



ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE ȘI JOCURI EDUCATIVE

**MICII OLIMPICI
MAI 2026**

NUME: BODEA IOANA - ADRIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ SÂNTANA

CLASĂ/GRUPĂ: a III-a A

LOCALITATE: SÂNTANA

Călătorie în lumea poveștilor

Resursă educațională deschisă

TEMA: „Călătorie în lumea cărților.

GRUP ȚINTĂ:

- 29 elevi, clasa a III-a A

OBIECTIVE:

- să conștientizeze importanța cărții în viața noastră;
- să recunoască personajele principale din textul dat;
- să caracterizeze personajul principal prin prisma situațiilor în care a fost pus;
- să participe activ la activitate;
- să analizeze aspecte din comportamentul în societate al personajului;
- să-și utilizeze abilitățile de cooperare în cadrul grupului;

DETALIERI DE CONȚINUT:

După ce au citit povestea „Pinocchio” de Carolo Collodi, elevii vor fi împărțiți în 6 grupe. Fiecare grupă vor primi următoarele sarcini:

PĂLĂRIA ALBĂ:

- elevii vor prezenta informații despre titlu, autor, personaje, rezumat.

PĂLĂRIA ROȘIE:

- pălăria roșie își vor exprima sentimentele lor față de personaje(Pinocchio, Gepetoo, vulpea și motanul).

PĂLĂRIA VERDE:

- elevii din această grupă vor identifica soluții și modalități de ameliorare pentru situațiile în care a fost pus Pinocchio.

PĂLĂRIA GALBENĂ:

- această grupă vor identifica care sunt beneficiile câștigate de Pinocchio dacă ar fi urmat drumul cărții.

PĂLĂRIA NEAGRĂ:

- elevii vor găsi un alt final pentru poveste.

PĂLĂRIA ALBASTRĂ:

- copiii din această grupă vor putea interveni prin întrebări sau completări pentru afirmațiile celorlalți elevi.

CERCUL CALITĂȚII:

Din punct de vedere metodologic, “drumul” care trebuie parcurs pentru a adăuga sau pentru a crea valoare este numit „**cercul calității**” sau „**cercul Deming**”, care cuprinde patru etape esențiale, concretizate prin:

- Planificare – prin planul de îmbunătățire a calității
- Realizare – prin activități realizate efectiv
- Evaluare – prin RAEI
- Revizuire – prin judecarea rezultatelor evaluării, reflecția asupra lor și decizia privind prioritățile de dezvoltare, negociată cu principalele părți interesate

Elevii vor fi așezați în cerc și pe rând vor răspunde la întrebarea: „Ce ai face dacă ai fi Pinocchio?” Se va spune „PAS”, dacă nu vrea vreun elev să răspundă. Se vor trece răspunsurile pro sau contra, pe o foaie, iar în final se vor trage concluziile și măsurile de ameliorare a situațiilor.

STRATEGII:

Metode:

- Pălăriile gânditoare;
- Jocul de rol;
- Dramatizare;
- Harta povestirii;

- Explozia stelară;
- Problematizarea.

Mijloace de învățare:

- Pălării;
- Fișe de lucru;
- Minge;
- Flip – chart.

Forme de organizare:

- Pe grupe;
- În semicerc.

NUME: ARDELEAN ALINA-GEORGIANA
UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEHNOLOGIC VINGA
CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITOARE
LOCALITATE: VINGA

PROIECT DE ACTIVITATE: JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI EDUCATIVE PENTRU DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ

Activitatea 1: Jocul de rol „Oglinda Emoțiilor”

Obiectiv: Recunoașterea și exprimarea corectă a emoțiilor de bază (bucurie, tristețe, furie, frică) prin mimică și limbaj corporal.

Resurse necesare: O oglindă mică (opțional), cartonașe cu emoticoane care exprimă stări diferite.

Descrierea activității: Copiii se așază în cerc. Cadrul didactic extrage un cartonaș și le arată copiilor o imagine (de exemplu, o față supărată). Primul copil din cerc trebuie să mimeze acea emoție ca și cum s-ar privi în oglindă, iar următorul coleg trebuie să „reflecte” aceeași mimică. Jocul continuă până când toți copiii au experimentat starea respectivă. La final, se poartă o scurtă discuție: „Când ne simțim așa?”, „Cum arată fața noastră când suntem bucuroși?”.

Activitatea 2: Jocul de cooperare „Pânza de păianjen a prieteniei”

Obiectiv: Dezvoltarea coeziunii grupului, a empatiei și a capacității de a adresa complimente colegilor.

Resurse necesare: Un ghem de lână colorată.

Descrierea activității: Elevii și învățătorul stau în cerc, în picioare. Învățătorul ține capătul firului de lână, spune un lucru apreciativ despre un elev (de exemplu: „Mihai este un coleg foarte săritor”) și aruncă ghemul către acesta, păstrând capătul firului. Mihai prinde ghemul, alege un alt coleg, îi spune o vorbă frumoasă și aruncă mai departe ghemul, ținând și el de fir. Procesul se repetă până când ghemul ajunge la toți copiii, formându-se o rețea complexă de fire. Discuția de final se centrează pe ideea că toți suntem conectați și importanți în colectivul clasei.

Activitatea 3: Exercițiul de relaxare „Baloanele de săpun imaginare”

Obiectiv: Autoreglarea emoțională și reducerea stărilor de agitație sau furie prin tehnici de respirație controlată.

Resurse necesare: Nu sunt necesare materiale fizice.

Descrierea activității: Cadrul didactic le cere copiilor să își imagineze că țin în mână o baghetă magică pentru suflat baloane de săpun. Pentru a face un balon uriaș care să nu se spargă, ei trebuie să inspire adânc pe nas (numărând în gând până la 3) și să expire foarte lent și lung pe gură (numărând până la 5), imitând gestul de a sufla pe baghetă. Exercițiul se repetă de 4-5 ori. Această tehnică simplă le oferă copiilor un mecanism concret pe care îl pot folosi singuri atunci când simt că își pierd răbdarea sau se înfurie.

Ghid de aplicare pentru cadrele didactice:

Toate activitățile propuse sunt concepute pentru a fi desfășurate în spațiul clasei sau în aer liber, în cadrul orelor de Dezvoltare Personală sau în momentele de tranziție dintre discipline. Nu necesită resurse materiale costisitoare și pun accent exclusiv pe interacțiunea directă, comunicarea asertivă și mișcare.

NUME: AKBIYIK ENACHE MIOARA
UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 188
CLASĂ/GRUPĂ: a II-a
LOCALITATE: BUCUREȘTI

Învățăm cu zâmbetul pe buze – Aventurile clasei a II-a dincolo de manuale

Școala este locul unde învățăm să citim, să scriem și să socotim, dar și locul în care descoperim lumea prin experiențe care ne rămân în suflet. Pentru elevii clasei a II-a, anul școlar a fost o adevărată călătorie plină de culoare, creativitate și bucurie, în care activitățile extrașcolare au transformat fiecare lună într-o nouă aventură.

Toamna ne-a întâmpinat cu proiecte dedicate anotimpului roadelor. În cadrul atelierelor de creație, copiii au realizat colaje din frunze și semințe, au confecționat personaje haioase din materiale naturale și au amenajat expoziția „**Bogățiile toamnei**”, admirată de colegi și părinți. Tot atunci, elevii au învățat că natura trebuie iubită și protejată, participând la activități de ecologizare în curtea școlii și în împrejurimi.

Luna decembrie a adus magia sărbătorilor de iarnă. Sala de clasă s-a transformat într-un atelier al spiridușilor, unde mâini harnice au creat felicitări, globuri și decorațiuni. Colindele, poeziile și scenetele pregătite cu emoție au adus zâmbete pe chipurile tuturor, iar atmosfera de sărbătoare a demonstrat că talentul și munca în echipă pot crea momente de neuitat.

Primăvara a însemnat culoare și speranță. De **Mărțișor** și cu ocazia **Zilei Internaționale a Femeii**, elevii au realizat mărțișoare și felicitări pentru mame și bunici, exprimându-și recunoștința prin mesaje pline de sinceritate. În cadrul activităților dedicate **Zilei Pământului**, copiii au plantat flori, au discutat despre reciclare și au descoperit cât de importante sunt gesturile mici pentru protejarea mediului.

De-a lungul anului școlar, lectura a ocupat un loc special. În cadrul proiectului „**Ora poveștilor**”, elevii au citit împreună basme și povești, au interpretat personaje îndrăgite și au

realizat desene inspirate din cărțile preferate. Astfel, imaginația a prins viață, iar fiecare poveste a devenit o lecție despre curaj, prietenie și bunătate.

Nici mișcarea nu a fost uitată. Jocurile sportive și concursurile organizate în curtea școlii au adus energie și voie bună. Copiii au învățat că succesul înseamnă nu doar să câștigi, ci și să respecți regulile, să îți încurajezi colegii și să te bucuri de fiecare provocare.

Excursiile și vizitele educative au completat experiențele de învățare. Fie că au descoperit frumusețea naturii, au vizitat obiective culturale sau au participat la activități organizate în comunitate, elevii au înțeles că lecțiile cele mai frumoase se învață și în afara clasei.

Fiecare activitate extrașcolară a fost o ocazie de a descoperi talente, de a lega prietenii și de a învăța prin colaborare. Entuziasmul copiilor, implicarea părinților și sprijinul cadrelor didactice au transformat fiecare proiect într-o experiență memorabilă.

La finalul acestui an școlar, putem spune cu bucurie că am adunat nu doar cunoștințe, ci și amintiri prețioase. Zâmbetele, curiozitatea și dorința de a descoperi lumea sunt cele mai frumoase „premii” câștigate de elevii clasei a II-a. Pentru ei, școala este mai mult decât un loc al învățării – este locul în care fiecare zi aduce o nouă aventură, iar fiecare experiență devine o lecție pentru viață.

