

CERCUL PEDAGOGIC MEDGIDIA 2

ABORDĂRI METODOLOGICE ȘI PRACTICE ALE JOCULUI
DIDACTIC ÎN CONTEXTUL ACTUAL DE ÎNVĂȚARE

DESPRE JOC ȘI JOACĂ

Ghicește sunetul
GE/GI

JOCUL ÎN LITERATURĂ

Teatrul Kabuky

Jocul didactic

“DUCEȚI-VĂ ÎN FIECARE ZI LA PERDEAUA LEAGĂNULUI ÎN CARE COPILUL
DIN SUFLETUL VOSTRU SURÂDE... ȘI JUCAȚI-VĂ CU EL ÎN FIECARE ZI...”

TUDOR ARGHEZI

Editorial

JOCUL ESTE O PARTE DIN NOI

În cadrul întregii istorii umane, oamenii au jucat jocuri ca o sursă de divertisment pentru ei înșiși și pentru alții.

Jocul, prin definiția lui, este o activitate recreațională în care sunt implicați unul sau mai mulți jucători, fiind definit printr-un scop pe care jucătorii încearcă să-l atingă și un set de reguli care determină ce pot face aceștia.

Când ne gândim la copii este relativ ușor să asociem jocul cu învățarea, însă jocurile și simulatoarele reprezintă instrumente importante de învățare și antrenament chiar și în universități și companii.

Ne reamintim astfel că jocul nu este doar pentru copii, ci este o parte din noi, iar principalul beneficiu al învățării prin joc este faptul că ne antrenează, practic ajungem să realizăm multe iterații, fără a acumula frustrări, fără teama de a greși, într-o completă stare de bine.





02

EDITORIAL

03

DESPRE JOC ȘI JOACĂ

04

JOCUL ÎN LITERATURĂ

05

JOCUL DIDACTIC

08

GHICEȘTE SUNETUL

09

JOC ONLINE

11

BINE DEVEI LUCRA, O
SURPRIZA DULCEVEI
AVEA

15

TEATRUL KABUKI

PREFAȚĂ

Tudor Arghezi

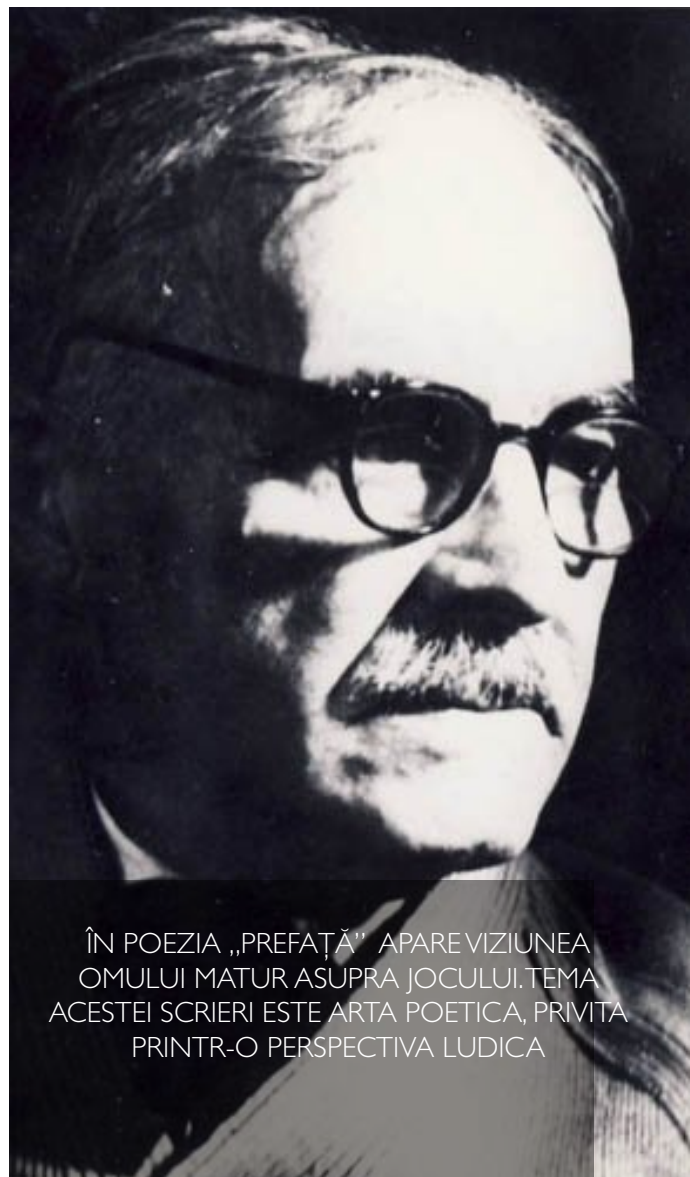
Într-o zi, pe înserat
Ce să vezi ? Ne-am
apucat,
Doi părinți și doi copii,
Din Cartea cu jucării,
Să mințim, să povestim
Ce-am știut și ce nu știm,
Pentru alți copii mai mici,
Nici chiar mici detot, dar
nici
Mari, ca de înșurătoare.
Și făcurăm și-o prinsoare,
Cine poate scri mai iute
Stihuri vreo câteva sute,
Și ne-am așternut pe
scris.
Ochii ni s-au cam închis,
Mâna ne-a cam amorțit
Și-a ieșit ce a ieșit.
Am citit în adunare
Ce scrisese fiecare,
Și din toate, vrea nu vrea,
S-a ales povestea mea.
Rămășagul fu : "Se poate
Scri și pe nerăsuflăte?"
Vorba e c-am câștigat
Și-n sfârșit, am răsuflat.
Partea mea, într-adevăr,
Am avut un sfert de măr,
Împărțind un măr
creșesc;
Nu cumva ca să jignesc

Pe tovarășii de coate,
Mâncând sferturile toate.

Domnule, care citești
Multe altele povești,
Mai frumoase și mai
scrise,
N-o să-ți placă, pare-mi-
se.
Te-ai deprins cu stih
bogat,
Cu care te-am învățat.
Nu mă osândi, vai mie!
C-am căzut în sărăcie.

E nevoie să-ți explic:
Ești prea mare. Fă-te mic.
Uită regula o dată
Și, cu cartea dezvățată,
Mergi nițel de-a bușile.

Poți închide ușile,
De ți-e teamă de rușine
Să te faci de răs ca mine.
Leși din dogmă și, tiptil,
Fă-te la citit copil.
Asta, Domnule Confrate,
Dă alean și sănătate.
Eu, cum vezi, încet, încet,
M-am făcut analfabet.



