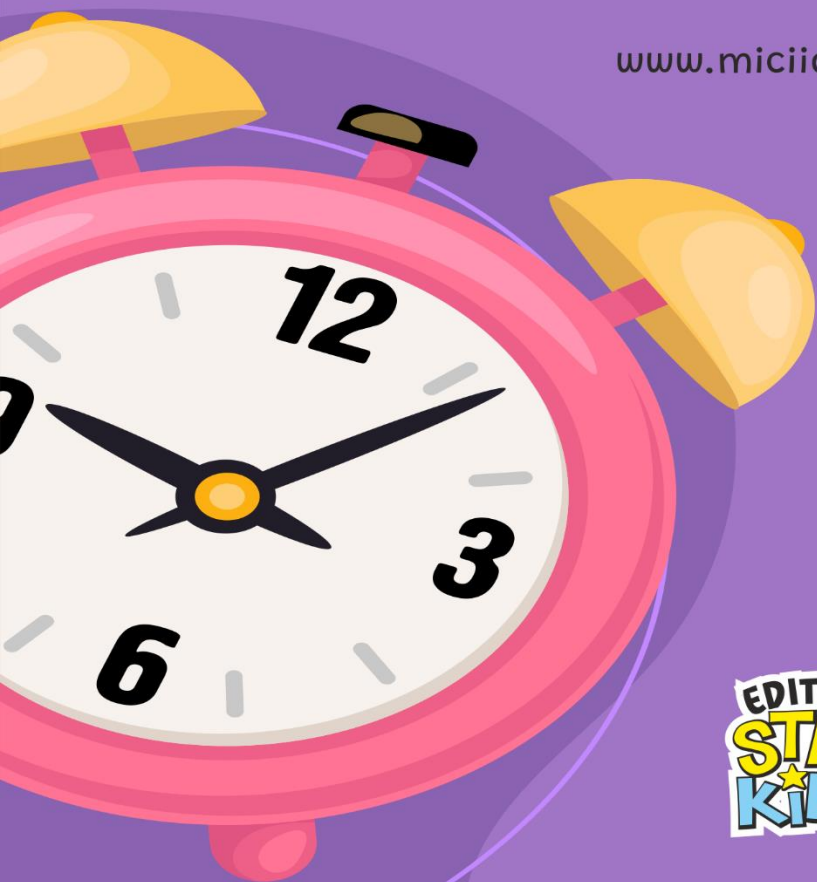




MICII OLIMPICI
NOIEMBRIE 2025

ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE ȘI JOCURI EDUCATIVE

www.miciiolimpici.ro



EDITURA
STAR
KIDS

NUME: VLAD DANIELA, PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „AVRAM IANCU” UNIREA,
JUDEȚUL ALBA

CLASA: A IV-A

LOCALITATE: UNIREA, JUDEȚUL ALBA

ZILELE CURCUBEULUI

(proiect educațional zonal, activitate extrașcolară)

MOTTO: „Copilaria este o lume de miracole și de uimire a creației scăldate în lumină, ieșind din întuneric, nespus de nouă și proaspătă și uluitoare.” E. Ionesco

ARGUMENT: Cât de importantă este pentru noi educația îngerașilor noștri? O întrebare grea, dar cu răspuns simplu „de neprețuit”, o educație ce înseamnă fixarea stâlpilor moralității, o conștiința principială, adică nu mai puțin de omul modern cu verticalitate și cu iubirea frumosului, a armoniei. Trăim într-o lume a exploziei informaționale, a sărbătorilor preluate „din afară”, iar copiii noștri sunt asaltați de acestea (Halloween, Valentine Days), și nu mai cunosc tradițiile strămoșești. Noi ne propunem să educăm copiii prin activități moral- creștine. În fiecare an, în ultima săptămână din octombrie, clasele primare organizează proiectul „Culorile curcubeului”, o rază de lumină în mijlocul activităților cu vrăjitoare, vampiri, mascați. Conceptul de „o zi a culorii alb, a îngerașilor”, o zi de conștientizare a bunătății, a faptelor făcute din omenie, susține găsirea percepțelor credinței în inimă copiilor și a dragostei față de cei din jur, față de mediul în care trăim și în mod deosebit cultivarea competențelor pentru educarea timpurie a sufletelor.

DESCRIEREA PROIECTULUI: În ultima săptămână din octombrie, elevii ciclului primar își pregătesc costumații de îngeraș, obligatorii albe. În fiecare zi va fi dedicată unei culori. În ziua ROȘU vor veni îmbrăcați în roșu, vor aduce obiecte roșii, vor scrie doar cu roșu, vor găti ceva roșu etc. Ultima zi a proiectului va fi a culorii ALB, „a îngerașilor”: vor veni la școală îmbrăcați doar în alb; vor învăța/repetă rugăciunea „Îngerașul”; vor realiza decorațiuni îngeraș cu care împodobesc clasele și holurile școlii; vor participa la concurs de prezentare de costume, de interpretare cântece; vor realiză picturi/ colaje/ machete/ creații literare tematice; vor expune lucrările într-o expoziție pe holul școlii. Ziua se va finaliza cu dans, cântece, diplome, dulciuri și bună dispoziție.

SCOPUL PROIECTULUI: formarea competențelor artistice ale elevilor prin utilizarea limbajului universal al literaturii și artei.

OBIECTIVE:

- dezvoltarea gustului artistic, a sensibilității artistice;
- dezvoltarea imaginației și a gândirii creatoare,
- dezvoltarea aptitudinilor de relaționare socială.

PARTENERI: Primăria Unirea, Parohia „Sf. Ap. Petru și Pavel” Unirea, Biblioteca comunală Unirea, Biblioteca școlii.

GRUP ȚINTĂ: elevii din clasele CP- IV.

REZULTATE AȘTEPTATE:

- implicarea învățătorilor/profesorilor îndrumători în realizarea creațiilor literare, plastice, muzicale;
- participarea a 9 cadre didactice și 120 de elevi cu creații literare, plastice, muzicale etc
- realizarea unei expoziții cu lucrările din cadrul concursului;
- realizarea unor costumații originale de îngerași;
- publicarea rezultatelor concursului și imagini pe site-ul școlii și pe Fb-ul școlii

INDICATORI DE EVALUARE:

1. numărul preșcolarilor și elevilor participanți în proiect
2. cantitatea și calitatea lucrărilor create în urma activităților din proiect
3. implicarea cât mai multor parteneri instituționali în activitățile desfășurate
4. relevanța activităților pentru scopurile proiectului, așa cum a fost percepută de instituțiile partenere și colaboratori

MODALITĂȚI DE EVALUARE: fotografii, portofoliul activității, chestionare aplicate beneficiarilor, analiza produselor finale, sondaje de opinie.

BENEFICIARIII PROIECTULUI:

- a. beneficiari direcți: 120 elevi din ciclul primar, 9 cadrele didactice implicate în proiect
- b. beneficiari indirecți: membrii familiilor elevilor implicați în proiect, colegii elevilor implicați în proiect

IMPACTUL PROIECTULUI:

1. grupul țintă dobândește competențe de a realiza creații literare/plastice;

2. se dezvoltă parteneriate pe termen lung, bazate pe scopuri comune, între instituțiile școlare și autoritățile locale, alte instituții/organizații sau chiar întreprinzători din proximitatea teritorială;
3. școala își sporește capacitatea instituțională, își mărește prestigiul, utilizează exemple de bune practici în întreaga activitate.

SUSTENABILITATEA PROIECTULUI:

Proiectul se desfășoară anual, fiind la a șasea ediție și va continua și în anii viitori, fiind bine primit de elevi și părinți.

PROMOVARE ȘI MEDIATIZARE: promovarea activității în presa locală; publicarea fotografiilor pe site-ul școlii și pe Fb-ul școlii

Bibliografie:

1. Bocoș, Mușata, Jucan, Dana, (2010), Fundamentele pedagogiei. Teoria și metodologia curriculumului repere și instrumente didactice pentru formarea profesorilor, Editura Paralela 45, Pitești
2. Ciolan, L., (2008) Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Editura Polirom, Iași
3. Jinga ,I.,Negret,I., (1999), Învățarea eficientă, Editura Aldiri, București.

NUME: DUROI ANA-MARIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU P.P. "LUMEA COPIILOR

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: BLAJ

Activitate Extrașcolară și Joc Educativ "Caravana Colindelor - Bucurie și Tradiții"

I. Activitate Extrașcolară: „Caravana Bucuriei” (Vizită și Parteneriat)

1. Contextul activității: Activitatea este concepută ca un exercițiu de socializare și empatie. Preșcolarii din grupa mijlocie părăsesc spațiul familiar al sălii de grupă pentru a deveni „mesageri ai bucuriei”. Această experiență le dezvoltă sentimentul de apartenență la comunitatea grădiniței și le oferă ocazia de a exersa conduite de politețe și generozitate.

2. Pregătirea caravanei:

- **Momentul artistic:** Copiii repetă două colinde scurte, cu ritm vioi (ex: „O, ce veste minunată” și „Clopoței, clopoței”).
- **Simbolurile caravanei:** Fiecare copil poartă un accesoriu simbolic (o căciuliță de moș, o pelerină sau o stea mică din carton realizată la centrul *Artă*).
- **Darul simbolic:** Copiii pregătesc mici atenții (covrigi cu șnur roșu sau mere) pentru a le oferi celor vizitați.

3. Desfășurarea vizitei:

- Caravana pornește spre grupa mică. La intrare, liderul caravanei sună dintr-un clopoțel și întreabă: „Primiți colindătorii?”.
- Se interpretează colindele, punându-se accent pe expresivitatea feței și pe mișcarea ritmică a corpului.
- În final, are loc schimbul de daruri, moment în care copiii sunt încurajați să folosească formule de salut și de mulțumire.

II. Joc Educativ: „Săculețul fermecat al colindătorilor”

Acest joc poate fi desfășurat atât în sala de grupă, cât și în timpul vizitei, ca moment de interacțiune între copii.

1. Obiective operaționale:

- Să descrie un obiect folosind cel puțin două adjective (formă, mărime, miros);
- Să identifice obiecte prin intermediul simțului tactil, fără suport vizual;
- Să colaboreze cu grupul pentru a finaliza sarcina muzicală.

2. Materiale didactice:

- Un săculeț din catifea sau pânză colorată (opac).
- **Elemente senzoriale:** un clopoțel (metal rece, sunet), o nucă (textură rugoasă), un măr (parfumat, rotund), o stea din carton (colțuroasă), un covrig (miros specific, formă de cerc).

3. Desfășurarea jocului (pas cu pas):

- **Introducere:** Educatoarea prezintă „Săculețul fermecat” adus de colindători, spunându-le copiilor că în interior se ascund „comorile iernii”.
- **Explorarea tactilă:** Un copil este invitat să introducă mâna în săculeț. Fără a scoate obiectul, acesta îl pipăie și încearcă să îi descrie proprietățile.
Exemplu: „Simt ceva mic, tare și foarte rece. Are o limbă mică înăuntru.”
- **Ghicirea și Confirmarea:** Grupul de copii încearcă să ghicească. După ce obiectul este scos la lumină (clopoțelul), se confirmă răspunsul prin sunet.
- **Legătura cu Colindul:** După fiecare obiect ghicit, întreaga grupă cântă versul corespunzător.
- **Încheiere:** Jocul continuă până când săculețul este golit, iar la final se discută despre ce au simțit copiii (emoția surprizei).

III. Impactul asupra dezvoltării copilului

Această abordare integrată (extrașcolar + joc) transformă învățarea într-o experiență vie.

- *Pe plan cognitiv*, copilul asociază denumirea obiectului cu proprietățile sale fizice.
- *Pe plan emoțional*, simplul gest de a scoate un obiect din săculeț și de a-l prezenta în fața celorlalți reduce timiditatea și crește stima de sine.

Pe plan social, „Caravana” învață copiii că bucuria exprimată prin cântec și tradiție devine mai mare atunci când este împărtășită cu ceilalți.

NUME: VOINA ALINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "TOMA COCIȘIU BLAJ"/GPP
"LUMEA COPIILOR -BLAJ

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: BLAJ/JUD.ALBA

Joc de mișcare: „Semaforul ”

Vârsta: 5–6 ani

Durata: 5–10 minute

Scop: dezvoltarea mobilității, a atenției și a capacității de a respecta reguli simple

Obiective:

- să execute corect mișcări de bază (mers, alergare, oprire);
- să reacționeze prompt la semnale verbale;
- să respecte reguli simple de joc;
- să-și controleze mișcările și corpul.

Materiale:

- spațiu liber (sală de grupă sau curte);
- opțional: cartonașe colorate (roșu, galben, verde).

Desfășurarea jocului:

Copiii sunt așezați liber în spațiul de joc. Educatorul explică faptul că vor juca „Semaforul” și le prezintă semnificația fiecărei culori:

- **Verde** – copiii aleargă liber prin sală;
- **Galben** – copiii merg încet, pe vârfuri;
- **Roșu** – copiii se opresc imediat și stau nemișcați.

Educatorul dă semnalele verbal sau arată cartonașele colorate, schimbând ritmul și ordinea culorilor pentru a menține atenția copiilor. La semnalul „roșu”, se verifică dacă toți copiii respectă regula de oprire.

Reguli de joc:

- copiii trebuie să asculte cu atenție semnalul;
- nu au voie să se lovească între ei;
- la „roșu” toți trebuie să rămână nemișcați.

Copilul care greșește nu este eliminat, ci execută o mișcare simplă (o săritură, o bătaie din palme) și reintră în joc.

Variante:

- pentru copiii mai mari, se pot introduce comenzi suplimentare (ex.: „albastru” – bat din palme);
- educatorul poate schimba liderul jocului cu un copil.

Evaluare:

Se observă modul în care copiii respectă regulile, reacționează la semnale și își coordonează mișcările.

NUME: BODEA IOANA – ADRIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ SÂNTANA

CLASĂ/GRUPĂ: A III- A

LOCALITATE: SÂNTANA

JOCURI EDUCAȚIONALE

Prezenta resursă educațională deschisă propune un set de jocuri în aer liber adaptate ciclului primar, cu rol de relaxare, divertisment, socializare și dezvoltare a spiritului de echipă. Jocurile sunt concepute pentru a sprijini dezvoltarea armonioasă a copiilor, reglarea emoțională și crearea unui climat pozitiv de grup, fiind adecvate activităților extracurriculare și taberelor școlare.

1. Roșu stăm, Verde plecăm!

Descriere: Joc de atenție și autocontrol în care copiii se deplasează sau se opresc în funcție de semnalele verbale ale coordonatorului.

Adaptare: mers în loc de alergare pentru clasele mici; comenzi suplimentare pentru clasele mari.

2. Rațele și vânătorii

Descriere: Joc de mișcare cu mingea, destinat dezvoltării coordonării și reacției.

Adaptare: utilizarea mingilor moi și reintegrarea rapidă în joc.

3. Nodul gordian

Descriere: Joc de cooperare în care copiii trebuie să deznoade un „nod” format din mâini.

Beneficii: dezvoltă comunicarea și lucrul în echipă.

4. Capturarea steagului

Descriere: Joc de echipă cu elemente de strategie și orientare.

Adaptare: teren redus și reguli simplificate pentru ciclul primar.

5. Cine sunt eu?

Descriere: Joc de cunoaștere în care copiii ghicesc identitatea unui personaj sau animal.

Beneficii: dezvoltarea limbajului și a relațiilor sociale.

6. Arca lui Noe

Descriere: Joc auditiv de socializare, bazat pe recunoașterea sunetelor.

Adaptare: folosirea gesturilor pentru copiii sensibili la zgomot.

7. Paleta de culori naturale

Descriere: Joc de observare și relaxare în natură.

Beneficii: calmare și dezvoltarea atenției.

8. Piatra mea

Descriere: Joc de reglare emoțională și stimulare senzorială.

9. Broscuțele deștepte

Descriere: Joc de sărituri și coordonare motrică.

10. Trecerea râului

Descriere: Joc de echipă pentru rezolvarea de probleme.

Jocurile în aer liber contribuie semnificativ la dezvoltarea fizică, emoțională și socială a elevilor din ciclul primar. Utilizarea lor în contexte extracurriculare favorizează incluziunea, cooperarea și starea de bine.

BIBLIOGRAFIE

1. World Wide Fund for Nature (WWF). Copiii și Natura 2000. Colecție de jocuri educative în aer liber.
2. Ministerul Educației – Institutul de Științe ale Educației (ISE). Activități ludice și educație nonformală.
3. Baden-Powell, R. (2007). Jocuri pentru cercetași și tineri. Editura Scout.
4. Neuman, S. (2015). Outdoor Games for Children. Human Kinetics.
5. Platforma micilimpici.ro – Resurse Educaționale Deschise.

NUME: OȚEL CARMINA-RAMONA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 188

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA A IV-A C

LOCALITATE: BUCUREȘTI, SECTOR 5

JOCURI DIDACTICE UTILIZATE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Jocul didactic este un procedeu activ, mult practicat în ciclul primar. Jocul, activitate cognitivă specifică copilăriei, îl pune pe școlarul mic în situația unei intense activități intelectuale și asigură o asimilare reală a noțiunilor, regulilor, o însușire activă și conștientă a cunoștințelor.

Folosit cu măiestrie, jocul crează un cadru organizatoric, care favorizează dezvoltarea interesului elevilor, a spiritului de investigare și formarea deprinderilor de folosire spontană a cunoștințelor dobândite.

Cunoscând locul pe care îl ocupă jocul în viața copilului, este ușor de înțeles eficiența folosirii lui în procesul instructiv educativ.

În școală, motivația intrinsecă pentru învățatură nu apare la comandă, iar angajarea obținută prin constrângere poate avea efecte secundare îngrijorătoare. Elementele de joc, încorporate în lecție, garantează captarea atenției elevilor pe tot parcursul activității didactice și înlătură plictiseala.

Deoarece jocul imprimă activității didactice un caracter viu și atrăgător, induce o stare de bună dispoziție, de divertisment și destindere, caut să-l introduc cât mai des în activitatea de predare-învățare.

Iată câteva dintre jocurile pe care le-am utilizat în activitatea mea la clasă:

Exerciții de cunoaștere reciprocă

„Cel mai bun cadou pentru ziua de naștere”

Categorie: Exerciții de cunoaștere reciprocă

Nivel de dificultate: Ușor

Sarcini pentru grup: pentru fiecare

Rezultate așteptate: să se rețină numele în mod distractiv, să se cunoască reciproc

Descriere: Jucătorilor li se cere să-și amintească care a fost cel mai bun cadou pentru ziua lor de naștere primit vreodată. Apoi ei aleg persoana pe care o cunosc cel mai puțin din grup și descriu prin pantomimă cadoul, iar ceilalți trebuie să ghicească.

Exerciții de divizare pe grupuri

„Unde se potrivește?”

Am prezentat elevilor câteva desene și le-am cerut să denumească ce văd și să scrie DA în căsuța care arată grupul de litere conținut de cuvânt.

Material: fișe pe care sunt scrise grupurile de sunete: ea, ia, ie, oa, ua, uă.

Sarcina: să formeze cuvinte, pe urmă enunțuri care să se refere la o călătorie cu trenul.

Desfășurarea jocului: copiii primesc fișele, compun cuvinte, pe urmă enunțuri.

Jocul este sub formă de întrecere.

După mai multe exerciții am putut organiza cu copiii jocuri didactice cu cuvinte omonime.

„Găsește-i un alt nume”

Acest joc l-am folosit pentru a îmbogăți vocabularul copiilor cu cuvinte sinonime.

Sarcina didactică: aflarea unor cuvinte sinonime cu celelalte.

Material: cuvinte inițiale.

Desfășurarea jocului: pe tablă am scris cuvintele în coloană: “zăpadă”, “timp”, “troian”, “elev”, “a țipa”. Elevii au sarcina de a găsi cât mai multe cuvinte cu același înțeles. Jocul l-am desfășurat pe rânduri de bănci. A ieșit câștigător rândul care a găsit cele mai multe sinonime pentru cuvântul dat.

Formarea noțiunii de limbă este un proces complex care implică atât dezvoltarea vocabularului, cât și dezvoltarea proceselor intelectuale ale elevilor.

„Jocul omonimelor”

Elevii au avut de căutat noi înțelesuri pentru cuvintele date de noi. Unul dintre aceste cuvinte a fost: vie.

Pasărea de-i vie.

Bine-ar fi să vie.

Pân’ la noi la vie.

Elevii au căutat noi înțelesuri ale cuvântului vie, după care au alcătuit propoziții deosebit de frumoase.

vie - trăiește, este în viață

- să vină

- plantația de viță de vie

“Fuga vocalelor sau a consoanelor”

Se alege un text oarecare, un proverb sau o frază dintr-o operă literară cunoscută. Din textul ales se scriu, fie numai vocalele, fie numai consoanele. În locul literelor care lipsesc se folosește liniuța iar separarea cuvintelor se face cu virgule după fiecare cuvânt.

Clasa se împarte în echipe. Câștigă echipa care reușește să completeze prima literele omise. Jocul se reia de mai multe ori, fiind declarată câștigătoare echipa care a acumulat cele mai multe reușite.

Pentru exemplificare am ales un proverb din care lipsesc:

a) vocalele: C_N_, S_, SC__L_, D_, D_M_N__Ț_, D_P_RT_, _J_NG_

(Cine se scoală de dimineață, departe ajunge!)

b) consoanele: Î__Ă__U_A, E__E, _EA, _AI, _U__Ă, A_U_IE!

(Învățătura este cea mai bună avuție!)

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. Iacovlev, V -1981, „*Jocuri pentru copii*”, EDP, București
2. Barcan Țicaliuc, E. (1976), *Exerciții și jocuri pentru preșcolari*, Editura Sport – Turism, Sibiu

NUME: BUȘTEAGĂ-VIERU AURA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ SECUIENI

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: SECUIENI

Proiect de activitate practică: „Detectivii naturii”

Dacă sala de grupă reprezintă spațiul sigur al învățării structurate, mediul exterior este „laboratorul viu” unde învățarea vizuală capătă dimensiuni multisenzoriale.

Pentru preșcolarul de grupă mijlocie, activitățile extrașcolare și jocurile educative în aer liber nu sunt simple momente de recreere, ci oportunități critice de a aplica schemele mentale dobândite la clasă într-un context real, dinamic și plin de stimuli.

Învățarea vizuală prin jocuri extrașcolare transformă mediul natural într-o uriașă „carte ilustrată”, unde copilul învață să discrimineze detalii fine: textura unei scoarțe de copac, nuanțele de verde ale ierbii sau geometria complexă a unei pânze de păianjen. Aceste experiențe fundamentează ceea ce pedagogia modernă numește *alfabetizare ecologică și vizuală*, oferind copilului instrumentele necesare pentru a observa, a analiza și a organiza informația într-un mod activ și participativ. Activitatea care urmează a fost concepută pentru a canaliza curiozitatea nativă a copilului spre o observare dirijată, transformând „privitul” în „văzut”.

