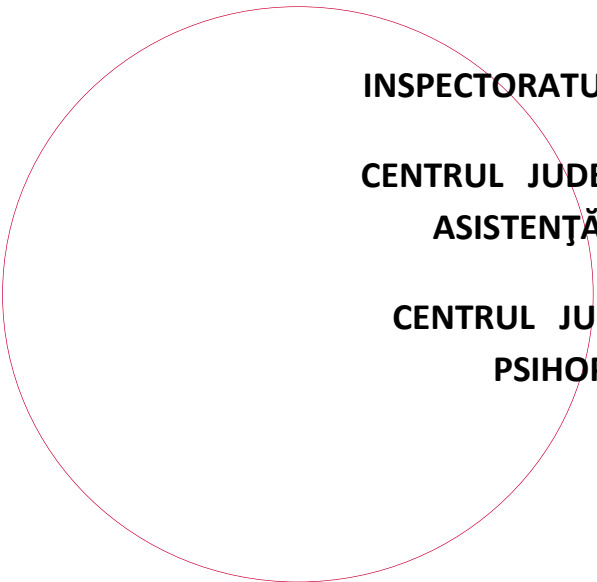




INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN IAȘI

CENTRUL JUDEȚEAN DE RESURSE ȘI DE
ASISTENȚĂ EDUCAȚIONALĂ IAȘI

CENTRUL JUDEȚEAN DE ASISTENȚĂ
PSIHOPEDAGOGICĂ IAȘI

99 activități de dezvoltare personală

***Ghid metodologic
pentru cadrele didactice
care predau la clasa pregătitoare***

EDITURA SPIRU HARET

IAȘI 2013

Autori:

Dan Butnaru – profesor consilier școlar CJRAE- CJAPP Iași

Marilena Crăciun - profesor consilier școlar CJRAE- Școala „Ion Neculce” Iași

Ramona Florescu - profesor consilier școlar – CJRAE - Școala „D. Sturdza”
Iași

Anca Hardulea – profesor consilier școlar CJRAE- CJAPP Iași

Cristina Violanda Morărașu - profesor consilier școlar CJRAE – Colegiul
Economic Administrativ Iași

Ana Camelia Tamaș - profesor consilier școlar CJRAE- Colegiul „Costache
Negruzzi” Iași

Alina Elena Vasilescu - profesor consilier școlar CJRAE - CJAPP Iași

Loredana Daniela Vatamanu - profesor consilier școlar CJRAE- Școala
„Vasile Conta” Iași

Elena Manuela Vlasie - profesor consilier școlar CJRAE Iași

Doru Valentin Vlasov - profesor consilier școlar CJRAE – CJAPP Iași

La realizarea volumului au colaborat:

prof. **Genoveva Farcaș** – inspector școlar, prof. **Gabriela Raus** – inspector școlar,

prof. **Aura Țabără** – inspector școlar

Graphic design:

Mirela Grigore – CJRAE Iași

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

99 activități de dezvoltare personală/ Inspectoratul Școlar Județean Iași, Centrul Județean de
Resurse și de Asistență Educațională Iași, Centrul Județean de Asistență Psihopedagogică Iași
Iași – Editura Spiru Haret, 2013

ISBN 978-973-579-210-7

C U P R I N S

Gata pentru școală. Copilul de 5-6-ani la debutul școlarității	5
Modulul 1. În oglindă	12
Modulul 2. Fereastra către ceilalți	26
Modulul 3. Sănătos și activ	38
Modulul 4. În lumea emoțiilor	76
Modulul 5. Eu și tu, noi comunicăm	90
Modulul 6. Micul prinț și planeta Școala	106
Modulul 7. Învățând descoperim lumea	117
Modulul 8. Copiii au talent	135
Dezvoltarea personală a copiilor aflați la începutul școlarității - câteva elemente metodologice	152
Instrumente psihopedagogice	159
Bibliografie	166



Gata pentru școală! Copilul de 5-6 ani la debutul școlarității

1. Aptitudinea de școlaritate

Oportunitatea unei adaptări școlare inițiale constituie indicii de pregătire pentru activitatea de tip școlar a copilului aflat la debutul școlarității. Concepută ca unul din obiectivele majore ale taxonomiei educaționale, pregătirea pentru școală trebuie înțeleasă ca o adaptare reciprocă, pe de o parte a copilului la școală, pe de altă parte a școlii la copii.

Apresiasi pregătirii unui copil pentru școlarizare presupune stabilirea nivelului de dezvoltare somato-psihică și a conduitei sociale. Acestea constituie premisele asimilării în condiții favorabile, mediocre sau insuficiente a rolului și statutului de elev.

Din punct de vedere somato-psihic copilul trebuie să dispună de o stare de sănătate corespunzătoare vârstei, integritate senzorială și o dezvoltare fizică armonioasă. În caz contrar, apare mai frecvent oboseala, agitația psihomotrică, atenția instabilă, capacitatea redusă de mobilizare voluntară a îndeplinirii sarcinilor școlare - simptome ce se resimt tot mai mult pe măsura avansării în clasele mai mari.

Vorbirea copilului apt pentru școlarizare trebuie să fie corectă și expresivă. Limbajul trebuie astfel dezvoltat încât să-i permită să-și exprime corect gândurile, dorințele, intențiile și stările emoționale, să verbalizeze adecvat ceea ce vrea să comunice altora, prin folosirea lexicală și gramaticală corectă a cuvintelor. Deci, să stăpânească limbajul ca instrument de informare, comunicare și exprimare.

Copilul apt pentru școală are o memorie bună și cunoaște conexiunea dintre genul proxim și diferența specifică a noțiunilor cotidiene. El poate clasifica și ordona obiecte concrete respectând criterii diferite. Cunoaște și folosește noțiunile

de timp și spațiu. Poate opera în termeni care exprimă raporturi de cantitate (mult, puțin, mare, mai mic, mai mult, mai puțin, tot atâtea).

Stabilitatea atenției elevului de clasa pregătitoare este limitată la aproximativ 20 de minute.

Caracteristica importantă a capacității de învățare o reprezintă receptivitatea copilului față de asimilarea conținutului informațional, priceperea de a-l interpreta și modul cum aplică cunoștințele însușite în rezolvarea unor probleme similare.

Adaptarea în clasa pregătitoare presupune o dezvoltare corespunzătoare a modalităților de operare a gândirii, analiza, sinteza, abstractizarea, generalizarea, concretizarea, precum și promptitudine, flexibilitate și independență aflate în deplină evoluție pe parcursul școlarizării.

Copilul apt pentru școală are dezvoltată corespunzător deprinderea de a observa, de a asculta cerințele adultului, de a reacționa corect pe baza acestora, de a răspunde la întrebări, de a formula, de a corecta și completa răspunsurile colegilor, precum și prezența interesului pentru cunoaștere ca raport afectiv - motivațional și volitiv. Adaptarea școlară presupune alături de maturitatea intelectuală și prezența unui anumit grad de maturitate socială. Aceasta se referă la însusirea și respectarea unor deprinderi de conduită civilizată în colectiv, la existența unei interdependențe relative a copilului în acțiune și față de adult.

Maturitatea copilului constă și în necesitatea de a se încadra în colectiv, de a se subordona regulilor impuse de acesta, de a-și asuma anumite sarcini bine delimitate și de a le îndeplini cu simț de răspundere.

În domeniul comportamentului cognitiv copilul denumeste: șase - șapte culori sau nuanțe, trei momente principale ale zilei, cele patru anotimpuri, toate zilele din săptămână, stabilește asemănări între noțiuni (câine, pisică, măr, pară). Reproduce poezii cu multă ușurință și interes, numără peste zece cuburi, recunoaște corect unele litere, efectuează o construcție cu zece- douăsprezece cuburi, folosește corect și sistematic pluralul în vorbirea corectă, relatează povestiri după imagini date, folosește corect adverbele de timp: azi, mâine, ieri.

Copiii inapți pentru începerea școlarității prezintă inadaptabilități manuale traduse prin mișcări ale mâinilor intens neordonate sau o coordonare și precizie redusă. Prin proba de motricitate de largă circulație mondială, s-a stabilit ca unii dintre ei prezintă o dezorganizare a funcției vizual - motorie denumită lateralitate manuală.

Gradul de adaptare la activitatea școlară presupune:

- conștientizarea sarcinilor primite
- prezența trebuinței de a învăța
- capacitatea elevului de a cunoaște, de a asimila, de a reține, de a reactualiza cunoștințele predate, manifestarea dorinței lui de a modela, de a exterioriza în consumul acestora prin abnegație, dăruire, perseverență

- anumită capacitate de rezistență la efort.

Un copil nu se consideră apt pentru școală dacă nu are dezvoltată o anumită capacitate de muncă, adică să poată deosebi munca de joacă, să efectueze unele sarcini care nu intră în sfera activității sale, ceea ce este în strânsă legătură cu nivelul de dezvoltare a cerinței și a motivației.

Dezvoltarea socială și emoțională reprezintă fundamentul relațiilor și interacțiunilor care dau semnificație experiențelor copiilor de acasă, de la grădiniță, din comunitate. Ea influențează semnificativ succesul copiilor în viață și la școală.

Încă din primele clipe ale vieții copiii stabilesc interacțiuni cu părinții, alte persoane din familie, cu alți copii și adulți. Calitatea acestor interacțiuni stimulează dezvoltarea socio-emoțională adecvată a copiilor. Specificul acestui domeniu este dat de strânsa legătură care există între planul social și cel emoțional. Ambele dimensiuni se completează reciproc și sunt interdependente. Interacțiunile sociale reușite fac posibilă dezvoltarea unei imagini de sine pozitivă și a autocontrolului.

Relațiile sociale pozitive se formează atunci când copiii înțeleg semnificația diferitelor comportamente, când sunt capabili să se adapteze diferitelor contexte sociale și sunt implicați în activități de grup. Interacțiunile cu cei apropiați joacă un rol central în „sănătatea” socio-emoțională a copilului, oferind sentimentul de stabilitate, securitate, apartenență și astfel hrănind dorința de învățare ale copilului. Relațiile pe care le stabilește copilul cu ceilalți necesită siguranță, receptivitate, disponibilitate și confort emoțional. Încetul cu încetul copiii dezvoltă abilități de cooperare, de negociere, de a conduce și a fi conduși, de a lega prietenii, de a-și exprima sentimentele într-o manieră acceptată social.

Relațiile sociale ale copilului cu adulții vizează capacitatea copilului de a avea încredere și a interacționa cu ușurință cu aceștia, precum și capacitatea lor de a recunoaște diferitele roluri sociale ale acestora.

Prin interacțiunea cu copiii, copilul exersează cooperarea, capacitatea de a stabili și a menține relații de prietenie, învață să țină cont de dorințele și nevoile celorlalți, învață să respecte drepturile altor copii. De asemenea, contactul social cu ceilalți copii este o sursă importantă pentru a observa diferențele și asemănările dintre oameni, diversitatea oamenilor din multe puncte de vedere. Adaptarea la diversitate, respectarea ei prin stabilirea de relații pozitive, precum și empatia reprezintă competențe importante ale dezvoltării sociale.

Capacitatea copiilor de a-și recunoaște și exprima propriile emoții, de a și le stăpîni, de a le controla, de a înțelege și a răspunde emoțiilor altora reprezintă pași importanți în dezvoltarea emoțională a copilului. Locul central însă îl constituie dezvoltarea conceptului de sine, a percepției și imaginii de sine a copilului: trăsături, capacități, motivații, dorințe, nevoi, preferințe, roluri sociale. Încetul cu încetul copilul va ajunge să-și răspundă la întrebarea „Cine sunt eu?”. La fel de importantă în ecuația dezvoltării emoționale este încrederea în sine, convingerea că

poate face ceea ce își propune, independența și responsabilitatea personală, sentimente care alimentează și susțin dorința naturală a copiilor de cunoaștere, explorare, descoperire.

Exprimarea și înțelegerea propriilor emoții și a emoțiilor celorlalți de la emoțiile primare (bucurie, frică, mânie) la cele mai complexe (mândrie, rușine, vină) constituie competențe specifice domeniului emoțional. Copilul învață să le simtă, învață să le exprime și să le recunoască.

2. Standarde ale dezvoltării personale

2.1 Domeniul dezvoltării interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine

2.1.1 Dezvoltarea capacității de identificare a unor trăsături personale:

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să fie capabil să demonstreze cunoașterea însușirilor proprii.
- b. Standard 2: Copilul ar trebui să manifeste satisfacție pentru propriile reușite și încredere în sine.

2.1.2 Dezvoltarea sănătății și igienei personale:

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să demonstreze comportamente de păstrare a sănătății și igienei personale.
- b. Standard 2: Copilul ar trebui să demonstreze deprinderi de securitate personală.

2.1.3 Dezvoltarea capacității de recunoaștere a asemănărilor și deosebirilor:

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să fie capabil să recunoască asemănările și deosebirile dintre oameni.
- b. Standard 2: Copilul ar trebui să fie capabil să manifeste respect față de deosebirile dintre oameni.

2.2 Domeniul dezvoltării socio-emoționale:

2.2.1 Dezvoltare socială

2.2.1.1 Interacțiuni cu copiii de vîrstă apropiată

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să fie capabil să stabilească relații pozitive și de respect cu copiii de aceeași vîrstă sau de vîrstă apropiată
- b. Standard 2: Copilul ar trebui să poată manifesta empatie față de copiii cu care interacționează.

2.2.1.2 Interacțiuni cu adulții

- a. Standard 3: Copilul ar trebui să fie capabil să stabilească relații pozitive cu adulții.
- b. Standard 4: Copilul ar trebui să fie capabil să manifeste încredere și respect în comunicarea cu adulții din anturajul său

2.2.1.3 Interacțiune în grup

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să demonstreze abilități de cooperare în interacțiunile de grup.

2.2.2 Dezvoltare emoțională

2.2.2.1 Dezvoltarea autocontrolului

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să fie capabil să își controleze propriile emoții.
- b. Standard 2: Copilul ar trebui să demonstreze responsabilitate personală.
- c. Standard 3: Copilul ar trebui să manifeste independență în acțiunile sale.

2.2.2.2 Dezvoltarea expresivității emoționale

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să fie capabil să recunoască și să își exprime corespunzător emoțiile.

2.3 Domeniul dezvoltării abilităților și a atitudinilor specifice învățării în context școlar:

2.3.1 Dezvoltarea curiozității și a interesului pentru lucruri noi:

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să fie curios să învețe lucruri noi și să întâlnească noi experiențe.

2.3.2 Dezvoltarea inițiativei:

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să demonstreze inițiativă în interacțiuni și activități.

2.3.3 Dezvoltarea capacității de perseverare în activități:

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să fie capabil să persiste în realizarea unei activități rezistând provocărilor.

2.3.4 Dezvoltarea creativității:

- a. Standard 1: Copilul ar trebui să manifeste creativitate în activitățile zilnice.

3. Concluzii

La 6 ani copilului îi place să aibă suportul și încurajarea părinților, în mod special atunci când începe școala. El va ști ce poate și ce nu poate face în comparație cu alți copii și va avea nevoie de suportul adultului pentru a-și îmbunătăți abilitățile în ceva important pentru el (cum ar fi lovitul mingii).

Adultul poate ajuta copilul prin a-i asigura dragoste. Concentrându-și atenția asupra copilului îl ajută să aibă experiența împlinirii unei activități.

Trebuie să i se permită din când în când să fie "mic" pentru scurte perioade atunci când fiind "mare" devine prea obositor. Dacă există un frate sau soră mai mică, se poate să se simtă gelos de timpul pe care părinții îl petrec numai cu acesta când el este la școală. Fiind sigur că adultul va petrece un "timp special" cu el îi va da puterea și încrederea să înfrunte noi provocări la școală. La 5 ani, băieții necesită ajutor special din partea tatălui (sau un alt bărbat sau rudă apropiată). Cei mai mulți copii au mai multe oportunități de a vedea cum este să fii femeie decât cum este să fii bărbat. Dacă băieții au avut șansa de a petrece timp cu tații și să afle

despre sentimentele acestora, ei vor fi mult mai încrezatori în a lega relații sociale cu alți băieți.

La această vârstă le place o gamă largă de piese dramatice și de aceea au multe păpuși, marionete. Este recomandabil să li se dea șansa să decupeze, să deseneze și să coloreze, să sorteze obiecte, să potrivească forme și litere, să asculte muzică, să asculte povești.

Copilul de 6 ani înțelege ce înseamnă "NU" dar, în majoritatea cazurilor, acțiunile sale nu respectă interdicția. Dar înainte de a ignora restricția, el are nevoie să știe "DE CE NU?" Chiar dacă noi încercăm să îl ferim de pericole sau să îi controlăm comportamentul în sensul dorit de noi, este bine să o facem cu mai mare eficiență, neutilizând cuvântul "NU". Cum facem? Reformulăm interdicția și o explicăm! Pentru a da o nuanță pozitivă cererii noastre, în contextul în care ne așteptăm ca el să răspundă adecvat, trebuie să formulăm cererea cât mai clar, fără înverșunare și fără a insista prea mult asupra a ceea ce "nu are voie" să facă. Important este și tonul vocii, care trebuie să fie cald dar ferm, fără a lăsa copilului senzația unei negocieri.

Copilul de 6 ani încearcă să își dovedească independența și să simtă că deține controlul. De aceea, va încerca să încalce în mod constant regulile atunci când contextul se schimbă. Regulile trebuiesc amintite permanent pentru a fi interiorizate și acceptate de copil. De îndată ce copilul observă că există o persoană care are altă părere, este posibil să înceapă să negocieze regula.

Pentru a nu trăi cu senzația eșecului și pentru a nu îi crea senzația de spaimă în contextul în care a încălcat o regulă, trebuie să știm să ignorăm câteva mici abateri. Dacă a spart un pahar, de exemplu, dorind să ne ajute, nu este decât un accident! Nu a dorit să spargă paharul. A dorit să ne ajute, ceea ce este mult mai important decât cioburile de pe jos. Putem strânge împreună cioburile, explicându-i cum trebuie strânse și asigurându-l că nu a făcut nici o greșală.

Ce este pedeapsa și ce forme poate lua? Copilul trebuie să știe ce se întâmplă dacă încalcă regulile stabilite împreună. Pedeapsa trebuie să fie înțeleasă și acceptată de copil și care, sub nici o formă, nu trebuie să lezeze copilul. Poate căpăta forme diverse, însă cele mai utile sub raportul relației noastre cu copilul și în raport cu dezvoltarea sa normală. Important, atunci când pedepsim un copil, este să îi explicăm de ce o facem (unde a fost eroarea în comportamentul său). Acest lucru nu înseamnă că îl iubim mai puțin.

Cel mai important lucru atunci când vorbim despre disciplina este totuși să îi lăudăm comportamentul pozitiv. Atunci când copilul se poartă în conformitate cu așteptările noastre, mai ales dacă îl observăm că depune eforturi pentru a nu încalca regulile, este suficient să îi spunem: "Da! Ai făcut o treabă bună! Sunt mulțumit de tine și mă bucur că ești un copil bun".

Emoții, puțină teamă, dar și dorința de a experimenta ceva nou, de a-și face noi prieteni sunt inerente acestei vârste. Sentimentele care îl însoțesc pe cel mic în prima zi de școală și care sunt influențate într-o mare măsură de atitudinea mamei și a tatălui. Unii părinți văd prima zi de școală dintr-o perspectivă negativă: prima mare despărțire de mediul familial, de copilărie, de joacă...etc. Alții, din dorința de a-și responsabiliza copilul, îl conving că prima zi de școală este de fapt primul pas către viața adultă și îi explică de ce, din acest moment, el, cel mic, va trebui să se comporte ca un om mare, care are drepturi, dar și obligații. Și mai există și cea de-a treia categorie de părinți: cei care re trăiesc împreună cu micuțul fiecare emoție a primei zile de școală, care țin strâns mânuța copilului și care ar fi în stare să se așeze cu el și în bancă doar ca să nu-l lase pe cel mic să se simtă singur. Însă, indiferent ce simte părintele legat de acest eveniment important din viața copilului, există numeroase repere care pot face "marea despărțire" mai ușoară și, de ce nu?, chiar plăcută micului școlar.



Modulul 1

„În oglindă”

Care este competența generală urmărită?

Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți

Care este competența specifică urmărită?

Identificarea unor trăsături personale elementare

Prin ce activități de învățare poate fi dezvoltată această competență?

Tema: Cum arăt eu/ Cum arată el-ea

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceasta va fi împărțită pe grupe echivalente numeric pentru a se facilita comparațiile.

Timp: 30-35 min

Materiale necesare: oglindă, foi flip-chart, marker, cartonașe de culori diferite

Obiective:

- să identifice prin joc trăsăturile fizice ale unei persoane;
- să denumească principalele trăsături fizice;
- să realizeze comparații între trăsături;

Procedură:

1. Învățătorul invită, pe rând, câte un copil în fața clasei, pentru a observa principalele trăsături (ochii - culoare/ formă, păr - culoare/ lungime/ aspect, înălțime, greutate/ forma corpului) folosindu-se de autoobservații în oglindă, observații directe asupra colegilor sau imagini.
2. La solicitarea învățătorului (observă-ți colegul!), copiii organizați în perechi, vor observa și prezenta principalele trăsături fizice ale colegului.
3. Elevii sunt împărțiți în 4 grupe echivalente numeric, eterogene conform parametrilor urmăriți, pentru a se favoriza comparația; se explică succint regulile jocului: la consemnul învățătorului ("sus cartonașul copiii cu ochi albaștri/ verzi/ căprui!; sus cartonașul copiii cu părul lung/ scurt!" etc) în cadrul fiecărui grup, copiii se împart după caracteristici diferite.
4. Învățătorul realizează pe o foaie de flip-chart desene ce reprezintă criteriile propuse; se va contabiliza în urma derulării jocului totalul pentru fiecare situație/ consemn în parte.
5. Evaluarea se va face când învățătorul va contabiliza, prin implicarea copiilor, numărul de situații obținut funcție de fiecare criteriu propus.

Evaluare/feed-back:

Fiecare prezentare completă și exactă va fi apreciată de colegi prin aplauze.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută în complementaritate cu activitatea "**Ghici cine e!**".

Tema: Ghici cine e!

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceasta va fi împărțită pe grupe echivalente numeric pentru a se facilita comparațiile

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- foi flip-chart cu desenul din activitatea *Cum arăt/ Cum arată el-ea*

Obiective:

- să identifice prin joc trăsăturile fizice;
- să denumească principalele trăsături fizice;
- să realizeze comparații între trăsături.

Procedură:

Joc „Ghici cine e!”

Elevii sunt împărțiți în 4 grupe echivalente numeric, eterogene conform parametrilor urmăriți, pentru a se favoriza comparația.

Învățătorul explică succint regulile jocului: câte un copil legat la ochi, prin atingerea unui coleg, va verbaliza și îl va recunoaște funcție de trăsăturile identificate.

Dacă ce elevul va identifica corect trăsăturile colegului, va alege un alt copil pentru continuarea jocului.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să prezinte caracteristici fizice și să le compare cel puțin cu ale unui coleg și va fi apreciat la nivelul clasei pentru răspunsurile corecte și complete.

Se vor face aprecieri privind dificultatea sarcinilor în situația insuficienței cunoașteri a colegilor.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută în complementaritate cu activitatea **“Cum arăt/ Cum arată el-ea”**.

Tema: Sus cartonașul!

Mărimea grupului: clasa de elevi

Timp: 30-35 min

Materiale necesare: oglindă pentru fiecare copil, cartonașe cu poze/ imagini cu persoane cu caracteristici diferite

Obiective:

- să identifice trăsăturile fizice sub formă de jocuri;
- să denumească principalele trăsături fizice;
- să realizeze comparații între trăsături.

Procedură:

1. Se identifică, colectiv, principalele trăsături fizice ale unei persoane (ochi-culoare/formă, păr-culoare/lungime/aspect, înălțime, greutate/forma corpului) prin autoobservații în oglindă, observații directe asupra colegilor sau imagini.

2. Învățătorul împarte fiecărui copil cartonașe cu imagini diverse decupate din reviste ce reprezintă trăsături fizice diferite.

3. Învățătorul pronunță câte un consemn pe serii antinomice (ex: Sus cartonașul ce reprezintă ochi albaștri/ verzi/ negri/ căprui!; Sus cartonașul ce reprezintă părul lung/ scurt! etc.).

4. În funcție de consemn, copiii vor identifica și ridica cartonașul/ imaginea. Elevii sunt antrenați permanent în realizarea de comparații/ observații. Fiecare reușită este apreciată.

Evaluare/feed-back:

Sunt apreciate prezentările complete și exacte.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară **Ghicește colegul!**.

Tema: Ghicește colegul!

Mărimea grupului: clasa de elevi

Timp: 10-15 min

Materiale necesare: foi flip-chart, marker

Obiective:

- să identifice trăsăturile fizice sub formă de jocuri;
- să denumească principalele trăsături fizice;
- să realizeze comparații între trăsături;

Procedură:

„Ghicește colegul!”

1. Elevii sunt împărțiți în 4 grupe echivalente numeric conform parametrilor urmăriți (culoarea ochilor, lungimea părului, înălțimea, greutatea etc.), pentru a se favoriza comparația.
2. Învățătorul explică succint regulile jocului: câte un copil, pe rând, reprezintă modelul, iar ceilalți vor realiza desenul acestuia pe o foaie flip-chart (conturul formei corpului pentru parametrii înălțime/ greutate, culoarea/ forma ochilor, lungimea/ forma/ culoarea părului).
3. Se inversează câte două grupuri și se ghicesc/ identifică colegii după desenele realizate.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să-și prezinte propriile caracteristici fizice și să le compare cel puțin cu ale unui coleg.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută complementar cu activitatea “**Sus cartonașul!**”.

Tema: Care e cel mai mare grup?

Mărimea grupului: clasa de elevi

Timp: 30-35 min

Materiale necesare: oglindă, foi flip-chart, marker, cartonașe de culori diferite, poze/ imagini cu persoane de aceeași vârstă sau vârste diferite

Obiective:

- să identifice trăsăturile fizice sub formă de jocuri;
- să denumească principalele trăsături fizice;
- să realizeze comparații între trăsături;

Procedură:

1. Învățătorul va evidenția, frontal, principalele trăsături fizice ale unei persoane (ochi-culoare/formă, păr-culoare/lungime/aspect, înălțime, greutate/forma corpului) folosindu-se de observații directe asupra elevilor.

2. Învățătorul realizează pe o foaie de flip-chart desene/ simboluri ce reprezintă criteriile propuse; se va contabiliza în urma derulării jocului totalul pentru fiecare situație în parte.

3. Se formează ad-hoc grupele funcție de consemnul pe serii antinomice (ex: Copiii cu ochi albaștri/ verzi/ negri/ căprui, ridică cartonașul!; Copiii cu părul lung/ mediu/ scurt, ridică cartonașul!; Copiii înalți/ scunzi, ridică cartonașul!; Copiii slabi/ grași, ridică cartonașul!); elevii sunt antrenați permanent în realizarea de comparații/ observații și numără cazurile rezultate pentru fiecare parametru în parte.

4. Se contabilizează, prin implicarea copiilor, numărul de grupuri și mărimea acestora obținute funcție de criteriile propuse.

Evaluare/feed-back:

Se va aprecia implicarea în derularea activă și adecvată a jocului.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută în complementaritate cu activitatea “Cine e în desen?”.

Tema: Cine e în desen?

Mărimea grupului: clasa de elevi

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- foi flip-chart
- marker

Obiective:

- să identifice trăsăturile fizice sub formă de jocuri,
- să denumească principalele trăsături fizice;
- să realizeze comparații între trăsături;

Procedură:

„Cine e în desen?”

- Elevii sunt împărțiți în 4 grupe echivalente numeric conform parametrilor urmăriți (culoarea ochilor, lungimea părului, înălțimea etc.), pentru a se favoriza comparația.
- Se explică succint regulile jocului: câte doi copii cu trăsături asemănătoare, pe rând, reprezintă modelul, iar ceilalți vor realiza desenul acestora pe câte o foaie de flip-chart (se au în vedere conturul formei corpului pentru parametrii înălțime/ greutate, culoarea/ forma ochilor, lungimea/ forma/ culoarea părului);
- Se analizează, pe rând, cei doi copii și se ghicesc/ identifică colegii după desenele realizate.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să-și prezinte propriile caracteristici fizice și să le compare cel puțin cu ale unui coleg.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută în complementaritate cu activitatea **Care e cel mai mare grup?**.