ÎN POEZIA „PREFAȚĂ” APARE VIZIUNEA
OMULUI MATUR ASUPRA JOCULUI. TEMA
ACESTEI SCRIERI ESTE ARTA POETICA, PRIVITA
PRINTR-O PERSPECTIVA LUDICA

<https://youtu.be/TE5gC5FwrfQ>

“«Prefață» are în sâmburele ei o divină naivitate, care se întâlnește în floare, în pasăre, în bucurie, în entuziasm. Poezia e copilul care rămâne în sufletul adolescentului, al omului matur și al bătrânilor peste durere, dezamăgire și suferință. Păstrați pe copilul vostru, din sufletul vostru, păstrați-l ager și curat. Duceți-vă în fiecare zi la perdeaua leagănului în care copilul din sufletul vostru surâde... Și jucați-vă cu el în fiecare zi...”

Tudor Arghezi

COPILUL RÂDE: „ÎNȚELEPCIUNEA ȘI IUBIREA MEA E JOCUL!”
TÂNĂRUL CÂNTĂ: „JOCUL ȘI-NȚELEPCIUNEA MEA-I IUBIREA!”
BĂTRÂNUL TACE: „IUBIREA ȘI JOCUL MEU E-NȚELEPCIUNEA!”
(LUCIAN BLAGA – TREI FEȚE, 1919)

Despre joc și joacă

Din punct de vedere istoric, radacinile jocului se pierd în negura timpurilor. În opinia lui Johan Huizinga, "jocul este mai vechi decât cultura, pentru ca notiunea de cultura, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace. Ba chiar se poate afirma, fără risc, că civilizația omenească nu a adăugat nici o caracteristică esențială noțiunii generale”.

Jocul apare ca un fenomen complex, ce poate fi definit într-o varietate de moduri. În general, acest termen denumeste "acțiunea de a (se) juca", o "activitate distractivă practică din plăcere, mai ales de către copii". Conform "Dictionarului de simboluri", "jocul este, fundamental, un simbol al luptei, al luptei cu moartea (jocurile funerare), cu elementele (jocurile agrare), cu forțele potrivnice (jocurile războinice), cu sine (cu propria frică, slăbiciune, îndoială etc.)". După Roger Caillois, el este "nu numai activitatea specifică pe care o denumeste, ci totalitatea figurilor, simbolurilor sau instrumentelor necesare activității respective, sau funcționarii unui ansamblu complex". În opinia lui Herbert Spencer, jocul reprezintă o "exersare artificială a energiilor. Este o formă de socializare, în care individul se construiește pe sine din interior, dar fiind o ființă socială”.

Jocurile cunosc un număr impresionant de clasificări. În primul rând, jocul se adresează sferei fizice sau celei intelectuale. Activitățile ludice pot fi diferențiate în funcție de vârstă, sex și cultura jucătorilor. După vârstă, ele sunt de copii și de adulți. Ca grad de implicare, jocurile sunt competitive, de spectacol sau de risc. Luând în considerare aria culturală, avem jocuri științifice, filosofice și teoretic - culturale. Din ultima categorie se remarcă cele de creație, de conversație, de retorism și de limbaj. O altă clasificare ține

cont de momentul și locul desfășurării jocului: diurn sau nocturn, public sau privat. După raportul cu planul sacralului, există jocuri rituale și nerituale. Importante sunt și jocurile copiilor, ce aparțin de patru mari clase: Mimicry, Ilinx, Paidia și Ludus. În afara de categoriile anterior menționate, manifestările ludice mai pot fi: de societate, de îndemânare, de noroc, de dexteritate, de inteligență etc.

Jocul are trei funcții majore: de creație, mimetică și a imaginației.

Principalele trăsături ale jocului sunt evidențiate în studiul "Homo Ludens": jocul "poate fi numit o acțiune liberă, conștientă că este <<neintenționată>> și situată în afara vieții obișnuite, o acțiune care totuși îl poate absorbi cu totul pe jucător, o acțiune de care nu este legat nici un interes material direct și care nu urmărește nici un folos, o acțiune care se desfășoară în limitele unui timp determinat anume și ale unui spațiu determinat anume, o acțiune care se petrece în ordine, după anumite reguli”.

Finalitatea jocului depinde, evident, de tipul jocului. Aceasta poate însemna o exhibare a ceva, o evidențiere a calităților individuale sau colective, împărtășirea unor idei, sentimente, evadarea într-un univers fictiv, simplul divertisment, o dezvoltare a gândirii și a imaginației, modelarea caracterului, o metamorfozare a participantilor la joc, accesarea imaginărilor la un alt nivel social sau existential, ori cunoașterea lumii înconjurătoare. Un rezultat important al jocului apare pe plan social. Referitor la jocuri, conform opiniei lui Devambez, "în jurul lor s-au cristallizat simțul cetățenesc și sentimentul național; ele au constituit, pentru locuitorii aceleiași cetăți, pentru copiii aceleiași semintii...legătura ce le reamintea de interesele lor comune”.

“DUCETI-VĂ ÎN FIECARE ZI LA PERDEAUA LEAGĂNULUI ÎN CARE COPILUL DIN SUFLETUL VOSTRU SURÂDE... ȘI JUCAȚI-VĂ CU EL ÎN FIECARE ZI...”

TUDOR ARGHEZ

Jocul în literatură

În poezia "Prefata", de Tudor Arghezi, apare viziunea omului matur asupra jocului. Tema acestei scrieri este arta poetică, privită printr-o perspectivă ludică, diferită de cea a predecesorilor săi. Formula "Ne-am apucat [...] Să mintim, să povestim" releva caracterul abstract al actului cultural. Eul liric inițiază o competiție a cantității, la care participă întreaga sa familie, ce are ca scop scrierea a cât mai multe poezii. În această parte a operei este reliefat sensul de bază al jocului: lupta pentru ceva ("și facuram și-o prinsoare / Cine poate scri mai iute / Stihuri vreo câteva sute"). Odată cu transformarea caracterului creației artistice din serios în ludic, întrecerea devine deschisă tuturor ("Doi părinți și doi copii"). Faptul că răsplata învingătorului este "un sfert de mar", dovedește un caracter important al jocului: absența interesului material ("Împartind un mar creșc / Nu cumva ca să jignesc / Pe tovarășii de coate, / Mâncând sferturile toate"). Sintagma "tovarășii de coate" aduce în atenția cititorului alte proprietăți ale jocului: stabilirea unor relații între participanți și schimbarea locului în ierarhia socială. Pentru că stilul neobisnuit și copilaresc al "Prefatei" să fie înțeles corect, eul liric ne propune întoarcerea la copilarie ("Ești prea mare. Fa-te mic."), pentru a renunța la reguli și a ne lăsa în voia imaginației ("Uita regula odată / și, cu cartea dezvătăată / Mergi nitel de-a busile"). În același timp, Arghezi înțelege dorința oamenilor de a păstra aparențele și concepția greșită a adulților despre joc, conform căreia persoanele trecute de vârsta copilariei nu se joacă ("Poti închide ușile, / De ți-e teama și rusine / Să te faci de răș ca mine"). Drept concluzie, se poate afirma că poezia "Prefata" este o "ars poetică", de tip ludic.

