

MICII OLIMPICI
MARTIE 2025

ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE ȘI JOCURI EDUCATIVE

www.miciiolimpici.ro



POSTOLACHE OLGUȚA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA NR. 94

CLASĂ/GRUPĂ: GRUPA MICĂ

LOCALITATE: SECTOR 6, BUCUREȘTI

Joc didactic matematic „Numără și potrivește”

Sarcina didactică: Recunoașterea, denumirea și gruparea obiectelor după formă, numărarea elementelor, asocierea cifrei corespunzătoare.

Regulile jocului: Copiii vor descoperi la tabla magnetică diferite jetoane cu elemente de Paște, pe care le vor recunoaște și le vor grupa în mulțimi cu elemente de același fel, apoi vor forma șirul numeric în limitele 1 – 5 raportând cifra la cantitate, iar la final să numere în ordine crescătoare. Pe parcurs jocul se va complica, ei trebuind să descopere greșeala introdusă.

Elemente de joc: mânuirea materialului, mișcarea, surpriza, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor. *Material didactic:* jetoane cu cifre, jetoane cu animale domestice, coșulețe colorate, tablă magnetică, ouă din hârtie colorată, recompense.

Explicarea regulilor jocului: Copiii vor avea pe masă în coșulețe jetoane cu animale domestice, le vor recunoaște și le vor grupa în funcție de criteriul dat, pentru ca mai apoi să formeze șirul numeric în limitele 1 – 5 prin raportarea cifrei la cantitate, apoi la final va trebui să numere în ordine crescătoare. Pe parcurs jocul se va complica, copiilor cerându-li-se să descopere greșeala introdusă (schimbarea locului unei cifre sau a unei mulțimi).

Explicarea și demonstrarea jocului: După gruparea elementelor, se va forma scara numerică (1 – 5) astfel: copiii vor așeza pe panou mulțimea de animalele domestice formată dintr-un singur element și vor asocia cifra corespunzătoare, făcând la fel cu restul mulțimilor. Jocul de probă se efectuează cu un copil pentru însușirea corectă a regulii jocului.

Desfășurarea jocului: După ce copiii au înțeles regulile jocului se trece la executarea propriu-zisă a lui. Pe panou vor fi așezate pe rând jetoanele prin asocierea cifrei corespunzătoare fiecărei mulțimi. Copiii vor verbaliza fiecare acțiune făcută, descoperind astfel diferențele dintre mulțimi. Rezolvarea tuturor cerințelor este recompensată cu aplauze.

Varianta 1: Copiilor li se va cere să-și acopere ochii, timp în care educatoarea va schimba locul unei cifre/ al unor elemente din mulțimile formate. Va fi numit un copil pentru a sesiza greșeala.

Varianta 2 – complicarea jocului: Copiii vor veni la panou pe rând pentru a rezolva următoarea sarcină: „Ia de pe masă tot atâtea ouă câte băți din palme se aud!”(1, 2, 3, 4, 5).

MOCANU GEORGIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA STEP BY STEP CU P.P. ȘI P.N. „RAZĂ DE SOARE”

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ

LOCALITATE: PLOIEȘTI

„MICII ECOLOGIȘTI”

În cadrul activităților desfășurate în Școala Verde am avut posibilitatea să realizez cu copiii mai multe activități. Pentru că am grupă mică, am ales să plantăm flori în curtea grădiniței. Fiecare copil a adus o floare mică în ghiveci și am avut o discuție cu ei despre plante. Curioși din fire, s-au implicat imediat în această acțiune.

Mai întâi am amintit numele florilor, când înfloresc, ce culori au, cum sunt frunzele și petalele, cum este tulpina, le-au mirosit, descoperind singuri aspecte importante ale florilor.

Am așezat copiii în careu deschis și am scos florile din ghivece pentru a observa rădăcinile, activitate care, pe unii copiii i-a atras, dar pe alți copiii nu. Am observat cum o parte din copiii refuză să pună mâna pe pământ, pe frunze sau flori, așa că, i-am ajutat cât am putut. După ce am observat și rădăcinile florilor, am cerut copiilor să sape câte o groapă potrivită pentru flori, iar aceștia au fost încântați. Am adus stropitori mici și am rugat copiii să unde groapa, apoi au așezat florile, după care au folosit grebla să tragă pământul astfel încât să acopere bine rădăcinile, au presat ușor pământul în jurul tulpiei și, din nou au udat florile.

Pe parcursul activității, toți copiii s-au implicat activ, au răspuns la întrebări, au respectat pașii pe care i-am indicat, au pus diferite întrebări și au lucrat cu drag. Le-am spus să le arate părinților unde au plantat florile și să le ude ori de câte ori trec pe lângă ele. I-am lăudat pentru efortul depus și au fost mulțumiți de mica grădină.

Pentru că au lucrat frumos și au fost atenți, i-am răsplătit cu o plimbare în parcul de joacă, unde, au alergat și s-au jucat împreună.

CĂPRĂRESCU VASILICA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA NR.94

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: BUCUREȘTI

Joc logic- “ Așază-mă la căsuța mea”

Jocurile logico-matematice sunt instrumente eficiente pentru dezvoltarea inteligenței copilului, întrucât apelează la toate procesele psihice. Acestea le oferă posibilitatea copiilor să gândească logic, dar și creativ. Este lesne de înțeles că atât copiii timizi, cât și cei mai puțin pregătiți pot avea de câștigat, în urma deschiderii tainelor unui asemenea joc.

Jocul logic „Așază-mă la căsuța mea” Se poate desfășura pe tabla magnetică, unde avem trei căsuțe , una pentru fiecare formă geometrică: cerc, pătrat, triunghi și alături un săculeț cu forme geometrice.

Copii sunt așezați pe scăunele în semicerc, doamna educatoare se plimbă cu o baghetă magică. Copilul la care se oprește bagheta va veni și va lua din săculeț , fără să se uite, o formă geometrică. O va analiza, apoi o va așeza pe tablă la căsuța potrivită după criteriul „formă”, adică dacă este triunghi o va așeza la căsuța triunghiurilor, dacă este cerc la căsuța cercurilor s.a.m.d. , apoi ne spune ce știe despre acea figură geometrică: formă, culoare.

Dacă rezolvă corect sarcina este aplaudat, dacă greșește copii vor sesiza greșeala prin sintagma “Te ajut eu”.

Jocul de proba

Se va desfășura jocul de proba pentru a se asigura înțelegerea regulilor și a sarcinii.

Executarea jocului de către copii.

Jocul se va desfășura de mai multe ori până când toți copiii reușesc să răspundă.

Se introduce o sarcină cu un grad sporit de dificultate, anume copiii vor respecta atât criteriul formă cat și criteriul culoare, adică la căsuța triunghiurilor roșii vor pune doar triunghiurile roșii , nu și cele de altă culoare, s.a.m.d.

Complicarea jocului:

Copiii vor închide ochii, timp în care educatoarea va lua un triunghi din căsuța triunghiurilor și îl va pune în căsuța cercurilor; la bătaia dânsei din palme copiii vor deschide ochii, vor privi tabla și vor descoperi greșeala care s-a strecurat pe tablă. Educatoarea va schimba apoi mai

multe figuri între ele. Repetam de mai multe ori acest exercițiu pentru ca să aibă cât mai mulți copii posibilitatea să răspundă.

Bibliografie:

1. CEMORTAN, S. Educația copiilor pentru jocuri. Chișinău, 2008.
2. CRISTEA, S. Metodologia instruirii în cadrul procesului de învățământ. Metode și tehnici didactice. București: Editura DPH, 2018.

CHISCARU ADRIANA IULIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU P.P. „FURNICUȚA”, NR.3

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE A

LOCALITATE: BRAȘOV, JUD. ZĂRNEȘTI

Activitățile extrașcolare și jocurile educative pentru grupa mijlocie

În perioada grupei mijlocii, copiii se află într-o etapă esențială de dezvoltare, caracterizată prin explorarea activă a lumii din jurul lor și prin învățarea și însușirea unor abilități esențiale pentru viață. Activitățile extrașcolare și jocurile educative sunt instrumente deosebit de importante în acest proces, contribuind la dezvoltarea fizică, cognitivă și emoțională a copiilor. Aceste activități nu doar că le oferă o oportunitate de distracție și relaxare, dar sunt și un mod eficient de a învăța prin joc, stimulându-le imaginația și creativitatea.

În grupa mijlocie, dezvoltarea abilităților motrice grosiere (alergare, sărituri, echilibru) și a celor fine (mânuierea obiectelor mici, coordonarea mișcărilor) este esențială și foarte importantă. Activitățile extrașcolare care implică mișcare sunt vitale pentru sănătatea fizică a copiilor, dar și pentru dezvoltarea coordonării și echilibrului, cum ar fi excursiile la grădina zoologică, drumețiile, etc.

Jocurile de mișcare precum „Pisica și șoarecele” sau „De-a v-ați ascunselea” sunt nu doar amuzante, dar contribuie și la îmbunătățirea agilității și a abilității de a reacționa rapid. În cadrul acestor jocuri, copiii învață să-și controleze corpul, să își folosească energia într-un mod pozitiv și să-și dezvolte capacitățile motorii într-un mediu stimulativ.

Mai mult decât atât, activitățile sportive, cum ar fi dansul, gimnastica sau înotul, sunt ideale pentru copiii din grupa mijlocie, întrucât aceste activități nu doar că îmbunătățesc sănătatea fizică, dar și stimulează disciplina și perseverența. Învățând mișcări coordonate și urmând reguli specifice sporturilor, copiii încep să dezvolte abilități importante care îi vor ajuta pe termen lung.

Pe lângă dezvoltarea fizică, activitățile extrașcolare și jocurile educative sunt esențiale pentru stimularea gândirii logice și a imaginației copiilor. În această perioadă, copiii încep să își formeze abilități fundamentale de gândire critică și rezolvare a problemelor, iar jocurile care provoacă creativitatea și încurajează soluționarea de taskuri sunt ideale.

Un exemplu perfect de astfel de activitate este rezolvarea *puzzle-urilor*. Aceste jocuri sunt excelente pentru dezvoltarea abilității de a gândi logic și de a face conexiuni între elemente. De asemenea, puzzle-urile contribuie la îmbunătățirea abilităților de coordonare între ochi și mâini, întrucât copiii trebuie să potrivească piesele corect.

Jocurile de *construcție*, cum ar fi cele cu, cuburi, sunt și ele extrem de benefice pentru dezvoltarea abilității de a planifica și de a crea structuri. Aceste jocuri îi ajută pe copii să își exprime creativitatea, să învețe despre forme și dimensiuni și să înțeleagă principiile de bază ale echilibrului și stabilității.

De asemenea, jocurile de *rol*, cum ar fi cele în care copiii joacă diverse personaje, cum ar fi pompieri, cofetari sau vânzători, le permit acestora și le oferă ocazia să își dezvolte imaginația și să înțeleagă mai bine cum funcționează lumea din jurul lor. În aceste jocuri, copiii învață și abilități de comunicare și de interacțiune socială, întrucât trebuie să colaboreze cu ceilalți pentru a crea o poveste comună.

Un alt aspect fundamental al activităților extrașcolare pentru grupa mijlocie este dezvoltarea abilităților sociale și a limbajului.

Citirea *poveștilor* și discuțiile despre personaje sau evenimentele dintr-o poveste sunt modalități excelente prin care copiii își pot îmbunătăți vocabularul și își pot dezvolta gândirea logică. Poveștile le permit să înțeleagă concepte precum binele și răul, prietenia și curajul, iar discuțiile ulterioare ajută la consolidarea înțelegerii și la încurajarea abilității de a argumenta.

Activitățile de *teatru de păpuși* sunt, de asemenea, foarte benefice. Atunci când copiii manipulează păpuși și joacă diverse roluri, ei învață să își exprime emoțiile și gândurile într-un mod creativ, în timp ce își dezvoltă vocabularul și abilitățile de comunicare. Aceste jocuri le permit să își construiască încrederea în sine.

Dezvoltarea creativității este o componentă esențială în perioada grupei mijlocie. Activitățile care permit copiilor să își exprime ideile și să creeze lucruri noi sunt extrem de benefice în această etapă. *Atelierele de artizanat*, unde copiii pot învăța să deseneze, să picteze sau să creeze colaje, le stimulează imaginația și le dezvoltă abilitățile motorii fine. În plus, aceste activități oferă copiilor o modalitate de a învăța să își exprime emoțiile și să își pună în practică ideile într-un mod concret.

Așadar, activitățile extrașcolare și jocurile educative sunt esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor din grupa mijlocie. Aceste activități nu doar că contribuie la dezvoltarea fizică, intelectuală și emoțională a copiilor, dar și la formarea abilităților sociale, comunicative și creative, esențiale pentru succesul lor viitor. Prin joc și învățare, copiii își construiesc abilități fundamentale care îi vor ajuta pe tot parcursul vieții.

COCIERIU LAVINIA-MIHAELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „SF. SAVA”

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: IAȘI

Jocul „Găsește floarea potrivită!”

Tema: „Flori de primăvară”

Grupa de vârstă: Grupa mijlocie (4-5 ani)

Durată: 20-25 minute

Tip de joc: Joc de mișcare

Obiective:

- Să denumească flori de primăvară (lalea, ghiocei, brândușe, zambile, narcise).
- Să formeze perechi de flori de același fel.
- Să colaboreze cu membrii echipei în realizarea sarcinii de lucru.

Materiale necesare:

- Flori de primăvară naturale
- Cartonașe cu siluete sau umbre ale acelorași flori
- Un coșuleț sau o cutie pentru fiecare echipă
- Muzică veselă de fundal

Desfășurarea jocului:

Educatoarea le arată copiilor poze cu flori de primăvară: lalea, ghiocel, brândușă, zambilă, narcisă. Le povestește pe scurt despre fiecare floare (culoare, formă, mărime, aspect). Copiii sunt invitați să spună dacă au văzut aceste flori.

Copiii sunt împărțiți în 2 echipe. Într-un colț al grupei sunt răspândite flori de primăvară. În alt colț sunt coșulețele echipelor cu cartonașe-pereche (de exemplu: dacă în sala de grupă se află o lalea, în coș este imaginea colorată a acesteia).

Sarcina didactică:

La semnalul educatoarei (sau pe fundal muzical), câte un copil din fiecare echipă aleargă până la flori și alege floarea care se potrivește cu un cartonaș din coșul echipei sale. Aduce floarea și o pune lângă cartonașul său. Apoi revine la echipă și pornește următorul copil.

Reguli de joc:

- Copiii merg pe rând.
- Trebuie să compare forma și culoarea florii.
- Dacă greșesc, educatoarea îi îndrumă cu întrebări:
„Floarea ta are petalele rotunjite sau ascuțite?”
„Ce culoare are floarea de pe cartonaș?”

Elemente de joc: aplauze, stimulente.

Variante de joc:

- Pentru dezvoltarea vocabularului: Copiii numesc floarea cu voce tare când o alege.
- Pentru cooperare: Echipa care finalizează corect toate perechile primește o „Diplomă a micilor grădinari”.
- Pentru mișcare: Se poate transforma într-un joc cu obstacole (de exemplu: să sară peste o linie sau să se strecoare pe sub o masă în drumul spre flori).

Încheierea jocului se realizează prin intermediul unei discuții dintre educatoare și copiii:

- Ce flori ați recunoscut?
- Care a fost floarea voastră preferată?
- Ați mai întâlnit aceste flori până acum. Dacă da, unde?