Tipul de activitate: Activitate extrașcolară (Educație prin mediu) /Joc didactic de explorare

Grup țintă: Grupa mijlocie (4-5 ani)

1. Obiectivele activității:

- **Cognitive:** Identificarea formelor și culorilor în mediul natural; clasificarea obiectelor găsite după criterii vizuale.
- **Psihomotorii:** Dezvoltarea motricității fine prin colectarea și manipularea obiectelor mici.
- **Socio-afective:** Colaborarea în mici echipe pentru atingerea unui scop comun.

2. Resurse și materiale (suportul vizual):

În învățarea vizuală, suportul pregătit de educator este esențial. Vom folosi o „Fișă de căutare”.

În loc de cuvinte, fișa va conține:

- Cercuri de culoare (un bulgăre de galben, unul de verde, unul de maro).
- Contururi de forme (o frunză, o piatră rotundă, o ramură în formă de „Y”).
- O lupă (ca simbol al explorării).

3. Desfășurarea activității:

Etapa I: Momentul de organizare vizuală (5 minute) Înainte de a ieși, copiii primesc „ecusoanele de detectivi”. Pedagogul prezintă fișa și explică simbolurile. *Secretul pedagogic:* Nu le spunem „căutați ceva galben”, ci le arătăm jetonul galben și îi întrebăm „Ce credeți că reprezintă acest cerc în grădina noastră?”.

Etapa II: Explorarea pe teren (20-30 minute) Copiii sunt împărțiți în perechi. Fiecare grup are un coșuleț și o lupă. Ei trebuie să găsească elemente care să corespundă vizual cu cele de pe fișă.

- *Exemplu:* Găsesc o frunză uscată (maro) și o pun în dreptul culorii maro pe fișă.

Etapa III: Sortarea și crearea „Tabloului viu” (15 minute) Întorși la bază (o masă în curte sau un spațiu amenajat), copiii nu doar descarcă coșulețele, ci creează o compoziție grafică circulară din materiale naturale. Aceasta este o tehnică de învățare vizuală prin simetrie și organizare spațială.

4. Evaluarea prin metoda „Oglinzii vizuale”

În loc de o discuție teoretică, educatorul face fotografii ale „tablourilor” create. Ulterior, în grupă, aceste fotografii sunt proiectate. Copiii trebuie să recunoască obiectele găsite: „*Aceea este piatra mea rotundă!*”. Această etapă consolidează legătura dintre obiectul real și reprezentarea lui simbolică (fotografia).

Pentru grupa mijlocie, este esențial ca fișa de căutare să fie laminată. Acest lucru îi conferă importanță (pare un instrument „profesionist”) și rezistă la manipulare în condiții de exterior.

Bibliografie:

1. Louv, R. (2023). *Ultimul copil în pădure. Salvarea copiilor noștri de deficitul de natură*. Editura Publica.
2. Cucos, C. (2014). *Pedagogie*. Editura Polirom.

NUME: JURJ IOANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 RIENI

CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITOARE

LOCALITATE: RIENI

Proiect Tematic -Activiate extrașcolară

O Zi de Explorare Verde

I. Date Generale

Categoria	Activitate extrașcolară
Denumirea proiectului	O Zi de Explorare Verde: De la Parc la Lac
Tipul de proiect	Educație ecologică, extracurricular
Locul de desfășurare	Parc urban/peri-urban, margine de pădure, zonă de lac/apă (sigură), zonă de picnic, Ștei
Grup țintă	Clasa CP, Șc.Gimn.Nr.1 Rieni
Durata	O zi (8:00 - 13:00)
Resurse umane	Prof.înv.primar Jurj Ioana

II. Scop și Obiective

- **Scop:** Formarea unui comportament responsabil față de mediu și dezvoltarea abilităților de observare și explorare a ecosistemelor locale.
- **Obiective Operaționale (O.O.):**
 - **O.O. 1 (Cognitiv):** Să identifice și să compare caracteristicile a cel puțin 3 medii de viață diferite (parc, pădure, lac).
 - **O.O. 2 (Afectiv):** Să manifeste grijă și respect față de natură, aplicând reguli de protecție a mediului.
 - **O.O. 3 (Practic):** Să participe activ la colectarea selectivă a deșeurilor și să amenajeze corect spațiul de picnic.
 - **O.O. 4 (Creativ):** Să utilizeze materiale naturale pentru a realiza o creație artistică simplă.

III. Scenariul Activității (Pe secțiuni)

Ora estimată	Secțiunea / Locația	Activități principale	O.O. Vizate
8:00 – 8:30	Startul Verde (Întâlnirea)	Briefing: Verificarea echipamentului, stabilirea regulilor de siguranță (mai ales lângă apă) și de comportament ecologic.	O.O. 2

Ora estimată	Secțiunea / Locația	Activități principale	O.O. Vizate
8:30 – 9:30	Aventura în Pădure	Detectivii Scoarței și Frunzelor: Mici drumeții, observarea copacilor (înălțime, scoarță, frunze). Colectarea materialelor naturale căzute (erbar, proiect de artă).	O.O. 1, O.O. 4
9:30 – 10:00	Explorarea Lacului	Viața din Apă și de Lângă Apă: Observarea apei (culoare, transparență). Identificarea plantelor de baltă (stuf, trestie) și a vietăților (broaște, rațe, insecte acvatice). Discuții despre importanța apei curate.	O.O. 1
10:00 – 11:00	Micul Ecolog (Parc/Traseu)	Acțiune de Ecologizare: Colectarea selectivă a deșeurilor găsite pe traseu (cu mănuși și saci diferiți). Joc: Sortarea deșeurilor (Plastic, Hârtie, Sticlă).	O.O. 2, O.O. 3
11:00 – 12:00	Picnicul Sănătos	Masa în Natură: Elevii iau masa (prânzul) respectând regulile de igienă și de depozitare a ambalajelor. Regulă de aur: Nu lăsăm nicio urmă!	O.O. 2, O.O. 3
12:00 – 12:30	Atelierul de Creație	Arta din Natură: Realizarea unei „Mandale” sau a unui „Tablou natural” din materialele colectate (pietre, frunze, crenguțe).	O.O. 4
12:30 – 13:00	Concluzii și Evaluare	Dezbateri: "Ce am învățat azi despre natură?" Feedback rapid: "Spune o regulă pe care nu o vei uita!"	O.O. 1, O.O. 2

IV. Metode și Mijloace Didactice

Locația	Metode și Jocuri Sugerate	Materiale / Mijloace
Pădure	Observarea dirijată, Vânătoare de comori (texturi, culori), Metoda ciorchinele (ce găsim în pădure)	Lupe, Jurnal de bord, Saci pentru colectare
Lac	Explicația, Conversația euristică (de ce e importantă apa), Comparația (lac vs. râu)	Binoclu (opțional), Placă de prezentare a viețuitoarelor (imprimate)
Picnic	Exercițiul (de a strânge, de a sorta), Brainstorming (ce se întâmplă cu gunoiul nostru)	Saci de gunoi diferiți (reciclabil/menajer), Mănuși de unică folosință
Atelier	Lucrul manual, Metoda mozaicului (lucru în echipă)	Cartoane sau folii de plastic ca bază, Lipici ecologic (dacă e necesar)

V. Evaluarea Proiectului

1. **Observația curentă:** Gradul de implicare a elevilor în activitățile practice (colectare, plantare).
2. **Produsul activității:** Expoziția de creații din natură (Tablouri/Mandale).
3. **Evaluare orală/discuții:** Răspunsurile elevilor la întrebări despre regulile de comportament ecologic și despre mediile explorate.
4. **Galeria foto/video:** Realizarea unui album digital care să documenteze toate etapele proiectului.

NUME: VALENTINA MĂNĂILĂ

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ VASILE ALECSANDRI

LOCALITATE: BRĂILA

JOCURI DIDACTICE FOLOSITE ÎN CADRUL ORELOR DE GEOGRAFIE, LA CLASA A IV-A

Studiul **geografiei** la clasa a IV-a se realizează conform planului cadru într-o oră pe săptămână. Curriculum-ul de geografie recomandă trecerea de la geografia de tip descriptivist spre un demers de învățare care încurajează înțelegerea relevanței geografice pentru viața cotidiană a copilului. Știm cu toții că geografia este o disciplină care trezește interesul și curiozitatea elevilor într-o măsură deosebită. Un rol deosebit pentru trezirea acestui interes îl are însă și eficiența metodelor integrate în tehnologia didactică.

Una din aceste metode e reprezentată de **jocul didactic geografic**, recunoscut ca având multiple valențe formative, deoarece răspunde particularităților de vârstă ale micilor școlari.

Copilăria se caracterizează prin joc. Copilul se joacă pentru că e copil. Ceea ce pentru adult este munca, activitatea utilă pentru copil e jocul. Jucându-se, copilul descoperă și cunoaște lumea înconjurătoare, reflectă viața și activitatea adulților pe care o imită într-un mod specific.

Jocul geografic constituie o formă accesibilă și plăcută de învățare activ-participativă, stimulând în același timp, interesul, inițiativa, curiozitatea și creativitatea elevilor. Poate fi folosit atât ca metodă de predare, dar mai ales ca mijloc util de consolidare și aplicare a cunoștințelor însușite.

Datorită multiplelor sale valențe formative, jocul este larg folosit în activitatea didactică, dar impune o serioasă pregătire din partea învățătorului. Structura metodologică a jocului implică capacități intelectuale, științifice organizate, strategii de planificare, așteptare, competiție, câștig.

Jocul geografic, bazat pe reguli benevol acceptate, generează plăcere, destindere, atractivitate, satisface o cerință, o trebuință interioară, dezvoltă dragostea pentru frumos, pentru turism, lărgeste orizontul geografic al elevilor. Ca metodă activă de însușire și consolidare a cunoștințelor, jocurile geografice, prin conținutul lor, completează pregătirea elevilor și le sporește interesul pentru geografie, ajutând în același timp învățătorul la cunoașterea capacității elevilor.

În orele de **geografie** se pot folosi mai multe tipuri de jocuri clasificate după modul de organizare, itemul care stă la baza sarcinii didactice, materialelor folosite.

Voi exemplifica în continuare câteva jocuri folosite în lecția cu subiectul "Organizarea administrativă a României". Elevii lucrează în perechi, observând harta administrativă din manual și folosind cunoștințele dobândite anterior. Prin aceste jocuri ei descoperă pe hartă denumirea județelor și a reședințelor de județ, poziția geografică a județelor, vecinătăți, indicativele auto ale județelor.

DINTR-UN JUDEȚ ÎN ALTUL

Se completează în perechi, fișa de identitate a râurilor principale, de la izvor până la vărsare, identificându-se județele traversate.

CĂLĂTORIE IMAGINARĂ

Elevul trasează cu creionul, pe hartă o linie dreaptă care unește două județe (de exemplu județul Timiș cu Brăila) . Va trebui să scrie pe deasupra căror județe va zbura avionul .

Se aleg și alte trasee.

"CE GRANIȚĂ PĂZESC?"

Se adresează elevilor întrebarea de mai sus , adăugând detaliile "dacă lucrez în județul Suceava/ Teleorman/ Vaslui ?"

O altă variantă a jocului de rol : "Sunt grănicer și păzesc granița de vest a țării. În ce județ lucrez dacă reședința e Bihor?"

DIN CE JUDEȚ VINE AUTOCARUL?

Clasa se împarte în echipe. Fiecare grupă lucrează pe o fișă pe care o completează intuitiv cu denumirea a 10 județe al căror indicativ auto îl rostește conducătorul jocului.

Variantă: Fiecare echipă trimite în față câte un participant care extrage dintr-o cutie câte un jeton pe care e scris un indicativ auto . Concurentul trebuie să ghicească denumirea județului :

"SB -Autocarul vine din județul Sibiu" .O cerință suplimentară poate fi localizarea pe harta murală și citirea denumirii reședinței de județ.

DOMINO

Pe 30 de jetoane cu suport magnetic se scrie cu majuscule denumirea județelor și reședințelor. Se împart celor trei echipe. Jetoanele trebuie așezate conform regulii jocului DOMINO , în perechi , după criteriul județ –reședință. În funcție de jetoanele primite, echipele termină pe rând jocul, atașând în lanț cărțile adecvate.

JUDEȚE ANAGRAMATE

Elevii lucrează în perechi. Primesc o fișă cu 10 denumiri de județe, anagramate. Confruntând literele primite cu harta, descoperă numele corecte al județului.

G,A, R, Ș, E / T, L, O / Ș, I, M, T, I / etc.

"CE POT FOTOGRAFIA ÎN JUDEȚUL...?"

După ce elevii se documentează acasă , despre obiectivele turistice din diferite județe, mai cunoscute pe plan național și internațional, elevii pot asocia vederi, fotografii printate, cu denumirea județului . Pentru a spori atractivitatea jocului se poate confecționa un aparat foto din carton , iar cărțile poștale sunt adăugate în aparat. Echipele de elevi pot acumula puncte dacă răspund corect. *În ce județ am fotografiat Coloana Infinitului?*

** În ce județ am pozat Mănăstirea Voroneț?*

**Ce pot fotografia în județul Constanța? (Vulcanii Noroioși/ Castelul Peleş/ Turnul Chindiei/litoralul)*

Puzzle – HARTA FIZICĂ ȘI HARTA ADMINISTRATIV – TERITORIALĂ A ROMÂNIEI

Sarcina didactică: reconstituirea hărții, folosind piesele de puzzle care reprezintă formele de relief, respective județele.

Jocul se desfășoară sub forma unui concurs între grupe de copii (cate 5, 6).Toți copiii din fiecare grupă, separat, așază piesele care reprezintă formele de relief (județele), reconstituind harta României. Atenție ! Piesele de puzzle se așază din partea de nord a țării noastre spre sud, în ordinea strictă a vecinătății lor. Un arbitru – elevul cel mai silitor din fiecare grupă – va verifica munca celorlalți și va corecta. Este câștigătoarea concursului grupa care a terminat prima reconstituirea corectă, în întregime a hărții. Jocul se poate desfășura și individual ,online, pe siteul wordwall.ro .

TENIS VERBAL

Elevii sunt împărțiți pe perechi. Se propune un subiect, scopul exercițiului fiind să se aducă cât mai multe referințe relevante la subiect, într-o durată de timp limitată (stabilită). Unul din elevi trebuie să formuleze o observație, urmată cât mai rapid de alta, făcută de partener. Acest procedeu continuă timp de 2-3 minute. Nu trebuie repetată nici o remarcă, iar replicile trebuie date rapid. Această tehnică poate fi folosită de exemplu pentru a verifica ce-și mai amintesc elevii despre un anumit subiect deja tratat. Se poate folosi tenisul verbal ca răspuns la provocările învățătoarei ,precum: „ *Găsiți pe hartă județe care încep/se termină cu sunetul A /B/ C ! /* ”

”EU AM, CINE ARE ?”

Se scriu pe jetoane un răspuns posibil și o întrebare pentru colegi . Jetoanele se distribuie elevilor . Copiii ies pe rând în fața clasei și citesc răspunsul (potrivit întrebării anterioare), apoi întrebarea pentru colegi.

Exemplu: *Eu am județul Brăila. Cine are județul cu care se învecinează la sud?*

Eu am – județul Ialomița. Cine are județul cu care se învecinează acesta la vest?

Eu am – Ilfov. Cine are județul cu care acesta se învecinează la nord? Etc.

În concluzie jocul înviorază lecția și ușurează drumul spre folosirea deprinderilor formate. Prin valențele sale formative, jocul nu înseamnă „o joacă de copii“, ci este o activitate serioasă care sprijină într-un mod fericit înțelegerea problemelor, formarea, dezvoltarea și fixarea unor deprinderi de orientare în spațiu, iar prin încărcătura sa afectivă ,motivațională, asigură orientarea întregii activități psihice. În joc, elevul este un adevărat actor și un simplu spectator, el participă cu toate forțele sale la îndeplinirea sarcinii jocului, realizând în felul acesta o învățare autentică.

Abordarea jocului didactic în procesul instructiv-educativ îmbină utilul cu plăcutul, transformând actul didactic într-unul atractiv, interesant, în care copiii învață cu plăcere sub aparența de joc. Utilizând jocul didactic, în lecțiile de geografie, am stârnit curiozitatea elevilor de a cunoaște frumusețile și bogățiile patriei, de a ocroti mediul înconjurător .

RESURSE BIBLIOGRAFICE:

1. **Neacșu Ioan** – *Metode și tehnici de învățare eficientă*, Editura Militară, București, 1990
2. **Mihăilescu Vintilă** – *Lecturi geografice*, Editura Albatros, București, 1974;
3. **Iordache Stratica** – *(coordonator) – Provocări ludice-ghid metodic*, Editura Spiru Haret, Iași, 2001.

NUME: ENACHE CARMEN

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRADINITA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.47

LOCALITATE: BRAILA

Jocul didactic la grupa mare – importanță, rol și modalități de valorificare în activitatea preșcolarilor

Jocul reprezintă forma fundamentală de activitate a copilului preșcolar, modalitatea prin care acesta descoperă lumea, experimentează, învață și își dezvoltă personalitatea. La grupa mare, unde copiii au deja un nivel de dezvoltare cognitivă, socială și emoțională mai avansat, jocul didactic capătă o valoare deosebită, devenind nu doar un instrument de divertisment, ci și o metodă eficientă de formare a comportamentelor, achizițiilor și competențelor specifice vârstei.

Jocul didactic este o activitate intenționat organizată de cadrul didactic, care îmbină elementele de joc cu sarcini educative bine stabilite. El urmărește formarea și consolidarea unor cunoștințe, dezvoltarea abilităților de gândire, stimularea limbajului, precum și exersarea comportamentelor sociale adecvate. La grupa mare, jocul didactic este mai structurat decât la grupele mici, copiii fiind capabili să respecte reguli, să înțeleagă scopuri și să finalizeze sarcini mai complexe.

Prin jocul didactic, cadrul didactic urmărește:

- dezvoltarea capacității de observare, comparare și analiză;
- formarea limbajului corect și coerent, precum și îmbogățirea vocabularului;
- consolidarea cunoștințelor despre mediul înconjurător, natură, fenomene și relații sociale;
- dezvoltarea motricității fine și grosiere;
- stimularea creativității și imaginației;
- dezvoltarea spiritului de competiție corectă și a cooperării în grup.

În acest fel, jocul didactic devine un mijloc prin care copilul învață natural, firesc și plăcut, fără presiune, prin implicare activă.

Jocul didactic are o structură clară:

1. **Anunțarea temei și scopului** – educatorul prezintă situația de joc și explică pe înțelesul copiilor ce urmează să facă.
2. **Explicarea regulilor** – acestea trebuie să fie clare, concise și adaptate nivelului de înțelegere al copiilor.
3. **Desfășurarea jocului** – copiii participă activ, iar cadrul didactic are rol de coordonator, facilitator și observator.
4. **Evaluarea și aprecierea** – se oferă feedback pozitiv, se stimulează implicarea, corectitudinea și perseverența.

Respectarea acestor etape asigură eficiența jocului și atingerea obiectivelor propuse.

La această vârstă, varietatea jocurilor didactice este foarte mare. Se pot utiliza:

- **jocuri de limbaj** (descriere, povestire, completare de propoziții, ghicitori), pentru dezvoltarea comunicării;
- **jocuri matematice** (sortare, numărare, comparare, clasificare), pentru formarea gândirii logice;
- **jocuri de cunoaștere a mediului** (identificare de obiecte, recunoașterea fenomenelor naturii, jocuri senzoriale);
- **jocuri motrice** (de mișcare, coordonare, echilibru), care contribuie la dezvoltarea fizică și la descărcarea energiei;
- **jocuri de rol** (familia, magazinul, spitalul, școala), care sprijină socializarea, empatia și înțelegerea rolurilor sociale.

Prin alternarea acestor tipuri, se asigură o dezvoltare armonioasă și echilibrată a copilului preșcolar.

Educatorul are un rol esențial în organizarea și conducerea jocului didactic. El trebuie să selecteze jocul potrivit obiectivelor și nivelului grupeii, să creeze un climat afectiv pozitiv, să stimuleze inițiativa copiilor și să încurajeze participarea activă a tuturor. De asemenea, trebuie să observe comportamentul copiilor, să intervină atunci când este necesar și să valorifice rezultatele jocului în formarea competențelor.

La grupa mare, cadrul didactic urmărește tot mai mult dezvoltarea independenței copilului, capacitatea de a lua decizii, de a respecta reguli și de a coopera în grup. Prin joc, educatoarea nu doar transmite informații, ci modelează personalitatea copilului.

Impactul jocului didactic este complex și vizibil în mai multe planuri:

- **cognitiv** – dezvoltarea gândirii, atenției, memoriei și capacității de rezolvare de probleme;
- **emoțional** – creșterea încrederii în sine, gestionarea emoțiilor, bucuria reușitei;
- **social** – formarea spiritului de echipă, acceptarea regulilor, dezvoltarea empatiei;
- **fizic** – dezvoltarea coordonării și a dexterității.

Copilul învață prin joc fără a simți efort, iar cunoștințele se fixează mai ușor și mai durabil.

Jocul didactic la grupa mare reprezintă una dintre cele mai eficiente și atractive metode de educare a copilului preșcolar. Prin el, învățarea devine plăcută, motivantă și activă, contribuind la formarea unei personalități echilibrate și pregătite pentru etapa următoare – școala. Organizarea conștientă, creativă și responsabilă a jocului didactic este o condiție esențială pentru reușita educației timpurii și pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor.

NUME: Alecu Ionela Petronela

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Nr.13

CLASĂ/GRUPĂ: CP

LOCALITATE: Botoșani

Joc terapeutic

Titlu: Pofțiți la spectacol! (joc de rol)

Nivel de vârstă: primar

Scop: -depășirea fricilor și integrarea într-un grup

Obiective: - să participe la joc ca și vorbitor, dar și ca spectator

- să coopereze cu colegii, consolidând relațiile
- să manifeste curaj și creativitate în interpretarea rolului său
- să respecte regulile stabilite pentru desfășurarea unui spectacol

Sarcina / Consemn: Jocul va începe prin împărțirea rolurilor de către învățătoare, toți copiii primind replici dintr-o povestire cu numeroși pitici care s-au regăsit bucuroși la un concurs de invenții în Țara Toleranței. Raluca va primi rolul piticului bâlbâit, pentru a se integra fără probleme în piesă și a se simți în largul ei.

Conținut / Desfășurare: toți copiii implicați în jocul de rol vor fi pe scenă și își vor spune replicile, vor prezenta propria invenție, iar cei din public vor aplauda entuziasmați și vor oferi flori.

Reguli: așteptarea semnalului de începere a spectacolului, așezarea pe scenă pe locurile prestabilite, respectarea rândului la replică, reverența la sfârșitul spectacolului.

Materiale: costume ce reprezintă piticii, ecusoane, o masă cu invențiile, microfon, coală albă cu afișul concursului.

Complicare /Variante de joc:

Jocul se poate complica introducând la sfârșitul spectacolului posibilitatea de a vizita expoziția și de a cumpăra invenții de către cei din public. La rândul ei, Raluca poate alege o invenție a unui coleg spre a o cumpăra, negociind un preț cu acesta. După terminarea spectacolului, copiii vor fi provocați la discuții. Va urma un nou spectacol cu alți copii, iar Raluca va fi în public în rolul de spectator.