Tema: Autoportretul

Mărimea grupului: clasa de elevi

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- foi A4 (contur prealabil)
- creioane colorate

Obiective:

- să identifice trăsăturile fizice de bază (culoarea ochilor, lungimea părului, înălțimea, greutatea etc.);
- să denumească principalele trăsături fizice;
- să coloreze conturul astfel încât să semene cât mai bine cu sine (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să decupeze conturul personal;
- să realizeze comparații între trăsături (sine în oglindă și desen, sine în desen și alții);

Procedură:

„Autoportretul”

- elevii sunt împărțiți în 4 grupe echivalente numeric conform parametrilor urmăriți, pentru a se favoriza comparația;
- se explică succint regulile jocului: fiecare copil realizează autoportretul, colorând conturul;
- se stimulează comparațiile între sine în oglindă și desen, iar după expunerea tuturor portretelor, între sine în desen și alții.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să-și prezinte propriile caracteristici fizice și să le compare cel puțin cu ale unui coleg

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară primară **Care e cel mai mare grup?**

Tema: Eu și inima mea

Mărimea grupului: 10 – 20 elevi

Timp: 35 minute

Materiale necesare:

- coli de flip-chart
- carioci sau creioane colorate
- post-it-uri colorate

Obiective: identificare unor elemente relevante din identitatea personală

Procedură:

1. Elevii vor primi câte o jumătate de coală de flip-chart, carioci sau creioane colorate și post-it-uri colorate.

2. Sarcina lor este de a-și desena corpul pe coala de flip-chart și de a evidenția inima în cadrul desenului (învățătorul poate pregăti activitatea cu câteva întrebări legate de inimă și de rolul ei în organismul uman).

3. După ce s-au desenat, pe post-ituri vor desena lucruri sau persoane relevante pentru ei și le vor lipi mai aproape sau mai departe de inimă, în funcție de importanță (ce e foarte important se va afla cât mai aproape de inimă). Fiecare copil are la dispoziție 1 minut pentru a prezenta celorlalți ce este important pentru ei.

Evaluare/feed-back:

Copiii vor fi încurajați să-și exprime emoțiile (ce au simțit). Întrebări suport pentru feed-back:

- Cum vi s-a părut activitatea?
- A fost ușor să vă gândiți la lucrurile care sunt importante pentru voi?
- Ați aflat ceva nou despre voi?
- Dar despre colegii voștri?
- De ce credeți că e important să ne cunoaștem?

Alte precizări (dacă este cazul):

La final învățătorul poate organiza o expoziție cu portretele copiilor (pot fi invitați și părinții să vizioneze expoziția).

Tema: Sunt special

Mărimea grupului: 10 – 20 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare: nu sunt necesare

Obiective: identificare unei trăsături personale care îi diferențiază de grup

Procedură:

1. Elevii se vor așeza într-un cerc, pe scaune.
2. Învățătorul anunță că au la dispoziție 3 minute să se gândească la ceva care îi face speciali (unici) în cadrul grupului. După ce s-au gândit la o caracteristică, elevii vor spune pe rând ce îi face speciali. De exemplu: „Sunt special pentru că am zburat cu avionul” sau „Sunt special pentru că am un frate mai mic” etc.
3. Dacă mai este cineva care se recunoaște în caracteristica respectivă, va ridica mâna ca să fie vizibil. În funcție de răspunsul copilului, se pot cere și detalii (exemplu: „Unde ai zburat cu avionul?”, „Cum îl cheamă pe frățiorul tău mai mic” etc.)

Evaluare/feed-back: Copiii vor fi încurajați să-și exprime emoțiile (ce au simțit).

Întrebări suport pentru feed-back:

- Cum vi s-a părut jocul?
- A fost ușor să găsiți ceva care vă face speciali?
- Ați aflat ceva nou despre colegii voștri?
- De ce credeți că e important să ne cunoaștem?
- Ați găsit vreun coleg cu care aveți ceva special în comun?

Alte precizări (dacă este cazul): -

Tema: Cum e îmbrăcat acum?

Mărimea grupului: clasa de elevi

Timp: 30-35 min

Materiale necesare:

- foi A4
- creioane colorate
- decupaje diverse reprezentând diferite aspecte vestimentare

Obiective:

- să identifice trăsăturile fizice de bază care îi diferențiază de grup
- să denumească principalele trăsături fizice;
- să realizeze comparații între trăsături;

Procedură:

„Cum e îmbrăcat acum?”

- Se realizează conturul câte unui copil din fiecare grup.
- Se identifică obiectele vestimentare potrivite fiecărui subiect.
- În funcție de desenele realizate anterior, se stimulează comparațiile între sine și desen, între sine în diferite ipostaze vestimentare, iar după expunerea tuturor portretelor, între sine și alții.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să-și prezinte propriile caracteristici fizice și să le compare cel puțin cu ale unui coleg

Alte precizări (dacă este cazul): -

Tema: Fotografia

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe echivalente numeric

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii, la vârste diferite

Obiective:

- să-și prezinte trăsăturile fizice pe baza fotografiilor proprii expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să realizeze comparații ale trăsăturilor la vârste diferite ;
- să identifice persoana funcție de colajele expuse.

Procedură:

„Fotografia”

-elevii sunt împărțiți în 4 grupe echivalente numeric, pentru a se favoriza comparația;

-se explică succint regulile jocului: fiecare copil prezintă mai multe fotografii proprii, la vârste diferite;

-se stimulează comparațiile între sine și fotografie, între sine în diferite ipostaze, iar după expunerea tuturor fotografiilor, între sine și alții.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să-și prezinte propriile caracteristici fizice și să le compare cel puțin cu ale unui coleg.

Alte precizări (dacă este cazul):

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară primară „Cum e îmbrăcat acum?”.

Tema: Povestea corpului meu

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 30-35 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- colajele obținute la activitatea precedentă
- contururile realizate anterior

Obiective:

- să denumească principalele trăsături fizice;
- să-și prezinte trăsăturile fizice pe baza fotografiilor proprii expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să realizeze, pe baza desenelor expuse, mici povești despre părțile corpului și rolul acestora ;
- să identifice persoana funcție de colajele expuse/ poveștile audiate.

Procedură:

„Povestea corpului meu”

- elevii sunt împărțiți în grupe mici, echivalente numeric;
- se explică succint regulile jocului: fiecare copil prezintă mai multe fotografii/colaje/contururi proprii (realizate în activitățile anterioare);
- se stimulează comparațiile între părțile corpului, se evidențiază rolul acestora;
- se va încuraja realizarea/ redactarea, colectivă-prin expunere orală, a unei povești despre părțile corpului și rolul acestora.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să recunoască propriile caracteristici fizice și să se implice în redactarea poveștii

Alte precizări:-

Tema: Contiună corect!

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 30-35 min

Materiale necesare: fotografii proprii, colajele obținute la activitatea precedentă, contururile realizate anterior

Obiective:

- să denumească principalele trăsături fizice;
- să-și prezinte trăsăturile fizice pe baza fotografiilor proprii expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să continue adecvat fraze date;
- să realizeze, pe baza desenelor expuse, comparații;
- să identifice persoana funcție de colajele expuse/ poveștile audiate.

Procedură:

„*Continuă corect!* ”

- elevii sunt împărțiți în grupe mici, echivalente numeric;
- se explică succint regulile jocului: fiecare copil prezintă mai multe fotografii/colaje/contururi proprii (realizate în activitățile anterioare);
- se stimulează comparațiile între părțile corpului, se evidențiază rolul acestora; se va încuraja implicarea activă în exerciții-joc de tipul „Eu pot să...”, „Îmi place de mine/ tine pentru că...”, „Mâncarea mea preferată este...”, „Culoarea mea preferată este...”, „Pe tine te apreciez pentru că...”, „Sunt mândru de mine atunci când...”, „Ochii mei/ tăi au culoarea...”, Părul meu/ tău este este...”

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să continue cât mai multe fraze eliptice cu caracteristici fizice adecvate și să se implice activ în realizarea acestuia.

Alte precizări:-



Modulul 2

„Fereastra către ceilalți”

Care este competența generală urmărită?

Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți

Care este competența specifică urmărită?

1.1. Recunoașterea asemănărilor/ deosebirilor dintre sine și ceilalți după criterii simple

Prin ce activități de învățare poate fi dezvoltată această competență?

Tema: Continuă repede!

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- colajele obținute la activitatea precedentă
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- să-și prezinte trăsăturile fizice pe baza fotografiilor proprii expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să continue adecvat fraze date („Eu pot să...”, „Îmi place de mine pentru că...”, „Mâncarea mea preferată este...”, „Culoarea mea preferată este...”, „Pe tine te apreciez pentru că...”, „Sunt mândru de mine atunci când...”);
- să realizeze, pe baza desenelor expuse, comparații;
- să identifice persoana funcție de colajele expuse/ poveștile audiate.

Procedură:

Joc concurs

Elevii sunt împărțiți în grupe mici, echivalente numeric; se explică succint regulile jocului: sunt expuse de la jocul anterior mai multe fotografii/colaje/contururi proprii (realizate în activitățile anterioare); se stimulează rapiditatea și corectitudinea răspunsurilor; se va încuraja implicarea activă în exerciții-joc de tipul „Îmi place de mine/ tine pentru că...”, „Mâncarea mea preferată este...”, „Culoarea mea preferată este...”, „Pe tine te apreciez pentru că...”, „Ochii mei/ tăi au culoarea...”, Părul meu/ tău este este...”

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să continue cât mai multe fraze eliptice cu caracteristici fizice adecvate, în timp rapid și să se implice activ în realizarea acestui joc

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 30-35 min

Tema: Ascultă cu atenție povestea!

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 30-35 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- colajele obținute la activitatea precedentă
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- să audieze unele povești, povestiri, texte literare pentru identificarea asemănărilor și deosebirilor dintre personaje;
- să prezinte trăsăturile fizice ale personajelor pe baza celor audiate și a fotografiilor/ imaginilor expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să realizeze, pe baza fotografiilor/ imaginilor expuse, comparații;
- să identifice personajul funcție de imaginile expuse/ poveștile audiate;
- să valorizeze diferențele trăsăturilor personale ale diferitelor personaje literare.

Procedură:

„Ascultă cu atenție povestea!”

Elevii audiază împreună povestea propusă; se prezintă mai multe fotografii/imagini ale personajelor; se stimulează identificarea principalelor trăsături fizice ale personajelor; se va încuraja implicarea activă în exerciții-joc.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să identifice cât mai multe fraze eliptice cu caracteristici fizice ale personajelor și să se implice activ în derularea activității.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 10-15 min

Tema: Cum arată personajul preferat?

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- colajele obținute la activitatea precedentă
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- să reconstituie audierea de povești, povestiri, texte literare (pentru identificarea asemănărilor și deosebirilor dintre personaje);
- să prezinte trăsăturile fizice ale personajelor pe baza celor audiate și a fotografiilor/ imaginilor expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să realizeze, pe baza fotografiilor/ imaginilor expuse, comparații;
- să identifice personajul funcție de imaginile expuse/ poveștile audiate.

Procedură:

Joc concurs

Elevii rememorează audiția anterioară; se prezintă mai multe fotografii/imagini ale personajelor; se stimulează identificarea principalelor trăsături fizice ale personajelor; sunt stimulate comparațiile între diferite personaje prin exerciții de tip concurs; se va încuraja implicarea activă și rapidă în exerciții-joc.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să identifice cât mai multe caracteristici fizice ale personajelor și să se implice activ în derularea activității.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 30-35 min

Tema: Recunoaște personajul!

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 30-35 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- colajele obținute la activitatea precedentă
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- să audieze unele povești, povestiri, texte literare pentru identificarea asemănărilor și deosebirilor dintre personaje;
- să prezinte trăsăturile fizice ale personajelor pe baza celor audiate și a fotografiilor/ imaginilor expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să realizeze, pe baza fotografiilor/ imaginilor expuse, comparații;
- să identifice personajul funcție de imaginile expuse/ poveștile audiate;
- să valorizeze diferențele trăsăturilor personale ale diferitelor personaje literare.

Procedură:

„Recunoaște personajul!”

Elevii rememorează povestea audiată; se observă fotografii/imagini ale personajelor (deja expuse); se stimulează identificarea principalelor trăsături fizice ale personajelor; sunt stimulate comparațiile între diferite personaje prin exerciții de tip concurs; se va încuraja implicarea activă în exerciții-joc.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să identifice cât mai multe fraze eliptice cu caracteristici fizice ale personajelor și să se implice activ în derularea activității.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 10-15 min

Tema: Cum arăt eu față de personajul preferat?

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- colajele obținute la activitatea precedentă
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- să reconstituie audierea de povești, povestiri, texte literare (pentru identificarea asemănărilor și deosebirilor dintre personaje);
- să prezinte trăsăturile fizice ale personajelor pe baza celor audiate și a fotografiilor/ imaginilor expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să realizeze, pe baza fotografiilor/ imaginilor expuse, comparații;
- să identifice personajul funcție de imaginile expuse/ poveștile audiate.

Procedură:

Joc concurs

Se recomandă realizarea unor desene în care elevii să se reprezinte pe ei înșiși prin prisma asemănărilor fizice cu personajele poveștii audiate; copiii sunt împărțiți pe grupe, fiecareia dintre ele acordându-i-se un criteriu de lucru (copii-personaje cu „părul bălai”, copii/ personaje cu „ochii albaștrii ca cerul” etc); se va încuraja implicarea activă și rapidă în exerciții-joc.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să identifice cât mai multe caracteristici fizice ale personajelor și să se implice activ în derularea activității.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 30-35 min

Tema: Eu cu cine semăn?

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 30-35 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- colajele obținute la activitatea precedentă
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- să rememoreze audierea unor povești, povestiri, texte literare pentru favorizarea asemănărilor și deosebirilor dintre personaje;
- să prezinte trăsăturile fizice ale personajelor pe baza celor audiate și a fotografiilor/ imaginilor expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să realizeze, pe baza fotografiilor/ imaginilor expuse, comparații;
- să identifice personajul funcție de imaginile expuse/ poveștile audiate;
- să valorizeze diferențele dintre trăsăturile personale și cele ale altor persoane/ personaje literare.

Procedură:

„Eu cu cine semăn/ nu semăn?”

Elevii rememorează audiția poveștii; se prezintă mai multe fotografii/ imagini ale personajelor; se stimulează identificarea principalelor trăsături fizice ale personajelor; sunt stimulate comparațiile între diferite personaje prin întrebări succinte; se stimulează valorizarea diferențelor dintre trăsăturile personale și cele ale personajelor literare; se va încuraja implicarea activă în exerciții-joc.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să identifice cât mai multe diferențe ale caracteristicilor fizice ale sine-personaje și să se implice activ în derularea activității.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 10-15 min.

Tema: Cui îi dau hand-made-ul meu?

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 30-35 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- să confecționeze cadouri de tip „lucru manual/ handmade” cu scopul de a fi dăruite unui copil din grup, exprimând ceea ce admiră la acel copil;
- să realizeze, pe baza fotografiilor/ imaginilor expuse, comparații
- să identifice, pe baza jocurilor anterioare, calitățile fiecărui coleg din grup;
- să identifice persoana potrivită atribuirii handmade-ului.

Procedură:

„Cui îi dau hand-made-ul meu?”

Elevii sunt împărțiți în grupe mici, echivalente numeric; se explică succint regulile jocului: sunt expuse mai multe fotografii/colaje/contururi proprii (realizate în activitățile anterioare); se stimulează rapiditatea și corectitudinea răspunsurilor; se va încuraja implicarea activă în exerciții-joc de tipul „Îmi place de tine pentru că...”, „Mâncarea mea preferată este...”, „Culoarea mea preferată este...”, „Pe tine te apreciez pentru că...”; se formează grupe pe componente comune; se realizează handmade-ul individual; se prezintă handmade-ul și semnificația acestuia; se stimulează identificarea de afinități ce vor conduce către persoana căreia îi va atribui handmade-ul.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să identifice cât mai multe caracteristici compatibile ale colegilor pentru a dăruia handmade-ul și să se implice activ în derularea activității.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 10-15 min

Tema: Cum arată colegul preferat?

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- să confecționeze cadouri de tip „lucru manual/ handmade” cu scopul de a fi dăruite unui copil din grup, exprimând ceea ce admiră la acel copil;
- să realizeze, pe baza fotografiilor/ imaginilor expuse, comparații
- să identifice, pe baza jocurilor anterioare, calitățile fiecărui coleg din grup;
- să identifice persoana potrivită atribuirii handmade-ului.

Procedură:

Joc concurs

Elevii sunt împărțiți în grupe mici, echivalente numeric; se explică succint regulile jocului: sunt expuse mai multe fotografii/colaje/contururi proprii (realizate în activitățile anterioare); se stimulează rapiditatea și corectitudinea răspunsurilor; ...”; se formează grupe pe componente comune; se realizează handmade-ul individual; se prezintă handmade-ul și semnificația acestuia; se va încuraja implicarea activă în exerciții-joc de tipul „Îmi place de tine pentru că...”, „Mâncarea mea preferată este...”, „Culoarea mea preferată este...”, „Pe tine te apreciez pentru că...”, „Handmade-ul meu va merge la.... pentru că...”

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să identifice cât mai multe caracteristici compatibile ale celui căruia îi va dăruia handmade-ul.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 30-35 min

Tema: Ultimul detaliu

Mărimea grupului: 10 – 20 elevi

Timp: 20 minute

Materiale necesare: nu sunt necesare

Obiective: dezvoltarea atitudinii pozitive față de colegi

Procedură:

Elevii sunt împărțiți în grupuri de câte 2 și sunt așezați față în față. Ficare copil are la dispoziție 3 minute pentru a studia cum este îmbrăcat partenerul de joc. Apoi un copil se întoarce cu spatele în timp ce celălalt schimbă 3 lucruri la modul în care este îmbrăcat (dă jos o hăinuță, își aranjează părul altfel, se descheie la un nasture, dă jos ochelarii etc.) După ce s-au produs schimbările, partenerii stau din nou față-în-față și încearcă să determine ce este schimbat. După ce au fost lămurile schimbările produse, partenerii fac schimb de roluri.

Evaluare/feed-back: Copiii vor fi încurajați să-și exprime emoțiile (ce au simțit).

Întrebări suport pentru feed-back:

- Cum vi s-a părut jocul?
- A fost ușor să găsiți schimbările colegului?
- Cum v-ați simțit când a trebuit să schimbați ceva la voi?
- Ce ați aflat nou despre voi sau despre colegul vostru?
- De ce este important să fim atenți la schimbările colegilor?
- În ce situații e bine să fim atenți la detalii?
- Ce ați învățat în urma acestui joc?

Alte precizări (dacă este cazul):

Jocul se poate juca de mai multe ori în cadrul aceleiași perechi, sau perechile pot fi schimbate la un moment dat.

Tema: Alege fotografia!

Mărimea grupului: clasa de elevi; aceștia vor fi împărțiți pe grupe mici, echivalente numeric

Timp: 10-15 min

Materiale necesare:

- fotografii proprii
- colajele obținute la activitatea precedentă
- contururile realizate anterior

Obiective operaționale:

- sortarea fotografiilor după criterii dat (cei care au părul lung/ ochii verzi/ cei care zâmbesc/ cei îmbrăcați în port tradițional);
- să prezinte trăsăturile fizice ale personajelor pe baza fotografiilor/ imaginilor expuse (culoarea părului, culoarea ochilor etc.);
- să realizeze comparații după criterii;

Procedură:

Joc concurs

Elevii reanalizează fotografii/imagini ale personajelor; se stimulează identificarea principalelor trăsături fizice ale personajelor; sunt stimulate comparațiile între diferite personaje prin exerciții de tip concurs; joc-concurs de sortare a fotografiilor după criterii date(imagini cu persoane cu ochi albaștri/ cu părul lung etc); se va încuraja implicarea activă și rapidă în exerciții-joc.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil va fi stimulat să sorteze cât mai multe fotografii după criteriile date și să se implice activ în derularea activității.

Alte precizări:

Este recomandabil ca activitatea să fie concepută sub formă de suită și în paralel cu cea complementară secundară de 30-35 min.

Tema: Persoana dispărută

Mărimea grupului: 10 – 20 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare: cutii pline cu diverse obiecte – cât mai variate (de la obiecte banale gen creioane, caiete, jucării până la obiecte cât mai interesante – un pliculeț cu ceai, pastă de dinți, imagini etc.)

Obiectiv: dezvoltarea interesului pentru cunoașterea celorlalți

Procedură:

Grupul de elevi se împarte în 3 echipe. Fiecare echipă primește o cutie cu obiecte cât mai diferite. Învățătorul anunță că aceste cutii au fost aduse la poliție și nu se cunoaște identitatea posesorului deoarece nu s-au găsit acte în ele. Fiecare echipă trebuie să descopere cât mai multe amănunte despre persoana care și-a pierdut „geanta” (cutia), obiectele din aceasta ajutându-i să facă diferite conexiuni. În final, câte un „detectiv” din fiecare echipă prezintă grupului reunit „rezultatele cercetărilor” (cât mai multe amănunte despre acea persoană, motivând presupunerile făcute cu ajutorul obiectelor din geanta-cutie).

Evaluare/feed-back:

Copiii vor fi încurajați să-și exprime emoțiile (ce au simțit). Întrebări suport pentru feed-back:

- *Cum vi s-a părut jocul?*
- *Ce ați descoperit?*
- *Cât de greu a fost să faceți un portret?*
- *Vi s-a mai întâmplat să fiți în situații asemănătoare?*
- *Ce abilități (calități) personale v-au ajutat?*
- *Cum le putem dezvolta, îmbunătăți?*
- *Cum v-ați simțit lucrând în echipă?*
- *Ce ați aflat nou despre voi sau despre colegii voștri?*

Alte precizări (dacă este cazul):

La finalul prezentării celelalte echipe pot completa cu propriile reflecții portretul.



Modulul 3

„Sănătos și activ”

Care este competența generală urmărită?

Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți

Care este competența specifică urmărită?

Respectarea unor reguli simple de igienă personală

Prin ce activități de învățare poate fi dezvoltată această competență?

Tema: Piramida alimentelor

Mărimea grupului: 15 - 30 elevi (o clasă de elevi)

Timp: 1 h de curs (40 de minute)

Materiale necesare:

- planșă sau slide cu piramida alimentelor
- flip-chart, coli flipchart
- markere
- lipici sau benzi adezive
- imagini cu diverse alimente
- fișa cu povestea “Regatul copiilor sănătoși”

Obiective:

- identificarea alimentelor care fac parte dintr-o alimentație sănătoasă

Procedură / Desfășurarea activității:

Elevii sunt anunțați de către învățător că vor asculta o poveste despre un regat / ținut în care toți copii sunt sănătoși. Învățătorul va sublinia faptul că este necesar să fie atenți pentru putea explica, după ce ascultă povestea, de ce în acest ținut toți copii erau sănătoși.

Învățătorul va citi povestea din anexa 1 accentuând asupra alimentelor pe care le mâncau copii din poveste și asupra ordinii importanței acestora.

După ce va citi povestea învățătorul îi va îndruma pe elevi, prin întrebări, spre descoperirea piramidei alimentelor.

Se pot folosi imagini de alimente care să fie lipite de către elevi pe o coală de flip-chart pe care profesorul a desenat o piramidă.

Evaluare/feed-back:

Se vor folosi imagini de alimente care să fie lipite de către elevi pe o coală de flip-chart pe care învățătorul a desenat o piramidă a alimentelor.

Alte precizări:

Activitatea va continua săptămâna care urmează cu organizarea unui concurs cu titlul “Campionii alimentației sănătoase”.

ANEXA 1.

Regatul copiilor sănătoși

A fost odată niciodată un regat în care toți copiii erau sănătoși și veseli. Oricine trecea prin acest regat era încântat de copiii care trăiau aici: toți se jucau și erau plini de energie iar părinții erau mulțumiți și fericiți de acest lucru.

Într-o bună zi a ajuns în regat un călător dintr-un ținut mai îndepărtat care era tare trist. Oamenii l-au primit cu multă bunăvoință și l-au întrebat care este cauza supărării lui. Atunci, el le-a povestit că în ținutul lui mulți copiii sunt bolnavi iar el de mult timp nu a mai văzut copii jucându-se plini de energie așa cum a văzut în regatul acesta. El i-a întrebat pe oamenii locului cum fac de copiii lor sunt sănătoși și plini de energie. Aceștia nu au putut să-i răspundă dar l-au invitat să mai stea la ei și să vadă dacă nu descoperă singur.

Zis și făcut. În fiecare zi, călătorul nostru îi urmărea pe copiii din ținut dar aceștia făceau aceleași lucruri ca și copiii din ținutul său: se trezeau dimineața, mâncau, mergeau la școală, veneau acasă, mâncau iarăși, se jucau, își făceau temele, mâncau, stăteau cu părinții și apoi dormeau.

A mers la înțeleptul regatului și i-a spus problema sa: i-a urmărit pe copiii din regat dar nu a găsit nicio deosebire față de lucrurile pe care le făceau copiii din ținutul său, atunci de ce în ținutul său mulți dintre copii sunt bolnavi iar aici toți sunt sănătoși?

Înțeleptul regatului i-a spus doar atât: privește cu mai mare atenție și vei vedea!

Călătorul era tare mâhnit, el îi privise cu atenție pe copii și nu credea că i-a scăpat ceva. Stând el pe gânduri, ia mai privit o dată pe copii gazdei sale: aceștia mâncau cu poftă cereale și fructe uscate cu lapte. În timp ce aceștia se pregăteau pentru școală, mama lor le-a pregătit gustarea: pâine cu carne la grătar, un fruct și o sticlă cu apă. La masa de prânz pe care au luat-o împreună, aceștia au mâncat cu poftă tot ce a fost pus pe masă: ciorba cu legume, tocanița de pui cu salată, prăjitura cu brânză de vaci, făcută de mama lor. Văzându-i jucându-se plini de sănătate și energie, călătorul și-a dat seama care este diferența față de copiii din ținutul său: ceea ce mănâncă și cantitatea din fiecare aliment în parte. Aici copiii mănâncă mai ales cereale, fructe și legume, pe care le combină cu lapte, brânză, ouă și carne. Oasele lor sunt puternice, iar ei au multă energie atât pentru școală cât și pentru joacă. Nu beau suc, beau foarte multă apă, iar dulciuri mănâncă doar din când în când, atunci când le pregătesc mamele lor.

Călătorul nostru nu a mai zăbovit și a plecat să împărtășească și oamenilor din ținutul său secretul copiilor sănătoși: “alimentația sănătoasă face copii sănătoși”.

ANEXA 2

INFORMAȚII PENTRU CADRUL DIDACTIC!

Piramida alimentelor este un fel de top al alimentelor (conține ce și cât trebuie consumat din fiecare aliment). *Astfel, în dieta zilnică, sunt recomandate în cantități mari alimentele de la baza piramidei, iar în cantități mai mici alimentele din vârful piramidei.*

Cerealele

Se află la baza piramidei. În această grupă intră alimentele din grâu, orez, ovăz, porumb, orz sau alte cereale: pâine de toate felurile și alte produse de panificație.

Fructele și legumele

Fructele și legumele aduc multe vitamine și săruri minerale.

Lactatele

Laptele și produsele din lapte (brânză, iaurt, cașcaval și altele) sunt foarte importante pentru creștere.

Carnea și ouăle

Sunt alimente foarte importante pentru că aduc organismului „cărămizi” din care se construiesc oasele și mușchii (alături de lactate). Tot aici este inclus și peștele, care este foarte sănătos.

Dulciurile

Dulciurile sunt, ca și grăsimile, în vârful piramidei alimentare – adică, din tot ceea ce mănâncă un copil într-o zi, ele trebuie să reprezinte cât mai puțin. În categoria „dulciuri” intră și sucurile, care conțin cantități mari de zahăr!

