

ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE ȘI JOCURI EDUCATIVE

www.miciiolimpici.ro



MICII OLIMPICI
MAI 2025

ANDRA RALUCA - CECILIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEORETIC „GHEORGHE LAZĂR”

CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITOARE

LOCALITATE: PECICA- ARAD

Jocul didactic „Cuvântul interzis”

Disciplina: Comunicare în limba română

Clasa: pregătitoare

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

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

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

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

a) Cuvântul interzis “ pregătitoare”

Întrebare : - În ce clasă sunteți voi ?

Răspuns : - Noi suntem în clasa care este înainte de clasa I .

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

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

b) Cuvântul interzis “ primăvara”

Întrebare : - Când se topește zăpada ?

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

Întrebare : - Când înfloresc ghiociei ?

Răspuns : - Când se topește zăpada .

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

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

Răspuns : -Despre anotimpul care urmează după iarnă .

Întrebare : - Când vin păsările călătoare ?

Răspuns : - Când încep să înflorească pomii .

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

BIBLIOGRAFIE

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

DUMITRU IOANA ADINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 145

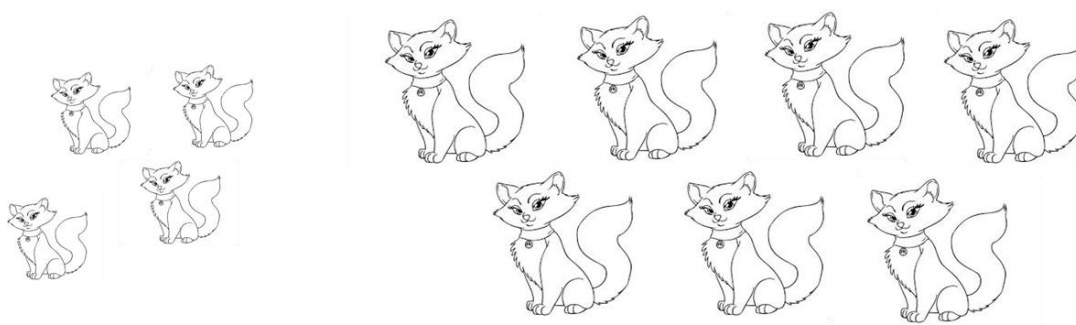
CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: BUCUREȘTI

Activitate matematică

Domeniul Știință

1. Încercuiește mulțimea pisicilor mari! Spune câte elemente are această mulțime și încercuiește cifra corespunzătoare!



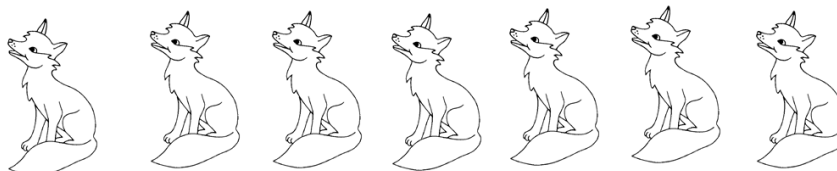
1 2 3 4 5 6 7

2. Colorează pe fiecare rând tot atâtea elemente cât îți arată cifra!

6



7



5



HUSSAIN ANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.88

CLASĂ/GRUPĂ: CLASELE 2-4

LOCALITATE: BUCUREȘTI, SECTOR 3

Jocurile Verii - o zi de bucurie, colaborare și imaginație

Jocul este limbajul prin care copiii se conectează, învață și cresc împreună, dincolo de cuvinte sau reguli - o formă universală de bucurie și învățare autentică.

Într-o zi însorită de vară, curtea școlii s-a transformat într-un loc magic, plin de râsete, culoare și entuziasm. Copiii cu vârste între 8 și 11 ani, cu pălării colorate și obraji luminați de curiozitate, au venit la *Școala Veseliei* nerăbdători să trăiască o zi altfel - o zi în care școala nu înseamnă bănci și caiete, ci jocuri, imaginație și prietenie.

Povestea care a deschis ziua: „Cufărul Jocurilor Pierdute”

Am început cu o poveste inventată: se spunea că într-un cufăr vechi, ascuns în podul unei școli uitate, s-au strâns toate jocurile copilăriei pe care copiii de azi nu le mai joacă. Copiii au fost imediat prinși în firul poveștii, rememorând jocuri dragi lor: „Elasticul”, „Țară, țară, vrem ostași”, „De-a v-ați ascunselea”, „Șotronul” sau „Omul negru”. Povestea i-a captivat instant: „Cum adică? S-au pierdut? Hai să le găsim!”

Le-am propus să devină exploratori ai jocului și să readucem la viață aceste comori vechi... dar și să inventăm unele noi, care să devină parte din copilăria lor.

Atelierul de creație: „Inventăm un joc nou!”

Copiii au fost împărțiți în echipe de 4 - 5, fiecare primind o „trusă a creatorului de jocuri” - o cutie cu bețe de lemn, elastice, cretă, bandane, cartoane, sfoară, nasturi, mingi mici, markere colorate. Și misiunea de a inventa un joc complet nou, de vară, pe care să îl prezinte colegilor. Am fost martori la o explozie de creativitate și am fost uimiți de ce a ieșit. Jocuri precum :

- „Caracatița cu provocări” - un joc cu cercuri colorate în care, la fiecare pas, trebuia să răspunzi la o întrebare creativă („Dacă ai fi un fruct, ce ai fi și de ce?”).
- „Labirintul cu obstacole” -un traseu de obstacole unde doi copii erau legați de mână și trebuiau să colaboreze pentru a ajunge la final.

- „Vânătoarea de zâmbete” - un joc în care copiii adunau „zâmbete” (post-it-uri ascunse) și le ofereau colegilor spunându-le un compliment, au transformat curtea școlii într-un festival al imaginației.

Fiecare echipă a desenat și afișat pe o planșă regulile jocului și a ales un „purtător de joc” care a explicat ideea celorlalți.

Târgul Jocurilor

După pauza de gustare, curtea s-a transformat într-un adevărat parc de distracții. A urmat „Târgul Jocurilor”, unde copiii și-au jucat ideile în fața colegilor, cu entuziasm și spirit sportiv. Atmosfera a fost electrizantă, plină de zâmbete și încurajări. Nimeni nu a fost „mai bun” sau „mai slab” - toți au fost creatori, participanți, coechipieri.

Fiecare echipă și-a organizat un colț unde ceilalți copii puteau veni și juca jocul lor. La fiecare 10 minute, se rotea „publicul” și se încercau jocuri noi.

Era o atmosferă ca într-un festival: alergau, râdeau, se încurajau, strigau reguli amuzante. La un moment dat, o fetiță a spus: „*Mi-aș dori să fie așa în fiecare zi de școală!*”.

Jocuri clasice, reinventate

Am continuat cu o serie de jocuri cunoscute, dar „reinterpretate”:

- Șotron creativ - fiecare pătrat avea o provocare: „Imită un animal”, „Spune o poezie”, „Fă un compliment colegului tău”.
- Elasticul cu ghicitori - pentru a avansa, trebuia să răspunzi corect la o ghicitoare.
- Leapșa cu emoții - când erai atins, trebuia să spui o emoție pe care ai simțit-o azi.

Aceste mici „twisturi” au transformat jocurile simple în adevărate instrumente de exprimare și învățare emoțională.

Cercul bucuriei - reflecția de final

La sfârșitul zilei, ne-am așezat pe păturile din iarbă. Curtea școlii noastre este un loc special, unde natura se împletește cu jocul și veselia. Avem o curte foarte frumoasă, cu mulți copaci înalți care ne oferă umbră în zilele calde de vară și iarbă moale unde ne place să stăm, să citim sau să ne jucăm. Aici, fiecare recreație devine o mică aventură, iar fiecare zi petrecută în aer liber e mai veselă. E locul unde râsetele răsună printre ramuri și unde prietenia crește odată cu fiecare copac.

Copiii au primit câte un cartonaș în formă de soare pe care au scris un cuvânt care descrie ziua lor.

Au spus cuvinte ca: „Libertate”, „Creativitate”, „Fericire”, „Prietenii”, „Joacă”, „Invenție” pe care le-am strâns într-un colaj numit „*Soarele Bucuriei*”, care a rămas afișat la panoul clasei în toată școala de vară.

La finalul activității elevii au primit diplome simbolice precum:

- „Inventatorul zilei”
- „Campionul fair-play”
- „Ambasadorul zâmbetelor”
- „Creativul echipei”
- „Cel mai vesel joc”
- „Cea mai bună echipă”

Această zi a fost o reamintire simplă, dar profundă: copiii învață cel mai bine atunci când se joacă împreună. Jocul nu este doar o pauză de la învățare – este o formă autentică de învățare în sine și poate fi chiar motorul unei școli în care bucuria e mereu prezentă.

Această zi nu a fost doar despre distracție - a fost despre încredere, colaborare, libertate de exprimare și redescoperirea unei școli în care copiii se simt văzuți, valorizați și, mai ales, fericiți.

Jocurile verii ne-au reamintit că, indiferent de materie, orar sau manual, școala poate (și trebuie) să fie un loc al bucuriei.

La această activitate am avut ca invitați și părinți care s-au bucurat alături de noi, care au fotografiat momentele-cheie și ne-au ajutat la crearea unui colaj pentru panoul clasei, cu denumirea : „*Ziua Jocurilor de Vară - Școala Veseliei*”

Fișă de activitate

Activitate educațională: Ziua Jocurilor de Vară - „Jocurile copilăriei reinventate”

Grupa de vârstă: Clasa a II-a - a IV-a (8 -11 ani)

Durată: 1 zi (aproximativ 4 -5 ore)

Loc de desfășurare : Curtea școlii / spațiu verde / sală de clasă multifuncțională

Descriere generală:

O zi tematică dedicată jocurilor copilăriei, în care copiii vor reinventa, crea și juca jocuri tradiționale sau inventate, dezvoltând creativitatea, spiritul de echipă și bucuria autentică de a fi împreună. Activitatea se desfășoară în aer liber, în curtea școlii sau într-un spațiu verde, cu materiale simple și multă voie bună.

Obiective:

- Dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare

- Încurajarea creativității și gândirii divergente
- Exersarea deprinderilor motrice prin jocuri dinamice
- Însuflețirea atmosferei prin joc și voie bună

Competențe vizate:

- Competențe sociale și civice
- Competențe de comunicare în limba română
- Competențe motrice și de mișcare
- Spirit de inițiativă și creativitate

Materiale necesare: Cartoane, markere, cretă colorată, corzi, cercuri, mingi, elastic, hârtie de flipchart, post-it-uri, scoci, bețe de lemn, accesorii creative: eșarfe, pălării, costume.

Structura activității:

1. Deschiderea zilei - Povestea Jocurilor de Vară (30 min)

- Activitatea începe cu o scurtă poveste „Cufărul Jocurilor Pierdute”, în care copiii sunt invitați să-și amintească jocuri din vacanțele lor de vară (șotron, elasticul, leapșa, de-a v-ați ascunselea etc.)
- Discuție în cerc: „Care e jocul tău preferat din vacanță?”

2. Ateliere de creație - Inventăm un joc! (1h 30min)

- Copiii sunt împărțiți în echipe de 4-5
- Fiecare echipă primește o trusă creativă (cu materiale diverse)
- Sarcina: să inventeze un joc de vară, să-i dea un nume, să stabilească reguli și să-l deseneze pe o planșă mare
- La final, fiecare echipă își prezintă jocul în fața celorlalți

3. Târgul Jocurilor - Jucăm ce am inventat! (1h 30min)

- Fiecare echipă își amenajează un colț în curte sau clasă unde organizează jocul propriu
- Celelalte echipe se plimbă de la un joc la altul și participă
- Toți copiii sunt încurajați să ofere feedback pozitiv colegilor

4. Jocuri clasice (1h)

- Profesorul/învățătorul propune câteva jocuri clasice (ex: „Șotron creativ” - unde fiecare pătrat are o provocare, „Elasticul cu poezii”, „Leapșa cu emoții” - când ești atins, spui o emoție).
- Aceste jocuri sunt modificate ușor pentru a încuraja expresivitatea, creativitatea și reflecția.

5. Cercul bucuriei și medalii de creativitate (30 min)

- În cerc, fiecare copil împarte un moment preferat din zi

- Se oferă „medalii simbolice” (pot fi diplome colorate create din timp) pentru:

- „Cel mai vesel joc”
- „Cea mai bună echipă”
- „Cea mai creativă idee”
- „Ambasadorul bucuriei”

Sugestii suplimentare:

- Se poate include muzică veselă pe fundal în timpul atelierelor
- Pot fi invitați părinții la finalul zilei pentru o mini-expoziție cu planșele jocurilor inventate
- Pot fi fotografiate momente-cheie și crearea unui colaj la panoul clasei: „*Ziua Jocurilor de Vară - Școala Bucuriei*”

HUSSAIN ANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.88

CLASĂ/GRUPĂ: CLASELE 2-4

LOCALITATE: BUCUREȘTI, SECTOR 3

Jocurile Verii – O zi de bucurie, colaborare și imaginație

Organizator: Hussain Ana

Școală: Școala Gimnazială Nr. 88, București, Sector 3

Clase participante: II – IV (8–11 ani)

Loc de desfășurare: Curtea școlii / spațiu verde

Durată: 4–5 ore

Scopul activității

O zi tematică în care jocurile copilăriei au fost readuse la viață și reinventate de copii, promovând colaborarea, creativitatea, comunicarea și exprimarea emoțională.

Etapele activității

1. Deschiderea zilei – Povestea „Cufărul Jocurilor Pierdute”

Ziua a început cu o poveste magică despre un cufăr plin cu jocuri uitate ale copilăriei. Copiii, entuziasmați, au rememorat jocuri cunoscute ca „Elasticul”, „Șotronul” sau „Țară, țară, vrem ostași” și au fost invitați să devină exploratori ai jocului – să readucă la viață aceste comori și să creeze jocuri noi.

2. Atelierul de creație – Inventăm un joc!

Copiii, organizați în echipe, au primit „truse creative” cu materiale diverse (bețe, elastice, sfoară, mingi, markere etc.) și au avut misiunea de a inventa un joc de vară. Exemple de jocuri create:

- Caracatița cu provocări – joc cu întrebări creative la fiecare pas
- Labirintul cu obstacole – joc colaborativ cu trasee
- Vânătoarea de zâmbete – joc de oferit complimente

Fiecare echipă a prezentat jocul pe o planșă și a avut un „purtător de joc” care l-a explicat colegilor.

3. Târgul Jocurilor

Curtea școlii s-a transformat într-un adevărat parc de distracții. Echipele au amenajat colțuri de joc, iar copiii au trecut pe rând prin toate, încercându-le. Atmosfera a fost plină de

entuziasm, zâmbete, încurajări și fair-play. Toți au fost implicați activ, iar spiritul de echipă a dominat întreaga activitate.

4. Jocuri clasice reinterpretate

Au fost propuse jocuri cunoscute cu o notă originală:

- Șotron creativ – fiecare pătrat ascundea o provocare (imită un animal, spune o poezie etc.)
- Elasticul cu ghicitori – pentru a avansa, trebuia răspuns corect
- Leapșa cu emoții – când ești atins, exprimi o emoție trăită în ziua respectivă

Aceste reinterpretări au încurajat exprimarea liberă, gândirea creativă și dezvoltarea empatiei.

Reflecția finală – Cercul bucuriei

La final, copiii s-au așezat în cerc pe păturile din iarbă și au reflectat asupra zilei. Fiecare copil a scris pe un cartonaș în formă de soare un cuvânt care descrie ziua: „*Libertate*”, „*Creativitate*”, „*Fericire*”, „*Joacă*”, „*Prieteni*”. Acestea au fost reunite într-un colaj numit „*Soarele Bucuriei*”, expus în clasă.

Copiii au primit diplome simbolice pentru implicare, creativitate și spirit de echipă:

- „*Inventatorul zilei*”
- „*Campionul fair-play*”
- „*Ambasadorul zâmbetelor*”
- „*Creativul echipei*”
- „*Cea mai veselă echipă*”

Obiective atinse

- Dezvoltarea spiritului de echipă, colaborării și comunicării
- Încurajarea inițiativei și gândirii divergente
- Stimularea motricității și a exprimării emoționale
- Crearea unui mediu pozitiv și prietenos de învățare prin joc

Concluzie

„Jocurile Verii” au demonstrat că școala poate deveni un spațiu al bucuriei autentice. Copiii au învățat prin joacă, s-au exprimat liber, au fost apreciați pentru cine sunt și ce pot crea. Participarea părinților și colajul de final au întărit ideea de comunitate unită în jurul educației prin bucurie. A fost o zi memorabilă, cu râsete, culoare și prietenie – o lecție despre cum jocul poate fi esența unei școli mai umane și mai vii.