Joc de tip outdoor (în aer liber) :

Titlu: Vânătoarea de baloane (joc de mișcare și rapiditate)

Nivel de vârstă: primar

Scop: dezvoltarea capacităților motrice și a atenției

Obiective -să identifice culorile: roșu, galben, albastru, verde, roz, portocaliu.

-să asocieze culorile, cea a aței cu cea a balonului

-să denumească culorile și numărul baloanelor

Sarcina / Consemn: La semnal aleargă spre curtea cu baloane și alege cât mai multe baloane de aceeași culoare. Când se termină timpul, numărăm baloanele.

Conținut / Desfășurare: Baloane umflate de diverse culori se află în curtea școlii amestecate. Elevii vor fi împărțiți în echipe și vor avea ață colorată în mână. La semnalul fluierului, elevii aleargă în curtea școlii și vor încerca să adune cât mai multe baloane de aceeași culoare ca și ața. Le vor lega cu ață de aceeași culoare. Când timpul se termină vor veni la locul de start și vor denumi culoarea și numărul de baloane, dacă este par sau impar.

Reguli :- să asculte cu atenție semnalul de start;
-să sorteze baloanele de aceeași culoare și să denumească culoarea și numărul par sau impar;

Echipele care nu au în mână niciun balon din cauza că s-a spart sau nu au reușit să aleagă culoarea cerută, va trebui să umfle 4 baloane drept pedeapsă.

Materiale: baloane colorate, ață colorată, fluier, cronometru.

Complicare / Variante de joc: cu ajutorul aței, baloanele vor fi legate de piciorul unui membru al echipei, iar ceilalți din echipa adversă vor alerga să îl spargă.

Creați un joc didactic specific ciclului primar (disciplina și clasa la alegere). Jocul didactic va avea următoarea structură:

Titlu: Joc și mișcare în aer liber

Disciplina: Muzică și mișcare

Scop: dezvoltarea capacității motrice

Obiective: -să se miște respectând ordinea și poziția tălpilor de pe asfalt;

-să țină ritmul corect cu bețele.

Sarcina / Consemn: Sari și dansează în ritmul muzicii!!

Conținut / Desfășurare: în curtea școlii pe asfalt vor fi lipite două rânduri de tălpi decupate din hârtie glasă autoadezivă. Tălpile vor fi puse pe lung și pe lat, iar elevii vor trebui să sară pe ele sau lângă ele în ritmul muzicii. De la linia de start vor porni câte 2 elevi. Câștigă elevul care ajunge la capăt respectând întocmai poziția tălpilor. Elevii de pe margini vor ține ritmul săriturilor cu 2 linguri de lemn sau 2 clave.

Reguli: -să respecte poziția tălpilor de pe alfalt

-să respecte semnalul de începere a traseului

-să nu pornească mai mulți de 2 elevi pe traseu

Materiale: șabloane de tălpi, hârtie autoadezivă, linguri de lemn sau bețe (clave), boxă, muzica:

<https://www.youtube.com/watch?v=vtj9zBuaBcE>

Variante de joc: jocul se poate complica cerând elevilor să facă traseul cu tălpi într-un timp cât mai scurt măsurat cu un cronometru.

NUME: Mitoceanu Minodora-Marinela

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Liceul cu Program Sportiv Botoșani

CLASĂ: a III-a A

LOCALITATE: Botoșani

PROIECT CULTURAL – EDUCATIV EXTRAȘCOLAR

Carnaval de Halloween

Motivația proiectului:

Cunoașterea unui aspect al tradițiilor anglo-saxone mult mediatizat, dezvoltarea spiritului de inițiativă și de competiție, folosirea aptitudinilor și a talentelor artistice.

Resursele proiectului:

Umane: elevi, cadre didactice, părinți

Materiale: chestionare, fișe de lucru, costume, dovleci-felinar etc.

Informaționale: site-uri, reviste, cărți, calculator, emisiuni TV, etc.

Parteneri: părinți, cadre didactice

Descrierea proiectului:

Scopul: acumularea de cunoștințe noi asupra unor aspecte din tradiția anglo-saxonă, dezvoltarea, atât a spiritului de echipă, cât și pe cel de competiție.

Obiective specifice:

- Dobândirea de cunoștințe cu privire la originea sărbătorii de Halloween; vechi legende, simboluri, culori, tradiții și obiceiuri ale copiilor, costumații, jocuri și cântece specifice;
- Folosirea imaginației copiilor, în crearea de decoruri specifice sărbătorii și costumelor de carnaval;
- Stimularea spiritului de competiție, prin participarea la jocuri și concursuri;

Durata de desfășurare: 1 săptămână (3 ore)

Grup țintă: elevii clasei a III-a A de la Liceul cu Program Sportiv Botoșani și părinții acestora.

Beneficiari direcți: elevii clasei a III-a A de la Liceul cu Program Sportiv Botoșani

Mijloace de utilizare: conversația, exerciții practice, expunerea, povestirea, activități interactive, expoziții, etc.

Etape în derularea proiectului: prima oră a săptămânii: introducerea noilor cunoștințe despre sărbătoare, prin prezentarea unor imagini PPT pe tabla interactivă și a informațiilor pentru decorarea dovlecilor, având drept scop familiarizarea copiilor cu această sărbătoare; anunțarea activităților orei viitoare (expoziție de măști și costume). A doua oră din săptămână: expoziție de dovleci, fișe de lucru, parada costumelor de Halloween și expunerea măștilor. La sfârșitul orelor – vizionarea filmului de Halloween – *The Adams Family*. Sărbătoare de Halloween se va termina prin acordarea diplomelor de participare, pentru cel mai frumos costum și pentru cea mai înfricoșătoare mască .

Conținutul proiectului:

Nr. crt.	Activitate	Loc de desfășurare	Termen	Responsabil
1	Să cunoaștem obiceiurile altor popoare „Ce este Halloween-ul? Cum se sărbătorește?” - prezentare imagini PPT. - Confeccionare măști și costume	Sala de clasă	29 oct. 2025	Prof. Mitoceanu Marinela
2.	Confeccionare diplome „ Cel mai frumos costum”: Cel mai frumos dovleac” Confeccionare dovleci	Sala de clasă	30 Oct. 2025	Prof. Mitoceanu Marinela părinții
3	Carnaval de Halloween: - activități specifice: dansul dovlecilor, parada costumelor, cursa dovlecilor - vizionare film „Familia Adams” (fragment) - înmânarea diplomelor în prezența părinților, la ora 11.30 - realizarea de fotografii și filmări, care vor fi expuse la Panoul clasei și în Jurnalul clasei .	Sala de clasă	31.10. 2025	Prof. Mitoceanu Marinela părinții

NUME: BEȘLIU MIRELA BIANCA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 HUDEȘTI

CLASĂ : A IV-A

LOCALITATE: HUDEȘTI , JUD. BOTOȘANI

Fișă cu jocuri educative

1. Scânteia povestitorului

- **Scop:** Dezvoltarea imaginației narative și a asocierilor neobișnuite.
- **Obiective:** Să construiască o scurtă poveste folosind două cuvinte fără legătură logică directă.
- **Resurse:** Bilețele cu substantive diverse.
- **Descrierea jocului:** Elevii sunt împărțiți în perechi. Fiecare pereche extrage dintr-un bol două cuvinte care, în mod normal, nu au nicio legătură (ex: „balon” și „tractor”, „înghețată” și „istorie”). Provocarea este să creeze o poveste de maximum 5-7 propoziții în care cele două elemente să interacționeze într-un mod logic în universul creat de ei. După 5 minute de discuție, fiecare pereche își prezintă povestea în fața clasei. Accentul nu cade pe realism, ci pe capacitatea de a face „punte” între două concepte îndepărtate.

2. Obiectul cu o mie de vieți

- **Scop:** Stimularea gândirii divergente (capacitatea de a genera mai multe soluții).
- **Obiective:** Să găsească utilizări alternative pentru obiecte banale.
- **Resurse:** Un obiect simplu (ex: o riglă, un pet, o eșarfă).
- **Descrierea jocului:** Clasa formează un cerc mare. Învățătorul prezintă un obiect (ex: o lingură de lemn) și spune: „Aceasta nu este o lingură”. El mimează o altă activitate (ex: o folosește ca pe un microfon) și dă obiectul mai departe. Fiecare elev trebuie să preia obiectul, să declare ce este și să mimeze utilizarea (ex: „Este o baghetă magică”, „Este o periută de dinți pentru un uriaș”, „Este o vâslă”). Regula de aur: nu ai voie să repeți ce a spus un coleg. Jocul continuă până când se epuizează ideile sau până când cercul se închide.

3. Detectivii de emoții

- **Scop:** Dezvoltarea expresivității și a inteligenței emoționale .
- **Obiective:** Să exprime o emoție complexă prin limbaj non-verbal.
- **Resurse:** Carduri cu scenarii scrise.
- **Descriere jocului:** Elevii primesc cartonașe cu situații care implică emoții contradictorii sau complexe (ex: „Ești fericit că ai primit un câine, dar ești îngrijorat că va roade

canapeaua”). Elevul trebuie să joace o scurtă scenetă de pantomimă (fără cuvinte). Restul clasei acționează ca „detectivi”. Aceștia nu trebuie doar să numească emoția (bucurie, teamă), ci să încerce să reconstruiască întreaga poveste din spatele gesturilor colegului. La final, se discută despre micile detalii (expresia feței, postura) care i-au ajutat să descopere adevărul.

4. Podul de hârtie (Provocarea STEM)

- **Scop:** Încurajarea creativității tehnice și a rezolvării de probleme sub presiune.
- **Obiective:** Să construiască o structură rezistentă folosind materiale limitate.
- **Resurse:** 10 coli A4, 30 cm bandă adezivă, o mașinuță.
- **Descrierea jocului:** Elevii lucrează în grupuri de 4. Sarcina este să construiască un pod care să lege două bănci aflate la o distanță de 20 cm. Ei au la dispoziție doar materialele menționate și 15 minute. Învățătorul nu oferă soluții, ci doar monitorizează. Elevii trebuie să decidă: rulează hârtia pentru a face piloni? O pliază în formă de armonică pentru a crește rezistența? După expirarea timpului, se testează fiecare pod cu mașinuța. Se analizează de ce unele structuri au rezistat și altele nu, punând accent pe ideile inovatoare de pliere a hârtiei.

5. Reclama imposibilă

- **Scop:** Dezvoltarea capacității de argumentare și a persuasiunii creative.
- **Obiective:** Să creeze un slogan și un scurt scenariu pentru un obiect „inutil”.
- **Resurse:** Obiecte „defecte” (ex: un creion fără mină, un ciorap singuratic).
- **Descriere jocului:** Elevii primesc un obiect considerat deșeu sau inutil. În grupuri mici, trebuie să „rebranduiască” obiectul. Ei trebuie să îi găsească o utilitate genială și să pregătească o prezentare de 2 minute prin care să convingă „investitorii” (restul clasei) să îl cumpere. De exemplu, ciorapul singuratic poate deveni „Husa de lux pentru telefoane retro” sau „Săculeț pentru plante aromatice”. Elevii trebuie să inventeze un nume de brand, un preț și un slogan atractiv.

Bibliografie :

1. **Rodari, Gianni (2016).** *Gramatica fanteziei. Introducere în arta de a inventa povești.* București: Editura Art. (Lucrarea de bază pentru tehnici precum „Binomul imaginativ” și dezvoltarea creativității lingvistice).
2. **Robinson, Ken (2011).** *O lume ieșită din minți. Revoluția creativă a educației.* București: Editura Publica. (O pledoarie pentru integrarea creativității ca disciplină fundamentală în școli).
3. **Cucoș, Constantin (2014).** *Pedagogie.* Iași: Editura Polirom. (Capitolul dedicat metodelor didactice activ-participative)

NUME: BULZAN ANNAMARIA CRISTIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: SCOALA GIMNAZIALĂ NR 1 GHEORGHE CRĂCIUN

LOCALITATE: ZĂRNEȘTI



Matilda

Bifează răspunsul corect:

1. Care este prima carte citită de Matilda? (10 puncte)

- a) Marile speranțe
b) Rețete simple
c) Grădina secretă

2. Care este prima lecție pe care Matilda o dădu tatălui ei? (10 puncte)

- a) i-a pus vopsea de păr în tonic
b) a pus clei de jur împrejurul marginii pălăriei
c) a pus rumeguș în mâncare

3. Ce a făcut domnul Worwood cu cartea „Poneiul Roșcat”? (10 puncte)

- a) a citit-o din scoarță în scoarță
b) a rupt foile și le-a mototolit
c) așezat-o cu grijă în bibliotecă

4. Unde l-a ascuns Matilda pe papagalul lui Fred? (10 puncte)

- a) în bibliotecă

- b) în cămară
- c) în cămin

5. Care sunt trucurile pe care le folosește domnul Worwood pentru a avea profit? (10 puncte)

- a) pune rumeguș în motor și burghiul electric la scaune
- b) pune rumeguș în cutia de viteze și burghiul electric la motor
- c) pune rumeguș în cutia de viteze și burghiul electric la vitezometru

6. Ce este un limerick? (10 puncte)

- a) o poveste cu personaje fantastice
- b) poezie complexă cu cinci strofe
- c) poezie simplă cu cinci versuri

7. Unde a închis-o directoarea Trunchbull pe Hortensia? (10 puncte)

- a) în dulapul de liniște
- b) în dulapul de citit
- c) în dulapul de șoc

8. De ce merita Bruce medalia de aur? (10 puncte)

- a) pentru că a câștigat concursul de scris
- b) pentru că a mâncat toată prăjitura
- c) pentru că a aruncat bine cu ciocanul

9. Care este metoda prin care domnișoara Honey îi învață pe elevii ei multe cuvinte în trei minute? (10 puncte)

- a) pune cuvintele într-un cântecel
- b) pune cuvintele într-o poezie
- c) pune cuvintele în propoziție

10. Care este al treilea miracol făcut de Matilda? (10 puncte)

- a) răstoarnă paharul cu salamandra doar cu puterea gândului
- b) scrie pe tablă cu o bucată de cretă doar cu puterea gândului
- c) mută catedra doar cu puterea gândului

NUME: NEAGU FLORENTINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 3- STRUCTURĂ A ȘCOLII GIMNAZIALE NR 25

CLASĂ: a IV a

LOCALITATE: GALAȚI

„Fii SMART! Citește!”

DOMENIUL ȘI TIPUL DE EDUCAȚIE: Îmbunătățirea competențelor pentru lectură
Educație nonformală

TIPUL DE PROIECT: Proiect educativ de stimulare a interesului pentru lectură prin activități nonformale

ARGUMENT: Bine spunea Creangă „*Cartea nu-i ființă. Dacă o închizi, îi lucru. Dar dacă o deschizi, ÎȚI VORBEȘTE!*”, dar cum am putea determina elevii noștri să citească la timp, având în vedere că astăzi atenția lor este captată de atât de mulți stimuli? Este evident că transformarea opticii cadrelor didactice privind procesul lecturii ar fi un prim pas.

Proiectul educațional „Fii SMART! Citește!” este rezultatul conștientizării misiunii nobile care ne revine nouă, învățătorilor, de a-l conduce pe micul școlar în minunata lume a cărților, dar și din credința că puterea cărților poate schimba lumea. Pentru că am pornit la drum propunându-ne ca, în final, elevii noștri să poată spune „Îmi place să citesc, așa cum îmi place să mă joc!”, am ales să țesem împreună cu copiii și părinții o poveste în care să ne lăsăm provocați să experimentăm diverse tipuri de activități nonformale.

De ce activități nonformale? Pentru că, avantajele desfășurării unor astfel de activități nu sunt de neglijat în contextul actual:

- ✓ oferă libertate tuturor factorilor educaționali;
- ✓ sunt accesibile tuturor și adaptabile;
- ✓ oferă noi perspective, oportunități și experiențe;
- ✓ formează o punte între cunoștințele asimilate la diferite discipline și punerea lor în practică.

Am încercat, prin ateliere și activități outdoor, să găsim modalități și tehnici care să promoveze dialogul și comunicarea deschisă, să încurajeze gândirea critică, inițiativa și spontaneitatea, creativitatea elevului să creeze relații de cooperare între factorii educaționali, elementul esențial al unui învățământ modern și eficient. Strategiile de învățare au fost atent selectate, astfel încât să facă din elev un actor, un participant activ la procesul de învățare și la propria-i formare.

Dezvoltarea unor aptitudini speciale prin provocarea, implicarea și activizarea elevilor în activități diverse care să faciliteze reușita școlară și continuarea procesului de învățare în orice fază a existenței sale a fost scopul de la care am pornit.

Denumire activitate: *Școlarii care-și fac singuri cărți!*

Coordonator: prof. inv. primar Neagu Florentina

Perioada: octombrie- noiembrie

Obiective:

- Trezirea interesului și a gustului pentru lectură și informare;
- Folosirea unor tehnici variate pentru analiza în detaliu a unor texte diverse;
- Dezvoltarea capacității elevilor de a se implica creativ în actul lecturii prin redactarea de texte proprii;
- Adaptarea la diverse roluri și responsabilități în echipă;
- Cultivarea dragostei față de țară, de popor și de trecutul istoric.

Descrierea activității:

Preocuparea pentru trezirea interesului și a gustului pentru lectură a elevilor este permanentă, de aceea, există în clasa noastră un club de lectură. Pentru că în anii trecuți am avut încercări timide de a realiza propria carte, anul acesta le-am propus elevilor înființarea unui **atelier de lectură și scriere creativă: "Școlarii care-și fac singuri cărți!"**.

Provocarea: Elevii au fost provocați să-și "confeccioneze" singuri o carte cu care să promoveze frumusețile țării noastre și oamenii acestor locuri.

Implicarea: Primul pas a fost realizarea unui brainstorming pornind de la ceea ce știm că presupune realizarea unei cărți. Al doilea pas a fost organizarea elevilor pe echipe. Fiecare echipă a propus realizarea unui capitol. Fiecare echipă își alege un lider și se împart sarcini fiecărui membru.

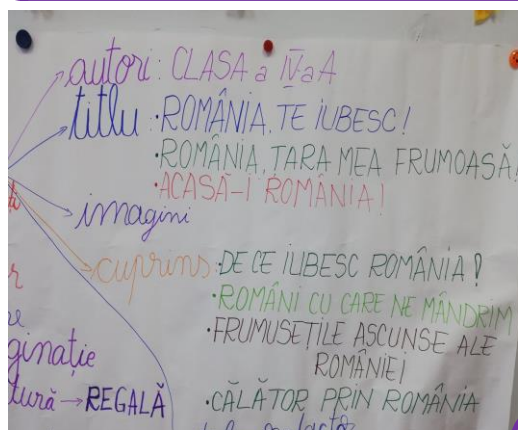
Activizarea: Elevii caută informații despre România și despre români, analizează aceste informații și discută despre ele. Pentru a aduna informații, elevii sunt dirijați, de către învățător și părinți, să citească texte diverse (literare, publicistice, funcționale, utilitare), folosind toate sursele de informare care le sunt la îndemână. Elevii sunt, de asemenea, încurajați să creeze texte proprii. În continuare, desemnați ca tehnoredactori vor aduna materialele realizate și vor da contur cărții.

Activitatea s-a încheiat cu vizualizarea și conștientizarea produsului final.

Loc de desfășurare activității: sala de clasă, bibliotecă,

Grup țintă: elevii clasei a IV-a A

Parteneri: părinții, bibliotecar Coroamă Raluca



MEDIATIZAREA ACȚIUNII:

Concluzia finală:

Stimulând,
Motivând,
Activizând,
Responsabilizând,
Transformând elevii noștri în cititori reflexivi, participanți activi la propria formare prin cititul consumatorist de la etapa (in)formativă, exploratorie, până la cea logică, selectivă, roditoare, suntem siguri că ne-am atins obiectivele propuse la inițierea acestui proiect educațional.

NUME: BĂLĂNESCU CAMELIA LEONTINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MARIUS ȘANDRU” REȘIȚA

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA PREGĂTITOARE

LOCALITATE: REȘIȚA

Joc educativ: „Vânătorii de sunete”

Domeniu: Comunicare în limba română / Dezvoltarea limbajului

Tipul activității: Joc didactic, frontal și pe grupe mici

Scopul jocului: Dezvoltarea auzului fonematic prin identificarea, discriminarea și localizarea sunetelor în cuvinte, în vederea pregătirii pentru citit-scris.

Obiective operaționale

La finalul jocului, elevii vor fi capabili:

1. să recunoască un sunet dat în cuvinte cunoscute;
2. să identifice poziția sunetului într-un cuvânt (la început, la mijloc, la sfârșit);
3. să discrimineze auditiv cuvinte care diferă printr-un sunet;
4. să participe activ la joc, respectând regulile stabilite;
5. să-și dezvolte atenția auditivă și capacitatea de concentrare.

Materiale necesare: cartonașe cu imagini (obiecte, animale, fructe etc.); jetoane colorate sau buline; trei cercuri sau cartonașe marcate: **început** – **mijloc** – **sfârșit**; coșuleț sau „sac magic”; tablă sau flipchart.

Descrierea jocului

Organizarea clasei: Elevii sunt așezați în semicerc sau pe covor. Activitatea se desfășoară frontal, apoi pe grupe mici.

Desfășurarea jocului

1. Introducerea jocului

Învățătorul le spune copiilor că vor deveni „vânători de sunete” și vor căuta sunete ascunse în cuvinte. Se anunță sunetul-țintă (de exemplu, sunetul /m/).

2. **Regulile jocului:** ascultăm cu atenție cuvântul rostit; ridicăm mâna înainte de a răspunde; spunem unde auzim sunetul (la început, la mijloc sau la sfârșit).

3. **Jocul propriu-zis:** Învățătorul scoate din „sacul magic” un cartonaș cu o imagine (ex.: măr). Copilul numește imaginea, apoi spune: dacă aude sunetul /m/; unde se află sunetul. Copilul plasează jetonul în cercul corespunzător (început / mijloc / sfârșit).

4. **Varianta de consolidare:** copiii bat din palme pentru fiecare silabă a cuvântului; se pot propune cuvinte apropiate fonetic (ex.: masă – casă) pentru discriminare auditivă.

5. **Încheierea jocului:** Se face o scurtă recapitulare: „Ce sunet am vânat astăzi?”, „Unde poate apărea un sunet într-un cuvânt?”. Se oferă feedback pozitiv.

Durata jocului: 10–15 minute

Modalități de evaluare: observarea comportamentului și a răspunsurilor elevilor; numărul de răspunsuri corecte; participarea activă la joc; fișă scurtă de lucru (opțional).

Adaptări pentru elevii cu dificultăți: utilizarea unui număr redus de cuvinte; sprijin vizual (modelarea răspunsului); lucrul individual sau în perechi.

Valențe formative ale jocului

- stimulează dezvoltarea limbajului oral;
- consolidează atenția și memoria auditivă;
- favorizează învățarea prin joc și cooperare;

- contribuie la pregătirea pentru citire și scriere.

Bibliografie:

Programa școlară pentru clasa pregătitoare – Comunicare în limba română, Ministerul Educației, România.