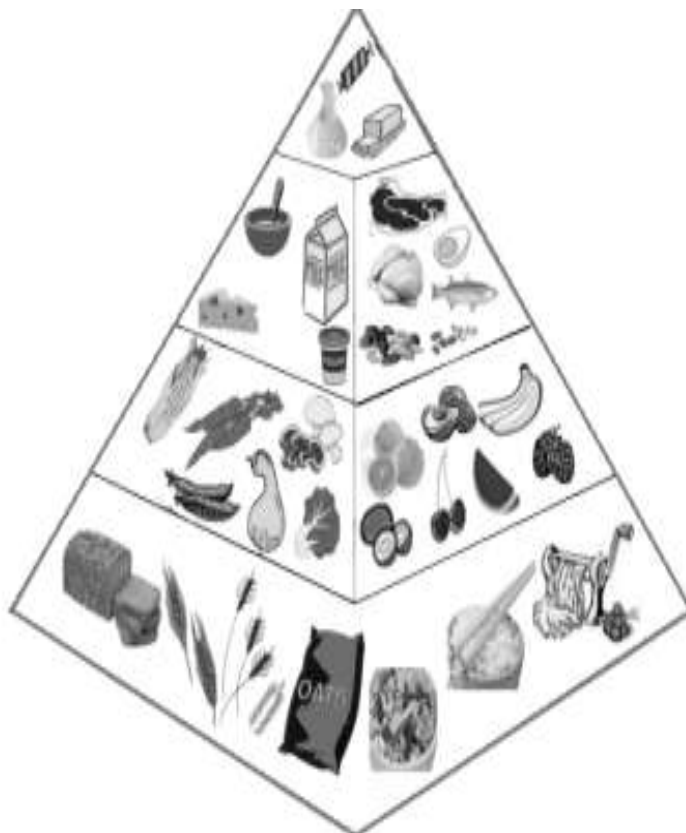
Grăsimile

Uleiurile de diferite feluri (floarea-soarelui, măsline, porumb etc), semințele, nucile – toate conțin grăsimi bune și trebuie consumate pentru a avea o sănătate bună, deși în cantități relativ mici.

Apa

Apa este elementul esențial al vieții și reprezintă 70% din corpul nostru. Un copil cu vârsta cuprinsă între 3-6 ani trebuie să consume între 90-100 ml apă/kg în fiecare zi.

ANEXA 3



(preluat după www.comunitate.eduteca.ro)

Tema: Campionii alimentației sănătoase

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 40-45 minute (o oră de clasă)

Materiale necesare:

- coli flip-chart
- markere
- coli colorate
- imagini decupate din reviste/ ziare cu diverse alimente
- lipici

Obiectiv: utilizarea informațiilor despre o alimentație sănătoasă

Procedura / Desfășurarea activității

Copiii vor extrage dintr-un bol câte un bilețel pe care se află pictată/desenată/tipărită imaginea unui fruct, legumă, floare, copac, astfel încât să poată fi împărțiți în minimum 4 grupe de 4-5 membri. Fiecare grup va forma o echipă de concurs.

Concursul va avea trei probe: una de cunoștințe, una de aplicare a cunostințelor și una creativă.

Echipele care participă la concurs sunt amplasate în așa fel încât să poată coopera fără a se influența unele pe altele. După ce organizarea se finalizează, elevii sunt anunțați care sunt probele concursului: pentru început vor răspunde pe rând la câte două întrebări referitoare la alimentația sănătoasă, apoi vor trebui să aleagă câte două feluri de mâncare/alimente pentru cele 3 mese principale și gustarea dintre mese (prin tragere la sorți) iar la final au de făcut un colaj despre alimentația sănătoasă din imaginile, materialele puse la dispoziție de învățător.

Evaluare / feedback

La final fiecare copil va primi o diplomă de campion al sănătății (v. anexa).

ANEXA 1

(preluată după www.educatie.inmures.ro)

Diplomă

Se acordă elevului.....

din clasa.....Școala.....

Localitatea.....Județul/sectorul.....

pentru.....

Director.....

Învațator/Diriginte.....

Data.....

educatie.inmures.ro

Tema: Igiena mea zilnică

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 40-45 minute (o oră de curs)

Materiale necesare:

- creioane de colorat
- coli albe
- imagini cu obiecte de igienă zilnică (săpun, periuța de dinți, pieptene, prosop ș.a)

Obiective:

- identificarea comportamentelor de igienă zilnică
- identificarea obiectelor de igienă zilnică

Procedură / Desfășurarea activității

Învățătorul le va prezenta elevilor imaginea unui presupus vizitator de pe o planetă necunoscută care dorește să afle de la ei care sunt obiceiurile de igienă zilnică ale copiilor de pe planeta Pământ. Sunt invitați în față doi voluntari care doresc să-i prezinte extraterestrului aceste obiceiuri de igienă zilnică. După ce cei doi voluntari termină de prezentat, ceilalți elevi pot interveni dacă doresc sau cadrul didactic poate interveni cu întrebări care să ghideze discuția.

După finalizarea acestei secvențe elevii vor primi fișe cu imagini ale comportamentelor de igienă zilnică și ale obiectelor utilizate pentru aceasta, fișe pe care sunt rugați să le coloreze (Dacă nu avem fișe cu imagini îi putem implica pe elevi în realizarea acestor desene)

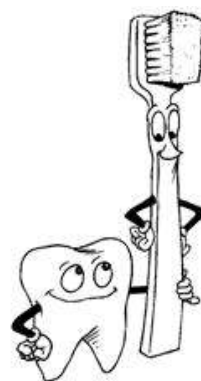
Evaluare/ feedback

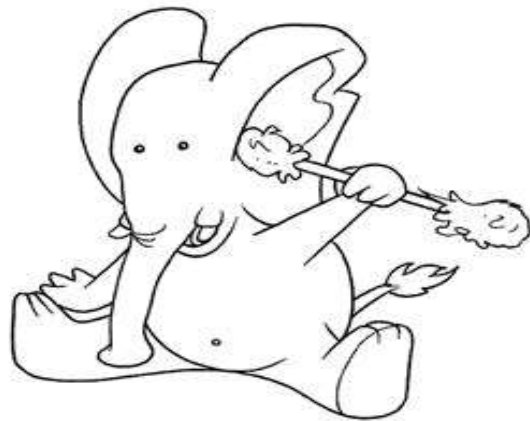
Învățătorul va realiza împreună cu elevii o “Galerie a igienei zilnice”, unde va expune desenele copiilor (în ordinea efectuării operațiilor). Va face și un colaj intitulat “Punguța cu ajutoare pentru sănătate” în care vă lipi imaginile decupate ale obiectelor de igienă zilnică.

Alte precizări: Activitatea se va continua cu o șezătoare de poezii și ghicitori despre obiecte și obiceiuri de igienă zilnică.

ANEXA 1

COLORAȚI ȘI RECUNOAȘTEȚI REGULILE ȘI OBIECTELE DE IGIENĂ





ANEXA 2

INFORMAȚII PENTRU CADRUL DIDACTIC

Reguli de igienă

Măsurile de igienă previn îmbolnăvirea organismului. Astfel, pentru elevul din clasa pregătitoare se are în vedere sprijinirea acestuia în identificarea și recunoașterea comportamentelor sănătoase, a principalelor pericole pentru sănătate. Obiectivele operaționale vizează aplicarea corectă a normelor de igienă.

Respectarea regulilor de igienă personală se face prin realizarea:

- **Igieneni pielii.** O piele curată, bine îngrijită este capabilă, prin mijloacele sale specifice, să se apere împotriva microbilor, distrugându-i.
- **Igieneni gurii și a dinților:** Înseamnă a te spăla pe dinți de cel puțin două ori pe zi, dimineața și seara.
- Cariile dentare pot constitui focare de infecții pentru organism, declanșând îmbolnăviri ale articulațiilor, inimii și rinichilor.
- **Igiena părului** se respectă prin pieptănatul și periatul zilnic al părului. Neîngrijirea părului poate conduce la apariția micozelor (dezvoltarea ciupercilor parazite) sau la adunarea paraziților (păduchi).
- Nu se împrumută de la colegi căciula, basca sau diferite accesorii de păr.
- **Igieneni mâinilor:** La fiecare 3 minute, un copil pune mâna pe nas și gură. Având în vedere că unele virusuri și bacterii pot supraviețui 2 ore sau mai mult pe suprafețe cum ar fi mesele din cafenele, mânerulele ușilor și băncile pe care

copiii le ating pe parcursul zilei, este ușor de sesizat că spălarea mâinilor este deosebit de importantă în evitarea bolilor. Se spală mâinile cu apa caldă și săpun, obligatoriu înainte de masa, după folosirea WC-ului sau ori de câte ori s-au murdărit.

- **Igiena mâinilor** se menține și prin întreținerea unghiilor, deoarece sub acestea se acumulează praf, microbi și ouă de paraziți. Pentru a evita acest fapt, se taie unghiile cât mai scurt, la 1-2 săptămâni.
- **Igieneni ochilor** se face împreună cu spălarea întregii fețe. După spălarea feței, ochii se șterg cu un prosop propriu, curat.
- Nu se folosește prosopul altei persoane, deoarece există riscul de îmbolnăvire de conjunctivită.
- **Igieneni urechilor** se întreține prin spălarea lor zilnică cu apă și săpun. Nu trebuie uitat nici spațiul din spatele urechilor. După spălare, se șterg cu colțul prosopului. Nu se introduc în ele bețe de chibrit, agrafe sau alte obiecte, ce pot provoca răni.
- **Igieneni nasului** se păstrează suflând ușor mucozitățile, într-o batistă igienică, evacuând fiecare nara, pe rând.
- **Igieneni picioarelor** se realizează spălându-le, în fiecare seară, cu apă caldă și săpun. Zilnic se schimbă perechea de ciorapi purtată. Unghiile trebuie îngrijite ca și cele de la mâini. Prin aceasta se împiedică apariția iritațiilor sau dezvoltarea unor ciuperci parazite.

Tema: Igiena mea zilnică (partea a doua)

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 40-45 minute (o oră de curs)

Materiale necesare:

- materiale pentru recompensare / de premiere

Obiective:

- utilizarea cunoștințelor despre igiena zilnică personală
- exersarea utilizării obiectelor de igienă zilnică

Procedură / Desfășurarea activității:

Activitatea va avea forma unei șezători. Elevii vor fi așezați într-un semicerc. Pe rând vor veni în fața celorlalți și vor spune o ghicitoare despre o activitate de igienă zilnică sau un obiect de igienă. Ghicitorile vor fi învățate înaintea activității propriu zise. Pentru a nu exista redundanțe / suprapuneri învățătorul va putea alege să facă el distribuția ghicitorilor. O parte din elevi vor putea mima o anumită activitate de igienă sau pot pregăti un mic rol pe care îl vor prezenta în fața colegilor. Pot fi realizate și activități de echipă.

Fiecare elev va aduce și obiectul de igienă zilnică pe care-l prezintă în ghicitoare / mimă/ cântecel/ rol, astfel încât la sfârșitul activității să putem face o mică expoziție cu aceste obiecte (pentru a căpăta, prin expunere, caracterul de “obișnuit” și “necesar”).

Toți elevii vor primi o recompensă/ premiu pentru activitatea lor (cocardă, bulină, diplomă).

ANEXA 1.

GHICITORI

Zor, zor, zor,

Dacă-i speli cu spor

Dinții nu te dor

Am eu grija lor.

(periuța de dinți)

Este albă și curată,

Netedă și parfumată,

Nasul ea mi-l îngrijește,

Niciodată nu-mi lipsește.

(batista)

Colorat și parfumat,

Fac clăbuc neîncetat,

Doar de apă ajutat,

Corpul tău va fi curat.

(săpunul)

Picăturile de apă

El le strânge-n mare grabă

Corpul e acum uscat

Nici un strop nu a scăpat!

(prosopul)

Am o cameră cu cadă

Apă rece, apă caldă.

De acolo ieși curat.

Numele ei l-ați aflat?

(baia)

Fâș, fâș,

Fâș, fâș,

Înainte de plecare.

Viu și eu în graba mare.

Perii haine, frec de zor,

Dau și eu un ajutor.

(peria de haine)

Și un an de mă privești
Tot pe tine te zărești.

(oglinda)

Zi de zi o surioară
Face curățenie-n moară
Spală pietricelele
De sclipesc ca stelele.

(Periuța de dinți)

Fără cuie, fără clește,
Potrivește, netezește,
Fără pluguri sau tractoare
Taie în desiș cărare.
Cine-i oare?
(Pieptenele)

"Prietenii" - de Dan Faur

Dis-de-dimineată
Trei prieteni mă rasfață:
Apa, peria, săpunul,
Mi-s prieteni toți ca unul.

Apa-mi zice: "Vin' la mine
Să te spăl cum se cuvine,
Să te mângâi pe-ndelete,
Cu săpun și cu burete."
Vine-apoi și periuța.

Dar deodată și dispare.
Unde-o fi? Păi, se dă huța,
Peste dinți, voioasă tare.

CARTONAȘE MOTIVAȚIONALE



Pentru cel mai activ elev



Pentru cel mai activ elev



Pentru cel mai activ elev



Pentru cel mai activ elev

Tema: Astăzi mă simt minunat!

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 30- 35 de minute

Materiale:

- cretă colorată
- bandă adezivă
- fișe “șotronul zâmbitor”
- creioane de colorat, markere
- Coli flipchart, tablă

Obiective:

- identificarea activităților și comportamentelor care îl fac pe fiecare copil să se simtă bine
- identificarea emoțiilor care însoțesc “starea de bine”

Procedură / Desfășurarea activității:

Învățătorul va desena sau va realiza din alte materiale pe care le are la dispoziție un “șotron cu cap” (zâmbitor). Copii vor forma un cerc în jurul șotronului. Vor fi invitați 3-4 copii voluntari care să joace șotronul precizând-le faptul că la fiecare căsuță în care vor sări trebuie să spună o activitate sau un comportament sau al celor din jurul său care îl fac să se simtă bine. (Este recomandabil ca învățătorul să facă o demonstrație, exemplificând pornind de la propria lui experiență de viață).

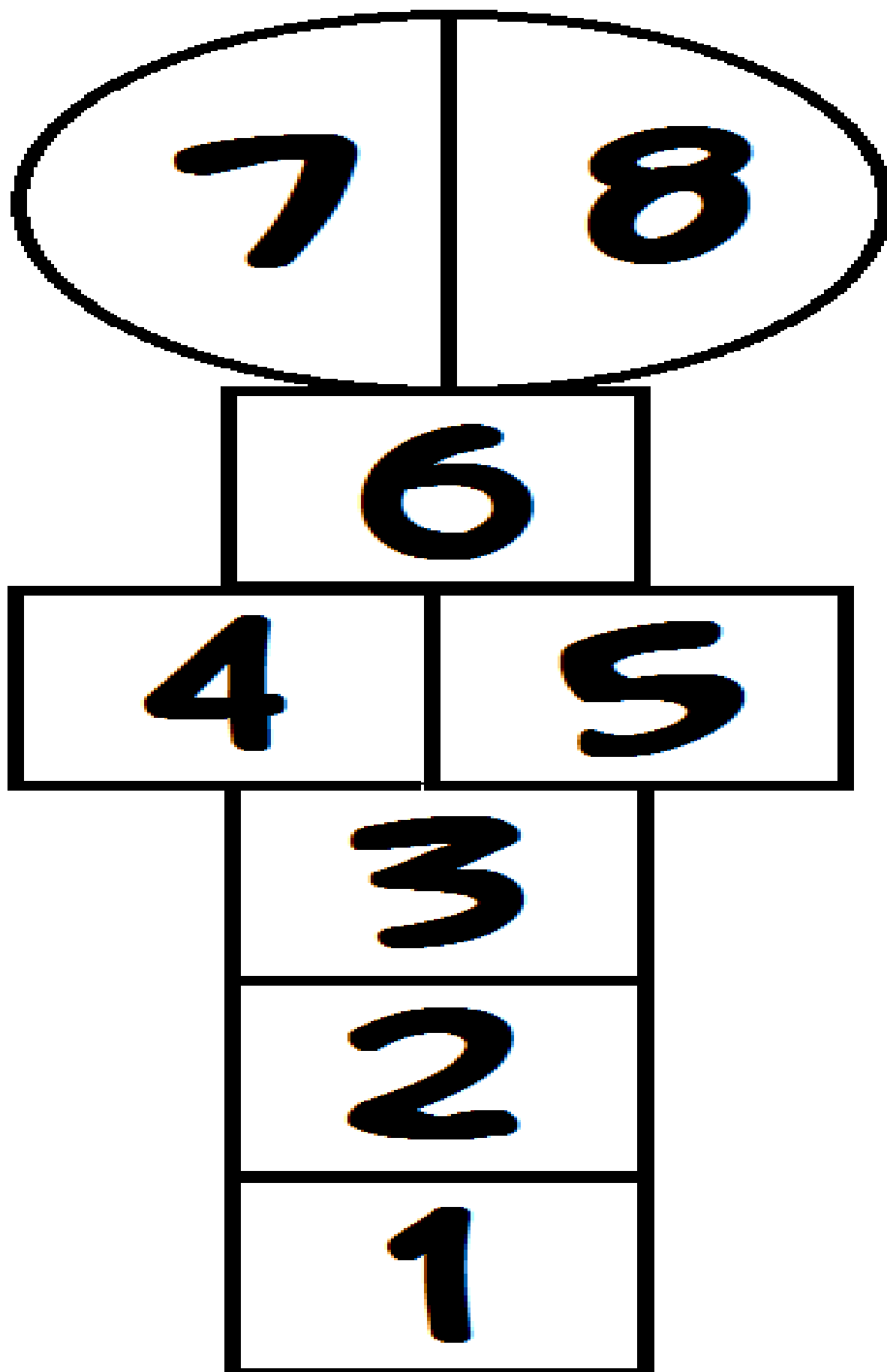
După ce cei 3-4 voluntari “joacă șotronul”, după instrucțiunile precizate, elevii sunt invitați la mese unde primesc câte o fișă “Șotronul zâmbitor”. Ei vor avea drept sarcină să deseneze în fiecare căsuță a șotronului o activitate sau comportament al lor care îi face fericiți atunci când o realizează.

Evaluare / Feedback

După ce elevii finalizează sarcina, învățătorul va afișa un poster pe care sunt desenate mai multe “nutrițe”/ fețe care reprezintă diverse emoții. Invită apoi elevii să bifeze în dreptul “nutriței”/ fețe care exprimă cel mai bine cum se simt ei în situațiile desenate în șotron.

La finalul activității învățătorul va lipi desenele copiilor astfel încât să poată fi văzute de către toți.

ANEXA 1 Șotronul zâmbitor



ANEXA 2





**(Expresii emoționale preluate
după [www. autism.gamara.ro](http://www.autism.gamara.ro))**

Tema: Martinel vrea să se simtă bine

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 30 - 35 de minute

Materiale:

- un ursuleț de pluș
- o minge de mici dimensiuni

Obiective:

- identificarea persoanelor care îi pot ajuta să se simtă bine
- găsirea de soluții creative la problemele cu care se confruntă

Procedură / Desfășurarea activității

Învățătorul va cere elevilor să se așeze în cerc, stând pe scaune. El va sta pe un scaun în mijloc și va prezenta personajul “Martinel”. Pentru ca elevii să aibă imaginea personajului va utiliza un ursuleț de pluș. Învățătorul va prezenta începutul unei povești care îl are ca personaj principal pe “Martinel”. După ce începutul poveștii este spus, copii vor fi invitați să continue pe rând povestea indicând persoane / personaje care l-ar putea ajuta pe “Martinel” să se simtă bine, precum și să dea soluții pentru problemele cu care acesta se confruntă.

Indicarea copilului care este la rând pentru continuarea poveștii se face prin aruncarea de către profesor a unei mingi de mici dimensiuni către acesta.

Activitatea se finalizează atunci când toți copiii prezintă varianta proprie.

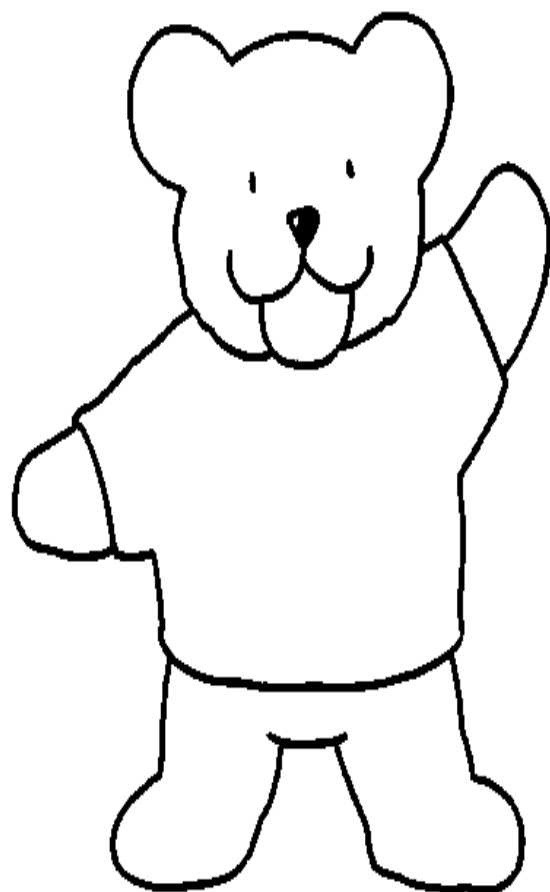
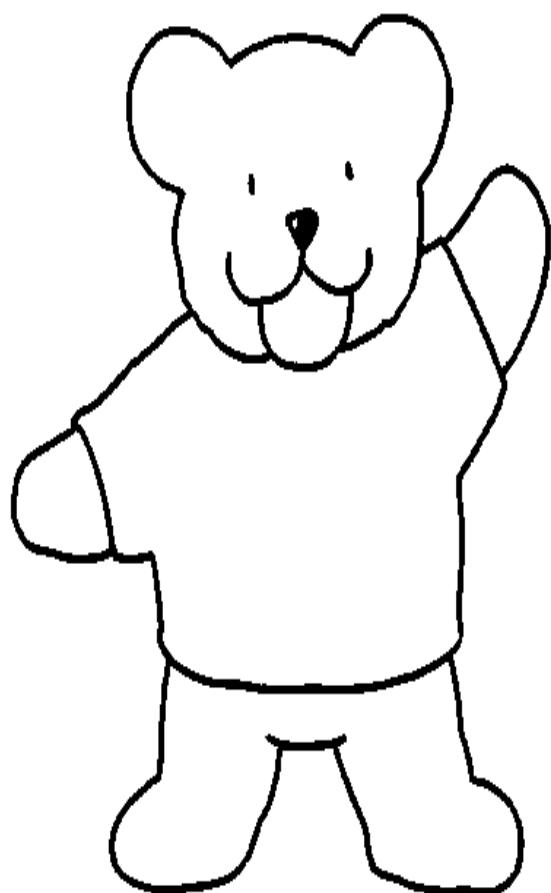
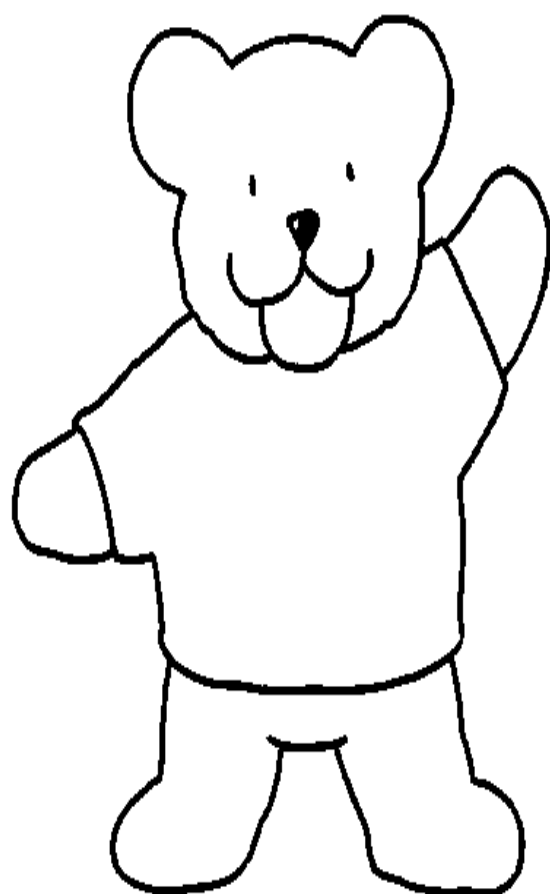
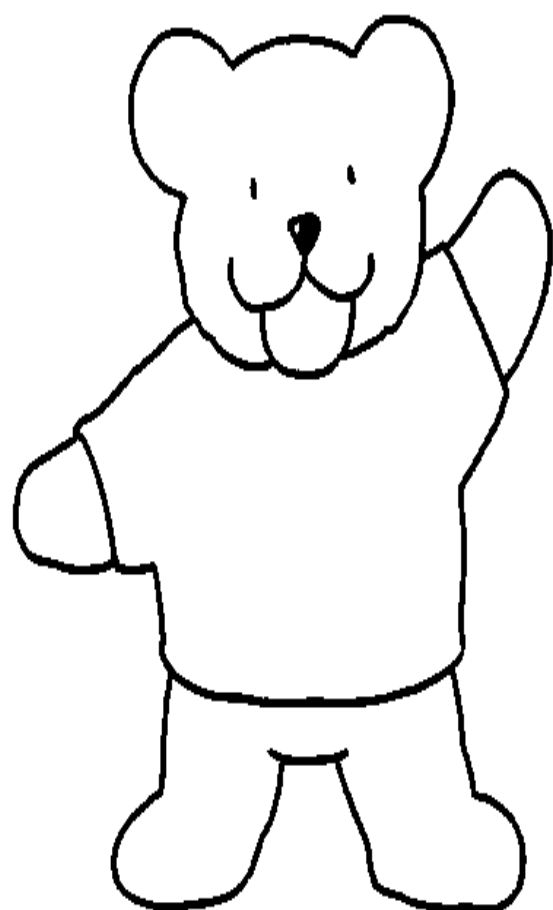
Evaluare / Feedback

Copii vor primi o fișă pe care este desenat un ursuleț și vor avea drept sarcină să-l coloreze cu o culoare care pentru ei semnifică starea de bine (Colorați ursulețul cu o culoare care credeți voi că arată că el se simte bine).

Ursuleții vor fi lipiți pe un poster pe care este desenat un curcubeu (“curcubeul fericirii”).

ANEXA 1.

Martinel este un ursuleț care trăiește împreună cu familia sa în Pădurea Veselă. El mai are o soră mai mare, Martinica și un frațior mai mic, Maronel. Ursul Marin și ursoaica Marina sunt foarte mândri de copiii lor și au grijă să nu le lipsească nimic. Martinel are o mulțime de prieteni cu care se joacă atât la școală, cât și acasă. Chiar dacă nu are motive, în ultimul timp, ursulețul este abătut și nu are chef de nimic. Martinel crede că prietenii săi nu sunt prieteni adevărați pentru că nu se joacă numai cu el și au și alți prieteni, că mama și tatal său nu-l iubesc suficient pentru că nu i-au cumpărat cel mai nou joc pe calculator, ba l-au și certat atunci când a întârziat la școală, că frații săi au mai mult timp pentru joacă decât el. La școală a început să nu mai fie atent pentru că este preocupat de ceea ce i se întâmplă. Ar vrea să-l ajute cineva să devină iarăși ursulețul bine dispus care era înainte. S-a hotărât să apeleze la care i-a dat următorul sfat.....



Tema: Îmi place în clasa mea!

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 30 - 35 de minute

Materiale: imagini din reviste sau ziare, foarfece, lipici, coli A2 sau A1, hârtie glace, hârtie creponată, markere, creioane colorate, imagini de obiecte

Obiective:

- identificarea activităților și comportamentelor care îl fac pe fiecare copil să se simtă bine în clasă / la școală
- identificarea modului în care pot primi sau oferi sprijin colegilor de clasă pentru a se simți bine.

Procedură / Desfășurarea activității:

Pentru început se vor forma grupe de 4-5 elevi prin gruparea lor pe categorii de obiecte. Învățătorul va folosi pentru acesta o punguță în care va avea imagini ale mai multor lucruri care pot constitui prin grupare un obiect ființa / lucru mai mare. (Spre exemplu, imaginile unei uși, ale unei scări, ale unei ferestre și a unui acoperiș pot forma o casă.). Fiecare elev va extrage din punguță un bilețel după care își va căuta alți colegi cu care să constituie un grup care reprezintă un anumit lucru / obiect / ființă.