O analiză a jocului, din perspectiva unui copil, este făcută de Ion Creangă în "Amintiri din copilarie". Înconjurat de frați, Nica se bucura de copilarie, definită, în special, prin joc.

O categorie întâlnită de jocuri este Mimicry. În inocența lor, copiii parodiază cântecul și hainele bisericesti, aspect ce denota sincretismul jocului: "Apoi își pun câte-o toală în spate și câte-un coif de hârtie în cap și cântă <<aliluia>> și <<Doamne miluiește, popa prinde peste>> de te scot din casa". Deși lipsite de sens, cântecele copiilor au scopul clar de a stârni hazul. Jocul, aparent naiv, are o scenografie bine stabilită, urmată de toți jucătorii, ceea ce evidențiază creativitatea și imaginația copiilor. O altă manifestare a copiilor este calaritul maturii. Acest joc demonstrează capacitatea copiilor de a modela și transpune realitatea după propria dorință. Personificarea transformă universul înconjurător într-unul viu și fantastic. "Copilul, încălecat pe batul său, gândește că se află calare pe un cal de cei mai strasnici".

A doua categorie de jocuri este llinx. De fiecare dată când se întorcea seara acasă, tatăl își prindea fiii pe rând, îi ridică în grîndă, zicând "tăta mare" și îi saruta pe fiecare. Acest joc

are valoarea unei incantații bazate pe magie de similitudine, asemănător ritualurilor păgâne practicate de mama copiilor. Paidia reprezintă al treilea fel de jocuri, din care fac parte "baba - oarba" și "de-a mijoarca". Jocurile menționate anterior sunt jucate de mii de ani și sunt cunoscute pe întreg Pamântul.

Ultimul tip de jocuri este Ludus. Unul dintre lucrurile favorite ale naratorului era mersul la scaldat. Lăsându-se îngropat în nisip, Nica râde de moarte. Are loc o desacralizare specific populară, asemănătoare celei din basme.

Din nefericire, unele jocuri au consecințe dramatice, deoarece copilului îi lipsește gândirea proiectivă: "ne pune dracul de urnim o stîncă din locul ei, care era numai întinată, și unde nu porneste stîncă la vale, saltând tot mai sus de un stat de om; și trece prin gardul și prin tindă Irinucăi, pe la capre".

Poezia "Trei fete", de Lucian Blaga, sugerează faptul că jocul are o importanță esențială în evoluția individului. Tema acestei opere lirice este condiția umană, privită prin trei perspective: cea a copilului, a tânărului și a bătrânului. Autorul sintetizează viața omului ca pe o combinație a trei factori, de egală importanță: iubirea, jocul și înțelepciunea.

Prima voce lirică este cea a copilului:

"Copilul râde:

Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!"

Compararea înțelepciunii și a iubirii cu un joc pune în evidență faptul că jocul aparține și laturii cognitive a omului, dar și a celei afective. Prin acest mijloc de percepere a realității, copilul explorează universul înconjurător; își înțelege funcționarea propriului corp și își exteriorizează convingerile. De asemenea, el își însușește bazele funcționării societății și anumite principii de viață. În joc își are originea și caracterul de ființă socială al omului. Tot prin intermediul jocului, copiii constientizează noțiunile de Bine și Rau. Sintagma ce încheie al doilea vers, "iubirea mea e jocul!", arată că această activitate ludică reprezintă un stil de viață al celei dintâi vârste a omului. În cazul celei de-a doua strofe ("Tânărul cântă: / Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea!"), o parte din trasaturile esențiale ale unui joc se pastrează, o parte, nu. Libertatea și pasiunea se pastrează, dar regulile sunt abandonate. O trasatură importantă a acestei "lupte" este dorința jucătorilor de a se întrece reciproc, pentru câștigarea unui premiu abstract: afecțiunea celuilalt. Asemeni ființelor vii, jocul evoluează: din joc simplu, inocent, dezinteresat, la naștere jocul sentimental, cu un scop bine definit.

Astfel, se poate afirma că "omul sporește cantitatea de spirit care există în joc, transformându-l în fapt de cultură".

Ce este jocul didactic?

Jocul didactic reprezintă un mijloc de predare, asimilare, consolidare și facilitare a procesului de învățare din ce în ce mai utilizat în ziua de astăzi, întrucât eficiența și rezultatele sale pozitive au fost dovedite printr-o serie de cercetări și studii științifice.

Un joc devine o activitate didactică în momentul în care i se atribuie informații complementare cu scopul de a îmbogăți sau consolida cunoștințele elevilor față de conținutul unei anumite discipline.

Jocul didactic poate fi definit ca o îmbinare a procesului de învățare tradițional, captivant și recreativ al jocului. În ciuda faptului că este o activitate amuzantă și distractivă, cei mici văd jocul precum ceva serios al cărui grad de importanță îl plasează pe primul loc. Prin urmare, legătura aceasta puternică dintre copil și joc poate spori eficiența educării copiilor, iar un aspect foarte pozitiv al jocului didactic este faptul că acesta poate fi introdus în orice disciplină și în orice moment al lecției, întrucât poate fi folosit pentru cunoaștere, consolidare și recapitulare.

Mai mult decât atât, este o activitate stimulantă, atractivă și accesibilă copiilor care urmărește dezvoltarea și participarea activă a copiilor în timpul lecțiilor.

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

Structura jocului didactic



În comparație cu alte jocuri, jocul didactic conține o structură mult mai complexă și urmărește un scop bine definit pentru a-și îndeplini rolul educativ asupra dezvoltării copiilor din punct de vedere intelectual, moral și fizic.

Scopul jocului

Jocul didactic, ca marea majoritate a activităților educative, are un scop care trebuie îndeplinit ca urmare a realizării jocului. Scopul jocului didactic poate consta în dezvoltarea cunoștințelor elevilor față de conținutul unei anumite discipline, dezvoltarea aptitudinilor de gândire, comunicare sau cooperare, abilitatea de a lucra în echipă cu alți copii sau adulți sau orice alt scop cu condiția de a avea caracter educațional.