NUME: CODILĂ MONICA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MARIUS ȘANDRU"

CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITORE

LOCALITATE: REȘIȚA

Joc didactic: „Cine a trimis scrisoarea?”

Clasa: Pregătitoare

Tema anuală de studiu: „Ce și cum vreau să fiu?”

Tema săptămânii: Meserii îndrăgite de copii

Categoria de activitate de învățare: Domeniul Limbă și Comunicare

Tema activității: „Cine a trimis scrisoarea?”

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul activității: consolidare de cunoștințe și deprinderi

Scopul activității: verificarea și fixarea deprinderii de a alcătui propoziții simple sau dezvoltate corect din punct de vedere gramatical.

Obiective operaționale:

- Să denumească meserii și unelte specifice pe baza imaginilor;
- Să formuleze propoziții utilizând cuvintele ce denumesc meserii și unelte, folosind imaginile;
- Să asocieze imaginilor mișcări specifice meseriilor cunoscute, pe baza explicațiilor educatoarei;
- Să utilizeze corect în enunțurile formulate dativul și genitivul substantivelor ce denumesc meserii, urmând modelul dat.

Strategii didactice:

- Metode și procedee: jocul didactic, conversația, explicația, demonstrația;
- Mijloace de învățământ: plicuri, imagini cu meserii;
- Forme de organizare: frontal, individual.

Sarcina didactică: deschiderea plicului și scoaterea jetonului din plic, identificarea meseriei căreia îi corespunde jetonul respectiv.

Captarea atenției copiilor se va realiza prin descoperirea materialelor pregătite, stimulând interesul copiilor prin elementul surpriză: poștașul și lucrurile pe care acesta le aduce: scrisorile adresate copiilor.

Desfășurarea activității

Explicarea și demonstrarea jocului- educatoarea așază imaginile pe tablă astfel încât să fie văzute de toți copiii.

Fixarea regulilor jocului. Pentru a se asigura o înțelegere clară a jocului se va utiliza atât metoda explicației, cât și cea a demonstrației. Cu ajutorul explicației se vor sublinia clar regulile jocului și sarcina didactică pe care o au copiii de îndeplinit. În vederea fixării regulilor vor fi antrenați 1-2 copii.

Jocul de probă. Se execută jocul demonstrativ pentru asigurarea înțelegerii sale.

Jocul propriu- zis. Poștașul (educatoarea pentru început) începe jocul. Ea solicită copilului să aleagă un pachet, să îl desfacă, să denumească obiectul din interiorul plicului, să spună cui îi aparține și cine lucrează cu el. Un alt copil alege imaginea cu meseriașul care lucrează cu obiectul respectiv. Se va preciza că, atunci când un copil nu poate executa sarcina, va primi

ajutor spre suplimentar de la educatoare sau de la copii. În joc vor fi antrenați toți copiii. Se va urmări și corecta, la nevoie, exprimarea lor. Educatoarea va avea grijă ca toți copiii să respecte regulile jocului.

Complicarea jocului. Educatoare așază pe masa ei produse finite. Poștașul împarte copiilor atenți câte o scrisoare. Pe rând vor scoate din plic imaginea pe care sunt desenate unelte.

Exemplu de răspuns: „Am o scrisoare de la un croitor pentru că în imagine sunt desenate un ac și o papiotă cu ață. Croitorul coase haine.” Copilul întrebat trebuie să aleagă de pe masa educatoarei produsele finite.

Încheierea activității: se va face analiza jocului și se vor face aprecieri privind participarea copiilor la joc, respectarea regulilor, a ordinii și a disciplinei în timpul activității.

NUME: CHIRILĂ RAMONA-MARIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MARIUS ȘANDRU” REȘIȚA

CLASĂ: PREGĂTITOARE

LOCALITATE: REȘIȚA

**Activități recreative în completarea orelor de curs,
la clasa pregătitoare**

„Săculețul fermecat”

Durata: 5-15 minute

Resurse didactice

Mere, pere, nuci, prune, struguri, gutui, portocale, banane, mandarine, kiwi, lămâi, săculeț, o basma sau un fular.

Descrierea activității

Cadrul didactic va arăta elevilor fructele pe care le va pune în săculeț. El va lega la ochi câte un elev și îi va cere să ia în mână câte un fruct, să-l pipăie, să-l denumească și apoi să-l scoată afară din săculeț pentru a putea fi verificat de clasă dacă a denumit corect fructul. Dacă nu a ghicit denumirea fructului, va fi dezlegat de la ochi și este eliminat din joc. După ce toți elevii au fost legați la ochi și puși să denumească fructele, elevii care au fost eliminați din joc vor primi pedepse hazlii.

Jocul se poate organiza și sub formă de concurs, pe grupe. La fiecare răspuns corect, grupa primește un punct, la fiecare răspuns incorect i se scade câte un punct. Câștigă grupa care totalizează mai multe puncte.



„Salata de fructe”

Durata: 5-15 minute

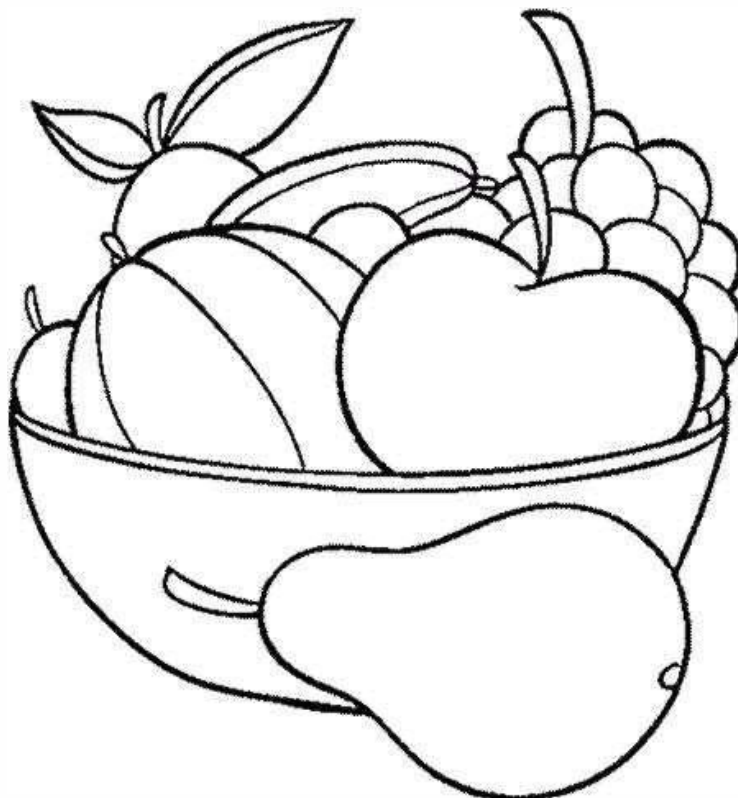
Resurse didactice

Scaune, coli de hârtie pe care sunt desenate fructe

Descrierea activității

Jucătorii stau pe scaunele așezate într-un cerc. Fiecăruia i se dă o bucată de hârtie pe care e scris (desenat) un nume de fruct. Sunt cinci fructe diferite pe hârtii (măr, strugure, gutui, pară, nucă). Liderul grupului stă în mijlocul cercului, neavând scaun și strigă numele unui fruct. Acei jucători care au scris (desenat) acest nume pe hârtie trebuie să schimbe scaunul cât mai repede posibil. Conducătorul jocului face la fel și dacă acesta reușește să ocupe un loc, cel care rămâne fără scaun rămâne în mijlocul cercului, jocul continuând astfel.

Din când în când se poate spune „Salată de fructe” și atunci toți trebuie să-și schimbe scaunul. Nu este permis să stai pe scaunul de lângă tine.



NUME: MANOLEA MIRELA CAMELIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: SCOALA GIMNAZIALA NR 1 FANTANELE

LOCALITATE: FANTANELE

Importanța activităților extrașcolare la grădiniță

Activitățile extrașcolare au un rol esențial în dezvoltarea armonioasă a copiilor de vârstă preșcolară, completând activitățile curriculare și oferindu-le oportunități variate de învățare prin joc, explorare și experiențe directe.

În primul rând, aceste activități contribuie la dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. Participând la jocuri de grup, ateliere creative, serbări sau activități tematice, copiii învață să coopereze, să respecte reguli, să-și exprime emoțiile și să relaționeze pozitiv cu ceilalți. Se dezvoltă astfel empatia, spiritul de echipă și încrederea în sine.

Un alt aspect important este stimularea creativității și a imaginației. Activitățile artistice (pictură, modelaj, muzică, dans, teatru) le permit copiilor să se exprime liber, să își descopere talentele și să își dezvolte gândirea creativă, fără teama de a greși.

De asemenea, activitățile extrașcolare sprijină dezvoltarea cognitivă. Prin excursii, activități practice, experimente simple sau întâlniri cu diferiți membri ai comunității, copiii își îmbogățesc vocabularul, își dezvoltă curiozitatea și capacitatea de a face conexiuni între informații, pregătindu-se mai bine pentru școală.

Nu în ultimul rând, aceste activități contribuie la dezvoltarea motrică și la formarea unui stil de viață activ. Jocurile în aer liber, sportul și activitățile de mișcare ajută la coordonare, echilibru și sănătate fizică, reducând sedentarismul încă de la vârste fragede.

În concluzie, activitățile extrașcolare la grădiniță sunt extrem de importante deoarece sprijină dezvoltarea integrală a copilului – emoțională, socială, cognitivă și fizică – și creează contexte de învățare plăcute, care pun bazele unei educații echilibrate și durabile.

NUME: SERBAN IULIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: SCOALA GIMNAZIALA NR 1 RAMNICU DE JOS

LOCALITATE: RAMNICU DE JOS

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚILOR EXTRACURRICULARE

ANUL ȘCOLAR 2025 – 2026

CP, I, a II-a

Nr. Crt.	Denumirea activității	Descrierea activității	Locul desfășurării	Data	Evaluare
1	ACTIVITATE DE PROTECȚIA PERSOANEI	* Reguli de comportament acasă și la școală: Regulamentul școlar * Se discută regulile prezentate de către învățător. * Semnarea unui proces verbal de luare la cunoștință	Sala de clasă	Septembrie 2025	Conversația Proces verbal
2.	5 OCTOMBRIE – ZIUA EDUCAȚIEI 	* Realizarea copacului educației * Afișe pe tema educației * Diplome pentru învățătoare și elevi	Sala de clasă	Octombrie 2025	Amenajarea unei expoziții
	TOAMNĂ ÎN CLASĂ ȘI ÎN ȘCOALA NOASTRĂ 	* Decorarea sălii de clasă și a holului școlii urmărind aspecte ale anotimpului toamna * Colectare de materiale din natură pentru a crea un decor adecvat anotimpului toamna * Implicarea efectivă a elevilor în crearea unui spațiu educațional în	Sala de clasă Curtea școlii	Octombrie 2025	Panouri împodobite în culorile toamnei

		care să se regăsească			
3.	MICII POETI, MICII PICTORI !	* Compunerea de creații plastice, sub îndrumarea cadrului didactic * Jocuri de rol	Sala de clasă	Noiembrie 2025	Valorificarea activității de abilități practice
4.	1 DECEMBRIE – ZIUA NAȚIONALĂ A ROMÂNIEI 	* Intonarea imnului de stat al României * Poezii și cântece patriotice * Realizarea unei expoziții de desene pornind de la însemnătatea zilei de 1 Decembrie 1918	Sala de clasă	Decembrie 2025	Conversația Valorificare în orele de Limba și literatura română
5.	ÎL AȘTEPTĂM PE MOȘ CRĂCIUN ! 	* Documentarea asupra obiceiurilor de Crăciun și Anul Nou * Împodobirea brăduțului și a sălii de clasă * Intonarea unor colinde * Sosirea lui Moș Crăciun	Sala de clasă	Decembrie 2025	Petrecerea de Crăciun
6.	MOMENT POETIC: MIHAI EMINESCU – LUCEAFĂRUL POEZIEI ROMÂNEȘTI	* Spectacol omagial * Vizionarea unei prezentări: legenda marelui poet român * Moment poetic în memoria luceafărului poeziei românești: Recitarea unor poezii de Mihai Eminescu	Sala de clasă	Ianuarie 2026	Valorificare în orele de Limba și literatura română

7.					
	24 ianuarie – UNIREA PRINCIPATELOR ROMÂNE 	* Poezii și legende istorice despre unire * Desene cu imagini ale eroilor neamului	Sala de clasă	Ianuarie 2026	Premierea participanților
8.	MARTIE, MĂRȚIȘOR !	* Confectionarea de mărțișoare pentru cei dragi * Concurs: cel mai frumos mărțișor	Sala de clasă	Februarie 2026	Valorificarea abilităților practice
9	LA MULTI ANI MĂMICA MEA ! 	* Program dedicat mămicilor – recitări de poezii * Confectionarea felicitărilor pentru mame	Sala de clasă	Martie 2026	Valorificare în orele de muzică și mișcare

10	HRISTOS A ÎNVLAT ! 	* Vizionarea unui material în format ppt, despre obiceiurile de Paște * Expoziție de desene și icoane pictate * Atelier de pictură: Cel mai frumos ou de Paște	Sala de clasă	Aprilie 2026	Amenajarea unei expoziții Valorificarea abilităților practice
11	ZIUA EUROPEI	* Prezentare video a evenimentelor marcante legate de ziua de 9 mai – simbolul Europei * Realizarea unor creații plastice	Sala de clasă	Mai 2026	Concurs cu premierea câștigătorilor
12	1 Iunie, zi de vis! Copile, azi e ziua ta ! 	* Organizarea unui program distractiv – artistic: cântece, poezii, jocuri educative, concursuri distractive	Sala de clasă Curtea școlii	Iunie 2026	Oferire de diplome copiilor

NUME: STANCU ELENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ BREZOAELE

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA I

LOCALITATE: BREZOAELE

Activități extrașcolare și jocuri educative la clasa I

Activitățile extrașcolare și jocurile educative reprezintă un pilon esențial în formarea armonioasă a elevilor de clasa I. La această vârstă, copilul învață firesc prin explorare, mișcare, interacțiune și curiozitate, iar cadrul didactic are responsabilitatea de a transforma aceste tendințe naturale în oportunități reale de învățare. Activitățile bine planificate contribuie semnificativ la dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a elevilor, completând în mod eficient activitățile formale din sala de clasă.

Activitățile extrașcolare au rolul de a extinde învățarea dincolo de spațiul tradițional al școlii. Plimbările tematice, vizitele la muzee, activitățile desfășurate în aer liber sau participarea la diverse evenimente culturale reprezintă pentru elevi experiențe vii, autentice, prin care pot observa, descoperi și înțelege lumea înconjurătoare. În clasa I, aceste activități contribuie la dezvoltarea autonomiei, a responsabilității și a spiritului de observație, oferindu-le copiilor ocazia de a lega cunoștințele teoretice de realitatea cotidiană.

Un alt aspect demn de subliniat îl constituie dezvoltarea competențelor sociale. Activitățile desfășurate în afara clasei îi ajută pe elevi să comunice mai eficient, să colaboreze, să își exprime opiniile și să accepte diferențele dintre colegi. Prin lucrul în echipă, copiii învață să se respecte reciproc, să ia decizii împreună și să își dezvolte spiritul de inițiativă. Totodată, aceste activități consolidează relațiile de prietenie și contribuie la crearea unui climat pozitiv în colectivul clasei.

Jocurile educative ocupă un loc central în procesul instructiv-educativ la clasa I. Ele transformă învățarea într-o experiență plăcută și motivantă, adaptată particularităților de vârstă. Jocurile de limbaj îmbogățesc vocabularul și dezvoltă comunicarea, cele matematice antrenează logica, atenția și gândirea critică, iar jocurile de rol cultivă creativitatea, imaginația și empatia. Prin intermediul jocului, elevii se implică activ, învață prin descoperire și își consolidează cunoștințele într-un mod natural și eficient.

Pentru școlarii mici, jocul nu este doar o activitate recreativă, ci o modalitate fundamentală de dezvoltare. Prin jocurile de echipă, elevii învață să respecte reguli, să își aștepte rândul, să coopereze și să gestioneze emoții precum frustrarea sau nerăbdarea. Deoarece implică participare activă, jocul contribuie la dezvoltarea abilităților socio-emoționale și sporește încrederea în sine.

Un rol important în desfășurarea activităților extrașcolare îl are și colaborarea cu familia. Implicarea părinților în proiecte școlare, concursuri, activități artistice sau ateliere tematice întărește legătura dintre școală și mediul familial. Când copilul simte că este susținut atât de învățător, cât și de familie, se simte valorizat, încrezător și mai motivat să participe activ la toate activitățile propuse.

Activitățile de tip atelier — de lectură, creație, experimentare sau dezvoltare socio-emoțională — permit elevilor să exerseze și să aprofundeze cunoștințele prin experimentare. Aceste activități stimulează gândirea independentă, creativitatea și dorința de a explora, contribuind la formarea unor deprinderi esențiale pentru evoluția lor școlară.

În concluzie, activitățile extrașcolare și jocurile educative reprezintă o componentă indispensabilă a educației la clasa I. Ele contribuie la dezvoltarea echilibrată a copilului, oferindu-i experiențe autentice de învățare, consolidând deprinderile de lucru, spiritul de echipă, creativitatea și încrederea în sine. Prin planificarea și aplicarea atentă a acestor activități, cadrul didactic îi sprijină pe elevi să descopere bucuria de a învăța și să își formeze competențele necesare pentru parcursul lor educațional și pentru viață.

ACEȘTIA SUNTEM NOI!



VĂ MULȚUMIM!

NUME: Bucurică Loredana

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu Program Prelungit Raza de Soare

CLASĂ/GRUPĂ: Mijlocie

LOCALITATE: Târgoviște

JOC DIDACTIC CU CARACTER INOVATOR PENTRU NIVEL PREȘCOLAR

Titlul jocului: „Orașul Mini-Exploratorilor”

Nivel II: Preșcolar (grupa mare 5–6 ani)

Tipul jocului: Joc didactic integrat – joc de construcție, joc de rol și joc simbolic

Forma de organizare: Activitate frontală cu lucru pe grupuri mici

Durata: 30–40 minute

SCOPUL JOCULUI DIDACTIC

Dezvoltarea globală a copilului prin valorificarea jocului ca formă fundamentală de învățare, stimulând cooperarea, comunicarea, creativitatea, gândirea logică și asumarea de roluri sociale în contexte semnificative pentru copil.

Obiectivele activității:

- *Dezvoltarea socială și cooperarea:* Copiii colaborează pentru a construi și organiza un „oraș” folosindu-se de materiale de construcție, discută roluri, negociază și ajută colegii.
- *Dezvoltarea limbajului și comunicării:* Copiii descriu zonele orașului, explică rolul persoanelor din oraș și utilizează vocabular specific temei.
- *Stimularea creativității și imaginației:* Construirea unor elemente imaginative (parcuri tematice, magazine, clădiri crazy etc.).
- *Gândirea logică și rezolvarea de probleme:* Organizarea traseelor, modul de conectare a „străzilor”, amenajarea spațiului în funcție de nevoi.
- *Dezvoltarea abilităților practice motrice și senzoriale.*

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Pe parcursul jocului, copiii vor fi capabili:

- să colaboreze cu alți copii pentru realizarea unei sarcini comune;
- să identifice și să denumească elemente ale unui oraș (clădiri, instituții, spații publice);
- să utilizeze un limbaj adecvat rolului asumat;
- să manifeste inițiativă, creativitate și flexibilitate în rezolvarea de situații-problemă;
- să respecte reguli simple de joc.

SARCINA DIDACTICĂ

Copiii au sarcina de a construi un oraș imaginar folosind materiale variate și de a interpreta roluri sociale (doctor, constructor, vânzător, poștaş etc.), respectând regulile stabilite și colaborând cu colegii pentru buna funcționare a „orașului”.

CONȚINUTUL JOCULUI

- elemente componente ale unui oraș (case, străzi, parc, magazin, spital);
- roluri și meserii din comunitate;
- relații de cooperare și comunicare între membrii „orașului”.

REGULILE JOCULUI

- Fiecare copil alege sau primește un rol și îl respectă pe durata jocului.
- Materialele se folosesc cu grijă și se împart între membrii grupului.
- Copiii comunică între ei pentru a lua decizii comune.
- Se respectă rândul la utilizarea materialelor și la exprimarea ideilor.
- La final, fiecare grup prezintă ce a realizat.

Regulile sunt formulate clar, explicate pe înțelesul copiilor și reamintite pe parcursul jocului.

ELEMENTELE DE JOC

- Surpriza/tema: construirea unui oraș imaginar;
- Rolul: meserii din viața comunității;
- Acțiunea: construcția, organizarea și simularea vieții din oraș;
- Rezultatul: realizarea unui oraș funcțional și coerent;
- Feedback-ul: aprecieri verbale, încurajări, reflecție finală.

MATERIAL DIDACTIC

- cutii de carton de diferite dimensiuni;
- cuburi, piese de construcție;
- hârtie colorată, carioci, lipici;
- materiale naturale (pietricele, frunze, crenguțe);
- accesorii pentru joc de rol (ecusoane, șepci, cartonașe cu meserii);
- coli mari pentru baza orașului („harta orașului”).

DESFĂȘURAREA JOCULUI DIDACTIC

- ✓ Etapa I – Organizarea jocului: Educatorul prezintă tema jocului, materialele și regulile. Se discută ce înseamnă un oraș și ce roluri există într-o comunitate.
- ✓ Etapa a II-a – Desfășurarea propriu-zisă: Copiii, organizați pe grupuri, construiesc zone ale orașului și apoi intră în joc de rol, interacționând conform funcției asumate.
- ✓ Etapa a III-a – Încheierea jocului: Fiecare grup prezintă partea realizată. Educatorul oferă feedback pozitiv, evidențiind cooperarea, respectarea regulilor și creativitatea.

EVALUAREA JOCULUI

Evaluarea se realizează prin:

- observarea comportamentului copiilor în timpul jocului;
- aprecierea verbală a implicării, cooperării și respectării regulilor;
- autoevaluare verbală simplă („Ce ți-a plăcut?”, „Ce ai face diferit?”)

Reflectare și evaluare (5 minute)

Educatorul conduce o scurtă discuție:

- Copiii explică ce le-a plăcut cel mai mult.
- Spun ce au construit și cum au lucrat cu ceilalți.
- Identifică provocări și soluții găsite.

NUME: DRAGNE RALUCA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu Program Prelungit Raza de Soare

LOCALITATE: Târgoviște

NE JUCĂM, NE DISTRĂM, MULTE LUCRURI DEMONSTRĂM



Școala altfel “reprezintă un program binevenit și necesar. În contexte nonformale copiii și cadrele didactice sunt mai relaxați, mai deschiși, mai receptivi. Timpul liber este folosit într-un mod mai eficient și educativ.