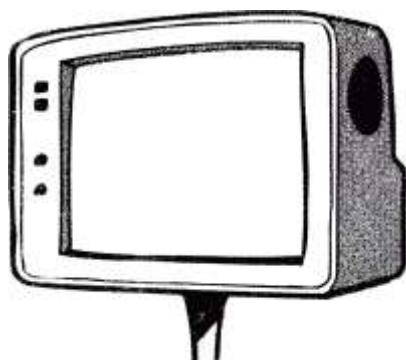
După ce elevii se grupează, vor primi un set de imagini din reviste / ziare care reprezintă copii și activități realizate de aceștia, precum și hârtie glace, hârtie creponată, markere, creioane colorate, lipici și foarfece. Ei vor avea de făcut un colaj în care să reprezinte clasa în care s-ar simți bine. Învățătorul va accentua în explicațiile date atât pe cuprinderea în colaj a activităților preferate, cât și a modului în care le-ar face plăcere să fie colegii lor.

După finalizarea colajelor, fiecare grup își va prezenta propriul colaj în fața clasei dând explicații cu privire la ceea ce au cuprins în colaj.

Evaluare / Feedback

Elevii se vor reuni într-un cerc și vor juca o varianta a jocului “Deschide urechea bine”. (Unul dintre copii va sta în mijlocul cercului cu ochii acoperiți iar restul vor cânta: “Deschide urechea bine să vedem ghicești sau ba ci te-ajută pe tine. Hai, ghicește nu mai sta!”. Unul din copiii din cerc îl va striga iar dacă va fi ghicit va spune și cum îl va ajuta pe colegul său să se simtă bine în clasă. După ce dă aceste explicații se va așeza în mijlocul cercului în locul colegului iar jocul continuă.).

ANEXA





Tema: Bine faci, bine găsești

Mărimea grupului: 15 - 30 elevi (o clasă de elevi)

Timp: 1 h de curs (40 de minute)

Materiale necesare: caietele cu foaie velină, discul soarelui desenat pe tablă sau coală flip chart, imagini listate cu palmuțe, bandă adezivă

Obiectiv:

- identificarea activităților care îl fac pe copil să se simtă bine

Procedură / Desfășurarea activității:

Fiecare desenează conturul palmei sale, atribuind fiecărui deget câte o activitate care îl face să se simtă bine, vesel și fericit (exemple: să mă joc, să mănânc, să fiu mângâiat, să fiu îmbrățișat, să desenez, să cânt, să ascult povești, să decupez, să mă plimb, să construiesc castele din cuburi sau nisip, să modelez plastilina sau lutul, să mă spăl, să fiu încurajat, să fiu aplaudat, să râd, să cos rochițe pentru păpuși, să patinez, să dansez, să primesc/ofer daruri, să mă joc cu mingea). Apoi exprimă prin desene în exteriorul fiecărui deget activitatea plăcută. Pe tablă învățătorul va desena discul soarelui iar ca raze elevii vor lipi cu scotch palmuțele lor calde și bune. Fiecare elev va prezenta una din cele cinci activități redată prin desen și va trebui să precizeze de câte ori pe săptămână face activitatea respectivă, cu cine și cum se simte în timpul activității sau/și după efectuarea ei.

Învățătorul citește povestirea „Iepurașul Țup Țup” spunându-le copiilor să fie atenți pentru a diferenția activitățile, comportamentele lui Țup Țup care fac bine atât lui cât și celorlalți și activitățile care fac rău atât iepurașului cât și celorlalte viețuitoare.

Evaluare/feed- back

Pe tablă va fi lipită o palmuță zâmbitoare și una încruntată. Astfel acțiunile/comportamentele lui Țup Țup vor fi categorizate de către elevi ca bune și rele.(anexa 2)

ANEXA 1.

Iepurașul Țup – Țup

Trăia odată, într-un luminiș al unei păduri de la marginea satului, o familie de iepurași. Tatăl, Iepurilă, umbla toată ziua prin pădure după treburile lui. Mama, Iepurica, stătea acasă și avea grijă de cei trei ieurași pe care îi aveau. Erau tare drăgălași cei trei copii numai că, unul dintre ei, mezinul, un iepuraș cu blana pufoasă, cu niște ochișori tot timpul iscoditori, cu urechiușele mereu ciulite pentru a auzi cel mai mic zgomot, era tare neastâmpărat. Nu stătea locului o clipă. Alerga, sărea, zburda tot timpul. Îi necăjea pe frații lui, se lega de toate animăluțele din poiană. Din această cauză Țup – Țup, că așa îl chema, era tare singuratic, nimeni nu voia să se joace cu el, să-i fie prieten.

Când îl vedea pe Spiriduș, un pui de cerb cu blana pătată și cu un căpșor pe care se citea mereu zâmbetul și pe Scofăilă, puiul de raton, blând și mereu vesel, jucându-se împreună, le striga din fugă „Salut!”, sărea la ei, îi ciupea, le puneă piedică și apoi se distra de năzdrăvănia lui. Acest lucru enerva tare celelalte animăluțe așa că toate fugeu numai când îl vedeau apărând pe Țup – Țup. Țup – Țup era foarte trist că nimeni nu voia să se joace cu el și nu voiau să-i fie prieteni și se întreba mereu de ce oare toată lume îl ocolește. Așa că, de la un timp înapoi se tot gândea ce să facă, cum să facă să nu-l mai ocolească ceilalți. Într-o zi, în timp ce stătea la umbra unei frunze de brustur să se adăpostească de razele soarelui și se gândea la ce să facă, cum să facă, îi apărură pe neașteptate în față Săltăreața, o broscuță verde și mereu umedă. Aceasta îi zâmbi cu un zâmbet uriaș (știi doar cât de mari sunt buzele broscuțelor) și îi spuse veselă: „Salut! Mă bucur să te văd azi!”. Surprins, Țup – Țup îi zâmbi și el și îi răspunse: „Salut! Și mie îmi pare bine că te văd!”, apoi avură o scurtă conversație despre căldura de afară și despre noul eleșteu în care locuia Săltăreața.

După ce plecă broscuța, Țup – Țup rămase iar pe gânduri.

Tocmai atunci trecea pe acolo Mălăiețul, un pui de castor și văzându-l pe Țup – Țup îl salută și îl întrebă dacă nu vrea să-l ajute să tragă din apă o crenguță pe care tocmai o scăpase din lăbuțe. „Sigur, cum să nu te ajut!” răspunse iepurașul și traseră împreună crenguța până la stăvilarul castorului. După ce Mălăiețul îi mulțumi, se despărțiră și Țup – Țup se întoarse acasă. Toată noaptea i-a visat pe Săltăreața și pe Mălăiețul.

Ziua următoare, Țup – Țup, țopăind prin luminiș, se apropie de Scofăilă, ratonul, îi zâmbi cu un zâmbet cât putu el de mare și îi zise: „Salut! Mă bucur să te văd astăzi!”. Scofăilă se uită la el, parcă surprins, dar îi zâmbi

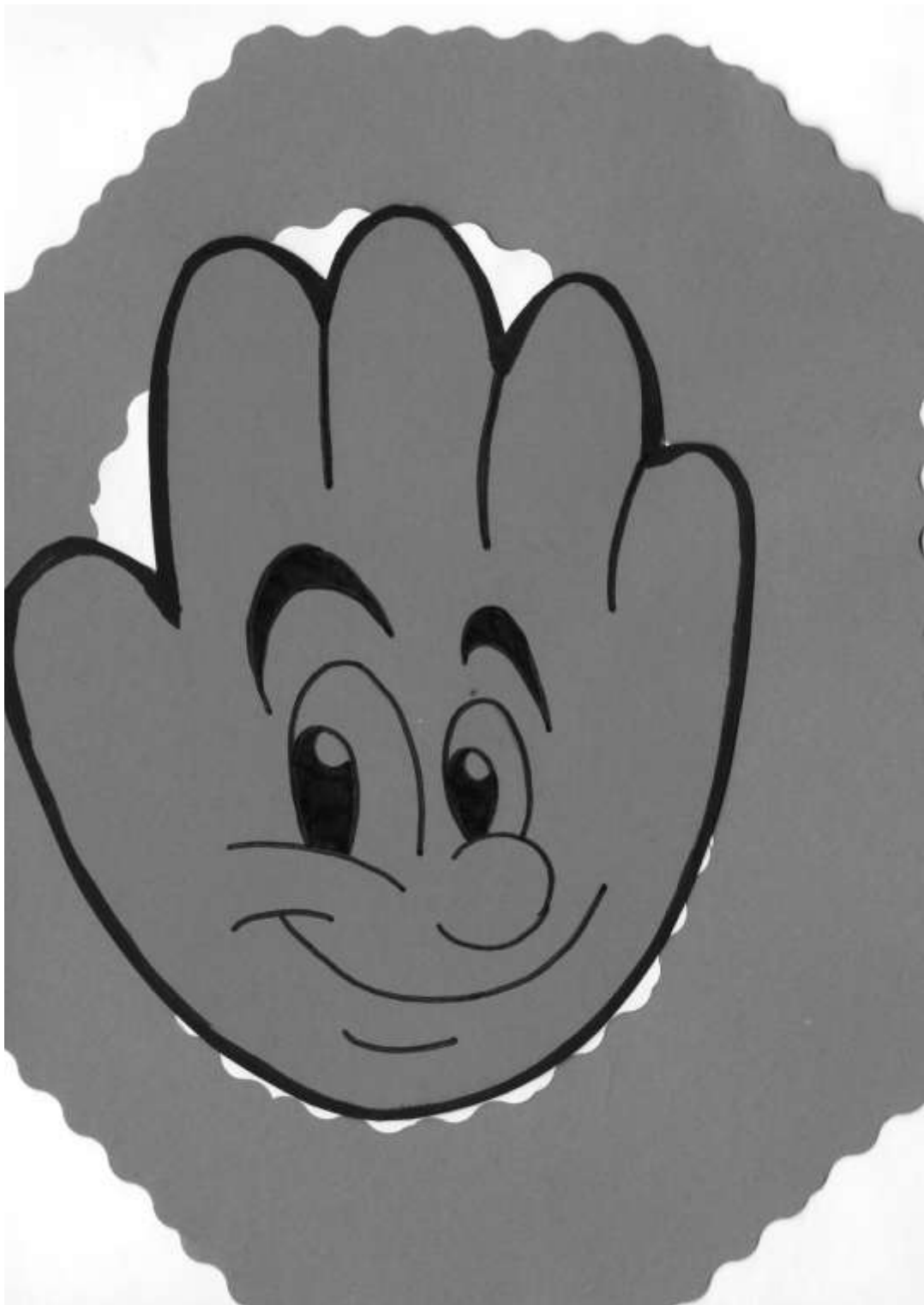
și el și-l întrebă ce mai face, apoi avură o convorbire plăcută despre vara asta călduroasă.

Mai târziu, în aceeași zi, se apropie de casa Spiridușului, puiul de cerb și îl întrebă dacă nu vrea să-l ajute să caute niște frunze fragede pentru cină. Spiridușul știa exact unde să găsească acel locșor așa că au plecat împreună într-acolo. Au luat cina împreună și pentru că ziua era pe sfârșite, s-au despărțit prietenește și s-au îndreptat spre casele lor. Pe drum, Țup – Țup se gândea mereu la cât de bine i-a fost astăzi.

La câteva zile după aceasta era ziua de naștere a lui Spiriduș. A fost invitat și Țup – Țup. Au venit și Scofăilă, ratonul și castorul, Mălăiețul și Săltăreața, broscuța și mulți alții. S-au jucat și au petrecut împreună până seara târziu. Nimeni nu s-a supărat și nu s-au șicanat unii pe alții. Lui Țup – Țup îi venea din când în când să împingă, să ciupească, să șicaneze pe unul sau pe altul, dar mereu se oprea și se gândea că nu vrea să mai fie singur și trist.

De atunci Țup – Țup și-a făcut mulți prieteni. Nu mai este singur și nici trist. Se stăduiește să se poarte frumos ca să fie acceptat de ceilalți, să se simtă mai încrezător în sine și mai mulțumit de faptele lui.

ANEXA 2





Tema: Sănătoși și activi

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 40- 45 minute (o oră de clasă)

Materiale necesare: aparat de fotografiat, pensoane, acuarele, recipiente pentru apă, flori presate, frunze uscate, materiale textile, semințe, coli de ambalaj, hârtie glace, staniol, lipici, cutii de carton, capace din alamă, polonic, lingură de lemn, linguri de metal.

Obiectiv: încurajarea participării, individual și în echipă, la activități extrașcolare care le plac.

Procedura / Desfășurarea activității

Copiii vor număra în lanț de la 1 la 5. Cei cu numărul 1 vor forma o grupă, cei cu numărul 2 o altă grupă și așa mai departe până la grupa numărul 5. Fiecare echipă va primi un nume și o sarcină, astfel:

Echipa nr. 1 - „Veverițele sportive”- Vor realiza și demonstra împreună, în oglindă, un exercițiu ritmic care va cuprinde 8 mișcări.

Echipa nr. 2 - „Fluturașii dansatori”- Vor crea și executa un dans în care toți dansatorii vor efectua aceleași mișcări și pe cât este posibil în același timp (sincron).

Echipa nr. 3 - „Flori de câmp”- Vor realiza un desen sau un colaj cu materialele avute la dispoziție (pensoane, acuarele, pahare de apă sau flori presate, semințe, resturi textile, staniol, hârtie glace, lipici, șervețele colorate, scoici, boabe de piper, mac, porumb, coji de nuci).

Echipa nr. 4 - „Castorii constructori”-Vor avea de realizat un oraș din cutii de carton și hârtie colorată, să aleagă un nume orașului și să povestească pe scurt cum este viața locuitorilor orașului imaginat de ei.

Echipa nr. 5 - „Privighetorile pădurii”- Vor intona un cântec în formația privighetorilor, unii copii fiind soliști iar alții acompaniind cu instrumentele/obiectele puse la dispoziție (chitara-jucărie, capac de oală, lingura de lemn, lingura de metal)

Evaluare/feed-back

Se citește povestea ursulețului Martinică. După audiere copiii vor răspunde la următoarele întrebări: Ce-i plăcea lui Martinică să facă?, Cum își petrecea timpul liber?, Care erau grijile ursulețului?, Cum reacționa ursulețul îngrijorat fiind?, Cu cine s-a întâlnit și ce l-a întrebat?, Care au fost răspunsurile găsite de Martinică?, Ce a învățat Martinică din ce i s-a întâmplat?

Cadrul didactic va concluziona că orice problemă are o soluție, că e bine să încercăm să acționăm și să observăm ce rezultate am obținut sau dacă ne simțim mai bine acasă, la școală sau în timpul liber.

ANEXA 1

Povestea ursulețului Martinică

Ursulețul Martinică era un ursuleț foarte simpatic. Îi plăcea să se joace, să cânte, să danseze, să construiască, să se uite la Power Rangers și să meargă la școală. Da, îi plăcea tare mult să meargă la școală pentru că acolo învăța tot felul de lucruri minunate. În plus avea și o mulțime de prieteni. Cel mai bine se împacă cu o fetiță ursuleț, care era singura din grupa ursuleților. Nu-i păsa dacă ceilalți colegi care spuneau că nu e potrivit să se joace cu fetițele. El făcea o mulțime de jocuri interesante cu prietena lui. Avea și prieteni băieței ursuleți.

În ultima vreme ursulețul nostru avea o mare îngrijorare: îi venise în minte că el trebuie să facă toate lucrurile foarte, foarte bine. Dorea să o impresioneze pe Miss Ursoaiaca, pe prietena lui, pe mami. De aceea ursulețul Martinică se supăra foarte foarte tare dacă se întâmpla să nu știe ceva la lecții, dacă se întâmpla să greșească ceva la o fișă sau să depășească în timp ce colora. În același timp, însă, nu vroia să se dea de gol și să le arate și celorlalți cât de supărat este el în realitate. Uneori îi venea să plângă de supărare, dar se gândea că se va face de rușine. Așa că prefera să sufere în tăcere. Dar erau atâtea lacrimi adunate și neplânse: trebuia să scape cumva de ele. Așa că cerea voie la baie de multe, multe ori să mai scape de lacrimile adunate. Credea că asta e soluția cea mai bună.

Într-o zi, obosite de atâta mers la baie, picioarele ursulețului au cerut ajutorul unui spiriduș care locuia în pădure. Spiridușul era tare înțelept și priceput la tot felul de soluții. Așa că într-o zi, pe când Martinică se întorcea de la grădiniță, i-a ieșit în cale și i-a spus:

- Știu despre supărarea ta. Îți voi pune trei întrebări magice și dacă vei ști răspunsul la ele, supărarea ta va dispărea:

Prima întrebare a fost: Cine din întreaga pădure reușește să facă întotdeauna toate lucrurile bine fără să greșească niciodată?

A doua întrebare a fost: Ce se întâmplă când greșim?

A treia întrebare a fost: Ce înseamnă prietenia?

Spiridușul i-a dat trei zile lui Martinică pentru a găsi răspunsurile. Martinică a stat și s-a gândit și a încercat să vadă care era răspunsul la cele trei întrebări.

În prima zi a găsit răspunsul la prima întrebare: nimeni nu face întotdeauna toate lucrurile bine. La început era cât pe ce să spună că Mami face întotdeauna toate lucrurile bine. Dar și-a adus aminte că și mami uita uneori anumite lucruri, că și ea mai spune: "Vai ce neatentă am fost!". După

ce a găsit răspunsul la această întrebare, Martinică a simțit cum supărarea sa se împuținase deja.

A doua zi a găsit răspunsul la a doua întrebare. Chiar s-a întâmplat să greșească ceva la grădi. A stat să vadă ce se întâmplă: prietena lui l-a iubit la fel de mult, Miss Ursoaica nu l-a certat, mami și tati l-au iubit ca în fiecare zi, jocurile i-au părut la fel de amuzante și plăcute. La fel și desenul lui animat cu Power Rangers. În plus a avut și o surpriză: pentru că nu s-a mai supărat când a greșit, Zâna soluțiilor l-a ajutat să găsească soluția potrivită pentru a-și îndrepta greșeala. Miss l-a lăudat că și-a recunoscut greșeala și că a reparat-o. Deja Martinică scăpase de mare parte din supărare. Nici nu mai putea să spună că nu-i iese nimic. Pentru că își dăduse seama că acest lucru nu era deloc adevărat.

În sfârșit în a treia zi Martinică a găsit răspunsul și la cea de-a treia întrebare. S-a gândit la prietena și la prietenii lui și și-a dat seama că îi iubește la fel de mult chiar și atunci când greșesc. Și atunci, ca prin minune, odată cu frica de a-și pierde prietenii, a dispărut și ultima picătură de supărare.

Martinică știa că e posibil să se mai supere câteodată, dar știa și că la orice problemă poate găsi o soluție. Mai știa că supărarea împărtășită cu cineva trece mai ușor. În sfârșit picioarele răsuflau liniștite că nu mai erau puse să muncească atât de mult degeaba și acum a înțeles că dacă îți faci ordine în interiorul tău, te simți bine cu tine și cu ceilalți.

Tema: Mișcare și relaxare

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 30 - 35 minute

Materiale necesare: șabloane de carton, hârtie creponată de diferite culori, aracet

Obiective:

- dezvoltarea expresivității personale
- activarea resurselor creative
- dezvoltarea coeziunii și dinamicii de grup

Procedură / Desfășurarea activității

Stând în cerc, se cântă pentru fiecare în parte un cântec de salut (ex : “Sunt Maria, OK.”, “Mă numesc Radu. Evrika!”, “Numele meu este Andreea. Hei-hei!”, “Salut, sunt Cosmin!”, “Ura, pe mine mă cheamă Ionuț.”). Acest cântec, compoziție individuală, poate fi însoțit de diferite mișcări ale mâinilor.

Se stă în picioare în cerc. Fiecare persoană pășește în mijloc și face un gest, o mișcare, o formulă de salut. Apoi, ceilalți repetă cât mai precis posibil mișcarea. Jocul continuă până cercul se închide.

Beneficiarii au la dispoziție câte o bucată de carton, hârtie creponată de diferite culori, aracet și creioane. Învățătorul taie fâșii subțiri de hârtie creponată. Bucățile de hârtie creponată se vor mototoli sub forma unor mici cocoloașe. Pe bucata de carton fiecare va desena conturul șablonului de pe bancă. Păstrând foarte bine conturul se vor lipi cu aracet micile cocoloașe de hârtie creponată astfel încât să rezulte o lucrare bine definită.

Evaluare/feed-back

Tablourile realizate de elevi sunt oferite mamelor.

Tema: Împreună vom reuși

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 40-45 minute (o oră de curs)

Materiale necesare: panglică, minge sau balon, cutii cu plastilină, coli de carton format A4

Obiective:

- Dezvoltarea și optimizarea comportamentală a elevilor
- Antrenarea capacităților de relaționare și comunicare
- Dezvoltarea capacității empatice și a sentimentului de apartenență la grup

Procedură / Desfășurarea activității

Jocul „Păzește-ți codița”

Două persoane vin în mijlocul cercului, fiecare având o panglică pe post de coadă care va fi băgată în pantaloni. Partenerii de joc încearcă să-și fure coada unul altuia, păzindu-și în același timp propria coadă. Cel care fură coada partenerului are dreptul să-și aleagă alt coleg.

Jocul „Cadourile”

Se folosește o minge sau un balon care se presupune a fi un cadou imaginar care se înmânează cuiva. Cel care primește cadoul multumește, apoi îl cercetează demonstrând cu ajutorul pantomimei ce reprezintă cadoul. Ceilalți vor trebui să ghicească care este cadoul primit.

Jocul „Oglinda”

Se lucrează în perechi. O persoană este oglinda și cealaltă se mișcă încet în fața “oglinzii”. Persoana care interpretează rolul oglinzii copie exact mișcarea. Se schimbă apoi rolurile, pentru ca fiecare să aibă ocazia să conducă și să imite.

Exercițiul “Reporter la minut”

Descriere:

Participanții modelează din plastilină diferite obiecte. Realizează apoi o povestire cu elementele construite. Fiecare povestire va face parte, în final, din povestirea întregului grup. Fiecare participant va fi reporter pentru o zi și va relata propria povestire, înfățișând astfel un episod din povestea întregului grup.

Evaluare/ feedback

Învățătorul va redacta povestea grupului cu titlul „Povestea noastră”, afișând-o la panoul clasei sau publicând-o într-o carte confecționată din bucăți egale de carton, fiecare reprezentând o pagină a cărții care va conține o parte de text scris de mână de învățător și o parte desenată. Apoi cartoanele vor fi perforate pe una din margini și legate cu șnur colorat. La rubrica autori, se vor consemna elevii clasei pregătitoare.

Tema: Jocuri cu obiecte de uz personal

Mărimea grupului: 15 - 30 de copii (o clasă de elevi)

Timp: 40-45 minute (o oră de curs)

Materiale necesare: o tavă, 12 obiecte, o eșarfă sau un prosop, caietul cu foaie velină, creioane colorate

Obiective

- Antrenarea memoriei, observare, concentrare
- Identificarea valorilor
- Antrenarea abilității de utilizare responsabilă a obiectelor de uz personal

Procedură / Desfășurarea activității

„Jocurile memoriei”

Înainte de activitate învățătorul a pus cele 12 obiecte pe o tavă (ex.: pieptene, ceas, periuța de dinți, set de carioci, un cub, un calculator de mână, un puzzle, o cretă, un caiet, un săpun și alte obiecte din mediul proximal al copilului) și acoperă tava cu un prosop. Adunați grupul, descoperiți tava și dați grupului 30 de secunde de liniște pentru a observa tava. Acoperiți tava și puneți membrii grupului să deseneze pe hârtie obiectele pe care și le reamintesc.

Dați mici premii (o stelută aurie) pentru cele mai multe obiecte desenate. Luați un obiect din tavă și oferiți o diplomă persoanei care spune prima ce obiect lipsește de pe tavă.

Ne așezăm în cerc. Învățătorul spune „Plec în călătorie și iau cu mine....” (prosopul de față spre exemplu). Copilul din dreapta învățătorului va continua „Plec în călătorie și iau cu mine...prosopul de față și cățelul (spre exemplu). Fiecare persoană imediat din dreapta va repeta ce iau cu ele persoanele precedente, adăugând și lucrul necesar, ales de ea/el.

Jocul „Licitație de imagini”

Învățătorul ține un pachet de cărți, fiecare având o imagine. Prima oară se numesc toate cărțile (după imaginile de pe ele), apoi fiecare carte este scoasă la licitație. Fiecare persoană poate cheltui 10 puncte și nu le poate depăși. Când licitația este gata, elevii explică de ce tocmai imaginea lor este importantă și în ce fel le îmbunătățește viața.

O foaie de hârtie ar trebui rezervată ca să se noteze cu câte puncte s-a vândut fiecare imagine. Acesta este și modul în care se poate verifica, câte puncte a cheltuit fiecare.

Lista de imagini : copii mici, câini, pisici, o mașină, medic, polițist, sandwich, un măr, strugure, apă plată, școală, pasta de dinți, mâini sub jet de apă, șervețele nazale, farfurie cu pește și legume, lapte, biciclist, un copil cu săniuța, găină, soare, copac roditor, morcovi, prăjitură, chipsuri, biscuiți cu cremă, minge, calculator, telefon, patine, urzici sau spanac, ciocolată, sucuri, cărți, caiet de teme, medicamente, napolitane etc.

Evaluare/ feedback

Copiii vor avea ca sarcină să argumenteze cum pot avea o viață de calitate cu obiectele/produsele cumpărate prin licitație.



Modulul 4

„În lumea emoțiilor”

**Care este competența
generală urmărită?**

**Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și
adulți cunoscuți**

**Care este competența
specifică urmărită?**

**Recunoașterea emoțiilor de bază raportate la experiențele de
viață trăite**

**Prin ce activități de învățare
poate fi dezvoltată această
competență?**

Tema: Povestea cățelușului

Mărimea grupului: 20 -25 copii

Timp: 20 minute

Materiale necesare: marionete, foi flipchart pentru căsuța cățelușului, flipchart.

Obiective:

1. Să recunoască emoțiile de bază în situații variate, în care se pot afla ființe nonumane.
2. Să-și exprime opinia personală continuând povestea.

Procedură:

1. Învățătorul folosește marionete reprezentând animale pentru a crea o poveste de grup, prin completarea frazelor lacunare. Copiii se vor așeza în semicerc și vor emite un număr cât mai mare de situații potrivite emoțiilor trăite de ființele nonumane. Învățătorul povestește pe un ton potrivit povestea cățelușului (*fișa de lucru*).
2. Se dă un titlu poveștii și se desenează, pe 4 grupe, emoțiile de bază prin care trece cățelușul.
3. Fiecare secvență parcursă din poveste, contribuie la construcția căsuței (4 etape). La finalul poveștii, copii reușesc să construiască prin desen căsuța cățelușului.

Evaluare/feed-back: Elevii vor identifica situații care îi fac fericiți, triști, curioși, mirați.

Alte precizări: Fiecare secvență parcursă în cadrul demersului didactic, contribuie la construcția căsuței cățelușului (4 etape).

Fișa de lucru: Povestea cățelușului

“A fost odată, într-o țară îndepărtată, un cățeluș pe nume..... El era fericit atunci când....., mirat atunci când....., furios atunci când....., supărat atunci când..... . El era supărat pentru că nu avea o căsuță. Îl putem ajuta să-i facem o căsuță pentru iarnă?”

Tema: Anotimpuri și emoții

Mărimea grupului: 20-25 copii

Timp: 20 minute

Materiale necesare: Anotimpurile ilustrate, o stradă făcută din urme de pași, trecere de pietoni.

Obiective:

1. Să recunoască emoțiile de bază în situații variate.
2. Să exprime emoțiile trăite.

Procedură:

1. Se formează perechi. Fiecare pereche va trece pe “Strada Anotimpurilor”.
2. Învățătorul va prezenta o poveste, pe fondul căreia, fiecare elev va trebui să exprime emoția trăită în momentul în care trece prin dreptul fiecarui anotimp.

Evaluare/feed-back: Copiii vor identifica emoțiile (soare/ploaie) în funcție de modul în care s-au simțit în timpul activității. Vor ridica un cartonaș cu soarele sau cartonașul cu picătura de ploaie.