MITROIU ELENA-LUCIA

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 112

CLASA: A III-A

LOCALITATE: BUCUREȘTI, SECTOR 3

Activități în cadrul „Programului Școala de Vară”

Școlile de vară reprezintă o oportunitate excelentă pentru copii nu doar să-și dezvolte abilitățile, ci și să-și descopere noi pasiuni, să-și facă noi prieteni, să se redescopere. Chiar dacă școala este poate ultimul lucru la care se gândesc copiii vara, este posibil ca tocmai aceasta să le ofere oportunități excelente de distracție și aventură. În acest sens, în școala noastră, începând cu acest an școlar, s-a demarat Programul Școala de Vară-Pilot, iar grupele au fost alcătuite pe nivel de vârstă.

La fiecare grupă se desfășoară o multitudine de ateliere care le oferă copiilor un sezon estival plin de bucurie și cunoaștere, nu doar pentru această vară, ci și pentru verile care vor urma. Activitățile extraordinare concepute pentru copiii de toate vârstele se realizează prin intermediul programelor speciale elaborate de către cadrele didactice. Participarea la cursurile de vară este o ocazie optimă de a îmbina educația cu jocul, explorarea și descoperirea de noi pasiuni și, indiferent dacă participă la ateliere de pictură, grafică, experimente științifice, lectură, teatru, sporturi sau excursii, elevii pot obține multiple beneficii în urma activităților din cadrul școlii de vară.

Atelierele/ activitățile care se desfășoară în cadrul Programului sunt concepute pentru a stimula curiozitatea și a încuraja dezvoltarea personală într-un mod plăcut și antrenant. Copiilor le place tare mult vacanța de vară, mai ales când nu au teme de făcut. Simplul fapt că nu mai trebuie să se trezească dimineața ca să meargă la școală pare a fi un vis devenit realitate, o perioadă perfectă pentru a transforma timpul liber într-o experiență de neuitat, plină de aventură, învățare și distracție.

În clasele primare, învățarea trebuie să fie experimentală, prin jocuri interactive, prin explorare și distracție. Este important ca elevii să se simtă bine, iar procesul de învățare să fie cât mai distractiv.

Programul Școala de vară

Activități/Ateliere

Săptămâna 1: „Prietenie și Cunoaștere”

1. Atelier de dezvoltare personală (abilități de leadership, managementul timpului și vorbitul în public)
2. Atelier de desen/ pictură: „Cercul prieteniei”
3. Jocuri în echipă: Ștafetă, „Țară, țară, vrem ostași!”
4. Mini-petrecere cu dansuri

Săptămâna 2: „Săptămâna Poveștilor ”

1. Clubul de lectură: „A fost odată...” (povești, povestiri, legende); „Poveștile lor și poveștile noastre”
2. Atelierul de scriere creativă și jurnalism
3. Concurs de puzzle-uri
4. Atelier: „Desenăm personajul/ eroul preferat”

Săptămâna 3: Săptămâna Naturii și a Mediului

1. Matematică distractivă în aer liber
2. Atelier: Colaj – „Planeta Albastră – Planeta verde”/ Proiect: „Plantez o floare”
3. Jocuri în curte: „Vânătoare de comori naturale”
4. Desen cu creta pe asfalt

Săptămâna 4: Sănătate și Bucurie

1. Jocuri sportive zilnice
2. Atelier: Mâncăm sănătos – farfuria veselă
3. Degustare de fructe
4. Creație: Postere cu „Reguli de igienă”

Săptămâna 5: Călătorie în Lume

1. Dansuri tradiționale
2. Gastronomie – Gătit: Rețetă simplă internațională
3. Jocuri populare din diverse țări
4. Atelier: „Desenăm monumente celebre”

Săptămâna 6: Creativitate – Tradiții și meșteșuguri

1. Atelierele creativității: pictură, colaj, modelaj, teatru de păpuși, povești și povestiri;

Proiect: „Benzile desenate”; Atelierul de lucru manual „Acul și ața”

2. Spectacol de talente (concurs)
3. Atelier de cusut / împletit (Confecționarea brățării prieteniei);
4. Activitate-proiect: „Creăm propriile cărți de povești/benzi desenate”

Săptămâna 7: Micii Exploratori

1. Experimente științifice distractive
2. Atelier de observație: „Microscopul magic”
3. Jocuri de orientare în curte
4. Concurs: „Descoperă misterul”

Săptămâna 8: Mișcare și Sport

1. Jocuri sportive: alergare viteză, ștafetă cu obstacole
2. Concurs de sărit coarda
1. Mini-campionat de fotbal / handbal
2. Aruncarea mingii la distanță

Săptămâna 9: Copilărie – Bucurie (Încheierea Programului Școala de Vară)

1. Jocuri sportive preferate (fotbal, ștafetă, aruncarea mingii)
2. Karaoke și dans
3. Crearea „Albumului Școlii de Vară”
4. Ziua Talentelor – Petrecere de final cu diplome

Chiar dacă este vacanță, copiii trebuie să fie încurajați să citească o anumită carte sau mai multe cărți pe o anumită temă. Săptămâna a doua din Programul Școala de Vară desfășurat în școala noastră a fost dedicată poveștilor și scrierii creative. La atelierele de scriere creativă, elevii au învățat despre tehnici de scriere și cum să își exprime ideile în mod clar și captivant. Aceste activități i-au ajutat pe copii să-și dezvolte abilitățile de scriere, să-și exploreze imaginația și să-și exprime ideile în mod liber. De asemenea, ei și-au putut pune în valoare creativitatea și dezvoltat abilitățile de vorbire în public. În cadrul Grupei 8, copiii au participat la următoarele activități:

1. Clubul de lectură: „A fost odată...” (povești, povestiri, legende); „Poveștile lor și poveștile noastre”
2. Joc didactic „Identifică: povestea/ povestirea, personajul/eroul”; „Judecata vulpii”, de Petre Ispirescu; joc de rol (echipă) „Teatrul interactiv”
3. Atelier: „Desenăm personajul/ eroul preferat”
4. Atelierul de scriere creativă și jurnalism „A fost odată... continuă firul poveștii”
5. Concursul de mimă și improvizație (premii: cel mai amuzant participant, cel mai inspirat, favoritul publicului sau al juriului, etc.);
6. Concurs de puzzle-uri/ Benzi desenate;
7. Organizarea unei piese de teatru; „Actorii cântă, dansează, imită, improvizează...” (dans și muzică).

Obiectivele activităților:

- încurajarea către lectură (să citească și să discute fie despre o anumită carte, fie mai multe cărți pe o anumită temă);
- dezvoltarea și îmbunătățirea abilităților de comunicare (abilități de a vorbi în public);
- dezvoltarea abilităților de colaborare;
- stimularea creativității și spontaneității;
- dezvoltarea autodisciplinei, dar și implicarea în activitățile propuse;
- oportunitatea de a-și exprima creativitatea și de a-și dezvolta talentele artistice desenând, cântând, improvizând.

Imagini din timpul activităților:



POPESCU VIOLETA MIHAELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA NR.73

CLASĂ/GRUPĂ: GRUPA MARE

LOCALITATE: BUCUREȘTI

„De vorbă cu primăvara”

- Joc didactic
- Domeniul Știință – Activitate matematică
- Grupa Mare

Dimensiuni ale dezvoltării:

E 2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

Comportamente ale dezvoltării:

E2.1 Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația.

Scop: Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza numere, cifre, întrebuițând un vocabular adecvat.

Sarcina didactică: Consolidarea numărului în limitele 1-5.

Regulile jocului: Copilul numit de educatoare va veni la tablă și va rezolva sarcina trasată de către educatoare. Dacă răspunde corect este aplaudat, dacă greșeste un alt copil îl va ajuta (raportarea numărului la cantitate și invers).

Elemente de joc: mânuirea materialelor, surpriza, aplauzele

Strategii didactice :

Metode și procedee : conversația, explicația, exercițiul, problematizarea;

Materiale didactice : cifre, frunze, jetoane cu diferite elemente;

Forma de organizare: frontală, individuală;

Desfășurarea jocului:

1. Prezentarea regulilor

Educatoarea le propune copiilor să fie ajutoare pentru Zâna Primăvara. Ei trebuie să rezolve mai multe sarcini

2. Jocul de probă

Se realizează jocul de probă împreună cu unul sau doi copii, care să demonstreze pașii desfășurării jocului.

3. Joc propriu-zis

Pe tablă sunt așezate mulțimi de elemente diferite(frunze, fluturi, buburuze). Preșcolarii trebuie să numere elementele și să pună sub acestea cifrei corespunzător (Asocierea cifrei la cantitate).

Varianta I

Un preșcolar va extrage din săculeț un număr și îl va așeza pe tablă. Alt preșcolar își va alege cu ce elemente va reprezenta numărul ales(Asocierea cantității la cifră).

Varianta II:

Pe tablă sunt așezate câteva cifre (1,3,4). Preșcolarii trebuie să așeze vecinii mai mari sau mai mici cu o unitate și să așeze tot atâtea elemente câte îi indică cifra.

4. Obținerea performanței

Varianta III: Zâna Primăvara are un copac de pregătit. Acesta are 4 flori. Fiind anotimp mai călduros, a început să reînvie natura și a crescut încă o floare în copac.

Câte flori sunt în copac?

$$4+1=3$$

PĂDURARU ANGELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „EMIL RACoviȚĂ” ONEȘTI

LOCALITATE: ONEȘTI

Povestea albinuței Maia

Proiect didactic

Nivel II: Grupa Lalelelor

Prof. învă. preșcolar: Păduraru Angela

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

Proiect tematic: „Primăvară, bine ai venit!”

Tema săptămânii: „Albinuța Maia și prietenii ei”

Tema zilei: „Albinuța Maia”

*Categoria de activitate: Activități pe domenii experiențiale/Domeniul Limbă și comunicare
/Educația limbajului*

Capitol: Comunicare și expresivitate

Tema: „Nuanțarea exprimării verbale prin utilizarea de cuvinte și expresii cu valoare stilistică”

Subiect ludic: „Povestea Albinuței Maia ”

Modalitatea de realizare: povestea educatoarei

Tipul activității: formare deprinderi și priceperi

Domeniul de dezvoltare:

Dezvoltarea limbajului, a comunicării și premisele citirii și scrierii

Dimensiuni ale dezvoltării:

Manifestarea curiozității, a interesului și a inițiativei în învățare

Comportamente vizate:

*Asimilarea unor elemente ale scrisului; folosirea diferitelor modalități de comunicare grafică
și orală pentru transmiterea unui mesaj;*

Obiective operaționale:

O1: Să asculte cu atenție textul poveștii;

O2: Să demonstreze înțelegerea textului, răspunzând la întrebări;

O3: Să rețină unele cuvinte și expresii din poveste;

O4: Să redea pe scurt textul poveștii cu ajutorul planșelor;

O5: Vor participa cu interes la activitate.

Strategii didactice

Metode și procedee: explicația, conversația, demonstrația, exercițiul, jocul.

Material didactic:, coș cu surprize, albinuțe, stup

Forme de organizare: frontal, individual.

Forma de evaluare: verificare orală, aprecieri verbale, proba practică.

Resurse :

Umane : preșcolarii grupei mari

Temporale: 40 minute

Spațiale: sala de grupă

Bibliografice :

➤ Cojocariu, Venera Mihaela, „Teoria și metodologia instruirii”, E.D.P., 2004;

➤ ***, „Curriculum pentru educația timpurie a copiilor de la 3 la 6/7 ani”, București, 2009;

***, „Ghid de bune practici privind educația timpurie a copiilor de la 3 la 6/7 ani”,

București, 2008 ;

➤ Mătăsaru, Maria, Chiriloaie Maria, „Proiectarea didactică în învățământul preșcolar”,

Editura Casei Corpului Didactic, Bacău, 2008.

Scenariul didactic

*DLC-Domeniul Limbă și Comunicare – educația limbajului „Povestea albinuței Maia” -
povestea educatoarei*

DINULESCU ALEXANDRA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU P.P. NR. 48 „LUCEAFĂRUL”, BRĂILA

CLASĂ/GRUPĂ: GRUPA MARE

LOCALITATE: BRĂILA

Activitate extrașcolară: „Micii Grădinari – Plantăm și Învățăm”

Obiective:

- Dezvoltarea responsabilității și a răbdării
- Cunoașterea mediului natural
- Exersarea motricității fine și a limbajului descriptive

Desfășurare:

Copiii vor planta semințe de fasole, mazăre sau flori în ghivece mici (sau pahare reciclate).

Fiecare copil își va personaliza ghiveciul cu numele și va desena o față zâmbitoare pe el.

Apoi, în fiecare zi, vor observa și nota în fișe simple (cu desene) cum crește planta, vor uda și îngriji ghiveciul lor.

Materiale:

- Ghivece mici sau pahare de plastic
- Pământ, semințe
- Creioane, carioci, abțibilduri
- Fișe de observare cu desene (soare, plantă mică/mare, zilele săptămânii)

Valoare educativă:

Copiii învață despre ciclul de viață al plantelor, își dezvoltă simțul responsabilității și își exprimă emoțiile legate de procesul de creștere a „prietenului lor verde”.

🎲 *Joc educativ: „Spune Cuvântul Magic!” (Dezvoltare a vocabularului)*

Scop:

Îmbogățirea vocabularului, exersarea memoriei și dezvoltarea limbajului expresiv

Desfășurare:

Educatoarea scoate dintr-o „pălărie magică” un obiect (sau o jucărie), iar copilul care trage obiectul trebuie să spună un cuvânt care începe cu aceeași literă. Se pot adăuga variante:

- ◆ Nivel 1 – Spune un cuvânt care începe cu litera „B” (dacă obiectul este o banană)
- ◆ Nivel 2 – Spune o propoziție scurtă cu acel cuvânt
- ◆ Nivel 3 – Găsește un cuvânt care rimează cu acel cuvânt

Exemple:

- Obiect: Minge → Cuvânt: „măr”, propoziție: „Mărul e roșu”, rimă: „șar”.

Materiale:

- O pălărie sau o cutie decorată
- Obiecte mici sau jucării diverse
- Cartonașe colorate cu litere mari

Valoare educativă:

Jocul ajută copiii să-și dezvolte vocabularul, să facă conexiuni între cuvinte și să își îmbunătățească exprimarea orală într-un mod amuzant și interactiv.

HANGANU OANA MARIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU P.P. NR.37

CLASĂ/GRUPĂ: GUPA MICĂ

LOCALITATE: BRĂILA

Joc pentru stimularea cognitivă – *Domeniul Știință*

Joc didactic: „Care este culoarea ta?”

Scopul: recunoașterea și numirea corectă a culorilor: roșu, galben, albastru, verde, portocaliu, violet.

Sarcina didactică: gruparea globurilor după criteriul culoare.

Elemente de joc: închiderea și deschiderea ochilor, aplauze.

Materiale didactice: globuri decupate din hârtie glasată în culorile învățate, un brad.

Desfășurarea jocului : Cadrul didactic va ridica un glob din hârtie, ca să fie văzut de toți copiii. Este numit un copil să răspundă ce culoare are globul. Se va proceda la fel cu toate globurile de hârtie. O a doua modalitate, cadrul didactic va spune doar culoarea (roșie) fără să arate un glob. Copiii care au globuri cu această culoare (roșie) le vor ridica. Copilul numit va spune, motiva, de ce a ridicat globul de culoare roșie: "Eu am ridicat globul roșu pentru că ați spus roșu". În încheierea jocului, copiii împreună cu conducatorul jocului vor împodobi un brad.

Complicând puțin acest joc, educatoarea va propune copiilor asocierea culorilor cu elemente din mediul apropiat: Să ridice mâna, copiii care au globul în culoarea soarelui/ a ierbii, a portocalei, etc.

După ce bradul este împodobit, copiii fac o horă în jurul lui, cântând.

LISENCE FRANCISCA IOANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LEON DĂNĂILĂ” DARABANI

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA A III-A

LOCALITATE: DARABANI, JUDEȚ BOTOȘANI

Proiect educațional transfrontalier

Obligațiile partenerilor:

- Vor asigura participarea elevilor, la activitățile propuse;
- Vor anunța în timp util activitățile programate;
- Vor respecta programul de activități stabilite de comun acord;
- Vor asigura materiale pentru popularizarea activităților în rândul elevilor;
- Vor asigura o atmosferă de lucru corespunzătoare;
- Vor stimula elevii prin acordarea de diplome, premii.

Denumirea proiectului: „Piața virtuală”

Domeniul și tipul de educație în care se încadrează

- educație intelectuală
- educație financiară
- spirit de inițiativă și antreprenorial

Tipul de proiect: Parteneriat Transfrontalier

MOTTO: *“Banul economisit este de două ori câștigat!”* Alexandru Gh. Radu

Argument:

Perioada școlară fundamentează bazele formării personalității copilului. În această perioadă se urmărește pe lângă acumularea de diverse cunoștințe și pregătirea lui pentru viață. De aceea, noi, partenerii din proiect, ne propunem a desfășura activități cu specific financiar prin care să le deschidem calea spre înțelegerea valorii banilor și să-i învățăm să fie prosperi.

Educația financiară este procesul prin care dobândim cunoștințe, aptitudini, abilități care permit luarea unor decizii mai bune în ceea ce privește gestionarea resurselor noastre, iar pe baza unor informații corecte să facem analize și să știm cui putem cere ajutor și sfaturi pentru a putea beneficia din plin de banii noștri. Ne învățăm cum să gestionăm veniturile noastre și să cheltuim mai puțin, cum să adunăm banii sau cum să economisim pentru diferite obiecte din viața noastră de zi cu zi. Chibzuirea banilor ne ajută să menținem un echilibru financiar.