NUME: POSTOLACHE GEORGIANA- SORINA
UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ LUIZI-CĂLUGĂRA
CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE
LOCALITATE: LUIZI- CĂLUGĂRA

Proiect de activitate extracurriculară



*„Inimioare mari
cu mânuțe mici”*

Ziua Mondială a Inimii

29 septembrie 2025

Zilele speciale, cum ar fi **Ziua Mondială a Inimii**, pot fi transformate în oportunități educaționale minunate pentru a le vorbi copiilor despre două concepte esențiale, dar abstracte: **sănătatea și iubirea**. Pentru un copil, "inimă" înseamnă un organ care bate în piept, dincolo de aspectul fizic, inima este simbolul iubirii. Aici, scopul este să le arătați copiilor cum să-și exprime sentimentele și să fie buni unii cu alții. Argumentul despre importanța valorilor morale la copii este simplu, dar fundamental: **a le cultiva valorile morale înseamnă a le oferi o hartă internă pentru a naviga prin viață, transformându-i din simple ființe umane în OAMENI responsabili, empatici și valoroși ai societății.**

Fără un set solid de valori (cum ar fi **bunătatea, respectul, onestitatea și compasiunea**), copiii ar crește ghidați doar de instinct și de dorințele de moment, fără a înțelege impactul acțiunilor lor asupra celorlalți. Valorile morale sunt cele care îi învață să facă distincția între bine și rău, să ia decizii etice și să construiască relații sănătoase, bazate pe încredere reciprocă. Un copil care învață să-și respecte prietenii, să spună adevărul și să-l ajute pe cel aflat în nevoie va deveni un adult echilibrat, capabil să contribuie pozitiv la comunitatea sa.

Întegrând aceste două aspecte – sănătatea și iubirea – într-o singură activitate, Ziua Inimii devine o lecție de viață completă. Copiii învață că o **inimă sănătoasă** bate pentru **iubire**, iar o **inimă plină de iubire** este cheia pentru a fi un om bun și fericit. Astfel, ei nu asimilează doar informații, ci își dezvoltă și o fundație emoțională și morală solidă. Șadar, a investi în educația morală a copiilor nu este doar o opțiune, ci o necesitate absolută pentru a asigura un viitor mai bun, nu doar pentru ei, ci pentru întreaga societate.

SCOPUL:

Valorificarea potențialului artistic și creativ al copiilor prin intermediul activităților artistico-plactice și practice, stimularea curiozității și interesului copiilor pentru această zi, dar și conturarea ideii că fiecare faptă bună făcută este un "plus" pentru inima lor, care devine "mai mare și mai plină de iubire".

OBIECTIVE:

1. Recunoașterea semnificației zilei de 29 septembrie;
2. Reflectarea, în creațiile proprii, a semnificației zilei de **29 septembrie**.
3. Dezvoltarea atitudinii copiilor spre spontaneitate și spirit de inițiativă;
4. Intonarea artistică a și a poeziei *Nu sunt prea mic*;

TIPUL DE ACTIVITATE: interdisciplinară

RESURSE UMANE: preșcolarii grupei mijlocii, familiile copiilor.

RESURSE MATERIALE: coală de hârtie mare, lipici, inimioare cu mesaje, plastilină, forme cu inimi, poezie, cântecele, materiale audio-video.

RESURSE DE TIMP: o zi

RESURSE SPAȚIALE: sala de grupă

REZULTATE AȘTEPTATE:

- Copiii își conturează primele atitudini adecvate față de sine și față de ceilalți.

NUME: BUZULICĂ BRÎNDUȘA
UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL SANITAR „VASILE VOICULESCU”
CLASĂ: a III a A
LOCALITATE: ORADEA, BIHOR

FIȘĂ DE ACTIVITATE



1. Titlul activității: PICNICUL DE LECTURĂ
2. Coordonatorul activității: prof. Buzulică Brîndușa
3. Data desfășurării: 4 iunie 2026
4. Durata activității: 1 oră
5. Grupul țintă: elevii clasei a III-a A
6. Obiective:
 - Să dezvolte interesul pentru lectură
 - Să își exprime opiniile și impresiile despre textele citite
 - Să participe activ la activități de lectură în aer liber
 - Să își dezvolte capacitatea de comunicare și colaborare cu colegii
7. Resursele: umane: elevii clasei a III-a A, învățătoarea clasei.
materiale: prezentare PPTX (pentru prima etapă), cărți pături, semne de carte, coșuri,
8. Descrierea activității:

În data de 4 iunie 2026 elevii clasei a III a A, au participat la activitatea „Picnicul de lectură”, desfășurată în două etape: în prima etapă elevii au urmărit un material PPTX, în sala de clasă despre importanța lecturii pentru elevi. Etapa a doua s-a desfășurat în curtea școlii, în cadrul unei inițiative promovate de Asociația OvidiuRO care ajută copiii să iubească lectura de mici) și Ministerul Educației și Cercetării. Activitatea a avut ca scop încurajarea lecturii și dezvoltarea interesului elevilor pentru carte într-un mediu relaxant și prietenos. Elevii și-au adus cărțile preferate și au citit atât individual, cât și în grup, împărtășind colegilor impresii despre personajele și întâmplările care i-au impresionat. Discuțiile despre cărți au stimulat curiozitatea și dorința de a descoperi noi lecturi.

Atmosfera a fost una de festival relaxat, fără note sau presiunea din sala de clasă. Au participat și elevi din alte clase de ciclul primar din școala împreună cu doamnele lor învățătoare, părinții, consilierul școlar și profesoara de sprijin. Scopul activității a fost atins deoarece cei mici au putut asocia cititul cu o stare de bine, cu natura și cu joaca în echipă.

9. Rezultate așteptate: Participarea cu interes la activitate și dezvoltarea gustului pentru lectură.
10. Modalități de evaluare a activității: impresii, fotografii, colaje

11. Sugestii, recomandări: -continuarea activităților de promovare a lecturii în parteneriat cu Asociația OvidiuRO



NUME: LUPU ANCA-FLORENTINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR 1 HILIȘEU- HORIA

CLASĂ/GRUPĂ: GRUPA MIJLOCIE

LOCALITATE: HILIȘEU-HORIA

1. TEMA ACTIVITĂȚII: „Oul săltăreț în parașută”

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare de priceperi și deprinderi

FORMA DE REALIZARE: joc distractiv/motric

LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII: sala de grupă

SCOPUL ACTIVITĂȚII: consolidarea deprinderilor motrice prin executarea unor exerciții de echilibru și coordonare în echipă.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

1. Să mențină echilibrul parașutei prin coordonarea activității motrice în vederea menținerii oului în spațiul destinate cel puțin jumătate din timpul jocului.
2. Să manifeste spirit de colaborare în vederea executării exercițiului în echipă.

STRATEGII DIDACTICE:

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

Mijloace de învățământ: parașută, ou din plastic tip balon

Forma de organizare: frontal

SARCINA JOCULUI: așezarea oului în centrul parașutei și menținerea acestuia în timp ce parașuta este fluturată de toți copiii în același timp.

REGULILE JOCULUI: la semnalul educatoarei, toți copiii vor ridica parașuta și o vor flutura, încercând să mențină echilibrul acesteia pentru ca oul să nu cadă.

ELEMENTE DE JOC: mânăuirea parașutei

Scenariul didactic

Explicarea și demonstrarea jocului:

Cadrul didactic explică preșcolarilor că se vor așeza de jur-împrejurul parașutei în centrul căreia se află un ou, aceștia având sarcina de a mișca parașuta precum valurile mării, păstrând o permanentă atenție la menținerea echilibrului astfel încât să evite căderea oului.

Executarea propriu-zisă a jocului:

Se desfășoară jocul conform indicațiilor primite din partea educatoarei.

Toți copiii vor ridica parașuta de la sol în același timp, la semnalul educatoarei.

Copilul/copiii care vor întâmpina dificultăți pe parcursul derulării jocului vor primi ajutor din partea colegilor de echipă sau a cadrului didactic.

2. TEMA ACTIVITĂȚII: „Oul fierbinte”

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare de priceperi și deprinderi

FORMA DE REALIZARE: joc liniștitor

LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII: sala de grupă

SCOPUL ACTIVITĂȚII: stimularea dezvoltării atenției, a reflexelor și cooperării prin executarea unui joc liniștitor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să execute jocul liniștitor, respectând indicațiile date.
- Să manifeste interes și spirit de colaborare în vederea executării jocului liniștitor.

STRATEGII DIDACTICE:

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

Mijloace de învățământ: ou din lemn

Forma de organizare: frontal

SARCINA JOCULUI: pasarea oului de la un copil la celălalt pe timpul derulării melodiei

REGULILE JOCULUI: la semnalul educatoarei, de la stânga spre dreapta, copiii vor trece oul de la un copil la celălalt foarte repede, iar când educatoarea va opri muzica copilul în mână căruia se află oul se „frige” și astfel iese din joc.

ELEMENTE DE JOC: mânuirea oului, surpriza

Scenariul didactic

Explicarea și demonstrarea jocului:

Cadrul didactic explică și demonstrează jocul, după cum urmează: copiii stau în cerc, un copil primește „oul”, pe muzică, copiii își pasează oul unul altuia, oul trebuie dat repede, fără să fie ținut mult timp. La oprirea muzicii de către educatoare, copilul care are oul în mână „se frige” și astfel iese din joc. Jocul continuă până când rămâne un singur copil câștigător.

Executarea propriu-zisă a jocului:

La semnalul educatoarei, jocul se desfășoară conform indicațiile primite anterior. Copiii care vor întâmpina dificultăți pe parcursul derulării jocului vor primi ajutor din partea colegilor de echipă sau a cadrului didactic.

NUME: ALEXANDRU LAURA-ROXANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.39 „NICOLAE TONITZA”

LOCALITATE: CONSTANȚA

JUDEȚUL: CONSTANȚA

Pașaport pentru succes

Din 2009, pe perioada vacanțelor de vară, dar și în Săptămâna Verde, coordonez un program de activități perișcolare, susținând educația nonformală, pentru dezvoltarea în special a competențelor socio-emoționale ale copiilor, numit „Pașaport pentru succes” și prezentat părinților în formatul unui pliant .

Mesajul meu către copii, este: „Sunt sigură că veți descoperi magia gândurilor bune...Dar, atenție...Dacă nu aveți grijă de ea, se pierde...Ca să rămână la noi, când ne simțim triști, furioși, speriați..ori de câte ori parcă un bolovan uriaș apasă greu pe sufletele noastre, e bine să ne amintim de gândurile bune, din *Cufărul Fermecat*. Le spunem șoptit, le repetăm și, astfel, puterea lor ne va salva și ne va aduce înapoi veselie...”