SCORȚAR LARISA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA "LUMEA COPIILOR"

GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: LUPENI

„Detectivii faptelor bune”

Tipul resursei:

Joc educativ interactiv – joc de rol și asociere

Domeniul de activitate:

Educație pentru societate

Grupa de vârstă:

Grupa mijlocie (4-5 ani)

Obiective urmărite:

Să recunoască și să numească comportamente pozitive și negative în relațiile cu ceilalți;

Să manifeste comportamente de ajutor reciproc și respect față de semenii;

Să colaboreze în echipă și să își exprime opinia în mod respectuos;

Să identifice reguli de comportament în familie, grădiniță și comunitate.

Materiale necesare:

Cartonașe cu imagini reprezentând diverse comportamente (pozitive și negative)

Lupă de jucărie (sau confecționată din carton) – simbolul „detectivului”

Panou „Fapta bună” și „Fapta rea” – două spații pe perete sau o tablă magnetică

Badge-uri de „Detectiv al faptelor bune” (pentru final)

Descrierea jocului:

Copiii devin „detectivi ai faptelor bune”. Fiecare copil primește pe rând o lupă simbolică și extrage un cartonaș cu o imagine. Imaginea ilustrează o situație de viață (ex: un copil care își ajută colegul să se ridice / un copil care trage jucăria de la altul / un copil care strânge jucăriile / un copil care aruncă hârtii pe jos etc.).

Etape:

- Observare: Copilul „detectiv” analizează imaginea și descrie ce vede.
- Analiză: Împreună cu colegii, discută dacă este o faptă bună sau rea.
- Clasificare: Copilul lipește imaginea la panoul corespunzător.
- Reflectare: Educatoarea întreabă: „Ce ai face tu în locul acestui copil?” sau „Cum ai putea transforma fapta rea într-una bună?”
- Recompensă simbolică: La final, copiii primesc un badge de „Detectiv al faptelor bune”.

Durata:

30 minute

Forme de organizare:

Activitate frontală și pe grupuri mici

Competențe vizate:

- Manifestarea unei atitudini pozitive față de reguli și norme sociale;
- Dezvoltarea empatiei și a comportamentului pro-social;
- Comunicarea cu ceilalți într-un mod respectuos;
- Exprimarea opiniei proprii și participarea activă în grup.

Evaluare:

- Observarea implicării copiilor în joc;
- Răspunsurile oferite în timpul discuțiilor;
- Capacitatea de a distinge comportamentele pozitive de cele negative.

Complicarea jocului:

- Realizarea unui colaj cu „fapte bune” desenate de copii;
- Povestirea unor întâmplări reale din viața lor în care au făcut o faptă bună;
- Rejucarea situațiilor cu păpuși sau figurine.

BORDEIANU CRISTINA FELICIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAIL SADOVEANU ” BACĂU

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: BACĂU

Jocuri educative

Joc logic: „Cine ajunge primul la comoară?”

Grupa mare – Matematică

Scopul jocului: Copiii rezolvă ghicitori matematice simple și sarcini logice pentru a avansa pe traseul care duce la comoară. Se joacă individual sau în echipe mici.

 *Materiale necesare:*

- Un planșeu cu un traseu format din 10 pași (pătrate numerotate de la 1 la 10)
- Pion pentru fiecare copil (figurine, pietricele, capace etc.)
- Cartonase cu provocări (ghicitori, exerciții, comparații)
- „comoară” simbolică la final (o imagine, un abțibild sau o cutie decorativă)

Desfășurarea jocului:

1. Toți jucătorii își așază pionul pe pătratul 1.
2. Pe rând, fiecare copil extrage un cartonaș cu o provocare.
3. Dacă răspunde corect, avansează 1 sau 2 pași (în funcție de dificultatea cerinței).
4. Primul care ajunge la pătratul 10 – găsește comoara!

Exemple de provocări logico-matematice:

- Numărătoare și compuneri
 - „Ce număr obții dacă ai 3 mere și mai primești 2?”
 - „Compune numărul 6 folosind două cifre.”
- Ghicitori cu numere
 - „Am mai puțin decât 5, dar mai mult decât 3. Cine sunt?”
 - „Sunt dublul lui 2. Ce număr sunt?”
- Atenție și logică
 - „Care este următorul număr: 2, 4, 6, __?”
 - „Ai 5 cuburi. Dacă iei 2, câte rămân?”

➤ Asocieri

- „Desenează în aer 4 cercuri și 2 pătrate. Câte forme ai desenat?”
- „Arată cu degetele $3 + 2$.”

Varianta de final:

Copilul care ajunge primul la comoară primește o coroniță sau un desen simbolic („Regele/Regina numerelor!”).

BUTNARU EMANUELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAIL SADOVEANU” BACĂU

CLASĂ/GRUPĂ: GRUPA MARE

LOCALITATE: BACĂU

Și pe cerul ca oglinda,
Am pornit-o cu colinda!

Activitate extrașcolară realizată de preșcolarii grupei mari B de la Școala Gimnazială „Mihail Sadoveanu” care au porinit cu colinda prin oraș.



Activitățile extrașcolare la grădiniță joacă un rol esențial în dezvoltarea armonioasă a copiilor. Pe lângă activitățile educaționale de bază, aceste activități le oferă copiilor oportunități valoroase de a-și descoperi talentele, de a învăța prin joc și de a-și dezvolta abilități sociale și emoționale. Iată câteva puncte-cheie despre importanța lor:

1. Dezvoltare holistică

Activitățile extrașcolare contribuie la formarea completă a copilului – nu doar din punct de vedere cognitiv, ci și fizic, emoțional și social. Prin muzică, dans, pictură sau sport, copiii își dezvoltă creativitatea, motricitatea și încrederea în sine.

2. *Stimularea curiozității și a dorinței de a învăța*

Copiii sunt în mod natural curioși. Activitățile extrașcolare le oferă libertatea să exploreze subiecte și domenii care nu sunt mereu incluse în curriculumul tradițional, ceea ce le menține viu interesul pentru învățare.

3. *Socializare și lucru în echipă*

Participarea la activități în afara programului de grădiniță îi ajută pe cei mici să învețe să colaboreze, să împartă, să asculte și să respecte reguli – abilități esențiale pentru integrarea socială.

4. *Identificarea pasiunilor și a talentelor*

Fiecare copil e diferit. Activitățile diverse – de la teatru și sport la limbi străine sau științe – le permit copiilor să își descopere interesele și aptitudinile naturale, ceea ce poate influența pozitiv parcursul lor viitor.

5. *Gestionarea emoțiilor și a stresului*

Prin joacă și exprimare artistică, copiii învață să-și exprime sentimentele și să-și gestioneze emoțiile. Activitățile creative sau recreative îi ajută să se relaxeze și să se simtă în siguranță.

POPOVICI ALINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAIL SADOVEANU” BACĂU

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: BACĂU

Importanța activităților extrașcolare în aer liber pentru preșcolari

Activitățile extrașcolare desfășurate în aer liber reprezintă o componentă valoroasă a procesului educațional în grădiniță. Ele nu doar completează învățarea formală, ci creează un spațiu ideal în care copiii se pot exprima liber, pot învăța prin descoperire și se pot dezvolta din toate punctele de vedere: fizic, social, emoțional și cognitiv.

În aer liber, copiii preșcolari au ocazia să își folosească energia în mod constructiv, să exploreze mediul înconjurător și să își exerseze abilitățile motrice prin alergare, sărituri, jocuri de echipă sau trasee aplicative. Activitățile de tip "vânătoare de comori", observarea insectelor și plantelor, desenul cu creta pe asfalt sau simplele jocuri de rol în natură stimulează imaginația și curiozitatea naturală a copilului.

Pe lângă beneficiile fizice evidente – aer curat, mișcare, stimularea imunității – aceste activități încurajează și dezvoltarea socială. Copiii învață să colaboreze, să comunice, să își respecte rândul și să rezolve conflicte în mod pașnic. Totodată, natura are un efect calmant asupra celor mici, ajutându-i să își regleze emoțiile și să capete încredere în propriile forțe.

În grădiniță, activitățile în aer liber pot lua multe forme: ateliere de grădinărit, jocuri senzoriale cu apă și nisip, pictură cu materiale naturale, picnicuri educative sau chiar mici proiecte ecologice, prin care copiii învață să respecte mediul.

Prin aceste experiențe, preșcolarii nu doar că se distrează, ci învață valori importante: grija față de natură, responsabilitatea, cooperarea și curiozitatea de a descoperi lumea din jur. În plus, activitățile în aer liber stimulează autonomia copilului, îl ajută să capete încredere în sine și să devină mai activ, mai echilibrat și mai fericit.



BOLOHAN LAURA- DINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: G.P.P A COLEGIULUI NAȚIONAL „MIHAI EMINESCU”

CLASĂ/GRUPĂ: GRUPA MARE

LOCALITATE: SUCEAVA

Activitate în cadrul proiectului educațional „Prietenia e o comoară”

-„Flori în culori de toamnă”-

-activitate intergrupe-

Locul desfășurării: Sera Ipotești, Curtea Grădiniței

Coordonatorul activității: Prof. înv preșc. Bolohan Laura-Dina

Colaboratori:

- Părinții
- Eleve Practicante

Conținutul activității: Vizită, Activitate gospodărească - plantare

Scop: Educarea copiilor în sensul păstrării unui mediu natural curat și sănătos, printr-o activitate permanentă, de a forma deprinderi și obișnuințe ecologice, comportamente adecvate și diferențiate la copiii preșcolari.

Obiective specifice

Privind copiii:

- Să admire frumusețea diversității plantelor din seră;
- Să ude florile plantate;
- Să-și îmbogățească cunoștințele privitoare la mediul înconjurător și necesitatea protejării lui;
- Să manifeste cooperare, spirit de echipă, prietenie;
- Să conștientizeze importanța protejării mediului înconjurător;
- Să manifeste o atitudine pozitivă față de „lumea verde”;
- Să aibă un comportament civilizat pe parcursul desfășurării activității;

Privind cadrele didactice:

- Să construiască un mediu educațional motivant pentru protejarea mediului;
- Să sensibilizeze părinții în sensul sprijinirii grădiniței în cadrul activităților ECO.

Privind partenerii educaționali:

- Conștientizarea părinților cu privire la rolul lor în formarea și dezvoltarea unor

- deprinderi ecologice la proprii copii;

Grup țintă:

- preșcolarii

Resurse materiale:

- stropitori;
- apă.

Desfășurarea activității

Activitatea „Flori în culori de toamnă”, din cadrul Programului Național „Săptămâna Verde” s-a desfășurat la Sera Ipotești și în Curtea Grădiniței Colegiului Național „Mihai Eminescu” Suceava, într-o atmosferă plăcută, cu multă bucurie și bună dispoziție.

Preșcolarii grupelor mari „A” și mici „B” au vizitat Sera Ipotești, unde au admirat diversitatea și frumusețea plantelor existente în seră, apoi s-au întors în Curtea Grădiniței, unde au participat la plantarea unor crizanteme pe care le-au udat cu ajutorul unor stropitori.

În cadrul activității s-a discutat despre frumusețile din mediul înconjurător și necesitatea protejării naturii.

Copiii au dovedit pe parcursul întregii activități dorința și plăcerea de a afla cât mai multe lucruri despre natură.



MIRON LAURA SIMONA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMN. „M. EMINESCU” BĂNEȘTI- STRUCTURĂ

G.P.N. STAMATE

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: STAMATE

Valorizarea diversității culturale prin tradiții, meșteșuguri și cooperare în comunitate

Scopul:

Promovarea respectului față de diversitatea culturală a comunității, prin implicarea copiilor, părinților și bunicilor în activități de valorificare a tradițiilor locale și de încurajare a învățării prin cooperare.

Obiective:

- Implicarea activă a familiilor în viața educațională a grădiniței.
- Promovarea respectului și valorizării tradițiilor culturale (românești și ale altor etnii, inclusiv rome).
- Dezvoltarea spiritului de cooperare și solidaritate între copii, familii și cadre didactice.
- Stimularea creativității și a muncii în echipă prin activități practice tradiționale.

Activitatea 1: Șezătoare la grădiniță – „Tradiții care ne unesc”

Descriere:

În cadrul acestei activități, copiii, părinții și bunicii au fost invitați să participe la o șezătoare organizată în sala de grupă, decorată tradițional cu covoare, ștergare, obiecte populare aduse de părinți.

Participanții au purtat costume populare (inclusiv costume rome colorate) și au adus cu ei obiecte simbolice: baticuri, instrumente muzicale, lucruri cusute de mână.

Atmosfera a fost animată de:

- prezentarea dansurilor tradiționale românești și rome .
- cântece populare interpretate de copii împreună cu bunicii.
- povestiri despre obiceiuri de iarnă, de nuntă, sau sărbători din copilăria părinților și bunicilor.

Copiii au lucrat împreună la realizarea unui colaj comun „Costumele diversității”, unde au lipit imagini și au desenat costumele tradiționale prezentate.

Rezultate:

Copiii au cunoscut și au învățat să respecte tradițiile diverselor comunități.

S-a creat o atmosferă de sărbătoare, de unitate și bucurie între familii.

S-a stimulat comunicarea și colaborarea între generații.

TURBATU LUMINIȚA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU P.P. NR. 17 FOCȘANI

CLASĂ/GRUPĂ: GRUPA MARE

LOCALITATE: FOCȘANI

Joc pentru dezvoltarea socio-emoțională:

„Trenulețul emoțiilor”

Scopul jocului:

Dezvoltarea competențelor socio-emoționale ale copiilor preșcolari prin recunoașterea, exprimarea și gestionarea emoțiilor într-un mod jucăuș, interactiv și cooperativ.

Obiective:

- Să recunoască și să denumească emoțiile de bază: bucurie, tristețe, furie, frică, uimire;
- Să identifice emoțiile celorlalți prin expresii faciale și situații;
- Să exprime propriile emoții verbal și nonverbal;
- Să își dezvolte empatia și capacitatea de a lucra în echipă.

Materiale necesare:

- Un trenuleț colorat format din mai multe vagoane decupate din carton (fiecare vagon are un chip reprezentând o emoție diferită);
- Cartonase cu imagini care reprezintă situații emoționale (ex: un copil care își pierde jucăria, altul care primește o îmbrățișare etc.);
- mască pentru fiecare emoție (din carton sau fetru);
- Un panou mare (tabla emoțiilor), unde se pot lipi vagoanele și cartonasele;
- Un clopoțel sau fluier (pentru a semnaliza trecerea la următoarea etapă);
- „cutie a emoțiilor” (cutie decorată în care copiii pot introduce bilețele cu propriile trăiri).

Desfășurarea jocului:

Etapă 1: Încălzirea – „Salutul emoțional” (5-10 minute)

Educatoarea invită copiii în cerc și spune: „Astăzi vom merge într-o călătorie specială cu trenulețul emoțiilor!” Fiecare copil este rugat să își aleagă o mască ce exprimă o emoție și să

se prezintă astfel: „Eu sunt Maria și astăzi mă simt fericită pentru că...”. Cei care nu doresc să vorbească pot arăta doar expresia aleasă.

Scop: crearea unui spațiu sigur pentru exprimarea emoțiilor.

Etapa 2: Călătoria cu trenulețul (15-20 minute)

Educatoarea prezintă trenulețul pe panou și spune: „Fiecare vagon are o poveste. Haideți să vedem unde ne duce prima oprire!”. Trage la întâmplare un cartonaș cu o situație și îl lipește pe vagonul corespunzător (ex: o scenă tristă merge la vagonul cu chip trist).