Conținutul jocului

Conținutul jocului didactic trebuie să fie interesant și atractiv pentru a stârni interesul și curiozitatea elevilor și trebuie să aibă legătură cu tema care este abordată în activitatea dată. Câteva teme pe care conținutul poate fi bazat sunt: limbă și comunicare, animale marine, matematică și explorarea mediului, starea de bine, povești educative pentru copii și multe altele.



Sarcina didactică

Elementul didactic al jocului trebuie să prezinte instrucțiunile jocului propus. Sarcina didactică va trebui să fie pe înțelesul copiilor pentru ca aceștia să înțeleagă ce li se cere de la această activitate. Spre exemplu, cei mici vor trebui să-și folosească imaginația și creativitatea pentru a îndeplini cerințele jocului sau vor trebui să-și folosească atenția pentru a descoperi și observa diferite indicii.

Regulile jocului

Fiecare joc didactic va avea propriile reguli. Înainte de a începe jocul, este important ca cei mici să cunoască regulile pe care trebuie să le urmeze pentru realizarea sarcinii didactice. Regulile trebuie să fie simple și ușor de reținut pentru ca jocul didactic să fie cât mai antrenant și interesant pentru cei mici. Spre exemplu, aceste reguli pot clarifica ce instrumente pot folosi cei mici în timpul jocului, ce tip de întrebări au voie să pună și ce nu ar trebui să facă în timpul jocului.

Elementele de joc

Acestea reprezintă detaliile jocului ce vor avea ca rol surprinderea și menținerea atenției copiilor pentru a transforma această simplă activitate într-o activitate cât mai atractivă și captivantă pentru cei mici. Elementele pot include lucrul în echipă, recompense și diverse materiale didactice (suporturi vizuale, fișe, planșe, cartonașe interesante și multe altele).

Importanța jocului didactic

Jocul didactic are un rol important asupra dezvoltării și formării copiilor și este o metodă eficientă și inovativă din ce în ce mai utilizată a secolului XXI. Jocul didactic are caracter motivant prin intermediul căruia cei mici sunt încurajați de a gândi diferit, de a-și folosi creativitatea și imaginația pentru a căuta soluții și răspunsuri și de a-și atinge potențialul maxim de învățare.

Unele dintre cele mai importante informații și cunoștințe sunt acumulate în copilărie. Din acest motiv, jocul didactic are un rol extrem de important pentru că îi ajută pe cei mici să dobândească o multitudine de cunoștințe noi și abilități esențiale în cea mai frumoasă manieră posibilă.



JOCUL DIDACTIC DEVINE PRIN URMARE O ACTIVITATE DISTRACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL CĂREIA CEI MICI ÎȘI POT DEZVOLTA O ATITUDINE POZITIVĂ FAȚĂ DE COMPLEXUL PROCES AL ÎNVĂȚĂRII.

Pe lângă faptul că această activitate educativă este o modalitate plăcută de învățare, acesta reprezintă o oportunitate chiar și pentru cei mai timizi elevi, întrucât este o activitate ce îi poate ghida și ajuta să se exprime și îi încurajează să exploreze și să cunoască lumea din jurul lor.

Mai mult decât atât, jocul didactic le permite elevilor să învețe distrându-se și sporește eficiența învățării. Acesta le dă încredere elevilor în forțele proprii prin activități atractive și are un impact pozitiv asupra dezvoltării abilităților de colaborare, lucru în echipă, a spiritului de răspundere și multe altele.

CE BENEFICII POATE AVEA JOCUL DIDACTIC?

*“NOI, CEI MARI, UITAM ADESEA C-AM FOST COPII. SI LUCRUL
ACESTA AR TREBUI SA NI-L ADUCEM AMINTE, MAI ALES CAND NE
GASIM ÎN FATA COPIILOR”
ALEXANDR VLAHUTA*

Există o multitudine de beneficii ale încadrării
jocurilor didactice în educația copiilor de orice
vârstă. Iată câteva dintre aceste beneficii:

- Jocul didactic transformă procesul de învățare într-un proces mult mai distractiv și plăcut. Probabil ați observat cum elevii îndrăgesc să se joace și sunt entuziasmați de câte ori au ocazia să realizeze această activitate;
- Este o modalitate ușoară și interesantă pentru a-i familiariza pe elevi cu unele concepte, întrucât este un proces de învățare atractiv și care captează mult mai ușor și rapid atenția elevilor și dorința acestora de a afla mai mult;
- Veți observa cum activitățile învățării prin joacă sunt interactive, permițându-le

copiilor să lucreze în echipă, să-și exprime gândurile și ideile și să învețe cum să formeze conexiuni cu alți copii sau cu adulți, calități pe care le vor putea aplica în viitor în diverse situații ale vieții reale;

- Jucându-se cei mici descoperă lumea din jurul lor, încep să înțeleagă anumite concepte și sunt încurajați să pună tot felul de întrebări;
- Este o modalitate practică și sigură ce duce spre dezvoltarea creativității și a imaginației;
- Chiar și cele mai simple jocuri didactice stimulează dezvoltarea copiilor din toate punctele de vedere.



Se formeaza doua echipe - Echipa Curosilor si Echipa Fantasticilor

Spatiul de joaca: sala de clasă

Materiale necesare: Jetoane cu grupurile GE/GI, imagini cu cuvinte ce conțin unul din grupurile date;

Timp: 5-8 minute

Descrierea jocului:

Dezvoltă: atenția, rapiditatea în gândire, comunicarea, spiritul de competiție;

Echipele au număr egal de participanți și număr egal de întrebări. Elevii vor trebui să iasă pe rând în fața clasei, poziționându-se spate în spate cu colegul său și să ridice jetonul cu grupul GE/GI dacă cuvântul enunțat de învățătoare conține acest sunet. La finalul jocului se vor aduna răspunsurile corecte și va câștiga echipa cu cel mai mare număr de răspunsuri corecte.

Joc didactic în WORDWALL

Recunoaște sunetul GE/GI în cuvinte **WORDWALL**

Un perete de cuvinte este un instrument de alfabetizare compus dintr-o colecție organizată (de obicei în ordine alfabetică) de cuvinte care sunt afișate cu litere mari vizibile pe un perete, avizier sau altă suprafață de afișare într-o clasă. Peretele de cuvinte este conceput pentru a fi un instrument interactiv de utilizat de către elevi/studenți sau alții și conține o serie de cuvinte care pot fi folosite în timpul scrierii și/sau citirii.

Datorită naturii lor flexibile și a capacității de a „crește” alături de elevi, pereții de cuvinte pot fi folosiți în săli de clasă, de la preșcolar până la liceu.