Iată un exemplu de activitate, pentru o zi din acest program.

Ziua 4- Centrul de Echitație de la Oituz, Constanța - „ Hippolita ” (activitate outdoor)

Intervalul orar: 8:00- 12:00

Necesar principal: șepcuță / pălărieuță, apă, creioane colorate, coli albe, fructe (eventual)

Palier de Dezvoltare- Dezvoltare Personală: * Sunt eu / * Eu sunt important

Perspectivă dezvoltamentală/ Probleme abordate: În acest stadiu de dezvoltare, este probabil ca atunci când îi rugați pe copii să descrie modul în care se văd pe ei înșiși, aceștia vă oferă o listă cu caracteristici concrete și observabile. O dată ce cresc, ei vor fi capabili să se raporteze și la trăsăturile lor psihologice. Nivelul de conștientizare asupra propriei persoane e în plină desfășurare și deoarece ei gândesc concret, e posibil să se perceapă ca fiind „buni” sau „răi”, „ competenți” sau „ incompetenți”. Pentru ca să își poată dezvolta un concept de sine pozitiv, dar și realist, este important să îi ajutăm să se accepte pe ei înșiși atât cu punctele lor tari cât și cu limitele pe care le au. Perioada școlară mică reprezintă o perioadă de formare importantă în ceea ce privește conceptul de sine. Părinții au o mare influență asupra perspectivei pe care copiii o au despre ei înșiși. Să îi ajutăm să vadă că ei sunt importanți sau speciali pentru mulți oameni din viața lor, inclusive pentru ei înșiși.

Obiective:

- Să învețe să nu se discrediteze datorită limitelor pe care le au;
- Să identifice modalități prin care fiecare persoană este importantă pentru ceilalți ;
- Să învețe să se accepte pe ei înșiși indiferent de părerile celorlalți.

Resurse dezvoltate : *Hrănirea a ceea ce vrei să crești în tine*

Am discutat despre faptul că autocunoașterea este primul pas în procesul de orientare. Când știi ce îți place să faci, care sunt abilitățile pe care le folosești, la ce discipline școlare te descurci, sau ce domenii te pasionează, care îți sunt experiențele de succes, înseamnă că te cunoști destul de bine ca să poți vorbi despre cine ești și care îți sunt punctele tale forte- calitățile.

A știi cum reacționezi, cum te porți în diferite situații de viață- de ex. Când ești înfuriat, rușinat, optimist, surprins, timid, extenuat, extaziat, stingherit, este un prim pas spre autocontrol. Toate acestea înseamnă autocunoaștere.

Audiție, povestea „Poate că sunt un curcubeu” (*Sentimentele negative, de ex. furie, gelozie, tristețe, frică, fac parte din curcubeul nostru de sentimente. Este perfect normal să le avem, atâta vreme cât știm că nu ar trebui să facem lucruri rele atunci când avem sentimente negative. Este preferabil să căutăm mijloacele potrivite pentru a le gestiona. Dacă nu suntem siguri de ceea ce ar trebui să facem, atunci putem oricând cere ajutorul celor din jurul nostru).*

Aplicații:

Desenul „Curcubeul emoțiilor” (Furia, Bucurie, Gelozie, Liniștea, Frumusețea, Mândria)

O activitate despre emoții în care copilul își pune la lucru creativitatea poate da rezultate mai bune, pentru că cel mic își exprimă mai ușor emoțiile și sentimentele prin joacă. Iată ce rezultă când propui unui copil să asocieze sentimentele cu forme de relief și să povestească despre acestea: *Atlasul inimii*.

Desenul- „Atlasul inimii”

I-am invitat pe copii să pornim în explorarea unui Tărâm cu totul și cu totul special. Acest Tărâm pe care l-am ales ca destinație a călătoriei noastre nu a fost unul apropiat sau depărtat, nici măcar nu a fost unul exterior. Ținta și destinația noastră a fost propria inimă.

Copiii au desenat în cămăruțele inimii lor: Bogăția mare, Tot timpul trebuie să fiu bucurioasă, Munții Amintirilor- când trec pe lângă ei, sunt tot timpul fericiți, Câmpia Timpului- este vastă, Apa cu Fructe, Satul Împăcării, Jungla nebuniei, Vulcanul Furiei, Lacul Prieteniei, Pajiștea Groazei.





BIBLIOGRAFIE:

- Opre, Adrian, (2010), Lumea lui Self-Povești pentru dezvoltarea socio-emoțională a copiilor, Editura ASCR
- Starea de bine a copilului (Doing better for children, OECD, 2009);
- Vernon, Ann, (1998) - Programul „Pașaport pentru succes” în Dezvoltarea Emoțională, Socială, Cognitivă și Personală a copiilor, Editura RTS.

NUME: EREMIA LILIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEHNOLOGIC „NICOLAE TITULESCU”-

STRUCTURĂ GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL NR.12

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: MEDGIDIA

JOCUL –LIANTUL UNEI DEZVOLTĂRI ARMONIOASE

Jocul este un ansamblu de acțiuni și operații care paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărește obiectivele de pregătire intelectuală, morală și fizică a copilului. Una din cele mai importante forme de manifestare a copilului este jocul. Jocul este extrem de important pentru copil. Jocurile la vârsta preșcolară au un caracter imitativ. Copiii repetă și reproduc în jocurile lor ceea ce au reușit să observe în mediul înconjurător. Jocul este ca un exercițiu cu ajutorul căruia copilul se pregătește pentru viață. Este vorba despre un exercițiu care prin îndrumare, duce la perfecționare și dezvoltare.



Denumirea jocului: „ZARUL LUI DINO ȘI CUTIA LUI MAGICĂ”

Nivel vârstă: I / (3-4 ani)

Scop: conștientizarea emoțiilor, exprimarea emoțiilor, etichetarea corectă a emoțiilor.

Obiective urmărite:

- să identifice emoția de pe chipul lui Dino;
- să asocieze jetonul care reprezintă emoția din poza lui Dino;
- să asocieze trăirile emoționale cu un anumit context.

Materiale necesare: un zar pe ale cărui părți este reprezentat chipul lui Dino în diferite ipostaze emoționale; cutie cu cartonașe smiley cu emoții (bucurie, furie, tristețe, teamă), care exprimă aceleași emoții ca cele de pe imaginile zarului

Sarcina didactică: identificarea corectă a emoției, verbalizarea acțiunii și mimarea stării emoționale, alegerea corectă a jetonului asociat cu imaginea zarului.

Regulile jocului: Un copil numit de educatoare va arunca zarul, va identifica emoția, va alege din cutie jetonul corespunzător imaginii de pe zar și apoi va da exemplu de o emoție proprie, identică cu cea de pe zar. Zarul va merge la un alt copil pe care îl va alege primul copil și acesta va proceda asemeni cu colegul său. Jocul continuă astfel încât să poată participa toți copiii care își doresc să se joace. După fiecare răspuns corect copiii vor fi recompensați cu aplauze și un smiley fericit.

Elemente de joc: mânuirea zarului și a jetoanelor, aplauzele.

Desfășurarea jocului: „Zarul lui Dino” și „cutia magică” vor fi pregătite pe o masă și acoperite cu o pânză pentru ca prezentarea fiecăreia să constituie o surpriză pentru copii.

Copiii vor sta în cerc în jurul mesei și vor asculta regulile jocului.

Educatorea va scoate de sub pânză elementele surpriză și va oferi unui copil zarul va fi aruncat de către acesta. După ce copilul va îndeplini sarcina de joc, va fi aplaudat și recompensat dacă răspunsul este cel corect sau ajutat dacă greșește, la rândul lui va alege un coleg care să continue jocul. La semnalul educatoarei: „Alege-ți un coleg drag!” copilul se va opri în dreptul unui copil preferat și îi va oferi zarul spunându-i: „Vrei să te joci și tu ca mine?”. Copilul ales va da mâna cu colegul său ca semn că dorește să-l înlocuiască. Jocul se termină atunci când fiecare copil și-a ales o pereche.



Denumirea jocului: „*DANSUL FETIȚELOR ȘI AL BĂIEȚILOR*”

Nivel vârstă: II / (4-5 ani)

Scop: alternarea obiectelor după un anumit criteriu, repetarea modelului în situații variate, recunoașterea și denumirea jucăriilor.

Obiective operaționale urmărite:

- să exprime prin mișcare starea sufletească creată de muzica audiată;
- să se așeze și să ordoneze alternativ(fată-băiat) elementele puse la dispoziție;
- să dea dovadă de cooperare și colaborare pentru realizarea sarcinilor trasate.

Sarcina didactică: Să sorteze și să ordoneze obiecte după criteriul dat; să denumească jucării.

Regulile jocului: Educatorea cheamă copiii la horă pe versurile: „Rând pe rând să ne așezăm /O horă ca să jucăm:O fetiță, un băiat /Așa horă am format”, astfel copiii se alternează.

Elemente de joc: așezarea păpușilor pentru dans, surpriza, recitarea versurilor

Material didactic: siluete fete și băieți, jucării din sala de grupă, coșulețe, flori, frunze, fluturi colorați

Desfășurarea jocului: La începutul jocului, educatoarea propune să joace împreună o horă. Astfel, cheamă pe rând câte o fetiță, un băiat etc. Și împreună joacă o horă după o melodie cunoscută. Apoi se așează la scăunele tot alternându-se: o fetiță, un băiat.

Se prezintă apoi copiilor păpuși din carton îmbrăcate în costume naționale, fete și băieți.Copiii chemați trebuie să aranjeze hora păpușilor din carton după modelul horei copiilor.

Variantă: Copiii primesc coșulețe cu flori și frunze pentru a le alterna, fluturi galbeni și fluturi albaștri etc.Repetarea se face după modelul educatoarei, între grupe de copii, între un copil și restul colectivului. În încheierea jocului, copiii își vor exprima liber emoțiile pe care le-au trăit pe timpul jocului și apoi vor ieși din sala de grupă unul după altul: o fată, un băiat ș.a.m.d.