Școlarii vor identifica și exersa diferite tipuri de comportamente în situații de învățare autentică. Ei vor învăța reguli de politețe pe care trebuie să le aplice la cumpărături, vor fi familiarizați cu diverse produse prin joacă, cu bancnotele și monedele din țara noastră și țara parteneră, vor învăța să economisească, dar și să muncească pentru a obține ceea ce-și doresc.

Pentru a dezvolta copiilor respectul față de bani, față de munca părinților și a adulților în general, acest proiect educațional are în vedere familiarizarea copiilor cu conceptul și valoarea banilor, resurselor financiare și modul în care se câștigă acestea.

Începând de la o vârstă fragedă, copilului i se pot explica reguli simple despre cheltuirea și economisirea banilor, iar pușculițele sunt un pas mic către un buget personal al copilului. Un moment potrivit pentru a responsabiliza copilul în privința banilor, este acela în care își dorește ceva anume.

Tema acestui parteneriat a fost aleasă deoarece ne dorim să insuflăm copiilor dorința de a fi mai economi, de a conștientiza valoarea unui lucru, de a deveni mai responsabili.

Descrierea proiectului

Parteneriatul se desfășoară pe parcursul unui an școlar, cu posibilitate de prelungire, perioadă în care elevii de la școlile partenere vor învăța despre valoare banilor, dar vor dezvolta și relații de prietenie prin intermediul activităților propuse: întâlniri on line, desene, lucru în echipă.

Activitățile propuse spre realizare pot fi modificate pe parcursul proiectului, cu acordul părților, în beneficiul copiilor.

Scopul proiectului :

- Familiarizarea cu noțiuni elementare de educație financiară
- Educarea tinerei generații în domeniul financiar învățându-i să mediteze asupra obținerii banilor în mod corect și cinstit, să studieze și să compare valoarea lor, să-i aprecieze, să-i prețuiască, să învețe să-i economisească, să învețe că obținerea lor necesită mult studiu, creativitate, ingeniozitate , dar și multă muncă, mult efort.

Obiective:

- 🎨 să identifice monedele, bancnotele, cardul bancar;
- 🎨 Să identifice metode pentru obținerea banilor;
- 🎨 Să identifice modalitățile prin care se economisesc banii;
- 🎨 Să identifice termeni specifici domeniului financiar - bancar în contexte practice accesibile;

- ✚ să aibă spirit antreprenorial;
- ✚ Stimularea unei atitudini pozitive față de moneda națională;
- ✚ Să înțeleagă care sunt factorii care îi determină să ia anumite decizii financiare;
- ✚ Să aprecieze valoarea banilor muncii de părinții lor
- ✚ să investească înțelept și cu iscusință banii, fiind în același timp generoși

Rezultate așteptate:

- &.îmbogățirea experiențelor de învățare
- &.dezvoltarea sentimentelor de respect pentru munca părinților, pentru veniturile acestora;
- &.dezvoltarea deprinderilor de cheltuire responsabilă a veniturilor;
- &.dezvoltarea deprinderilor de a colabora, de a lucra în echipă.

Grupul țintă:

- elevii claselor a III-a de la școlile implicate în parteneriat, - părinții elevilor; - învățătorii.

Resurse

a) umane:

- elevii claselor a III-a și cadrele didactice
- părinții sensibili la idee , doritori de a susține aplicarea proiectului.

b) temporale :

- durata proiectului : an școlar 2024/ 2025, modulele 2-3 pentru România ;
- an școlar 2024/ 2025, respectiv semestrul I pentru Republica Moldova.

b) Resurse de spațiu pentru derularea activității:

Sali de clasă, Biblioteci, Sedii ale instituțiilor bancare, Magazine, Muze

d)Resurse materiale

- Informaționale: cărți , reviste , casete video , albume , colecții
- Auxiliare : instrumente de lucru, aplicații Web 2.0 Tools.
- Tablă interactivă, laptop, videoproiector.

Conținuturi:

- ☞ „Banul muncit” de Al.Mitru
- ☞ Expoziție de monede și banknote
- ☞ “Matematica și banii”

☞ “Cine economisește, fără griji trăiește”

☞ joc de rol - “La bancă”

☞ Povestea banilor - <https://www.youtube.com/watch?v=bxFHUFh81TQ>

☞ Studii de caz

☞ Jocuri tip vânzare cumpărare

☞ Vizite la bancă

☞ Întâlnire cu un lucrător la bancă

Mediatizare:

- Prezentarea proiectului în cadrul comisiilor metodice, cercurilor pedagogice ale învățătorilor;
- Analize periodice ale etapelor proiectului;
- Prezentare proiectului și a e-book-urilor realizate pe paginile de facebook a școlilor implicate.

Evaluarea proiectului

- realizarea de afișe și pliante informative
- întocmirea portofoliului proiectului care să cuprindă fotografii, o prezentare PPT cu activitățile desfășurate și premierea elevilor cu cea mai bună implicare în proiect prin oferirea de diplome

GRĂDINARIU ANCA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL CONCEȘTI

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: CONCEȘTI

Vânătoarea de comori ale prietenie

Locul de desfășurare: Parc/curtea grădiniței.

Traseul cu 5 puncte de joc – sarcini la fiecare stație:

1. Stația „Prietenul atent” - Copacul înalt- găsesc o pietricică și o oferă unui coleg.
2. Stația „Împreună reușim” - Leagănul- sar peste o linie ținându-se de mână.
3. Stația „Zâmbetul din cutie” - Cutia cu nisip- mimează emoții pozitive.
4. Stația „Ghicitoarea veselă” - Banca colorată- ghicesc animale sau obiecte legate de natură.
5. Stația „Comoara finală” - Cufărul- deschid cufărul și primesc bilețele simbolice cu calități („Ești prietenos”, „Ai fost un ajutor de nădejde”).

Harta traseului



UNGUREANU IOANA BIANCA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT DUMBRAVA

MINUNATĂ NR. 18

GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: BRAȘOV

Titlul activității: „Aventurierii Soarelui de vară”

Locul desfășurării: Spațiu exterior (curtea grădiniței sau un parc din apropiere)

1. Scopul activității:

Dezvoltarea curiozității și a spiritului de observație prin explorarea elementelor specifice naturii pe timp de vară, precum și stimularea cooperării și a motricității grosiere prin jocuri în aer liber.

2. Obiective operaționale:

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- Să identifice și să denumească elemente specifice mediului natural estival
- Să colecteze obiecte din natură conform unor imagini-model
- Să coopereze cu colegii în îndeplinirea unei sarcini comune
- Să exprime verbal experiența trăită, folosind propoziții simple

3. Materiale necesare:

- Foaie cu imagini ilustrative (frunză verde, floare galbenă, băț, piatră rotundă, ceva moale etc.);
- Coșulețe sau pungi din hârtie;
- Cutie decorativă – „comoara naturii” (cu mici recompense: abțibilduri, buline colorate, fructe, medalioane);
- Șorțulețe (opțional);
- Cartonașe cu personaje de poveste (pentru motivare narativă).

4. Modalitatea de organizare:

Activitate frontală și individuală cu momente de colaborare în perechi sau grupuri mici.

5. Desfășurarea activității:

A. Captarea atenției

Educatorea introduce activitatea sub forma unei povestiri motivaționale:

„Un spiriduș al verii a pierdut comoara naturii. El a trimis o hartă (fișa ilustrată) către grădinița noastră și ne roagă să-l ajutăm să o recupereze, găsim toate obiectele care o compun.”

Copiii își exprimă interesul și primesc materiale.

B. Desfășurarea activității

Copiii, în mod individual sau în perechi, explorează spațiul exterior, caută și colectează obiectele ilustrate pe fișa primită. Educatorea asistă, încurajează și formulează întrebări de ghidare:

- „Ce culoare are frunza ta?”
- „Unde ai mai putea găsi o piatră rotundă?”

C. Reflecția și recompensarea

Se adună toți copiii și se analizează ceea ce au găsit. Fiecare copil își descrie obiectul preferat și explică de ce i-a plăcut activitatea.

Educatorea deschide simbolic „comoara naturii” și oferă fiecărui copil o recompensă simbolică și titlul de „Explorator al verii”.

6. Valențe educative:

- Științifice: observarea și denumirea elementelor din natură;
- Cognitive: recunoașterea și asocierea obiectelor cu imagini-model;
- Afective: dezvoltarea empatiei față de natură și bucuria reușitei;
- Sociale: colaborarea și respectarea regulilor de grup;
- Psihomotorii: mișcare în aer liber, coordonare, motricitate grosieră.

BĂLĂNESCU CAMELIA LEONTINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MARIUS ȘANDRU” REȘIȚA

CLASĂ/GRUPĂ: A IV-A

LOCALITATE: REȘIȚA

Activitate extracurriculară

„Să descoperim natura!”

Parteneri: Asociația Vânătorilor RO. Tirol

Scop: Stimularea curiozității și a spiritului de observație ale elevilor față de mediul înconjurător, folosind mijloace moderne (Google Lens) pentru identificarea și cunoașterea plantelor, păsărilor și insectelor locale.

Obiective:

- Dezvoltarea competențelor de observare și investigare a mediului natural;
- Utilizarea tehnologiei în mod educativ pentru explorarea naturii;
- Identificarea cât mai multor plante și insecte întâlnite cu ajutorul Aplicației Google Lens;
- Notarea denumirii populare și a denumirii științifice obținute cu ajutorul aplicației pe o fișă de lucru;
- Completarea unui mini-jurnal de explorare cu fotografii ale speciilor identificate;
- Formularea unor idei despre rolul fiecărei specii în ecosistemul local;
- Dezvoltarea spiritului de competiție;

Descrierea activității: Activitatea se desfășoară în natură, la marginea și în pădurea din apropierea localității Tirol, sub forma unei competiții. Elevii vor fi împărțiți în grupuri mici (3-4 elevi). Vor avea ca sarcină să descopere cât mai multe specii de plante și insecte existente în pădure, cu ajutorul aplicației Google Lens. Vor fotografia planta/insecta cu ajutorul aplicației, vor citi informațiile furnizate și vor nota pe hârtie denumirea populară și științifică descoperită. Se vor purta discuții despre rolul fiecărei specii în ecosistemul local. În final vor fi premiați câștigătorii (grupurile cu cele mai multe specii identificate).

Metode și tehnici utilizate: observația directă (în natură), investigația (identificarea cu Google Lens) , învățarea prin descoperire, explorarea în grupuri mici, conversația dirijată, jurnalul de teren

Instrumente de evaluare: fișe de lucru, mini-jurnal, fotografii, chestionare

Metode de diseminare: În cadrul ședințelor/ a lectoratelor cu părinții elevilor.

IOAN SIMONA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: MANGALIA

Activități extrașcolare

Nr. crt.	Obiective	Tematica	Data și locul Desfășurării	Finalități evaluare
1.	-să coopereze în cadrul unei echipe aducându-și aportul în prepararea unor mâncăruri cu fructe și legume de toamnă;	VREAU SĂ FIU SĂNĂTOS! -atelier culinar	OCTOMBRIE -sala de grupă	-Prezentarea și degustarea preparatelor pregătite
2.	-să prezinte în concurs poezii, cântece, ghicitori, proverbe;	SĂRBĂȚOAREA TOAMNEI -concurs de poezii, cântece, ghicitori, proverbe.	NOIEMBRIE -sala de grupă	- Recitarea poeziilor, cântecelor, ghicitorilor și proverbelor învățate
3.	-să manifeste interes pentru obiceiurile și tradițiile străbune; -să confecționeze podoabe pentru pomul de Crăciun;	MAGIA CRĂCIUNULUI -recitări, colinde, plugușorul, sorcova -prezentarea unei scenete	DECEMBRIE -sala de grupă	-Învățarea unor colinde, poezii specifice sărbătorii de Crăciun; prezentarea unei scenete -podoabe pentru brad
4.	-să audieze o scurtă povestire despre Unire; Cuza-Vodă	24 IANUARIE – ZIUA UNIRII	IANUARIE -sala de clasă	-Cântarea a trei strofe din „Hora

	-să cânte „Hora Unirii”	-audiție; mini-program artistic		Unirii” – dansarea horei
5.	-să recunoască mijloacele de transport cu care ar putea călători; -să cunoască regulile ce trebuie respectate în mijloacele de transport;	<i>LA PLIMBARE PRIN ORAȘ</i> -plimbare prin oraș	<i>FEBRUARIE</i> -Mun. Mangalia	-Descrierea mijloacelor de transport întâlnite; -Respectarea regulilor de conduită în mijloacele de transport
6.	-să recite poezii dedicate ființei iubite: <i>mama</i> ; -să confecționeze felicitări pentru mama;	<i>SUNET ȘI CULOARE PENTRU MAMA MEA</i> -program artistic dedicat mamei cu prilejul zilei de 8 Martie	<i>MARTIE</i> -sala de grupă	-Prezentarea creațiilor în cadrul unui program artistic -Felicitări
7.	-să execute acțiuni de îngrijire și ocrotire a mediului înconjurător;	<i>LUNA PĂDURII</i> -activități de ecologizare	<i>APRILIE</i> -pădurea rezervație Hagieni	- Ecologizarea unei parcele din pădurea Hagieni -diplome
8.	-să coopereze în cadrul unei echipe; -să execute exerciții pentru diverse segmente ale corpului	<i>MIȘCARE, DISTRAȚIE ȘI SĂNĂTATE</i> -concursuri sportive	<i>MAI</i> -teren de sport	-Prezentarea importanței sportului pentru sănătate -Concurs
9.	-să participe alături de colegi la jocurile organizate, dând dovadă de fair-play;	<i>FII FERICIT DE ZIUA TA!</i> -jocuri în aer liber	<i>IUNIE</i> -curtea grădiniței	-Desene pe asfalt, jocuri la alegerea copiilor

SLABU MĂDĂLINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "SFÂNTUL GRIGORIE
TEOLOGUL"

CLASĂ/GRUPĂ: A II-A

LOCALITATE: GALAȚI

Activitate STEAM

Case în zone inundabile

1. Introducerea în activitate

În luna septembrie 2024, câteva comune au fost afectate de inundații ca urmare a precipitațiilor abundente. Pentru unele dintre ele este a treia oară când sunt afectate în decurs de aproximativ 20 de ani. Citim în clasă un articol din presa locală: <https://stirileprotv.ro/stiri/actualitate/patru-mii-de-locuinte-din-judetul-galati-au-fost-afectate-de-inundatii-900-au-fost-distruse-aproape-in-totalitate.html>

Se compară numărul caselor afectate cu cele distruse, elevii își exprimă opinia cu privire la aceste numere și se stabilește cauza principală pentru aceste diferențe, ce este important la construcția unei case.

Situația-problemă: Identificarea materialelor de construcție, care să reziste la umezeală.

2. Adresarea următoarelor întrebări elevilor:

I. a) Aveți bunici în mediul rural? Dar în zonele afectate din județ aveți cunoștințe?

b) Care sunt zonele favorabile pentru construcția caselor, văi sau dealuri?

b) Ce materiale de construcție cunoașteți?

c) Ce materiale de construcție găsim în natura și care sunt fabricate de om?

Împart elevilor o fișă cu informații despre materialele de construcție, se discută despre materialul cel mai la îndemână, cel mai prietenos cu mediul, cel mai rezistent, sau cel mai ușor de manevrat.

II. Fișă documentare - materiale construcție

3. Materiale necesare:

apă, lut, paie, plăci OSB tăiate pe diferite dimensiuni, lemn tăiat pe diferite dimensiuni, kit construcție cărămizi STEM, un chirpic, o cărămidă, un BCA, o bucată lemn, cutii de depozitare mari, diferite materiale pentru decor (pânză, plastic, acuarele), pistol cu silicon, batoane cu silicon, recipiente plastic, bucăți polycarbonat, plastic

Unele materiale sunt tăiate deja pentru ca elevii să poată să le utilizeze fără să folosească instrumente de tăiat speciale.

4. Stabilirea informațiilor pe care dorim să le aflăm în urma experimentului

Rezistența materialelor la inundații.

Dorim să aflăm care dintre materialele de construcții rezistă la apă, în momentul producerii unei inundații, dar și care este mai puțin afectat de umezeală ce va rămâne după până la uscare sau curățarea caselor.

5. Formularea ipotezelor și a predicțiilor

Pornind de la următoarele întrebări, elevii vor formula ipoteza și predicțiile activității.

a) Care material de construcție rezistă la inundații?

b) Cum proiectez o casă?

c) Cum construiesc o casă?

Ipoteza: O casă va fi rezistentă la apă dacă se va folosi un material care nu este afectat foarte mult de umezeală.

Predicții:

1. Casa din cărămidă va rezista mai mult.

2. Casa din lut este mai ieftină.

3. Casa din BCA va rezista dacă este izolată.

6. Desfășurarea experimentului:

În cutiile de depozitare pun apă și las în ele cele 4 tipuri de materiale: chirpic, lemn, cărămidă, BCA, dar fără să fie scufundate total în apă, pentru o perioadă de 2 zile.