Alte precizări: Învățătorul va adapta povestea pentru fiecare pereche astfel încât fiecare anotimp să permită emoții variate. Învățătorul oferă și modalități de pozitivare a emoțiilor.

Fișa de lucru - Anotimpuri și emoții

“Ne plimbăm cu un prieten în lumea poveștilor pe “Strada anotimpurilor”.

A sosit primăvara și au înverzit copacii. Noi suntem.....

E vară, e soare, noi suntem.....

E toamnă, bate vântul, deschidem umbrela și suntem.....

E iarnă și frig, noi suntem..... .”

Tema: Copăcelul emoțiilor

Mărimea grupului: 20-25 copii

Timp: 25-30 minute

Materiale necesare: 4 foi flipchart cu copăcei desenați, creioane colorate, lipici, foarfece, reviste, ziare

Obiective:

1. Să identifice emoțiile de bază.
2. Să mimeze emoțiile discutate.

Procedură:

1. Copiii împărțiți pe grupe, în funcție de cele 4 emoții de bază, caută în reviste, ziare, imagini cu fețe reprezentative pentru emoțiile de bază. În cadrul fiecărui grup se discută alegerile făcute și se decupează cel puțin patru situații.
2. Fețele reprezentative vor fi lipite de foaia flipchart cu simbolul potrivit emoției alese. În funcție de intensitatea emoției vor lipi și imaginile alese: pe ramurile de sus emoțiile de o intensitate maximă, iar pe cele de jos emoțiile de o intensitate minimă.
3. Fiecare grupă își prezintă copăcelul realizat și susține alegerile făcute.

Evaluare/feed-back: Exercițiul “Copăcelul trist/vesel”. În funcție de modul în care s-au simțit în timpul activității, copiii vor așeza simbolul pe ramurile copăcelului, cei care s-au simțit foarte bine, lângă copăcel cei care nu s-au simțit bine.

Alte precizări: Elevii pot mima emoțiile discutate și vor identifica intensitatea emoțiilor pe care le mimează prin bătăi din palme.



Tema: Roata emoțiilor

Mărimea grupului: 20-25 copii

Timp: 25-30 minute

Materiale necesare:

- o roată cu cele 4 emoții de bază
- 2 fâșii de hârtie pentru fiecare copil
- o cutie sau o căsuță.

Obiective:

1. Să dea exemple de emoții pe care pot /nu pot să le împărtășească celorlați.
2. Să înțeleagă și să respecte emoțiile celorlați.

Procedura:

1. Roata împărțită în 4 părți egale pe care sunt desenate simbolurile celor 4 emoții de bază, va fi utilizată în jocul “Roata Emoției”. Un elev va învârti brațul roții și când aceasta se oprește, elevul va identifica și va explica emoția, apoi va descrie un moment din viața lui în care s-a simțit în acest fel. Se vor discuta toate emoțiile .
2. Învățătorul distribuie câte 2 fâșii de hârtie fiecărui copil. Copiii vor desena o situație în care au trăit o emoție pe care o pot împărtăși și celorlați și o situație pe care nu o pot spune celorlați. Fâșiile pe care sunt exemple de emoții care pot fi împărtășite și celorlați vor fi prezentate, iar cele care nu, vor fi puse într-o cutie/căsuță.

Evaluare/feed-back: În funcție de modul în care s-au simțit în timpul activității, copiii vor așeza o inimioară pe acoperișul căsuței sau lângă aceasta. Astfel căsuța va deveni veselă sau tristă.

Alte precizări: Situațiile care nu au fost discutate / prezentate pot fi abordate individual cu fiecare elev.

Tema: Ce culoare au emoțiile?

Mărimea grupului: 20 -25 copii

Timp: 20-25 minute

Materiale necesare:

- cartonașe cu simbolurile emoțiilor de bază
- foi flipchart
- creioane colorate
- lipici

Obiective:

1. Să recunoască emoțiile de bază.
2. Să exprime emoțiile în modalități diferite (verbal /non verbal /cromatic)

Procedură:

1. Copiii, împărțiți în 4 grupe, în funcție de cartonașul primit, vor mima emoția reprezentată printr-un simbol. Un grup va mima emoția extrasă, iar ceilalți vor aprecia, prin ridicarea mâinilor, intensitatea emoției.
2. Fiecare copil va colora cartonașul cu simboluri, folosind culoarea pe care o consideră potrivită. Cartonașele vor fi lipite pe o foaie (bucurie, tristețe, frică, furie). Lucrările grupurilor vor fi prezentate și expuse la flipchart.
3. Învățătorul va dirija dialogul pentru a sublinia legătura între culoare și trăirile emoționale.

Evaluare/feed-back: Exercițiul “Alb/negru” – în funcție de modul în care s-a simțit în timpul activității vor ridica un cartonaș alb (cei care s-au simțit foarte bine) sau negru (cei care nu s-au simțit bine).

Alte precizări: Învățătorul poate iniția o discuție despre culorile care exprimă trăirile emoționale de bază sau despre legătura dintre culoarea hainelor și starea sufletească a persoanei.

Tema: În lumea poveștilor

Mărimea grupului: 15-20 copii

Timp: 20-25 minute

Materiale necesare: Secvențe din povești pe C.D.-uri, laptop, planșe cu imagini din povești, cărți ilustrate cu imagini din povești

Obiective:

1. Să recunoască emoțiile de bază în situații variate.
2. Să exprime emoțiile identificate.

Procedură:

Copiii sunt așezați în semicerc și urmăresc secvențe din povești, desene animate, filme pentru copii. Ei trebuie să recunoască emoțiile potrivite situațiilor în care se pot afla unele personaje.

Evaluare/feed-back: Copăcelul trist/vesel – în funcție de modul în care s-au simțit în timpul activității, vor așeza simbolul: pe ramurile copăcelului (cei care s-au simțit foarte bine) sau lângă copăcel.

Tema: Cartonașul cu emoții

Mărimea grupului: 20-25 copii

Timp: 25 minute

Materiale necesare: 20 -25 cartonașe cu diferite imagini ce sugerează trăiri emoționale.

Obiective:

1. Să recunoască propriile emoții și pe ale celor din jur.
2. Să identifice situațiile care îi fac fericiți, triști, mirați, speriați.

Procedură:

Copiii se vor așeza în cerc și fiecare va primi un cartonaș care exprimă o emoție din cele 4. Fiecare copil va trebui să completeze verbal un enunț lacunar după modelul:

Acesta este cartonașul meu și-mi amintește de

Acesta este cartonașul meu și mă face să mă simt

Acesta este cartonașul meu și mă face să spun.....

Acesta este cartonașul meu și este important pentru mine deoarece

Evaluare/feed-back: Copiii vor face aprecieri asupra modului în care au lucrat.

Tema: Cutiuța cu surprize

Mărimea grupului: 20-25 copii

Timp: 20 minute

Materiale necesare: 2 cutii ce conțin 2 imagini plăcute / neplăcute din povești.

Obiective:

1. Să recunoască emoțiile de bază în situații variate.
2. Să înțeleagă emoțiile celorlalți

Procedura:

1. Copiii sunt așezați în cerc, iar în mijlocul cercului se află 2 cutii în care li se spune că se află ceva special. Fiecare este invitat să privescă în cutie.
2. După ce fiecare a văzut imaginea din povești, este rugat să expună grupului ce a văzut și ce a simțit în acel moment.
3. Învățătorul intervine discret în derularea dialogului, iar accentul cade pe emoțiile pe care le-au trăit copiii și modul diferit în care au perceput același lucru.

Evaluare/feed-back: Copiii vor învăța să înțeleagă și să respecte emoțiile celorlalți. În funcție de modul cum s-au simțit pe parcursul lecției vor așeza o inimioară/ floricică în una din cele 2 cutii cu imagini plăcute /neplăcute.



Tema: Jocul cartonașelor

Mărimea grupului: 20-25 copii

Timp: 20-25 minute

Materiale necesare:

- cartonașe cu imagini sugestive care exprimă trăiri emoționale
- fișe de lucru creioane colorate

Obiective:

1. Să exprime emoțiile de bază pe baza imaginilor primite.
2. Să înțeleagă și să respecte emoțiile celorlalți

Procedura:

1. În grupe, de câte 4, copiii vor primi câte un cartonaș și trebuie să discute și să ilustreze prin desen modul în care se simt în momentul în care privesc imaginea.
2. Fiecare grupă prezintă produsul grupului.

Evaluare/feed-back: Elevii care s-au simțit bine în cadrul activității ridică un cartonaș, iar ceilalți nu.

Tema: Personaje din povești

Mărimea grupului: 20-25 copii

Timp: 20-25 minute

Materiale necesare: 4 fișe cu simboluri pentru emoțiile de bază, câte 4 personaje din povești pentru fiecare grupă, creioane colorate, lipici, flipchart.

Obiective:

1. Să asocieze personajele din povești cu emoții plăcute/neplăcute.
2. Să interpreteze personaje pozitive sau negative.

Procedură:

1. Copiii împărțiți în 4 grupe selectează personajele din povești care îi fac fericiți, respectiv triști. Colorează, lipesc personajele selectate.
2. Fiecare grup prezintă și motivează alegerile făcute. Lucrările sunt prezentate în fața clasei, la flipchart.

Evaluare/feed-back: Copiii apreciază prin aplauze de intensitate variată produsele prezentate.

Alte precizări: Activitatea poate fi completată cu joc de rol – interpretarea personajelor prezentate.



Tema: Roșu și verde

Mărimea grupului: 20-25 copii

Timp: 25-30 minute

Materiale necesare:

- fișe de lucru (comportamente potrivite/ nepotrivite pentru diferite manifestări emoționale)
- creioane colorate
- lipici

Obiective:

1. Să recunoască comportamentele potrivite/nepotrivite pentru diferite manifestări emoționale.
2. Să facă analogia între culorile semaforului și comportamentul adecvat.

Procedură:

1. În perechi, copiii recunosc pe fișe comportamentele potrivite/ nepotrivite pentru diferite manifestări emoționale. Colorează bulinele care reprezintă comportamente corecte cu verde și bulinele care arată comportamente necorespunzătoare cu roșu.
2. Fiecare pereche prezintă soluțiile găsite și explică alegerea făcută. Învățătorul va dirija dialogul pentru a identifica comportamentele potrivite fiecărei emoții.

Evaluare/feed-back: Exercițiul “Roșu și verde” - în funcție de modul în care s-au simțit în timpul activității vor alege bulina verde (cei care s-au simțit bine) sau roșie (cei care nu s-au simțit bine).

Tema: Emoții și desene

Mărimea grupului: 20 -30 elevi

Timp: 20 minute

Materiale necesare:

- hârtie de desen mare
- culori

Obiective:

1. desenarea unor emoții
2. identificarea culorilor care exprimă emoția

Procedură:

1. Discutarea diferitelor emoții (furie, bucurie, singurătate, veselie, teamă). Copiii vor da exemple de experiențe proprii cu astfel de emoții.
2. Se cere copilului să găsească un cuvânt care descrie cel mai bine cum se simte în ziua respectivă.
3. Copilul va închide ochii și-și va imagina cum arată emoția. Ce culoare are? Ce formă are?
4. Fiecare copil va selecta două, trei culori care să descrie cel mai bine emoția pe care o simte în acel moment.
5. Copii vor desena simbolic emoția lor.

Evaluare/feed-back: se poartă discuții despre situații vesele și triste.

Alte precizări:

1. Copiii vor desena fețe care să exprime diferite emoții. De exemplu, vor desena pe o parte a foii o față veselă și pe cealaltă una tristă.
2. Aceste fețe le pot folosi ulterior pentru a arăta cum se simt.
3. Se pot prezenta imagini din reviste cu fețe exprimând diferite sentimente, copiii trebuind să le identifice

Tema: Identificarea sentimentelor

Mărimea grupului: 20-30 (o clasă)

Timp: 15 minute

Materiale necesare: Povestiri care să reliefeze dispoziții afective diferite, farfurii de hârtie, creioane colorate, foarfecă, bețișoare flexibile, lipici, nasturi pentru ochi, textile pentru păr, bețișoare pentru zâmbet, ochi, urechi.

Obiective:

1. Identificarea dispozițiilor, afectelor, sentimentelor și a comportamentelor asociate cu acestea.
2. Înțelegerea faptului că este important să avem sentimente și să vorbim despre ele.

Procedură:

1. Învățătorul va citi copiilor povestirea aleasă. Atunci când se va citi povestirea se vor prezenta expresii faciale distincte și modificări ale vocii concordante cu textul citit. De exemplu, urlați pentru furie, râdeți la bucurie, etc.
2. Se va cere copiilor să creeze propria dispoziție sau sentimentele personale pe o farfurie de hârtie, utilizând echipamentele disponibile astfel încât să obținem o față unică de păpușă. Se va lipi un bețișor flexibil pe spatele farfuriei de hârtie astfel încât aceasta să poată fi ținută în mână.

Evaluare/feed-back:

Li se va cere copiilor să identifice și să prezinte dispozițiile afective.

Tema: Reclama

Mărimea grupului: maxim 10 copii

Timp: 50 minute

Materiale necesare: hârtie de împachetat, foarfecă, lipici, creioane colorate.

Obiective: Exprimarea emoțiilor personale într-o manieră sigură și plăcută.

Procedură:

1. Se va începe activitatea prin a discuta cum poate fi utilizată o reclamă pentru a te exprima pe tine însuși. Se va arăta că reclama reprezintă o modalitate prin care un copil/o persoană își exprimă propriile păreri, preferințele muzicale, și poate fi așezată în diferite locuri (cum ar fi de exemplu, drumul spre școală). Discuția durează aproximativ 5 minute.
2. După discuție se cere copiilor să-și creeze propria reclamă (utilizând hârtie de construcție și creioane colorate).
3. Odată ce grupul a terminat de lucrat la afișul personal acesta este lipit pe o coală mare de hârtie de împachetat care are desenată pe spate o mașină.
4. Se discută apoi motivația pentru care diferite mesaje sunt așezate în reclamă, iar apoi plasate pe mașină.
5. Dacă grupul se simte confortabil, se poate crea o sarcină cooperativă, cerându-li-se să decidă care este reclama pe care și-ar dori-o pe mașina școlii.

Evaluare/feed-back: se va discuta modul în care copiii se pot exprima pe ei înșiși, de ce aleg să exprime anumite lucruri și nu altele.



Modulul 5

„Eu și tu, noi comunicăm”

**Care este competența
generală urmărită?**

**Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și
adulți cunoscuți**

**Care este competența
specifică urmărită?**

**Identificarea și aplicarea regulilor de comunicare specifice în
activitatea școlară**

**Prin ce activități de învățare
poate fi dezvoltată această
competență?**

Tema: Spune cum te cheamă

Mărimea grupului: maxim 10 copii

Timp: 30 minute

Materiale necesare: o păpușă sau altă jucărie.

Obiective:

1. Obișnuirea copiilor să comunice corect și clar numele și prenumele fără reținere față de învățător și față de ceilalți copii din clasă, în vederea stabilirii unui prim contact între ei.
2. Formarea deprinderii de a formula un răspuns scurt și de a asculta un alt copil în timp ce vorbește.

Procedură:

1. Copiii vor forma un cerc și se vor așeza pe covor sau pe scăunele. Învățătorul va intra în mijlocul cercului și va duce jucăria pe rând copiilor mai îndrăzneți. Va oferi jucăria punând întrebarea „Spune, cum te cheamă”. Își spune numele numai copilul care a primit de la învățător o păpușă (sau altă jucărie). La început nu va insista să se spună numele și prenumele în întregime. Va completa în măsura posibilităților răspunsurile copiilor.
2. În timp ce copilul aduce jucăria înapoi, învățătorul se adresează celorlalți stimulându-i să repete împreună numele copilului. Se poate introduce în acest caz întrebarea: „Spuneți cine aduce păpușa ?” (sau altă jucărie) sau „Spuneți la cine se află jucăria?”
3. Copiii ascultă cum se numește copilul cu jucăria și la cererea învățătorului repetă în cor numele copilului întrebat. La cererea învățătorului copiii se grupează în jurul copilului al cărui nume a fost spus.

Evaluare/feedback: Jocul trebuie repetat de mai multe ori până când învățătorul se convinge că toți copiii își comunică numele și prenumele cu siguranță.

Tema: De-a magazinul

Mărimea grupului: maxim 10 copii

Timp: 30 minute

Materiale necesare: jucării diferite (păpuși, mingi, stropitori, audibile etc.)

Obiective:

1. Verificarea și consolidarea deprinderilor de comportare în magazine.
2. Folosirea corectă a formulelor de politețe de la intrarea până la plecarea din magazin.
3. Educarea corectitudinii, a cinstei.

Procedură:

Într-o parte a sălii de clasă vor fi așezate scăunelele în semicerc, în cealaltă parte va fi amenajat magazinul din mai multe mese pe care se vor expune jucăriile care urmează să fie vândute. Limitele magazinului vor fi marcate fie cu ajutorul unor cuburi, fie cu cretă. Se va lăsa spațiu liber pentru intrarea și ieșirea din magazin. Începutul activității se poate realiza prin demonstrarea modului de cumpărare a unei jucării respectându-se cerințele acestui proces. Învățătorul va interpreta concomitent rolul de vânzător și cumpărător. În acest scop va avea un semn distinctiv pentru un rol și altul pentru celălalt, de pildă o sacoșă pentru situația de cumpărător și un creion cu un carnet pentru poziția de vânzător. Învățătorul va interpreta rolul de vânzător. Va antrena 2-3 copii ca ajutor de vânzător pentru a le permite însușirea directă a modului de comportare în relația vânzător- cumpărător.

În partea a doua a jocului copiii vor fi cu schimbul vânzători și cumpărători. Copiii vin la magazin în grupe de câte 2—3 după cum li se indică și vor cumpăra ceea ce au nevoie. Vânzătorii vor fi preveniți să urmărească cu atenție modul cum li se adresează cumpărătorii, iar cumpărătorii modul în carele răspund vânzătorii.

Copiii care nu salută, nu cer în mod politicos jucăria, nu stau la rând și nu plătesc, nu li se eliberează marfa solicitată; copiii trebuie să păstreze ordine și liniște, în magazin, pentru a fi serviți cât mai repede.

Evaluare/feed-back:

1. Cine a procedat corect? De ce?
2. Cine a procedat incorect? De ce?
3. Cum trebuie să ne comportăm atunci când suntem în oraș?

Alte precizări: Jocul poate fi complicat sau modificat : la librărie, la cofetărie etc.

Tema: Cunoști copiii din clasa ta ?

Mărimea grupului: 20- 30 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare: insigne simple cu culori diferite.

Obiective:

1. Recunoașterea și denumirea copiilor din grup/clasă.
2. Educarea sentimentului de apartenență la grup/clasă.

Procedură:

Este de preferat ca jocul să se organizeze în curte sau într-o sală mare. Vor fi antrenați copiii din două clase diferite însă apropiate ca vârstă. În fiecare cerc vor fi grupați copiii uneia din cele două clase. Se va alege câte un conducător din rândul copiilor pentru fiecare clasă.

Copiii numiți își vor căuta parteneri din clasa lor pentru a alcătui un cerc în mijlocul spațiului de joc. La un semnal dat, copiii grupați în cercuri vor executa un dans scurt, o mișcare în cerc (de exemplu, se vor învârti unul după altul, se vor învârti unul după altul ținându-se cu mâinile încrucișate etc.).

La semnalul cadrului didactic, copiii din ambele clase se vor împrăștia în sală/ curte. La chemarea conducătorilor celor două clase își vor găsi locul în jurul copilului-conducător din clasa respectivă. În continuare se poate da semnalul de alcătuire a unui singur cerc din copiii ambelor clase și apoi de separare în două cercuri. Dacă jocul se desfășoară la începutul anului și copiii nu-și cunosc suficient membrii clasei se pot folosi în prima parte a jocului semne distinctive — câte o insignă de culoare diferită pentru fiecare grup de copii sau un ecuson. După aceste grupări și regroupări se formează un singur cerc, în mijlocul căruia vor sta conducătorii fiecărui grup de copii. Pe rând câte un conducător numește un copil din grup și-i cere să formeze un nou cerc alegând după preferință numai copii din grupa lor (3 – 4). După formarea cercului, grupul aprobă alegerea corectă sau intervine în corectarea greșelilor. Copiii grupați în mijlocul cercului vor executa la alegerea lor un dans, mișcări imitative, un cântec, vor scanda împreună versuri.

Evaluare/feed-back: Cine a ales corect? De ce? Cine a greșit? De ce?

Variantă:

Un copil numit de conducătorul jocului va alcătui „melcul” sau „șarpele” numai din copii care fac parte din clasa lui. Se revine la loc, apoi un copil din cealaltă grupă alcătuiește aceeași formație cu grupa lui. Se cronometrează timpul scurs. Este declarată câștigătoare clasa care s-a organizat în cel mai scurt timp în formația indicată. Jocul se repetă introducând de fiecare dată o altă formație (coloană, cerc, linie etc.)

Tema: Alege-ți partenerul !

Mărimea grupului: 20 -30 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare: jucării diverse mai puțin folosite în jocul zilnic al copiilor.

Obiective:

1. Stimularea dorinței de asociere.
2. Motivarea alegerii prietenului.

Procedură:

1. Jocul se poate desfășura atât în sala de clasă cât și în curte. Se va avea grijă ca alegerea materialului să fie în concordanță cu locul de joc. Jucăriile vor fi pregătite pe o masă și acoperite cu o pânză sau puse într-un sac opac pentru ca prezentarea fiecăreia să constituie o surpriză pentru copii. Copiii vor sta în cerc în jurul mesei. Învățătorul va scoate de sub pânză (sau din sac) câte o jucărie și o va oferi unui copil, care la rândul lui va alerga o dată în interiorul cercului cu jucăria în timp ce copiii vor scanda numele lui.
2. La semnalul învățătorului: „Alege-ți partenerul” copilul se va opri în dreptul unui copil preferat și îi va oferi jucăria spunându-i: „Vrei să ne jucăm împreună?”. Totodată vor fi consultați și copiii aleși dacă acceptă să se joace cu copilul care l-a solicitat. Luându-se de mână cei doi copii se vor îndrepta spre un loc fixat dinainte în acest scop, urmând să se joace în liniște cu jucăria. Jocul se termină atunci când fiecare copil și-a ales o pereche. Pentru a imprima un ritm mai viu, în partea a doua a jocului sau la repetarea lui, învățătorul sau conducătorul jocului va oferi jucării mai multor copii odată. În acest caz se va renunța la scandarea numelor copiilor.

Evaluare/feedback: A fost greu să-ți găsești un partener? De ce?

Alte precizări:

Jocul se poate aplica uneori înaintea jocurilor de dimineață cu scopul de a stimula copiii să se joace între ei. În acest caz nu se va mai limita numărul tovarășilor de joacă. Este important ca atât în cazul unui joc independent cât și a unei părți introductive la etapa de jocuri să se acționeze repede, să nu se lase timp morți.

Tema: De-a școala**Mărimea grupului:** 20 -30 elevi**Timp:** 30 minute

Materiale necesare: ilustrații reprezentând diferite momente semnificative din viața în clasă/școală: sosirea la școală, salutarea învățătorului, așezarea îmbrăcămintei la cuier/vestiar, spălarea la chiuvetă, participarea la jocuri, participarea la activități, îndeplinirea unor munci gospodărești, gustarea sau masa de prânz (în cazul sistemului after-school), plimbarea, jocurile în curte, audierea (vizionarea) unor programe distractive. În aceste ilustrații apare învățătorul ce demonstrează, îndrumă sau controlează elevii.

Obiective:

1. Fixarea cunoștințelor despre viața și activitatea copilului în clasă/școală, despre munca desfășurată de învățător și semnificația muncii acestuia.
2. Conștientizarea principalelor norme de comportare în clasă/școală.

Procedură:

1. Materialul ilustrativ va fi pus într-o cutie. Cutia va sta la masa învățătorului.
2. Un copil va fi solicitat să scoată o ilustrație din „cutia cu surprize”. Acesta va arăta sau afișa ilustrația, apoi împreună cu întreaga clasă va imita acțiunea redată în imagine, dirijând și stimulând pe copii în folosirea dialogului, a diferitelor formule de politețe, de adresare.
3. După ce s-a executat acțiunea, copilul înaintează ilustrația altui copil. Copilul care a primit ilustrația va spune ce acțiune este redată, ce trebuie să facă și ce nu au voie copiii să facă în împrejurarea respectivă. De exemplu, dacă se oferă ilustrația reprezentând sosirea copiilor la școală, copiii vor imita acțiunea de ștergere a picioarelor înainte de a intra în localul clasei, apoi copilul care primește ilustrația relatează în legătură cu conținutul ilustrației aproximativ următoarele: „Când ajungem la școală, înainte de a intra, ne ștergem bine picioarele”.
4. În încheierea jocului se așează ilustrațiile în succesiunea în care au loc acțiunile în cursul unei zile.

Evaluare/feed-back: Fiecare elev va enunța una dintre regulile de comportament prezentate.

Tema: Să primim musafiri

Mărimea grupului: 10 -20 copii

Timp: 30 minute

Materiale necesare: câte un buchet de flori naturale sau confecționate pentru copiii care vor interpreta rolul de musafiri, veselă pentru servitul biscuiților sau bomboanelor, șervețele, pahare cu apă, tăvi mici.

Obiective:

1. Reactualizarea regulilor de comportare, însușirea unor formule de politețe
3. Elaborarea răspunsurilor adecvate rolului asumat (musafir sau gazdă).

Procedură:

Se vor aranja împreună cu copiii 2-3 mese pentru musafiri și gazde. Se vor pune la îndemână materialele necesare pentru servit. Clasa se va împărți în 4-5 subgrupuri formate din 3-4 copii. Jumătate din ele vor fi gazde, iar cealaltă jumătate musafiri. Gazdele vor aștepta musafirii. Subgrupa de musafiri pleacă învizită. Își alege gazdele după preferință.

Copiii-musafiri vin în vizită la familiile prietene aducând flori; gazdele îi vor primi pe musafiri și îi vor servi; atât gazdele cât și musafirii trebuie să folosească cuvintele potrivite situației date.

Copiii vor fi îndemnați să-și reactualizeze impresiile avute cu ocazia unor vizite sau să țină seama de câteva momente: sunatul la ușă sau ciocănitul, salutul și strângerea mâinii, oferirea florilor de către musafiri, adresarea mulțumirilor de către gazdă, poftirea musafirului să ia loc, discuții și informare reciprocă cu privire la evenimente recente, servirea musafirului, despărțirea musafirului de gazdă.

Această parte poate fi prezentată sub forma unei dramatizări simple. Se vor repartiza roluri de adulți și de copii pentru a justifica diferențierea atribuțiilor în cadrul celor două categorii musafiri și gazde.

Evaluare/feed-back: Ce a fost mai ușor: să fii gazdă sau musafir? De ce? Cine a respectat regulile de comportare? Cine nu?

Variantă: vizita într-o zi onomastică

Tema: Cine locuiește în căsuță?

Mărimea grupului: 10-20 elevi (o clasă)

Timp: 30 minute

Materiale necesare: scăunele (cu un decupaj de acoperiș de casă).

Obiective:

1. Verificarea felului în care copiii își cunosc colegii din clasă.
2. Exprimarea clară a numelui copilului indicat și desprinderea unor trăsături caracteristice.

Procedură:

1. Scăunelele care alcătuiesc căsuțele copiilor vor fi așezate într-o parte a sălii de grupă cu o oarecare distanță între ele. Vor fi aranjate căsuțe pentru jumătate din copii. În spatele fiecărui scăunel va sta locatarul căsuței.
2. Ceilalți copii se vor grupa în partea opusă a clasei la o distanță relativ mică de căsuțe.
3. La un semnal dat unul din copiii fără căsuță se va deplasa prin fața căsuțelor și se va opri la una dintre ele. Grupa de copii îi va adresa întrebarea: „Cine locuiește în căsuță?”. Copilul respectiv va trebui să spună numele copilului care se află în căsuța din fața lui, ca și unele caracteristici după care l-a recunoscut. În vederea stimulării dialogului, grupul de copii va folosi o altă întrebare: „După ce l-ai cunoscut?”. În cazul în care răspunsul este complet și corect grupa de copii va aproba, dacă nu este corect copilul va intra în casa colegului său și va aștepta până când un alt copil va veni să-l scoată (fie prin răscumpărare, fie prin înlocuirea lui etc.).
4. La un anumit interval, învățătorul anunță că pot să fie „eliberați” copiii care n-au răspuns corect. Acei copii care se oferă, vor executa o „pedeapsă” (o sarcină). Se va urmări prin această acțiune să se trezească

la copii dorința de a-și ajuta colegii la impas, de a conștientiza ideea că „prietenul la nevoie se cunoaște”.