Pereții de cuvinte sunt considerați instrumente interactive și colaborative, deoarece sunt un artefact creat de elevi și centrat pe elev. În prezent există multe variante ale peretelui de cuvinte, inclusiv cele care prezintă ilustrații ale cuvintelor și liste cu coduri de culori.

Spatiul de joacă: sala de clasă

Materiale necesare: Tablete, videoproiector; laptop;

Dezvoltă: atenția, gândirea, spiritul de competiție.

Descrierea jocului:

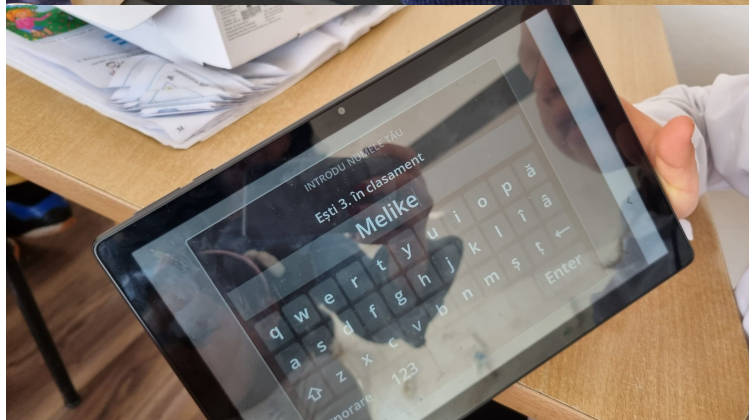
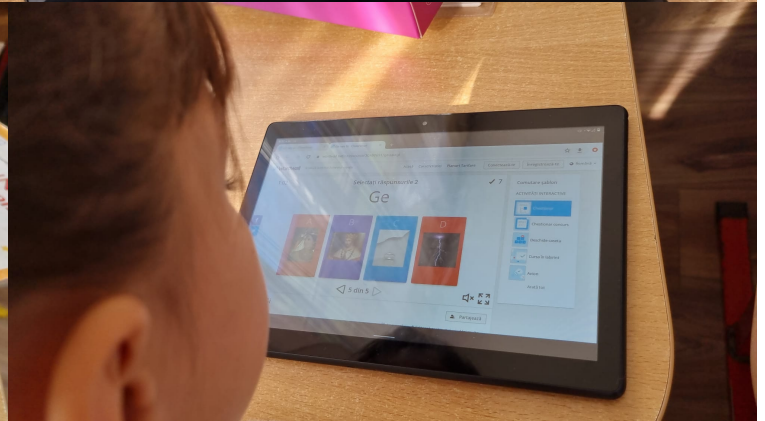
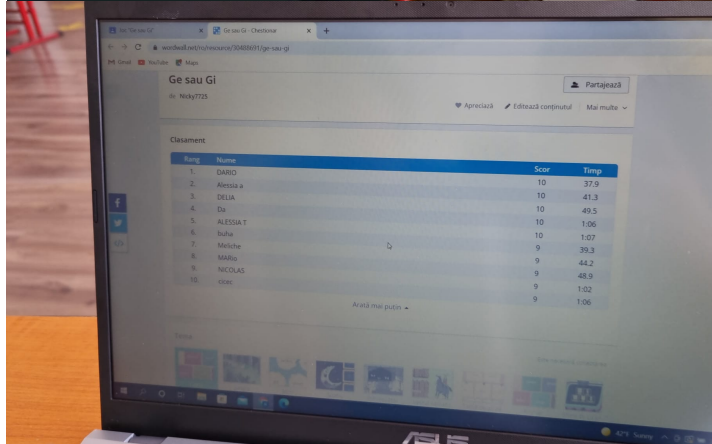
Se creează acest joc și se trimite în Google Classroom, în Clasa I. Elevii îl vor deschide de pe tabletele școlare, vor rezolva cerința simplă de a bifa corect imaginile care conțin grupurile cerute GE/GI, apoi vor trimite răspunsurile, afișându-se clasamentul final și timpul de rezolvare.





Joc "Ge sau Gi"





BINE DE VEI
LUCRA, O
SURPRIZĂ DULCE
VEI AVEA!





Scopul jocului

Scopul jocului nostru este fixarea cunoștințelor despre adunarea și scăderea numerelor naturale, cu trecere peste ordin 0-20.

Conținutul jocului

Elevii vor primi o fișă matematică, pe care o vor lucra într-un grup, iar cu rezultatul problemei, fiind același pentru toate cele 5 grupuri, vor decora prăjiturile concepute SPECIAL pentru ei.

Sarcina didactică

Elevii își vor folosi imaginația pentru a decora produse originale, pe care le vor orna cu litere și litere, apoi le vor savura cu plăcere, în timp ce le vor fi prezentate detalii despre meseria de cofetar-patisier, de la o persoană de specialitate. Decorarea prajiturilor și cunoașterea unor elemente esențiale despre o meserie (patisier cofetar).

Regulile jocului

Regulile acestui joc sunt simple: vor rezolva corect câteva exerciții, o problemă și un joc al potrivirii florilor cu umbrele sale. Aceste exerciții sunt diferite, atât ca și conținut dar și ca și grad de dificultate, deoarece toți elevii vor fi implicați în activitate, chiar și cei care și-au însușit parțial cunoștințele despre tema dată.

Elementele de joc

Elementele jocului sunt așteptate de elevi, fiind surprize dulci, concepute special pentru ei, pe care le vor decora atât cu cifre/litere din zahăr, dar și cu alte diverse decorațiuni speciale, de primăvară.







TEATRUL KABUKI

10-15 MINUTE

Kabuki este unul dintre cele trei mari stiluri de teatru, jucat în prezent doar de actori. Numele **Kabuki** (care astăzi este o combinație a ideogramelor pentru cântec, dans și artă), a fost, se pare, ales pentru că avea conotații sonore cu „șocant”, „neobișnuit”.

Locul de desfășurare: sala de clasă

Dezvoltă : atenția, concentrarea, spiritul de competiție, gândirea

Descrierea jocului:

Se formează 2 echipe. Moderatorul explică participanților, gesturile caracteristice pentru cele 3 roluri -Dragon, Principesă, Samurai.

Principesa , face cochet o reverență, spunand:” Hoo,ho,ho!” Dragonul ridică bratele înspre cel din față, cu o înfățișare înspăimântătoare și un urlet –„U,u,u!” Samuraiul face mișcări cu sabia și strigă tare :”Ha! ,,

Fiecare participant își alege rolul său iar moderatorul va anunța regulile pentru rolurile, care pot fi: Principesa- Dragon, Dragon –**Samurai**, Principesa- Samurai, Dragon-Dragon, Principesă-Principesă, Samurai-Samurai.