BIBLIOGRAFIE:

Catrinel A. Ștefan, Kallay Eva, (2007). *Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari*, Cluj-Napoca ,editura ASCR

Château, J. (1970).*Copilul și jocul*, București: Editura Didactică și Pedagogică.

NUME: PROF. NICULAE VASILICA RALUCA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PP „RAZA DE SOARE „

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: TÂRGOVISTE

Descoperim vara prin joc!

Integrarea aplicațiilor digitale în activitățile educaționale desfășurate în grădiniță reprezintă un pas important către modernizarea procesului instructiv-educativ, adaptat cerințelor actuale ale societății și ale noii generații de copii, crescuți într-un mediu tehnologizat. Aceste instrumente interactive oferă oportunități valoroase de învățare, stimulând interesul și participarea activă a copiilor, printr-o abordare ludică și atractivă.

Aplicațiile digitale joacă un rol esențial în facilitarea învățării prin joc, un principiu de bază în educația timpurie. Ele transformă sarcinile de învățare în experiențe plăcute, în care copiii descoperă noțiuni noi, exersează cunoștințe deja dobândite și își dezvoltă competențele cognitive, sociale și digitale. Spre exemplu, aplicații precum **Kahoot** permit desfășurarea unor jocuri de tip quiz în care copiii răspund la întrebări și sarcini într-un mod competitiv și amuzant, ceea ce contribuie la consolidarea cunoștințelor și la dezvoltarea atenției și a memoriei.

Beneficiile acestor aplicații se reflectă și în creșterea motivației pentru învățare, deoarece copiii sunt atrași de elementele vizuale dinamice, de interactivitate și de posibilitatea de a primi feedback imediat.

Activitate digitală: *Descoperim vara prin joc Kahoot*

În cadrul activității tematice dedicate anotimpului vara, am propus copiilor o experiență educativă interactivă, desfășurată cu ajutorul aplicației **Kahoot**, menită să consolideze cunoștințele dobândite în săptămânile anterioare, într-un mod ludic și atractiv.

Activitatea a început cu o scurtă discuție liberă, în care copiii au fost încurajați să împărtășească ce le place vara, unde își petrec vacanțele și ce fructe sau jocuri asociază cu acest anotimp. Acest moment introductiv a creat o atmosferă relaxată și prietenoasă, încurajând comunicarea liberă și exprimarea personală. După această etapă, le-am explicat copiilor că vom juca împreună un joc digital numit **Kahoot**, în care vor trebui să răspundă la întrebări despre vară. Am proiectat întrebările pe ecranul de proiecție, iar copiii, organizați în echipe de câte 2 sau 3, au avut la dispoziție telefoane pentru a răspunde. Interfața colorată i-au captivat imediat. Întrebările au fost formulate simplu, adaptate nivelului lor de înțelegere, și au acoperit teme precum: recunoașterea fructelor de vară, activități specifice, haine potrivite sezonului și fenomene meteo. Copiii au reacționat cu entuziasm, manifestând bucurie la fiecare răspuns corect și învățând din greșelile comise cu sprijinul explicațiilor oferite de educatoare.

<https://create.kahoot.it/share/vara/fe884fb6-850f-4dbb-847a-a2d815d2d17b>

Activitatea s-a încheiat cu felicitări adresate tuturor participanților, indiferent de scor, și cu un scurt moment de reflecție în care am reluat, pe scurt, ce au învățat. Copiii au fost recompensați simbolic cu diplome de participare, întărind astfel ideea că fiecare contribuție este valoroasă.

În cea de-a doua parte a activității, pentru a încuraja mișcarea, spiritul de observație și participarea activă a copiilor, am utilizat aplicația interactivă **Wordwall**. Am ales ca format de joc **Carousel veseliei**, în care fiecare echipă, pe rând, avea ocazia să rotească roata virtuală și să primească o sarcină-surpriză.

Activitatea s-a desfășurat în sala de grupă, într-un cadru vesel, cu muzică în fundal și mult entuziasm din partea copiilor. Wordwall-ul a fost proiectat pe ecranul de proiecție, iar fiecare rotire a roții genera o provocare simpatică, adaptată vârstei preșcolare, care implica fie mișcare, fie atenție la detalii din mediul înconjurător.

Exemple de sarcini extrase din joc au fost:

- „Sari ca broasca de 3 ori”
- „Caută 3 obiecte galbene din sala de grupă”
- „Continuă enunțul Aș vrea.....”
- „Dansează timp de 10 secunde cu o jucărie de pluș”
- „Spune o ghicitoare”

<https://wordwall.net/resource/7938074>

Fiecare copil a fost încurajat să îndeplinească sarcina singur sau cu ajutorul colegilor, iar activitatea a fost însoțită permanent de încurajări, aplauze și multă voie bună. Copiii s-au implicat cu entuziasm, iar sarcinile variate le-au captat atenția și le-au oferit ocazia să se miște, să observe, să analizeze și să colaboreze.

Pe lângă aspectul recreativ, activitatea a urmărit dezvoltarea unor abilități importante: coordonarea motrică, orientarea spațială, recunoașterea culorilor, stimularea simțurilor și capacitatea de a respecta instrucțiuni simple.

La final, am discutat împreună care au fost cele mai amuzante provocări, iar copiii au spus ce le-a plăcut cel mai mult. Această activitate a demonstrat încă o dată cât de valoroase sunt instrumentele digitale atunci când sunt integrate creativ și adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor.

NUME: CARACONCEA CRISTINA ELENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIRCEA CEL BĂTRÂN”

CLASĂ/GRUPĂ: a IV-a

LOCALITATE: GIURGIU

PAȘAPORTUL EXPLORATORULUI

Astăzi participi la o misiune specială.

Rezolvă fiecare provocare.

La final vei primi titlul de **Explorator Junior**.

Provocarea 1

Scrie trei lucruri pe care le-ai descoperit astăzi.

① _____

② _____

③ _____

Provocarea 2

Încercuiește activitățile care te ajută să înveți.

- ☐ excursii
- ☐ vizite la muzeu
- ☐ jocuri educative
- ☐ ateliere
- ☐ concursuri
- ☐ drumeții

Provocarea 3

Completează.

Activitatea care mi-a plăcut cel mai mult este

deoarece

Provocarea 4

Imaginează-ți că organizezi o excursie.

Unde ai merge?

Ce ai vizita?

Ce reguli ar trebui respectate?

✓ _____

✓ _____

✓ _____

Provocarea 5

Scrie un slogan prin care îi convingi pe colegi să participe la activități extrașcolare.

Provocarea 6

Desenează simbolul echipei tale.



Provocarea 7

Autoevaluare

Astăzi...

☐ am colaborat

☐ am fost atent

☐ am respectat regulile

☐ am avut idei bune

☐ mi-am ajutat colegii

NUME: NICHITA SOFIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Nr 2 Tântava

CLASA: Ciclul primar

LOCALITATE: Tântava

PROIECT DE ACTIVITATE EXTRACURRICULARĂ „MAGIA CRĂCIUNULUI – TÂRG DE CRĂCIUN”

1. Date generale

Unitatea de învățământ:

Coordonator activitate:

Parteneri: cadre didactice, părinți, comunitatea locală

Grup țintă: elevii claselor primare (CP–IV)

Perioada desfășurării: luna decembrie

Locul desfășurării: sala de sport / holul școlii / curtea școlii

2. Argument

Sărbătorile de iarnă reprezintă un prilej de dezvoltare a spiritului de solidaritate, creativitate și implicare comunitară. Organizarea Târgului de Crăciun oferă elevilor posibilitatea de a-și valorifica aptitudinile artistice și practice prin realizarea unor obiecte specifice sărbătorilor, dezvoltând în același timp spiritul antreprenorial, responsabilitatea și colaborarea. Activitatea contribuie la consolidarea relațiilor dintre școală, familie și comunitate și promovează valori precum generozitatea, respectul și ajutorul reciproc.

3. Scopul activității

Dezvoltarea creativității, spiritului de inițiativă și a competențelor sociale ale elevilor prin organizarea și desfășurarea unui Târg de Crăciun cu caracter educativ și caritabil.

4. Obiective

- să realizeze decorațiuni și obiecte specifice sărbătorilor de iarnă;
- să participe activ la organizarea unui eveniment școlar;
- să colaboreze eficient cu colegii, cadrele didactice și părinții;
- să își dezvolte abilitățile de comunicare și prezentare;
- să manifeste spirit civic și solidaritate;
- să valorifice materiale reciclabile în realizarea produselor expuse.

5. Resurse

Resurse umane: elevi, învățători, profesori voluntari, părinți.

Resurse materiale: mese de expoziție, carton colorat, hârtie decorativă, lipici, foarfece, materiale

reciclabile, sistem audio, afișe.

Resurse financiare: contribuții voluntare, sponsorizări, fonduri obținute prin vânzarea produselor.

6. Descrierea activității

Etapa I – Pregătirea activității: planificare, promovare, realizarea produselor.

Etapa II – Organizarea târgului: amenajarea standurilor, prezentarea și vânzarea produselor, momente artistice.

Etapa III – Valorificarea rezultatelor: centralizarea fondurilor, album foto, raport de activitate.

7. Evaluarea activității

Observarea participării elevilor, analiza produselor realizate, feedback de la părinți și cadre didactice, raport final și album foto.

8. Rezultate așteptate

Dezvoltarea creativității, consolidarea relației școală–familie–comunitate, promovarea tradițiilor de Crăciun și creșterea implicării elevilor în activități extracurriculare.