5. Jocul se continuă până la recunoașterea și denumirea tuturor copiilor aflați în căsuțe. În partea a doua a jocului se schimbă rolurile, copiii care au avut sarcina de a alege căsuțele și a recunoaște locatarii lor, vor trece în căsuțe și vor face schimb cu colegii lor. În încheiere, fiecare copil aflat în afara căsuței își va alege un adăpost lângă unul din copiii din căsuță, având grijă ca să nu rămână nici o căsuță fără musafir.

Evaluare/feed-back:

1. A fost greu să recunoști copiii aflați în căsuțe? De ce?
2. De ce ai acceptat pedeapsa?
3. Cum te-ai simțit în timpul acestui joc ?

Variante:

1. Copiii care nu au căsuță primesc fiecare câte o fotografie (pe rând) și trebuie să găsească pe cel redat în imagine, să-i spună numele și caracteristica după care l-a recunoscut. Pentru a crea o atmosferă de veselie se vor introduce și fotografiile copiilor care absentează și vor fi căutați și ei dacă cel ce a primit-o nu observă că este a unui copil care lipsește.
2. Jocul poate fi realizat prin utilizarea cadrului de basm. O parte din copii sunt răpiți de un zmeu și închiși într-un loc dinainte fixat. Ceilalți copii interpretează roluri de Feți-frumoși care pornesc să-și salveze prietenii. Pentru a răscumpăra prietenul fiecare Făt-frumos trebuie să-i spună numele și să-l descrie amănunțit.

Tema: De-a poștașul

Mărimea grupului: 10 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare: costumație pentru poștaș: chipiu, geantă cuprinzând plicuri cu fotografia copiilor din clasă/școală.

Obiective:

1. Consolidarea cunoașterii numelor și a imaginii colegilor din clasă.
2. Educarea simpatiei, a atitudinii pozitive față de ceilalți

Procedură:

1. La începutul jocului fiecare copil va introduce câte un plic cu fotografia personală în cutia de „scrisori” de la poștă.
2. Un copil în rol de poștaș va distribui apoi scrisorile pe rând utilizând formularea caracteristică funcției: „A sosit poșta!” și bate la „ușa apartamentului” simulând acțiunea respectivă în spatele scaunului copilului căruia îi este destinată. Alegerea copilului se face de către poștaș cu condiția să nu fie ales de mai multe ori același copil.
3. Copilul la care a sosit poșta va simula deschiderea „ușii” și va saluta poștașul, va mulțumi pentru corespondență. Se va insista la respectarea acestor norme de comportare în mod firesc, fără a cere repetarea de formulări ci creând atmosfera favorabilă transpunerii în rol și de comunicare între copii.
5. După ce a primit scrisoarea copilul scoate fotografia și „citește scrisoarea” imaginându-și ce i-a scris prietenul și exprimând pe scurt conținutul ei. Pentru a-i învăța să compună scrisori, dedicații, felicitări, învățătorul va fi primul adresant la care se deplasează poștașul și în această împrejurare prezintă un model de scrisoare ținând seama de posibilitățile de exprimare ale copiilor din grupă. Se pot introduce felicitări pentru diverse ocazii (ziua de naștere, Anul nou).
6. Unii copii pot fi antrenați să-și exprime prin desen ceea ce doresc să comunice.

Evaluare/feed-back:

1. Cum te-ai simțit atunci când ai fost poștaș?
2. Ce ai simțit când ai primit scrisoarea?

Tema: Cine te-a chemat la telefon?

Mărimea grupului: 10 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare: două telefoane-jucărie.

Obiective:

1. Consolidarea capacității copiilor de a se recunoaște după voce.
2. Formarea deprinderii de a purta o scurtă discuție la telefon și a-și comunica unele impresii, preferințe.

Procedură:

1. Se va amenaja o cabină telefonică în care vor merge pe rând copiii antrenați în joc. Copilul se va așeza cu spatele spre clasă având în față un telefon. Copiii ceilalți vor sta pe scăunele la o oarecare distanță față de copilul care urmează să fie chemat la telefon.
2. Copilul care a primit de la conducătorul jocului cel de-al doilea telefon va începe o scurtă discuție în care va comunica ultimele evenimente sau întâmplări. De exemplu, când T.2, ridică receptorul, în cabină apare un semnal (sbârâitul unei sonerii). T.1 va ridica receptorul și va spune: T.1 - Alo! T.2 - Bună ziua. Mircea? T.1 - Da. Bună ziua. T.2 - As dori să-ți spun ceva. Am primit o scrisoare de la prietenii noștri din Bacău. Știi ce ne roagă? T.1 - Nu. Ce ne roagă? T.2 - Să le trimitem și lor un model de jucărie construită de noi. Ce părere ai? T.1 - Sigur că le trimitem! T.2 - Bine, dar ghicește cine ți-a vorbit? T.1 - Cred că a fost Radu Bogdan. După aceasta copilul chemat la telefon își părăsește locul și verifică dacă a răspuns corect.
3. Ceilalți copii aprobă sau dezaprobă.
4. Învățătorul notează copiii care au greșit pentru a-i antrena în alte jocuri de dezvoltare a sensibilității auditive.

Evaluare/feed-back: A fost greu sau ușor să recunoști colegul la telefon? De ce?

Tema: Să ajutăm copilul pierdut!

Mărimea grupului: 10 copii

Timp: 30 minute

Materiale necesare: jucării, o banderolă de hârtie, mănuși albe pentru polițist, telefon etc.

Obiective:

1. Educarea capacității copiilor de a se transpune în diferite situații de viață și de a găsi soluții valorificând experiența personală.
2. Formarea unei atitudini pozitive față de cei care au nevoie de sprijin.
3. Formarea deprinderii de a-și elabora conduita în funcție de un context dat și de a reda stările corespunzătoare situației evocate.

Procedură:

În sala de clasă va fi amenajat într-un colț pe o masuță un raion de confecții, iar pe altă masă, în apropiere, un raion de jucării. În partea opusă va fi instalat biroul unui polițist, cu telefon pe masă.

În introducerea în activitate copiii vor fi avertizați că vor interpreta o întâmplare a unui copil pe care nu o vor asculta în întregime, dar pe care trebuie să o continue după cum cred ei că s-ar putea desfășura.

Se expune apoi succint începutul întâmplării: *„Într-o zi o mămică a chemat pe băiatul ei pentru a merge în oraș să facă cumpărături. S-au dus la raionul de îmbrăcăminte pentru copii, mama dorind să-i cumpere băiatului un palton. A discutat cu vânzătoarea și i-a spus ce dorește, apoi aceasta a mers să caute un palton potrivit. Când s-a întors vânzătoarea cu paltonul mama s-a adresat copilului ei, dar nu i-a răspuns nimeni. Copilul nu mai era lângă ea. Ce se întâmplase oare?”*

După prezentarea întâmplării, copiii vor fi lăsați să-și aleagă rolurile după preferințe, învățătorul interpretând în prima execuție rolul de mamă.

Copiii antrenați direct în joc se deplasează fiecare la locul respectiv din sala de clasă și se dramatizează întâmplarea de la început până la sfârșit.

Se vor orienta copiii spre găsirea unor soluții de încheiere cât mai variate pentru fiecare grup de copii.

Evaluare/feed-back:

1. Ce părere aveți despre această întâmplare?
2. Cum ar putea fi ea terminată?

Tema: Poveste cu culori

Timp: 10 -15 de minute

Mărimea grupului: jocul se joacă cu de la 5 jucători în sus, în grup mic sau mare.

Obiective: dezvoltarea imaginației și a abilităților de a vorbi în public.

Materiale necesare: cartonașe cu diferite culori.

Procedură:

1. Jucătorii vor forma un cerc pentru poveste. Învățătorul va inventa o poveste folosind în narare denumiri de culori (de exemplu, *"Pe un camp plin de flori roșii, galbene am zărit un șoricel gri. În zare se vede o pădure verde. Afară e cer albastru luminat, cu un soare mare, galben stralucitor, la care nici nu te poți uita....etc."*).
2. Când copilul care are cartonaș de culoarea care a fost menționată, aude denumirea culorii, trebuie să-și depună cartonașul în mijlocul cercului. Pentru a-i încuraja să vorbească liber, copiii pot fi lăsați să propună și ei scurte povești.

Alte precizări: Pentru pregătirea jocului li se spun jucătorilor regulile de joc cât mai clar.

Varianta de joc:

Atunci când un povestitor narează, copiii trebuie să caute și să ia din gramada de culori cea culoare care a fost menționată. (Este bine să fie facute mai multe cartonașe la această variantă).

Tema: Rotația desenelor

Mărimea grupului: 20 copii

Timp: 20 minute

Materiale necesare: coli de hârtie, creioane colorate.

Obiective: dezvoltarea abilităților de relaționare, de rezolvare a conflictelor și de cooperare în cadrul grupului.

Procedură:

1. Copiii stau pe scaune în jurul unei mese, fiecare copil având la dispoziție o coală de hârtie și creioane colorate. Fiecare copil poate desena pe foaia lui ce dorește până când învățătorul spune “STOP JOC!”.
2. După aceea, fiecare copil va da desenul său colegului din dreapta. Timp de 5 minute vor desena pe foaia colegului lor ce doresc.
3. Desenele merg doar în aceeași direcție, astfel încât un desen să treacă pe la toți cei prezenți în grup.

Evaluare/feedback:

1. Învățătorul va iniția o discuție despre activitatea desfășurată și va face aprecieri în legătură cu aceasta.
2. El îi va ajuta pe copii să accepte desenul propriu modificat de grup și le va solicita să aleagă un titlu pentru desenul lor, în funcție de ceea ce reprezintă acesta la final și de ultimele retușuri pe care le pot face.
3. Copiii primesc aprecieri pentru modul în care au lucrat în echipă.

Alte precizări:

1. Acest exercițiu care poate aduce copilul și implicit grupul într-o situație delicată. Dacă la început, copiii sunt încântați de ideea schimbului de desene, pe parcurs pot să apară conflicte între ei. Pot apărea situații frustrante iar învățătorul va sprijini elevii să facă față acestor situații.
2. În timpul exercițiului putem observa dacă există conflicte între membrii grupului (răzbunari, pedepsiri, invidii). Acceptarea desenului, așa cum este el, înseamnă o acceptare a grupului și o integrare în grup. Comportamentul fiecărui copil în timpul acestui exercițiu poate fi observat. Copilul va încerca să influențeze desenele colegilor săi, imprimându-și pe aceste desene propriile idei, sentimente. Puțini copii vor încerca să continue ceea ce a început colegul lor. Învățătorul va ajuta copilul să depășească frustrările și să rezolve problemele apărute în grup.

Tema: Tabloul unui prieten

Mărimea grupului: 20 copii

Timp: 20 minute

Materiale necesare: coli A4, Flip-chart, cretă colorată, markere, fișe de lucru, bandă de lipit, creioane colorate.

Obiective:

1. Să descrie caracteristicile relației de prietenie.
2. Să identifice caracteristicile sale în calitate de prieten / prietenă.

Procedură:

1. La începutul activității li se va spune copiilor că vor discuta despre ce este un prieten și despre ce înseamnă prietenia. În continuare, se va cere ca fiecare dintre ei să facă un desen în care să-l reprezinte pe cel mai bun prieten / prietenă.
2. Apoi li se va cere să se gândească ce calități îi plac la acesta în calitate de prieten.
3. Fiecare copil este invitat în fața clasei să-și prezinte desenul și să precizeze calitățile pe care le apreciază la prietenul respectiv.
4. Învățătorul va purta o discuție cu întregul grup de copii despre relația de prietenie și despre calitățile pe care le apreciem la un prieten:
 - Un prieten este cel care face tot ce-i cerem?
 - Dacă avem un prieten înseamnă că nu mai putem să fim prieteni și cu alte persoane pe care acesta nu le place?
 - A fi un bun prieten înseamnă să spunem numai lucrurile bune și care ne plac?

Evaluare/feedback:

1. Aprecieri verbale cu privire la desenele realizate și calitățile evidențiate.
2. Fețe zâmbitoare: vom împărți copiilor foile colorate pe care ei vor desena o față zâmbitoare, tristă sau indiferentă, în funcție de cum s-au simțit la activitate.

Rezultate:

- realizarea de fiecare copil a unui desen care să-l reprezinte pe cel mai bun prieten;
- enumerarea a minimum o calitate a prietenului de către fiecare copil în parte;
- realizarea unei definiții a prieteniei pornind de la răspunsurile copiilor;

Tema: Creionul în sticlă

Mărimea grupului: 10-30 participanți

Timp: 15 minute

Materiale necesare:

- sfoară
- creion sau stilou
- o sticlă cu gâtul îngust

Obiective:

1. A forma ideea lucrului în grup.
2. A dezvolta cooperarea și colaborarea tuturor membrilor unui grup.

Procedură:

1. Se pregătește o sfoară. Mărimea acesteia depinde de numărul de participanți (2 metri ajung pentru 15 jucători).
2. Construcția e foarte simplă: se face un cerc cu sfoara, pe care se atârână bucăți de material (sau panglici), în formă de lațuri. În centru atârână o bucată de vreo 20 de cm, la capătul căreia este fixat un creion.
3. Grupul se strânge lângă coardă, fiecare luând un laț, cu care se va controla mișcarea corzii, extinzând-o sau eliberând-o, scopul fiind introducerea creionului în sticlă.

Evaluare/feedback:

Se vor desfășura discuții despre lucrul în echipă.



Modulul 6

„Micul prinț și planeta ȘCOALĂ”

Care este competența generală urmărită?

Utilizarea abilităților și atitudinilor specifice învățării în context școlar

Care este competența specifică urmărită?

Identificarea unor rutine în activitatea școlară

Prin ce activități de învățare poate fi dezvoltată această competență?

Tema: Trenul magic

Mărimea grupului: 5- 25 elevi

Timp: 5 minute

Materiale necesare: cartonașe cu fotografia fiecărui elev, planșa cu desenul unui tren

Obiective:

- să efectueze în mod atractiv prezența zilnică
- să participe la transformarea spațiului într-unul prietenos

Procedură: În fiecare dimineață, la intrarea în clasă, fiecare elev va extrage din plicul destinat fotografia personală și o va asocia numelui corespunzător din trenul magic. Învățătorul și elevii vor identifica elevii prezenți și pe cei absenți. La plecare vor așeza fotografiile în plicurile corespunzătoare.

Evaluare/feed-back:

- Cum v-ați simțit în trenul magic?
- Ce le veți spune colegilor care nu au călătorit împreună cu voi despre călătorie?

Alte precizări (dacă este cazul): Trenul magic îi va duce în fiecare zi într-o nouă călătorie spre o destinație surpriză.

Tema: Mascota clasei

Mărimea grupului: 20- 25 elevi

Timp: 20 minute

Materiale necesare: nu sunt necesare

Obiectiv: să-și identifice elemente de identitate de grup

Procedură: Fiecare elev aduce la școală o jucărie de pluș sau pânză pe care o prezintă în fața grupului spunându-i numele și o asemănare cu un boboc din clasa pregătitoare. Elevii aplaudă după fiecare prezentare. Jucăria care a întrunit cele mai multe aplauze este declarată mascota grupului și va participa zilnic la activități.

Evaluare/feed-back:

- De ce este important să avem o mascotă a clasei?
- Ce altceva ne face diferiți de alte clase?

Alte precizări (dacă este cazul): Mascota se poate schimba semestrial.

Tema: Fotografie la minut

Mărimea grupului: 5 – 25 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare:

- coală flipchart
- markere
- aparat foto

Obiectiv: să exemplifice o regulă de bună purtare în mediul școlar

Procedură: Învățătorul va prezenta pe rând câte o situație școlară și solicită elevii să enunțe o posibilă regulă.

Exemplul 1:

Salutăm și răspundem la salut

- Cum salutăm colegii când intrăm dimineața în sala de clasă?
- Ce răspund colegii din clasă?
- Se exemplifică în fața clasei iar elevii sunt fotografiați.

Exemplul 2:

Aranjăm lucrurile la locul lor

- Cum procedăm după ce am terminat de colorat?
- Sunt aranjate materialele la locul lor, este curățat pupitrul etc.
- Se exemplifică în fața clasei iar elevii sunt fotografiați.

Evaluare/feed-back: Fiecare elev va enunța una dintre regulile demonstrate și fotografiate.

Alte precizări (dacă este cazul): Învățătorul va surprinde în fotografii toți elevii clasei.

Tema: Cutia cu surprize

Mărimea grupului: 5-25 elevi

Timp: 20 minute

Materiale necesare:

- obiecte școlare folosite de elevi la clasa pregătitoare
- o cutie de carton frumos ambalată

Obiective:

- să se familiarizeze cu obiectele școlare specifice clasei pregătitoare
- să identifice utilitatea obiectelor școlare și momentul folosirii lor

Procedură:

Într-o cutie așezată în fața clasei se află rechizitele școlare necesare elevilor de clasă pregătitoare. Fiecare copil va veni în fața clasei, va alege un obiect școlar pe care îl va descrie, insistând asupra utilității lui. Colegii de clasă vor ghici despre ce obiect școlar este vorba și acesta va fi extras după recunoaștere. Va continua jocul acel copil care ghicește obiectul.

Evaluare/feed-back:

- Care dintre obiectele extrase sunt instrumente de scris?
- Care sunt obiectele folosite la obiectul comunicare?
- Dar la matematică și cunoașterea mediului?

Alte precizări (dacă este cazul):

Activitatea se va desfășura la începutul clasei pregătitoare.

Tema: Obiectele școlarului

Mărimea grupului: 20-25 elevi

Timp: 20-30 minute

Materiale necesare:

- jetoane cu imagini ale unor obiecte necesare activității școlare
- imagini ale unor jucării și alte obiecte ce pot fi folosite în timpul liber

(anexa 1)

Obiective:

- să se familiarizeze cu specificul activității școlare
- să identifice obiectele specifice activității școlare

Procedură:

1. În grupe de câte patru, elevii vor primi câte un plic cu jetoane pe care sunt desenate obiecte școlare, jucării și alte obiecte ce pot fi folosite în timpul liber.
2. Elevii vor selecta și grupa jetoanele în doua categorii – obiecte școlare și obiecte de timp liber.
3. Fiecare grupă va argumenta încadrarea în categoria respectivă.

Evaluare/feed-back:

- Care sunt obiectele utile în activitatea școlară?
- Dar cele utile în activitățile de timp liber?

Alte precizări (dacă este cazul):

Prin acest exercițiu se pot deduce regulile pe care copiii trebuie să le respecte în timpul activității școlare (care obiecte sunt necesare și permise și care este timpul-perioada în care pot fi aduse la școală – ”Ziua jucăriilor preferate”).

ANEXA 1





Tema: Și albinuțele au reguli

Mărimea grupului: 5 – 25 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare: coală flipchart, markere, fotografii

Obiectiv: să reprezinte în imagini regulile clasei

Procedură: Învățătorul va prezenta pe rând câte o fotografie. Elevii vor descrie imaginea și vor formula regula. Aceasta, formulată pozitiv, pe înțelesul elevilor, va fi scrisă de învățător pe o coală flipchart iar elevii vor lipi fotografia/ fotografiile asociate regulii.

Evaluare/feed-back: Fiecare elev va prezenta regula preferată.

Alte precizări (dacă este cazul): Procesul de stabilire a regulilor este unul viu, activ, care se inițiază încă din primele zile și continuă pe tot parcursul anului. Lista rămâne mereu deschisă, disponibilă pentru a fi revizuită, îmbogățită sau completată la nevoie.



Tema: Pensula magică

Mărimea grupului: 15 – 25 elevi

Timp: 5 minute

Materiale necesare: bilete cu numele elevilor

Obiectiv: să-și însușească regulile comportamentului politicos

Procedură: Elevii vor fi așezați pe scaune sub forma unui cerc. Învățătorul va sta în centrul cercului și va explica că are în mână o pensulă magică cu care pictează ce vrea el. Pe rând copiii vor veni în mijlocul cercului pentru a picta. Dacă cel care primește pensula va mulțumi, atunci desenul va fi apreciat de către învățător, dacă nu, atunci copilul va trece la loc, fără a primi cuvinte de apreciere. La sfârșit, învățătorul va spune care este „cheia” jocului, formulând regula de comportare pentru situațiile în care primim un obiect.

Evaluare/feed-back: Elevii vor discuta despre regulile de comportare politicoasă.

Tema: Loteria punctualității

Mărimea grupului: 15 – 25 elevi

Timp: 5 minute

Materiale necesare: bilete cu numele elevilor

Obiectiv: să-și însușească regulile programului școlar

Procedură: La începutul unei zile de școală, învățătorul anunță copiii că la sfârșitul zilei va avea loc o loterie. Pe parcursul zilei, copiii care vor veni la timp din pauze și vor primi bilete la loterie. La sfârșitul zilei, copiii își pun biletele într-o cutie, unul dintre ei le amestecă bine și extrage unul sau mai multe bilete câștigătoare. Posesorul biletului norocos obține un cadou și aplauzele celorlalți copii.

Evaluare/feed-back: Elevii vor discuta despre respectarea programului școlar și despre punctualitate.

Alte precizări (dacă este cazul): Ca alternativă, biletele de loterie pot fi acordate pentru alte comportamente (de exemplu: pentru cel mai amabil copil, pentru cel mai cuminte copil, pentru cel care a aranjat dulapul cel mai frumos etc.).

Tema: Orarul zâmbitor

Mărimea grupului: 10- 20 elevi

Timp: 30 minute

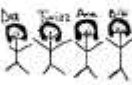
Materiale necesare: fișe imagini, orar săptămânal, foarfece, culori colorate

Obiectiv: să asocieze imagini activităților școlare din orarul săptămânal

Procedură: Elevii vor lucra în perechi. Fiecare pereche va primi o fișă cu imagini referitoare la o activitate școlară. Unul dintre elevi va decupa, celălalt va colora imaginea/ imaginile. Când toate produsele sunt finalizate, învățătorul va solicita pe rând perechile să le lipească pe planșa cu orarul săptămânal al clasei, în ordinea zilelor săptămânii/ orelor.

Evaluare/feed-back: Elevii vor recunoaște activitățile după imaginile asociate.

ORARUL CLASEI PREGĂTITOARE

LUNI	MARȚI	MIERCURI	JOI	VINERI
Comunicare în limba română AB CD	Matematica și explorarea mediului 7 8 9	Comunicare în limba română AB CD	Matematica și explorarea mediului 7 8 9	Comunicare în limba română AB CD
Matematica și explorarea mediului 7 8 9	Comunicare în limba română AB CD	Matematica și explorarea mediului 7 8 9	Comunicare în limba română AB CD	Matematica și explorarea mediului 7 8 9
Dezvoltare personală 	Limba engleză 	Religie 	Opțional Ne jucăm și învățăm 	Arte vizuale și lucru manual 
Educație fizică și sport 	Educație fizică și sport 	Educație pentru societate 	Muzică și mișcare 	Arte vizuale și lucru manual 

Tema: După o zi împreună...

Mărimea grupului: 20-25 elevi

Timp: 20-30 minute

Materiale necesare: foi A4

Obiective:

- să-și dezvolte motivația școlară, prin întărirea experiențelor pozitive de învățare

Procedură:

1. Pe foaia primită, copiii vor completa desenul așa încât să reprezinte un chip care să reflecte o stare emoțională pozitivă trăită în timpul programului școlar.
2. Copiii vor exprima stările emoționale pozitive sau negative, asociindu-le cu experiențele care le-au generat.

Evaluare/feed-back:

- Ce activități am desfășurat noi astăzi?
- Cum v-ați simțit astăzi?
- Care a fost cea mai plăcută activitate?
- Ce ți-a plăcut cel mai mult?

Alte precizări (dacă este cazul): Acest exercițiu se poate organiza la sfârșitul programului școlar și constituie o formă de evaluare a satisfacției elevilor cu privire la participarea la activități, dar și o formă de stimulare motivațională, prin întărirea experiențelor pozitive.



Modulul 7

„Învățăm să descoperim lumea”

**Care este competența
generală urmărită?**

**Utilizarea abilităților și atitudinilor specifice învățării în context
școlar**

**Care este competența
specifică urmărită?**

**Aplicarea unor tehnici simple care sprijină învățarea și succesul
școlar**

**Prin ce activități de învățare
poate fi dezvoltată această
competență?**

Tema: Sunt în clasa pregătitoare

Mărimea grupului: 10-25 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare:

- marionete confecționate din pânză sau jucării de pluș pentru fiecare elev

Obiective:

- să-și exprime în mod indirect emoțiile
- să exprime dificultățile pe care le întâmpină

Procedură:

1. Învățătorul folosește marionete reprezentând animale sau solicită fiecărui elev să-și aducă la școală pentru o zi jucăria de pluș preferată.
2. Elevii se vor așeza în cerc. În interiorul cercului, câte două până la cinci marionete se vor întâlni și vor purta un dialog despre cum este să fii elev în clasa pregătitoare.
3. Învățătorul va intra sporadic în joc pentru a dirija dialogul sau pentru a dezvolta comunicarea.

Evaluare/feed-back: Elevii vor căuta soluții pentru dificultățile întâmpinate de marionetele lor.

Alte precizări: Se va urmări ca fiecare elev să se exprime.

Tema: O zi din viața lui Chipy

Mărimea grupului: 20-25 elevi

Timp: 20 minute

Materiale necesare:

- cartonașe cu imagini sau simboluri

Obiective:

- să ordoneze momentele specifice unei zile de școală
- să utilizeze simboluri corespunzătoare unor acțiuni

Procedură:

1. Pentru formarea grupelor de lucru elevii vor rosti un cuvânt în ordinea stabilită de învățător: albinuță, iepuraș, ursuleț, veveriță.
2. Fiecare grup se va așeza în jurul unui pupitru și va primi un plic ce va conține imagini sau simboluri reprezentând personajul în diferite momente dintr-o zi din săptămână.
3. Elevii au sarcina să ordoneze corect cartonașele.

Evaluare/feed-back:

Folosind turul galeriilor fiecare grupă va vizita celelate pupitre și va aprecia lucrările corecte sau va identifica eventualele greșeli. Produsele se expun.

Alte precizări:

Se va face referire la produsele expuse în următoarele zile la începerea sau finalizarea programului de lucru.

Tema: Poți fi un elev responsabil!

Mărimea grupului: 20- 25 elevi

Timp: 20 minute

Materiale necesare:

- cartonașe cu simboluri pentru diferite responsabilități la nivelul clasei
(anexa)

Obiectiv:

- să exerseze asumarea unor responsabilități la nivelul clasei
- să lucreze în echipă în realizarea sarcinilor la nivelul clasei

Procedură:

1. Elevii vor forma un cerc.
2. Pe un fond muzical vor dansa deplasându-se în jurul celor două scaune așezate în centrul cercului.
3. În momentul în care se oprește muzica elevii din dreptul scaunelor se vor așeza.
4. Elevii de pe scaune vor primi câte un ecuson reprezentând o responsabilitate la nivelul clasei pentru săptămâna respectivă.
Ex.: udă florile, șterg tabla, împart colegilor mărul sau cornul, aranjează jucăriile, distribuie fișele de lucru, rechizite etc.

Evaluare/feed-back:

Elevii responsabili pentru săptămâna în curs vor forma perechile, se vor așeza în centrul cercului și vor fi aplaudați de colegi.

Alte precizări (dacă este cazul):

La sfârșitul săptămânii va fi apreciată activitatea responsabililor. Clasa va folosi pentru fiecare elev în parte una dintre următoarele formule: *Ai fost un elev responsabil!* sau *Poți să fi un elev responsabil!*

Exercițiul se poate relua săptămânal.