Scopul proiectului „Ne jucăm, ne distrăm, multe lucruri demonstrăm” este de implicare a copiilor, a cadrelor didactice și a părinților în activități care să răspundă intereselor și preocupărilor diverse ale copiilor și părinților, să pună în evidență talentele, abilitățile și capacitățile acestora în diferite domenii, care vizează îmbunătățirea competențelor sociale, nivelul cooperării, nivelul comunicării verbale și nonverbale, nivelul creativității prin:

- Procesul de învățare prin joc;
- Participarea copilului la alegerea activităților și a jocurilor;
- Organizarea adecvată a ambiantului educativ;
- Flexibilitatea strategiilor de predare-învățare;
- Stimularea și dezvoltarea stimei de sine, a comunicării interpersonale și a relaționării

Obiectivele proiectului:

- valorizarea abilităților artistico-plastice și practice ale copiilor
- valorizarea abilităților sociale și a comportamentelor de ocrotire a sănătății
- cunoașterea unor valori ale artei tradiționale populare: vopsitul ouălor, încondeiatul ouălor, alte obiceiuri de Paști
- implicarea părinților în valorificarea produselor realizate de copii
- exersarea comportamentelor ecologice în contexte diferite

Exercițiile suport de desfășurare a activităților vor urmări:

- Limbajul, vorbirea (pronunția și tipul de comunicare verbală);
- Atitudinile copilului, spontaneitatea și inițiativa (opoziție, pasivitate, cooperare, entuziasm)
- Maniera de relaționare (formulare de întrebări, plictiseală, necooperare, detașare, iritare, tensionare, încordare, plăcere, participare totală, etc)
- Adaptarea la situațiile propuse, gradul de cooperare și de atenție;
- Acțiuni și mișcări necontrolate (agitație, ticuri, mișcări ale ochilor, gurii, mâinilor, picioarelor, corpului);
- Nivelul de anxietate, reacția în fața dificultăților sau eșecului.

Proiectul nostru își propune

- Activități de educație informală și nonformală care să amelioreze comportamentul de adaptare preșcolară;
- Crearea unei motivații optime pentru activitatea extrașcolară;

- Implicarea familiei în activitățile extrașcolare;
- Facilitarea integrării grădiniței în comunitate;
- Crearea unor activități compensatorii și recompensatorii stabilind astfel un nivel motivațional ridicat pentru participarea la activitățile extrașcolare;
- Activități de dobândire a deprinderilor de viață independentă și autonomie personală.

Grupul țintă

- Preșcolarii de la grupa mică

Persoane implicate în proiect: Educatoare, părinți, bunici, preșcolari și educatoarele de la grădiniță

Rezultate așteptate:

- -realizarea de produse artistico- plastice și practice cu specific de Paști care să valorifice potențialul artistic al copiilor;
- exersarea abilităților casnice și de comunicare socială;
- îmbogățirea cunoștințelor despre artă ;
 - exersarea comportamentelor ecologice și de protecție personală pe stradă;

Evaluarea:

- chestionare de satisfacție ale părinților
- expoziție cu lucrări de Paști
- album cu fotografii



NUME: IBĂNESCU CORINA - ANDREEA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PP RAZA DE SOARE

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ

LOCALITATE: TÂRGOVIȘTE

Joc didactic:

Comoara Omiduței Colorate din Parc

Tema: *Comoara Omiduței Colorate din Parc*

Mijloc de realizare: *Joc didactic*

Sarcina didactică: Copiii au sarcina de a observa mediul natural din parc, de a identifica culori și elemente din natură și de a rezolva, în echipă, o succesiune de sarcini practice, cu scopul de a ajuta *Omiduța Colorată* să-și găsească comoara.

Regulile jocului: Pentru buna desfășurare a jocului didactic, se stabilesc următoarele reguli:

- se lucrează în echipă, formate din doi copii și un părinte;
- se ascultă cerința până la capăt;
- se respectă natura și materialele folosite;
- se rezolvă sarcina înainte de a trece la următorul plic;
- se colaborează și se oferă ajutor colegului.

Regulile sunt explicate clar și se verifică înțelegerea acestora de către copii.

Elementele de joc: mișcare și orientare în spațiu, întrecerea, aplauze, recompense.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Organizarea jocului

Se pregătește spațiul de desfășurare în parc, amplasându-se plicurile cu indicii la copacii stabiliți. Copiii și părinții sunt așezați într-un semicerc. Se formează echipele, fiecare echipă fiind alcătuită din doi copii și un părinte, care sprijină desfășurarea sarcinilor pe tot parcursul jocului. Se creează un climat afectiv favorabil.

Captarea atenției se realizează prin povestea: „*Comoara Omiduței Colorate din Parc*”

Într-o dimineață luminoasă de toamnă, în parcul plin de frunze aurii, Omiduța Colorată s-a trezit tristă. Cineva i-a ascuns comoara magică a naturii — un cufăr plin cu bucurie, culori și prietenie iar pentru a o găsi a ascuns prin parc plicuri colorate cu indicii pentru micii exploratori.

Doar cei care colaborează în echipă, observă natura și se joacă frumos împreună vor reuși să o ajute să-și găsească comoara!

Se stimulează interesul și curiozitatea copiilor.

Anunțarea temei și a obiectivelor jocului

După captarea atenției prin poveste, se anunță tema jocului didactic. Se precizează că tema jocului este explorarea naturii din parc, prin observarea elementelor naturale specifice anotimpului toamna. Se comunică obiectivele jocului, utilizând un limbaj accesibil copiilor.

Se explică faptul că, prin acest joc, copiii vor observa mediul înconjurător, vor recunoaște culorile din natură, vor identifica elemente naturale precum frunze, pietre și crenguțe, vor participa la sarcini simple și vor învăța să colaboreze în echipă.

Explicarea și demonstrarea regulilor jocului

Se explică că jocul se va desfășura sub formă de misiuni succesive, fiecare misiune având rolul de a ajuta *Omiduța Colorată* să-și găsească comoara. Se motivează participarea copiilor, explicându-se că jocul este unul de colaborare, explorare și descoperire, în care fiecare copil are un rol important în echipă.

Executarea jocului de probă

-  Se realizează o probă scurtă, cu rol demonstrativ.
-  Se solicită identificarea unui element din natură (exemplu: o frunză).
-  Se verifică dacă regulile au fost înțelese de copii și de echipe.
-  Se clarifică eventualele neînțelegeri.

Executarea jocului propriu-zis

Jocul se desfășoară sub formă de misiuni succesive, indicate prin plicuri.

□ Sarcina 1: Caută culorile naturii ☺

Instrucțiuni: Privește cu atenție în jur! Ai primit o fișă cu trei culori (ex: verde, galben, maro). Găsește în natură lucruri care au aceste culori: o frunză, o floare, o pietricică sau un bețișor. Arată-le părintelui tău și primești următorul plic!

Indiciu:  Următorul plic te așteaptă la copacul cu o panglică roșie, aproape de bancă.

□ Sarcina 2: Forma magică din natură ☸

Instrucțiuni: Folosește pietricele, castane, bețișoare și frunze pentru a forma pe jos o inimă, o floare sau un soare. Alegeți împreună forma și construiți-o cu grijă! Puteți face o fotografie cu creația voastră frumoasă.

Indiciu:  Următorul plic este lângă un copac legat cu o fundă galbenă.

● Sarcina 3: Traseul aventuros ☯

Instrucțiuni: Pornește într-o mică aventură printre copaci:

- ✓ sari peste o sfoară,
- ✓ mergi pe o linie trasată cu cretă sau bandă colorată,
- ✓ treci pe sub o „poartă” (o sfoară întinsă între doi copaci).

Când ai terminat traseul, primești următorul plic!

Indiciu:  Următorul plic se află lângă copacul cu o frunză mare lipită pe trunchi.

□ Sarcina 4: Covorul de frunze ☸

Instrucțiuni: Cu frunzele adunate, lipiți-le pe o coală sau pe un carton pentru a crea un „Covor de toamnă”. Fiecare membru al echipei lipește cel puțin două frunze. Lucrarea voastră va fi plină de culorile toamnei!

Indiciu  Următorul plic este lângă copacul din imagine.

(→ Atașează o fotografie cu copacul ales)

Complicarea jocului

Se introduc cerințe suplimentare, adaptate vârstei:

- se solicită identificarea unei culori;
- se cere selectarea unei frunze după mărime;
- se solicită denumirea materialelor utilizate.

Încheierea jocului

□ Sarcina 6: Comoara Omiduței ✨

Instrucțiuni: Bravo, micilor exploratori! Ați reușit să o ajutați pe Omiduța Colorată să-și refacă trupul și să descopere tainele naturii! Acum, mergeți la locul final (indicat de mine) și descoperiți comoara magică.

Evaluarea jocului

Evaluarea se realizează prin: observarea implicării copiilor; respectarea regulilor jocului; cooperarea în echipă; răspunsuri la solicitări verbale simple.

NUME: STOICULESCU SIMONA RALUCA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU P.P. RAZA DE SOARE

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: TÂRGOVIȘTE

Joc didactic: „Călătoria Emoțiilor Colorate”

Domenii experiențiale:

- Dezvoltare socio-emoțională
- Dezvoltare cognitivă
- Dezvoltarea limbajului și a comunicării
- Dezvoltare fizică, sănătate și igienă personal

Nivel de vârstă: 4–5 ani

Durata: 20–25 minute

Scopul jocului:

Dezvoltarea capacității copilului de a recunoaște, exprima și gestiona emoțiile de bază prin joc, cooperare și explorare multisenzorială.

Obiective operaționale:

- să recunoască emoții de bază (bucurie, tristețe, furie, frică);
- să asocieze emoții cu situații concrete de viață;
- să comunice verbal trăiri personale;
- să colaboreze cu ceilalți copii respectând regulile jocului.

Domeniul: Dezvoltare socio-emoțională

Copilul își exprimă emoțiile și învață să le regleze

Copilul manifestă empatie și interacționează pozitiv cu ceilalți

Domeniul: Limbaj și comunicare

Copilul participă la conversații și își exprimă ideile și sentimentele

Domeniul: Dezvoltare cognitivă

Copilul realizează asocieri și clasificări simple

cub digital sau cub clasic cu emoții; Materiale:

- Cutia Emoțiilor Colorate (cutie senzorială)
- carduri cu fețe expresive (emoji mari, tactile);
- brățări colorate (fiecare culoare = o emoție);
- tabletă / panou interactiv (opțional) cu sunete/imagini ale emoțiilor.

ETAPELE JOCULUI DIDACTIC

Moment organizatoric

- Copiii sunt așezați în semicerc.
- Se creează o atmosferă relaxantă (muzică ușoară).

„Astăzi vom porni într-o călătorie magică, unde vom descoperi emoții colorate!”

Captarea atenției

Educatoarea prezintă Cutia Emoțiilor, din care se aud sunete diferite (râs, suspin, oftat).

„Oare ce se ascunde în cutie?”

Stimulare senzorială + curiozitate.

Anunțarea temei și a scopului

„Vom învăța să recunoaștem emoțiile și să vorbim despre ele prin joc.”

Explicarea și demonstrarea jocului

- Se explică regulile:
- copilul aruncă cubul emoțiilor;
- recunoaște emoția;
- alege o situație din viața reală când a simțit la fel;
- poartă brățara corespunzătoare emoției.

Educatoarea demonstrează un joc de probă.

Desfășurarea jocului propriu-zis

Varianțe de joc (diferențiere):

- Individual – exprimarea emoției;
- Pe echipe – ghicirea emoției mimată;
- Digital – asociere imagine–emoție pe panou.

Caracter inovator:

- integrarea tehnologiei;
- joc multisenzorial;
- învățare socio-emoțională prin experiență.

Complicarea jocului

- Copiii sunt provocați să găsească soluții:
„Ce putem face când suntem furioși?”

Dezvoltarea autoreglării emoționale.

Evaluarea jocului

- Evaluare formativă:
 - observație directă;
 - autoevaluare cu fețe zâmbitoare/triste;
 - feedback verbal.

„Cum te-ai simțit în timpul jocului?”

Încheierea jocului

- Moment de reflecție.
- Copiii aleg emoția cu care pleacă acasă.

Recompensă simbolică: „Pașaportul Emoțiilor”

Valențe formative:

- ✓ dezvoltă inteligența emoțională
- ✓ stimulează comunicarea
- ✓ favorizează incluziunea
- ✓ încurajează exprimarea liberă

NUME: POENARU CARMEN-ALEXANDRA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "ANTONIE MOGOȘ" CEAURU –
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT BĂLEȘTI

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: BĂLEȘTI

JOC EDUCATIV

„Micii exploratori ai naturii”

Domeniul: Științe – Cunoașterea mediului

Nivel: Educație timpurie – grupa mare (5–6 ani)

Tip resursă: Joc educativ

Scopul jocului

Dezvoltarea curiozității copiilor față de mediul înconjurător și formarea unor reprezentări corecte despre elementele naturii.

Obiective operaționale

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

- identifice elemente ale mediului înconjurător (plante, animale, apă, aer);
- clasifice obiecte și ființe din natură după criterii simple;
- descrie, prin propoziții scurte, caracteristici ale elementelor observate;
- manifeste comportamente responsabile față de mediul înconjurător.

Materiale necesare

- jetoane cu imagini reprezentând: plante, animale, fenomene ale naturii;
- coșuri colorate / cercuri hula-hoop;
- plicuri cu sarcini;
- ecusoane „mic explorator”.

Descrierea jocului

Copiii sunt invitați să devină „micii exploratori ai naturii”. Educatorul le prezintă un scurt context:

„Astăzi pornim într-o călătorie imaginară pentru a descoperi natura din jurul nostru.”

Jocul se desfășoară pe centre de activitate:

Etapa 1 – Observă și recunoaște

Copiii extrag pe rând câte un jeton și denumesc elementul ilustrat. Educatorul adresează întrebări simple:

- Ce este?
- Unde trăiește?
- De ce are nevoie pentru a trăi?

Etapa 2 – Sortează corect

Jetoanele sunt așezate în coșuri/cercuri, în funcție de categorie:

- plante
- animale
- elemente ale naturii (apă, soare, nori)

Etapa 3 – Protejează natura

Copiii extrag un plic cu o situație (ex.: aruncarea gunoaielor, udarea florilor). Ei spun dacă fapta este corectă sau greșită și explică de ce.

Reguli de joc

- Așteptăm rândul fiecărui copil;
- Ascultăm colegii;
- Răspundem clar și pe rând;
- Respectăm materialele și natura.

Evaluare

Evaluarea se realizează prin:

- observarea comportamentului copiilor;
- răspunsurile oferite;
- capacitatea de clasificare și argumentare.

Valențe educative

Jocul contribuie la:

- dezvoltarea limbajului;
- stimularea gândirii logice;

- formarea unor atitudini pozitive față de mediul înconjurător;
- cooperare și respectarea regulilor.

Sugestii de adaptare

Jocul poate fi adaptat pentru:

- activități în aer liber;
- lucrul pe echipe mici;
- integrarea tehnologiei (imagini proiectate).

NUME: **CIACĂRU MIHAELA**

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Nr.26 Galați, structură a Școlii Gimnaziale Nr. 24 Galați

CLASĂ/GRUPĂ: II-IV

LOCALITATE: Galați

Exemple concrete de jocuri educative care pot fi folosite ca activități extrașcolare, grupate pe domenii și vârste:

Jocuri educative pentru ciclul primar

1. Jocuri de limbaj

„Cuvântul misterios” – elevii ghicesc un cuvânt pe baza indiciilor.

„Lanțul cuvintelor” – fiecare elev spune un cuvânt care începe cu ultima literă a celui anterior.

Scrabble Junior – dezvoltă vocabularul și ortografia.

2. Jocuri de matematică

„Magazinul” – copiii cumpără și vând produse folosind bani de jucărie.

„Cine rezolvă primul?” – concurs de calcule rapide.

Puzzle-uri matematice – asocierea operațiilor cu rezultatele.

3. Jocuri de cunoaștere a mediului

„Exploratorii naturii” – recunoașterea plantelor și animalelor.

„Harta prietenilor” – identificarea localităților, județelor sau țărilor.

„Adevărat sau fals?” – afirmații despre natură și mediul înconjurător.

☐ **Jocuri pentru dezvoltare socio-emoțională**

„Roata emoțiilor” – recunoașterea și exprimarea emoțiilor.

Jocuri de rol – „La doctor”, „La școală”, „La magazin”.

„Complimentul zilei” – fiecare copil oferă un compliment colegului.

Jocuri educative digitale (extrascolar)

Kahoot! – quiz-uri interactive pe diverse teme.

Wordwall – jocuri personalizate pentru lecții.

LearningApps – exerciții sub formă de joc.

Jocuri de mișcare cu scop educativ

„Ștafeta cunoștințelor” – fiecare etapă presupune rezolvarea unei sarcini.

„Vânătoarea de comori” – indicii educative ascunse.

„Semaforul” – reguli de circulație învățate prin mișcare.

Jocuri creative

„Povestea continuă” – fiecare elev adaugă o propoziție.

„Desenează ce auzi” – dezvoltă atenția și imaginația.

Ateliere LEGO educaționale – construcții tematice.

NUME: NEAGU FLORENTINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 3- STRUCTURĂ A ȘCOLII GIMNAZIALE NR 25

CLASĂ: a IV a

LOCALITATE: GALAȚI

„Fii SMART! Citește!”

**DOMENIUL ȘI TIPUL DE EDUCAȚIE: Îmbunătățirea competențelor pentru lectură
Educație nonformală**

TIPUL DE PROIECT: Proiect educativ de stimulare a interesului pentru lectură prin activități nonformale

ARGUMENT: Bine spunea Creangă „*Cartea nu-i ființă. Dacă o închizi, îi lucru. Dar dacă o deschizi, ÎȚI VORBEȘTE!*”, dar cum am putea determina elevii noștri să citească la timp, având în vedere că astăzi atenția lor este captată de atât de mulți stimuli? Este evident că transformarea opticii cadrelor didactice privind procesul lecturii ar fi un prim pas.

Proiectul educațional „Fii SMART! Citește!” este rezultatul conștientizării misiunii nobile care ne revine nouă, învățătorilor, de a-l conduce pe micul școlar în minunata lume a cărților, dar și din credința că puterea cărților poate schimba lumea. Pentru că am pornit la drum propunându-ne ca, în final, elevii noștri să poată spune „Îmi place să citesc, așa cum îmi place să mă joc!”, am ales să țesem împreună cu copiii și părinții o poveste în care să ne lăsăm provocați să experimentăm diverse tipuri de activități nonformale.

De ce activități nonformale? Pentru că, avantajele desfășurării unor astfel de activități nu sunt de neglijat în contextul actual:

- ✓ oferă libertate tuturor factorilor educaționali;
- ✓ sunt accesibile tuturor și adaptabile;
- ✓ oferă noi perspective, oportunități și experiențe;
- ✓ formează o punte între cunoștințele asimilate la diferite discipline și punerea lor în practică.

Am încercat, prin ateliere și activități outdoor, să găsim modalități și tehnici care să promoveze dialogul și comunicarea deschisă, să încurajeze gândirea critică, inițiativa și spontaneitatea, creativitatea elevului să creeze relații de cooperare între factorii educaționali, elementul esențial al unui învățământ modern și eficient. Strategiile de învățare au fost atent selectate, astfel încât să facă din elev un actor, un participant activ la procesul de învățare și la propria-i formare.

Dezvoltarea unor aptitudini speciale prin provocarea, implicarea și activizarea elevilor în activități diverse care să faciliteze reușita școlară și continuarea procesului de învățare în orice fază a existenței sale a fost scopul de la care am pornit.

Denumire activitate: Școlarii care-și fac singuri cărți!

Coordonator: prof. inv. primar Neagu Florentina

Perioada: octombrie- noiembrie

Obiective:

- Trezirea interesului și a gustului pentru lectură și informare;
- Folosirea unor tehnici variate pentru analiza în detaliu a unor texte diverse;
- Dezvoltarea capacității elevilor de a se implica creativ în actul lecturii prin redactarea de texte proprii;
- Adaptarea la diverse roluri și responsabilități în echipă;
- Cultivarea dragostei față de țară, de popor și de trecutul istoric.

Descrierea activității:

Preocuparea pentru trezirea interesului și a gustului pentru lectură a elevilor este permanentă, de aceea, există în clasa noastră un club de lectură. Pentru că în anii trecuți am avut încercări timide de a realiza propria carte, anul acesta le-am propus elevilor înființarea unui **atelier de lectură și scriere creativă: "Școlarii care-și fac singuri cărți!"**.

Provocarea: Elevii au fost provocați să-și "confeccioneze" singuri o carte cu care să promoveze frumusețile țării noastre și oamenii acestor locuri.

Implicarea: Primul pas a fost realizarea unui brainstorming pornind de la ceea ce știm că presupune realizarea unei cărți. Al doilea pas a fost organizarea elevilor pe echipe. Fiecare echipă a propus realizarea unui capitol. Fiecare echipă își alege un lider și se împart sarcini fiecărui membru.

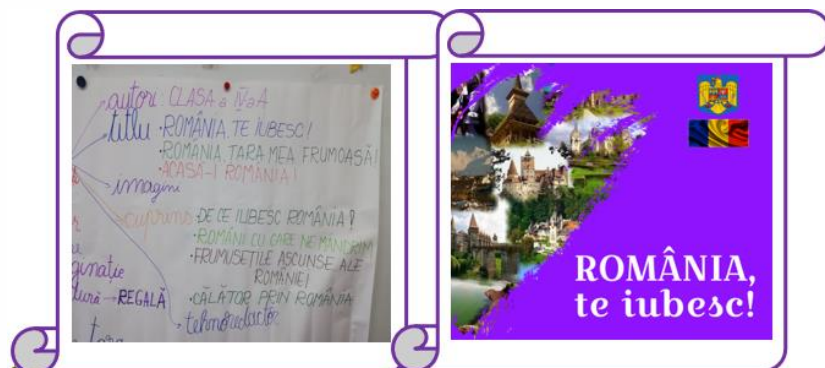
Activizarea: Elevii caută informații despre România și despre români, analizează aceste informații și discută despre ele. Pentru a aduna informații, elevii sunt dirijați, de către învățător și părinți, să citească texte diverse (literare, publicistice, funcționale, utilitare), folosind toate sursele de informare care le sunt la îndemână. Elevii sunt, de asemenea, încurajați să creeze texte proprii. În continuare, desemnați ca tehnoredactori vor aduna materialele realizate și vor da contur cărții.

Activitatea s-a încheiat cu vizualizarea și conștientizarea produsului final.

Loc de desfășurare activității: sala de clasă, bibliotecă,

Grup țintă: elevii clasei a IV-a A

Parteneri: părinții, bibliotecar Coroamă Raluca



Concluzia finală:

Stimulând,

Motivând,

Activizând,

Responsabilizând,

Transformând elevii noștri în cititori reflexivi, participanți activi la propria formare prin cititul consumatorist de la etapa (in)formativă, exploratorie, până la cea logică, selectivă, roditoare, suntem siguri că ne-am atins obiectivele propuse la inițierea acestui proiect educațional.