Coordonator proiect: _____

Director: _____

Data: _____

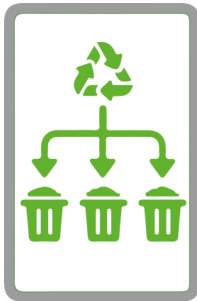


NUME: PREDĂ MARIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „I.D. SÎRBU „

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ

LOCALITATE: PETRILA



PROIECT EDUCAȚIONAL

„MICII ECOLOGIȘTI ÎN ACȚIUNE”

ACTIVITATE DIN CADRUL PROGRAMULUI:

„SĂPTĂMÂNA VERDE”

* PROGRAM DE ACȚIUNE ECOLOGICĂ ȘI RECICLARE*

ARGUMENT

Încă de la începuturile existenței sale, omul s-a aflat în mijlocul naturii folosindu-se de toate darurile acesteia. Protejarea planetei „Pământ”, casa noastră a tuturor, este o problemă care trebuie să ne preocupe pe toți, adulți și copii, deoarece fenomenele de poluare nu cunosc distanțe și nu țin seama de frontiere. Ignorarea măsurilor ecologice de apărare a mediului poate declanșa o criză ecologică având consecințe grave. De aceea este necesară formarea conștiinței și conduitei ecologice prin orice demers educativ, școlar și extrașcolar.

Copiii percep ceea ce este în jurul lor, dispun de reprezentări despre mediul natural în care trăiesc și admiră ceea ce îi înconjoară. Grădinița trebuie să transforme sentimentele de admirație față de frumusețile naturii în convingeri și deprinderi de protejare a mediului înconjurător. Acest lucru se realizează prin intermediul activităților experimentale și extracurriculare desfășurate.

Întelegând menirea lor concretă în localitatea unde trăiesc, preșcolarii trebuie să contribuie atât cât pot la protejarea și ameliorarea calității mediului înconjurător.

SCOP:

Formarea unui comportament ecologic corect, a unui stil de viață sănătos prin adoptarea celor mai potrivite atitudini față de deteriorarea mediului, față de factorii care afectează /poluează mediul și care implicit deteriorează calitatea stilului de viață.

OBIECTIVE:

- Promovarea educației ecologice în grădiniță și dezvoltarea spiritului ecologic al preșcolarilor;
- Responsabilizarea preșcolarilor față de importanța protejării mediului înconjurător;
- Educarea preșcolarilor în spiritul respectării mediului natural și a echilibrului natural, prin activitățile de ecologizare.

GRUP ȚINTĂ:

Prescolarii gradinitei .

BENEFICIARI: Prescolarii gradinitei ; cadre didactice; cărinți; comunitatea locală.

RESURSE UMANE: cadrele didactice; prescolari ; părinții; reprezentanți comunitatea locală.

RESURSE MATERIALE:

Sala Festiva: cutii pentru reciclare, tablă interactivă/imprimantă; aparat foto; PPT;
coli , fise de colorat , lipici , creioane colorate , carioci , etc.

În aer liber : mănuși plastic, saci menajeri.

LOCUL DE DESFĂȘURARE:

Grădiniță (sala festiva) / sala de grupă;

În aer liber – Parcul gradinitei

REZULTATE AȘTEPTATE:

Atitudini pozitive ale copiilor pentru păstrarea unui mediu înconjurător curat, nepoluat;

Amenajarea parcului de joacă ;

Implicarea mai multor factori educativi în inițierea diferitelor acțiuni în scopul păstrării și protejării mediului înconjurător ;

Manifestarea spiritului de toleranță și cooperare între copii în realizarea activităților;

Însușirea unor termeni ecologici pentru exprimarea în situații de comunicare.

MODALITĂȚI DE MONITORIZARE ȘI EVALUARE:

Portofoliul proiectului, album cu fotografii, înregistrare video, materiale informative despre proiect .

ACTIVITĂȚI DE MEDIATIZARE ȘI PROMOVARE:

În timpul implementării proiectului vor fi afișate la grădiniță pliante informative ;

Va fi promovat pe plan județean în cadrul cercurilor metodice ale cadrelor didactice, și sesiunea de comunicări științifice, imagini de la activitățile desfășurate.

Proiectul va fi cunoscut și promovat în articole de specialitate și la simpozioane tematice.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚILOR PROGRAM NORMAL:

8,00 – 9, 00 – Primirea preșcolarilor in grădinița

– Reciclare organizată: baterii uzate, aparatură casnică stricată, (de mici dimensiuni) și jucării defecte.

9,00 -10,30 – Vizionarea unui PPT documentar; lucrări artistico-plastice colective;

- Rutine: deprinderi de igienă personală, gustarea;

10,30 -11,30 - Adunarea deșeurilor din parcul gradinitei ;

11,30 -12,30 - Impresii personale , povești cu substrat educativ.

„Poveste ecologica/Si tu poti fi supererou! “-

<https://www.youtube.com/watch?v=rV7qPpA25Bq&list=RDLV-wN6c9ev18g&index=2>

„Povestea bidonului de plastic” -

<https://www.youtube.com/watch?v=GY3ssbnpcWY>

12,30-13,00 – Rutine , deprinderi specifice plecării copiilor acasă.

NUME: BĂLAN MIHAELA TEODORA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Ion Heliade Rădulescu – G.P.P NR 1

CLASĂ/GRUPĂ: Mare

LOCALITATE: Urziceni

Muzeul Copiilor

Titlu : Muzeul Copiilor – O zi în care copiii devin ghizi

Scop: Dezvoltarea comunicării și a încrederii în sine.

Obiective: Copiii își prezintă obiectul, ascultă colegii, respectă regulile etc.

Materiale: Mese, etichete, legitimații, obiectele aduse de copii.

Desfășurare: pregătirea muzeului, prezentarea obiectelor, turul ghidat, discuții finale

Evaluare: Observarea participării, feedback de la copii și părinți.

Titlu : Muzeul Copiilor – O zi în care copiii devin ghizi

Grupa : Grupa mare (5–6 ani)

Tipul activității : Activitate extrașcolară

Scop : Dezvoltarea comunicării orale, a încrederii în sine, a empatiei și a colaborării dintre copii, prin valorificarea experiențelor personale și implicarea familiei în procesul educațional.

Obiective :

- Să prezinte în fața colegilor un obiect cu valoare personală;
- Să își exprime ideile și emoțiile într-un mod clar și coerent;
- Să asculte activ prezentările colegilor și să adreseze întrebări;
- Să respecte regulile de comunicare și de vizitare a expoziției;
- Să coopereze în organizarea și amenajarea muzeului.

Materiale : Mese pentru expoziție, etichete cu numele copiilor și denumirea obiectelor, legitimații de „Ghid muzeal”, ecusoane, obiectele aduse de copii, afiș pentru intrarea în muzeu, diplome de participare.

Desfășurarea activității

1. Pregătirea activității : Cu câteva zile înainte, părinții sunt informați despre activitate și sunt invitați să îi ajute pe copii să aleagă un obiect cu o semnificație specială.

2. Amenajarea muzeului : În ziua activității, copiii își așază obiectele pe mesele pregătite și completează, cu ajutorul educatoarei, etichetele de prezentare.

3. Turul ghidat : Fiecare copil primește rolul de ghid muzeal și își prezintă obiectul, explicând de unde provine, de ce este important și ce amintiri îi trezește. Colegii ascultă, adresează întrebări și apreciază prezentările.

4. Vizitarea muzeului : La final, muzeul poate fi vizitat de părinți, de copiii din alte grupe sau de cadrele didactice din grădiniță, iar micii ghizi își prezintă din nou exponatele.

5. Încheierea activității : Se organizează o discuție de reflecție în care copiii împărtășesc ce au învățat și ce obiect le-a atras cel mai mult atenția. Fiecare participant primește o diplomă simbolică de „Mic ghid muzeal”.

Evaluare : Evaluarea se realizează prin observarea sistematică a implicării copiilor, a modului în care comunică și respectă regulile activității, precum și prin feedback-ul oferit de copii și părinți la finalul evenimentului.

Rezultate așteptate :

- dezvoltarea abilităților de comunicare;
- creșterea încrederii în sine.

NUME: OANCEA MARIA-MAGDALENA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: G.P.P. NR.1-ȘC.GIMN., „ION HELIADE RĂDULESCU”

CLASĂ/GRUPĂ: MARE (+ copil cu CES)

LOCALITATE: MUN.URZICENI, JUD.IALOMIȚA

ACTIVITATE EXTRAȘCOLARĂ „ JOC ȘI COOPERARE”

Cu ocazia Zilei Internaționale a Copilului, preșcolarii din grupa mare au participat la o activitate extrașcolară specială, desfășurată într-un cadru vesel, colorat și plin de energie. Activitatea a fost gândită pentru a celebra copilăria prin joc, mișcare și creativitate, oferindu-le celor mici momente de bucurie și experiențe educative plăcute. Activitatea a avut ca scop dezvoltarea abilităților de comunicare, cooperare, atenție și creativitate, dar și formarea unor comportamente sociale pozitive.

Activitatea a început cu un moment de întâlnire și energizare, în care copiii au fost implicați într-un joc scurt de prezentare și mișcare, menit să creeze o atmosferă relaxată și să încurajeze interacțiunea între ei. Apoi, preșcolarii au fost împărțiți în echipe și au parcurs mai multe „stații” de lucru.

La prima stație, copiii au realizat o activitate practică de tip colaj/desen, în care au avut de creat o lucrare pe tema „Prietenia”. Au decupat, au lipit și au ales imagini sau culori care exprimau ideea de a lucra împreună.

La a doua stație, au participat la un joc de sortare și asociere (culori, forme sau imagini), unde au trebuit să colaboreze pentru a găsi soluțiile corecte.

A treia stație a fost una de mișcare, cu un traseu aplicativ simplu, în care copiii au trecut peste obstacole ușoare, respectând reguli și așteptând rândul.

Pe tot parcursul activității, un copil cu cerințe educaționale speciale (CES) a fost implicat activ în toate sarcinile, acestea fiind adaptate nivelului său de înțelegere și ritmului propriu de lucru. A beneficiat de sprijin constant din partea educatoarei și de încurajarea colegilor, fiind integrat natural în echipă. Participarea sa a fost valorizată, iar reușitele, chiar și cele mici, au fost apreciate, contribuind la creșterea încrederii în sine.

Activitatea s-a încheiat cu un moment de reflecție și apreciere, în care copiii au împărtășit ce le-a plăcut cel mai mult și au primit feedback pozitiv pentru implicare. Întreaga experiență a fost una plină de bucurie, cooperare și învățare prin joc, consolidând ideea că fiecare copil este important și poate contribui la reușita grupului.