Activități în această etapă:

- Copiii identifică emoția exprimată în imagine.
- Discută despre cum s-ar simți ei în acea situație.
- Un copil joacă rolul din imagine, ceilalți reacționează (ex: oferă sprijin, întreabă ce s-a întâmplat).
- Educatoarea încurajează folosirea vocabularului emoțional: „Sunt supărat pentru că...”, „Aș avea nevoie de...”.

Etapa 3: „Cum pot schimba trenul?” (10-15 minute)

Copiii sunt invitați să transforme emoțiile negative în unele pozitive prin sugestii sau acțiuni (ex: „Ce i-ai spune copilului trist ca să se simtă mai bine?”). Pot folosi jucării, îmbrățișări simbolice sau vorbe frumoase.

Exemple: „Dacă cineva a pierdut jucăria, ce putem face?”

„Cum reacționăm când un coleg este furios?”

Etapa 4: Cutia emoțiilor (10 minute)

La finalul jocului, fiecare copil primește un bilețel unde desenează sau scrie (cu ajutorul adultului) cum s-a simțit în timpul jocului. Apoi, introduce bilețelul în „cutia emoțiilor”.

Educatoarea extrage câteva bilețele (aleatoriu) și le citește cu respect și empatie, fără a nominaliza autorul.

Reguli ale jocului:

1. Ascultăm cu răbdare și fără să judecăm.
2. Ne exprimăm sincer, dar cu blândețe.
3. Respectăm emoțiile celorlalți.

4. Toate emoțiile sunt acceptate și importante.

Recomandări pentru educatori:

- Evitați corectarea emoțiilor (nu spuneți „nu trebuie să fii trist”, ci „este în regulă să fii trist, ce te-ar ajuta acum?”).
- Încurajați exprimarea autentică și lăudați empatia și cooperarea.
- Folosiți jocul regulat pentru a construi un climat emoțional pozitiv în grupă.

HORCHIDAN IONELA- CRISTINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ PÂRJOL

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA PREGĂTITOARE

LOCALITATE: BĂHNĂȘENI -PÂRJOL

Jocul didactic – exemple de bune practici

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

Elevii învață, în timp ce activitatea este desfășurată sub forma jocului didactic. Jocul didactic are în componență: scopul didactic, sarcina didactică, elementul de joc, reguli de joc și un bogat material didactic.

Denumirea jocului: "Prin ce se aseamănă?"

Scopul: Consolidarea cunoștințelor referitoare la caracteristicile înfățișării, a hranei animalelor și a foloaselor aduse de ele; dezvoltarea capacității de a efectua clasificări pe baza unui criteriu dat.

Conținutul jocului: Cunoștințe referitoare la animalele domestice și sălbatice: mediul de viață, înfățișare, hrană, foloase.

Sarcina didactică: Copiii trebuie să identifice cu ajutorul unor imagini animale domestice și sălbatice, să găsească elemente caracteristice acestora, clasificându-le după un criteriu dat.

Regulile jocului:

- ✓ Copilul desemnat alege imaginea animalului preferat, identifică, descrie și stabilește o caracteristică specifică (gheare, copite, blană, coadă, coarne etc.);
- ✓ Răspunsurile trebuie să fie formulate în propoziții;
- ✓ Învățătorul enunță un criteriu de asemănare pentru un grup de animale iar copiii trebuie să le denumească alegând imaginea corespunzătoare pentru a fi afișată la panou;
- ✓ Răspunsurile corecte sunt recompensate printr-un medalion cu animalul preferat;
- ✓ Răspunsurile greșite vor fi sancționate cu o pedeapsă hazlie adecvată temei (onomatopee, diferite mișcări specifice animalelor).

Elemente de joc:

- ✓ Folosirea unei baghete magice pentru nominalizarea copilului;
- ✓ Folosirea unor semne distinctive (medalioane)
- ✓ Interpretarea de roluri;

Varianta I: Copilul desemnat cu bagheta magică alege un jeton, identifică animalul, descrie sumar și stabilește o caracteristică, așezând imaginea pe panou;

Varianta II: Învățătorul propune să clasifice animalele după un element comun: înfățișare, mediu de viață, hrana, foloase.

Denumirea jocului: Ce îmi trebuie?

Scopul jocului: Sistematizarea cunoștințelor despre meserii și uneltele necesare practicării lor;

Conținutul jocului: Cunoștințe cu privire la anumite meserii/ profesii, uneltele necesare practicării lor, utilitatea acestora.

Sarcina didactică: Să selecteze jetoane cu unelte, ustensile specifice unei meserii; stabilirea legăturii între unelte, materiale, produse, acțiuni și denumirea profesionistului care le folosește sau le produce.

Regulile jocului:

- Copiii sunt împărțiți în 4 echipe, reprezentate printr-o costumație adecvată: bucătar – bonetă, medic – stetoscop, croitor – centimetru, constructor – cască;
- Se distribuie fiecărei echipe un număr de 7-8 jetoane ce conțin imagini cu diferite unelte;
- Fiecare echipă trebuie să obțină uneltele necesare meseriei pe care o reprezintă prin întrebarea: „Ce îmi trebuie?”;
- După răspunsul la întrebare se descrie imaginea, motivând răspunsul;
- Membrii unei echipe au voie să se consulte;
- Câștigă echipa care obține cel mai repede jetoanele cu unelte specifice meseriei;
- Răspunsurile trebuie să fie formulate în propoziții corecte;

Elemente de joc:

- Costumație adecvată; interpretare de roluri; manipularea materialului didactic:jetoane; mimarea unei acțiuni specifice; mișcarea.

Varianta I: Echipa desemnează un reprezentant care se deplasează la celelalte echipe pentru a-și găsi uneltele necesare și să motiveze alegerea făcută;

Varianta II: Se stabilește o acțiune caracteristică unei profesii și copiii identifică meseria și uneltele necesare, mimând acțiunea respectivă.

Bibliografie:

Dino Enciclopedie, Editura Educates

Curriculum pentru educație timpurie, 2019.

STANCIU CRISTINA MIHAELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘC. GIMN. NR. 2 ACAD. N. ZAMFIR

CLASĂ/GRUPĂ: CPA

LOCALITATE: ZĂRNEȘTI

Jocuri didactice matematice

Modele de jocuri didactice, care se pot aplica în activitățile matematice, folosind metode moderne:

1. "Ne jucăm cu mulțimi"

Obiective operaționale:

- O.1- Să formeze mulțimi de obiecte care au aceeași formă și culoare;
- O.2- Să formeze mulțimi de obiecte care au aceeași formă și mărime;
- O.3- Să formeze mulțimi de obiecte care au aceeași mărime și culoare;
- O.4- Să formeze mulțimi de obiecte care au aceeași formă, mărime și culoare;

Desfășurarea jocului:

1. Copiii vor fi împărțiți în două echipe. În fața clasei vor fi așezate două măsuțe, câte una pentru fiecare echipă, pe care vor fi așezate mai multe tăvițe; pe alte două măsuțe vor fi mai multe fructe și legume, de forme, mărimi și culori diferite. De la fiecare echipă vor lucra, pe rând, câte doi copii și vor avea de îndeplinit următoarele sarcini:

- să formeze mulțimi de fructe care au aceeași formă și culoare, indiferent de mărime;
- să formeze mulțimi de fructe care au aceeași formă și mărime, indiferent de culoare;
- să formeze mulțimi de legume care au aceeași mărime și culoare, indiferent de formă;
- să formeze mulțimi de legume care au aceeași formă, mărime și culoare;

2. Ne vom juca altfel: fiecare copil primește câte o floare de forme și mărimi diferite și creioane colorate. În piept vor avea bulinuțe colorate diferite. Fiecare copil va colora floarea pe care a primit-o, după cum are culoarea bulinuța din pieptul său. După ce termină de colorat se grupează astfel: cei care au flori de aceeași formă, mărime și culoare, formând astfel mulțimi care au aceeași formă, mărime și culoare

3. La finalul jocului se va rezolva o fișă de lucru, utilizând metoda “turul galeriei”. Copiii vor lucra în grupuri de câte patru; fiecare grup va primi câte o foaie, frunze decupate, de forme, mărimi și culori diferite și câte un lipici. Timp de 5 minute ei trebuie să lipească pe foaie frunzele care au aceeași formă, mărime și culoare. După rezolvare fișele se expun pe un panou în fața clasei, examinându-se corectitudinea rezolvării; pentru fiecare greșală se vor atașa pe foaia respectivă bulinuțe negre (în acest fel se realizează turul galeriei). Timp de 5 minute fiecare grup observă dacă are bulinuțe negre pe foaie, aducând corecțiile necesare.

2. "Jocul numerelor"

Obiective operationale:

- O.1-Să despartă corect în silabe, numărând și raportând numărul la cantitate prin recunoașterea cifrelor;
- O.2-Să decupeze și să lipească cu un fluturaș mai mult sau mai puțin decât arată cifra;
- O.3- Să folosească corect numeralul ordinal;
- O.4-Să recunoască cifrele în limitele 1-10;
- O.5-Să rezolve sarcinile de pe fișele de lucru (să deseneze tot atâtea obiecte, cu un obiect mai mult sau mai puțin decât arată cifra de pe florile de nufăr

Desfășurarea jocului :

1. Fiecare copil are în piept un ecuson cu obiecte specifice primăverii(flori, legume, insecte, păsări); cel care ghicește răspunsul la ghicitorile spuse de învățător va despărți în silabe cuvântul reprezentat de imaginea de pe ecuson, luând dintr-un pahar tot atâtea bețișoare câte silabe are cuvântul respectiv.Va număra bețișoarele și va alege cifra corespunzătoare numărului de silabe al aceluși cuvânt.
2. Fiecare copil primește un plic, în care se află mai multe imagini cu fluturași, câte o florică și un foarfece.Conducătorul jocului arată un jeton cu o anumită cifră iar copiii vor decupa cu un fluturaș mai mult sau mai puțin decât arată cifra și-i așază pe floarea din plic.
3. Pe o măsuță în fața clasei sunt așezate zece mere; copiii vor avea ochii închiși în timp ce una dintre păpușile din clasă mănâncă din acele mere. La semnalul sonor al învățătorului (un fluierat cu fluierul), vor deschide ochii iar copilul care este lovit cu mingea trebuie să descopere al câtelea măr a mâncat păpușa, folosind corect numeralul ordinal.
- 4 În final se lucrează pe fișe de lucru. Se va folosi o metodă interactivă de grup și anume: lotus de grup. Copiii sunt împărțiți în opt grupuri , de câte doi copii; fiecare grup primește o fișă pe

care este desenat: în mijloc o floare de nufăr, pe care este scrisă tema centrală (numerația în limitele 1-10) iar în jurul ei alte opt flori. Pe celelalte flori vor fi cifre de la 1 la 10; fiecare grup va avea o anumită sarcină. Unii vor desena pe flori tot atâtea obiecte cât arată cifra, alții vor desena cu un obiect mai mult decât arată cifra sau cu un obiect mai puțin decât arată cifra.

După ce se rezolvă sarcinile, fiecare va prezenta rezultatele muncii în grup.

BĂDĂLUȚĂ ANIȘOARA IULIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ELENA DOAMNA,,

CLASA : PREGĂTITOARE B

LOCALITATE: TECUCI

Activitate extrașcolară "Mini-seră în caserolă– Cum cresc plantele?"

Vârstă recomandată: 6-12 ani

Durată totală: Aproximativ 45-60 de minute (observarea poate continua pe parcursul mai multor zile)

Obiective STEAM:

- Știință – Înțelegerea germinării semințelor
- Tehnologie – Utilizarea materialelor moderne pentru crearea unei mini-sere
- Inginerie – Construcția propriei sere
- Artă – Decorarea paharelor/serelor
- Matematică – Măsurarea zilnică a creșterii plantelor

Materiale necesare (per copil):

- 1 caserolă din plastic transparent (de preferat reciclabil)
- Bumbac sau dischete demachiante
- Apă
- Semințe (linte, fasole, grâu, muștar, semințe flori – germinează rapid)
- Markere colorate pentru decor
- Etichetă cu numele copilului
- Riglă (pentru măsurarea creșterii)
- Carnet de observații sau fișă de lucru

Etapele experimentului:

Etapă 1: Introducerea (5-10 min)

- Discută cu copiii despre ce au nevoie plantele pentru a crește: apă, lumină, căldură și pământ (opțional în cazul acestui experiment).

- Arată-le imagini cu semințe în diverse stadii de creștere.
- Pune accent pe ce urmează să descopere: pot plantele să crească fără pământ?

Etapa 2: Construcția mini-serei (10-15 min)

1. Fiecare copil își ia o caserolă și o decorează cu markere (față zâmbitoare, flori etc.).
2. Așază un strat de bumbac în fundul paharului.
3. Umezesc bine bumbacul cu apă, dar fără să băltească.
4. Așază 2-3 semințe pe bumbac, la marginea caserolei (astfel încât să poată fi observate cum germinează).
5. Etichetează caserola cu numele copilului.

Etapa 3: Observare și înregistrare (5 min pe zi, pe parcursul a 5-7 zile)

- Copiii notează zilnic ce se întâmplă cu semințele: apariția rădăcinilor, a tulpinii, schimbarea culorii etc.
- Se măsoară creșterea plantelor (în mm sau cm) cu rigla.
- Discută diferențele între plantele fiecărui copil.

Etapa 4: Concluzii și extindere (10-15 min)

- Discuție de grup: Ce au observat? Ce condiții au influențat cel mai mult creșterea?
- Comparați plantele crescute în lumină cu cele lăsate la întuneric (dacă faceți o variantă comparativă).
- Sugerează extinderea proiectului: pot transplanta plantele în pământ, pot încerca alte tipuri de semințe etc.

Etapa 5: Integrare artistică (opțional)

- Copiii pot desena ciclul de viață al plantei sau pot crea o mini-expoziție cu fotografii și schițe.

Joc educativ: „Planta Misterioasă”

Scop:

Copiii învață părțile plantei, condițiile de creștere și tipuri de plante printr-un joc interactiv și logic.

Număr de jucători: 2-20 (ideal pentru clasă sau grup mic)

Durată: 20-30 minute

Materiale necesare:

- Cartonaje cu indicii (le pot crea sau le pot desena copiii)
- imagine sau un obiect care reprezintă „planta misterioasă” (ascuns la început)
- tablă sau flipchart pentru scoruri

 *Cum se joacă:*

1. Alegerea plantei misterioase (pregătirea)

- Educatorul/pedagogul alege în secret o plantă cunoscută copiilor (ex: morcov, floarea-soarelui, cactus, fasole).
- Notează pe un bilețel numele plantei și îl ascunde într-un plic sau într-o cutie decorativă.

2. Runda de întrebări – Detectivi ai plantelor

- Fiecare copil (sau echipă) pune pe rând întrebări la care răspunsul poate fi doar „DA” sau „NU”.
Ex: „Are flori?”, „Este comestibilă?”, „Crește în grădină?”, „Are frunze late?”, „Are spini?” etc.
- Profesorul răspunde doar cu „da” sau „nu”.
- După fiecare întrebare, copiii pot face o presupunere (dar doar una pe rundă!).