Echipele se aranjează pe două randuri , unul în fața altuia. La semnalul moderatorului își arată personajul ales. Echipa va primi cate un punct, daca rolul este mai avantajos. De exemplu: Principesa și Samuraiul (1 punct primește principesa , deoarece ea l-a fermecat). Samuraiul și Dragonul(1 punct primește samuraiul deoarece el l-a ucis). Dragonul și Principesa (1 punct primește Dragonul deoarece el l-a mâncat-o). In cazul rolurilor identice, nimeni nu va primi punct.

Castigă echipa care acumulează cat mai multe puncte. Jocul se repeta de mai multe ori, se schimbă partenerii , unul cate unul, deplasandu-se spre dreapta, doar un sir de elevi



"PENTRU A TRĂI ÎNTRE OAMENI, TREBUIE SĂ ȘTII SĂ TE PORȚI CU OAMENII"

Educația civică vizează formarea gândirii critice și dezvoltarea unei atitudini conștiente și responsabile față de sine și lumea din jur, prin folosirea unor strategii de învățare interactive, care să formeze deprinderi participative (dialogare, argumentare, luare de decizii etc), urmărește formarea unui set de competențe necesare și suficiente, pentru a face din copil un bun cetățean. Îi inițiază pe elevii mici în practicarea unui comportament civic (activ, liber, responsabil, tolerant, deschis, comunicativ, reflexiv, autoevaluativ) într-o societate democratică.

Existența umană este practic imposibilă în afara civicității. Prezența cadrelor didactice, implicarea lor în crearea, menținerea și permanentizarea preocupărilor civice țin de conținutul, formele activității și metodologia implicată, deci stilul fiecăruia.

Învățarea, indiferent de obiectul său, presupune înțelegere, cunoaștere, dar și participare afectivă. Implicarea este o componentă firească față de fenomenele ce au loc în societatea din care facem parte. În acest sens, trebuie să-i ajutăm pe elevi să se apropie ei înșiși de adevăr, să-i sprijinim să perceapă, să selecteze din noianul de opțiuni și manifestări, pe acelea care, odată percepute și asimilate devin reguli de conduită în viața și activitatea fiecăruia. Modernizarea perpetuă a procesului instructiv-educativ impune ca metodele aplicate să fie cât mai riguros selectate, într-o formă accesibilă inovatoare.

Prin diversificarea metodelor dascălul va urmări excluderea monotoniei, plictisului, rutinei, deschizând în sufletul elevului dorința de învățare într-un mod creativ eficient.

Printre metodele eficiente utilizate în scopul educației civice la vârste mici menționez: conversația, exercițiul, jocul de rol, problematizarea, studiul de caz.. Incorporat în activitatea didactică, jocul imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție, de veselie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei, oboselii. Jocul fortifică energiile intelectuale și fizice ale școlarilor, generând o motivație secundară, dar stimulatorie.

Jocul de rol este o metodă activă prin care se consolidează, se verifică cunoștințele elevilor, care le îmbogățește sfera de cunoștințe și antrenează capacitățile creatoare ale acestora.

Eficiența jocului de rol, depinde de cele mai multe ori de felul în care învățătorul știe să asigure o concordanță între tema jocului și materialul didactic existent, de felul în care știe să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare a elevilor prin întrebări, explicații, aprecieri.

Apelând la joc în activitățile de educație civică am simțit că voi avea acces spre sufletul copilului, spre minunata lui lume de gânduri și vise, căci jocul este binecuvântarea copilăriei.

Am aplicat diferite jocuri care au adus căldură și naturalețe în act, de educație civică, încercând să fiu "mai aproape de elevi", să picur mai multă omenie, mai multă iubire și grijă pentru copii și să formez sufletele lor pe căi raționale și sentimentale, încât la fiecare pas să am satisfacția de a vedea triumfând bunul simț și superioritatea inimii.

Consider că jocul este activitatea necesară, care corespunde cerințelor de dezvoltarea a copilului, tendințelor lui de a fi în contact cu adulții și cu alți copii, de a percepe activ, de a înțelege și a oglindi lumea înconjurătoare, dorinței lui de a-și exprima gândurile. Propun, în continuare, câteva jocuri, utilizate în activitatea de educație civică, care antrenează copiii să lucreze în echipă și au un efect benefic asupra proceselor intelectuale, afective și volitive.

IUBEȘTE BINELE! BINELE TE ÎNALȚĂ!

Propunem un set de activități prin care elevii participanți vor avea ca misiune „fapte bune”, să învețe cum să facă bine, dar și cum să primească binele.

Sugestii pentru desfășurarea activității:

La intrarea în clasă fiecare elev va primi câte un steguleț pe care este un copac al faptelor bune și un tabel cu zilele săptămânii. Misiunea lor este să deseneze câte o floricică pentru fiecare faptă bună și să noteze în tabel fapta bună a fiecărei zile. Putem cere elevilor să aducă stegulețul în săptămâna următoare și să-și prezinte faptele bune.

Copiii vizionează povestea educativă "Bunătatea începe cu tine."

IUBEȘTE ADEVĂRUL, ADEVĂRUL TE ELIBEREAZĂ!

Se urmărește filmulețul "Bunătatea nu e imposibilă!", apoi urmează discuții libere în care se evidențiază importanța binelui atunci când îl facem, când îl primim din partea celorlalți. Important este să înțelegem că binele este bine atunci când îl facem fără să așteptăm nimic în schimb. Binele să fie un mod de viață.



SUGESTII PENTRU DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

La intrarea în clasă fiecare copil va primi câte un steguleț pe care sunt două siluete. În timpul pauzei elevii le pot personifica ca ADEVĂR ȘI MINCIUNĂ.

Copiii vizionează povestirea educativă „O minciună mare cât un elefant”.

Se urmărește videoul „Adevărul te eliberează”, apoi urmează discuții libere despre cele două concepte, subliniindu-se importanța ADEVĂRULUI și consecințele MINCIUNII.

JOCU1- JOCUL ONESTITĂȚII

MATERIALE NECESARE: două pungi cu câte 10 pietricele, pietricele de rezervă, o mască (Masca incertitudinilor), două perechi de ochelari din carton.