ANEXA



Tema: Să ne strângem mâna

Mărimea grupului: 15- 25 elevi

Timp: 15 minute

Materiale necesare: -

Obiectiv:

- să exerseze organizarea, reorganizarea pe diferite criterii la nivelul grupului- clasă

Procedură:

Învățătorul va enunța câte un criteriu iar elevii se vor grupa respectând criteriul și își vor strânge mâna ca și cum atunci s-ar vedea prima oară.

Exemple de criterii:

1. Grupați-vă câte trei și vă strângeți mâna.
2. Grupați-vă cei cu bluze/ cămăși de aceeași culoare și vă strângeți mâna.
3. Grupați-vă cei cu aceeași culoare a părului și vă strângeți mâna.
4. Grupați-vă cei cu aceeași culoare a ochilor și vă strângeți mâna.
5. Grupați-vă cei al căror nume începe cu același sunet și vă strângeți mâna.
6. Faceți un cerc mare, prindeți-vă de vecini cu degetele mici, faceți valuri și strigați: “Boboceii, hip, hip, ura!”.

Evaluare/feed-back:

Elevii sunt solicitați să aprecize dacă au reușit sau nu să respecte criteriile.

Fiecare elev va spune cum s-a simțit atunci când grupul a reușit să se grupeze pe criteriile precizate.

Tema: Suntem figuri geometrice

Mărimea grupului: 20-25 elevi

Timp: 20 minute

Obiectiv: să colaboreze cu colegii în realizarea sarcinilor

Procedură: Elevii vor fi împărțiți în echipe mixte. Legați la ochi se vor ține de o sfoară. Fiecare grup va lua forma unei figuri geometrice (cerc, triunghi, pătrat). Câștigă grupul care este cel mai aproape de forma corectă.

Evaluare/feed-back:

- De ce credeți că ați reușit? Cine, ce v-a ajutat?
- Ce v-a împiedicat să reușiți?
- Cum v-ați simțit?

Tema: Cine-i șeful?

Mărimea grupului: 20-25 elevi

Timp: 15 minute

Obiective:

- să-și dezvolte spiritul de observație
- să acționeze organizat la comanda unui lider

Procedură: Participanții se așează într-un cerc. Învățătorul cere unui voluntar să părăsească sala. În absența acestuia, restul grupului alege un "Șef"/ „Lider”. Liderul trebuie să efectueze o serie de acțiuni, cum ar fi aplauze, atingerea unui picior, sărituri într-un picior etc, care sunt copiate de întregul grup. Voluntarul se întoarce în cameră și încearcă să ghicească cine este conducătorul acțiunilor. Grupul protejează liderul prin faptul că nu se uită la el în mod direct. Liderul trebuie să schimbe acțiunile la intervale regulate, fără a fi prins. Când voluntarul descoperă liderul, se alătură cercului, iar persoana care a fost liderul părăsește sala pentru a permite grupului să aleagă un nou lider.

Evaluare/feed-back: Elevii vor aprecia dificultatea sarcinilor din perspectiva fiecărui rol jucat.

Tema: Caută-ți conducătorul!

Mărimea grupului: 20 – 25 elevi

Timp: 15 minute

Materiale necesare: -

Obiectiv: Să se organizeze/ reorganizeze corect și rapid

Procedură:

1. Se împarte colectivul în grupuri de 5–6 copii.
2. Fiecare grup își alege conducătorul. Se formează cercuri în jurul lui.
3. La semnal, fiecare grup se rotește în jurul conducătorului, ținându-se de mână.
4. La comanda învățătoarei „La plimbare!” copiii sparg cercurile și se deplasează spre un loc indicat inițial ca spațiu de plimbare. Conducătorii rămân pe loc. La comanda „Înghețați!” copiii se vor opri din mers și vor închide ochii. Învățătoarea va schimba locul conducătorilor.
5. La comanda „Caută-ți conducătorul!” copiii se vor regrupa în jurul celui pe care l-au ales. Câștigă cei care s-au regrupat primii.

Evaluare/feed-back:

- De ce credeți că ați reușit să vă organizați corect și rapid?
- Ce v-a împiedicat să reușiți?
- Cum v-ați simțit?

Alte precizări:

Jocul poate continua cu schimbarea conducătorului.

Tema: Coșulețul rupt

Mărimea grupului: 10 – 25 elevi

Timp: 15 minute

Materiale necesare: jetoane cu legume/fructe/flori (anexa)

Obiective:

- să-și dezvolte concentrarea atenției
- să-și dezvolte abilitățile de ascultare și respectare a regulilor unei activități

Procedură:

1. Elevii stau în semicerc, pe scăunele și fiecare va primi un jeton pe care este desenată o legumă (morcov, cartof, ardei, roșie). În mijlocul semicercului se așază un scaun și se alege un copil (conducătorul jocului).
2. Conducătorul jocului se învârt în jurul scaunului, spunând: "Eu mă duc, mă duc la piață să cumpăr niște legume!". Se așază pe scaun și rostește denumirea unei legume ("morcov"). Copiii care au primit jetonul cu imaginea unui morcov, se ridică și se învârt în jurul conducătorului cu mâinile pe șolduri. Conducătorul jocului denumește alte legume (cartofi, roșii, ardei etc.) și alți copii se ridică.
3. Când sunt foarte mulți copii care se învârt, conducătorul jocului spune: "Coșulețul s-a rupt, toate legumele au căzut!", iar copiii care se învârtteau în jurul lui cad ușor pe covor.
4. După ce se ridică și revin toți la locurile lor, conducătorul jocului desemnează alt copil care să îi ocupe locul.

Evaluare/feed-back: Cum v-ați simțit în timpul jocului? Dar pe măsură ce se aglomerau legumele în coș? Au fost respectate regulile jocului?

Alte precizări: Jocul se poate juca în diverse variante, în loc de legume conducătorul jocului poate spune fructe, flori (mă duc la florărie) etc.

ANEXA



Tema: Călătoria**Mărimea grupului:** 15 – 25 elevi**Timp:** 15-20 minute**Obiective:**

- să-și dezvolte concentrarea atenției
- să-și dezvolte abilitățile de ascultare și respectare a regulilor unei activități

Procedură: Participanții formează un cerc și bat din palme la unison. Unul dintre participanți începe cu cuvintele: „Eu plec în călătorie și iau cu mine...” (un obiect sau o ființă, de exemplu: periuța de dinți, câine ș.a.m.d.). Următorul participant repetă ce a spus colegul său și adaugă ce ar dori să ia cu dânsul. Jocul continuă până ce ultimul participant are intervenția lui.

Evaluare/feed-back: Cum v-ați simțit în timpul jocului? Care au fost dificultățile pe care le-ați întâmpinat? Au fost respectate regulile jocului?

Alte precizări: Jocul se poate juca în diverse variante, una din ele fiind aceea în care fiecare participant reia toate intervențiile anterioare (aceasta solicită într-o mai mare măsură atenția copiilor).

Tema: Nu există ... fără...**Mărimea grupului:** 15 – 25 elevi**Timp:** 15-20 minute**Materiale necesare:** o minge sau un obiect moale**Obiective:**

- să-și dezvolte concentrarea atenției
- să-și dezvolte abilitățile de ascultare activă
- să-și dezvolte tehnici simple de învățare (asocieri după un criteriu dat)

Procedură: Participanții formează un cerc. Participantul care are mingea o arunca altui jucător, spunând: „Nu există..... fără.....” (spre exemplu: „Nu există vară fără flori”). Următorul jucător aruncă mingea și spune următoarea propoziție, de exemplu „Nu-i fum fără foc”, „Nu-s copii fără gălăgie” etc. Dacă vreun participant nu poate inventa vreo frază, ceilalți pot să-l ajute.

Evaluare/feed-back: Cum v-ați simțit în timpul jocului? Care au fost dificultățile pe care le-ați întâmpinat? Au fost respectate regulile jocului?

Tema: Oamenii, hoții și polițiștii

Mărimea grupului: 15 – 25 elevi

Timp: 5 minute

Materiale necesare: fișă cu o poveste

Obiective:

- să-și dezvolte concentrarea atenției
- să-și dezvolte abilitățile de ascultare și respectare a regulilor unei activități

Procedură: Elevii numără de la 1 la 3 (numărul 1 vor fi polițiștii, numărul 2 – oamenii, iar numărul 3 – hoții. Învățătorul va spune o poveste despre aceste grupuri de oameni. De fiecare dată, când se va rosti denumirea grupului, participanții trebuie să se ridice și să se așeze repede.

Evaluare/feed-back: Elevii vor analiza dacă au respectat regulile jocului, dacă au reușit să se concentreze pentru a reacționa adecvat și vor hotărî dacă e necesară repetarea jocului.

Alte precizări (dacă este cazul): Se pot elabora și alte povestiri, având ca personaje din universul poveștilor discutate și la alte discipline.

Fișa de lucru (exemplu de povestire):

Oamenii trăiau într-o casă. Într-o seară, când oamenii au mers la culcare, au venit hoții pentru a le fura banii. În timp ce hoții căutau banii, oamenii s-au trezit de la zgomotul pe care îl făceau ei. Hoții s-au speriat și s-au ascuns. Oamenii au hotărât să sune pe polițiști și să le comunice că în casa lor se aflau niște hoți. Polițiștii au întrebat oamenii dacă ei știu unde se află hoții. Oamenii au zis că hoții s-au ascuns în subsol. Când au venit polițiștii, hoții au fugit din subsol în pod. Polițiștii au început să-i caute pe hoți. Oamenii ajutau polițiștii. Oamenii și polițiștii erau bucuroși când i-au găsit pe hoți. Hoților le-a părut rău că au intrat în casa oamenilor și ei au rugat să fie iertați. Hoții au început să plângă. Oamenii și polițiștii i-au iertat pe hoți și ei împreună au luat cina.

Tema: Mesagerul

Mărimea grupului: 15 – 25 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare:

- piese lego
- o bucată de pânză

Obiective:

- să-și dezvolte concentrarea atenției
- să-și dezvolte abilitățile de ascultare și respectare a regulilor unei activități

Procedură:

1. Înainte de a începe activitatea, învățătorul va construi o figură din piese „Lego” și va acoperi creația cu o bucată de pânză.
2. Elevii sunt grupați câte cinci și li se oferă câte un set de piese de lego. Fiecare grup își va alege un „mesager”, care are permisiunea de a se uita ce este sub bucata de pânză.
3. Mesagerii transmit grupurilor ceea ce au văzut. Lor însă nu le este permis să pună mâna pe piese și nici să arate cum trebuie realizată construcția – ei au numai dreptul să descrie cum ar trebui să arate construcția.
4. Când toate echipele au finalizat construcția, lucrările lor sunt comparate cu originalul.

Evaluare/feed-back: Elevii vor analiza dacă lucrarea lor seamănă cu originalul și unde au intervenit problemele.

Alte precizări: Grupurile pot delega și alte roluri, de exemplu arhitect, constructor, responsabil de timp sau de buna dispoziție a membrilor.

Tema: Bunicuța la piață

Mărimea grupului: 15 – 25 elevi

Timp: 30 minute

Materiale necesare:

- improvizarea unei piețe cu diferite fructe sau legume fie și artificiale

Obiective:

- să-și dezvolte concentrarea atenției și imaginația
- să-și dezvolte abilitățile de ascultare și respectare a regulilor unei activități

Procedură:

1. Elevii sunt invitați în fața clasei să se așeze în cerc.
2. Învățătorul inventează o poveste în care bunica merge la piață și copiii vor imita diferite mișcări: *Bunicuța merge la piață cu bicicleta* (copii vor imita cu un picior datul din pedale), *ea cumpără de acolo niste banane. Desface una dintre ele și o mănâncă. Bunicuța ajunge la o brutărie și o brutărieșă o roagă să frământa împreună aluatul etc.*

Evaluare/feed-back: Elevii vor analiza dacă au respectat regulile jocului, dacă au reușit să se concentreze pentru a reacționa adecvat.

Alte precizări:

Desfășurarea jocului necesită un spațiu mai larg pentru evitarea accidentărilor.

Tema: Am încredere în tine!

Mărimea grupului: 15 – 25 elevi

Timp: 20 minute

Materiale necesare:

- eșarfă sau orice poate să oprească vederea participanților, obstacole care să fie puse în calea participanților.

Obiective:

- să-și dezvolte atenția
- să-și dezvolte capacitatea de a se conforma indicațiilor date de partenerul de joc
- să-și dezvolte încrederea în ceilalți;

Procedură:

1. Copiii se împart în perechi de câte doi participanți
2. Unul dintre participanți va fi legat la ochi luând astfel rol de orb iar celălalt va fi un coordonator care îi indică traseul prin indicații verbale de tipul: „stânga, dreapta, tot înainte etc.”
3. Pe traseul „orbului” se pot așeza tot felul de obstacole pe care acesta trebuie să le depășească fiind îndrumat de partener.
4. După ce orbul parcurge traseul se vor inversa rolurile.

Evaluare/feed-back:

Elevii vor analiza dacă au respectat regulile jocului, dacă au reușit să se concentreze pentru a reacționa adecvat.

Alte precizări:

O altă variantă a coordonare a orbului este ca cel care coordonează să fie în fața orbului și să-l coordoneze prin vorbe de tipul „vino, aici etc.”, iar orbul să se coordoneze după vorba coordonatorului. Regulile jocului pot fi schimbate pe parcurs: orbul poate fi condus de îndrumător prin pocnituri de degete, bătăi din palme sau alte gesturi.

Tema: Ce s-a schimbat parteneri?

Mărimea grupului: 20-25 elevi

Timp: 15 minute

Obiective:

- să-și dezvolte atenția
- să-și dezvolte spiritul de observație

Procedură:

Se cere fiecărui copil să-și aleagă un partener pe care să-l cunoască cât de cât, măcar din punct de vedere fizic. Se formează astfel două echipe. Una dintre echipe părăsește pentru trei minute sala de clasă, timp în care cealaltă echipă schimbă măcar un lucru din înfățișarea membrilor. Coechipierii se întorc și încearcă să recunoască schimbările. Se inversează rolurile.

Evaluare/feed-back: Câștigă echipa care a ghicit cele mai multe diferențe.

Tema: Observă diferențele

Mărimea grupului: 15- 25 elevi

Timp: 15 minute

Obiective:

- să-și dezvolte atenția
- să-și dezvolte spiritul de observație

Procedură:

Un voluntar va fi solicitat să privească cu atenție poziția elevilor în clasă. Apoi va părăsi încăperea pentru un minut, timp în care elevii își vor schimba poziția. Elevul va identifica schimbările produse.

Cerințele pot include: schimbarea poziției în bănci, schimbări de poziție a unor obiecte semnificative etc. Jocul va fi reluat pentru 3- 4 elevi voluntari.

Alte precizări (dacă este cazul): Învățătorul va focaliza grupul de la schimbări semnificative la unele de finețe.

Tema: Detectivii

Mărimea grupului: 15- 25 elevi

Timp: 15 minute

Obiectiv: să-și dezvolte spiritul de observație

Procedură:

Învățătorul va prezenta clasei trei obiecte de dimensiuni medii pe care le va posta pe un pupitru.

Trei voluntari vor părăsi încăperea pentru un minut, timp în care elevii vor ascunde cele trei obiecte .

La revenirea în sală detectivii voluntari vor căuta obiectele, ceilalți elevi dirijând căutarea prin formule gen: cald, rece.

Alte precizări (dacă este cazul): Învățătorul va focaliza grupul de la ascunzători simple la unele complicate.

Tema: Orchestra

Mărimea grupului: 20 -25 elevi

Timp: 5 minute

Obiective:

- să-și dezvolte atenția
- să-și controleze mișcările
- să respecte indicațiile unui coordonator

Procedură:

Clasa se va împărți în două: jumătate vor bate din picioare, jumătate vor bate din palme. Învățătorul se va poziționa în fața clasei și va fi dirijorul orchestrei. Sub bagheta lui elevii vor „interpreta” o piesă respectând indicațiile referitoare la intrări-ieșiri, intensitatea mișcărilor. Vor încheia cu aplauze orchestrate de dirijor.

Evaluare/feed-back: Elevii vor analiza dacă interpretarea a reușit și vor decide dacă trebuie să mai exerseze sau să concerteze.



Modulul 8

„Copiii au talent”

**Care este competența
generală urmărită?**

**Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în
context școlar**

**Care este competența
specifică urmărită?**

**Identificarea hobby-urilor, jocurilor și a activităților preferate,
talentelor/ predispozițiilor**

**Prin ce activități de învățare
poate fi dezvoltată această
competență?**

Tema: Meseria mea

Mărimea grupului: 15 – 25 participanți (o clasă)

Timp: 30 minute

Materiale necesare:

- imagini (cartonase) decupate care să ilustreze diferite meserii (anexa)

Obiective:

- familiarizarea cu diferite meserii și cu caracteristicile esențiale ale acestora

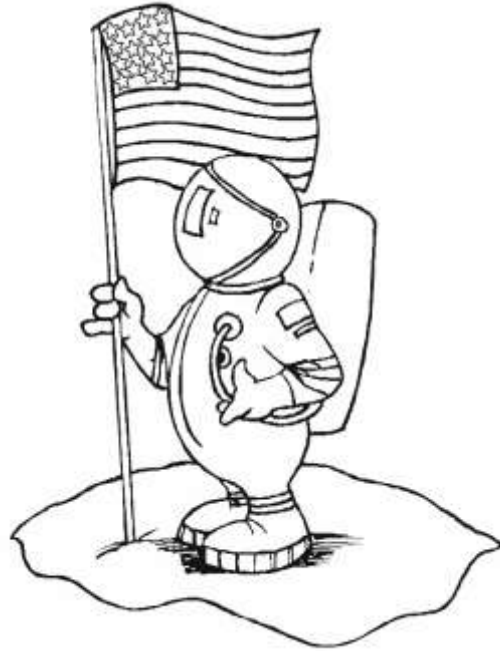
Procedura:

1. Imaginile cu diferite meserii sunt așezate într-o cutie colorată cât mai atractiv.
2. Cereți unui elev să extragă o imagine din cutie, apoi să mimeze pentru ceilalți colegi meseria respectivă.
3. Elevul care recunoaște meseria mimată va veni în față și va extrage o altă imagine.
4. Pentru fiecare meserie mimată, elevii vor preciza caracteristicile esențiale ale acesteia (ex: este o meserie grea? poți realiza această meserie fără nici un instrument?).

Evaluare/feed-back: reușitele elevilor vor fi apreciate prin aplauze de către grupul clasă.

ANEXA „Meseria mea”









Tema: Obiectul preferat

Mărimea grupului: 15 – 25 participanți (o clasă)

Timp: 30 minute

Materiale:

- o cutie în care vor fi introduse obiectele preferate aduse de fiecare elev

Obiectiv: identificarea colegilor pe baza obiectelor preferate

Procedură:

1. Fiecare elev va aduce la școală (într-o pungă opacă) un obiect preferat (care exprimă cel mai bine ceea ce îi place fiecăruia să facă). Toate obiectele vor fi adunate într-o cutie mare.
2. Copiii vor ieși pe rând și vor extrage un obiect din cutie. Vor avea sarcina de a-l identifica pe acel coleg căruia îi aparține obiectul selectat. Vor preciza ce anume i-a condus la persoana respectivă.
3. Cel care va ghici va câștiga o strângere de mână de la copilul identificat.

Evaluare/feed-back:

- Sunt obiectele aduse de colegi identice?
- De ce unele obiecte se aseamănă?
- De ce unele obiecte se deosebesc?
- Este important să știm ce obiecte preferă colegii noștri? De ce?

Alte precizări (dacă este cazul): -

Tema: Activitățile familiei mele

Mărimea grupului: 20 – 30 participanți (o clasă)

Timp: 30 minute

Materiale:

- foi albe
- creioane colorate

Obiectiv:

- identificarea activităților preferate ale membrilor familiei

Procedură:

1. Fiecare copil va avea ca temă să deseneze activitatea lui preferată (să desenez, să mă plimb, să construiesc puzzle-uri etc.) și, de asemeni, va cere fiecărui membru al familiei să deseneze o activitate care îi face plăcere.
2. Desenele vor fi aduse la școală și vor fi cuprinse într-o expoziție.
3. Fiecare copil va prezenta activitatea preferată și activitățile membrilor familiei.

Evaluare/feed-back:

Copiii vor fi solicitați să găsească asemănări și deosebiri între activitățile preferate ale membrilor familiilor lor.

Alte precizări (dacă este cazul): -

Tema: Ghici ce este?

Mărimea grupului: 20- 30 participanți (o clasă)

Timp: 30 minute

Materiale necesare:

- fișa cu ghicitori cu meserii (anexa „Ghici ce este?”)

Obiective:

- familiarizarea cu diferite meserii și cu caracteristicile esențiale ale acestora

Procedura:

1. Li se comunică elevilor că li se vor citi niște ghicitori despre diverse meserii și că sarcina lor este de a recunoaște meseria prezentată.
2. Li se citește copiilor câte o ghicitoare (anexa „Ghici ce este?”) și, în cazul răspunsurilor corecte, se discută cu copiii și despre alte detalii legate de meseria respectivă (unelte utilizate în meseria descrisă, locul unde se desfășoară activitatea, în interior sau în aer liber, aspecte legate de programul persoanelor care practică meseria respectivă etc.).

Evaluare/feed-back:

Fiecare elev va preciza meseria preferată.

ANEXA „Ghici ce este?”

Cumpăna și cu mistria

Îi arată meseria.

(Zidarul)

Cine-i harnic, muncitor

Pe tarla și pe ogor,

Pentru hrana tuturor?

(Agricultorul)

Toată ziua el tot sapă

Din adâncuri ca să scoată

Pentru țară mult cărbune

Cine știe cum îi spune?

(Minerul)

Cine își câștigă banul

Mânuind atent volanul?

(Șoferul)

De n-ar fi el să umble la motor,

N-ai sui în ascensor.

(Mecanicul)

Cu ciocan, clei și rindea

Face mobila așa,

Ca să-ți placă mie, ție,

Să ghicească cine știe.

(Tâmplarul)

Poartă pistol și baston

Hoții îi prinde ușor

Girofarul îl pornește

Atunci când e o urgență.

(Polițist)

Nu știu cum de reușește

Cum e vremea ne vestește.

(Meteorologul)

In clasă pe orișicine,
Îl învață ce e bine?

(Învățătorul)

Cum îi spune celui care
Pune trenul în mișcare?

(Mecanicul de locomotivă)

Ne învață să citim,
Să scriem, să socotim,
Vorbe bune să rostim
Și cuminți mereu să fim.

(Învățătoarea)

Te ascultă, te consultă
Și-apoi pe un bilețel
Îți prescrie-un siropel
Să te faci bine cu el.

(Doctor)

Toată ziua el vopsește
Pereții îi împodobește.

(Zugravul)

Cine vrea o haină bună
E destul numai să spună
Iară tata de îndată
Iscusița și-o arată.

(Croitorul)

Multe prăjituri gustoase
Cu pricepere le face
Când mergem la cofetărie
Avem o mare bucurie.

(Cofetar)

Cine coase cu mult spor
Stofă, pânză și mătase
În folosul tuturor ?

(Croitor)

Mașina ți s-a stricat?
Ți-o repară imediat!
E defectă la motor,
La roți sau radiator,
El îți e de ajutor!

(Mecanic)

Orice vreme-ar fi afară
El, cu tolba subțioară
Ne aduce ziare noi,
Telegrame și scrisori.

(Poștașul)

Un incendiu dacă e
Imediat el și sosește
Cu o mașină utilată
Pentru a stinge focul îndată.

(Pompierul)

Ciorbe, supe, sărmăluțe
Sosuri calde, chifteluțe
Pregătește iscusit
Că e meșter la gătit.

(Bucătar)

Case-nalță cu mistria
Își arată meseria
Cărămida potrivește
Gata-i casa, ia privește !

(Constructor)

Cum îi spune celui care
Alb halat îmbracă,
În spital când vine,
Și dacă-i spui ce te doare
El te poate face bine?

(Medicul)

Tema: Ce voi fi când voi fi mare?

Mărimea grupului: Activitate pe grupuri mici

Timp: 20 minute

Materiale necesare:

- creioane colorate
- coli de hârtie
- halate
- jucării din domeniul medicinei
- lego
- cuburi

Obiective:

1. să identifice materialele existente la cele trei centre de interes;
2. să coloreze fișele cu meseria pe care doresc să o practice când vor fi mari;
3. să realizeze prin joc munca pe care o fac doctorii;
4. să construiască diferite clădiri pentru a da naștere unui nou cartier în orașul său, cu ajutorul diferitor materiale de la sectorul construcții: lego, cuburi;
5. să comunice verbal cu partenerii de la masa de lucru.

Procedură:

1. Învățătoarea anunță temele de la cele trei centre pregătite:
 - a. „Ce mi-ar place să fiu când voi fi mare” – artă
 - b. „Un cartier nou la noi în oraș” – construcții
 - c. „De-a doctorii” – joc de rol
2. Învățătoarea solicită copiilor să-și aleagă centrul la care preferă să lucreze, apoi va prezenta modul de realizare al fiecărei teme:

a. **ARTĂ:**

- copiii colorează cât mai frumos meseria pe care doresc să o practice când vor fi mari
- vor desena în josul paginii instrumentele specifice meseriei alese și colorate

b. **JOC DE ROL:**

- copiii imită munca doctorilor

c. **CONSTRUCȚII:**

- copiii construiesc clădiri folosind materialele aflate la acest centru

3. Învățătoarea supraveghează atent activitatea copiilor în cadrul celor trei centre de interes, va da indicații, sugestii și îi va ajuta acolo unde este nevoie.
4. Copiii pot schimba centrul ales inițial dacă au reușit să realizeze sarcina cerută. Fiecare va trece pe la celelalte două centre pentru a observa și aprecia lucrările executate de ceilalți elevi.
5. Copiii apreciază modul în care a fost realizată tema: calitatea lucrării, respectarea temei.

Evaluare/feed-back:

1. Învățătoarea face aprecieri generale și individuale.
2. Lucrările vor fi adunate și capsate împreună, realizând cărticica cu meserii.

Tema: Sculptorii și statuile lor

Mărimea grupului: Jocul se joacă cu de la 4 jucători în sus. Cu cât sunt mai mulți, cu atât se distrează mai bine.

Timp: 20 minute

Materiale necesare:

- obiecte
- haine
- hârtie creponată
- markere de facepainting

Obiective: dezvoltarea imaginației și a creativității, se distrează.

Procedură:

1. Participanții sunt împărțiți în perechi. Unul dintre ei va fi sculptorul iar celălalt va fi opera sa de artă - sculptura.
2. Timp de 5-10 min., artiștii trebuie să le de-a o formă sculpturilor. Jucătorii care au rolul de statui nu trebuie să se miște defel, decât pentru a lua forma dorită de către “artist”.
3. La final, dacă sunt mai mari ca vârstă, sculptorii își vor căra operele de artă la expoziție pe sus, ajutându-se unul pe celălalt. Acolo ei își vor descrie, pe rând, în câteva cuvinte operele: ce sunt și ce reprezintă.
4. Apoi se schimbă rolurile: artiștii devin sculpturi și statuile artiști. Li se pot pune la dispoziție obiecte, haine, hârtie creponată, markere de facepainting, de care se pot ajuta artiștii sau pur și simplu, pot să le creeze fără obiecte de ajutor.

Evaluare/feed-back:

Fiecare copil e lăsat să exprime ce simte și cum a trăit jocul.

Tema: Ghicește ce meserie ai

Mărimea grupului: Jocul se joacă cu de la 2 jucători în sus

Timp: 10 - 20 minute

Obiective:

- dezvoltarea gândirii
- însușirea caracteristicilor mai multor meserii

Materiale necesare. Nu sunt necesare

Procedură:

1. Jucătorii se așează în cerc. Se alege un copil care va ieși afară din spațiul de joc. Ceilalți copii hotărăsc împreună ce meserie să-i atribuie celui care a ieșit. După ce aceștea s-au decis, el intra și va începe să cumpere de la ei diverse lucruri, obiecte care vor fi indiciile care îl vor ajuta să ghicească ce meserie are. De exemplu, ei pot alege ca acesta să fie polițist.
2. Atunci când copilul se întoarce, el va putea cumpăra o pereche de bocanci, un fluier, un steag, etc. Când se termină indiciile el trebuie să ghicească meseria. Dacă nu știe, pierde un punct.