3. Câștigarea jocului - Câștigă echipa sau copilul care ghicește corect planta.

Fișă de observație – Mini-seră în caserolă

Numele meu: _____

Data începerii experimentului: _____

Tipul de semințe folosite:

- ❖ Linte
- ❖ Fasole
- ❖ Grâu
- ❖ Semințe de flori: _____

Jurnal de observație (completează zilnic):

Ziua	Ce observ la plantă?	Cât a crescut planta? (cm)	Desenul meu cu planta azi
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Ce am învățat? (completez la final)

MARILENA AVĂDĂNI

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "AXINTE URICARIUL" SCÂNTEIA

GPN/ CP BOROSEȘTI

CLASĂ/GRUPĂ: PREȘCOLARI, CP

LOCALITATE: BOROSEȘTI

Proiect activitate extracurriculară

"Cartea, izvor de înțelepciune"



Motto: "Nu trebuie să arzi cărți ca să distrugi o cultură. Ajunge să faci ca lumea să nu le mai citească". Ray Bradbu

Școala Gimnazială "Axinte Uricariul" Scânteia GPN/ CP Borosești

Titlul proiectului: "Cartea, izvor de înțelepciune"

Durata activității: O zi – 20.02.2025

Grupul țintă: preșcolari, elevi CP

Prof. Înv. Preșcolar: Ana Amoldovencei/ Marilena Avădăni

Prof.înv.primar: Loredana- Simona Neamțu

Partenerii proiectului: Părinții preșcolarilor/elevilor

Bibliotecară- Ramona-Mihaela Aniței

Argument:

Ritmul tot mai accelerat de evoluție a lumii contemporane și al acumulării progresive de informații a pus amprenta asupra preocupărilor și modului de viață al familiei de azi. „Oamenii ocupați” s-au îndepărtat de lumea cărților, iar televizorul, calculatorul, internetul au devenit

pentru ei cele mai importante surse de informație, făcând tot mai rar sau deloc „gestul” de a citi o carte, de a intra într-o bibliotecă, într-o librărie, de a-și construi o bibliotecă proprie.

Proiectul pe care-l propunem, reprezintă o încercare de a repune în drepturi „cartea ” și „biblioteca”, de a le aduce în atenția copiilor și părinților, de a contribui la redescoperirea lecturii ca o plăcere, o relaxare, un izvor de cunoaștere și visare fără de egal! Proiectul promovează conduita pozitivă a copilului spre literatură.

La baza acestui proiect este și dorința copiilor de a vizita biblioteca “Emil Condurache”, datorită parteneriatelor desfășurate de la începutul anului școlar cu doamna bibliotecară, Aniței Ramona- Mihaela.

Scopul: Stimularea interesului pentru lectura individual și colectiv în perioada preșcolară și școlară mică, în vederea dezvoltării și activizării vocabularului și a dobândirii tehnicilor de muncă intelectuală.

Obiective:

- stimularea gustului pentru lectură;
- apropierea copiilor preșcolari de carte și de cuvântul scris;
- formarea unei atitudini de grijă și respect față de carte;

- familiarizarea copiilor cu diferite tipuri de scriere;
- îmbunătățirea comunicării orale și stimularea interesului pentru citit-scris;
- cunoașterea instituțiilor care se ocupă de apariția, distribuirea sau păstrarea cărților;
- stimularea imaginației și a creativității verbale.

Resurse:

Umane: preșcolari, elevi, cadre didactice, bibliotecară

Materiale: prezentarea bibliotecii, fișe de înregistrare la bibliotecă, videoproiector, cartoane, markere, coli, instrumente de scris, diplome, ecusoane.

Rezultate așteptate:

- implicarea activă a preșcolarilor și a elevilor în activităților desfășurate
- evidențierea eficienței activităților extracurriculare

Evaluare: aprecieri verbale, înmânarea diplomelor

DUMITRU CRENGUTA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ ANTONIE VODĂ POPEȘTI

CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITOARE

LOCALITATE: BRAZI

Activitățile de tip outdoor – Posibilități și modalități de organizare cu școlarii mici

Educația în aer liber (Outdoor Education) este o formă organizată de învățământ care se desfășoară în aer liber și pregătește copilul pentru viața în aer liber, bazându-se pe filozofia, teoria și practica educației experiențiale și a educației ecologice.

Activitățile de Educație Outdoor se desfășoară în natură, în mediu natural și finalitatea acestora o reprezintă schimbările vizibile produse la nivelul comportamentului copiilor. Din acest motiv, Educația Outdoor are un caracter nonformal.

Excursiile, plimbările în aer liber, vizitele la muzee au fost mereu prilej de transmitere către copii de informații, priceperi și deprinderi, niciodată nefiind organizate doar de dragul de a fi organizate.

“Educația outdoor se poate realiza în timpul orelor de curs sau în timpul programelor de after-school, respectând curriculumul școlar. Activitățile din cadrul ei, se pot efectua ca o completare a orelor de la clasă, sau pot fi desfășurate independent de acestea, cu condiția respectării conținuturilor prestabilite în programele școlare aferente fiecărui nivel de vârstă.” (Tarkos Henrietta, 2021) Este important de menționat faptul că, jocul în aer liber sau activitățile de recreere nu pot fi încadrate în sfera educației outdoor, deoarece nu urmăresc îndeplinirea unor obiective care să ducă la achiziții ale învățării, ele nefiind organizate în scop educațional. (Kelemen, 2014). Este considerată o strategie modernă de învățare având efecte educaționale puternice având ca beneficii dezvoltarea spiritului inovativ, leadershipul, comunicarea și alte aspecte ale vieții moderne. (Louv, 2015)

Față de sistemul tradițional de instrucție și educație, educația în aer liber prezintă anumite avantaje:

- mobilizează exemplar resursele corporale și mintale, copiii sunt mult mai sensibili când se află în mijlocul naturii;
- produce efecte educative mai puternice și mai durabile privind dobândirea capacității de stăpânire a unor situații complexe, de inovare, de conducere, de spirit de echipă și de

comunicare.

Durata unei activități outdoor este de regulă între 30 minute și 120 minute (în funcție de nivelul de vârstă al participanților se pot organiza runde suplimentare, vor fi puse condiții care cresc dificultatea activității).

Atunci când este planificată o activitate outdoor este necesară realizarea unor conexiuni cu „disciplina” pe care dorim „să o scoatem în aer liber”.

Educația Outdoor se adresează tuturor celor trei nivele de învățare:

- ♣ nivelul acumulărilor de cunoștințe (Cognitiv);
- ♣ nivelul deprinderilor fizice (Motric);
- ♣ nivelul individualizării unor trăsături de comportament (Afectiv).

Pentru toate disciplinele specifice învățământului primar se recomandă organizarea de activități de învățare mixte/compozite, care să îmbine activitățile ludice, activități de învățare dominate de elemente de tip școlar, plimbările în aer liber și discuțiile libere cu elevii într-un cadru relaxant și motivant.

Activitățile educației de tip outdoor se desfășoară întotdeauna în natură și nu au ca finalitate rezultate palpabile (diplome, atestate), ci produse vizibile la nivelul comportamentului copiilor.

Dacă învățarea clasică, în sala de clasă, are un aspect cognitiv, activitatea de tip outdoor are un aspect pur practic, informal și experiențial.

Bibliografie:

1. Lucaciu, Gh., (2004) Activități recreative, note de curs, Facultatea de Educație Fizică și Sport Oradea
2. Salade, D.,(1998) Dimensiuni ale educației, Editura Didactică și Pedagogică RA, București
3. Revista de pedagogie București- 1986
4. Ghiduri metodologice – Educație outdoor



DUMITRU IULIANA-MAGDALENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ PAREPA-RUȘANI

CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITOARE

LOCALITATE: COLCEAG

Învățare prin joacă

Activități extrașcolare și jocuri educative pentru clasa pregătitoare

Clasa pregătitoare este o etapă-cheie în dezvoltarea copilului. Este momentul în care micii școlari fac tranziția de la grădiniță la școală, un drum care trebuie să fie cât mai blând, plin de descoperiri și bucurii. La această vârstă, copiii învață cel mai bine prin joc, mișcare și interacțiune, iar activitățile extrașcolare și jocurile educative pot transforma învățarea într-o aventură memorabilă.

De ce sunt importante activitățile extrașcolare la clasa pregătitoare?

Activitățile extrașcolare oferă un cadru relaxat, în care copiii pot: descoperi pasiuni și talente, socializa și lucra în echipă, exersa răbdarea, atenția și disciplina și își dezvoltă încrederea în sine.

În plus, aceste activități contribuie la dezvoltarea motricității fine și grosiere, la îmbunătățirea vocabularului și la stimularea gândirii logice.

Idei de activități extrașcolare potrivite pentru clasa pregătitoare

1. Atelier de pictură și colaj

Materiale: pensule, acuarele, lipici, reviste vechi, cartoane colorate.

Beneficii: dezvoltarea creativității, coordonării mână-ochi și exprimării emoționale.

2. Mici exploratori în natură

Excursii în parc sau în grădina școlii, observarea insectelor, frunzelor, florilor.

Activitatea se poate încheia cu un jurnal vizual (desene sau colaje din ce au descoperit).

Beneficii: stimularea curiozității și a legăturii cu natura.

3. Dans și muzică

Dansuri simple, jocuri cu instrumente muzicale, ritmuri bătute din palme sau cu tobe de jucărie.

Beneficii: dezvoltarea ritmului, exprimarea corporală, coordonarea și cooperarea în grup.

4. Micii grădinari

Plantarea semințelor într-un ghiveci sau în curtea școlii, urmărirea evoluției plantelor.

Beneficii: responsabilitate, răbdare, înțelegerea ciclurilor din natură.

5. Clubul de povești

Citirea sau dramatizarea poveștilor, jocuri de rol cu păpuși, crearea propriilor povești ilustrate.

Beneficii: dezvoltarea vocabularului, imaginației și abilităților de comunicare.

Jocuri educative ușor de aplicat la clasă

1. „Ghicește obiectul”

Un obiect este pus într-o cutie opacă. Copilul trebuie să îl ghicească pipăindu-l.

Dezvoltă: simțul tactil, gândirea logică, exprimarea verbală.

2. „Cine lipsește?”

Se așază câteva obiecte pe o masă. Copiii închid ochii, iar unul este ascuns. Ei trebuie să spună ce lipsește.

Dezvoltă: atenția, memoria vizuală.

3. Jocuri de sortare

Se sortează obiecte după culoare, mărime, formă.

Se poate transforma într-o activitate matematică simplă.

Dezvoltă: gândirea logică și analiza vizuală.

4. „Urmărește ritmul”

Educatorul bate un ritm cu palmele sau cu instrumente, iar copiii îl imită.

Poate fi transformat într-un joc de tip „Simon spune”.

Dezvoltă: atenția auditivă și coordonarea.

5. „Construim împreună”

Jocuri de construcție cu cuburi, lego sau materiale reciclabile.

Temele pot fi variate: „Construim o casă”, „O navă spațială”, etc.

Dezvoltă: cooperarea, creativitatea, orientarea în spațiu.

Sfaturi practice pentru implementare

- Păstrează atmosfera relaxată – Nu transforma jocul în competiție. Scopul este participarea, nu performanța.
- Alternează tipurile de activități – Creativitate, mișcare, observație, jocuri logice. Astfel, toți copiii își pot regăsi preferințele.
- Folosește materiale simple – Multe jocuri se pot realiza cu obiecte din clasă sau din natură.
- Încurajează exprimarea liberă – Lasă-i pe copii să își exprime ideile, chiar dacă uneori par „ieșite din tipar”.

Pentru elevii de clasa pregătitoare, învățarea este un joc. Și așa ar trebui să rămână cât mai mult timp. Activitățile extrașcolare și jocurile educative transformă orele obișnuite în experiențe vii, în care copilul învață cu zâmbetul pe buze.

Prin joacă, micii școlari descoperă lumea, își dezvoltă abilități și, cel mai important, capătă încredere că școala poate fi un loc magic – plin de curiozitate, prietenie și bucurie.

RUSZ DELIA CORINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA PROFESIONALĂ „GEORGE COȘBUC”

CLASĂ: PREGĂTITOARE

LOCALITATE: MEDIEȘU AURIT

Titlul activității: Povestea dovleacului

Link către activitatea realizată <https://www.facebook.com/share/p/1B8vBD8JWt/>

Discipline vizate Dezvoltare Personală, Comunicare în Limba Română, Matematică și Explorarea Mediului, Arte Vizuale și Abilități Practice, Muzică și Mișcare.

Obiective:

- Să explice ciclul de viață al dovleacului și să identifice condițiile necesare pentru creșterea acestuia;
- Să asocieze numărul la cantitate;
- Să recunoască și să aplice comportamente de colaborare în activități de grup, pornind de la mesajul din textul „Copacul și dovleacul” de Anton Pann;
- Să creeze o ilustrație a poveștii folosind tehnici diverse (colaj, desen), însoțită de melodia Dovleacul suparat; <https://youtu.be/07wyIq6HNac>

Materiale necesare: Semințe de dovleac (pentru activități practice), fișe de lucru, imagini cu ciclul de viață al dovleacului, dovleci, hârtie colorată, lipici, foarfece pentru colaj, carioci, acuarele, creioane colorate pentru desen, instrumente muzicale simple (trianglu, tamburină, xilofon)

Descrierea activității pas cu pas

1.Problema: -Identificarea/Formularea problemei ce urmează a fi soluționată

-Importanța realizării Copiii sunt invitați să joace rolurile personajelor din poveste și să colaboreze pentru a găsi soluții la problemă

2. Planificarea:

a -Formarea echipelor. Copiii sunt împărțiți în grupuri mici, asigurând diversitate în fiecare echipă

pentru a încuraja colaborarea și implicarea tuturor

b. Căutarea informațiilor • Fiecare echipă primește sarcina de a explora aspecte diferite legate de poveste, cum ar fi: cine sunt personajele, rolul fiecăruia și cum poate contribui fiecare la rezolvarea problemei..

c. Lansarea de idei pentru soluționarea problemei • Grupurile discută și generează idei despre cum ar putea personajele să colaboreze

d. Alegerea soluției potrivite • După ce analizează ideile, echipele decid asupra unei soluții pe care o consideră cea mai eficientă. Această soluție trebuie să fie simplă și practică, dar și să promoveze colaborarea.

e. Stabilirea și planificarea activităților • Echipele planifică pașii necesari pentru a implementa soluția. Aceasta poate include roluri clare pentru fiecare membru, ordinea acțiunilor și modul în care își vor prezenta soluția celorlalți.

3. Procesul:

a. Desfășurarea activităților de cercetare în echipe

- Echipele lucrează împreună pentru a explora și analiza informațiile disponibile despre poveste și problema propusă.

- Fiecare membru contribuie la activitatea echipei, prin observarea unor imagini sau materiale vizuale (ex. ciclul de viață al dovleacului, detalii despre personaje).

- Echipele discută și colaborează pentru a înțelege mai bine rolurile personajelor și posibilele soluții.

b. Realizarea produsului/produselor

- Fiecare echipă creează un produs final care reflectă soluția lor. Acesta poate fi: Un desen care ilustrează planul ; O prezentare verbală în fața clasei, explicând soluția aleasă. Un joc de rol sau o scenetă în care echipa pune în scenă soluția lor, simulând colaborarea dintre personaje.

4. Produsul: Testarea produsului/produselor

- Fiecare echipă prezintă soluția propusă, fie sub forma unui joc de rol, fie printr-o demonstrație practică

- Soluțiile sunt analizate împreună cu clasa pentru a vedea cât de eficiente sunt.

- Prin joc sau activitate practică, se testează colaborarea între membrii echipei și modul în care soluția propusă funcționează pentru a rezolva problema (scoaterea dovleacului).

- Elevii și învățătorul oferă feedback: ce a funcționat bine și ce ar putea fi îmbunătățit.

5. Prezentarea produselor finale ale proiectului

a. Comunicarea rezultatului final • Fiecare echipă își prezintă produsul final în fața clasei. Prezentarea poate include: Demonstrarea practică prin joc de rol sau alte mijloace vizuale (postere, schițe). Împărtășirea experienței de colaborare: ce au învățat și cum au lucrat împreună.

b. Înregistrarea rezultatului final • Rezultatele fiecărei echipe sunt documentate, fie prin poze ale produselor (postere, colaje), fie prin înregistrări video ale prezentărilor sau jocurilor de rol.