NUME: PĂUN FLORENTINA NICOLETA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ MILCOVUL

CLASA a III-a

LOCALITATE: MILCOVUL

DENUMIREA ACTIVITĂȚII EXTRAȘCOLARE:

„ALEGE SĂ FII BUN! -ZIUA MONDIALĂ A BUNĂȚĂȚII”- 13 NOIEMBRIE 2025

APLICANTUL:

Numele unității de învățământ aplicante: **Școala Gimnazială Milcovul**

ARGUMENT

Este ziua perfectă pentru a ne aminti de importanța bunătății și cum aceasta ne ajută să creăm **o societate mai bună**. Bunătatea și actele de bunătate provin din inimă, exemple de acte de bunătate pot fi realizate în viața cotidiană atât la școală, cât și acasă! Ele sunt spontane și întotdeauna oferite cu cele mai bune intenții. Această activitate valorifică cunoștințele copiilor referitoare la atitudinea civilizată în relația cu ceilalți și contribuie la formarea unui sistem de norme și valori referitoare la ce este bunătatea. De asemenea, Ziua Mondială a Bunătății este ocazia de a reflecta asupra oportunităților pe care le avem în fiecare zi de a oferi **o mână de ajutor**.

SCOPUL PROIECTULUI:

- ☺ Formarea unui sistem corect de valori, referitoare la ce este bine și ce este rău, identificând actele de bunătate din poveștile cunoscute și din viața reală;
- ☺ Formarea unei atitudini pozitive în raport cu sine și cu ceilalți;
- ☺ Educarea trăsăturilor pozitive față de colegi, prieteni, membri familiei și comunitate în general.

OBIECTIVELE PROIECTULUI:

- ☺ Cunoașterea semnificației zilei de 13 Noiembrie- **ZIUA MONDIALĂ A BUNĂȚĂȚII**;
- ☺ Identificarea trăsăturilor morale precum bunătatea sufletească, dărnicia, blândețea
- ☺ Exemplificarea diverselor trăsături de caracter;
- ☺ Definirea și dezvoltarea termenul de bunătate;
- ☺ Precizarea opinii personale în legătură cu povestea vizionată;
- ☺ Aprecierea unor anumite situații reale ca fiind rezultatul bunătății;

- ☺ Deprinderea unor convingeri sănătoase și trăsături pozitive de caracter;
- ☺ Colaborarea în realizarea unei lucrări comune, manifestând spirit tolerant.

GRUPUL TINTĂ: Elevii clasei a III- a de la Școala Gimnazială Milcovul, Jud. Vrancea;

LOCUL DESFĂȘURĂRII: sala de clasă;

PERIOADA DE DESFĂȘURARE: 13 noiembrie 2025

DISCIPLINE IMPLICATE ÎN PROIECT:

- ☺ Limba și literatura română;
- ☺ Arte vizuale și abilități practice;
- ☺ Educație civică

METODE DE EVALUARE:

- ☺ Expoziție cu lucrările realizate de către copii pe tema prezentată;
- ☺ Metoda Turul Galeriei;
- ☺ Realizarea unui film, colaj foto cu secvențe din activitatea derulată;
- ☺ Acordarea de diplome de participare tuturor elevilor.

RESURSE:

RESURSE UMANE:

- ☺ Elevii clasei a III-a
- ☺ Cadre didactice

RESURSE MATERIALE:

- ☺ Laptop, prezentare PPT;
- ☺ Planșe cu ilustrații, cărți;
- ☺ hârtie colorată, lipici, hârtie creponată, șabloane;
- ☺ creioane colorate, acuarele;
- ☺ panouri pentru expoziție;
- ☺ tablă magnetică
- ☺ insigne, diplome

POPULARIZAREA PROIECTULUI:

- * Prezentarea proiectului în cadrul Comisiei pentru Curriculum;
- * Promovarea și publicarea proiectului pe site-ul școlii;
- * Realizarea unui film/colaj foto.

DIRECTOR

Prof.

RESPONSABIL,

Prof. înv. primar

ACTIVITĂȚI PROGRAMATE

NR. CRT.	ACTIVITATEA	LOC DESFĂȘURARE	PERIOADA
1.	✓ 13 Noiembrie – Ziua Mondială a Bunătății Prezentare ppt cu însemnătatea zilei ✓ Vizionare Video cu acte de bunătate https://www.youtube.com/watch?v=ZQGuVKHtrxc https://www.youtube.com/watch?v=mdA2sByFX1I https://www.youtube.com/watch?v=WN18kGdPHzk https://www.youtube.com/watch?v=Icx7hBWeULM	Sala de clasă	13 noiembrie 2025
2.	✓ Ce este bunătatea pentru tine? Discuții ✓ Alege bunătatea Scenarii sociale	Sala de clasă	13 noiembrie 2025
3.	✓ Realizarea Arborele binelui - decupare, amprentare și lipire mânuțe pe care sunt scrise fapte bune	Sala de clasă	13 noiembrie 2025
4.	✓ „Umple o găleată de fapte bune”- scriere și desen	Sala de clasă	13 noiembrie 2025

NUME: CARACONCEA CRISTINA-ELENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIRCEA CEL BĂTRÂN”

CLASĂ/GRUPĂ: a IV-a

LOCALITATE: GIURGIU

Activități extrașcolare și jocuri educative – excursia ca experiență de învățare la clasa a IV-a

Activitățile extrașcolare completează demersul didactic desfășurat la clasă și oferă elevilor oportunități reale de învățare prin experiență directă. La clasa a IV-a, excursiile tematice contribuie atât la consolidarea achizițiilor cognitive, cât și la dezvoltarea competențelor sociale și a autonomiei personale. Ele reprezintă, totodată, contexte favorabile pentru aplicarea jocurilor educative și pentru întărirea coeziunii grupului.

Prezentul material descrie organizarea și valorificarea educativă a unei excursii la Săniuş, ca exemplu de bună practică în cadrul activităților extrașcolare, adaptată nivelului de vârstă și de dezvoltare al elevilor de clasa a IV-a.

Scopul excursiei a fost îmbinarea învățării cu activitățile recreative, prin observarea mediului natural și desfășurarea unor jocuri educative care să stimuleze gândirea, cooperarea și comunicarea.

Obiectivele urmărite au fost:

- consolidarea cunoștințelor despre mediul înconjurător;
- dezvoltarea spiritului de echipă și a relațiilor de colaborare;
- exersarea comportamentului responsabil în afara școlii;
- stimularea exprimării orale și a reflecției asupra experiențelor trăite.

Descrierea activității

Excursia la săniuş a fost organizată cu sprijinul părinților, respectând normele de siguranță și regulamentele în vigoare. Pe parcursul deplasării, elevii au fost încurajați să observe peisajul, să noteze aspecte relevante și să formuleze întrebări. Ajunși la destinație, activitățile au fost structurate pe etape, alternând momentele de explorare cu cele de joc și reflecție, pentru a menține interesul și implicarea elevilor.

Jocuri educative și activități desfășurate

1. „Exploratorii naturii” – elevii, organizați pe echipe, au identificat elemente ale mediului natural și au realizat scurte descrieri orale sau scrise. Activitatea a contribuit la consolidarea vocabularului și a capacității de observare.
2. „Jurnalul excursiei” – elevii au notat impresii, informații și întâmplări semnificative, selectând aspectele importante, dezvoltând astfel capacitatea de sinteză și reflecție.
3. „Misiunea echipei” – rezolvarea unor sarcini practice, stabilite anterior, punând accent pe colaborare, respectarea regulilor și asumarea responsabilității.

4. „Vânătoarea de indicii” – elevii au participat la un joc de orientare simplu, în care au găsit indicii legate de plante, forme de relief sau obiecte din natură, stimulând atenția și gândirea logică.
5. „Fotograful naturii” – fiecare elev a primit sarcina de a surprinde un detaliu interesant din peisaj și de a-l prezenta colegilor, ceea ce a stimulat observarea atentă și exprimarea creativă.
6. „Povestea excursiei” – la finalul zilei, elevii au inventat împreună o scurtă poveste pornind de la experiențele trăite, dezvoltând exprimarea orală, imaginația și cooperarea.
7. „Cursa cu obstacole pe sanie” – elevii se dau cu sania pe o mică distanță și trebuie să ocolească conuri, bețe sau alte obstacole puse pe traseu. Se cronometrează și se aplaudă fair-play!
8. „Găsește comoara înghețată” – se ascund în zăpadă mici obiecte colorate (sigure, din plastic) și elevii, în echipe, caută cât mai multe într-un timp limitat.
9. „Urmărește urmele!” – se fac urme speciale în zăpadă (cu bețe, pași, forme), iar elevii trebuie să le urmeze fără să greșească traseul.
10. „Concurs de oameni de zăpadă” – grupe mici construiesc oameni de zăpadă cât mai creativi. Se pot da premii simbolice: „Cel mai haios”, „Cel mai original” etc.
11. „Ghicește sunetul iernii” – se ascultă diverse sunete în natură (cronică de ciori, foșnetul zăpezii, vântul) sau se imită și ceilalți trebuie să ghicească. Poate fi și o activitate de liniștire după alergătură.

Valoarea educativă a excursiei

Excursia la Săniuş a permis valorificarea interdisciplinară a conținuturilor, în special din aria științelor, a limbii române și a educației civice. Elevii au aplicat cunoștințe în contexte reale și au reflectat asupra propriului comportament și mod de lucru.

Activitatea a avut un impact pozitiv asupra relațiilor dintre elevi, asupra nivelului de responsabilitate și asupra motivației pentru învățare. Experiențele trăite au fost ulterior integrate în activitățile desfășurate la clasă.

Concluzii

Excursiile tematice reprezintă o formă eficientă de activitate extrașcolară la clasa a IV-a. Prin organizare atentă și integrarea jocurilor educative, acestea contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie și la consolidarea grupului de elevi. Excursia la săniuş s-a dovedit a fi o experiență de învățare relevantă, care a îmbinat utilul cu plăcutul și a susținut formarea unor elevi responsabili și implicați. Astfel de activități stimulează curiozitatea și interesul pentru natură și încurajează colaborarea și comunicarea eficientă între elevi.

Activitățile extrașcolare, precum excursiile și jocurile educative, contribuie semnificativ la formarea unei personalități echilibrate și curioase. Ele completează procesul educațional desfășurat în clasă, oferind elevilor oportunitatea de a învăța prin experiență, colaborare și descoperire directă. O excursie la clasa a IV-a, organizată în mod responsabil și adaptată vârstei copiilor, nu este doar o ieșire recreativă, ci un prilej valoros de învățare nonformală. Prin intermediul jocurilor în aer liber și al activităților specifice, elevii își dezvoltă spiritul de echipă, comunicarea, responsabilitatea și respectul față de natură. Astfel, educația devine un proces viu, ancorat în realitate, care răspunde nevoilor actuale ale copiilor.

1. Cerghit, I. (2020). Metode de învățământ. Editura Didactică și Pedagogică.
2. Cucoș, C. (2022). Educația nonformală și alternativele educaționale. Editura Polirom.
3. Ionescu, M. (2023). Strategii didactice pentru dezvoltarea competențelor elevilor. Editura Paralela 45.
4. Potolea, D., & Neacșu, I. (2021). Educația centrată pe elev: între ideal și practică. Editura Universității din București.
5. Ministerul Educației (2023). Ghid pentru organizarea activităților extrașcolare în învățământul primar.

NUME: SCORȚAR LARISA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA "LUMEA COPIILOR"

GRUPA: MARE INIMIOARELE

LOCALITATE: LUPENI

Joc educativ: „Semaforul Comportamentelor”

Nivel de vârstă: Nivel II

Tipul resursei: Joc educativ interactiv – joc de rol și asociere

Domenii vizate: Dezvoltare personală, Dezvoltare socio-emoțională, Dezvoltarea limbajului

Scopul jocului

Dezvoltarea capacității copiilor de a recunoaște comportamente adecvate și neadecvate în diferite situații de viață, precum și formarea unor atitudini pozitive de relaționare și autocontrol.

Obiective operaționale

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

- identifice comportamente pozitive și negative;
- asocieze comportamentele cu reguli simple de conduită;
- exprime verbal reacții și soluții potrivite în situații date;
- coopereze și respecte regulile jocului.

Competențe vizate (conform Curriculumului pentru educație timpurie)

1. Competențe socio-emoționale

- recunoașterea comportamentelor proprii și ale celorlalți;
- dezvoltarea empatiei și a comportamentelor prosociale;
- autoreglarea comportamentului în contexte de joc;
- asumarea responsabilității pentru propriile acțiuni.

2. Competențe de comunicare

- exprimarea verbală a opiniilor și reacțiilor;
- formularea de explicații simple;
- îmbogățirea vocabularului legat de reguli și comportamente.

3. Competențe sociale

- cooperarea în cadrul unui joc de grup;
- respectarea regulilor și a rândului;
- acceptarea punctelor de vedere ale celorlalți.

Materiale necesare

- „Semaforul comportamentelor” (panou cu trei culori: verde, galben, roșu);
- cartonașe cu situații ilustrate (ex.: „aștepți rândul”, „împingi un coleg”, „ridici mâna să vorbești”);
- cartonașe cu simboluri (zâmbet, semn de atenționare, semn de oprire);

- cercuri colorate sau jetoane;
- muzică ambientală pentru momentul de calm.

Desfășurarea jocului

1. Moment organizatoric

Copiii sunt așezați în semicerc. Educatoarea inițiază conversația:

„Știți ce ne ajută să ne înțelegem bine unii cu alții? Regulile și comportamentele frumoase.”

2. Captarea atenției

Educatoarea prezintă semaforul:

„Acesta este Semaforul Comportamentelor. Ne ajută să știm ce este bine să facem, ce trebuie să corectăm și ce trebuie să evităm.”

3. Regulile jocului

1. Pe rând, fiecare copil extrage un cartonaș cu o situație.
2. Copilul analizează situația și o plasează la culoarea potrivită:
 - **verde** – comportament corect;
 - **galben** – comportament care trebuie corectat;
 - **roșu** – comportament neadecvat.
3. Copilul explică, cu ajutorul educatoarei, de ce a ales culoarea respectivă.
4. Grupul confirmă sau oferă sugestii.

Variante de joc

- „Semaforul viu” – copiii mimează comportamentul, iar grupul arată culoarea corectă.
- „Alege soluția” – educatoarea descrie o situație, copiii propun soluții corecte.
- „Stop – Gândește – Acționează” – copiii spun ce ar face diferit într-o situație negativă.

Complicarea jocului

Varianta 1 – „Ce ai face dacă...?”

Copilul extrage o situație și trebuie să propună o soluție pozitivă.

Varianta 2 – „De ce nu este bine?”

Copilul explică de ce un comportament este greșit și cum poate fi corectat.

Varianta 3 – „Comportamente mixte”

Situațiile includ atât elemente pozitive, cât și negative, iar copiii le identifică.

Varianta 4 – „Regula potrivită”

Copiii asociază situația cu o regulă formulată simplu.

Evaluare

Evaluarea se realizează prin observare sistematică, urmărind:

- capacitatea de identificare a comportamentelor;
- argumentarea alegerii făcute;

- exprimarea verbală;
- cooperarea și respectarea regulilor.

Feedback verbal al educatorului:

„Am învățat astăzi cum să alegem comportamentele care ne ajută să fim prieteni buni.”

Întoarcerea la calm

Copiii ascultă muzică liniștitoare și respiră profund.

Educatoarea spune:

„Atunci când ne oprim, ne gândim și alegem bine, semaforul nostru interior ne ajută mereu.”

NUME: SCORȚAR LARISA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA "LUMEA COPIILOR"

GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: LUPENI



Joc : „Roata Emoțiilor”

Nivel de vârstă: II

Tipul resursei: Joc educativ interactiv – joc de rol și asociere

Domenii vizate: Dezvoltare socio-emoțională, Dezvoltarea limbajului, Dezvoltare personală

Scopul jocului

Dezvoltarea capacității copiilor de a recunoaște, identifica și exprima emoții de bază.

Obiective operaționale

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

- identifice emoții de bază (bucurie, tristețe, frică, furie, surpriză, liniște);
- descrie situații care pot provoca o anumită emoție;
- exprime emoțiile prin mimică și limbaj verbal;
- coopereze în cadrul unui joc de grup.

Competențe vizate

Conform curriculumului pentru educație timpurie (Domeniul socio-emoțional și Dezvoltarea limbajului):

1. Competențe socio-emoționale

- Capacitatea de a recunoaște și denumi emoții proprii și ale celorlalți;
- Dezvoltarea empatiei și a abilității de a înțelege emoții diferite;
- Gestionarea adecvată a emoțiilor în situații de joc sau interacțiune;
- Dezvoltarea autocontrolului și autoreglării emoționale.

2. Competențe comunicative

- Exprimarea verbală clară a trăirilor afective;
- Ascultarea activă și formularea de răspunsuri adecvate;
- Îmbogățirea vocabularului emoțional.

3. Competențe sociale

- Cooperarea în cadrul unui joc de echipă;
- Respectarea regulilor și a rândului la joc;
- Acceptarea emoțiilor celorlalți și formularea unor reacții adecvate.

Materiale necesare

- „Roata Emoțiilor” (un disc împărțit în 6–8 secțiuni, fiecare cu o imagine reprezentând o emoție);
- Cartonase cu situații (ex.: „ai primit un cadou”, „ți s-a stricat jucăria”, „te-ai speriat de un zgomot puternic”);
- O oglindă mare;
- Cartonase cu expresii faciale („față veselă”, „față tristă”, „față supărată”, etc.);
- Muzică liniștitoare pentru momentul de relaxare.

Desfășurarea jocului

Moment organizatoric:

Copiii stau în semicerc. Educatorul întreabă:

„Cum vă simțiți azi? Ce emoții vă vizitează?”

Captarea atenției:

Educatorul arată „Roata Emoțiilor” și spune:

„Astăzi vom explora împreună emoțiile – ele sunt ca niște culori în sufletul nostru!”

Reguli ale jocului:

1. Fiecare copil învâрте roata pe rând.
2. Roata se oprește la o emoție → copilul trebuie să:
 - recunoască emoția (denumește imaginea);
 - mimeze emoția privind în oglindă;
 - aleagă un cartonaș cu o situație potrivită emoției.
3. Grupul confirmă dacă situația aleasă corespunde emoției.
4. La final, toți imită emoția pentru scurt timp.

Variante:

- **„Ghicitorul emoțiilor”** – un copil mimează o emoție, iar ceilalți ghicesc.
- **„Povestea cu emoții”** – educatorul spune o poveste scurtă, copiii ridică un cartonaș potrivit emoției din poveste.
- **„Emoția muzicală”** – se redă o melodie; copiii dansează exprimând emoția aleasă de educator.

Complicarea jocului

După ce copiii stăpânesc regulile de bază, se poate introduce o etapă suplimentară pentru a crește gradul de dificultate și complexitate.

Varianta 1 – „Spune o poveste cu emoții”

Copilul învâрте roata → indică o emoție → trebuie să construiască o propoziție sau o mini-poveste în care apare emoția respectivă.

Ex.: „*Eram în parc și am simțit frică atunci când am auzit un câine mare lătrând.*”

Varianta 2 – „Potrivește emoția cu gestul”

Pe masă sunt cartonașe cu gesturi sau expresii ale feței.

Copilul trebuie să aleagă gestul potrivit emoției și să-l imite.

Varianta 3 – „Emoții ascunse”

Educatorul citește o situație mai complexă, iar copiii trebuie să ghicească emoția care se potrivește.

Ex.: „Ți-ai pierdut jucăria preferată în parc. Cum crezi că te-ai simți?”

Varianta 4 – „Emoții mixte”

Educatorul descrie o situație cu **două emoții simultane**, iar copiii trebuie să identifice ambele emoții.

Ex.: „Ai urcat pe scenă la serbare. Ți place, dar sunt mulți oameni care te privesc.”

→ Emoții: bucurie + teamă

Evaluare

Observarea copiilor în următoarele direcții:

- recunoașterea și denumirea emoțiilor;
- potrivirea emoției cu o situație reală;
- capacitatea de exprimare prin mimică și limbaj;
- cooperarea și implicarea în joc.

Educatorul poate nota verbal:

„Astăzi am învățat că emoțiile sunt normale și că putem vorbi despre ele.”

6. Întoarcerea la calm

Se ascultă muzică blândă. Copiii își ating pieptul cu palma și respiră adânc. Educatorul spune:

„Indiferent de emoție, putem reveni la liniște atunci când avem nevoie.”

NUME: Bîrsan Petronela

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială *Constantin Erbiceanu*

CLASĂ/GRUPĂ: clasa a IV-a

LOCALITATE: Erbiceni

PROIECT EDUCAȚIONAL LOCAL VIZITĂ LA BIBLIOTECA ȘCOLARĂ

ARGUMENT:

Prin intermediul cărților, copiii pot pătrunde în lumi diferite, pot trăi emoțiile personajelor și își pot forma propriile opinii.

Vizita într-o bibliotecă are rolul de a stârni bucuria, plăcerea și necesitatea lecturii. Valorificarea înțelepciunii din cărți, în toate sferele vieții cotidiene, este un obiectiv major în formarea personalității.

SCOPUL: Dezvoltarea simțului pentru literatură și artă.

OBIECTIVE:

- să-și cultive interesul pentru literatură și simțul estetic;
- să-și dezvolte autodisciplina și normele de comportare în societate;
- să manifeste un viu interes și o participare susținută pe tot parcursul activității.

ACTIVITĂȚI:

- vizitarea Bibliotecii Școlare;
- moment literar;
- realizarea fișelor de cititor la secția de împrumut copii;

RESURSE: UMANE: elevii

MATERIALE: fondul de carte existent în bibliotecă.

DE TIMP: 2 ore

METODE ȘI PROCEDEE : conversația, explicația, observarea, descoperirea.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

Împreună cu dna bibliotecă elevii au vizitat biblioteca, au observat modul de așezare/ expunere a cărților pe rafturi. Au răsfoit cărțile la masa. Faptul că unii elevi nu era înscriși la bibliotecă, li s-au întocmit fișe de cititori și au putut împrumuta primele cărți.

Aici elevii au susținut un frumos moment artistic, recitând diverse poezii.

Au răsfoit enciclopedii, dicționare etc.

EVALUAREA ACTIVITĂȚII: - Susținerea momentului artistic,

- Realizarea unui album cu fotografii de la activitate;

NUME: Dorobăț Petronela

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Moșca

CLASĂ/GRUPĂ: Clasa Pregătitoare A

LOCALITATE: Moșca

Joc educativ: „Călătoria cuvintelor fermecate”

Activitatea didactică la clasa pregătitoare are ca obiectiv principal formarea și dezvoltarea competențelor de comunicare orală într-un mod atractiv și accesibil copiilor. Jocul didactic reprezintă o metodă eficientă de învățare, deoarece valorifică nevoia naturală a elevilor de a explora, de a se exprima și de a interacționa. Prin intermediul jocului, copiii sunt implicați activ în procesul de învățare, dobândind achiziții de limbaj într-un mod plăcut și motivant.

Domeniu: Comunicare în limba română

Clasă: clasa pregătitoare

Durata: 15- 20 de minute

Scopul jocului: Dezvoltarea limbajului oral prin recunoașterea și utilizarea corectă a sunetelor, cuvintelor și propozițiilor simple.

Obiective:

1. să identifice sunetul inițial al unor cuvinte;
2. să denumească obiecte familiare;
3. să formuleze propoziții simple;
4. să comunice clar și coerent.