Elevii sunt împărțiți în 6 grupe de câte 4 elevi. Fiecare grupă realizează un tip de casă: casă din lut, casă din lemn, casă din cărămidă. În final vor fi câte 2 case din fiecare tip.

Casa din lut este realizată cu ajutorul lutului, apei și paielor. Casa din lemn se construiește cu ajutorul bucăților gata tăiate pe care elevii le assemblează după proiect. Casa din cărămidă se realizează cu ajutorul kit-ului de construcție STEM.

Fiecare grupă va primi o fișă pe care va realiza un ciorchine și va nota câteva caracteristici și avantaje ale materialului folosit și o schiță a casei pe care o va realiza.

Grupele casei din lut vor frământa lutul cu paie și puțină apă pentru a obține materialul de construcție. Grupele casei din lemn își vor alege bucățile de materiale în funcție de dimensiune și de schița realizată, le vor lipi cu ajutorul pistolului de silicon. Grupele casei din cărămidă vor obține liantul de lipit prin amestecarea acestuia cu puțină apă și vor lipi cărămizile în funcție de schița casei lor.

S Informații despre materiale și rezistența lor

T Cum construiesc casă: de la bază spre acoperiș, alegerea materialelor

E Proiectarea casei

A Desenul și decorarea caselor

M Măsurătorile realizate pentru stabilirea dimensiunilor casei

Casele realizate vor fi puse în cutii, unde punem apă, având înălțimea de 8 cm și le lăsăm 24 h, după care scoatem apa. Scriem primele rezultate obținute: impactul apei asupra materialelor, ce modificări sunt. Comparăm și cu cele 4 materiale din cutiile mare. După alte 24 h, observăm dacă mai sunt modificări după ce am scos apa, care materiale continuă să se degradează.

7. Concluziile activității

1. Despre rezistența materialelor la apă și umezeală.

2. Care materiale sunt prietenoase cu mediul.

3. În ce zone este bine să construim casele.

Datorită faptului că fiecare tip de material are dezavantajele și avantajele sale, o modalitate de a construi casele este să fie realizate pe piloni sau platforme înalte.

BUCUR LUMINIȚA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "SFINȚII ÎMPĂRAȚI"

CLASĂ/GRUPĂ: A II A

LOCALITATE: GALAȚI

Activitate extracurriculară

Ziua internațională a cărții pentru copii- Atelier de creație

Elevii clasei a II a au citit următoarele lecturi : "Crăiasa Zăpezii", " Lebedele " , " Hans cel Nătâng", "Fetița cu chibrituri ", "Mica Sirenă", scrise de marele povestitor pentru copii Hans Christian Andersen".

Cu ocazia Zilei Internaționale a Cărții pentru Copii, elevii, în cadrul unui Atelier de Creație, au lucrat pe grupe, colaborând și împărtășind din trăirile din timpul lecturii. Astfel am organizat un șir de activități incitante apte să contribuie la cultivarea elevilor prin lectură, precum:

- *Scrisoare către personaj*
- *Licitația*
- *Interviul*
- *Cvintetul*
- *Jurnal unui personaj*
- *Desen*

Atasez aplicațiile la una dintre povestirile enunțate mai sus. Tehicile propuse se pot realiza la toate operele literare citite de către elevi, atât în cadrul orelor de curs, cât și în cadrul proiectelor educative. În cadrul acestor activități, vom avea în vedere următoarele deziderate:

- Manifestarea sensibilității artistice prin lectură
- Raportarea emoțional- afectivă la mesajul textelor lecturate
- Cultivarea conștientă a gustului estetic și a preferințelor literare
- Exprimarea atitudinii a gustului estetic și a preferințelor literare
- Stimularea interesului durabil pentru lectură

Mica Sirenă de Hans Christian Andersen

Scrisoare catre un personaj

Dragă prietene,

Sunt foarte bucuroasă să-ți scriu această scrisoare, *deoarece ești foarte frumoasă și cânti uimitor*. Am vrut să-ți scriu în mod deosebit ție, *fiindcă ai renunțat la coadă pentru iubire*. Nu ne-am văzut niciodată, dar îmi închipui că arăți astfel: *cu coadă lungă, părul roșcat, buzele ca trandafirul*. Vreau să-ți spun că ai procedat corect când *ai renunțat la vocea ta pentru prinț*. Mi-aș dori să-mi fii prieten, întrucât *ești atât de curajoasă*. De azi înainte voi ști că *am o prietena iubitoare*.

Cu prietenie, M.E.

Licitatia

Imaginează-ți că ești prezent la o licitație și vrei să achiziționezi această lectură pentru colecția ta de lecturi. Dar nu te grăbi.... Nu îți trebuie bani, ci argumente pentru a câștiga licitația. Completează cu motivații cât mai puternice:

Aș achiziționa acest text deoarece e plin de peripeții și aventură.

Mi-ar plăcea să am în colecția mea de cărți preferate această lectură fiindcă mă inspiră să iubesc din inima.

Pun mare preț pe acest text pentru că mă învață să am încredere în mine ca să reușesc în viață.

Interviul

Imaginează-ți că ești reporter și că poți lua personajului preferat un interviu. Formulează întrebări care să trezească interesul publicului.

Personajul preferat Mica Sirenă

- Sunt curioasă să aflu de ce ai renunțat la coadă?
- Aș vrea să te întreb de ce ai renunțat la vocea ta?
- Relatează întâmplarea când te-a găsit prințul pe plajă.
- De ce ai părăsit castelul pentru prinț?
- Ce a făcut atunci, când a certat-o tatăl ei?
- Cum s-a întâmplat, că ai renunțat la castel pentru prinț?

- Ce te-a făcut să mergi la vrăjitoare?
- Când te-ai întâlnit cu prințul ce reacție ai avut?

Cvintetul

MICA SIRENA
FRUMOASĂ TALENTATĂ
ÎNOTÂND CÂNTÂND IUBIND
A RENUNȚAT LA COADA
SA.

Jurnalul unui personaj

Dragă jurnalule,

Numele personajului *Triton*

Capitolul *Mica Sirena*

S-a terminat și ziua de astăzi!

Mărturisesc că azi a fost o zi *dificilă* dar am reușit să *îndeplinesc o parte din treburi*.

Mă tot gândesc *ce s-ar fi întâmplat dacă ariel nu dispărea*.

De azi înainte, *promit că voi fi mai atent pentru a-mi proteja sirenele*.

Pe curând, prietene!

NEGRU MIRELA MARIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA NR.56

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: GALAȚI

Jocul didactic în activitățile psihomotrice

Jocul constituie „tipul fundamental de activitate”, adică forma de activitate care susține în cel mai înalt grad dezvoltarea psihică, prin antrenarea psihomotorie, senzorială, intelectuală și afectivă.

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

Activitatea de educație fizică în grădiniță constituie o etapă importantă în viața copilului. Educația fizică cuprinde un ansamblu de acțiuni, acte și activități motrice care contribuie la educarea personalității copilului prin influențarea calităților psihofizice ale acestuia și prin asigurarea unui echilibru între ele.

Educația fizică completează instruirea și educația copiilor.

Programul de educație fizică din grădiniță contribuie semnificativ la creșterea și dezvoltarea fizică corectă și armonioasă a organismului copilului, cât și la menținerea stării lor de sănătate, la formarea unui fizic robust, capabil să susțină desfășurarea optimă a celorlalte activități.

Mișcările și exercițiile fizice, jocurile de mișcare organizate în cadrul activităților de educație fizică, realizează echilibrul între solicitările intelectuale adresate copiilor în cadrul programului zilnic de activități, și recreerea, recomfortarea necesară conform particularităților de vârstă. Tematica jocurilor de mișcare este foarte variată. Ele pot fi simple sau complexe și pot implica deseori și roluri. Exemplu: „Rațele și vânătorii”, „Țăranul e pe câmp”, „Păsărelele în cuib” etc.

Apărarea cetății

Scopul jocului: consolidarea deprinderii de aruncare

Conținutul jocului: deprinderi de aruncare.

Sarcina didactică: să arunce mingi pentru a doborî popicele.

Regulile jocului:

- se desenează pe terenul de sport un cerc cu raza de 1,5 cm, în interiorul căruia se așează 10-15 popice, care reprezintă „cetatea”;
- unul sau doi preșcolari stau pe marginea cercului, fiind „apărătorii cetății”; ceilalți stau așezați în jurul „cetății” la distanță de 2-3 m;
- la semnalul de începere a jocului, aceștia vor încerca să doboare popicele cu ajutorul mingilor (mici de oină), adică „să cucerească cetatea”;
- „apărătorii cetății” caută să-i împiedice;
- jocul se termină când sunt doborâte toate popicele sau cel puțin jumătate din ele.

Elemente de joc: mișcarea, recompensa, surpriza.

Variantă: pentru a nu se plictisi, copiii pot schimba pozițiile și rolurile.

GLĂVAN GIANINA-DANIELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1,

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: SLOBOZIA CONACHI, GALATI

„O carte, două inimi”

Scopul activității: Dezvoltarea relației afective dintre copil și mamă prin intermediul lecturii, promovarea importanței cititului în familie și stimularea comunicării și a empatiei. Activitatea are și rolul de a marca, într-un mod cald și educativ, perioada de după Ziua Internațională a Copilului, ca moment de conexiune emoțională

Descrierea activității:

Activitatea „O carte, două inimi” s-a desfășurat într-un cadru cald și primitor, organizat în sala de grupă, decorată cu desene realizate de copii, mesaje tematice și un colț special amenajat pentru lectură. Au fost invitate mamele și copiii din grupă să participe activ, selectând de pe masă o carte de povești preferată de copil.

Fiecare mamă a citit copilului său povestea aleasă, într-un cadru intim, fără grabă, încurajând exprimarea trăirilor și a gândurilor. Copiii au fost încurajați să asculte activ, să pună întrebări și să comenteze întâmplările din poveste.

După lectură, activitatea a continuat cu:

- Discuții între copil și mamă, în care copilul a povestit ce i-a plăcut cel mai mult, ce personaje i-au fost dragi și cum s-a simțit ascultând vocea mamei.
- Discuții între educatoare și mamă, privind impactul activității, preferințele de lectură ale copilului, dar și rolul lecturii în rutina familială.
- Dialog între educatoare și copiii, s-a urmărit modul în care copilul interiorizează povestea și relaționează cu personajele, dar și trăirile copilului legate de timpul petrecut cu mama.

Activitatea s-a încheiat cu o sesiune artistică în care copiii au desenat o scenă din poveste sau un moment trăit cu mama în timpul lecturii. Desenele au fost apoi afișate într-un colț intitulat „Când mama îmi citește, inima mea zâmbește”, ca simbol al legăturii mamă-copil prin carte.

Produse realizate în cadrul activității (dacă este cazul):

- Desene inspirate din povestea ascultată.
- Colaj foto cu titlul „O carte, două inimi – mame și copii în lumea poveștilor”.
- Un panou colectiv cu titlul: „Când mama îmi citește, inima mea zâmbește”.
- Jurnalul educatoarei cu observații și impresii scrise despre fiecare copil.

Resurse suport:

- Cărți de povești.
- Spațiu de lectură amenajat tematic.
- Materiale creative: hârtie, carioci, creioane colorate,
- Muzică ambientală liniștitoare .

Participanți la activitate: 19 preșcolari și 19 părinți

Evaluare (activitate/proiect):

- Observarea comportamentului afectiv și cognitiv al copilului în timpul lecturii.
- Participarea activă a părinților și nivelul de implicare în interacțiune.
- Desenele realizate de copii, ca mijloc de exprimare simbolică.
- Feedback verbal și scris din partea mamelor
- Reflecția educatoarei asupra impactului emoțional și educativ al activității.

Rezultate așteptate:

- Întărirea atașamentului copil–mamă.
- Dezvoltarea limbajului oral și a exprimării emoționale.
- Creșterea interesului pentru cărți și pentru timpul de calitate petrecut în familie.
- Conștientizarea de către părinți a rolului lor activ în educația timpurie.
- Stimularea empatiei și a capacității de a asculta și înțelege.

Diseminare / popularizare:

Realizarea unui album foto digital, distribuit părinților pe grupurile de socializare
Expunerea desenelor pe holul grădiniței



OPRIȘA MELINDA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEORETIC „TÉGLÁS GÁBOR” DEVA

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: DEVA

Activități extrașcolare și jocuri educative – stimularea creativității în grădiniță

Creativitatea este una dintre cele mai valoroase resurse pe care le putem cultiva în copilărie. Nu doar că alimentează exprimarea personală și încrederea în sine, dar contribuie și la dezvoltarea gândirii flexibile, a rezolvării de probleme și a empatiei. Grădinița este spațiul ideal unde acest potențial poate fi observat, stimulat și susținut prin activități bine alese.

Activități extrașcolare – educație dincolo de ziduri

Activitățile extrașcolare le oferă copiilor ocazia de a experimenta lumea în mod activ și de a învăța în contexte noi. Fie că este vorba despre o excursie la un atelier de ceramică sau despre un proiect în aer liber, astfel de experiențe contribuie esențial la dezvoltarea globală a copilului.

Exemple de activități extrașcolare creative:

Atelier de pictură liberă în aer liber – copiii experimentează culori și forme direct în contact cu natura.

Vizite la instituții culturale – librării, biblioteci, muzee cu ateliere interactive.

Ziua ideilor trăsnete – o zi pe lună în care activitățile sunt propuse de copii și adaptate de educatori.

Mini-proiecte comunitare – plantarea florilor în curtea grădiniței, decorarea unui gard, realizarea unei expoziții de desene pentru părinți.

Jocuri educative – învățare prin joacă

Joaca este limbajul copiilor. În cadrul grădiniței, jocurile educative bine gândite pot deveni instrumente puternice de învățare și auto-descoperire. Acestea pot fi adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare, iar varietatea lor este practic nelimitată.

Sugestii de jocuri educative creative:

„Inventăm o poveste” – un joc colectiv în care fiecare copil adaugă o frază inspirată dintr-o imagine extrasă dintr-o cutie.

„Ce lipsește?” – un joc de memorie vizuală care dezvoltă atenția și capacitatea de observație.

„Obiecte cu mai multe vieți” – copiii primesc un obiect banal (ex: o lingură) și trebuie să spună câte întrebuințări creative îi pot da.

„Atelierul de construcții” – folosind materiale reciclabile sau cuburi, copiii sunt încurajați să construiască spații imaginate: o grădiniță pe lună, o casă pentru dragoni, un autobuz care zboară.

Creativitatea nu este un talent rezervat doar „artiștilor”. Este o formă de gândire care îi ajută pe copii să găsească soluții, să se exprime, să-și înțeleagă emoțiile și să colaboreze cu ceilalți. Activitățile extrașcolare și jocurile educative nu sunt simple pauze distractive, ci momente cheie în dezvoltarea lor emoțională și cognitivă.

Educația creativă începe acolo unde copilul este ascultat, provocat și încurajat să-și imagineze. Rolul nostru, ca educatori, nu este doar să transmitem cunoștințe, ci și să aprindem scânteia curiozității și bucuriei de a învăța. Fiecare activitate extrașcolară și fiecare joc educativ poate fi o poartă spre această lume magică în care învățarea și joaca merg mână în mână.

OROSZ ELISABETA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEORETIC „TÉGLÁS GÁBOR”

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: DEVA

Activitățile extrașcolare și jocurile educative

Activitățile extrașcolare și jocurile educative din grădiniță joacă un rol esențial în dezvoltarea armonioasă a copiilor. Ele contribuie la dezvoltarea cognitivă, emoțională, socială și fizică. În cadrul programelor extrașcolare putem organiza următoarele:

- Drumeții în parc sau pădure – observarea frunzelor, insectelor, norilor
- Vânătoare de comori în natură – găsirea unor elemente: conuri, frunze, pietricele
- Plantarea florilor sau legumelor – în curtea grădiniței sau în ghivece
- Vizite educative la muzeul de științe, istorie sau artă pentru copii, la bibliotecă, la o fermă sau grădină zoologică, la brutărie sau atelier de ceramică
- Spectacole: teatru de păpuși/marionete, spectacole muzicale pentru copii, ircuri tematice sau show-uri interactive cu baloane ori magie
- Ateliere artistice: atelier de pictură pe sticlă, piatră, textile, telier de reciclare creativă, atelier de modelaj cu lut sau plastilină ecologică, telier de muzică – cântăm la instrumente simple: tobe, xilofon, clopoței
- Zile speciale și evenimente tematice: ziua culorilor – toți copiii se îmbracă într-o culoare anume și fac activități tematice, ziua animalelor – copiii aduc poze sau jucării cu animale și povestesc despre ele, ziua tradițiilor românești – cu port popular, jocuri și dansuri, carnavalul toamnei – cu parade de costume din materiale reciclate sau naturale

Importanța jocurilor educative în grădiniță este fundamentală pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor. Jocul este modalitatea naturală prin care cei mici învață, explorează lumea, relaționează cu ceilalți și își dezvoltă abilitățile.