- Produsele finale au fost afișate într-un spațiu comun al clasei, iar fișele de lucru într-un portofoliu tematic al proiectului, pentru a celebra eforturile elevilor și pentru a putea fi revizitate ulterior.
- Această etapă a subliniat importanța comunicării și a împărtășirii ideilor, oferindu-le copiilor ocazia să-și exprime munca și să primească aprecierea colegilor. Reflecții, concluzii

Reflecții • Elevii au fost invitați să reflecteze asupra experienței de învățare, răspunzând la întrebări precum: Ce au învățat despre cooperare și importanța lucrului în echipă? Ce a fost cel mai interesant sau distractiv în procesul de rezolvare a problemei? Cu ce provocări s-au confruntat și cum le-au depășit? Cum au contribuit la succesul echipei lor? Pot discuta despre modul în care soluția lor ar putea fi aplicată și în alte situații sau povești.

Concluzii

În final, s-au subliniat aspectele esențiale:

Colaborarea este cheia pentru rezolvarea problemelor complexe.

Fiecare membru al echipei are un rol important, iar contribuțiile fiecăruia contează.

Procesul de învățare poate fi mai plăcut și eficient atunci când lucrăm împreună.

- Învățătorul a evidențiat aspectele pozitive ale muncii în echipă și progresele făcute de elevi în cadrul lecției.

- Aceste reflecții au ajutat copiii să conștientizeze importanța participării active și a cooperării, consolidându-le abilitățile sociale și de rezolvare a problemelor.

FLĂMÂNZEANU ANGELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „M.R. PARASCHIVESCU” –

STRUCTURĂ ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.2

CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITOARE

LOCALITATE: ZIMNICEA

Joc didactic - „Dansul planetelor”

Scopul jocului: Consolidarea cunoștințelor despre sistemul solar și despre planete într-un mod distractiv și recreativ.

Obiective:

Identificarea planetelor din sistemul solar;

Exprimarea prin mișcare și joc de rol;

Exersarea orientării în spațiu și cooperarea în grup.

Materiale necesare:

Ecusoane sau bentițe cu numele planetelor (pot fi și imagini);

Muzică ambientală spațială (opțional);

Cercuri concentrice pe jos (din sfoară, bandă colorată sau marcat cu cretă) – care reprezintă orbitele planetelor;

Reguli și desfășurare:

1. Pregătirea:

- Copiii primesc fiecare câte o „planetă” (pot trage la sorți).
- Învățătoarea sau un copil este Soarele și se așază în mijlocul cercului mare.

2. Introducere prin dialog:

- Învățătoarea descrie mișcarea planetelor în jurul Soarelui, fiecare pe orbita proprie.

3. Desfășurarea jocului:

- La semnalul învățătoarei (sau pe fundal muzical), fiecare „planetă” începe să se miște în cerc în jurul Soarelui.
- Mișcarea poate fi lentă pentru planetele îndepărtate (ex. Neptun), mai rapidă pentru cele apropiate (ex. Mercur).

- Învățătoarea poate întreba: „Care este cea mai fierbinte planetă?”, „Care planetă are inele?” – copilul care joacă rolul respectiv va răspunde și ridică mâna.
- Jocul de va repeta, cu mici variații, în funcție de nivelul elevilor introduși în joc, până participă toți elevii.

4. *Variații/ Complicarea jocului:*

- Se poate juca și cu oprirea muzicii: când se oprește, învățătoarea pune o întrebare/ ghicitoare. Cine răspunde corect își continuă traiectoria, cine greșește este eliminat de pe orbită și înlocuit de alt copil.
- Se pot face perechi (planeta + satelit) pentru a introduce și ideea de „Lună”.
- Se poate interpreta un cântecel educativ despre planete („Să-nvățăm planetele” - [https://www.youtube.com/watch?v= ZYvzcYrZAg](https://www.youtube.com/watch?v=ZYvzcYrZAg)) fiecare copil-planetă cântându-și propriul rol și împreună vor cânta refrenul.

Beneficii:

- Fixarea cunoștințelor prin joc;
- Dezvoltarea exprimării orale și a memoriei;
- Încurajarea cooperării și recunoașterea rolului propriu într-un întreg.

Acest joc este ușor de adaptat în funcție de spațiu și numărul de copii. Este ideal pentru orele de activitate integrată sau pentru o serbare tematică.

MAEREANU ANIȘOARA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEORETIC „MIHAI EMINESCU”

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA I

LOCALITATE: CĂLĂRAȘI

Importanța activităților educative în parteneriat cu părinții

Serbările școlare

Activitățile extrașcolare joacă un rol deosebit de important în dezvoltarea fizică și psihică a unui copil, spun psihoterapeuții. Prin intermediul acestora, copilul va învăța să interacționeze mai ușor cu cei din jur și va putea să excelleze în anumite domenii spre care are înclinații. Astfel de activități îl ajută să-și canalizeze energia către lucruri cu adevărat importante și să-și dezvolte spiritul de competiție. Implicarea copilului într-o activitate extrașcolară trebuie să aibă loc în jurul vârstei de șase-șapte ani. Aceasta este vârsta la care el începe să descopere lucrurile care îi fac plăcere. Trezirea interesului pentru activitatea educativă este punctul de plecare pe tărâmul cunoașterii și în același timp chează succesul în activitatea didactică pentru fiecare învățător cât și pentru elevii săi. Copilul, în general, este lipsit de încredere în forțele lui. Efortul pe care îl face în primele clase este uriaș. Adulții uită de obicei acest lucru, de aceea nu le acordă la timp atenția cuvenită, li se pare că este ori prea ușor, ori prea greu, și de cele mai multe ori lasă totul în seama școlii. Una din ideile directoare ale învățământului modern o reprezintă ideea elevului activ, organizator, cercetător, independent, participant conștient la propria dezvoltare. Ca activitate intenționată și orientată, educația extrașcolară-nonformală permite adâncirea cunoștințelor și dezvoltarea competențelor din zonele de interes ale elevilor, cultivarea interesului și dezvoltarea înclinațiilor și talentelor acestora pentru anumite domenii. Ea permite folosirea eficientă și plăcută a timpului liber al elevilor, dezvoltarea vieții asociative, dezvoltarea capacităților de a lucra în grup și de a coopera în rezolvarea unor sarcini complexe, dezvoltarea voinței și formarea trăsăturilor pozitive de caracter. Învățătorul și părinții trebuie să sesizeze acest moment dificil din viața psihică a micuțului, pe jumătate înspăimântat de tainele scrisului, pe jumătate crispat de efortul făcut pentru descifrarea unor semne atât de curioase și pline de mister. De aceea proiectarea unor activități în parteneriat cu părinții este deosebit de benefică.

Cooperarea profesor-părinte în beneficiul elevului vine în completarea participării părinților la gestiunea școlii. Ca responsabili legali ai educației copiilor lor ei au

responsabilitatea de a influența natura acestei educații; modelele participative pot ajuta la coordonarea eforturilor educative și la orientarea adaptării școlii la schimbările din societate; influențarea pe plan local asupra rezolvării problemelor și luării deciziilor. Cu alte cuvinte participarea poate stimula inițiativele și inovațiile. Organizația școlară trebuie să-și deschidă porțile pentru ca familia să cunoască și să participe la activitățile ce se desfășoară în incinta și în exteriorul școlii dar organizate de aceasta. Cadrele didactice trebuie să inițieze activități care să ofere familiei oportunități de a participa alături de copil, de a cunoaște copilul în situații diverse, de a se bucura alături și cu copilul de realizările lui, de a lucra împreună părinte-copil la diferite proiecte. Activitățile educative contribuie la dezvoltarea personalității armonioase a copiilor, pentru cultivarea înclinațiilor și aptitudinilor acestora de la cea mai fragedă vârstă, la organizarea rațională și plăcută a timpului liber.

Activitățile extrașcolare au cel mai larg caracter interdisciplinar, oferă cele mai eficiente modalități de formare a caracterului copiilor încă din clasele primare, deoarece sunt factorii educativi cei mai apreciați și mai accesibili sufletelor acestora. Astfel de activități au o mare contribuție în dezvoltarea personalității copilului, deoarece implică în mod direct copilul prin personalitatea sa. Ele prezintă unele particularități prin care se deosebesc de activitățile din cadrul lecțiilor. Având un caracter atractiv, elevii participă, într-o atmosferă de voie bună și optimism, cu însuflețire și dăruire la astfel de activități. Alegerea din timp a materialului și ordonarea lui într-un repertoriu cu o temă centrală este o cerință importantă pentru orice fel de activitate extrașcolară.

Serbările școlare reprezintă evenimente de o importanță deosebită în activitatea elevilor și în viața familiilor acestora - atât din punct de vedere afectiv, cât și cognitiv, dând ocazia elevilor de a prezenta, într-o manieră personală și originală, tot ce au învățat pe parcursul unui semestru sau an școlar. Acest tip de activități extracurriculare au reprezentat întotdeauna un prilej de manifestare inedită al talentului nativ al copilului. Este o ocazie în care copilul își poate pune în valoare inteligența dominantă descoperită și valorificată de cadrul didactic. De multe ori familia este surprinsă de potențialul propriului copil. Cântecul, dansul, recitarea de poezii sau interpretarea unor piese de teatru reprezintă câteva dintre formele de manifestare prin care copilul își satisface nevoia de afirmare de joc, căpătând încredere în propriul potențial artistic și cognitiv. De aceea o sărbătoare școlară reprezintă un mijloc eficient de educare, de influențare formativă a elevilor, de sudare a colectivului, de asigurare a unor contexte educaționale în care relaționările se produc în condiții inedite, de încurajare a talentului, de dezvoltare a aptitudinilor și de stimulare a elevilor timizi sau mai puțin talentați. Este foarte indicat ca pe parcursul serbării să inițiem momente interactive părinți-copii : jocuri, scenete,

recitare, dansuri populare, cântece pe care părinții fie le cunosc, fie le învață împreună cu copiii. Toate acestea contribuie la sudarea relațiilor dintre copii și părinți, atmosfera să fie mai caldă, de sărbătoare a tuturor vârstelor.

Elevii au nevoie de acțiuni care să le lărgescă lumea lor spirituală, să le îplinească setea de cunoaștere, să le ofere prilejuri de a se emoționa puternic, de a fi în stare să iscodească singuri pentru a-și forma convingeri durabile. Întregul lanț de manifestări organizate de școală și în afara ei, sub atenta și pricepută îndrumare a dascălului, aduc o importantă contribuție în formarea și educarea copiilor, în modelarea sufletelor acestora și are profunde implicații în viața spirituală a comunității, restabilind și întărind respectul acesteia față de școală și slujitorii ei. Implicarea părinților în astfel de activități duc la dezvoltarea abilităților de a interacționa și empatiza cu propriii copii.

Bibliografie

Cristea S., Pedagogie generală. Managementul educației, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1996

Mangri F., Elise E., Dorobeti T., Bucovală G., Experiențe didactice și pedagogice de succes, Poarta Albă, 2010

MURGOCI EMILIA LOREDANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ,,GH.PĂTRAȘCU,,

CLASA: I A

LOCALITATE: BURUIENEȘTI

Tema activității: La mulți ani, iubită mamă!

Desfășurarea activității:

Grupul țintă: elevii clasei I A

Locul de desfășurare: sala de clasa

Perioada derulării activității: 3 – 7 martie 2025

Scopul activității:

- Sărbătorirea mămicilor cu ocazia Zilei Internaționale a Femeii
- Cultivarea sentimentelor de respect și dragoste față de mame

Obiective:

- să cunoască semnificația Zilei Internaționale a Femeii;
- să confecționeze felicitări și cadouri pentru mamele lor;
- să învețe și să interpreteze poezii și cântece închinat mamei;
- să se organizeze într-un program de poezii, cântece și dansuri, după priceperile fiecăruia
- să dovedească cât de bine se cunosc;
- să participe activ la activitățile propuse;

Exemple de activități:

Vizionarea unei prezentări power point cu legenda despre Ziua Mamei;

Învățarea unor poezii și cântece închinat mamei;

Confecționare de felicitări și cadouri pentru mame;

Învățarea unor dansuri tematice;

Serbare „La mulți ani, iubită mamă!”

Conținuturi:

- Prezentări Power Point despre Ziua Internațională a Femeii și cu citate despre mame;

- Felicitări și cadouri pentru mame;
- Dans modern

Resurse materiale: hârtie și carton colorat, lipici, foarfece, șabloane, perforatoare, computer .

Evaluare: fotografii, CD-uri, postări pe site-ul clasei și pe site-ul comisiei metodice



REVNIC ALEXANDRA ANGELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEORETIC „ANA IPĂTESCU”

CLASĂ: A II-A

LOCALITATE: GHERLA

Proiect educațional – Ziua Cărții

Disciplina: Comunicare în limba română

Tema: Ziua Cărții – Importanța lecturii în viața copiilor

Durata: 50 de minute

Tipul lecției: Lecție festivă, integrată cu activități creative



Obiective:

- Să conștientizeze importanța cărților în viața de zi cu zi.
- Să exprime opinii și emoții legate de lectura personală.
- Să participe activ la activități creative legate de tema cărții.

Desfășurarea activității:

1. Moment organizatoric și conversație introductivă: Ce este Ziua Cărții? (Discuție despre importanța lecturii)
2. Lectura unui fragment scurt dintr-o carte îndrăgită (ex: „Amintiri din copilărie” – Ion Creangă)
3. Activitate creativă: Fiecare copil creează o copertă nouă pentru cartea preferată folosind culori, carioci sau colaje.
4. Atelier de exprimare: Fiecare elev completează o fișă cu titlul: „Cartea mea preferată este...” și desenează un moment important din poveste.
5. Expoziție: Se organizează un mic colț al clasei cu creațiile elevilor.
6. Reflecție și concluzii: Ce ne învață cărțile? De ce le iubim?

Resurse necesare:

Fișe de lucru, cărți, materiale de desen (foi, creioane colorate, carioci, lipici, imagini pentru colaj).

Modalitate de evaluare:

Evaluare prin observație directă, participare activă și produsul final (fișa completată și desenul).

Joc interactiv: „Vânătoarea de comori... literare!”

Scop: Să descopere cărți, personaje și elemente din lecturile cunoscute, exersând atenția, exprimarea orală și scrisă.

Materiale necesare:

- Cartonașe cu indicii (tipărite sau scrise de mână)
- Cărți cunoscute din bibliotecă / imagini cu coperti
- Un cufăr simbolic (sau o cutie decorată cu „comori” – semne de carte, abțibilduri, dulciuri).



Desfășurare:

1. *Pregătire:* În sala de clasă (sau în bibliotecă), ascunde 5-7 cartonașe cu indicii care duc spre personaje, autori sau titluri de cărți cunoscute.

2. *Exemplu de indiciu:*

„Am urechi lungi, morcovi ador,

În cartea mea, mult alergător!”

(răspuns: Iepurașul dintr-o carte – copiii trebuie să o găsească pe raft).

3. *Activitatea:* Împarte clasa în 2-3 echipe. Fiecare echipă trebuie să caute indiciile, să le dezlege și să descopere cartea sau personajul ascuns.

4. *Final:* La fiecare răspuns corect, echipa primește o piesă de puzzle. Când toate piesele sunt găsite, ele formează un mesaj-surpriză: „Citim azi, visăm mereu!” sau „Cartea e comoara mea!”