Materiale: un „tren” desenat pe carton (locomotivă + vagoane); cartonașe cu imagini (obiecte, animale, personaje); cartonașe cu litere (opțional).

Desfășurarea jocului: Învățătorul le spune copiilor că trenul cuvintelor fermecate pornește într-o călătorie și are nevoie de ajutorul lor pentru a-și umple vagoanele. Etapele jocului sunt următoarele (învățătorul realizează jocul de probă):

1. Fiecare elev extrage un cartonaș cu o imagine.
2. Elevul denumește imaginea și spune sunetul cu care începe cuvântul.
3. Apoi formulează o propoziție scurtă cu acel cuvânt.
4. După răspunsul corect, cartonașul este așezat într-un vagon al trenului.

5. Jocul continuă până când trenul este complet.

Variante pentru complicarea jocului:

Varianta 1: copilul spune un cuvânt care rimează sau o propoziție mai lungă.

Varianta 2: Joc în echipă: copiii lucrează pe grupe și construiesc împreună „trenul”.

Evaluarea jocului: observarea participării active; corectitudinea exprimării orale; capacitatea de a formula propoziții simple.

NUME: CRISTE MARIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALEXANDRU IVASIUC”

CLASA a III – a A

LOCALITATE: BAIA MARE

TITLUL ACTIVITĂȚII: „CARNAVALUL TOAMNEI ÎN CULORI ȘI CUVINTE”

1. Obiectivele activității:

- ✓ **Dezvoltarea abilităților de scriere creativă** prin compunerea de texte și poezii.
- ✓ **Stimularea curiozității științifice** prin cercetarea informațiilor despre fructe și natură.
- ✓ **Promovarea educației ecologice** prin refolosirea materialelor în crearea de costume.
- ✓ **Consolidarea spiritului de echipă** prin jocuri dinamice de mișcare.

2. Desfășurarea activității

Introducere

Toamna aceasta, sala noastră de clasă s-a transformat într-un veritabil laborator de creație și mișcare. Elevii clasei a III-a A au celebrat bogăția acestui anotimp printr-o serie de activități integrate, menite să le stimuleze imaginația, responsabilitatea față de mediu și abilitățile de colaborare.

Secțiunea I: Laboratorul de scriere – Cartea „EMOȚII DE TOAMNĂ”

Cea mai complexă etapă a fost realizarea unei cărți originale, un proiect de echipă în care fiecare elev și-a adus contribuția unică.

- ❖ **Poezie și Narțiune:** Copiii au explorat personificarea, transformând „Zâna Toamnă” sau „Frunza răcăcită” în eroi de poveste. Textele lor au demonstrat o sensibilitate aparte și un vocabular îmbogățit prin epitete și metafore de sezon.
- ❖ **Ghicitori și Umor:** Pentru a face cartea interactivă, elevii au compus ghicitori rimate despre legume, fructe și fenomene meteorologice (brumă, vânt, ceață), testând perspicacitatea colegilor lor.
- ❖ **Enciclopedia Micilor Curioși:** Această rubrică a adus elementul informativ. Elevii au cercetat și au selectat curiozități precum:
 - *De ce își schimbă frunzele culoarea?*

- Care sunt vitaminele „vedetă” din mere și nuci?
- Cum se pregătesc vietățile pădurii pentru iarnă?

Secțiunea II: Eco-Moda – Parada Reciclării

Educația ecologică a prins viață printr-o prezentare de modă inedită. Mesajul a fost clar: „Resursele planetei sunt prețioase.”

- ✓ **Materiale utilizate:** Elevii, sprijiniți de familie, au demonstrat o inventivitate uimitoare, folosind saci de pânză, ziare vechi, ambalaje de carton, dopuri de plută și materiale vegetale (frunze presate, crenguțe, semințe).
- ✓ **Impact:** Defilarea pe „podiumul” clasei a transformat deșeurile în artă, oferindu-le copiilor o lecție valoroasă despre economia circulară și despre cum putem reduce poluarea prin creativitate.

Secțiunea III: Ștafeta Toamnei – „Cursa Nucilor”

Pentru a echilibra efortul intelectual cu cel fizic, am organizat un concurs de îndemânare care a stârnit hohote de râs și o competiție sănătoasă.

- **Mecanismul jocului:** Organizați în echipe, elevii au avut misiunea de a transporta nuci dintr-un punct în altul, folosind doar o linguriță ținută în mână (sau, pentru cei curajoși, în gură).
- **Obiectivul:** Umplerea „Coșului Abundenței” în cel mai scurt timp.
- **Beneficii:** Acest exercițiu aparent simplu a lucrat intens asupra **concentrării, echilibrului și coordonării ochi-mână**, subliniind totodată importanța muncii în echipă – victoria a aparținut celor care au mizat pe stabilitate, nu doar pe viteză.

Concluzii și Impact Educațional

Activitatea a demonstrat că învățarea este mult mai eficientă atunci când este **multidisciplinară**. Elevii au aplicat noțiuni de limba română, științe ale naturii, educație plastică și educație fizică într-un context unitar.

Rezultatul final? O clasă mai unită, o carte de care sunt mândri și amintirea unei zile în care școala a fost, înainte de toate, o bucurie.



NUME: CĂRBUREAN ANDREA CARMEN

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ IERNUT

LOCALITATE: MUREȘ

Creativitatea ca pilon fundamental în educația modernă: de la reproducere la inovație

În peisajul educațional contemporan, aflat sub presiunea transformărilor tehnologice rapide, rolul școlii depășește simpla transmitere de cunoștințe. **Creativitatea** nu mai este considerată un talent periferic rezervat artelor, ci o competență transversală esențială pentru adaptabilitatea și succesul în secolul XXI.

1. Redefinirea conceptului de Creativitate în școală

Tradițional, creativitatea a fost adesea confundată cu spontaneitatea artistică. În context pedagogic, creativitatea reprezintă capacitatea de a genera idei noi și utile, de a identifica conexiuni neașteptate între concepte și de a găsi soluții originale la probleme complexe.

Conform modelului propus de J.P. Guilford, creativitatea se bazează pe gândirea divergentă, care permite explorarea mai multor direcții de rezolvare, spre deosebire de gândirea convergentă, care caută un singur răspuns corect (specific testelor standardizate).

NUME: POENARU ELENA-DANIELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "GHEORGHE NICOLAU",
ROMÂNI

CLASA: A II-A

LOCALITATE: ROMÂNI, JUDEȚUL NEAMȚ

Activități extrașcolare și jocuri educative la clasa a II-a

Activitățile extrașcolare și jocurile educative reprezintă componente esențiale ale procesului instructiv-educativ în ciclul primar, având un rol deosebit în dezvoltarea armonioasă a elevilor. La clasa a II-a, elevii se află într-o etapă de consolidare a achizițiilor fundamentale și de dezvoltare a competențelor cognitive, sociale și emoționale. Prin intermediul activităților extrașcolare și al jocurilor educative, cadrul didactic poate valorifica potențialul fiecărui elev, stimulând motivația pentru învățare și implicarea activă în viața școlii.

Importanța activităților extrașcolare în dezvoltarea elevilor

Activitățile extrașcolare contribuie la completarea și aprofundarea cunoștințelor dobândite în cadrul activităților formale, oferind elevilor oportunități de învățare în contexte nonformale. Acestea favorizează dezvoltarea spiritului de cooperare, a responsabilității și a autonomiei, contribuind totodată la formarea unei atitudini pozitive față de școală.

La clasa a II-a, activitățile extrașcolare au un impact semnificativ asupra dezvoltării sociale și emoționale a elevilor. Participarea la activități culturale, artistice, sportive sau educative facilitează integrarea elevilor în grup, dezvoltă capacitatea de comunicare și stimulează încrederea în sine. De asemenea, aceste activități oferă cadrul necesar pentru descoperirea și valorificarea intereselor și aptitudinilor individuale.

Tipuri de activități extrașcolare la clasa a II-a

În activitatea didactică desfășurată la clasa a II-a, activitățile extrașcolare pot îmbrăca forme variate, în funcție de obiectivele educaționale urmărite. Printre cele mai frecvente activități se numără excursiile și vizitele educative, serbările școlare, concursurile tematice, activitățile artistice și proiectele educaționale.

Serbările și activitățile artistice contribuie la dezvoltarea expresivității, a creativității și a spiritului de echipă. De asemenea, participarea la concursuri și proiecte educaționale stimulează dorința de afirmare și dezvoltă spiritul competitiv într-un mod constructiv.

Rolul jocului educativ în procesul de învățare

La clasa a II-a, jocurile educative facilitează consolidarea cunoștințelor, dezvoltarea gândirii logice și a creativității.

Jocul educativ contribuie, de asemenea, la dezvoltarea competențelor sociale, prin respectarea regulilor, cooperarea cu ceilalți și asumarea unor roluri. În acest context, cadrul didactic are rolul de a selecta și organiza jocuri adecvate vârstei și nivelului de dezvoltare al elevilor, integrându-le în mod armonios în activitatea didactică.

Jocuri educative utilizate la clasa a II-a

Jocurile educative pot fi integrate atât în cadrul activităților curriculare, cât și în cele extrașcolare. La disciplina *Comunicare în limba română*, jocurile de rol, jocurile de cuvinte și exercițiile de completare creativă contribuie la dezvoltarea vocabularului și a exprimării corecte. La *matematică*,

jocurile logico-matematice, exercițiile cu materiale concrete și problemele sub formă de joc facilitează consolidarea noțiunilor și dezvoltarea gândirii logice.

La clasa a II-a, jocurile educative contribuie la consolidarea cunoștințelor, la dezvoltarea competențelor cognitive și sociale și la stimularea motivației pentru învățare.

1. Jocul educativ „Lanțul cuvintelor”

Disciplina: Comunicare în limba română

Obiective:

- dezvoltarea vocabularului activ;
- exersarea exprimării orale corecte;
- stimularea atenției și a gândirii rapide;
- dezvoltarea capacității de cooperare în grup.

Descrierea jocului:

Elevii sunt organizați în cerc. Primul elev spune un cuvânt, iar următorul trebuie să formuleze un cuvânt care începe cu ultima literă a cuvântului anterior. Jocul continuă până când toți elevii au participat.

Metode și procedee didactice:

- jocul didactic;
- conversația;
- exercițiul;
- învățarea prin cooperare.

Evaluare:

Evaluarea se realizează prin observarea sistematică a participării elevilor, a corectitudinii cuvintelor utilizate și a respectării regulilor jocului. Se oferă feedback verbal, încurajându-se exprimarea liberă și implicarea activă.

2. Jocul educativ „Ghicește numărul”

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Obiective:

- consolidarea noțiunilor de numerație;
- dezvoltarea gândirii logice;
- exersarea comparării numerelor;
- stimularea spiritului de competiție pozitivă.

Descrierea jocului:

Cadrul didactic alege un număr în intervalul studiat, iar elevii adresează întrebări de tipul „Este mai mare decât...?” sau „Este mai mic decât...?”. Pe baza răspunsurilor, elevii trebuie să identifice numărul ales.

Metode și procedee didactice:

- jocul didactic;
- problematizarea;
- conversația euristică;
- exercițiul.

Evaluare:

Evaluarea se realizează prin observarea strategiilor de formulare a întrebărilor și a modului de interacțiune cu colegii. Se apreciază capacitatea de argumentare și respectarea regulilor jocului.

În activitatea extrașcolară desfășurată la clasa a II-a, au fost utilizate jocuri educative precum „Lanțul cuvintelor” sau „Ghicește numărul”, care au stimulat atenția și gândirea elevilor. De

asemenea, organizarea unor ateliere tematice (lectură, creație plastică, jocuri de mișcare) a contribuit la dezvoltarea creativității și la consolidarea relațiilor intrapersonale.

Activitățile au fost adaptate particularităților de vârstă și nivelului de dezvoltare al elevilor, punându-se accent pe participarea activă și pe învățarea prin cooperare.

Activitățile extrașcolare și jocurile educative au un rol deosebit în dezvoltarea elevilor din clasa a II-a, contribuind la formarea competențelor cognitive, sociale și emoționale. Prin diversificarea strategiilor educaționale și prin valorificarea jocului ca metodă de învățare, cadrul didactic poate crea un mediu educațional stimulat și atractiv. Integrarea activităților extrașcolare în demersul educațional sprijină dezvoltarea armonioasă a elevilor și consolidează relația acestora cu școala.

NUME: HARVATESCU-MATACHE FLORINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEHNOLOGIC DE SERVICII „SFÂNTUL APOSTOL ANDREI”

CLASĂ/GRUPĂ: I A

LOCALITATE: PLOIEȘTI

Activități extrașcolare și jocuri educative în stimularea creativității elevilor din ciclul primar

Activitățile extrașcolare și jocurile educative reprezintă un complement valoros al activităților curriculare, contribuind la dezvoltarea creativității, a competențelor sociale și a motivației pentru învățare. Conform orientărilor curriculare, aceste activități oferă un cadru flexibil, favorabil exprimării libere și explorării intereselor individuale ale elevilor.

Activități extrașcolare cu valențe creative

Activitățile extrașcolare permit extinderea experiențelor de învățare dincolo de sala de clasă, având un impact pozitiv asupra dezvoltării personale a elevilor.

- **Ateliere de creație artistică** (desen, pictură, modelaj, colaj): stimulează imaginația, expresivitatea și creativitatea vizuală.
- **Cluburi de lectură:** dezvoltă competențele de comunicare, gândirea critică și creativitatea prin interpretarea și recrearea textelor literare.
- **Activități de teatru pentru copii:** jocurile dramatice și punerea în scenă a unor povești contribuie la dezvoltarea expresivității verbale și nonverbale.
- **Excursii și vizite educative** (muzee, biblioteci, centre culturale): oferă contexte autentice de învățare și stimulează curiozitatea și creativitatea.
- **Proiecte tematice** (ex.: „Săptămâna naturii”, „Tradiții și obiceiuri”): favorizează învățarea interdisciplinară și lucrul colaborativ.

Jocuri educative ca metode de învățare activă

Jocul educativ constituie o metodă didactică fundamentală în ciclul primar, facilitând învățarea prin experiență și explorare.

- **Jocuri de rol** („De-a școala”, „La magazin”, „Medic și pacient”): dezvoltă competențele sociale, limbajul și empatia.
- **Jocuri de creație verbală** (asocieri de cuvinte, continuarea unei povești, ghicitori): stimulează imaginația și gândirea divergentă.
- **Jocuri logico-matematice** (puzzle-uri, jocuri de clasificare, jocuri de construcție): dezvoltă gândirea logică și capacitatea de rezolvare a problemelor.
- **Jocuri de mișcare cu reguli:** contribuie la dezvoltarea coordonării, a spiritului de echipă și a respectării regulilor.
- **Jocuri digitale educative** (utilizate controlat): sprijină învățarea interactivă și dezvoltarea competențelor digitale de bază.

1. Jocuri de rol

Scop:

Dezvoltarea competențelor de comunicare orală, a empatiei și a comportamentului social adecvat.

Descriere și desfășurare:

Elevii interpretează diferite roluri din viața cotidiană (ex.: „La magazin”, „La doctor”, „De-a școala”), respectând reguli simple stabilite anterior. Activitatea se desfășoară individual sau pe grupe mici, în funcție de nivelul clasei.

Competențe vizate:

- comunicare în limba română;
- competențe sociale și civice;
- dezvoltare personală.

Valențe creative:

Elevii își construiesc dialogurile, improvizează situații și propun soluții personale, manifestând gândire creativă și inițiativă.

2. Jocuri de creație verbală

Scop:

Stimularea imaginației, a gândirii divergente și a expresivității verbale.

Descriere și desfășurare:

Jocurile pot include continuarea unei povești, asocierea liberă de cuvinte, inventarea de titluri sau crearea de ghicitori. Activitățile se pot realiza frontal, pe echipe sau individual.

Competențe vizate:

- exprimare orală și scrisă;
- gândire creativă;
- competența de a învăța să înveți.

Valențe creative:

Elevii sunt încurajați să propună idei originale, să își structureze mesajul și să își exprime liber gândurile.

3. Jocuri logico-matematice

Scop:

Dezvoltarea gândirii logice, a capacității de analiză și a rezolvării de probleme.

Descriere și desfășurare:

Jocurile includ puzzle-uri, jocuri de construcție, clasificare sau identificarea relațiilor dintre obiecte. Sarcinile sunt adaptate nivelului de vârstă și pot fi realizate individual sau în grup.

Competențe vizate:

- competențe matematice;
- rezolvarea de probleme;
- gândire critică.

Valențe creative:

Elevii sunt încurajați să identifice mai multe strategii de rezolvare și să justifice alegerile făcute.

4. Jocuri de mișcare cu reguli

Scop:

Dezvoltarea armonioasă a motricității, a spiritului de echipă și a respectării regulilor.

Descriere și desfășurare:

Jocurile implică mișcare controlată (ex.: ștafete, jocuri cu mingea, jocuri de coordonare), desfășurate în spații adecvate. Regulile sunt explicate clar și respectate pe tot parcursul activității.

Competențe vizate:

- competențe motrice;
- competențe sociale;
- autocontrol și disciplină.

Valențe creative:

Elevii pot propune variante ale jocului sau pot crea propriile reguli, dezvoltând imaginația și cooperarea.

5. Jocuri digitale educative

Scop:

Susținerea învățării interactive și dezvoltarea competențelor digitale de bază.

Descriere și desfășurare:

Jocurile digitale sunt utilizate sub îndrumarea cadrului didactic și sunt corelate cu obiectivele lecției. Activitățile sunt limitate în timp și adaptate vârstei elevilor.

Competențe vizate:

- competențe digitale;
- competența de a învăța să înveți;
- autonomie în învățare.

Valențe creative:

Elevii explorează soluții, primesc feedback imediat și își dezvoltă capacitatea de autoevaluare.

Rolul cadrului didactic și impactul educațional

Cadrul didactic are rolul de a selecta și organiza activitățile extrașcolare și jocurile educative în funcție de particularitățile de vârstă ale elevilor și de obiectivele educaționale urmărite. Printr-o abordare echilibrată, aceste activități contribuie la:

- creșterea motivației pentru învățare;
- dezvoltarea creativității și a inițiativei;
- formarea competențelor de cooperare și comunicare;
- consolidarea relațiilor interpersonale.

Concluzie

Activitățile extrașcolare și jocurile educative reprezintă instrumente eficiente pentru stimularea creativității și pentru realizarea unui demers educațional centrat pe elev. Integrarea acestora în oferta educațională a școlii primare contribuie la dezvoltarea armonioasă a elevilor și la formarea unei atitudini pozitive față de învățare.

NUME: MARIN CRISTINA FLORENTINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Învățător Miu Stana

Structură – Școala Gimnazială „Profesor Oprea Mihai ” Negoiești

LOCALITATE: NEGOIEȘTI

RED - Târgul de toamnă – sărbătoarea culorilor, gusturilor și a bucuriei

Toamna este anotimpul care ne încântă prin bogăția culorilor, a roadelor și a tradițiilor. În acest spirit, elevii au participat cu mult entuziasm la activitatea extracurriculară „Târgul de toamnă”, un eveniment menit să îmbine creativitatea, munca în echipă și spiritul de voluntariat.

Cu sprijinul cadrelor didactice și al părinților, elevii au pregătit standuri pline de bunătăți: prăjituri de casă, plăcinte aromate, biscuiți, cornulețe, sucuri naturale, dar și produse hand-made realizate chiar de ei – tablouri, decorațiuni de toamnă, aranjamente din frunze și fructe uscate. Fiecare stand a fost decorat cu grijă, folosindu-se elemente specifice anotimpului: dovleci, mere, spice de grâu, frunze colorate și panglici vesele.



Atmosfera a fost una caldă și primitoare, iar elevii au avut ocazia să își exerseze abilitățile de comunicare, spiritul antreprenorial și lucrul în echipă.

La eveniment a fost invitată **întreaga comunitate locală**, care a răspuns cu bucurie invitației, transformând târgul într-o adevărată sărbătoare a comunității și a generozității. Vizitatorii au fost întâmpinați cu zâmbete și cu invitația de a gusta din bunătățile pregătite cu drag.



Scopul activității a fost nu doar de a celebra toamna, ci și de a promova valorile precum cooperarea, responsabilitatea și implicarea în viața școlii. Fondurile strânse în cadrul târgului vor fi folosite **pentru nevoile claselor**, contribuind la îmbunătățirea condițiilor de învățare și la organizarea unor activități educative atractive.

„Târgul de toamnă” a fost o experiență de neuitat, care ne-a reamintit că, atunci când lucrăm împreună, putem transforma o zi obișnuită într-o adevărată sărbătoare.



NUME: IORGA BIANCA GEORGIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN STERE”,
COMUNA BUCOV

CLASĂ/GRUPĂ: a III-a

LOCALITATE: BUCOV

TITLUL JOCULUI EDUCATIV: „VALIZA CLOVNULUI”

SCOPUL JOCULUI DIDACTIC: consolidarea cunoștințelor despre **substantive și adjective**, prin scrierea de cuvinte pornind de la o literă dată, stimulând vocabularul și gândirea rapidă a elevilor de clasa a III-a.

OBIECTIVELE JOCULUI:

1. **Cognitiv:** Elevii vor identifica și clasifica corect cuvintele scrise ca **substantive** sau **adjective**.
2. **Aplicativ:** Elevii vor scrie **substantive și adjective** care încep cu litera indicată pe jeton.
3. **Dezvoltare personală:** Elevii își vor îmbogăți vocabularul și vor manifesta spirit de competiție și cooperare în cadrul jocului.
4. **Comportamental:** Elevii vor respecta regulile jocului și vor colabora eficient în activitatea de grup.

REGULILE JOCULUI:

1. Fiecare participant va primi o fișă cu „valiza clovnului”.
2. Fiecare elev care participă la joc va alege pe rând câte un jeton pe care este scrisă o literă.
3. Timp de 2 minute, pe fișa primită se vor scrie substantive comune ce denumesc lucruri care pot intra într-o valiză. Cuvintele trebuie să înceapă cu litera scrisă pe jetonul extras de către primul participant.
4. Atunci când unul dintre participanți termină de scris 6 cuvinte care încep cu litera respectivă, ceilalți nu mai au dreptul să scrie nimic pe aceasta.
5. Fiecare cuvânt scris corect valorează 10 puncte, iar elevii își vor calcula punctajul pe o foaie separată.
6. Următorul participant la joc va alege un jeton și se va proceda la fel până când va alege un jeton și ultimul jucător.
7. Când s-au scris cuvinte cu toate literele extrase de către fiecare participant, jocul se va termina.
8. Câștigătorul este cel care acumulează cel mai mare punctaj de la toate rundele jucate.
9. Dacă la finalul jocului, vor exista jucători cu același punctaj, se va desfășura o probă de departajare. Așadar, se vor alege alte jetoane și se vor scrie adjective care încep cu litera respectivă. Timpul pentru fiecare rundă este de 2 minute.