La vârsta preșcolară, copiii învață cel mai eficient prin joc, nu prin lecții formale. Jocul le permite să asimileze concepte (culori, forme, litere, cifre) într-un mod atractiv, fără stres. Prin jocuri educative, copiii gândesc, observă, compară, clasifică și analizează, dezvoltând logică și raționament.

Jocurile educative îmbunătățesc atenția și concentrarea, antrenează memoria, gândirea logică și creativă, ajută la formarea noțiunilor matematice și spațiale, stimulează rezolvarea de probleme simple.

Prin jocuri de rol, jocuri de comunicare sau povești copiii învață să se exprime corect și clar, își dezvoltă vocabularul activ și pasiv, capătă încredere să vorbească în fața altora. Jocurile îi ajută pe copii să recunoască și exprime emoții, le oferă contexte de colaborare, împărțire și negociere, îi învață să respecte reguli și să accepte pierderea sau câștigul.

Jocurile cu mișcare contribuie la dezvoltarea coordonării, echilibrului și motricității grosiere, jocurile de construcție sau sortare fină stimulează motricitatea fină și dexteritatea.

Câteva exemple de jocuri educative:

- Jocul perechilor (Memory) – cu imagini sau litere
- Puzzle-uri – dezvoltă gândirea logică
- Sortarea formelor și culorilor – ajută la clasificare și recunoaștere
- Secvențe logice cu imagini – ce urmează?
- Telefonul fără fir
- Ghicește cuvântul – prin mimă sau descriere
- Povești în lanț – fiecare copil continuă povestea
- „Roata emoțiilor” – copiii aleg și descriu o emoție

RADU IOANA ROXANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA "LUMEA COPILOR"

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: LUPENI

Proiect educațional – Ziua Mondială a Apei

1. Titlul proiectului:

„Picătura de apă – Comoara vieții”

2. Tipul proiectului:

Educațional – ecologic, interdisciplinar

3. Perioada de desfășurare:

Săptămâna 18–22 martie (culminând cu Ziua Apei – 22 martie)

4. Grupa țintă:

Copiii din grupa mare

5. Coordonatori:

Educatoare;

Colaboratori: părinți, personal auxiliar

6. Parteneri:

Părinți

Biblioteca / Primăria / ONG-uri locale de mediu

7. Argument:

Apa este o resursă esențială pentru viață, dar totodată una dintre cele mai amenințate de poluare și risipă. Educația ecologică trebuie să înceapă încă din primii ani de viață, iar grădinița este spațiul ideal unde copilul învață, prin joc și experiență directă, ce înseamnă să protejezi natura.

Prin marcarea Zilei Mondiale a Apei, dorim să dezvoltăm la copii atitudini pozitive față de mediul înconjurător și să-i învățăm că apa nu este un lucru de la sine înțeles, ci o adevărată comoară care trebuie prețuită. Activitățile propuse în cadrul acestui proiect au caracter ludic, practic și creativ, permițându-le copiilor să descopere importanța apei prin observație, experiment, poveste și joc.

În același timp, proiectul creează un cadru de colaborare între educatoare, părinți și

comunitate, consolidând parteneriatul educațional în jurul unei teme comune, cu impact real asupra formării unui comportament responsabil.

8. Scopul proiectului:

Formarea unui comportament responsabil față de apă și mediul înconjurător încă de la vârsta preșcolară.

9. Obiective:

- Să conștientizeze importanța apei în viața tuturor ființelor.
- Să descopere forme, stări și utilizări ale apei.
- Să adopte comportamente de economisire și protejare a apei.
- Să-și exprime creativ ideile prin desen, joc și mișcare.

10. Resurse:

- Umane: educatoare, copii, părinți
- Materiale: apă, recipiente, culori, coli, cartoane, abțibilduri, sclipici, lipici etc.
- Spațiu: sala de grupă, curtea grădiniței

11. Activități propuse:

1. Povestea „Călătoria unei picături de apă” – Poveste interactivă cu întrebări și imagini
2. Experimente cu apă – Plutire, dizolvare, colorare apei
3. „Găleata cu apă” – Stafetă cu apă, joc de echipă
4. Atelier de creație: „Picătura mea” – Colaj/desen/decupaj în formă de picătură
5. Recitare/cântece: „Apa este viață” – Poezii/cântece simple despre apă
6. Realizarea unui panou tematic – Expunerea lucrărilor și a mesajelor ecologice

12. Modalități de evaluare:

- Observarea participării și implicării active a copiilor.
- Evaluarea produselor artistice (desene, colaje).
- Răspunsuri orale la întrebări simple despre apă.
- Completarea unei fișe de activitate.
- Feedback din partea părinților.

13. Rezultate așteptate:

- Copiii vor înțelege că apa este o resursă esențială.
- Vor demonstra curiozitate și grijă față de apă.
- Se vor implica activ în jocuri și activități practice.
- Lucrările realizate vor reflecta mesajul ecologic.

PÁLL KLÁRA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "BETHLEN GÁBOR"

CLASĂ/GRUPĂ: I.A.

LOCALITATE: LĂZAREA

„Creativitatea este inteligența care se distrează.” – George Scialabba

Primăvara este anotimpul renașterii, nu doar în natură, ci și în sufletul copiilor. Pentru elevii clasei I, fiecare floare care răsară, fiecare pasăre care cântă, devine o poveste, o întrebare, o sursă de uimire. În această perioadă a formării literației și a gândirii logice, creativitatea trebuie să rămână un fir călăuzitor. De aceea, proiectul „Simfonia Primăverii” a îmbinat știința, arta și poezia într-o activitate integrată care a transformat clasa într-un mic univers viu.

Scopul activității:

Încurajarea observării și exprimării artistice a schimbărilor din natură specifice primăverii, prin activități interdisciplinare care dezvoltă sensibilitatea estetică și exprimarea personală.

Obiective:

- Identificarea elementelor specifice anotimpului primăvara;
- Exersarea exprimării în propoziții descriptive și imaginative;
- Crearea de compoziții plastice inspirate din peisaje de primăvară;
- Redactarea de texte scurte cu temă dată (poezii, descrieri, mesaje pentru natură).

Descrierea activității:

Activitatea s-a desfășurat pe parcursul unei săptămâni, sub forma unui atelier creativ. Am început prin observarea directă a naturii – am ieșit în curtea școlii, am privit mugurii, am ascultat păsările și am cules frânturi de primăvară cu toate simțurile. Copiii au notat impresii într-un „Jurnal de Primăvară”, apoi le-au transformat în poezii simple, pline de metafore copilărești.

În activitățile artistico-plastice, au realizat colaje cu flori, picturi cu acuarelă și chiar mici machete din plastilină. Un moment special a fost „Ziua Naturii Personificate”, în care fiecare copil a creat un personaj (doamna Primăvară, vântul ușor, picătura de ploaie etc.) și a compus un dialog sau o povestioară scurtă cu el.

Strategii didactice:

- Metode: observarea, învățarea prin descoperire, exprimarea liberă, creația literară;
- Mijloace: materiale naturale, jurnale, acuarele, fișe de creație;
- Forme de organizare: individual, pe grupe și frontal.

Reflecții pedagogice:

La 7-8 ani, copiii dezvoltă o gândire mai organizată, dar încă păstrează viu spiritul ludic. Prin activități integrate, care implică simțurile, emoțiile și imaginația, învățarea devine profundă și memorabilă. Creativitatea în această etapă este esențială pentru formarea unor viitori cetățeni empatici, capabili să vadă frumosul și să-l recreeze în mod autentic.

A învăța creativ înseamnă a trăi în armonie cu sine și cu lumea. Primăvara din natură se reflectă în primăvara din mintea și inima copilului – un sezon al descoperirii, al exprimării și al iubirii față de tot ce ne înconjoară.

Titlul activității: Simfonia Primăverii în Gânduri și Culori

Nivel de vârstă: Clasa I (7–8 ani)

Durata: 5 zile (câte 1 oră / zi)

Tipul activității: Proiect tematic integrat (științe, arte, comunicare, dezvoltare personală)

<i>Ziua / Etapa</i>	<i>Activitate specifică</i>	<i>Metode și strategii</i>	<i>Mijloace / Materiale</i>	<i>Formă de lucru</i>	<i>Competențe dezvoltate</i>
Ziua 1 – Observare	Ieșire în curtea școlii, observarea semnelor primăverii	Observarea, discuția, întrebări ghidate	Jurnal de notițe, tablete foto	Pe grupe	Gândire logică, exprimare orală
Ziua 2 – Jurnal de primăvară	Scrierea de impresii, descrieri și propoziții tematice	Exerciții de scriere creativă	Fișe de lucru, caiete, imagini	Individual	Literație, exprimare în scris

<i>Ziua / Etapa</i>	<i>Activitate specifică</i>	<i>Metode și strategii</i>	<i>Mijloace / Materiale</i>	<i>Formă de lucru</i>	<i>Competențe dezvoltate</i>
Ziua 3 – Colaj artistic	Realizarea colajelor, picturi sau machete cu natură	Lucru manual, pictură, exprimare liberă	Hârtie, plastilină, acuarele, lipici	Pe grupe	Creativitate vizuală, motricitate fină
Ziua 4 – Personificări	Inventarea de personaje (Doamna Primăvară etc.)	Joc de rol, scriere creativă	Cartonașe, costume simple, creioane	Individual/duo	Imaginație, vocabular, încredere în exprimare
Ziua 5 – Expoziție și reflecție	Prezentarea creațiilor, exprimarea impresiilor	Povestire, evaluare colegială	Tablă, expoziție în clasă	Frontal	Empatie, exprimare estetică și verbală

MOLNAR CSILLA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "BETHLEN GABOR"

CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITOARE A.

LOCALITATE: LĂZAREA

Magia Măștilor și a Zâmbetelor – Carnaval în clasa pregătitoare

„Creativitatea înseamnă să vezi ceea ce toți văd, dar să gândești ceea ce nimeni altcineva nu gândește.” – Albert Einstein

În universul copilăriei timpurii, educația nu este doar o transmitere de cunoștințe, ci o călătorie în care imaginația, emoțiile și curiozitatea micuților prind viață. Clasa pregătitoare, această etapă delicată de tranziție între grădiniță și școală, oferă cadrul ideal pentru dezvoltarea creativității, iar evenimentele tematice, precum Farsangul, devin oportunități autentice de învățare prin joc, expresie și descoperire de sine.

Scopul activității:

Cultivarea creativității, încrederii în sine și spiritului de echipă prin organizarea unei parade a costumelor și activități ludico-artistice specifice carnavalului.

Obiective:

- Dezvoltarea exprimării verbale și non-verbale;
- Stimularea imaginației prin realizarea de măști și costume;
- Încurajarea inițiativei și exprimării personale într-un cadru festiv;
- Consolidarea relațiilor colegiale prin activități de grup.

Descrierea activității:

Pregătirile au început cu multe zile înainte. Am transformat sala de clasă într-un atelier de creație. Cu ajutorul hârtiei colorate, al sclipiciului, al pânzelor și al lipiciului magic (așa cum îl numesc copiii), fiecare elev a creat o mască care să-i reprezinte personalitatea. Unii au fost tigri curajoși, alții fluturi grațioși, iar unii chiar personaje din povești.

Am încurajat părinții să se implice în realizarea costumelor, dar am subliniat că autenticitatea este mai importantă decât perfecțiunea. Copiii trebuie să se simtă implicați în propriile creații.

Ziua carnavalului a început cu un defileu vesel, plin de râsete și aplauze. Am dansat, am cântat și am participat la concursuri amuzante de mimă și pantomimă.

Strategii didactice:

- Metode: conversația, brainstorming-ul, jocul de rol, dramatizarea;
- Mijloace: materiale de artă, muzică, decoruri create de copii;
- Forme de organizare: activitate frontală și lucrul în echipe mici.

Reflecții pedagogice:

Vârsta de 6-7 ani este marcată de o nevoie crescută de exprimare și recunoaștere. Activitățile care implică jocul de rol și simbolic contribuie la dezvoltarea empatiei și a încrederii în sine. Farsangul nu a fost doar o zi festivă, ci o lecție de viață în care am învățat că fiecare copil are o voce unică ce merită să fie auzită.

Educația creativă nu doar informează, ci formează. Prin activități precum carnavalul, cultivăm suflete libere, minți curajoase și zâmbete autentice.

Plan de activitate

Titlul activității: Magia Măștilor și a Zâmbetelor

Nivel de vârstă: Clasa pregătitoare (6–7 ani)

Durata: 2 ore

Tipul activității: Activitate integrată (arte vizuale, educație muzicală, dezvoltare personală)

<i>Etapa activității</i>	<i>Conținut / Activitate</i>	<i>Strategii / Metode</i>	<i>Mijloace didactice</i>	<i>Formă de organizare</i>	<i>Competențe vizate</i>
1. Captarea atenției	Discuție despre carnaval / Vizionare video scurtă	Conversația, brainstorming	Videoproiector, imagini	Frontal	Dezvoltarea curiozității, exprimare orală
2. Organizarea activității	Prezentarea temei: „Farsang –	Explicația, întrebări – răspunsuri	Planșă cu cuvinte-cheie	Frontal	Înțelegerea cerințelor,

<i>Etapa activității</i>	<i>Conținut / Activitate</i>	<i>Strategii / Metode</i>	<i>Mijloace didactice</i>	<i>Formă de organizare</i>	<i>Competențe vizate</i>
	o zi a imaginației”				implicare activă
3. Desfășurarea activității	Crearea măștilor și costumelor cu sprijinul elevilor	Lucru manual, exprimare liberă	Hârtie, lipici, foarfecă, sclipici etc.	Pe grupe	Exprimare creativă, coordonare, motricitate fină
	Parada costumelor – defilare și prezentare	Joc de rol, povestire	Muzică veselă, decoruri	Individual, frontal	Încredere în sine, exprimare non-verbală
	Jocuri de mimă și dansuri colective	Jocuri didactice, mișcare creativă	CD player, instrumente simple	Pe grupe	Coeziune de grup, coordonare corporală
4. Reflecția	Discuție de final, exprimarea trăirilor	Conversație ghidată	Stele de evaluare, foi colorate	Frontal	Autoevaluare, exprimarea emoțiilor și opiniei

NICHIFOR MARILENA IRINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ PRISĂCANI – GPP PRISĂCANI

GRUPA: MARE

LOCALITATE: PRISĂCANI – IAȘI

Proiect extracurricular: „Drumul cărții”

Nivel: Învățământ preșcolar

Perioada de desfășurare: martie – iunie

Parteneri: Biblioteca municipală, librării locale, tipografie locală, părinți, autori locali, ONG-uri pentru lectură

1. Argument

În contextul digitalizării accelerate și al scăderii interesului pentru carte tipărită, este esențial să cultivăm dragostea pentru lectură încă din primii ani de viață. Proiectul „Drumul cărții” își propune să le arate copiilor, într-un mod concret și captivant, cum ia naștere o carte, cine o creează, unde o putem găsi și de ce este importantă lectura. Totodată, activitatea încurajează interacțiunea cu mediul cultural local și promovează colaborarea cu instituții care sprijină educația timpurie.

2. Scopul proiectului

Stimularea interesului copiilor preșcolari pentru lectură și dezvoltarea atitudinilor pozitive față de carte prin activități extracurriculare interactive și parteneriate educaționale.

3. Obiective

Copiii vor:

- înțelege parcursul unei cărți de la idee la raftul bibliotecii;
- dezvolta respectul față de carte ca obiect de valoare culturală;
- interacționa cu persoane implicate în procesul de creație: scriitori, ilustratori, bibliotecari, librari;
- crea propriile povești sau „cărți”;
- participa activ la activități extrașcolare cu caracter educativ și cultural.

4. Grup-țintă

- Copiii grupei mari (5–6 ani)
- Familiile copiilor
- Comunitatea locală

5. Parteneri implicați

- Biblioteca municipală/orășenească – vizite ghidate, ateliere de lectură
- Librării locale – expoziții de carte pentru copii, întâlniri cu autori
- Tipografie locală sau atelier de print – demonstrații practice despre cum se tipărește o carte
- Părinți – ateliere comune de lectură, donații de carte, voluntariat
- Autori/ilustratori locali – ateliere creative sau sesiuni de întrebări

6. Activități propuse

Luna	Activitate	Descriere
Martie	„Ce este o carte?”	Povestiri ghidate, discuții și jocuri pentru identificarea părților componente ale unei cărți
Aprilie	Vizită la bibliotecă	Tur ghidat, prezentare a cărților pentru copii, lectură interactivă cu bibliotecarul
Aprilie	Ziua Autorului Invitat	Invitație către un autor local pentru o sesiune de lectură și dialog cu copiii
Mai	Excursie la tipografie	Copiii urmăresc procesul de tipărire și asamblare a unei cărți, adaptat vârstei
Mai	Librarul povestitor	Vizită la o librărie, lectură organizată și alegerea unei cărți preferate
Iunie	Creăm propria carte	Fiecare copil își realizează propria carte (desen +

Iunie

Expoziția „Cărțile noastre”
și serbare de final

poveste scurtă), care va fi
expusă într-o mini-
expoziție
Organizarea unei expoziții
în cadrul grădiniței, cu
invitația părinților și
partenerilor

7. Resurse necesare

- Transport pentru vizite/excursii
- Materiale de papetărie (hârtie, carioci, lipici, capse)
- Acorduri de parteneriat cu instituțiile implicate
- Cărți pentru copii
- Spațiu pentru expoziție

8. Rezultate așteptate

- Creșterea interesului copiilor pentru lectură și pentru cartea tipărită
- Formarea unui comportament responsabil față de carte
- Consolidarea relației grădiniță–comunitate prin parteneriate educaționale
- Realizarea unei expoziții finale cu lucrările copiilor

9. Modalități de evaluare

- Observarea comportamentului copiilor în timpul activităților
- Discuții libere și răspunsuri la întrebări după fiecare întâlnire
- Realizarea de produse finale (cărți, desene, expoziții)
- Feedback din partea părinților și a partenerilor

10. Coordonatori proiect

- Cadrele didactice ale grupei
- Responsabil parteneriate
- Colaboratori din partea instituțiilor implicate

ILIEVICI DANIELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 29 IAȘI

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ-MIJLOCIE-MARE

LOCALITATE: IAȘI

Activități extrașcolare și jocuri educative pentru grădiniță

I. Activități extrașcolare

1. Excursii la ferme sau grădini zoologice

Scop: familiarizarea copiilor cu animalele, învățarea regulilor de comportament în afara grădiniței.