La final, deschid „cufărul comorii” – toți copiii primesc o mică recompensă.

[Start joc]

|

v

[Primește primul indiciu]

|

v

[Caută cartea sau personajul corect]

|

v

[Verifică răspunsul cu învățătorul]

|

v

Răspuns corect?

/

|

Da

|

v

[Primește] [Mai încearcă!]

[piesă de puzzle]

|

v

[Toate piesele?]

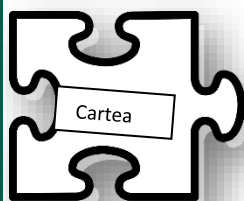
|

v

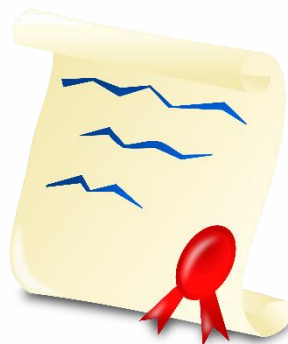
[Asamblează mesajul final]

|

v



Cartea e comoara mea!



Citim azi, visăm mereu!

NASTASIU ALINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 88

CLASĂ: A III-A

LOCALITATE: BUCUREȘTI

Jocuri educative

1. Numele jocului: Castelul

Tipul jocului: joc în aer liber.

Vârsta: 6+

Număr de jucători: toți elevii clasei, organizați în doua echipe.

Scopul jocului: consolidarea numerației și a relației de ordine în concentrul 0-31.

Materiale necesare: minge, pietre sau cutii de mărimi diferite pe care sunt scrise numerele naturale de la 0 la 31.

Durata jocului: 15 minute.

Desfășurarea jocului:

- ❖ Se alege un protector al echipei, prin tragere la sorți.
- ❖ Se împrăștie pietrele aleatoriu pe o suprafață determinată și marcată.
- ❖ Protectorul echipei primește sarcina de a îngreuna misiunea echipei adverse, încercând eliminarea membrilor acesteia prin lovirea de la punct fix, cu mingea.
- ❖ Echipa de copii va încerca să culeagă din teren pietrele sau cutiile pe care sunt marcate numerele 0-31, să le ordoneze crescător și să le așeze astfel încât să formeze un castel.
- ❖ Când termina construcția, elevii rămași în joc, vor anunța îndeplinirea sarcinii. Se va striga „Castelul stop” și se va trece la verificarea corectitudinii rezolvării misiunii.
- ❖ Câștigă echipa care a cules și a așezat conform regulii pietrele și care a reușit să rămână în joc cu cât mai mulți membri.

Ce beneficii aduce acest joc?

- ❖ Multă distracție.
- ❖ Atenție.
- ❖ Memorie.
- ❖ Imaginație.
- ❖ Exercițiu fizic.

- ❖ Răbdare.

2. Numele jocului: *Continuă povestea*

Felul jocului: joc în aer liber.

Vârsta: 8+

Număr de jucători: 4+

Scopul jocului: exersarea comunicării orale și scrise și a imaginației.

Materiale necesare: pix și hârtie pentru fiecare jucător

Durata jocului: 20 minute

Jocul pe scurt:

- ❖ Copiii se aranjează în cerc, fiecare cu hârtie și pix. Ei își vor scrie numele pe un colț al hârtiei pe care îl vor împături, ca să nu se vadă. Fiecare copil va da hârtiuța în stânga sa până când cineva spune „Stop!”. Fiecare are o hârtiuță pe care va scrie un secret - cel mai rău lucru pe care l-au făcut vreodată.
- ❖ Hârtiuțele sunt împăturate și date mai departe în stânga. Din nou, cineva spune stop și hârtiuțele rămân în mâna fiecăruia. De data aceasta jucătorii vor scrie de ce au făcut cel mai rău lucru.
- ❖ Bilețelele împăturate călătoresc mai departe până când cineva spune „Stop!”. Acum hârtiuțele se desfac și fiecare citește ce are pe foaie.

Desfășurarea jocului:

- ❖ Se alege prin tragere la sorți o persoană care va spune „Stop!”.
- ❖ Copiii se așează în cerc, cu câte o hârtiuță și un pix în mână.
- ❖ Fiecare își scrie numele pe hârtiuța sa și împachetează porțiunea respectivă, pentru a rămâne secret.
- ❖ Bilețelul se dă din mână în mână celui din stânga.
- ❖ Hârtiuța circulă până când persoana desemnată va spune „Stop!”.
- ❖ Când se oprește călătoria bilețelului, fiecare scrie pe hârtie cel mai rău lucru pe care l-a făcut vreodată și acoperă ce a scris.
- ❖ Bilețelul pornește din nou spre stânga, până când persoana desemnată va spune „Stop!”.
- ❖ De data aceasta, fiecare va scrie de ce a făcut respectivul lucru rău și acoperă ce au scris.
- ❖ Bilețelul pornește iarăși spre jucătorul din stânga, iar persoana va spune iarăși „Stop!”.
- ❖ Bilețelele se desfac și fiecare citește grupului ce are pe bilețel.

Reguli:

- ❖ Pe măsură ce se completează hârtiuțele, acestea se împăturesc bine, pentru ca informația să rămână secretă până la sfârșitul jocului.
- ❖ Fiecare jucător va încerca să fie cât mai haios.

Cine câștigă ?

- ❖ Câștigă persoana cu cea mai ciudată poveste de pe bilețel.

Sfat pentru joc:

- ❖ Cu cât jucătorii inventează mai mult, cu atât rezultatul este mai ciudat și mai haios.

Ce beneficii aduce acet joc?

- ❖ Distracție.
- ❖ Curiozitate.
- ❖ Atenție.
- ❖ Memorie.
- ❖ Imaginație.

CHIRILĂ RAMONA-MARIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MARIUS ȘANDRU” REȘIȚA

CLASĂ: A III-A

LOCALITATE: REȘIȚA

„Când se întâmplă și de ce ?”- Joc didactic

Clasele : P-I

Disciplina : Matematică și explorarea mediului

Tema : “Când se întâmplă și de ce?”

Scopul : Consolidarea cunoștințelor referitoare la cele patru anotimpuri, la transformările care au loc în natură, în cadrul fiecărui anotimp; identificarea și descrierea semnelor specifice fiecărui anotimp;

Obiective :

- să analizeze conținutul ilustrațiilor ;
- să stabilească legături între conținutul ilustrației și anotimp;
- să coreleze caracteristicile anotimpurilor cu activitatea oamenilor și cu viața plantelor și a animalelor ;
- să stabilească succesiunea anotimpurilor ;
- să precizeze succesiunea diferitelor transformări petrecute în natură în cele patru anotimpuri

Conținutul jocului:

Clasa de elevi va fi împărțită în patru echipe reprezentând unul dintre cele patru anotimpuri .

Fiecare dintre echipe va avea pe bănci imagini reprezentative pentru un alt anotimp decât cel pe care-l reprezintă. Imaginile specifice anotimpului pe care-l reprezintă , va trebui să le obțină prin schimb cu celelalte echipe.

Pe rând se ridică un reprezentant al unei echipe ridicând un jeton și punând întrebarea : „Când se întâmplă și de ce?”.

Echipa care reprezintă anotimpul respectiv trebuie să anunțe și să dea răspunsul cerut. Dacă răspunsul este corect primește jetonul fiind obligată să ofere în aceleași condiții o imagine unei alte echipe. Se va stabili cerința ca fiecare din membrii echipei să ofere un jeton și fiecare să răspundă pentru obținerea unui jeton. Câștigă echipa care obține mai repede jetoanele corespunzătoare anotimpului pe care-l reprezintă.

Sarcina didactică:

- descrierea ilustrațiilor care reprezintă aspecte semnificative ale celor patru anotimpuri , stabilirea legăturii dintre conținutul ilustrației și anotimp, motivarea acestuia.

Regulile jocului:

Ilustrația se obține de fiecare echipă numai dacă reprezentantul ei răspunde corect și complet la întrebarea: „Când se întâmplă și de ce?”

Echipa care primește ilustrația trebuie să ofere și ea în schimb o imagine în aceleași condiții.

Elemente de joc: - întrecere, sortare, căutare, ghicire, schimb de imagini, aplauze.

Material didactic: pentru fiecare echipă câte 5-8 jetoane (în raport cu numărul copiilor ce alcătuiesc echipa), reprezentând fenomene specifice celor patru anotimpuri: berze și rândunici (refăcându-și cuibul, hrănindu-și puii, plecând un stol în țările calde), ninsoarea, topirea zăpezii, cer senin, cer cu soare strălucitor, ploaie, vânt, căderea frunzelor, un copac reprezentând diferite anotimpuri (înflorit, cu roade, desfrunzit, înzăpezit), activitatea oamenilor pe câmp sau în grădină, etc.)

Evaluarea se face pe parcurs, prin urmărirea corectitudinii răspunsurilor, iar la sfârșit va fi declarată câștigătoare echipa care a obținut într-un timp cât mai scurt jetoanele corespunzătoare anotimpului reprezentat.

Variante posibile:

Varianta I

Pe tablă sunt așezate tablouri, cu copacul în cele patru anotimpuri.

Pe catedră sunt imagini așezate cu fața în jos. Un copil vine și ia o imagine, o arată copiilor și le adresează întrebarea “Când se întâmplă și de ce?”.

Copilul care răspunde corect, așează imaginea pe tabloul corespunzător.

Varianta II

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

Varianta III

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

VULC ELENA MIHAELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: COLEGIUL NAȚIONAL „MIHAI EMINESCU” PETROȘANI

LOCALITATE: PETROȘANI

Cursa Numerelor - Joc matematic

Număr de jucători: 2-6

Vârstă recomandată: Clasa a III-a

Scopul: Ajungi la 100 de puncte, răspunzând corect la probleme matematice din mai multe domenii.

Detalii reguli:

1. Tabla de joc:

Se trasează o linie cu 10 stații numerotate 0-10. Fiecare jucător, are pionul său (se poate folosi o monedă, un nasture etc.

2. Tura de joc:

Jucătorul aruncă un zar sau extrage un cartonaș cu o valoare între 1 și 6.

Se deplasează cu pionul atâtea locuri înainte pe linie.

În funcție de stația pe care ajunge, rezolvă sau provoacă matematică specifică:

3. Punctaj:

Răspuns corect: +10 puncte

Răspuns primit: -5 puncte

Dacă răspunde foarte repede (sub 30 de secunde): +5 puncte bonus

4. Reguli speciale:

Dacă un jucător greșește de 3 ori consecutiv, revine la stația anterioară.

La stația 10, trebuie să rezolvi 2 probleme diferite ca să primești punctele și să reîncepi linia.

5. Cine câștigă:

Primul jucător care acumulează 100 de puncte sau mai multe.

Exemplu de întrebări:

Adunare rapidă: $347 + 129 = ?$

Înmulțire: $14 \times 6 = ?$

Problemă cu fracții: Care este suma dintre $\frac{2}{3}$ și $\frac{5}{6}$?

Problemă logică: Dacă Ana are 2 ori mai multe decât Bogdan, și împreună la 30 de mere, câte sunt Ana?

VESA ILIE

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: COLEGIUL NAȚIONAL ONISIFOR GHIBU

CLASĂ: A IV-A

LOCALITATE: ORADEA

Un posibil calendar al activităților extracurriculare

Activitățile extracurriculare sunt activități educative desfășurate în afara orelor obișnuite de curs, care completează și îmbogățesc formarea elevilor, contribuind la dezvoltarea lor personală, socială, culturală sau fizică. Activitățile extracurriculare se pot desfășura atât în școală, cât și în afara acesteia (muzee, parcuri, teatre etc.). Încurajează lucrul în echipă, creativitatea, inițiativa și responsabilitatea.

Mai jos este un exemplu de planificare anuală a activităților extracurriculare pentru un an școlar, pentru clasa a IV-a.

Luna	Denumirea activității	Obiective principale
Septembrie	Să ne cunoaștem! – Jocuri de socializare	Dezvoltarea relațiilor de colegialitate și integrarea în colectiv.
Octombrie	Ziua Recoltei – Atelier tematic	Cunoașterea tradițiilor de toamnă și stimularea creativității.
Noiembrie	Micii ecologiști – Activitate de plantare	Responsabilizarea față de natură și învățarea prin implicare activă.
Decembrie	Magia Crăciunului – Serbare de iarnă	Dezvoltarea exprimării artistice și consolidarea spiritului de echipă.
Ianuarie	Ora de lectură altfel – Lectură în perechi	Promovarea lecturii și îmbunătățirea abilităților de comunicare.
Februarie	Carnavalul iernii – Concurs de costume	Stimularea imaginației, a creativității și a spiritului ludic.
Martie	Ziua Mamei – Activitate de creație	Exprimarea recunoștinței și dezvoltarea abilităților artistice.

<i>Luna</i>	<i>Denumirea activității</i>	<i>Obiective principale</i>
Aprilie	<i>Ziua Pământului – Activitate ecologică</i>	Informarea despre protejarea mediului și formarea unei atitudini responsabile.
Mai	<i>Excursie tematică (muzeu/grădină zoo)</i>	Îmbogățirea cunoștințelor și aplicarea celor învățate în contexte reale.
Iunie	<i>Olimpiada copilăriei – Jocuri în aer liber</i>	Promovarea mișcării, a spiritului de echipă și a unei vieți sănătoase.

RADU ELENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION GHICA”, IAȘI

CLASĂ: A IV-A

LOCALITATE: IAȘI

Activitatea extracurriculară

24 Ianuarie - Mica Unire

Titlul activității: 24 Ianuarie – „Mica Unire”

Coordonatorul: prof. înv. primar Radu Elena

Data/ora desfășurării: 24 Ianuarie 2025

Durata activității: 2 ore

Grupul țintă: elevii clasei a IV- a A

Parteneri implicați: părinții elevilor

Competențe și comportamente vizate:

- să cunoască importanța zilei de 24 Ianuarie;
- să cunoască elemente de istorie, geografie, religie care definesc portretul spiritual al poporului român;
- să știe să localizeze în timp și spațiu evenimentele istorice;
- stimularea dorinței de cunoaștere a realizărilor strămoșilor noștri și mândria față de trecutul istoric al acestor meleaguri și oameni;
- îmbogățirea orizontului cultural și spiritual al elevilor prin participarea la diferite activități dedicate Micii Uniri;
- manifestarea imaginației creatoare privind evenimentul aniversat în desene, pictură, coaserea costumului popular pe figurine de lemn cu ață roșie, galbenă și albastră;

Resurse:

umane: 21 elevi, 1 cadru didactic, părinți;

materiale: film documentar, siluete, ac, ață colorată, hârtie, acuarele, pensoane, laptop;

Descrierea activității:

Elevii au urmărit documentarul „24 Ianuarie-Unirea Mică”.

S-au purtat discuții cu elevii despre importanța zilei de 1 Decembrie și realizarea Marii Uniri. S-a învățat cântecul „Mândru plai”. S-a desenat și s-a colorat „Harta României”, apoi s-au colorat siluetele românașilor și româncuțelor, după care s-a cusut cu ață tricoloră „Costumul popular românesc”.