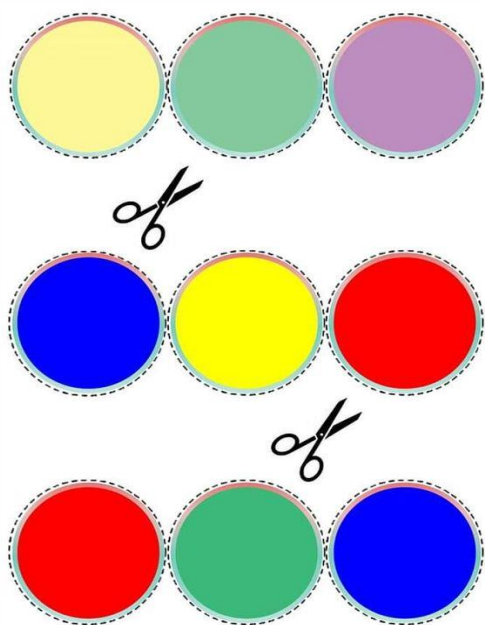


10. Punctajului inițial i se va adăuga și punctele de la proba de departajare, acesta se va recalcula și se va afla câștigătorul.

FIȘA CU „VALIZA CLOVNULUI”

Fișele pot fi printate și plastificate la aparatul de laminat de către cadrul didactic pentru o mai bună desfășurare a jocului. Astfel, copiii vor completa pe fișa laminată cu un marker de tablă, care se poate ștege ușor, iar fișa se poate refolosi.

Elevii vor scrie cuvintele în interiorul celor șase cercuri de pe fișă.



MODEL DE JETOANE

Cadrul didactic trebuie să scrie câte o literă pe fiecare jeton, apoi să le decupează și să le pună într-o cutie din care elevii să le extragă.

NUME: RADU ATENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială sat Cioranii de Sus- Structură

CLASĂ/GRUPĂ: PREGATITOARE

LOCALITATE: Cioranii de Sus, Prahova

Jocuri educative pentru clasa pregătitoare în cadrul activităților integrate

Activitățile integrate la clasa pregătitoare reprezintă o modalitate eficientă de a îmbina jocul cu învățarea, oferind copiilor oportunitatea de a explora, a descoperi și a dezvolta abilități esențiale într-un mod natural și plăcut. Prin integrarea domeniilor de dezvoltare – limbă și comunicare, matematică, arte, explorarea mediului, dezvoltare personală și motricitate – elevii pot învăța prin experiență directă și interactivă. Jocurile educative prezentate în acest material sunt concepute pentru a facilita dezvoltarea armonioasă a copiilor, oferind situații de învățare variate, care stimulează curiozitatea, creativitatea și colaborarea.

1. Cutia cu surprize

Domenii integrate: Limbă și comunicare, Explorarea mediului

Descriere: Copiii scot pe rând obiecte dintr-o cutie misterioasă și le descriu.

Obiective: dezvoltarea vocabularului, recunoașterea obiectelor, exprimare verbală;

Desfășurare: Învățătorul plasează în cutie diferite obiecte. Copilul extrage unul, îl descrie fără a-l arăta, iar colegii încearcă să ghicească. Ulterior, obiectele sunt analizate și comparate.

2. Vânătoarea de culori

Domenii integrate: Matematică, Arte, Motricitate

Descriere: Copiii caută în clasă obiecte în culoarea indicată.

Obiective: recunoașterea culorilor, orientare spațială, dezvoltarea atenției;

Desfășurare: Se arată un cartonaș colorat, iar elevii caută obiecte care corespund culorii. Se discută despre nuanțe, forme și utilitatea obiectelor găsite.

3. Povești cu imagini

Domenii integrate: Limbă și comunicare, Arte

Descriere: Copiii construiesc o poveste pornind de la imagini puse în ordine.

Obiective: dezvoltarea creativității, coerența exprimării, ordonarea secvențelor;

Desfășurare: Se prezintă imagini cu acțiuni simple. Copiii le pun în ordine și creează o poveste colectivă sau individuală.

4. Ce lipsește?

Domenii integrate: Matematică, Dezvoltare personală

Descriere: Copiii trebuie să identifice obiectul dispărut dintr-o serie.

Obiective: dezvoltarea memoriei vizuale, atenție, comparație;

Desfășurare: Se arată o tavă cu obiecte. După ce elevii le memorează, tava se acoperă și un obiect este scos. Copiii identifică obiectul lipsă.

5. Traseul motric cu sarcini matematice

Domenii integrate: Educație fizică, Matematică și explorarea mediului

Descriere: Elevii parcurg un traseu motric în timp ce rezolvă sarcini simple.

Obiective: dezvoltarea motricității, recunoașterea cifrelor, numărare;

Desfășurare: La fiecare punct din traseu, copiii ridică un cartonaș cu o cifră și efectuează numărul de pași, sărituri sau atingeri corespunzător.

6. Telefonul fără fir cu cuvinte scurte

Domenii integrate: Limbă și comunicare

Descriere: Copiii transmit șoptit un cuvânt scurt.

Obiective: dezvoltarea atenției auditive, pronunție corectă, comunicare;

Desfășurare: Primul copil primește un cuvânt simplu și îl transmite șoptit colegului. Ultimul copil spune cu voce tare ceea ce a auzit, comparând varianta inițială cu cea finală.

7. Construirea unui oraș

Domenii integrate: Matematică și explorarea mediului, Arte

Descriere: Copiii construiesc împreună un „oraș” folosind cuburi, lego sau alte materiale.

Obiective: cooperare, dezvoltarea imaginației, recunoașterea formelor geometrice;

Desfășurare: Elevii aleg ce vor să construiască: casă, parc, școală. Profesorul introduce sarcini precum: „Construiește o casă cu patru ferestre și un acoperiș triunghiular”.

8. Roata emoțiilor

Domenii integrate: Dezvoltare personală, Arte

Descriere: Copiii identifică emoțiile arătate pe roata colorată.

Obiective: recunoașterea și exprimarea emoțiilor, dezvoltarea empatiei și comunicării;

Desfășurare: Elevul rotește roata și descrie emoția indicată. Povestește o situație în care a simțit aceeași emoție.

9. Ghicește sunetul!

Domenii integrate: Explorarea mediului, Limbă și comunicare

Descriere: Copiii ascultă sunete și ghicesc sursa acestora.

Obiective: dezvoltarea auzului fonematic, asociere sunet–obiect;

Desfășurare: Se redau sunete naturale sau din clasă: clopoțel, apă, animale, instrumente. Copiii ridică imaginea corespunzătoare sunetului auzit.

Jocurile prezentate contribuie semnificativ la dezvoltarea globală a copilului de vârstă școlară mică, stimulând învățarea prin descoperire, cooperare și explorare. Prin activitățile-joc integrate, elevii dobândesc competențe de bază necesare unui parcurs educațional armonios și eficient. Implementarea acestor jocuri în cadrul orelor permite adaptarea procesului de predare-învățare la nevoile și particularitățile fiecărui copil.

Bibliografie

- Programele școlare pentru clasele pregătitoare și clasele I-II, nr.3418/2013
- O călătorie distractivă prin clasa pregătitoare- Clubul exploratorilor- Corina Istrate, Manuela Koszorus, Codruța Moldovan, Daniela Ușurelu, Editura EDU

NUME: CUCOȘ LILIANA-GABRIELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: COLEGIUL DE ARTĂ "CIPRIAN PORUMBESCU"

CLASĂ/GRUPĂ: a IV-a

LOCALITATE: SUCEAVA

POT SĂ REPAR O INIMĂ RĂNITĂ?

Obiective:

- întărirea coeziunii grupului;
- dezvoltarea capacității de empatie față de cei din jur;
- înțelegerea modului în care comportamentul nostru afectează sentimentele celorlalți.

Conținut :

Pas 1:

Fiecare elev primește o foaie de hârtie pe care să deseneze o persoană foarte dragă și să scrie alături care sunt trăsăturile morale pe care le apreciază la această persoană.

Pas 2:

După ce au desenat, li se cere elevilor să rupă foaia în bucăți. Unii dintre elevi au ezitat, alții au rupt portretul desenat în multe bucăți.

Pas 3:

După ce au distrus foaia, li se dă elevilor lipici, plasturi pentru a reconstitui figura persoanei desenate.



Concluzii:

Se cere apoi elevilor să observe faptul că, deși figurile sunt reconstituite, nu mai au forma inițială, arată diferit, fiind pline de "cicatrici".

Acest joc îi ajută pe copii să conștientizeze impactul pe care îl au cuvintele lor asupra celorlalți. Cuvintele urâte pot răni la fel de mult ca faptele și ne îndepărtează de ceilalți. Foarte repede putem supăra pe cei din jurul nostru și foarte greu mai câștigăm încrederea celui pe care l-am supărat. În schimb, cuvintele frumoase ne apropie de ceilalți, ne ajută să construim relații armonioase și sigure cu ceilalți.

NUME: Culiță Gabriela

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Colegiul Național „Mihai Eminescu”

CLASĂ/GRUPĂ: clasa I B

LOCALITATE: Suceava

RED – Activități extrașcolare și jocuri educative (clasa I)

Activitățile extrașcolare reprezintă un cadru educațional complementar procesului instructiv-educativ formal, având un rol esențial în dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și emoționale ale elevilor din ciclul primar. În acest context, resursele educaționale deschise (RED) oferă oportunități variate de învățare, promovând accesul liber la conținuturi educaționale atractive și adaptabile. Articolul de față prezintă exemple de activități extrașcolare și jocuri educative, ca resurse educaționale deschise, desfășurate în cadrul programelor pentru elevii clasei I.

Importanța activităților extrașcolare la clasa I

La vârsta școlară mică, jocul reprezintă principala modalitate de învățare. Activitățile extrașcolare oferă elevilor de clasa întâi posibilitatea de a învăța într-un mediu relaxat, nonformal, în care curiozitatea și dorința de explorare sunt stimulate. Aceste activități contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a limbajului, a atenției și a creativității, precum și la formarea deprinderilor de lucru în echipă și a comportamentului pozitiv.

Exemple concrete de activități și jocuri educative:

1. „Vânătoarea literelor”

Această activitate ludică are ca scop consolidarea recunoașterii literelor și îmbogățirea vocabularului elevilor de clasa I. Cadrul didactic pregătește cartonașe cu imagini sugestive (animale, obiecte, fructe), iar elevii trebuie să identifice litera inițială a cuvântului reprezentat. Jocul se poate desfășura individual, pe perechi sau pe echipe, în funcție de obiectivele urmărite. Prin această activitate, elevii își dezvoltă atenția, capacitatea de asociere imagine-sunet, precum și încrederea în sine, fiind încurajați să participe activ și să respecte regulile jocului.

2. „Matematicienii isteți”

„Matematicienii isteți” este un joc educativ care urmărește consolidarea operațiilor de adunare și scădere cu numere naturale până la 20. Exercițiile sunt prezentate sub formă de provocări atractive, puzzle-uri sau cartonașe cu sarcini diferențiate. Elevii rezolvă cerințele individual sau în grupuri mici, fiind stimulați să găsească soluții corecte într-un timp scurt. Activitatea contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a rapidității în calcul și a capacității de concentrare, într-un climat relaxat și motivant.

3. „Cuvinte fermecate”

În cadrul acestei activități, elevii folosesc litere mobile, jetoane sau cartonașe pentru a forma cuvinte simple, cunoscute. Jocul sprijină dezvoltarea limbajului oral și scris, exersarea citirii corecte și stimularea creativității. Pe parcurs, elevii pot fi provocați să alcătuiască propoziții scurte sau să asocieze cuvintele formate cu imagini corespunzătoare. Activitatea favorizează exprimarea liberă, colaborarea și bucuria descoperirii, contribuind la formarea unei atitudini pozitive față de învățare.

4. „Șiruri și modele”

„Șiruri și modele” este o activitate de tip STEM, care îi ajută pe elevi să recunoască și să continue tipare logice. Folosind forme geometrice, culori sau obiecte concrete, elevii creează șiruri simple, respectând anumite reguli. Jocul poate fi adaptat prin creșterea gradului de dificultate sau prin introducerea unor sarcini de descoperire a erorilor din șiruri. Activitatea dezvoltă gândirea matematică timpurie, capacitatea de observare și atenția la detalii.

5. „Micii exploratori”

Această activitate interdisciplinară îi implică pe elevi în descoperirea mediului înconjurător, prin sarcini precum recunoașterea animalelor, plantelor, anotimpurilor sau fenomenelor naturale. Elevii pot lucra cu imagini, fișe de lucru sau jocuri interactive, fiind încurajați să observe, să compare și să formuleze concluzii simple. Jocul stimulează curiozitatea, spiritul de observație și capacitatea de a face conexiuni între cunoștințele dobândite la diferite discipline.

Toate activitățile prezentate sunt concepute ca resurse educaționale deschise, ușor de adaptat și reutilizat de către cadrele didactice. Materialele utilizate (fișe de lucru, cartonașe, jocuri interactive) pot fi create sau modificate în funcție de nevoile și nivelul elevilor, promovând flexibilitatea și creativitatea didactică.

Activitățile extrașcolare și jocurile educative dedicate elevilor de clasa I, contribuie la formarea unei atitudini pozitive față de învățare și performanță. Prin integrarea jocului în procesul educațional și utilizarea resurselor educaționale deschise, se creează un mediu de învățare atractiv, care susține dezvoltarea armonioasă a elevilor și valorificarea potențialului fiecăruia.

NUME: BANEA LAURETA SPERANȚA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEORETIC „G. M. MURGOCI”

GRĂDINIȚA CU PP NR. 4

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: MĂCIN, JUDEȚUL TULCEA

Joc de mișcare: „Semaforul vesel”

Scop:

Dezvoltarea motricității grosiere, atenției și reacției rapide la semnale.

Materiale:

- 3 cercuri sau cartonașe colorate:  roșu,  galben,  verde

Desfășurarea jocului:

Copiii se mișcă liber prin sală. Educatoarea arată pe rând culorile:

-  **Verde** – copiii aleargă ușor
-  **Galben** – copiii merg tiptil
-  **Roșu** – copiii se opresc și stau nemișcați

Cine greșește execută o mișcare amuzantă (ex: 3 sărituri ca broșcuța) și reintră în joc.

Variante:

- La verde: mers ca diferite animale
- La galben: mers pe vârfuri sau pe călcâie
- La roșu: poziție de statuie (copac, soldat, supererou)

Durata: 15–20 minute

Joc didactic matematic: „Căsuța formelor geometrice”

Domeniu: Matematică

Scop: Consolidarea cunoștințelor despre formele geometrice plane.

Obiective operaționale:

- să recunoască și să denumească formele geometrice (cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi);
- să asocieze forma cu modelul corespunzător;
- să dezvolte atenția și gândirea logică.

Materiale:

- siluete decupate: cercuri, pătrate, triunghiuri, dreptunghiuri;
- planșe/cercuri desenate pe carton – „căsuțele formelor”;
- un coș sau o cutie cu formele amestecate.

Desfășurarea jocului:

Educatorea prezintă „căsuțele”, fiecare având desenată o formă geometrică.

Copiii, pe rând, extrag o formă din coș, o denumesc și o așază în căsuța corespunzătoare.

Reguli:

- forma trebuie denumită corect înainte de a fi așezată;
- se respectă rândul;
- se verifică dacă forma a fost pusă corect.

Complicarea jocului:

- sortare după **culoare și formă**;
- identificarea obiectelor din clasă care au aceeași formă;
- realizarea unei construcții din forme geometrice (casă, robot, floare).

Evaluare:

Aprecieri verbale, aplauze, buline sau jetoane.

Durata: 20–25 minute

Joc diadctic: „Silabele Moșului”

Domeniu: Educarea limbajului

Temă: Sărbători de iarnă

Scop: Consolidarea deprinderii de despărțire a cuvintelor în silabe.

Obiective operaționale:

- să despartă corect în silabe cuvinte specifice sărbătorilor de iarnă;
- să pronunțe clar silabele;
- să participe activ la activitate.

Materiale:

- sacul lui Moș Crăciun ;
- jetoane/imagini cu: *Moș Crăciun, sanie, brad, fulg, clopoțel, cadou, glob, om de zăpadă*;
- clopoțel sau tobă mică (opțional).

Desfășurarea jocului:

Educatorea prezintă sacul lui Moș Crăciun, din care copiii, pe rând, extrag câte un jeton.

Copilul denumește imaginea și desparte cuvântul în silabe, **bătând din palme sau sunând clopoțelul** pentru fiecare silabă. Exemplu: *Moș Cră-ciun* (3 silabe), *ca-dou* (2 silabe)

Reguli:

- cuvântul se rostește clar;
- se bate o dată pentru fiecare silabă;
- se respectă rândul.

Complicarea jocului:

- copiii spun **numărul de silabe**;
- așezarea jetoanelor în funcție de **1, 2, 3, 4 silabe**;
- formarea de propoziții simple cu cuvântul despărțit în silabe.

Evaluare:

Aprecieri verbale, buline, aplauze festive **Durata:** 20–25 minute

NUME: PARASCHIV DOINITA LUMINITA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: SCOALA GIMNAZIALA MIRCEA CEL BATRAN

LOCALITATE: TURNU MAGURELE

Joc de consolidare și autoevaluare - Jungla înmulțirii
(pentru clasele a II-a – a IV-a)

Ne închipuim că suntem într-o junglă a înmulțirii. Știm că în junglă sunt foarte multe pericole, de aceea ne înarmăm cu o armă potrivită (de data aceasta, un creion sau un stilou). Ce facem? Nu rezolvăm operațiile date pentru că trebuie să rămânem vigilenți. Doar tăiem cu o linie orizontală operațiile pe care le știm perfect pentru a ne elibera de ele și pentru a circula mai ușor prin junglă. Începem cu înmulțirea cu 2, apoi cea cu 3, cu 5, etc. Apoi tăiem pe rânduri orizontale înmulțirile cu 0, 1, 2, 10, 5, etc.

La final, vom vedea că rămân 5-6 operații nerezolvate. Aici se încheie jocul. Le rezolvăm pe acelea cu calm, le încercuim și urmează să le repetăm în zilele următoare. Astfel avem o evidență foarte clară a ceea ce știm și a ceea ce trebuie să repetăm.

Este o idee foarte bună să le pui. Pe platforme educaționale, obiectivele și competențele cresc mult credibilitatea materialului și îl fac ușor de ales de alți profesori.

Obiective de învățare

Consolidarea tablei înmulțirii prin identificarea rapidă a produselor cunoscute

Dezvoltarea încrederii elevilor în rezolvarea operațiilor de înmulțire

Exersarea atenției și a concentrării în contexte ludice

Reducerea anxietății față de calculele matematice

Fixarea și automatizarea operațiilor de înmulțire

Dezvoltarea capacității de autoevaluare a cunoștințelor matematice

Identificarea operațiilor care necesită exercițiu suplimentar

Formarea unei atitudini pozitive față de învățarea matematicii

2x0=	3x0=	4x0=	5x0=	6x0=	7x0=
	8x0=	9x0=	10x0=		
2x1=	3x1=	4x1=	5x1=	6x1=	7x1=
8x1=	9x1=	10x1=			
2x2=	3x2=	4x2=	5x2=	6x2=	7x2=
8x2=	9x2=	10x2=			
2x3=	3x3=	4x3=	5x3=	6x3=	7x3=
8x3=	9x3=	10x3=			
2x4=	3x4=	4x4=	5x4=	6x4=	7x4=
8x4=	9x4=	10x4=			
2x5=	3x5=	4x5=	5x5=	6x5=	7x5=
8x5=	9x5=	10x5=			
2x6=	3x6=	4x6=	5x6=	6x6=	7x6=
8x6=	9x6=	10x6=			
2x7=	3x7=	4x7=	5x7=	6x7=	7x7=
8x7=	9x7=	10x7=			
2x8=	3x8=	4x8=	5x8=	6x8=	7x8=
8x8=	9x8=	10x8=			
2x9=	3x9=	4x9=	5x9=	6x9=	7x9=
8x9=	9x9=	10x9=			
2x10=	3x10=	4x10=	5x10=	6x10=	7x10=
8x10=	9x10=	10x10=			

NUME: COJOCARU ROXANA DANIELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ ANTON PANN

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA A II A

LOCALITATE: RM. VÂLCEA

Kaleidoscopul copilăriei: bucurie, tradiție și talent

- **Domeniul:** Activități extracurriculare /Educație non-formală
- **Grup țintă:** Elevii claselor pregătitoare și I-IV
- **Perioada de desfășurare:** Anul școlar 2025-2026 (Săptămâna 25-29 mai)
- **Coordonatori:** Echipa de cadre didactice

Argument

Copilăria este definită de Eugene Ionesco drept o „lume de miracole și de uimire a creației”. Proiectul pornește de la premisa că jocul nu este doar o activitate recreativă, ci o modalitate fundamentală de înțelegere a lumii. Ziua de 1 Iunie oferă contextul ideal pentru a onora această etapă prin stimularea spiritului ludic și a socializării⁸.

Scopul principal este celebrarea Zilei Internaționale a Copilului printr-un format interactiv care să reafirme dreptul copiilor la bucurie, creativitate și dezvoltare armonioasă.

Obiective specifice:

- Întărirea relațiilor de prietenie și colaborare între elevi.
- Promovarea valorilor culturale românești prin jocuri tradiționale.
- Oferirea unei platforme de exprimare pentru talentele individuale.
- Dezvoltarea simțului estetic prin activități de educație plastică și muzicală.

Resurse necesare

- **Umane:** Elevi, părinți și cadre didactice.
- **Materiale:** Calculator, imprimantă, materiale pentru face-painting, pudră colorată non-toxică, baloane de săpun, sfoară, cretă, mingi, corzi și echipament sonor.
- **Spațiu:** Curtea școlii, sala de clasă și parcul școlii.

Metodologia desfășurării

Activitățile sunt structurate pentru a asigura o pregătire graduală și o implicare activă a elevilor în toate etapele.

DATA	ACTIVITATE	DESCRIERE PE SCURT
25 MAI	Versurile copilăriei	Memorarea de poezii și cântece dedicate zilei de 1 Iunie.
26 MAI	Pregătiri creative	Realizarea de desene și picturi tematice; discuții despre drepturile copilului .
27 MAI	Festivalul culorilor	Ateliere de face-painting, modelare de baloane și jocuri cu pudră colorată.

28 MAI	Ziua jocurilor tradiționale	Învățarea regulilor pentru jocuri precum țurca, elasticul sau baba-oarba.
29 MAI	Spectacolul de talente	Prezentarea momentelor artistice, expoziția de desene și acordarea diplomelor.

Detalii de implementare:

- **Faza de pregătire:** Coordonatorii stabilesc logistica și informează elevii despre beneficiile implicării lor.
- **Integrare curriculară:** Subiectele sunt abordate în orele de limba română, educație plastică, civică și muzicală.
- **Activitatea culminantă:** În data de 29 mai, elevii participă la atelierele în aer liber, își expun lucrările și transmit mesaje creative pe baloane către copiii lumii.

Evaluarea se va realiza prin observarea gradului de satisfacție a participanților (elevi, părinți, profesori) și prin constituirea unui portofoliu care va cuprinde fotografii și filmări din timpul evenimentului. Toți elevii vor primi diplome de participare.

Mediatizarea proiectului se va face în cadrul Consiliului Profesorat, pe pagina oficială a școlii și pe platforma didactic.ro pentru a servi ca exemplu de bună practică.