Activitatea a fost apreciată atât de copii, cât și de cadrele didactice, contribuind la consolidarea unui climat pozitiv în grupă și la formarea unor atitudini de respect, empatie și cooperare, esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a fiecărui preșcolar.

NUME: MISARCIU LIDIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Al. Cel Bun, Iași, Structura Grădinița cu program prelungit nr 25, Iași

CLASĂ/GRUPĂ: Mare

LOCALITATE: Iași

JOCUL LOGIC LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Jocurile logice pentru copii sunt printre cele mai valoroase activități educative, deoarece îi ajută pe cei mici să gândească, să observe, să compare și să găsească soluții într-un mod activ și natural. Într-o perioadă în care părinții caută tot mai des activități care să combine joaca cu dezvoltarea cognitivă, jocurile logice devin una dintre cele mai importante pentru acasă, grădiniță sau școală.

Prin astfel de jocuri, copiii învață să rezolve probleme, să recunoască tipare, să facă asocieri și să își folosească atenția într-un mod organizat. În plus, aceste activități îi ajută să își dezvolte răbdarea, memoria, capacitatea de concentrare și încrederea în propriile decizii. De aceea, jocurile logice pentru copii nu sunt utile doar pentru distracție, ci și pentru formarea unor abilități esențiale care îi vor ajuta pe termen lung.

MIJLOC DE REALIZARE: joc logico-matematic

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual;

SCOPUL: Consolidarea și verificarea capacității de recunoaștere, denumire și utilizare a formelor geometrice și a atributelor acestora.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

să identifice și să denumească formele geometrice: cerc, pătrat, triunghi;

să precizeze atributele pieselor geometrice referitoare la formă, mărime, culoare, grosime;

să descopere forma geometrică prin negația logică;

să dea exemple de obiecte din mediul înconjurător care au forma de cerc, pătrat, triunghi;
să verbalizeze acțiunile întreprinse.

SARCINA DIDACTICĂ: Să găsească locul potrivit pentru fiecare formă geometrică, după ce o recunoaște și să o descrie după formă, mărime, culoare și grosime ;

REGULILE JOCULUI: Copiii sunt așezați pe scăunele în formă de semicerc și vor muta pălăria lui Brotăcel de la unul la altul. Mutarea pălăriei se va realiza concomitant cu textul recitativ ritmic “*Pălăria pornește și la tine se oprește*”, mișcarea pălăriei de la un copil la altul se va opri o dată cu terminarea formulei recitative, moment în care copilul care are pălăria pe cap va alege o piesă geometrică căreia îi va preciza atributele (formă, mărime, grosime) și o va așeza la căsuța ei. Este aplaudat fiecare copil care rezolvă sarcina corect, iar răspunsurile incorecte sunt sesizate de copii verbal prin sintagma “*Te ajutam noi*”. După ce vor fi scoase din săculeț câteva piese și se vor repartiza la căsuța corespunzătoare, copiii vor descoperi alte piese folosind negația logică: *nu este, nici*.

ELEMENTE DE JOC: Formula ritmică, aplauze, pălăria lui Brotăcel.

STRATEGII DIDACTICE

METODE ȘI PROCEDEE: explicația, conversația, demonstrația, exercițiul, jocul, problematizarea, “mâna oarbă”, surpriza, turul Galeriei

MATERIAL DIDACTIC: trusa Logi I, săculeț cu figuri geometrice, ursulețul Brotăcel, fâșii de hârtie pentru „drumul culorilor”, fișe de lucru individual, creioane colorate.

DURATA: 20-25 minute

Explicarea regulilor jocului și a sarcinii didactice:

Pe tabla magnetică avem trei căsuțe, una pentru fiecare formă geometrică: cerc, pătrat, triunghi și alături săculețul lui Brotăcel cu forme geometrice.

Copiii sunt așezați pe scăunele în semicerc, pălăria lui Brotăcel se rotește de la unul la altul prin rostirea formulei recitative *“Pălăria pornește și la tine se oprește”*. Copilul la care se oprește pălăria va veni în față cu pălăria pe cap și va lua din săculeț, fără să se uite, o formă geometrică. O va analiza, apoi o va așeza pe tablă la căsuța potrivită după criteriul „formă”, adică dacă este triunghi o va așeza la căsuța triunghiurilor, dacă este cerc la căsuța cercurilor s.a.m.d., apoi ne spune ce știe despre acea figură geometrică: formă, culoare, mărime, grosime.

Dacă rezolvă corect sarcina este aplaudat. Dacă greșește, copiii vor sesiza greșeala prin sintagma *“Te ajutăm noi”*.

Executarea jocului de proba

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

Executarea jocului propriu zis

Varianta 1

Se va da semnalul de începere a jocului. Dacă răspund corect, vor fi aplaudați, iar cei care întâmpină greutăți vor fi ajutați de colegi sau de educatoare.

Jocul se va desfășura de mai multe ori.

Varianta 2

Executarea jocului de proba

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

Executarea jocului propriu zis

Varianta 1

Se va da semnalul de începere a jocului. Dacă răspund corect, vor fi aplaudați, iar cei care întâmpină greutăți vor fi ajutați de colegi sau de educatoare.

Jocul se va desfășura de mai multe ori.

Varianta 2

Se introduce o sarcină cu un grad sporit de dificultate, anume: Formele rămase în săculeț sunt răsturnate pe măsută. Se cere copiilor să descopere o formă geometrică folosind negația logică.

De exemplu:

Alege o formă geometrică, care nu este nici pătrat, nici cerc.

„Am ales un triunghi: această piesă nu este nici cerc, nici pătrat”.

Alege o formă geometrică, care nu este nici mare, nici gros.

„Am ales cerc subțire: acesta nu este nici mare, nici gros”.

Alege o formă geometrică, care nu este nici mică, nici subțire

„Am ales un pătrat gros: acesta nu este nici mic, nici subțire”.

Complicarea jocului

Educatoarea așează pe tabla magnetică trei fâșii de hârtie, paralele, de culori diferite, denumite *“drumul pieselor”* roșii, galbene, albastre.

Copiii vor aranja piesele pe drumul corect, respectând culorile, în funcție de criteriile de formă, mărime și grosime.

Piesele vor fi sortate după culoare și vor fi așezate în pereche pe acest drum după criteriile:

Mărime: un cerc mic-un cerc mare;

Grosime: un pătrat gros-un pătrat subțire

BIBLIOGRAFIE:

- Neagu, M.; Beraru, G.- *Activități matematice în grădiniță*, - îndrumar metodologic, Editura AS.S, 1995;

- M.E.C.I. -*Curriculumul pentru învățământul preșcolar (3-6/7 ani)*, București, 2008;

NUME: DRĂGHICI EUGENIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: LICEUL TEHNOLOGIC "CAROL I"

CLASĂ/GRUPĂ: a II-a B

LOCALITATE: VALEA DOFTANEI

Atelierul de programare Scratch

Scratch este un limbaj de programare care permite crearea propriilor povești interactive, animații, jocuri, muzică și artă, copiii pot lucra în echipă, pot îmbina programarea cu alte discipline de studiu, și ai nevoie de un cont personal pentru a salva proiectele lucrate. Scratch a fost dezvoltat cu scopul de a permite dezvoltarea creativității copiilor și de a le încuraja raționamentul logic. Acesta se recomandă elevilor de la clasa a treia spre gimnaziu.

Există o altă versiune, Scratch Jr, care este potrivită pentru copiii și mai mici, și are propria ei mascotă, Scratch Jr.

Realizarea unui program (script) în Scratch se bazează pe îmbinarea unor fragmente de cod, numite blocuri.

Învățarea bazată pe proiecte este o metodă de predare în care elevii dobândesc cunoștințe și abilități lucrând o perioadă lungă de timp pentru a investiga și a răspunde la o întrebare, problemă sau provocare autentică, captivantă și complexă, încurajează capacitățile cognitive de nivel superior, trezește interesul elevilor pentru studiu, motivează elevul, ajută elevul să se pregătească individual, dezvoltă latura socială a elevului, dezvoltă relația elev – profesor - părinte, acumulează cunoștințe practice.

Anul acesta școlar am desfășurat activități extracurriculare de programare în Scratch cu elevii de la învățământul primar, dar și cu elevii mei de clasa a doua. Am pornit la drum prin învățarea limbajului de programare, apoi am construit cu pași mici proiecte. Ceea ce este de reținut este faptul că aceste activități pot fi integrate în orice lecție dorim, important este să îi învățăm pe copii să lucreze în echipă, să colaboreze, să ajungă să devină creatori de conținut.

Elevii au citit cartea "Matilda", apoi au programat un proiect alegând două personaje la care au adăugat costume, fundal muzical și chiar au ajuns să compună un dialog.



<https://scratch.mit.edu/projects/603208684/>



Matilda și Michael





Instrucțiuni

Vei apăsa pe steguleț și proiectul va prinde viață.

Observatii si Credite

Am folosit personajele și decorul din biblioteca Scratch.

Activați Windows
Accesați Setări pentru a acti

[Vezi în interior](#)

<https://scratch.mit.edu/projects/1329986957/>







Instrucțiuni

Apasă pe steguleț și proiectul prinde viață. Trebuie să dai click pe personaje să vezi ce se aude.

Observatii si Credite

Am folosit biblioteca Scratch.

Activați Windows
Accesați Setări pentru a acti

Scratch îi ajută pe cei mici să gândească creativ și sistematic și să lucreze colaborativ competențe esențiale în secolul XXI. Vor învăța concepte de programare într-o manieră vizuală, prin crearea de animații și jocuri.