S-au verificat cunoștințele elevilor aplicând Jocul digital „Un vis împlinit”, pe aplicația kahoot.it

Rezultate așteptate:

Cunoașterea și respectarea dorinței de veacuri a poporului român;
Formarea unui comportament civic proactiv de respect pentru valorile și simbolurile naționale ale poporului român: Imnul Național, Steagul tricolor, Stema țării, Ziua Națională a României;
Participarea activă la activități nonformale;

Modalități de evaluare a activității:

Joc digital kahoot.it;
Realizarea de fotografii;
Publicarea fotografiilor pe facebook-ul clasei;

Rezultate înregistrate:

Completarea/îmbogățirea cunoștințelor însușite despre Ziua Națională a României;
Dezvoltarea unui comportament civic pozitiv în respect față de valorile naționale ale poporului român;
Implicarea părinților în organizarea activității extracurriculare;

Sugestii, recomandări:

Desfășurarea periodică a activităților de acest gen;
Popularizarea activităților prin diferite mijloace;
Atragerea unui număr mai mare de elevi din școală în realizarea de activităților extracurriculare.

Fotografii reprezentative:



CODREANU DANIELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA PROFESIONALĂ SPECIALĂ „EMIL GÂRLEANU”

CLASĂ: A IV-A

LOCALITATE: GALAȚI

1. *Titlul activității:* ”Cuza și Unirea”
2. *Coordonatorul/Coordonatorii activității:* Codreanu Daniela, Mihai Felicia, Agache Ionela
3. *Data desfășurării:* 23 ianuarie 2025
4. *Durata activității:* o oră
5. *Grupul țintă:* elevii clasei a VI -a A
6. *Parteneri implicați:* elevii ,profesorii de la Colegiul de Ind.Alimentară și Turism „Dumitru Moțoc „Galați
7. *Obiectivele* (2, max. 3):
 - a. Cultivarea sentimentelor de dragoste față de patrie și trecutul ei istoric;
 - b. Dezvoltarea sentimentului de mândrie patriotică;
 - c. Dezvoltarea capacității de a exprima propriile opinii și trăiri emoționale în legătură cu evenimentul istoric sărbătorit, Mica Unire.
8. *Resursele:*
 - a. umane: elevi, invitați, profesori
 - b. materiale: creioane colorate, coli de duplex, imagini pt decupat, lipici ,panglica tricoloră.
9. *Descrierea activității* (max. 5 fraze):

Elevii clasei a VI -a A au prezentat un program artistic în sala de festivități. Activitatea a debutat cu intonarea Imnului de Stat al României și apoi cu o serie de poezii legate de patriotism.

Apoi activitatea a continuat cu realizarea de postere specifice activități propuse.

În final, elevii au dansat „Hora Unirii”, invitându-i și pe cei prezenți în horă.

10. Rezultate așteptate:

- a. Întărirea coeziunii colectivului de elevi;
- b. Dezvoltarea capacităților artistice;
- c. Întărirea încrederii în forțele proprii;
- d. Trăirea unor sentimente profund patriotice;
- e. Formarea unor deprinderi de comportament civilizat.

11. Modalități de evaluare a activității:

- a. Observarea sistematică a elevilor;
- b. Postere ;
- c. Album foto;
- d. Portofolii individuale.

12. Rezultate înregistrate:

- a. Comportamente adecvate situației;
- b. Capacități de exprimare artistică;
- c. Trăiri pozitive în legătură cu evenimentul sărbătorit;
- d. Întărirea încrederii în forțele proprii;
- e. Realizarea sentimentului de apartenență la națiunea română.

13. Sugestii, recomandări:

- a. Repetarea altor activități asemănătoare, cu încărcătură emoțională puternică;
- b. Desfășurarea acestor activități în alte locații decât școala și cu participarea unor invitați -personalități ale autorității locale.

14. Diseminare:

Postare pe site-ul școlii, la activități educative.



ION ELENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA NR. 209

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: BUCUREȘTI

Cupa lui Istețilă - proiect intergrupe

Obiective:

- O1 - Dezvoltarea spiritului de cooperare și fair-play în rândul preșcolarilor;
- O2 - Consolidarea relației de colaborare între cadrele didactice din grădiniță;
- O3 - Implicarea membrilor familiei în activitatea din grădiniță ca parteneri de joc și învățare alături de copii și de cadrele didactice;
- O4 - Oferirea unei alternative asupra învățării tuturor celor implicați - prin mișcare, distracție și acțiune.

Modalitatea de desfășurare:

Se stabilesc 8 zone de activitate și o zonă de feedback.

- 1. Zona de Știință jocuri de masă; (îndemânare, logică și perspicacitate) (holul din fața sălii de sport- mansardă)
- 2. Zona de dezbateri: „Suntem pentru PACE și antiviolență! Noi suntem schimbarea!” (cabinetul metodic)
- 3. Zona de dans; (sala de sport- mansardă),
- 4. Zona joc de grup; (clasa liberă de la mansardă),
- 5. Zona de artă trazientă; (curte- platoul din fața grădiniței),
- 6. Zona Provocărilor (pomii din curtea interioară),
- 7. Zona de sport (platoul grădiniței)
- 8. Zona de feedback (cele două cuburi de lemn folosite ca panouri expoziționale).

1. Zona joc de masă

Puzzle

La prima probă au de rezolvat un puzzle de sol cu copii din zone diferite ale lumii.

Miza: Să completeze puzzle. Cei mici sunt ajutați de către adulți.

Jocuri de îndemânare

Îndemânare și rapiditate în mișcare.

Se joacă în pereche. Copiii stau față în față, iar cutia este pe mijloc.

Au de scos din cutie cu un instrument făcut din sârmă jenila cât mai mulți pufi. Acești sunt extrași prin gaura cutiei.

Regula jocului este să extragă doar câte unul la fiecare tură și să-i păstreze în cutiuța personală pentru a-i returna la sfârșit în cutia cea mare.

Miza: Să extragă respectând regula cât mai mulți pufi.

Îndemânare și precizie.

Într-un suport dat să așeze firul de ață pe contur după model. Se distribuie modele de la simplu la complex și se respectă particularitățile individuale de dezvoltare.

Privesc. Rețin. Așez

În acest joc sarcina este să așeze pe ață serii de borcane colorate după un model prezentat.

Miza: Să realizeze cel puțin 2 serii.

Regula jocului este să li se prezinte modelul, dar apoi să nu-l aibă în câmpul vizual.

2. „Suntem pentru Pace și antiviolență! Noi suntem schimbarea!”

FORMAȚIE: Se pune la dispoziție sala metodică, unde copiii așezați pe scaune de adult vor viziona câteva imagini și un filmuleț, iar la sfârșit vor răspunde întrebărilor adulților prezenți și vor desena în tematica „Pro pace, antiviolență!” Aceste momente sunt imortalizate în imagini.

3. Zona de dans. Descrierea activității:

Copiii urmăresc coregrafia pe table smart și execută mișcările de dans coregrafic. Prin repertoriul ales se urmărește folosirea metodei CLIL în educație (textul unor cântece are cuvinte în limba engleză).

<https://youtu.be/dUXk8Nc5qQ8?feature=shared>

<https://youtu.be/gghDRJVxFxU?feature=shared>

<https://youtu.be/c3c3UTYNZ6Q?feature=shared>

<https://youtu.be/nCNS-Lpubaw?feature=shared>

<https://youtu.be/29DQJWGwEnY?feature=shared>

<https://youtu.be/ALcL3MuU4xQ?feature=shared>

4. Joc de grup. Descrierea activității:

Copiii sunt așezați pe pernițe în jurul cercului făcut dintr-o frânghie.

În mijloc există o imagine puzzle cu doi copii care exprimă fericire. Aceasta este așezată cu fața în jos. În mijlocul cercului se va așeza o sticlă culcată, care se va învârti, pe rând de fiecare participant

Copilul care se află în direcția indicată de sticlă trebuie să spună care este pentru el cheia fericirii. Ia cheia simbol și spune în fața tuturor când este el fericit.

Răspunsurile date sunt recompensate cu întoarcerea unei piese de puzzle.

5. Zona de artă trazieră. Descrierea activității:

Activitatea este coordonată de către d-na educatoare și părinții voluntari.

Miza: Să colaboreze în realizarea sarcinii, să lucreze curat prin tehnica picturii cu pensula și să identifice extresii ale diferitelor emoții și sentimente. Acestea pot fi combinate cu materiale din natură și lucrarea să aibă o formă mai elaborată de artă tranzieră și așezare la sol, într-o lucrare colectivă.

6. Zona provocărilor. Descrierea jocului:

Copiii vor urma săgețile și vor merge la fiecare copac din curte introdus în traseul provocărilor.

Vor întâlni 6 copaci, respectiv 6 provocări

Copacul vesel: Provocarea 1

Copacul trist: Provocarea 2

Copacul nervos: Provocarea 3

Copacul mirat: Provocarea 4

Copacul înspăimântat: Provocarea 5

Copacul indecis/ îngândurat: Provocarea 6

7. Se realizează un traseu aplicativ.

Alergare ușoară,

Mers printre obstacole (jaloane)

Depășirea unor obstacole înălțate de la sol (aparat specific)

Transport de greutate

Aruncarea la țintă

+ surpriza (aleg un număr apoi întorc un pahar aflat cu gura în jos și în interior

găsesc scrisă provocarea) Apoi așează paharul în vederea realizării unei construcții solide, care să nu se dărâme.

La sfârșit se bucură de joc și construcție.

8. Copiii vor merge la cubul expozițional unde își vor alege un emoticon care exprimă cum s-au simțit ei pe parcursul jocurilor și le vor agăța pe ață.

DUDULEA CĂTĂLINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.37

GRUPĂ: COMBINATĂ WALDORF

LOCALITATE: BRĂILA

Floricele în grădiniță (joc de degete)

O floare roșie s-a trezit

Și cu razele de soare ea s-a încălzit.

A doua, galbenă, zâmbește în zori

Și visează la parfum de flori.

A treia floare mov și drăgălașă

Se leagănă-n vânt cu fața, somnoroasă.

A patra floare e ca cerul senin

Spune: „Bună dimineța” și se-nclină puțin.

A cincea, roz, le face semn:

„Să ne ținem de mână, să dansăm un refren!”

Se apleacă ușor, apoi se ridică,

Florile-s vesele, nimeni nu le strică!

Jocurile de degete pot fi un prețios ajutor în perioada de adaptare a unor copii noi în grupă sau în câștigarea încrederii în educatoare, în colegii mai vechi în grupă. De asemenea, jocurile de degete sunt folosite pentru liniștirea copiilor sau pot fi exerciții de concentrare.

Jocurile de degete sunt folosite individual la copiii care au defecte de vorbire sau care prezintă întârzieri de vorbire. Experiența ne-a oferit modele practice în acest sens. Momentul introducerii și folosirii unor asemenea jocuri este la latitudinea educatoarei. Am folosit jocuri de degete în integrarea unor copii de alte naționalități (arabă, israeliană). Datorită muzicalității

acestor jocuri, precum și a mișcărilor clare și simple, acești copii au învățat cu ușurință multe cuvinte ale limbii române, înțelegând sensul acestora, într-un mod foarte plăcut.

Jocurile de degete au o foarte mare importanță în educarea psiho-motorie la copii, un mare rol în pregătirea mâinii pentru scris. Coordonarea oculo-motrică și dezvoltarea musculaturii fine se educă și se dezvoltă și cu ajutorul jocurilor de degete. Începem prin urmărirea simplă a degetelor de la mâna stângă, continuăm cu masarea ușoară a fiecărui deget în parte, urmează împreunarea palmelor și exercițiu de închidere a pumnilor. Astfel de jocuri exercițiu desfășurate ritmic ajută la pregătirea mâinii pentru scris.

Jocurile de degete pot fi folosite în diferite momente ale zilei ca suport ajutător sau ca mod de evaluare pentru mai multe deprinderi sau pentru formarea unor atitudini necesare toate momentului educațional din grădiniță. Jocurile de degete sunt foarte plăcute, sunt spontane, nu obosesc și ajută educatorul și părintele în acțiunile de educare și formare a copilului.

Mișcărilor jocurilor de degete pot fi improvizate de fiecare adult în parte, în funcție de imaginație și tact pedagogic. Important este să aducem mișcarea pe care ne-o propunem înainte de a pronunța cuvintele în așa fel , încât copilul să vadă , să imite și apoi imediat să verbalizeze.

Jocurile de degete pot fi numite și jocuri de tranziție , ele putându-se prezenta în orice moment la grădiniță, la școală sau în familie. Jocul se repetă de două, trei ori pe zi, nu folosiți mai mult de două jocuri zilnic și repetați-le măcar o săptămână.

La prima vedere ele sunt bazate pe acțiuni verbale și motorii simple, banale , însă folosirea lor corectă, ritmică ajută la formarea și educarea fizică, intelectuală, motorie a copiilor.

Dezvoltarea vorbirii este în strânsă legătură cu îndemânarea mâinii și a degetelor, deci cu motricitatea fină. Prin jocurile de degete putem dezvolta vorbirea în general.

IACOB LOREDANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PP. „FURNICUȚA” NR.3

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ, MIJLOCIE, MARE

LOCALITATE: ZĂRNEȘTI

„Festivalul culorilor” - Activitate extracurriculară

Domeniul: Activități artistice

Scopul activității: Dezvoltarea abilităților de desfășurare în echipă a diverselor activități, în vederea dezvoltării spiritului de cooperare și socializare

Obiective urmărite: Creerea unui mediu educațional relaxat

Descoperirea și valorizarea abilităților artistico-culturale

Implicarea preșcolarilor în jocuri distractiv-recreative

Creșterea încrederii în forțele proprii și a stimei de sine

Dezvoltarea spiritului de echipă și creativitate a preșcolarilor

Preșcolari participanți: - număr total de participanți: 160

- procent de participanți din numărul total de copii: 91

Durata și locul desfășurării activității: Activitatea s-a desfășurat la Grădinița cu PP Nr.3 Furnicuța, pe durata unei zile.

Descrierea activității: Activitatea s-a desfășurat pe durata întregii zile. Au participat toate grupele: mici, mijlocii, mari. Fiecare grupă a reprezentat o culoare din ROGVAIV astfel că preșcolarii împreună cu educatoarele de la Grupa mare B și Grupa mijlocie B au purtat roșu; Grupa mică A, orange; Grupa mare A, galben; Grupa mare C, verde; Grupa mijlocie C, albastru; Grupa mică B, indigo; Grupa mijlocie A, violet. La nivelul fiecărei grupe cei mici au realizat o activitate practică, în care au decorat fluturași din carton.

După terminarea acestei activități, cadrele didactice împreună cu toți preșcolarii, au ieșit în curtea grădiniței, unde s-a interpretat melodia „Cântecul culorilor”. Au urmat jocuri muzicale încununate de veselie și voie bună.

Rezultate: În urma acestei activități, cei mici au dobândit cunoștințe despre culori prin mijloace atractive și distractive. S-au realizat cu multă creativitate materiale pentru desfășurarea acestei

activități: decor (interiorul grădiniței și curtea grădiniței). Valorificarea materialelor obținute s-a realizat prin desene, fotografii, organizarea unei expoziții la nivelul grădiniței cu lucrările copiilor. Fiecare copil a fost recompensat.

Dorința de continuare: Considerăm că această activitate este una de succes, deoarece au participat și s-au implicat toate cadrele didactice și grupele din grădiniță. A fost una dintre cele mai creative zile, fiecare a avut ocazia de a-și manifesta simțul artistic, a fost mult entuziasm, voie bună; încântarea de a fi alături de alți copii din alte grupe îmbrăcați diferit și de a împărtăși bucuria împreună cu ei pe ritmul muzicii, a fost momentul de maximă intensitate a zilei. Se remarcă prin originalitatea tematicii, cumulum de idei, implicarea și colaborarea minunată a tuturor deopotrivă (preșcolari, părinți, educatoare), diversitatea lucrărilor realizate pe aceeași temă. Activitatea a fost foarte apreciată de copii, oferindu-le bună dispoziție, bucurie și mișcare prin muzică și dans. Vom continua să mai organizăm activități similare cu mai multe surprize.