Evaluare/feed-back:

În grup, fiecare poate să exprime cum s-a simțit

Sugestie:

1. Se pot hotărî de la început numărul de indicii pe care jucătorii le pot primi (în funcție de vârstă, de la 3 la 10 indicii, de exemplu).
2. Punctele pot să le primească jucătorii de la începutul jocului sub forma unor cartonașe colorate sau pur și simplu, cărți de joc. Atunci când aceștia nu ghicesc, li se iau din ele. Câștigă cei care ghicesc și rămân la finalul jocului cu cât mai multe cartonașe.

Tema: Turnul de control

Mărimea grupului: de la 10 până la 30 de participanți

Tim: 15 minute

Materiale necesare: panglici de stofă

Obiective:

- Dezvoltarea încrederii
- Favorizarea colaborării.

Procedura:

1. Se formează perechi și se nominalizează cine este „avion” și cine „turnul de control”.
2. Se face o pistă cu două rânduri de scaune și obstacole pe traseul de aterizare.
3. „Avionul” are ochii legați și „turnul de control” trebuie să-l dirijeze verbal, evitând obstacolele pentru o aterizare formidabilă.
4. După aceasta rolurile se schimbă, fiind posibilă și modificarea situației pe pista de obstacole.

Evaluare/feed-back:

Cum s-au simțit participanții?

Alte precizări:

„Turnurile de control” trebuie să mențină „avioanele” în zbor până ce ele vor putea să intre pe pista de aterizare.

Tema: Grădinarul

Mărimea grupului: este de la 10 până la 30 de participanți

Timp: 25 de minute

Materiale necesare:

- o găleată sau un alt obiect folosit la grădărit
- panglici de stofă

Obiective:

- A dezvolta încrederea în sine însuși.
- A favoriza orientarea în spațiu.

Procedura:

1. Jucătorii formează două rânduri, la distanță de aproximativ 2 m unul de altul. Ei reprezintă copacii dintr-o alee.
2. Unul dintre membrii grupului e „grădinarul” care trebuie să traverseze cu ochii închiși, tot drumul (dintr-un capăt al aleii în celalalt) pentru a-și lua căldarea. Drumul trebuie astfel trecut, încât să nu fie atinși copacii.
3. Dacă condiția este încălcată, jucătorul iese din joc, acesta fiind continuat de o altă persoană.
4. Același lucru se întâmplă în cazul în care se ajunge la finis. Jocul ia sfârșit când se epuizează numărul participanților.

Alte precizări: Pentru participanții mai mari, jocul se poate complica, prin schimbarea traiectoriei, de exemplu să aibă întorsături, etc.



Dezvoltarea personală a copiilor aflați la începutul școlarității – câteva elemente metodologice

- Învățarea de tip didactic este mai puțin eficientă pentru scopul formării de abilități. Achiziționarea unor abilități cere identificarea și folosirea acelor **ocazii de a practica și aplica** abilitățile ce se doresc a fi învățate. Rolul cadrului didactic care își propune dezvoltarea personală a elevilor este în acest caz nu numai de a preda ci mai ales de a acționa ca un **facilitator** într-un proces dinamic de predare și învățare (nu doar o serie de “lecții” – fie acestea practice - ci și o suită de momente de viață de grup, pe care cadrele didactice le provoacă și le petrec alături de copii.
- *Crearea unui cadru sigur în care* copiii să aibă posibilitatea ca pe parcursul programului să-și lase comportamentul să evolueze, reprezintă o cerință esențială a activităților de dezvoltare personală. Siguranța fizică dar și emoțională reprezintă condiții necesare pentru a obține participarea și implicarea copiilor în activitățile propuse.
- Cadrul didactic e necesar *să acționeze conform cadrului de referință și nivelului copiilor*. Folosind învățarea experiențială, termenul de a învăța este ales în defavoarea celui de a preda. Modul individual de a învăța și conceptul de a învăța să înveți este cheia dezvoltării individuale. Altfel spus, cadrul didactic va utiliza cu precădere o **metodologie axată pe cel care învață** iar strategiile utilizate vor fi în concordanță cu potențialul și resursele fiecărui elev.
- Mediul și oamenii ce ne înconjoară sunt extrem de importanți în procesul de învățare, ei formând **contextul de învățare**, aducând astfel înțelesuri suplimentare pentru cel ce învață. Mijloacele didactice, suporturile

educaționale, materialele auxiliare pot reprezintă prin calitatea, originalitatea și adecvarea lor la obiectivele educaționale cheia unei activități de succes.

- Așa cum relevă și studii de dată relativ recentă, copiii învață unii de la alții iar cadrul didactic are, în acest context, sarcina de a construi și facilita ocaziile de învățare de la egal la egal. Lucrul pe grupe mici sau în perechi pot fi forme de organizare a grupului clasă pentru a facilita învățarea de la egal la egal.

Concluzionând, putem spune că învățarea care vizează dezvoltarea personală presupune un proces centrat pe cel care învață, care favorizează și utilizează experiențele acestuia, care include contextul în proces și presupune o viziune creativă, adaptată solicitărilor diverse la care sunt supuși cei cărora li se dezvoltă aceste abilități.

Aplicarea modelului învățării experiențiale în activitățile de dezvoltare personală a elevilor din clasa pregătitoare

1. Construirea experienței directe

Aceasta constituie atât activitatea inițială cât și faza producerii de date a ciclului învățării experiențiale. Experiența este de fapt un element inerent al vieții.

Există o serie întreagă de activități de învățare care pun la dispoziția elevilor experiențele din care aceștia pot extrage informații pe care să le prelucereze, să le generalizeze și să le aplice în viitor, cadrul didactic trebuind să aleagă pe cele mai adecvate temei, obiectivelor de învățare, timpului, mijloacelor avute la dispoziție.

Metode experiențiale de educație:

- **Activități experiențiale** (în interior și în exterior): jocuri (de echipă, de construcție, de încredere etc.), jocuri de rol, excursii tematice, etc.
- **Activități care folosesc arta ca instrument** (filme și diapozitive, tehnici de artă grafică, pictură, colaj, desen tematic, bricolaj etc.)
- **Activități sportive**

2. Prelucrarea

Aceasta este o etapă crucială în ciclul învățării experiențiale unde elevii discută cu ceilalți experiențele specifice pe care le-au avut în cadrul primei faze. Aceasta poate avea loc individual, în grupuri mici de lucru sau cu întreg grupul.

Elevii fac un schimb de reacții cognitive și afective referitoare la activitățile în care au fost angajați și sunt sprijiniți de către cadrul didactic să lege aceste gânduri și sentimente pentru a trage învățăminte din respectivele experiențe. Inițial, experiența poate să pară sau nu plină de sens pentru elevi, însă, această fază le permite să aprofundeze experiența și să identifice motivele pentru care au ajuns la concluziile respective.

Rolul cadrului didactic, ca facilitator, este foarte important în decursul acestei faze a **învățării experiențiale**. Acesta trebuie să fie pregătit să ajute copii să tragă concluzii din experiența lor. Cadrul didactic facilitator are de asemenea rolul de a ajuta elevii să-și exprime sentimentele și percepțiile și de a atrage atenția asupra oricăror teme sau tipare ce apar în reacțiile celorlalți.

Prelucrarea stabilește contextul pentru faza următoare a ciclului experiențial, generalizarea. Deci, orice experiență desfășurată, fie că este vorba de vizionare de filme, jocuri, experiențe în aer liber, activități sportive etc. trebuie prelucrată.

3. Generalizarea

În această fază se trag concluzii din tiparele și temele identificate. Elevii sunt ajutați, provocați să identifice modul în care aceste tipare, care au evoluat în timpul experiențelor structurate din cadrul activității/experienței directe, sunt legate de experiențe nestructurate din viața de zi cu zi. Elevilor li se oferă șansa de a descoperi relațiile dintre activitate, scopurile lor personale și stilul de viață ulterior.

Metodele folosite pentru a facilita procesul de generalizare:

- discuții de grup
- prezentările interactive (cu folosirea de mijloace vizuale de suport: grafice, desene, scheme logice)
- exemplificarea
- studiul de caz
- jocuri creative, de perspicacitate, pentru dezvoltarea spiritului de observație
- asocierile libere

4. Aplicarea

Dacă învățarea este definită ca o schimbare relativ stabilă în comportament, etapa aplicării/transferului în viața reală este aceea care facilitează modificarea comportamentelor viitoare ale elevilor. Studiind concluziile la care au ajuns în procesul învățării, elevii pot integra această învățare în viața de zi cu zi prin dezvoltarea unor planuri individuale pentru un comportament mai eficient.

Metode și activități folosite pentru a facilita etapa aplicării:

- reevaluarea opiniilor anterioare
- dezbateră
- jocul de rol
- simularea
- discuțiile (individuale și de grup)

Jocul ca metodă principală de educare a copiilor aflați la debutul școlarității

Toți specialiștii sunt de acord că activitatea ludică are efecte pozitive asupra creativității, construirii flexibilității și adaptării la nou. Jocurile pot fi folosite și pentru facilitarea cunoașterii reciproce în cadrul grupului, educarea toleranței, evitarea excluderii, asumarea responsabilității, stimularea comunicării.

Jocurile pot fi privite ca o activitate, ca o metodă spontană de descoperire de sine, a celorlalți și a lumii. Joaca atrage după sine experimentarea, observarea a cât de departe poți merge, aventurarea, străduirea și sărbătorirea. Joaca împreună cu ceilalți implică participare, ajutor reciproc, organizare, învățarea felului în care să câștigi și să pierzi. Din această perspectivă, joaca este o metoda de introducere în viața societății, deoarece, ca și în viața de zi cu zi, există reguli cărora fiecare trebuie să se supună.

Prin joc/joacă, copiii pot învăța că nu putem învinge întotdeauna, că uneori trebuie să ne punem în locul altora, să ne controlăm impulsurile fizice, să ne stăpânim pe noi înșine și să stăpânim impulsul de a interpreta regulile în folosul nostru. De asemenea, cei mai talentați jucători trebuie să împartă cu cei mai puțin capabili, care, în schimb, învață de la colegii lor mai abilitați. În jocuri, fiecare, chiar și cei mai netaientați, strălucesc la ceva, în mod deosebit.

Câteva tipuri de jocuri ce pot fi utilizate pentru dezvoltarea personală:

- **Jocul de simulare:** poate fi folosit pentru a învăța anumite modele comportamentale pe care cineva să le folosească într-un rol specific, real sau simulat. Este un model de realitate care permite participanților să experimenteze limitele și să descopere aspecte noi. Jocul trebuie urmat de o discuție evaluativă asupra semnificației jocului și asemănărilor-deosebiriilor dintre acesta și viața reală.
- **Concursurile** sau jocurile de confruntare sunt activități cu o structură complexă ce se desfășoară, în general, pe echipe. Departe de a fi concepute numai pentru amuzament sau pentru a spori competiția între copii, aceste jocuri organizate sub forma concursurilor (gen ștafetă, vânătoare de comori, etc.) determină formarea de abilități de viață și exersarea acestora. În timpul probelor concursurilor, fiecare participant are o responsabilitate de care trebuie să se achite, folosindu-și inteligența și talentul. Fiecare participant trebuie să se concentreze la ceea ce face, deoarece, dacă nu este atent, echipa lui poate pierde. Jocurile de confruntare/concursurile pot favoriza un anumit tip de comportament, anumite strategii. Jocul are nevoie de un regulament clar și de un arbitru corect. La sfârșitul jocului, câștigătorii pot primi un premiu simbolic.
- **Jocuri de cunoaștere**
- **Jocuri de comunicare**
- **Jocuri de cooperare**
- **Jocuri sportive**

10 REGULI PENTRU CA UN JOC SĂ FIE REUȘIT :

- **Sensibilizarea și motivarea pentru joc**

Motivarea și sensibilizarea participanților sunt 2 aspecte foarte importante, care dau viață jocului, indiferent de categoria de vârstă. *Sensibilizarea* poate fi realizată prin diverse mijloace de atragere a atenției: postere, pliante, mesaje muzicale, scurte scenete sau filmulețe, ghicitori. *Motivarea* poate fi făcută printr-o bună sensibilizare, prin noutatea jocului, antrenarea spiritului de grup, prin distracția oferită.

- **Pregătirea tehnică și a materialelor pentru joc**

Pregătirea tehnică presupune fixarea unor reguli simple, clare, fără a putea fi interpretate. Pregătirea materialelor presupune asigurarea materialelor înainte de activitate, materialele creative; obiectele concrete contribuie la o bună motivație.

- **Adunarea copiilor și explicarea regulilor**

Debutul jocului, condițiile ambientale, motivația și securitatea copiilor sunt esențiale pentru desfășurarea jocului în bune condiții. Modul de desfășurare a jocului trebuie să fie clar explicat, copiilor oferindu-li-se șansa de a pune întrebări.

- **Construirea echipelor**

Echipele trebuie să fie echilibrate în funcție de aptitudinile fizice, psihice, afinități. Formarea echipelor se poate face în trei moduri: a) prin alegerea participanților; b) în funcție de noroc: alegerea unor bilețele, atribuirea de numere etc.; c) echipe formate de către animator.

- **Tema jocului și ambianța de desfășurare**

Ambianța în care se desfășoară jocul sporește atractivitatea acestuia. Definirea unor detalii ale situației de joc: costume, expresie, decor, ambianță etc. face jocul să fie mai atractiv. Cadrul didactic trebuie să se implice și el la fel ca jucătorii.

- **Motivația cadrului didactic**

Pentru a juca un joc trebuie ca însuși cadrul didactic să animeze jucătorii, el este motorul, imprimă tonicitate și entuziasm.

- **Animarea jocului și conduita cadrului didactic**

Cadrul didactic poate să fie în două situații: să fie arbitrul jocului sau să fie jucător ca și ceilalți. În ambele situații el trebuie:

- să fie imparțial,
- să aibă grijă să fie respectate regulile,
- să mențină o atmosferă pozitivă,
- să fie atent la securitatea jucătorilor,
- să sancționeze o eventuală trișare,
- să nu fie agresiv,
- să nu fie indiferent
- să nu fie depășit de evenimente
- să urmărească ca toți participanții să fie integrați în grup.

- **Ritmul jocului – vârsta jucătorilor**

Ritmul jocului trebuie să se adapteze la nevoia de mișcare a participanților, la caracteristicile vârstei, la curba de efort caracteristică momentului de desfășurare, la locul în care se desfășoară jocul: în interior, în aer liber ș.a.

- **Animarea rezultatelor**

Atmosfera din timpul jocului trebuie întreținută. Nu e de dorit să se insiste pe echipele care au terminat ultimele: spre exemplu putem să clasăm ultimele echipe la același nivel.

- **Evaluarea cadrului didactic**

O recompensă nu este obligatorie dar este binevenită, însă feedback-ul din partea cadrului didactic este obligatoriu.

Avantajele jocurilor:

- Crează imediat și de multe ori experiențe emoționale și relaționale puternice care sunt imposibil de creat în procesul de predare folosind metode cognitive
- Nicio altă activitate nu permite creierului să folosească atât emisfera dreaptă cât și cea din stânga și drept urmare să crească calitatea învățării
- Experiențele comune ale participanților crează o atmosfera plăcută, mult mai rapid decât în alte activități astfel încât calitatea învățării atinge un nivel superior
- Angajamentul participanților în procesul de învățare este mult mai intens, crescând și mai mult calitatea procesului de învățare (desigur un astfel de efect este prezent numai dacă reușim să implicăm pe deplin participanții în activități)

Dezavantaje:

- Activitățile tip joc sunt adesea foarte provocatoare în ceea ce privește organizarea și pregătirea
- Logistica (materiale, unelte) poate fi uneori costisitoare și necesită o bună calitate (mai ales în cazul în care siguranța este o prioritate)
- Ele solicită la maxim capacitatea cadrului didactic - nu numai pentru a putea fi capabil să gestioneze bine din punct de vedere psihologic dinamica de grup, dar și pentru a face față solicitărilor de pregătire și gestionarea activităților de mișcare
- Dacă învățarea este scopul, atunci cadrul didactic trebuie să aibă mereu clar în minte cu ce scop (pe lângă oferirea experienței în sine) dorește să folosească metoda respectivă și apoi să determine reflectarea asupra experienței
- Pentru ca aceste activități să fie utilizate la maxim, participantul trebuie implicat total în ele; neparticiparea la joc, uneori, poate fi acceptată dar, în cazul în care participantul nu dorește să se implice, el este exclus din activitățile de grup și, prin urmare, de la procesul de învățare.



Instrumente psihopedagogice

Grilă de observare a comportamentului elevului

Vă rugăm să încercuiți, pentru fiecare item, varianta cea mai potrivită pentru comportamentul elevului:

Cum s-a integrat în colectivul de elevi

- a. Acceptă și respectă regulile de grup
- b. Lucrează eficient în echipă; colaborează la realizarea unei sarcini comune
- c. Nu respectă regulile de grup
- d. Nu colaborează atunci când lucrează în echipă

Cum se manifestă față de ceilalți colegi

- a. Are inițiative în relațiile cu colegii
- b. Răspunde pozitiv doar dacă este solicitat
- c. Nu-l interesează colegii

Cum comunică verbal cu ceilalți

- a. Vorbește frumos
- b. Refuză comunicarea

Cum comunică nonverbal cu ceilalți

- a. Privește în ochi când i se vorbește
- b. Evită privirea celuilalt
- c. Gesticulează, este expresiv
- d. Este puțin expresiv

Cum își exprimă atitudinile față de ceilalți

- a. Cooperează
- b. Se izolează
- c. Devine agresiv

Cum este în majoritatea timpului

- a. Activ, implicat în activitate
- b. Liniștit
- c. Gălăgios
- d. Timid, retras
- e. Sociabil
- f. Agresiv

Cum reacționează la interdicții (sau când i se solicită să respecte regulile de grup)

- a. Se supune
- b. Răspunde negativ, refractar

Cum reacționează la recompense (laude)

- a. Este mândru
- b. Se rușinează
- c. Este indiferent

Finalizează sarcinile primite?

- a. Întotdeauna
- b. Uneori
- c. Niciodată

Cum reacționează în fața unui conflict?

- a. Încearcă să rezolve calm situația, este asertiv
- b. Reacționează agresiv
- c. Se retrage, se izolează
- d. Apelează la un adult
- e. Apelează la un alt coleg

Cum reacționează din punct de vedere emoțional

- a. Recunoaște propriile emoții
- b. Nu poate identifica propriile emoții
- c. Recunoaște emoțiile celorlalți
- d. Nu recunoaște emoțiile celorlalți

Grilă de observare pentru dezvoltarea emoțională a copiilor de 5–7 ani
(adaptare după Catrinel A. Ștefan, Kallay Eva, 2007)

Competențe emoționale		Aspecte specifice în dezvoltarea competențelor emoționale	Manifestări indezirabile observate
Trăirea și exprimarea emoțiilor	Conștientizează trăirile emoționale proprii. Transmite adecvat mesaje cu încărcătură emoțională. Manifestă empatie.	• Exprimă emoții cum ar fi bucuria, furia, tristețea, teama, dezgustul. • Exprimă mândria și rușinea, verbal și prin gesturi. • Respectă regulile de exprimare emoțională: de exemplu, <i>nu râd când nu este cazul</i>. • Manifestă empatia, verbal, prin afirmații: <i>Și eu m-am lovit, dar mi-a trecut!</i>	
Recunoașterea și înțelegerea emoțiilor	Identifică emoțiile pe baza indicilor nonverbal. Denumeste emoțiile. Înțelege cauzele și consecințele emoțiilor.	• Recunoaște expresiile emoționale pentru bucurie, furie, tristețe, teamă, surprindere, dezgust. • Spune despre sine că se simte bucuros, furios, trist sau speriat. • Înțelege cauzele unei emoții cu ajutor minim din partea unui adult.	
Reglarea emoțională	Utilizează strategii de reglare emoțională adecvate vârstei.	• Își reorientează atenția către o altă situație sau o altă jucărie fără ajutorul unui adult. • Minimalizează importanța unei jucării sau a unui obiect inaccesibil: <i>Mă pot juca cu mingea!</i>	

Fișă de caracterizare psihopedagogică

I. Date personale

1. Numele și prenumele
2. Locul și data nașterii
3. Domiciliul
4. A frecventat grădinița NU/ DA Cât timp _____

II. Date familiale

1. Ocupația și locul de muncă al părinților

Tatăl _____

mama _____

2. Structura și componența familiei

a) Tipul familiei

- ☐ părinți căsătoriți
- ☐ tatăl (mama) decedat(ă)
- ☐ părinți despărțiți
- ☐ părinți vitregi (unul, amândoi)
- ☐ alte situații _____

b) Frați (surori) mai mici, mai mari/ Vârsta/ Ocupația

- 1.
- 2.
- 3.

Alte persoane (rude) apropiate în familie, care au un rol important în viața copilului _____

3. Atmosfera și climatul educativ

- ☐ raporturi armonioase, de înțelegere între părinți și între părinți și copii
- ☐ raporturi punctate de conflicte mici și trecătoare
- ☐ dezacorduri puternice în familie, conflicte frecvente
- ☐ familie destrămată sau pe cale de destrămare

4. Condiții de viață și de muncă ale copilului

- ☐ foarte precare
- ☐ la limită
- ☐ acceptabile
- ☐ bune
- ☐ foarte bune

5. Influențe din afara familiei (vecini, prieteni, colegi):

- ☐ reduse
- ☐ ample
- ☐ frecvente
- ☐ întâmplătoare

III. Dezvoltarea fizică și starea sănătății

1. Caracteristici ale dezvoltării fizice
2. Îmbolnăviri grave:
3. Deficiențe (senzoriale, motorii)

IV. Procesele cognitive și stilul de muncă intelectuală

1. Caracteristici ale funcției senzorio - perceptive:

- ☐ predomină modalitatea vizuală de recepție a informației de învățare
- ☐ predomină modalitatea auditivă de recepție a informației

2. Nivelul de inteligență

- ☐ Inteligență foarte bună
- ☐ Inteligență bună
- ☐ Inteligență medie
- ☐ Inteligență slabă
- ☐ Inteligență sub limită

3. Memoria

- ☐ Foarte bună
- ☐ Bună
- ☐ Medie
- ☐ Slabă
- ☐ Foarte slabă

4. Imaginația

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| ☐ săracă | ☐ reproductivă |
| ☐ bogată | ☐ creativă |

5. Limbajul

- | | |
|---|--|
| ☐ Vocabular bogat | ☐ Exprimare ușoară și corectă |
| ☐ Vocabular redus | ☐ Exprimare greoaie |
| ☐ Vocabular foarte sărac | ☐ Exprimare incorectă |

6. Stilul de muncă:

a) Cum lucrează:

- ☐ sistematic, ritmic, organizat
- ☐ inegal, cu fluctuații, în salturi
- ☐ neglijent, așteaptă ajutor de la alții
- ☐ mari lacune în cunoștințe
- ☐ alte mențiuni _____

b) Autonomie, creativitate:

- ☐ inventiv, cu manifestări de creativitate
- ☐ manifestă uneori inițiativă, independență
- ☐ se conformează de regulă modelului, procedează rutinier
- ☐ nesigur, dependent, fără inițiativă
- ☐ alte caracteristici _____

V. Conduita copilului pe parcursul activităților

- ☐ atent, participă activ cu interes
- ☐ atenția și interesul inegale, fluctuante
- ☐ de obicei pasiv, așteaptă să fie solicitat
- ☐ prezent numai fizic, cu frecvente distrageri

VI. Conduita în grup, integrarea socială a copilului

1. Participarea la viața de grup

- ☐ mai mult retras, rezervat, izolat, puțin comunicativ
- ☐ participă la activitatea de grup numai dacă este solicitat
- ☐ este în contact cu grupul, se integrează, dar preferă sarcinile executive
- ☐ caută activ contactul cu grupul, sociabil, comunicativ, stabilește ușor relații, vine cu idei și propuneri
- ☐ activ, sociabil, comunicativ, cu inițiativă, bun organizator și animator al grupului

2. Cum este văzut de ceilalți copii

- ☐ bun coleg, sensibil, te înțelegi și te împrietenești cu el
- ☐ bun coleg, săritor la nevoie, te poți bizui pe el
- ☐ preocupat mai mult de sine, individualist, egoist
- ☐ retras, interiorizat

VII. Trăsături de personalitate

1. Temperamentul

- ☐ puternic exteriorizat, impulsiv, nestăpânit, inegal, iritabil, uneori agresiv, activ, rezistent la solicitări, cu tendințe de dominare a altora
- ☐ exteriorizat, energic, vioi, mobil, echilibrat, ușor adaptabil, vorbăreț, guraliv, nestatornic
- ☐ calm, controlat, reținut, lent, uneori nepăsător, mai greu adaptabil, rezistent la solicitări repetitive
- ☐ hipersensibil, interiorizat, retras, nesigur, anxios
- ☐ tip combinat

2. Emotivitate

- ☐ foarte emotiv, excesiv de timid, emoțiile îi perturbă activitatea
- ☐ emotiv dar fără reacții dezadaptative
- ☐ neemotiv, îndrăzneț

3. Dispoziție afectivă predominantă

- ☐ vesel, optimist
- ☐ mai mult trist, deprimat

4. Însușiri aptitudinale

- ☐ lucrează repede, rezolvă ușor și corect sarcinile de învățare
- ☐ rezolvă corect dar consumă mai mult timp și investește mai multă energie
- ☐ lucrează greoi, cu erori, nu se încadrează în timp



Bibliografie

1. Asociația Creativ, *Ghidul animatorului*, 2009
2. Bârjoveanu M., *Carte de învățătură pentru cei mici, părinți și bunici*, vol II, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970
3. Belciu, Mari-Elena, Demenenco, Daniela, Hinț, Simina, ș.a. *Metode și instrumente pentru dezvoltarea abilităților de viață la clasă*, Pitești, Paralela 45, 2011
4. Boca, Cristiana, Stănică, Nicoleta, Stoicescu, Daniela, *Gata pentru școală: modul pentru educatori*, București, Educația 2000+, 2009
5. Bogdănescu I., *110 jocuri pentru copii*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2001
6. Bolboceanu A., Vrînceanu M., *Ghid psihologic*, Chișinău, Lumina, 1996.
7. Derlogea, Șerban, Bota, Gabriel, *160 de activități dinamice (jocuri) pentru TEAM-BUILDING. Educație nonformală civică și antreprenorială*, București, 2011
8. Mocanu L., *Jocuri verbale în grădiniță*, Chișinău, Lumina, 1996
9. Platon, Carolina, Focșa-Semionov, Svetlana, *Ghid psihologic. Școlarul mic*, Chișinău, Lumina, 1994
10. Rotaru E., Marin O., *Jocuri dinamice*, Chișinău, Lumina, 1993

11. Shapiro, Daniel, *Conflictele și comunicarea. Un ghid prin labirintul artei de a face față conflictelor*, New York, Open Society Institute, 1995
12. Sălăvăstru, Dorina, *Psihologia educației*, Proiectul pentru Învățământul Rural, 2005
13. Ștefan, Catrinel A., Kallay Eva, *Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari. Ghid practic pentru educatori*, Asociația de Științe Cognitive din România, 2007
14. MECTS, *Clasa pregătitoare. Programa pentru disciplina Dezvoltare personală*, București, 2012
15. *** Centrul de Informare și Documentare privind Drepturile Copilului, UNICEF, *Cartea mare a jocurilor*
16. *** Centrul Național de Resurse pentru Tineri, *855 de jocuri și activități. Ghidul animatorului*, Asociația European Youth Exchange Moldova, Centrul Național de Resurse pentru Tineri, Chișinău, 2005
17. *** *Cunoașterea copilului preșcolar*, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1992
18. *** *Enciclopedia practică a copiilor*, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1981
19. *** Standarde de învățare și dezvoltare pentru copilul de la naștere până la 7 ani : Standarde profesionale naționale pentru cadrele didactice din instituțiile de educație timpurie /Min. Educației al Rep. Moldova – Chișinău: “Imprint Star” SRL.
20. www.didactic.ro
21. www.regielive.ro
22. www.prescolar.ro
23. www.edu.ro

24.www.teachercorner.blogspot.com

25.www.scribd.com

26.www.comunitate.eduteca.ro

27.www.educatie.inmures.ro

28.[www. autism.gamara.ro](http://www.autism.gamara.ro)