DESFĂȘURAREA JOCULUI: Copiii sunt împărțiți în 2 echipe (ex. Echipa Spiridușilor, Echipa Ursuleților). Fiecare echipă pornește la drum cu o punguță în care se află 10 pietricele (sau obiecte din clasă). Pe rând, câte un membru al fiecărei echipe se va așeza pe scaunul din fața clasei cu „Masca incertitudinilor” pe față. Va spune două adevăruri și o minciună. Echipa adversă trebuie să detecteze (cu ochelarii detectori de minciuni) care este minciuna. Dacă reușește, se scoate din punga echipei adverse o piatră care îi va mai elibera, pentru că odată detectată o minciună sufletul nostru se eliberează. Dacă minciuna nu este detectată se va mai adăuga o piatră în punga adversarilor pe care aceștia trebuie să o aducă cu ei de fiecare dată când vin în față.

La finalul jocului se desprind concluziile: minciuna împovărează, dar adevărul eliberează. E greu să căram cu noi povara și greutatea minciunilor noastre, este ca un

bagaj din ce în ce mai greu. O minciună nu se simte, dar acumulate duc la o povară greu de dus. Putem să scăpăm de povară și să ne ușurăm sufletul când ne recunoaștem minciunile.

JOC 2- DESCHIDE-ȚI SUFLETUL BINE

Copiii sunt așezați în cerc, regulile sunt asemănătoare cu cele ale jocului/ cântecului „Deschide urechea bine”. Un copil/ toată clasa cântă: Deschide-ți sufletul bine/ Să vedem ghicești ori ba/ De-ți voi spune adevărul/ Sau te voi minți așa (arată nasul mare ca a lui Pinocchio). Cadrul didactic atinge un copil care intră în interiorul cercului și spune o minciună sau un adevăr. Copiii trebuie să ghicească valoarea de adevăr a propoziției, apoi se cântă: N-ai mințit, n-ai mințit, treci la loc fii fericit! SAU -Ai mințit, ai mințit, treci la loc ne-ai păcălit!

IUBEȘTE FRUMOSUL!

FRUMOSUL E SUB OCHII TĂI!

Sugestii pentru desfășurarea activității:

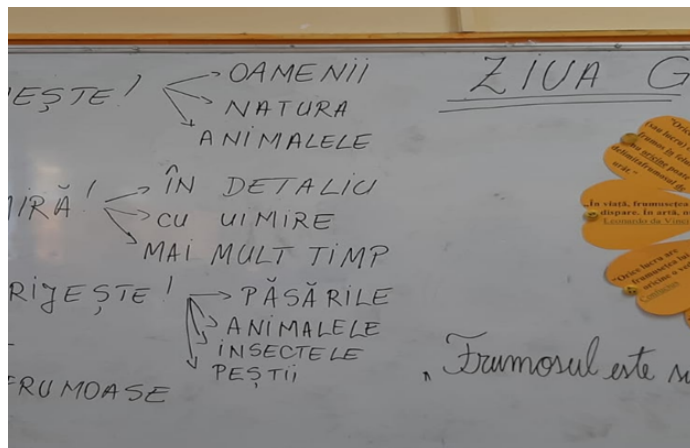
La intrarea în clasă fiecare elev va primi FIȘA DE CONCURS, pe care este desenat un trifoi.

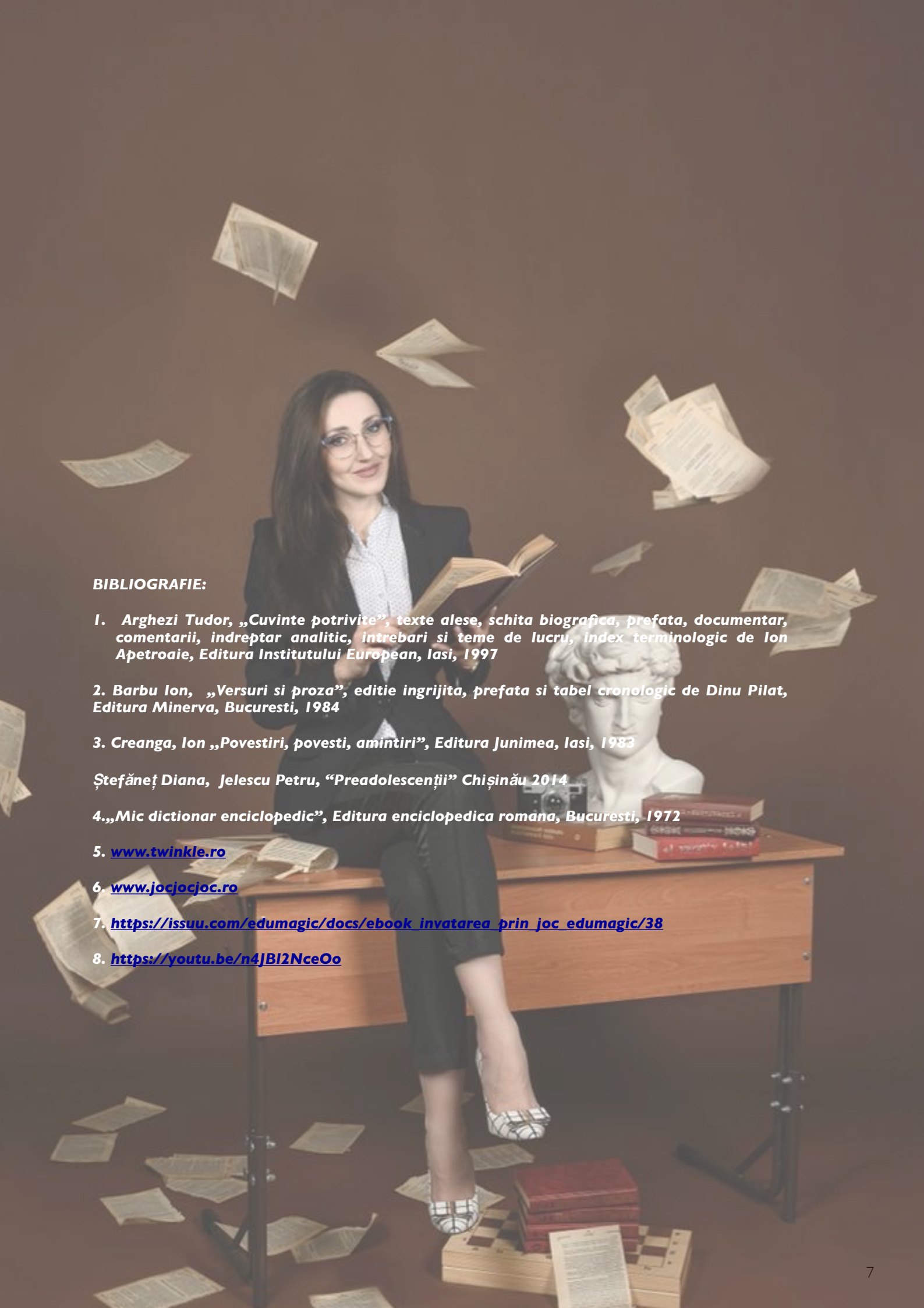
Copiii vizionează filmul de prezentare „Iubește frumosul!”.