Motivația: Organizarea acestei activități cu toate grupele din grădiniță a fost o mare provocare și un prilej de a crea o atmosferă minunată, de sărbătoare, o explozie de culori. A avut darul de a împleti utilul cu plăcutul, astfel că pe parcursul activității a putut fi observată bucuria copiilor de a realiza lucrări minunate, de a cânta și dansa alături de întreg colectivul grădiniței. În urma discuțiilor cu părinții și a preșcolarilor, se poate afirma cu certitudine că activitatea a avut un succes major, părinții exprimându-și entuziasmul față de modul de abordare a programului pe tot parcursul zilei și totodată dorința ca acest gen de activitate să se desfășoare mai des. Să auzi cântecele intonate de glasurile lor, să privești cumulum de desene, lucrări puse toate la un loc într-o minunată expoziție, este o adevărată bucurie și satisfacție.

Mărturii:

„Să organizezi un astfel de festival alături de copii, să dansezi împreună cu ei în ritmul și bucuria muzicii, să le privești chipurile luminate de zâmbete, presupune multă muncă, dar o mare mulțumire. (Educatoare- grupa mică)

„Activitatea a fost un prilej de bucurie, de a stimula munca în echipă precum și conectarea acestora cu doamna, având în vedere că activitățile și proiectele întocmite au fost realizate împreună.” (Părinte-grupa mică)

„Despre Festivalul culorilor pot spune că a fost o idee foarte frumoasă, care a adus o bucurie foarte mare copiilor.” (Părinte- grupa mică)

„O activitate minunată, care s-a oglindit în ochisorii „Furnicuțelor zglobii”, culoarea verde pe care au îmbrăcat-o a fost plină de semnificație: natură, tinerețe, calm, bucurie. Copiii s-au bucurat de muzică, dans și voie bună într-o lume colorată.” (Părinte- grupa mare)

„O idee minunată! Copiii au fost foarte încântați de activitate!” (Părinte- grupa mijlocie)

„Mereu rămânem plăcut surprinși de multitudinea activităților în care sunt implicați copiii noștri și de creativitatea cadrelor didactice care știu să creeze activități frumoase, atractive, interesante pentru cei mici.” (Părinte-grupa mijlocie)

„A fost o activitate minunată pentru copii, ajutându-i să învețe lucruri noi într-un mod distractiv pentru ei.” (Părinte- grupa mică)

„ Mi-a plăcut vântul sufla și învârtea floarea roșie pe care am lipit buline.” (Radu-grupa mijlocie)

„Am fost bucuroasă că am colorat un fluturaș, că am primit morișcă verde, că am făcut poze cu fluturele multicolor, că am ieșit în curte alături de celelalte grupe din grădiniță (îmbrăcate toate în altă culoare) și am cântat și am dansat „Dansul prieteniei” și „ Culorile se ceartă.” (Teodora- grupa mare)

„A fost un cerc vesel și colorat.” (Amalia- grupa mijlocie)

RÎMPU MARIA, DAMIAN ROXANA

*UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ VERMEȘ/ STRUCTURĂ GRĂDINIȚA
CU PROGRAM NORMAL VERMEȘ*

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ-MIJLOCIE-MARE

LOCALITATE: VERMEȘ

1. Carnavalul toamnei

Scopul: Stimularea capacității creative, intelectuale și afective a copiilor prin diferite activități.

Descrierea activității

Într-un decor adecvat, în încheierea proiectului tematic „Toamna în culori”, cu sprijinul și participarea părinților, am desfășurat o activitate care a fost agreată, atât de cei implicați direct, preșcolari și părinți, cât și de ceilalți membrii ai comunității care au aflat despre eveniment.

Coșurile pline cu fructe și legume de toamnă, dovleci pictați și sculptați în fel și chip, florile și alte elemente au dat culoare acestui minunat decor.

Mesele au fost încărcate cu fel de fel de preparate, gătite cu drag de mămicile/ bunicile noastre: plăcinte cu dovleac, mere și brânză, fursecuri, arici din fructe și dulciuri pentru copilași.

Preșcolarii și-au prezentat atât creațiile plastice sugerând aspecte de toamnă, cât și costumații de carnaval specifice.

„Parada dovlecilor”- a fost de un real succes. Împreună cu părinții, copiii au decorat/ sculptat un dovleac pe care l-au prezentat la finalul zilei și pentru care au fost premiați. Totodată, la atelierile de lucru copii-părinți, aceștia au realizat sporul casei, umplând sticlute cu semințe de diferite culori.

Evaluare

- ✓ Expoziții cu dovlecii și sticlutele „sporul casei”;
- ✓ Prezentarea costumelor;
- ✓ Realizarea unui album foto din timpul derulării activităților;
- ✓ Diseminarea informațiilor privind acțiunile interpinse și a imaginilor din timpul activității pe canalele de socializare ale Școlii Gimnaziale și ale grădiniței.





2. „La pas prin împrejurimi”

Scopul:

Îmbogățirea cunoștințelor copiilor legate de mediul aflat în împrejurimi, vegetație, animale și locuințe, transformările din natură în anotimpul primăvara.

Descrierea activității

În urma proiectului tematic „În lumea necuvântătoarelor”, dar și datorită faptului că am intrat în anotimpul primăvara am hotărât, împreună cu preșcolarii și cu părinții acestora, să facem o scurtă drumeție în vecinătatea grădiniței pentru a observa animale domestice și sălbatic, păsările și transformările din natură în anotimpul primăvara.

Am plecat din curtea grădiniței la ora 12.00, însoțiți de două mămici și am luat la pas străduțele din vecinătatea grădiniței. Pe traseul nostru am observat barza, care de curând s-a întors la noi în țară și și-a făcut cuib în vârful unui stâlp.

La câteva gospodării am putut să admirăm animalele domestice și păsări de curte (rațe, găini)

La altă gospodărie am avut surpriza să vedem animale sălbatic, două căprioare, un cerb și un pui de căprioară.

Am ocolit centrul comunei pentru a ajunge în părculețul cu tei din spatele căminului cultural. În parc copiii au observat pomii înfloriți și iarba care arată ca un covor verde.

Drumeția noastră a durat aproximativ o oră și a avut un mare impact asupra copiilor.

Preșcolarii au fost încântați de tot ce au văzut, dar și de drumeția în sine, faptul că am ieșit din grădiniță și am observat animale reale și natura, lucruri despre care am învățat la activitățile dirijate din grădiniță. Părinții au apreciat ieșirea în natură, exprimându-și dorința de a ne însoți și la următoarele noastre drumeții.

Evaluare

- ✓ Realizarea unui album foto din timpul derulării activităților;
- ✓ Diseminarea informațiilor privind acțiunile interpinse pe canalele de socializare ale grădiniței.



PÎRVU MIHAELA MĂDĂLINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL "VESELIEI"

CLASĂ/GRUPĂ: COMBINATĂ

LOCALITATE: SAT MALU VÂNĂȚ, COMUNA IZVOARELE

Joc Educativ: "Ce spune...?"

Obiectiv: Stimularea dezvoltării limbajului expresiv și receptiv, îmbogățirea vocabularului, exersarea pronunției corecte a sunetelor și cuvintelor.

Materiale necesare:

- Imagini colorate cu animale, obiecte, personaje, acțiuni (ex: un câine care latră, o mașină care merge, un copil care doarme, o fetiță care cântă).
- Opțional: marionete, jucării de pluș reprezentând personajele din imagini.
- Un clopoțel sau un instrument muzical simplu.

Desfășurarea jocului:

1. Introducerea: Educatoarea adună copiii în semicerc și le prezintă materialele: "Astăzi ne jucăm un joc nou și interesant! Vom descoperi ce spun animalele, ce fac obiectele și ce spun personajele din aceste imagini minunate. Fiți foarte atenți și ascultați cu urechi mari!"
2. Descrierea imaginilor:
 - Educatoarea arată o imagine și pune întrebări:
 - "Ce este în imagine? Este un... (câine)!"
 - "Ce face câinele? Câinele latră. Face: ham-ham! Repetăm împreună: ham-ham!"
 - (Educatoarea poate imita sunetul animalului și folosi o marionetă câine pentru a face jocul mai atractiv).
 - Se repetă procedura cu mai multe imagini, variind animalele, obiectele, personajele și acțiunile.
 - Se încurajează copiii să răspundă la întrebări, să repete cuvintele și sunetele, să descrie ce văd în imagini.
3. Jocul propriu-zis:
 - Educatoarea împarte copiii în grupuri mici (2-3 copii).
 - Fiecare grup primește un set de imagini.

- Pe rând, un copil din grup alege o imagine și imită sunetul, acțiunea sau spune ce spune personajul din imagine.
- Ceilalți copii din grup trebuie să ghicească despre ce este vorba.
- Grupul care ghicește corect de cele mai multe ori câștigă.
- Educatoarea supraveghează jocul, oferă sprijin copiilor care au dificultăți, corectează pronunția greșită, stimulează participarea tuturor.

4. Variante de joc:

- "Ce spune prietenul meu?": Un copil imită sunetul, iar un alt copil spune ce animal/obiect/personaj este.
- "Ghicește ce fac!": Educatoarea sau un copil mimează o acțiune (ex: doarme, mănâncă, dansează), iar ceilalți ghicesc.
- "Poveste cu sunete": Copiii creează o poveste scurtă folosind imaginile și imitând sunetele/acțiunile reprezentate.
- "Telefonul fără fir cu sunete de animale": Copiii stau în cerc, iar educatoarea spune în șoaptă sunetul unui animal la urechea primului copil, care îl transmite mai departe. Ultimul copil spune cu voce tare sunetul și ghicește animalul.

5. Încheierea:

- Educatoarea adună copiii și face o scurtă recapitulare a jocului: "Bravo, v-ați descurcat minunat! Ați recunoscut multe animale și ați imitat foarte bine sunetele lor. Ați fost niște povestitori minunați! Să ne aplaudăm cu toții!".
- Se pot oferi mici recompense simbolice (aplauze, steluțe, abțibilduri).
- Se evaluează participarea copiilor și se oferă feedback individualizat.

Exemple de imagini și întrebări:

- Imagine cu o pisică: "Ce este aici? Cum face pisica? (Miau-miau!)"
- Imagine cu un ceas: "Ce este acesta? Cum face ceasul? (Tic-tac!)"
- Imagine cu un copil care râde: "Ce face fetița? Cum face ea când râde? (Ha-ha!)"
- Imagine cu o ploaie: "Ce se întâmplă afară? Cum face ploaia? (Plic-plic!)"
- Imagine cu o vacă: "Ce animal este acesta? Cum face vaca? (Muu!)"

Sfaturi pentru educatoare:

- Adaptează jocul la nivelul de vârstă și la particularitățile individuale ale copiilor.
- Folosește un ton entuziast și încurajator.
- Pronunță clar cuvintele și sunetele.
- Oferă sprijin copiilor care au dificultăți.

- Stimulează interacțiunea dintre copii.
- Creează o atmosferă relaxată și distractivă.
- Variaza materialele și activitățile pentru a menține interesul copiilor.

LUPU ANISOARA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU P. P. NR. 17

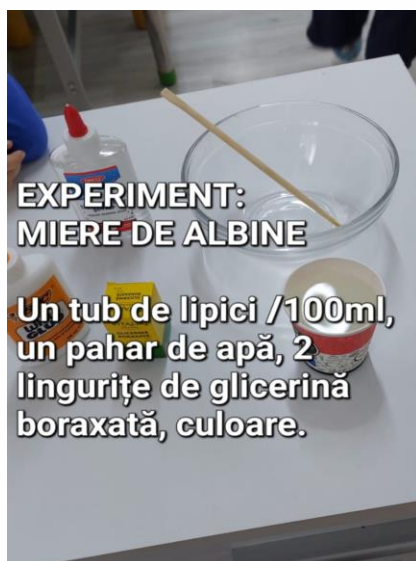
LOCALITATE: FOCȘANI, JUDEȚUL VRANCEA

Titlu: Experiment

Conținut: "Mierea de albine"

Tema săptămânală: "În lumea insectelor"

Tema activității: "Albina"





POCOVNICU MIHAELA

*UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: SC. GIMN. IOAN CÎMPINEANU, GRĂDINIȚA CU PN
CÂMPINEANCA, VRANCEA*

CLASĂ/GRUPĂ: COMBINATĂ

LOCALITATE: CÂMPINEANCA

Activitate extrașcolară în aer liber "Exploratori în natură"

Tipul activității: Excursie educativă

Locul desfășurării: Parcul local

Durata: 2–3 ore

Scopul activității:

Dezvoltarea curiozității față de mediul înconjurător și stimularea simțurilor prin explorare senzorială.

Obiective:

Să observe și să identifice elemente din natură (copaci, flori, insecte, păsări);

Să învețe să respecte natura și regulile de comportament în spațiul verde;

Să comunice impresii și descoperiri colegilor și cadrului didactic;

Să participe activ la jocuri și activități în aer liber.

Materiale necesare:

Binocluri/jucării explorator;

Lupă, borcănase pentru observarea insectelor;

Planșe cu imagini de plante și animale;

Fise de observație (cu simboluri/pictograme);

Pături pentru picnic;

Truse de prim-ajutor și apă.

Desfășurarea activității:

1. Pregătirea copiilor (în grădiniță): prezentarea traseului, reguli de siguranță, organizarea grupelor mici.

2. Deplasarea la locul ales.

3. Explorarea naturii:

- Observarea copacilor și frunzelor;
 - Ascultarea sunetelor din natură (vânt, păsări);
 - Jocuri de tip „Găsește ceva verde/rotund/aspru”;
 - Desen pe natură (copiii desenează ce le-a plăcut).
4. Picnic și discuții libere: copiii povestesc ce au observat.
5. Întoarcerea la grădiniță.

Evaluare:

- Observarea participării copiilor;
- Discuție liberă la final („Ce ți-a plăcut cel mai mult?”);
- Lucrări plastice (desene inspirate din excursie) realizate la întoarcere.

Joc educativ: „Comoara din Grădină”

Obiective:

- Dezvoltarea spiritului de echipă;
- Stimularea capacității de observație și orientare;
- Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare.

Materiale necesare:

- Imagini cu flori, fructe, legume, insecte (pot fi simple cartonașe desenate sau printate)
- Un „cufăr de comoară” (o cutie decorată frumos)
- Bilețele cu mici ghicitori sau indicii
- Un clopoțel sau fluier

Descrierea jocului:

1. Pregătirea:

Educatorul ascunde în „grădina” improvizată (în clasă sau afară) diverse imagini cu plante și insecte.

În cufărul de comoară pune o mică surpriză: autocolante, bomboane, diplome.

2. Desfășurarea:

Copiii sunt împărțiți în 2-3 echipe (în funcție de număr).

Educatorul dă fiecărei echipe un prim indiciu: o ghicitoare sau un indiciu despre un obiect ascuns (ex: „Sunt roșie și dulce și mă găsești vara.” → Căutăm o căpșună).

Echipa trebuie să caute imaginea corectă prin „grădină”.

Fiecare imagine găsită conține la spate un nou indiciu pentru următorul obiect de căutat.

Ultimul obiect îi va conduce la „cufărul comorii”.

3. Reguli:

Copiii trebuie să caute împreună, nu individual.

Ghicitoarea trebuie rezolvată în grup înainte de a căuta imaginea.

Dacă echipa găsește obiectul corect, educatorul sună din clopoțel ca semn de reușită.

4. Finalul: toți copiii câștigă și primesc o mică recompensă.