Bibliografia:

Raluca Elena Matei și Mircea Tiberiu Matei și Mara Sandra Matei (2015), Introducere în Scratch: Primii pași în programare, <http://family.matei-tm.eu/download/CarteScratch.pdf>

[https://ro.wikipedia.org/wiki/Scratch_\(limbaj_de_programare\)](https://ro.wikipedia.org/wiki/Scratch_(limbaj_de_programare))

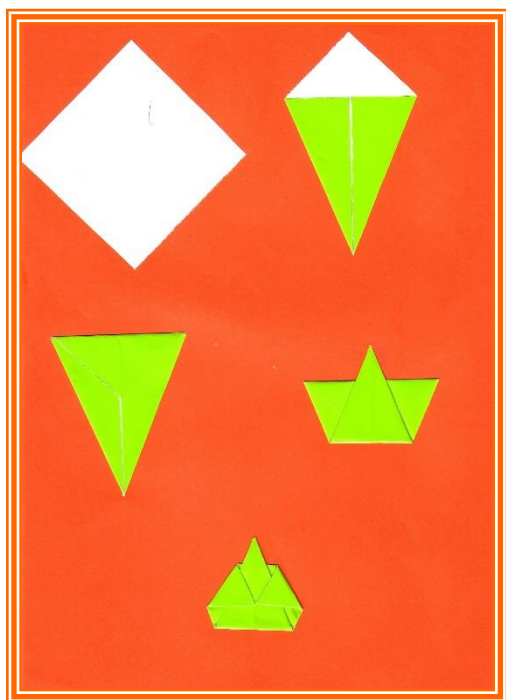
NUME: BRÎNZĂ DORINA MARIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Profesională, „ George Coșbuc”

LOCALITATE: Medieșu Aurit, județul Satu Mare

MÂINI DIBACE

Realizează corpul unui copilăș din trei pătrate, două de aceeași mărime pentru cap și picioare și un pătrat mai mare pentru trunchi.



NUME: CORINA NASTASI, prof. învă. primar;

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială „Petru Mușat”;

CLASĂ/GRUPĂ: pregătitoare B;

LOCALITATE: Siret;

Polițiștii prietenii elevilor civilizați

Obiective

- să dezvolte vocabularul de bază legat de meseria de polițist: ordine, disciplină, reguli de circulație, uniformă;
- să recunoască semnele de circulație și însemnele uniforme de polițist;
- să identifice faptele de violență, să găsească soluții de mediere a faptelor și cele de antivolență verbală, emoțională și fizică;
- să apeleze la ajutorul unui adult, părinte, dascăl în situații de bullying;

Descriere :

Elevii au participat activ la activitatea interdisciplinară și transcurriculară „Reguli de comportare civilizată ca pieton, pasager, elev și copil”.

Au ascultat activ sfaturile domnului polițist, au pus întrebări, au observat și analizat mașina de poliție și dotările ei, dorindu-și să ajute polițiștii și viitori polițiști.

Au făcut fotografii cu polițiștii îmbrăcați în uniformă, au desenat, pictat la finalul activității ce i-a impresionat și ce le-a plăcut , au jucat jocul de rol „ Politistul de circulație rutieră și pietonul sau pasagerul din localitate ,,

Resurse:

- telefoane, foi, carioci, creioane colorate, cretă colorată;

Evaluare:

Expoziție cu desenele elevilor și fotografii.



NUME: MIRON LAURA SIMONA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimn. „M. Eminescu”- Bănești- structură G.P.N. Stamate

CLASĂ/GRUPĂ: Mare

LOCALITATE: Stamate

„În vizită la fermă și în pădure”

Rezumat

Jocul didactic „În vizită la fermă și în pădure” este destinat copiilor din grupa mare și urmărește consolidarea cunoștințelor referitoare la animalele domestice și sălbatice. Prin intermediul unor sarcini atractive și interactive, copiii identifică, clasifică și argumentează apartenența animalelor la mediul de viață specific, dezvoltându-și totodată vocabularul, capacitatea de analiză și spiritul de cooperare.

Cuvinte-cheie: joc didactic, animale domestice, animale sălbatice, clasificare, preșcolari, consolidare.

Introducere

Jocul didactic ocupă un loc central în procesul instructiv-educativ din învățământul preșcolar, deoarece valorifică tendința naturală a copilului de a învăța prin acțiune și explorare. Prin intermediul jocului, informațiile sunt asimilate mai ușor, iar copiii își dezvoltă competențe cognitive, sociale și emoționale într-un climat plăcut și motivant.

Tema animalelor domestice și sălbatice este una atractivă pentru preșcolari, oferind numeroase oportunități de observare, comparare și clasificare. În acest context, jocul didactic „În vizită la fermă și în pădure” contribuie la consolidarea cunoștințelor dobândite anterior și la formarea unei atitudini pozitive față de lumea animalelor.

Nivel de vârstă: 5–6 ani (grupa mare)

Domeniul experiențial: Domeniul Științe (DS)

Tipul activității: Consolidare și sistematizare de cunoștințe

Forma de organizare: frontal, individual și pe echipe

Scop

Consolidarea cunoștințelor referitoare la animalele domestice și sălbatice prin activități de identificare, clasificare și argumentare.

Obiective operaționale

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- să recunoască și să denumească animalele prezentate;

- să clasifice corect animalele în categoria corespunzătoare;
- să identifice caracteristici specifice fiecărei categorii;
- să formuleze răspunsuri complete și argumentate;
- să respecte regulile jocului și să colaboreze cu colegii.

Materiale necesare

Jetoane cu animale domestice și sălbatice, două panouri reprezentând ferma și pădurea, buline colorate, recompense simbolice.

Desfășurarea jocului

Captarea atenției

Educatorea le prezintă copiilor o scrisoare imaginară primită de la un pădurar și de la un fermier. Cei doi solicită ajutorul copiilor pentru a readuce animalele la locurile potrivite, deoarece acestea s-au amestecat.

Explicarea regulilor

Fiecare copil extrage un jeton, denumește animalul reprezentat și îl așază pe panoul corespunzător: „Ferma” sau „Pădurea”. Alegerea trebuie argumentată printr-o propoziție simplă.

Desfășurarea propriu-zisă

Pe rând, copiii identifică animalele și explică alegerea făcută.

- „Vaca este un animal domestic deoarece trăiește la fermă și este îngrijită de oameni.”
- „Ursul este un animal sălbatic deoarece trăiește în pădure.”
- „Găina este un animal domestic și locuiește în gospodărie.”
- „Lupul este un animal sălbatic și își procură singur hrana.”

Complicarea jocului

Pentru menținerea interesului și verificarea aprofundată a cunoștințelor, sunt introduse sarcini suplimentare.

Proba 1 – „Spune o caracteristică”

Copiii precizează o caracteristică a animalului extras.

Exemple: - Calul aleargă repede.

- Vulpea are blană roșcată.

- Oaia oferă lână.

Proba 2 – „Desparte în silabe”

Copiii despart în silabe numele animalului: va-că, cerb, vul-pe, oa-ie.

Proba 3 – „Ghicește animalul”

Educatoarea oferă indicii, iar copiii identifică animalul.

Exemplu: „Am coamă, trăiesc la fermă și oamenii mă folosesc la muncă.”

Răspuns: calul.

Proba 4 – „Compară”

Copiii identifică o asemănare și o deosebire între un animal domestic și unul sălbatic.

Exemplu:

- Asemănare: ambele sunt animale.
- Deosebire: vaca este îngrijită de oameni, iar ursul trăiește liber în natură.

Evaluarea activității

Evaluarea se realizează continuu, prin observarea răspunsurilor și a modului de participare. Se urmăresc: corectitudinea clasificării, capacitatea de argumentare, utilizarea vocabularului specific, respectarea regulilor jocului.

La final, copiii primesc aprecieri verbale și recompense simbolice.

Concluzii

Jocul didactic „În vizită la fermă și în pădure” valorifică interesul natural al copiilor pentru lumea animalelor și facilitează consolidarea cunoștințelor într-o manieră activă și atractivă. Activitatea stimulează gândirea logică, exprimarea verbală și capacitatea de clasificare, contribuind la dezvoltarea competențelor prevăzute de Curriculumul pentru educația timpurie.

Bibliografie

- Ministerul Educației. (2019). *Curriculum pentru educația timpurie*. București: Autor.
- Bocoș, M. (2017). *Instruirea interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune*. Polirom.
- Cerghit, I. (2022). *Metode de învățământ* (ediția a VI-a). Polirom.
- Glava, A., Glava, C., & Chiș, O. (2014). *Pedagogia învățământului preșcolar*. Casa Cărții de Știință.
- Pletea, M. (2018). *Didactica activităților instructiv-educative din grădiniță*. Editura Didactică și Pedagogică.

NUME: CURCĂ NICOLETA-MARIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ EFTIMIE MURGU

CLASĂ/GRUPĂ: a III-a

LOCALITATE: LUGOJ

Activități extrașcolare și jocuri pentru dezvoltarea socio-emoțională la elevii din ciclul primar

1. Cercul emoțiilor

Scop: Dezvoltarea inteligenței emoționale și a comunicării.

Descriere: Elevii se așază în cerc și, pe rând, aleg un cartonaș cu o emoție (bucurie, tristețe, furie, frică, surpriză etc.). Ei povestesc o situație în care au simțit acea emoție și discută despre modalități sănătoase de gestionare a ei. Activitatea dezvoltă empatia, ascultarea activă și exprimarea emoțiilor.

2. Atelierul „Prietenia în acțiune”

Scop: Dezvoltarea relațiilor pozitive și a spiritului de cooperare.

Descriere: Elevii lucrează în echipe pentru a realiza un afiș sau un colaj cu tema „Ce înseamnă un bun prieten?”. La final, fiecare grup își prezintă lucrarea și explică valorile ilustrate: respect, ajutor reciproc, sinceritate, toleranță și colaborare.

3. Teatrul emoțiilor

Scop: Dezvoltarea empatiei și a rezolvării conflictelor.

Descriere: Elevii primesc diferite situații de viață și le interpretează prin joc de rol. După fiecare scenetă, clasa discută despre emoțiile personajelor și identifică soluții potrivite pentru rezolvarea situației.

4. Copacul faptelor bune

Scop: Încurajarea comportamentelor pro sociale.

Descriere: În sala de clasă este realizat un copac din carton. Ori de câte ori un elev face o faptă bună, primește o frunză pe care scrie fapta realizată și o lipește în copac. La sfârșitul lunii se discută despre impactul faptelor bune asupra comunității clasei.

5. Ziua recunoștinței

Scop: Dezvoltarea unei atitudini pozitive și a stimei de sine.

Descriere: Elevii completează un jurnal al recunoștinței, în care notează sau desenează trei lucruri pentru care sunt recunoscători. Activitatea continuă cu un moment de împărtășire și realizarea unui panou comun al recunoștinței.