Activități: observarea animalelor, desenarea acestora, discuții despre habitatul lor.

2. Vizite la muzeu sau teatru de păpuși

Scop: dezvoltarea gustului estetic și a curiozității culturale.

Activități: povestirea piesei de teatru, desen inspirat din spectacol.

3. Participarea la târguri sau ateliere de creație

Scop: încurajarea exprimării prin artă și lucru manual.

Exemple: confecționarea de măștișoare, ornamente de Crăciun, felicitări.

4. Proiecte ecologice („Săptămâna verde”)

Scop: formarea responsabilității față de mediu.

Activități: plantarea florilor, colectare selectivă, curățarea parcului.

5. Ziua porților deschise cu părinții

Scop: întărirea colaborării dintre grădiniță și familie.

Activități: jocuri de echipă, cântece, dansuri, prezentarea lucrărilor copiilor.

Ii. Jocuri educative

1. „Ghicește sunetul!”

Materiale: obiecte care fac sunete diferite (clopoțel, hârtie mototolită etc.)

Obiectiv: stimularea auzului și a atenției auditive.

2. „Ce lipsește?”

Se așază pe masă 5 obiecte, copilul le analizează, apoi se îndepărtează unul fără ca el să vadă.

Scop: dezvoltarea memoriei vizuale și a concentrării.

3. „Sortăm după culoare/formă”

Materiale: cuburi, cercuri, figuri geometrice.

Scop: învățarea culorilor și formelor, dezvoltarea gândirii logice.

4. „Povestea fără sfârșit”

Fiecare copil adaugă câte o propoziție pentru a continua o poveste începută de educator.

Scop: stimularea imaginației și dezvoltarea limbajului.

1. Jocuri de mișcare („Ursul doarme”, „Șotron”, „Muzica se oprește”)

Scop: dezvoltarea motricității și a coordonării.

Concluzie

Activitățile extrașcolare și jocurile educative contribuie esențial la dezvoltarea armonioasă a copiilor de grădiniță. Prin ele, copiii învață să exploreze, să colaboreze și să se exprime liber într-un mediu sigur și stimulant.

MUȘUROIA MARIOARA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION I. GRAURE” BĂLTENI

GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: BĂLTENI/ OLT

 *Numele jocului: „Detectivii insectelor”*

 Scop educativ:

- Să-i familiarizeze pe copii cu principalele insecte (albina, furnica, fluturele, gândacul, lăcusta etc.);
- Să dezvolte spiritul de observație, memoria și capacitatea de asociere;
- Să încurajeze lucrul în echipă și exprimarea verbală.

 *Materiale necesare:*

- Cartonașe cu imagini ale insectelor (20 bucăți – unele dubluri);
- Cartonașe cu siluete (umbre) ale aceluiași insecte;
- „Lupa detectivului” (o lupă de jucărie pentru fiecare copil sau una simbolică);
- Cuvinte simple scrise pe carton cu denumirile insectelor (pentru asociere vizuală);
- Un decor cu elemente de natură (iarbă, flori, frunze – din carton).

 *Reguli și desfășurare:*

◆ Introducere (5 min):

Educatorea spune o scurtă poveste:

„În pădurea magică, câteva insecte s-au ascuns și doar niște mici detectivi curajoși le pot găsi! Sunteți pregătiți să pornim în misiune?”

◆ Etapa 1: Găsește insecta!

- Copiii caută în sala de clasă cartonașele cu insecte ascunse printre decoruri;
- Fiecare copil care găsește o insectă trebuie să spună: „Am găsit un/ o ____” (numește insecta);
- Educatorea completează cu informații simple: „Aceasta este o furnică. Ea trăiește în mușuroi și cară firimituri.”

◆ Etapa 2: Potrivește insecta cu umbra ei!

- Copiii vin pe rând și asociază imaginea găsită cu cartonașul-umbră corespondent.

◆ Etapa 3: Ghicitoare insectă:

Educatoarea spune ghicitori simple. Exemplu:

„O rochie are de mătase,

Zboară lin printre flori o frumoasă mireasă.”

(Răspuns: *Fluture*)

Copiii ridică imaginea corectă.

◆ Etapa 4: Clasifică insectele:

Copiii sunt invitați să grupeze insectele după:

- Insecte care zboară / care nu zboară;
- Insecte cu multe picioare / puține picioare.

🚩 *Finalul jocului:*

Copiii primesc o diplomă simbolică: „Detectiv al insectelor”.

Se face o scurtă recapitulare și se întreabă: „Ce insectă ți-a plăcut cel mai mult și de ce?”

✅ *Competențe vizate (conform curriculum preșcolar):*

- Cunoașterea mediului: identificarea elementelor vii (insecte) și caracteristici;
- Limbaj și comunicare: dezvoltarea vocabularului tematic;
- Dezvoltare personală: exprimarea emoțiilor și cooperarea în joc.

PURICE FLORENTINA ALINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 40

GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: PLOIEȘTI

Tema activității: Cursa formelor geometrice

Mijloc de realizare: Joc de mișcare

Scopul activității: Recrearea și destinderea copiilor; dezvoltarea atenției, rapidității în reacții, a îndemânării; dezvoltarea spiritului de competiție.

Obiective operaționale:

- Să participe cu interes la activitate, respectând regulile jocului;
- Să urmărească verbalizarea educatoarei în timpul jocului;
- Să-și însușească unele norme de comportament care promovează spiritul de competiție și fair-play.

Strategii didactice

Metode și procedee: Surpriza, explicația, conversația, demonstrația, jocul;

Mijloace și materiale didactice: Zar cu forme geometrice, covor din carton cu diferite forme geometrice, medalioane, trofeu.

Forme de organizare: frontal.

Nr. Crt	Etapetele activității	Conținut științific	Strategii didactice		Evaluare/ Metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea atenției	Introducerea în activitate se va realiza prin descoperirea materialelor necesare desfășurării jocului. Zar cu forme geometrice și trei covoare din carton cu forme geometrice colorate diferit.	Conversația Surpriza	Zar Covor cu diferite forme geometrice	Observarea comportamentului copiilor

2.	Desfășurarea activității	Pornim în Cursa Formelor geometrice! Pentru a se putea realiza întrecerea, copiii vor primi un medalion în formă de patrat/triunghi/cerc, după ce au primit medalionul se duc la covorul cu același semn. Educatorea aruncă zarul, pe ce față/formă cade zarul-copilul cu același semn înaintează. Când unul din jucători ajunge la final, următorul jucător intră. Jocul continuă până când toți copiii execută sarcina. Voi urmări participarea activă și afectivă a copiilor stimulându-i pe cei mai neîncrezători. Acolo unde este nevoie îi ajut sau le dau indicații suplimentare individual sau colectiv după cum este cazul în cursă.	Explicația Exercițiul Demonstrația Jocul	Medallion-cerc/pătrat/triunghi	Observarea comportamentului copiilor Gradul de implicare al fiecărui copil
5.	Încheierea activității	- Ce joc ne-am jucat noi astăzi? -V-a plăcut acest joc? Voi face aprecieri referitoare la modul în care s-a desfășurat întreaga activitate a zilei. Voi oferi copiilor Trofeul Cmpionilor.	Conversația	Trofeu	Aprecieri verbale

PĂDURARIU LUCIA NICOLETA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 18

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ (2-3 ANI)

LOCALITATE: SIBIU

Jocuri pentru dezvoltarea coordonării și a motricității grosiere

În noul context legislativ, integrarea copiilor începând cu vârsta de 2 ani la grupa mică în grădiniță este o adevărată provocare. Întreaga activitate instructiv-educativă a copiilor cu vârsta între 2-3 ani trebuie gândită după o bună cunoașterea a nivelului acestora de dezvoltare în plan socio-emoțional, în planul limbajului și al cunoașterii, dar și în plan fizic.

La vârsta de 2-3 ani jocul este activitatea esențială a copilului, prin joc copilul interacționează cu mediul social, explorează, trăiește experiențe noi.

Dacă în familie copilul descoperă jocul nestructurat, spontan, în grădiniță el ia contact cu jocul structurat, cu scop definit.

Demersul cognitiv al materialului de față este diseminarea unor experiențe de joacă dirijată pe care le-am desfășurat la grupa de 2-3 ani.

Perioada între 2-3 ani este marcată de o curiozitate de neegalat, o dorință arzătoare de a descoperi lumea. Organizarea de jocuri cu materiale din natură dau un plus de valoare activităților pe care le desfășurăm cu preșcolarii. Aduc natura în sala de grupă, îi familiarizează pe copii cu mediul înconjurător, sunt o resursă inepuizabilă de experiențe. Copiii iau contact cu diferite forme, texturi, mirosuri, culori și dimensiuni.

Pentru buna desfășurare a acestor jocuri și atingerea valențelor lor educative lor educative trebuie avute în vedere anumite aspecte: siguranța copiilor, alegerea materialelor, organizarea spațiului, supravegherea atentă pe tot parcursul jocului.

Siguranța copiilor este esențială! Pentru a putea construi un mediu sigur în care să ne jucăm cu copiii, este esențial să organizăm cu atenție spațiul și să alegem cu foarte mare responsabilitate materiale potrivite.

La grupa de 2-3 ani nevoia de mișcare a copiilor este mare. Zona în care lucrează copiii nu trebuie aglomerată cu mobilier, jucării sau alte surse de distragere. Tranziția de la o zonă de lucru la alta este bine să se facă ușor, fără obstacole.

Copiii nu se vor așeza pe scăunele, ei se vor mișca liber, își vor găsi cea mai bună poziție de lucru, vor avea un spațiu mai mare de mișcare.

Alegerea materialelor de lucru trebuie să fie de dimensiuni potrivite mânuțelor copiilor; obiectele, materialele din natură trebuie să aibă dimensiuni potrivite, să nu poată fi bătute în gură, în urechi sau în nas; este bine să fie evitate obiectele casante, obiectele de pe care se pot desprinde părți mici. Aducem în zona de joc materialele suficiente pentru toți copiii, dar și de rezervă pentru a putea înlocui ceea ce s-a deteriorat.

„Nuca plimbăreță”

Materiale necesare: nuci, tub de carton (de la o rolă mare de hârtie), farfurioare.

Desfășurarea jocului: copiii se așează în jurul măsuței pe care găsesc un tub lung de hârtie, o farfurioară cu nuci, o farfurioară goală. Preșcolarul va ține cu o mână tubul de hârtie pe care-l va sprijini în farfuria goală, iar cu cealaltă va introduce prin tub câte o nucă. Jocul se încheie când toate nucile au trecut prin tub și au ajuns în farfurioara goală.

Valențele jocului: Prin acest joc copiii își dezvoltă coordonarea oculo-motorie, își dezvoltă răbdarea, motricitatea fină. Este un bun exercițiu pentru relaxare, folosind materiale din natură.



„Ne jucăm, obiecte aranjăm!” (Serii de obiecte):



Materiale: cutii goale de la ouă, conuri de brad mici, nuci.

Desfășurarea jocului: în fiecare cutie de la ouă se vor afla două tipuri de materiale din natură: conuri de brad mici și nuci. Copiii vor alege din capacul cutiei și vor așeza în cutie un o nucă, un con. Ei nu vor combina materialele din alte cutii. Pe parcursul jocului, preșcolarii vor verbaliza acțiunea, acesta fiind un bun exercițiu pentru dezvoltarea vocabularului.

Valențele jocului: manipularea de obiecte, respectarea unui model, coordonare oculo-motorie, dezvoltarea motricității, orientarea într-un spațiu dat, dezvoltarea vocabularului.

Bibliografie:

1. ***Curriculum preșcolar 2019
2. Farcaș Genoveva – „Autonomia copilului de vârstă mică”, ed. Polirom, 2019,
3. Munteanu- Neculai Eusebiu - „Preșcolarul în familie și la grădiniță”, ed. Polirom 2025
4. *** Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie de la naștere la 6/7 ani

ENACHE MARIA-CARLA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PARFUM DE TEI”

CLASĂ/GRUPĂ: MARE C „RAZE DE SOARE”

LOCALITATE: CLUJ-NAPOCA

Jocuri educative în aer liber pentru preșcolarii de grupă mare

Introducere

Educația timpurie joacă un rol esențial în dezvoltarea fizică, emoțională, socială și cognitivă a copiilor. Jocurile educative sunt modalități eficiente prin care învățarea poate deveni o experiență plăcută, iar cele desfășurate în aer liber au avantajul de a combina exercițiile fizice cu descoperirea activă a mediului. Pentru preșcolarii de grupă mare (5–6 ani), jocurile în aer liber oferă oportunități valoroase de dezvoltare a abilităților de cooperare, concentrare, coordonare și comunicare.

Beneficiile jocurilor educative în aer liber

Jocurile de exterior contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului, stimulând atât corpul, cât și mintea. Copiii învață prin mișcare, explorare și interacțiune directă cu ceilalți și cu natura. În plus, aerul curat și spațiul larg favorizează exprimarea liberă a energiei și reduc stresul. De asemenea, aceste activități încurajează respectul pentru reguli, munca în echipă și autonomia.

Exemple de jocuri educative în aer liber

1. „Vânătoarea de comori” cu teme educative

Acest joc presupune ascunderea unor obiecte sau simboluri în curtea grădiniței (sau într-un parc), fiecare având legătură cu o temă educativă: forme geometrice, litere, culori sau animale. Copiii sunt împărțiți pe echipe și primesc indicii sub formă de ghicitori sau hărți desenate simplu. Scopul este să găsească toate „comorile” și să le explice semnificația lor. Exemplu: Găsirea unor forme geometrice din carton (triunghiuri, pătrate, cercuri), pe care copiii trebuie să le numească și să le așeze în ordinea dimensiunilor sau culorilor. Prin această activitate, copiii învață să observe, să colaboreze și să își folosească gândirea logică.

2. „Ștafeta numerelor”

Acesta este un joc care dezvoltă atât abilitățile motrice, cât și pe cele matematice. Se trasează un traseu simplu (cu jaloane, cercuri sau frânghii), iar la capătul fiecărei etape copiii trebuie să rezolve o sarcină matematică potrivită vârstei (ex: numărat până la 10, recunoașterea cifrelor, adunări simple).

Exemplu: Copiii aleargă până la o cutie unde trebuie să scoată un bilețel cu o cifră (de exemplu 4) și apoi să adune 4 obiecte de aceeași culoare. Jocul îi ajută pe copii să-și exerseze atenția, coordonarea și cunoștințele numerice.

3. „Simon spune... în natură”

Adaptarea jocului clasic „Simon spune” într-o variantă educativă pentru exterior poate fi extrem de atractivă. Educatorul dă comenzi precum „Simon spune: arată un copac verde”, „Simon spune: sari pe două picioare până la banca roșie” sau „Simon spune: adună trei frunze galbene”.

Jocul dezvoltă ascultarea activă, atenția, vocabularul și capacitatea de a respecta reguli.

4. „Mima naturii”

Acest joc creativ presupune ca fiecare copil sau echipă să mimeze un animal, un fenomen natural sau o activitate din natură (vântul, ploaia, fluturii, broaștele etc.), iar ceilalți să ghicească despre ce este vorba.

Pe lângă distracția oferită, acest joc stimulează expresivitatea corporală, imaginația și capacitatea de a face asocieri între gesturi și concepte.

5. „Curcubeul mișcător”

Se pregătesc mai multe cercuri colorate sau panglici în culorile curcubeului, așezate la distanțe diferite. Copiii trebuie să se deplaseze pe o anumită traiectorie (în fugă, în pas de rață, sărind într-un picior) și să atingă sau să adune elementele în ordine (roșu, portocaliu, galben etc.). Educatorul poate introduce și sarcini suplimentare: să numească un fruct de aceeași culoare sau un obiect din clasă.

Această activitate ajută la consolidarea cunoștințelor despre culori și îmbunătățește orientarea în spațiu și memoria secvențială.