Se urmărește filmulețul "Frumosul e sub ochii tăi!", apoi urmează discuții libere despre ceea ce vedem frumos în jurul nostru, despre ceea ce simțim (sentimente pozitive care ne fac viața mai frumoasă), despre ceea ce auzim (cântecul păsărelelor, zumzăitul albinelor, melodiile care ne inspiră), despre ceea ce atingem (ce este plăcut la atingere și ne înfioară).

La sfârșitul discuțiilor se prezintă tema de concurs. Misiunea lor este să deseneze pe fiecare frunză „frumosul” primit prin toate simțurile: ceea ce gust, ceea ce ating, ceea ce văd, ceea ce aud. Se pot folosi culori și carioci.

Toate lucrările copiilor vor participa la etapa de preselecție realizată la nivelul fiecărei clase. Clasa va decide asupra lucrărilor care vor fi trimise mai departe la concurs. Se vor selecta 3 lucrări/clasă. Acestea vor fi scanate și trimise până la data de 16 martie 2022, după completarea colțului din dreapta/jos. Lucrările elevilor cu CES vor merge direct la etapa județeană.





BIBLIOGRAFIE:

1. Arghezi Tudor, „Cuvinte potrivite”, texte alese, schita biografica, prefata, documentar, comentarii, indreptar analitic, intrebari si teme de lucru, index terminologic de Ion Apetroaie, Editura Institutului European, Iasi, 1997

2. Barbu Ion, „Versuri si proza”, editie ingrijita, prefata si tabel cronologic de Dinu Pilat, Editura Minerva, Bucuresti, 1984

3. Creanga, Ion „Povestiri, povesti, amintiri”, Editura Junimea, Iasi, 1983

Ștefăneț Diana, Jelescu Petru, “Preadolescenții” Chișinău 2014

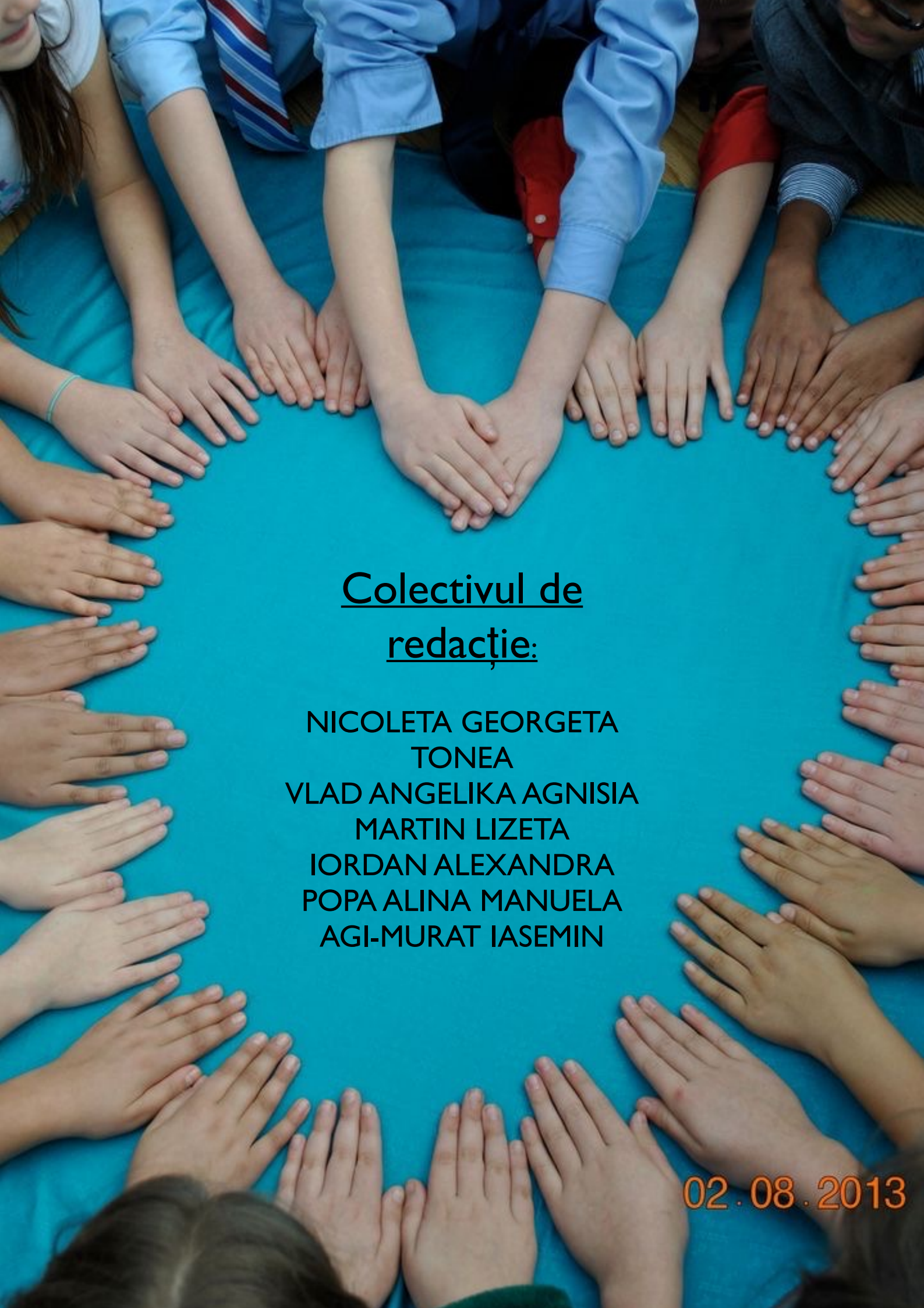
4. „Mic dictionar enciclopedic”, Editura enciclopedica romana, Bucuresti, 1972

5. www.twinkle.ro

6. www.jocjocjoc.ro

7. https://issuu.com/edumagic/docs/ebook_invatarea_prin_joc_edumagic/38

8. <https://youtu.be/n4JB12NceOo>

A top-down photograph of a group of children's hands joined together in a large circle on a bright blue surface. The children are wearing light blue shirts, and some have striped ties. The hands are of various skin tones and are positioned with palms facing down, fingers slightly spread, creating a sense of unity and teamwork.

Colectivul de redacție:

NICOLETA GEORGETA
TONEA
VLAD ANGELIKA AGNISIA
MARTIN LIZETA
IORDAN ALEXANDRA
POPA ALINA MANUELA
AGI-MURAT IASEMIN

02.08.2013