Concluzie

Jocurile educative de exterior sunt esențiale în procesul de învățare activă al copiilor de grupă mare. Acestea oferă contexte atractive în care copiii pot învăța prin acțiune și experimentare.

Prin integrarea elementelor educative în jocuri dinamice și creative, educatorii contribuie la dezvoltarea complexă a preșcolarilor, pregătindu-i pentru etapa următoare a educației

formale. În același timp, mediul natural în care se desfășoară aceste jocuri creează o legătură afectivă pozitivă cu învățarea, care poate dura o viață întreagă.

DUȚUC MIRELA-MAGDALENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 6 SUCEAVA

CLASĂ/GRUPĂ: A III-A

LOCALITATE: SUCEAVA

Fișă de activitate în cadrul programului național

„Școala Altfel” – decembrie, 2024

Titlul activității: DALBE FLORI DE SĂRBĂTORI

1.Coordonatorul / Coordonatorii activității: prof. DUȚUC MIRELA

2.Organizatorul / Organizatorii activității: prof. DUȚUC MIRELA

3.Data desfășurării: 19.12.2024

4.Durata activității: 2 ore (10⁰⁰ - 12⁰⁰)

5.Grupul țintă: elevii clasei a III-a și elevii din clasele CP - VIII

6.Parteneri implicați: -

7.Obiectivele (2, max. 3):

- a. -să interpreteze colinde, poezii, scenete și urături în cadrul Serbării
- b. -să trăiască emoțiile sărbătorilor prin versuri și colinde.

8.Resursele:

a. Umane: elevi, profesori, părinți

9.Materiale: laptop, recuzită necesară

10.Descrierea activității (max. 5 fraze):

Elevii scolii noastre s-au reunit în organizarea unei Serbări cu ocazia sărbătorilor de iarnă.

Prin poezii, colinde, scenete și urături elevii au adus magia Sărbătorilor de iarnă. Elevii Clasei a III-a au prezentat în cadrul serbării, Legenda bradului. Protejarea pruncului Iisus Hristos a fost frumos interpretată de copii, aceștia intrând corect în pielea personajelor. La sfârșit spectatorii au aplaudat reprezentația micilor actori.

11.Rezultate așteptate:

- a. elevii au participat cu bucurie la activitate
- b. au înțeles importanța și semnificația sărbătorilor
- c. urările elevilor au transmis emoție și bucurie în rândul părinților.

12.Modalități de evaluare a activității:

- a. – versuri și cântece/colinde

b. – fotografii

c. – aprecieri verbale

13. Rezultate înregistrate:

a. – participare activă

b. – elevi implicați

c. – realizării unei frumoase serbări

14. Sugestii, recomandări:

a. – recomandări și sfaturi pozitive

b. – transmiterea mesajelor celor dragi

c. – sărbătorile sunt motive de bucurie și dorințe de mai bine în Noul An, 2025.





FĂDOR ANCA - VERONICA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „REGINA ELISABETA”

CLASĂ/GRUPĂ: A II-A

LOCALITATE: RĂDĂUȚI

Proiect educațional

“Spune NU intimidării!”



Argument

Școala este un loc unde elevii se instruiesc, învață, dar este și un loc unde se stabilesc relații, se promovează modele, valori, se creează condiții pentru dezvoltarea cognitivă, afectivă și morală a copilului. Clasa școlară constituie un grup al cărui membri depind unii de alții, fiind supuși unei mișcări de influențare reciprocă ce determină echilibrul funcțional al câmpului educațional.

Din cauza complexității sale, problema violenței în școală necesită soluții diverse în funcție de varietatea factorilor cauzali care pot sta la baza apariției ei. Pentru soluționarea acestei probleme nu există un răspuns tipic. Întreaga comunitate este provocată, și în special cadrele didactice, părinții și elevii înșiși.

Scopul activității: prevenirea și diminuarea fenomenului violenței din școală prin activități specifice vârstei școlare, conștientizarea importanței relațiilor interumane bazate pe înțelegere și acceptare.

Obiectivele proiectului:

- prevenirea timpurie a violenței ;

- includerea elevilor, ca actori principali și/sau parteneri, în acțiuni anti-violență ;
- anticiparea unor modalități rapide și eficiente de reacție în cazul declanșării faptelor de violență, prin exemplificări, analogii și interpretări din literatura pentru copii specifică vârstei.

Resurse materiale: prezentare PPT, laptop, coală flipchart, fișe de lucru, creioane colorate, foi cartonate

Descrierea activității:

Fenomenul violenței în rândul copiilor nu este unul nou, iar termenul de bullying (abuzul prin intimidare) este tot mai frecvent utilizat. În cadrul acestui proiect, elevii vizionează pentru început o prezentare PPT despre ceea ce reprezintă acest fenomen și tipurile de bullying posibile.

Apoi, elevii completează în “inima clasei” calitățile de care trebuie să dăm dovadă în relațiile cu cei din jurul nostru, iar în exteriorul ei acele comportamente care pot provoca suferință persoanelor din preajmă. După, copiii formulează mesaje prin care își pot arăta aprecierea, concluzia finală a activității fiind: ÎNCURAJARE, NU INTIMIDARE!

Rezultate așteptate:

- conștientizarea elevilor cu privire la consecințele actelor de violență;
- formarea unei atitudini pozitive față de colegi/adulți;
- diminuarea numărului cazurilor de agresivitate din școală;

Evaluarea activităților:

- a. realizarea unei expoziții cu lucrările realizate;
- b. afișarea posterului în sala de clasă;
- c. album cu fotografii din timpul activităților derulate

LUȚIA ANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "IULIAN VESPER"

CLASĂ: A II-A

LOCALITATE: HORODNIC DE SUS JUD. SUCEAVA

Fișă de activitate

Numele și prenumele cadrului didactic coordonator: Luția Ana

Titlul activității: Ziua Mondială a Drepturilor copilului

Domeniul în care se încadrează / tipul de activitate*: cetățenie democratică și responsabilitate socială

Scopul activității: Creșterea gradului de conștientizare cu privire la drepturile fundamentale ale copiilor promovând respectarea acestora

Obiectivele educaționale ale activității:

1. Informarea despre drepturile și responsabilitățile copilului
2. Conștientizarea importanței protecției copilului
3. Îmbunătățirea empatiei și a toleranței

Număr de elevi participanți: 26 elevi

Durata și locul desfășurării activității: 1 oră / sala de clasă

Descrierea pe scurt a activității, menționând elementele de succes ale acesteia (conținut, metode, sarcini de lucru, caracterul educativ, parteneriate, etc):

Activitatea dedicată Zilei Mondiale a drepturilor Copilului a inclus o serie de activități care au promovat înțelegerea și respectarea drepturilor și a responsabilităților copiilor. S-au purtat discuții interactive despre drepturile fundamentale ale copiilor și s-a derulat un atelier de creație în care elevii au confecționat cărticica cu drepturile și responsabilitățile lor. Elevii au prezentat situații în care le-au fost încălcate drepturile indentificându-se modalități de prevenire a unor astfel de situații. Activitatea s-a încheiat prin momente în care copiii și-au exprimat vise și dorințe într-un cadru de incluziune și prin de bucurie.

Din discuțiile cu elevii și părinții s-a desprins dorința de a derula și alte activități pe această temă deoarece conștientizarea necesității respectării drepturilor celor din jurul nostru duce la o coeziune de grup foarte importantă derulării activităților la clasă.



STRATULAT ANAMARIA RALUCA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI NICULĂIASA”

CLASĂ/GRUPĂ: CLASELE SIMULTANE P / I / A – III- A

LOCALITATE: LĂMĂȘENI

Proiect de activitate extrașcolară privind combaterea și prevenirea violenței în mediul școlar

- Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Mihai Niculăiasa” Lămășeni
- Profesor învățământ primar: Stratulat Anamaria - Raluca
- Clasele simultane : Pregătitoare / I / a III-a
- Număr de elevi: 15 elevi
- Locul desfășurării: Sala de clasă / curtea școlii
- Data: 14. 03. 2025
- Durata: 50 minute
- Tema : „Plus armonie, minus violență”
- Tipul activității: activitate educativă integrată cu caracter formativ și preventiv
- Forma de organizare: activitate în grupuri/clase simultane, cu metode interactive și ludice
- Scopul activității: formarea și dezvoltarea comportamentelor nonviolente, empatiei și respectului reciproc între colegi.
- Obiective:
 - Cognitive:
 - să recunoască comportamentele violente și nonviolente.
 - să identifice emoțiile proprii și ale celorlalți.
 - Afective:
 - Să manifeste o atitudine pozitivă față de colegi.
 - Să exprime deschis sentimente de prietenie, respect și empatie.
 - Practice:
 - Să colaboreze în cadrul unui grup pentru realizarea sarcinilor.
 - Să participe activ la jocuri și activități de grup.
- Resurse materiale:
 - Fișe de lucru diferențiate
 - Cartonașe colorate, emoticoane, baloane

- Tabla interactivă pentru muzică liniștitoare
- Planșe: „Arborele prieteniei”, „Semaforul emoțiilor”
- Lipici, foarfecă, creioane colorate
- *Desfășurarea activității:*

Momentul I – Captarea atenției (10 min)

- Joc: „Salutul magic” – fiecare copil își salută colegii cu o formulă prietenoasă.
- Întrebări: Ce înseamnă să fii prietenos? Cum arată o zi frumoasă la școală?

Momentul II – Desfășurarea activității (30 min)

1. Activitate frontală:

- Vizionare/ascultare poveste/filmuleț educativ: „Prietenia contează”.
- Discuție ghidată: Ce au făcut personajele bine? Ce am face diferit?

2. Activitate pe grupe:

- Clasa pregătitoare: Desenează o situație în care te porți frumos cu un coleg.
- Clasa I: Completează fișa „Faptele bune cresc flori”.
- Clasa a III-a: Redactează 3 reguli ale clasei armonioase + afiș de promovare a nonviolentei.

3. Joc interactiv comun:

- „Semaforul emoțiilor” – copiii ridică cartonașe verde/galben/roșu în funcție de emoția transmisă.
- „Cutia cu soluții” – elevii extrag bilețele cu situații conflictuale și oferă o soluție nonviolentă.

Momentul III – Reflecție și încheiere (10 min)

- Realizarea „Arborelui prieteniei” – fiecare copil lipește o frunză cu un gând pozitiv.
- Concluzie: Ce am învățat azi? Ce promitem să facem mai bine?

• *Evaluare:*

- Observare directă
- Autoevaluare: „Cum m-am simțit azi?” (cu ajutorul emoticoanelor)
- Afișarea produselor finale (desene, afișe, reguli)

• *Sugestii de continuare:*

- Realizarea unui colț al păcii în clasă.
- Activități lunare de consolidare a comportamentului nonviolent.
- Implicarea părinților în activități comune.

ZĂICESCU MIRELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.3 SUCEAVA

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA I

LOCALITATE: SUCEAVA

Atelier muzical

Activitate la școala de vară

Scopul activității:

- Familiarizarea cu noțiunea de „ritm” și executarea mișcărilor sugerate de cântec;
- Dezvoltarea deprinderilor muzicale de interpretare a cântecelor în colectiv, pe grupe sau individual, cu acompaniament;

Competențe specifice:

- Muzică și mișcare
- 1.4. Receptarea cântecelor cu un ambitus cuprins între DO1-DO2, alcătuite din formule ritmico-melodice simple și repetate;
- 2.2. Cântarea, individual sau în grup, asociind acompaniamentul sugerat de ritm.
- 3.2. Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare, în funcție de conținutul și caracterul muzicii;
- 3.3. Executarea unui dans cu mișcare repetată, pe un cântec simplu sau pe audiție.
1. Prezentare prin cântec și mișcare: Sound & Movement Name Game by Jenny Sauer-Klein
Link: <https://www.youtube.com/watch?v=AcIZyuOTe5w>
2. Încălzire corp: The Dance Freeze Song 3! | Air Guitar Freeze Dance | Scratch Garden
Link: https://www.youtube.com/watch?v=19XKUov1hfg&list=RD19XKUov1hfg&start_radio=1
3. Încălzire voce cu animăluțe: MG VOCAL WARM-UPS AND EXERCISES FOR KIDS by MG Education
Link: https://www.youtube.com/playlist?list=PLZHAG2tOQrua_6APyncb4j4CA6fw0MZs5
4. Ghiceste instrumentul (joc pe echipe; cartonase) Musical Instruments Quiz | Musical Instruments ESL Game  Sanook English ESL Activities
Link: <https://www.youtube.com/watch?v=jtHFghTnMkM>

5. Ritmul

Jocuri ritm pe tabla inteligentă

Link: <https://www.classicsforkids.com/>

6. Exerciții melodice

Elevii sunt invitați să învețe și melodia potrivită acestui ritm

Noua Zeelandă:

LINK:

https://www.youtube.com/watch?v=One5Fu9n1lQ&list=RDOne5Fu9n1lQ&start_radio=1

<https://www.youtube.com/watch?v=zX1H3qfDrco>

<https://www.youtube.com/watch?v=pFKRwWsfjno&feature=youtu.be> - Miscare corporală

7. Joc elastic și pahare

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=8thPJbbaKqM>

PETRIAN ROXANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: SCOALA GIMNAZIALA „I. GHE DUCA”

CLASĂ/GRUPĂ: PREGATITOARE

LOCALITATE: RM. VALCEA

Fișă de lucru – Pagina Miciei Olimpici (Clasa Pregătitoare)

Nume: _____ Clasa: _____

Tema: „Gândește creativ!”

1. Desenează o jucărie magică. Ce face ea? (Spațiu pentru desen)

2. Spune o propoziție despre jucăria ta:

3. Colorează fața personajului tău preferat dintr-o poveste:

4. Povestește: Ce ai face dacă ai găsi o baghetă magică?

5. Joc de cuvinte: Găsește un cuvânt pentru fiecare literă a cuvântului C-R-E-A-T-I-V:

C - _____

R - _____

E - _____

A - _____

T - _____

I - _____

V - _____

Bravo, micule olimpic! Ai o minte creativă și jucăușă!

BĂJAN MARGARETA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: BĂJAN MARGARETA

CLASĂ/GRUPĂ: PREGATITOARE

LOCALITATE: BĂBENI, JUD. VÂLCEA

Activitate extrașcolară: "Micii pietoni în acțiune"

Scop: Dezvoltarea comportamentului rutier corect și conștientizarea riscurilor din trafic.

Clasa: a II-a

Loc: Curtea școlii sau un parc amenajat.

Descriere:

- Se amenajează un mini-traseu rutier cu treceri de pietoni, semafoare, indicatoare (realizate din carton).
- Elevii vor juca pe rând rolul de pietoni, bicicliști și șoferi (cu triciclete sau cărucioare).
- Se simulează traversarea corectă, așteptarea la semafor și respectarea indicatoarelor.

Materiale necesare:

- veste reflectorizante;
- indicatoare rutiere din carton;
- semafor din cutie pictată;
- bandă adezivă pentru marcaje.

Joc educativ 1: „Semnul lipsă”

Reguli:

- Se arată elevilor un panou cu mai multe semne rutiere, dar unul lipsește.
- Elevii trebuie să identifice semnul lipsă și să explice ce înseamnă și unde se folosește.

Dezvoltă: atenția, memoria vizuală și învățarea semnelor rutiere.

Joc educativ 2: „Traversează corect!”

Reguli:

- Se formează două echipe. Fiecare elev trage un cartonaș cu o situație („Semafor roșu”, „Trecere de pietoni”, „Stradă fără trotuar”).
- Elevul trebuie să mimeze sau să spună cum ar traversa corect în acea situație.
- Se acordă puncte pentru răspunsuri corecte și sigure.

Dezvoltă: gândirea logică, aplicarea regulilor și conștientizarea riscurilor.

CRĂCIUN RALUCA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ SLOBOZIA BRADULUI

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA I

LOCALITATE: SLOBOZIA BRADULUI

Proiect de activitate extracurriculară

Argument

Romii sunt o populație de origine indiană ce trăiește în prezent în foarte multe țări din Europa, dar și în Australia și America. Romania este una dintre țările cu cel mai număr de romi din Europa. Romii au sosit pe continentul european în mai multe etape, între secolele al IX-lea și al XV-lea. O ipoteză larg acceptată susține că la sosirea lor romii au fost confundați cu membrii unei secte creștine originare din Asia Mică și care aveau reputația de magicieni și ghicitori. Numele atribuit acestora, „atsiganos” (neatins, de neatins, sau care nu se ating de alții), a fost transferat grupurilor de romi și stă și azi la baza denumirii utilizate în mai multe limbi pentru a-i desemna pe romi: „țigani” în română, bulgară și maghiară, „tsiganes” în franceză, „zingari” în italiană etc. În zilele noastre, în rândul populației de etnie romă apar anumite probleme de acomodare și integrare socială cauzate de lipsa educației decalitate, personalizate. Cele mai des întâlnite probleme, în rândul copiilor, sunt: absenteismul și abandonul școlar, dar și analfabetismul, în cele din urmă.



Copiii romi se confruntă cu o situație specială: 17,3% din copiii romi, cu vârsta cuprinsă între 7 și 16 ani, nu au fost niciodată la școală, 11,6% au ieșit din sistem înainte de finalizarea învățământului obligatoriu. Abandonul și performanțele școlare scăzute pun însă în evidență câteva aspecte interesante. Riscul cel mai mare de abandon școlar este chiar la începutul nivelului de învățământ. Așadar, este imperios necesară regândirea organizării sistemului de învățământ pentru minoritățile etnice și investirea în școli și cadre didactice care să promoveze un învățământ pentru toți, personalizat și adaptat nevoilor și ritmului de dezvoltare al fiecăruia. Scopul activităților educaționale nu trebuie să fie schimbarea „din rădăcini” a culturii romilor, ci calea spre o viață decentă, virtuoasă, în acord cu valorile morale ale omenirii, indiferent de etnie.

1. *Titlul proiectului:*

„8 Aprilie- Ziua Internațională a Romilor”

2. *Tipul de activitate:*

Activitate artistică și practică

3. *Resursele implicate:*

a) Resurse umane: elevii clasei I B– 19, prof.înv.primar,

b) Resurse materiale: bloc de desen, acuarele, videoproiector, prezentare PPT, polistiren, hârtie creponată, lipici, ecusoane, steag.

4. *Spațiul de desfășurare a activităților: Sala de clasă*

5. *Obiective generale:*

- Promovarea interculturalității;
- Perfecționarea priceperilor și deprinderilor de exprimare corectă, coerentă, fluentă în structuri gramaticale mai ample;
- Îmbogățirea vocabularului;
- Trezirea sentimentului de mândrie și prețuire a istoriei neamului.

6. *Scopurile activității:*

- Descoperirea valorilor morale prin reflectarea asupra trecutului și a prezentului;
- Cunoașterea evenimentelor deosebite, fapte din istoria romilor;
- Conștientizarea semnificației zilei.

7. *Descrierea activității:*

- Prezentarea PPT;
- Prezentarea steagului, a stemei;
- Realizarea unor lucrări sugestive;
- Realizarea unei machete;
- Recitarea unor poezii și interpretarea unor cântece
- Interpretarea imnului „Gelem, gelem”.

8. *Modalități de evaluare a activității:*

- Realizarea unei expoziții cu lucrările și creațiile elevilor;
- Expoziție foto cu momente din cadrul activității.



BOGDAN MARINELA

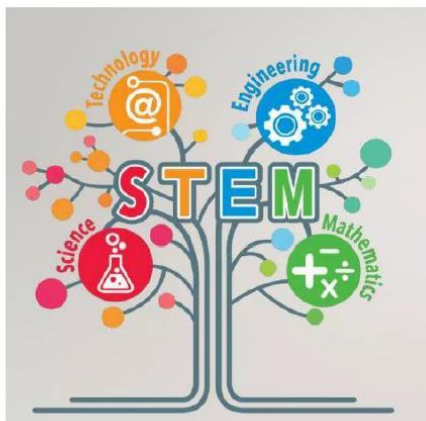
UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAIL SADOVEANU” HUȘI

CLASA A II-A A

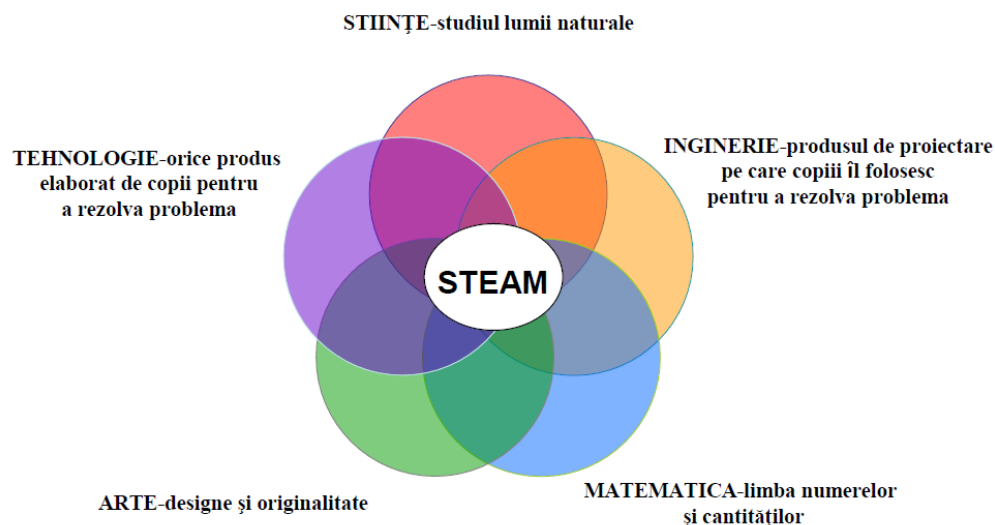
LOCALITATE: HUȘI, JUDEȚUL VASLUI

Educația STEM/STEAM- îmbinarea științei cu arta și realitatea

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI



Ce reprezintă STEM/STEAM?



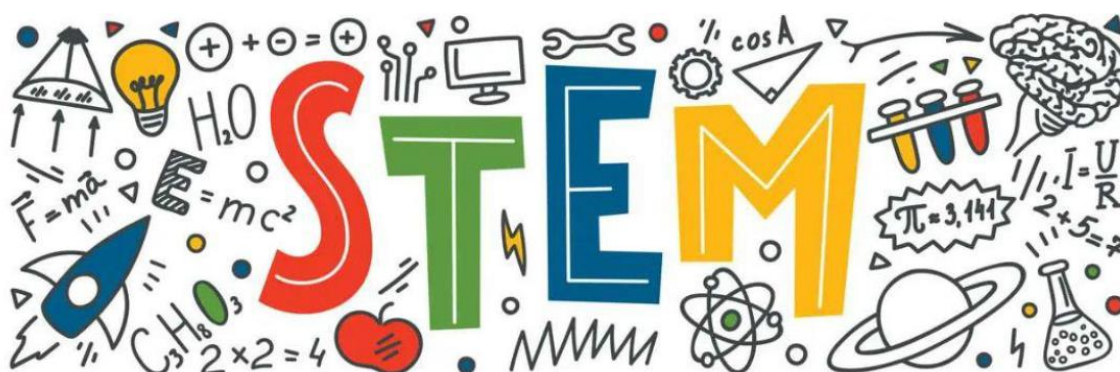
- **COMPETENȚA CHEIE a STEM/STEAM**
este integrarea și abordarea

Interdisciplinară/

Transdisciplinară/

Multidisciplinară.

- **COMUNICARE**



- Educația STEAM a fost caracterizată în funcție de tipul de integrare al disciplinelor, după cum urmează:
- *educație **STEAM transdisciplinară***, care implică fuziunea totală a disciplinelor și al cărui element principal îl constituie rezolvarea de probleme
- *educație **STEAM interdisciplinară*** în care o temă reprezintă punctul comun dintre discipline
- *educație **STEAM multidisciplinară***, care presupune o colaborare între discipline însă acestea nu fuzionează
- *educație **STEAM transversală***, în care se practică examinarea/ observarea unei discipline prin perspectiva altei discipline



Exemple de activități, care pot fi realizate în contextual educației STEM :

- Aplicații practice;
- Experimente;

- Proiecte educaționale interdisciplinare: biologie, chimie, geografie, fizică, matematică, informatică, tehnologie, arhitectură, meteorologie etc.;
- Activități creative legate de meșteșuguri și arte;
- Proiecte educaționale de cercetare ale elevilor în domeniile STEM;
- Vizite ale elevilor în institute, muzee, laboratoare de cercetare;
- Evenimente care promovează educație pentru științe și tehnologie (târguri, expoziții, tabere, competiții pentru elevi)

Avantajele educației STEM/STEAM



- trezesc interesul elevilor prin faptul că împletesc știința cu arta.
- intervin în dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor.
- elevii se implică în procesul de învățare.
- împărtășesc cu ceilalți ideile proprii sau descoperirile, fac asta cu plăcere.

Exemple de activități STEM/ STEAM

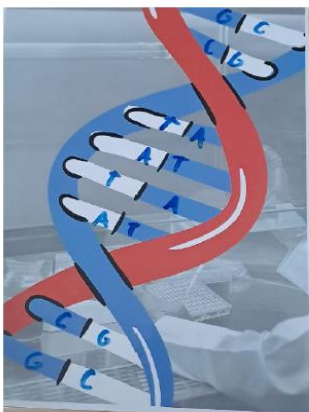
Codul uman

Activitate desfășurată la biblioteca municipală „Mihai Ralea” Huși cu profesor universitar.

Cu ajutorul codurilor de culori, litere și puzzle-uri, copiii au construit o scurtă secvență de ADN.

Demonstrând teoria ADN-ului diferit (plantă, animal, om), extragerea ADN-ului unui fruct cât și descoperirea propriilor trăsături au fost o provocare pentru copii.

Construirea unei specii a fost o încântare.



Vulcanul activ

Activitate desfășurată în sala de clasă

Materiale necesare: pahare din plastic, farfurii din plastic, oțet, bicarbonat de sodiu



HRISTEA CLAUDIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU P. P. NR. 12-PJ, JUD. VASLUI

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: HUȘI

„Prietenii naturii”

– Activitate tematică pentru Săptămâna Verde-

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

Durata: 25-30 min.

Loc desfășurare: Sala de grupă și curtea grădiniței

Tipul activității: Activitate integrată (cunoașterea mediului, educație ecologică, educație plastică, joc)

Tema săptămânii: Săptămâna Verde – „Protejăm natura cu pași mici, dar siguri!”

1. Scopul activității:

Formarea unor deprinderi elementare de protejare a mediului înconjurător prin joc, observație, sortare și activități artistico-plastice.

2. Obiective urmărite:

- O1 -Să recunoască elemente din natură (flori, copaci, iarbă, insecte)
- O2 -Să manifeste comportamente ecologice simple (aruncarea gunoiului la coș, sortare)
- O3 -Să asocieze imagini cu noțiunile de „curat” și „poluat”
- O4 -Să participe activ la activitatea de reciclare simbolică și la realizarea unui colaj
- O5 -Să exprime oral ce comportamente pot dăuna sau proteja natura

3. Resurse materiale:

- Cartonașe cu imagini: natură curată / natură poluată
- Coșuri colorate (pentru simularea reciclării: hârtie, plastic, menajer)
- Cartoane A3, lipici, imagini decupate
- Mănuși, saci de gunoi (simbolic)
- Cântecele tematic: „Planeta mea”

- Diplomă simbolică: „Prietenul Naturii”

4. Modalități de organizare a activității:

- Frontale: explicare, povestire, întrebare-răspuns
- Pe grupe mici: realizarea colajului
- Individuale: exprimarea verbală, sortare de imagini

5. Desfășurarea activității:

A. Moment de captare a atenției – Povestea ecologică (10 min)

Educatoarea le prezintă copiilor o poveste scurtă: „Pădurea care plângea” – despre o pădure care suferea din cauza gunoaielor, dar care a fost salvată de copiii care au venit să o curețe.

Se folosesc imagini, siluete sau obiecte pentru susținere vizuală.

Întrebări adresate:

- De ce era pădurea tristă?
- Ce au făcut copiii?
- Ce putem face noi pentru natură?

B. Activitate practică – Observare și sortare (15 min)

Copiii merg în curtea grădiniței. Educatoarea a „ascuns” în prealabil câteva cartonașe simbolice cu imagini de gunoi (plastic, hârtie, resturi alimentare).

Copiii trebuie:

- să găsească imaginile,
- să le sorteze în coșurile potrivite (pe culori),
- să spună de ce le pun acolo și ce se poate întâmpla dacă rămân pe jos.

C. Activitate creativă – Colaj tematic (15 min)

Copiii lucrează în echipe mici la două colaje mari:

1. „Natura tristă” – lipesc imagini cu poluare, gunoaie, fum
2. „Natura veselă” – lipesc flori, copaci, animale, copii veseli

Educatoarea discută cu copiii despre diferențele dintre cele două.

D. Moment de încheiere (5 min)

- Repetăm ce am învățat
- Copiii primesc diploma „Prietenul Naturii”

- Se cântă un cântecel vesel: „Planeta mea”

6. *Modalități de evaluare:*

- Observarea comportamentului copiilor în timpul activității
- Răspunsurile verbale la întrebări
- Gradul de implicare în realizarea colajului și sortare
- Participarea activă în curte și exprimarea unor idei ecologice

7. *Concluzii:*

Copiii au înțeles noțiuni simple de ecologie și protejare a naturii, au recunoscut comportamente corecte, s-au implicat cu mult entuziasm și au conștientizat importanța reciclării și a menținerii curățeniei în mediul înconjurător.

NISTERIUC – CUMPĂȚĂ NICOLETA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 6

CLASĂ/GRUPĂ: A IV-A

LOCALITATE: SUCEAVA

6 jocuri muzicale distractive pentru elevii de clasa a IV-a

1. Denumirea jocului: Orchestra improvizată

Tipul jocului: joc muzical de grup

Număr de jucători: toți elevii clasei

Scopul jocului: Dezvoltarea creativității și a simțului ritmic

Materiale necesare: instrumente muzicale simple sau improvizate

Durata jocului: 15-20 minute

Desfășurarea jocului:

- Fiecare elev primește un instrument muzical.
- Profesorul imprimă un tempo și o dinamică (tare/încet).
- Elevii improvizează împreună, respectând semnalele profesorului.
- Se schimbă conducătorul și tipul ritmului .
- Se poate acompania o melodie cunoscută sau inventată.

Ce beneficii aduce acest joc?

Creativitate, ritm și coordonare, ascultare activă, lucru în echipă.

2. Denumirea jocului: Ștafeta sunetelor

Tipul jocului: joc muzical de memorie și ritm

Număr de jucători: toți elevii clasei

Scopul jocului: Dezvoltarea memoriei muzicale și a creativității colective

Materiale necesare: instrumente mici

Durata jocului: 10-15 minute

Desfășurarea jocului:

- Se poate acompania o melodie cunoscută sau inventată.
- Elevii stau în cerc.
- Primul creează un scurt motiv ritmic.
- Al doilea îl repetă și adaugă o variație.
- Se schimbă conducătorul și tipul ritmului.

- Fiecare elev repetă și adaugă ceva nou.
- Când motivul revine la primul, se interpretează varianta finală.

Ce beneficii aduce acest joc?

Memorie auditivă, creativitate, colaborare, atenție distributivă.

3. *Denumirea jocului:* Pictorii de sunete

Tipul jocului: joc muzical de imaginație

Număr de jucători: toți elevii clasei, individual sau pe echipe

Scopul jocului: Transpunerea imaginilor și emoțiilor în sunete

Materiale necesare: instrumente muzicale improvizate

Durata jocului: 15 minute

Desfășurarea jocului:

- Profesorul prezintă o imagine sau descrie o scenă.
- Elevii creează sunete pentru a reda atmosfera (vânt, ploaie, păsări, mașini etc.).
- Se pot lucra pe echipe, fiecare acoperind o parte din imagine.
- Se prezintă rezultatul întregii clase.

Ce beneficii aduce acest joc?

Imaginație muzicală, coordonare în echipă, exprimare artistică, ascultare activă.

4. *Denumirea jocului:* Muzica pe cod

Tipul jocului: joc muzical cu simboluri

Număr de jucători: toți elevii clasei

Scopul jocului: Dezvoltarea gândirii logice și a memoriei vizuale

Materiale necesare: cartonașe cu forme geometrice și codurile corespunzătoare

Durata jocului: 15 minute

Desfășurarea jocului:

- Profesorul atribuie fiecărei forme geometrice un sunet sau ritm.
- Elevii primesc o partitură cu forme și o interpretează.
- Apoi, elevii creează propriile partituri pe care colegii le cântă.

Ce beneficii aduce acest joc?

Creativitate, memorie vizuală și auditivă, logică, distracție activă.

5. *Denumirea jocului:* Stop sunet!

Tipul jocului: joc muzical de atenție

Număr de jucători: toți elevii clasei

Scopul jocului: Dezvoltarea atenției și a controlului muzical

Materiale necesare: instrumente simple (tobe, tamburine etc.)

Durata jocului: 10 minute

Desfășurarea jocului:

- Elevii cântă sau bat ritmul conduși de profesor.
- La semnalul „Stop!” trebuie să se oprească instant.
- Se reia cu ritmuri, viteze și intensități diferite.

Ce beneficii aduce acest joc?

Reacție rapidă, control și disciplină, ascultare activă, coordonare.

6. Denumirea jocului: Călătoria muzicală

Tipul jocului: joc muzical narativ

Număr de jucători: toți elevii clasei, organizați pe echipe

Scopul jocului: Crearea unei povești sonore colective

Materiale necesare: instrumente, obiecte improvizate

Durata jocului: 15-20 minute

Desfășurarea jocului:

- Profesorul descrie o poveste (ex. drumul prin pădure).
- Echipele creează sunetele pentru anumite momente (pași, vânt, animale).
- Povestea se spune, iar echipele intervin la momentul potrivit.

Ce beneficii aduce acest joc?

Imaginație, organizare, colaborare, creativitate muzicală.

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 stimulat.

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.