Jocuri pentru dezvoltarea socio-emoțională

Roata emoțiilor

Elevii învârt o roată cu emoții și descriu o situație în care au simțit emoția indicată. Ceilalți propun modalități de sprijin.

Complimentul secret

Fiecare elev scrie un compliment sincer pentru un coleg, iar la final bilețelele sunt oferite destinatarilor.

Detectivii emoțiilor

Elevii identifică emoțiile reprezentate pe cartonașe și explică indiciile observate.

Pânza prieteniei

Cu ajutorul unui ghem de ață, elevii își spun reciproc calități, formând o pânză care simbolizează legăturile dintre ei.

Cutia soluțiilor

Elevii extrag situații conflictuale și propun soluții bazate pe comunicare și respect.

Semaforul emoțiilor

Roșu – mă opresc; Galben – mă gândesc; Verde – aleg cea mai bună soluție.

NUME: DULUȚĂ MARIA- VALENTINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT PARȚA

CLASĂ/GRUPĂ: GRUPA MICĂ

LOCALITATE: COMUNA PARȚA, JUD. TIMIȘ

FIȘĂ DE ACTIVITATE EXTRACURRICULARĂ



Denumirea activității: Micuții maieștri ai Pizzei

Grupa: Mică

Tipul activității: Activitate extracurriculară

Argument:

Ziua Internațională a Pizzei reprezintă o ocazie minunată de a-i familiariza pe copii cu unul dintre cele mai îndrăgite preparate culinare din lume. Prin activități atractive și adaptate vârstei, preșcolarii își dezvoltă creativitatea, motricitatea fină și spiritul de colaborare.

În cadrul acestei zile tematice, copiii pot descoperi ingredientele din care se prepară pizza, pot învăța despre importanța unei alimentații echilibrate și pot face diferența dintre alimentele sănătoase și cele care trebuie consumate cu moderație. Totodată, activitățile practice și jocurile le oferă posibilitatea de a învăța prin explorare și experiență directă.

Sărbătorirea Zilei Internaționale a Pizzei contribuie la dezvoltarea limbajului, a imaginației și a abilităților sociale, transformând învățarea într-o experiență plăcută, interactivă și memorabilă pentru fiecare copil.

Scop:

Dezvoltarea creativității, a motricității fine și a spiritului de colaborare al copiilor prin activități ludice și practice inspirate de Ziua Internațională a Pizzei, într-un mediu plăcut și interactiv.

Obiective:

- să întindă aluatul corect după indicațiile date
- să recunoască și să denumească principalele ingrediente utilizate la prepararea pizzei;
- să participe cu interes la jocurile și activitățile propuse;
- să coopereze cu colegii în realizarea unei activități comune;
- să respecte regulile de igienă înainte și după activitățile practice;

Resurse materiale:

făină, apă, sare, ulei de măsline, sos de roșii, busuioc, salam, șuncă, porumb, măsline, ardei, cașcaval, mozzarella, etc, sucitor, șorț și bonetă, cuptor.

Metode și procedee:

Conversația, explicația, demonstrația, jocul didactic, exercițiul, activitatea practică.

Desfășurarea activității /idei de activități

1. Discuții despre pizza și ingredientele acesteia.
2. Demonstrație de întins aluat
3. Joc de recunoaștere și sortare a ingredientelor preferate pentru propria pizza
4. Preparare pizza veselă
5. Încheierea activității cu degustarea pizzei făcute de ei și colț foto cu accesorii tematice

LOCUL DESFĂȘURĂRI ACTIVITĂȚII: sala de grupă/ bucătăria grădiniței

PERIOADA: 9 februarie 2026

AN ȘCOLAR: 2025- 2026

PARTICIPANȚI: Preșcolarii grupei și grădiniței, personal didactic, Paolo pizzarul



NUME: VICOLAȘ ALINA LIDIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION BASGAN”

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: FOCȘANI

RED – titlul: „Jocul cuvintelor”

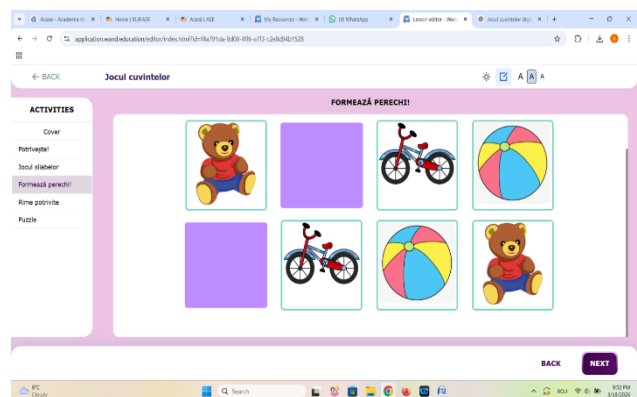
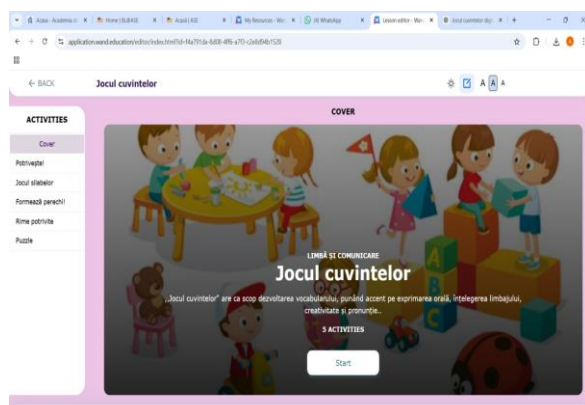
LINK RESURSĂ:

<https://application.wand.education/view/f029c74bd11eb367>

Resursa educațională propusă este un joc didactic interactiv destinat preșcolarilor de grupă mare, care urmărește dezvoltarea limbajului prin activități atractive și variate.

Prima activitate a jocului este concepută sub forma unui **quiz interactiv**, adaptat nivelului grupei mari, care antrenează copiii în activități variate de dezvoltare a limbajului. Jocul presupune identificarea corectă a **numărului de silabe** din cuvinte, prin alegerea variantei potrivite, precum și **asocierea imaginilor cu cuvintele** corespunzătoare.

De asemenea, în cadrul următoarelor activități, copiii sunt provocați să **recunoască și să identifice rime**, să completeze un puzzle dar și să **formeze perechi de imagini**, pronunțând corect cuvintele și utilizându-le ulterior pentru a **formula propoziții simple**. Activitatea are un caracter ludic și interactiv, stimulând participarea activă, dezvoltând auzul fonematic, vocabularul și exprimarea corectă a copiilor.



NUME: PALADE SIMONA-MIHAELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION BASGAN”

GRUPĂ:MARE

LOCALITATE: FOCȘANI

Amenajarea unei grădini senzoriale pentru activități extrașcolare

I. Structura generală a grădinii

Grădina este organizată pe 7 arii senzoriale dispuse circular sau pe o alee de tip „labirint blând”, care încurajează explorarea intuitivă:

1. Zona tactilă (Atingere)
2. Zona vizuală (Culoare & contrast)
3. Zona auditivă (Sunete naturale & instrumente)
4. Zona olfactivă (Miros)
5. Zona gustativă (Plante comestibile)
6. Zona cognitive-creativă (lectură, lucrări practice)
7. Zona motrică (echilibru & mișcare)

În mijloc poate exista un spațiu de relaxare, un mic foișor sau un cerc de butuci pentru activități.

II. Zonele detaliate

1. ZONA TACTILĂ

Obiectiv: explorarea diferitelor texturi.

Elemente recomandate: Alee senzorială cu segmente de: pietriș rotunjit, scoarță de copac, plăci de lemn, nisip fin, iarbă, discuri din beton neted, mozaic din pietricele, „Perete tactil” cu materiale diverse: frânghie, perii moi, lemn neted, inox, păianjeni de sfoară, Grădină de plante cu frunze interesante la atingere, Lavandă, salvie, pelin, gălbenele, gladiole, hosta, sunătoare.

2. ZONA VIZUALĂ

Obiectiv: percepție vizuală, contrast, lumină.

Elemente:

- Rondouri de flori grupate pe culori (albastru–galben–roșu).
- Tunel din salcie împletită sau arcade florale.
- Oglinzi acrilice rezistente în mediu exterior.
- Panouri cu forme geometrice colorate.
- Pietre pictate sau mozaicuri realizate de copii.

Plante recomandate:

- Lalele, gălbenele, mușetel, hortensii etc.

3. ZONA AUDITIVĂ

Obiectiv: stimularea auzului prin sunete naturale.

Elemente:

- Cloșnițe/mini-bambusuri care foșnesc la vânt.
- Clopoței tubulari, xilofon exterior, tobe din bidoane mari fixate.

Plante:

- Bambus pitic, ierburi decorative (miscanthus), frunze care foșnesc.

4. ZONA OLFATIVĂ

Obiectiv: stimularea mirosului.

Plante aromatice:

- Levănțică, mentă, busuioc, cimbru, rozmarin, oregano, tarhon.
- Trandafiri parfumați, caprifoi, iasomie rezistentă.

Se recomandă plantarea în straturi ridicate pentru acces facil.

5. ZONA GUSTATIVĂ

(doar plante 100% sigure pentru consum)

Mini-grădină comestibilă:

- Cireș pitic sau arbuști fructiferi (zmeur, coacăz, afin).
- Roșii cherry, salată, mazăre, morcovi mini.
- Plante cu frunze aromatice ce pot fi gustate sub supraveghere: mentă, busuioc pătrușel.

Un panou cu reguli simple („gustăm doar cu educatoarea”, „spălăm mâinile”) este esențial.

6. ZONA COGNITIV-CREATIVĂ

Obiectiv: dezvoltarea literației și creativității

Elemente: Saltele, Rafturi cu cărți, Mese, Coșuri cu elemente din natură.

7. ZONA MOTRICĂ

Obiectiv: echilibru, orientare, mișcare.

Elemente: Pod cu balans ușor, Panou de cățărare cu înălțime mică (max. 1 m)., Hamac rezistent, Leagăne adaptate vârstei, Cărare în spirală pentru alergări circulare.

III. Alea principală (ruta de explorare)

Poate fi un traseu în formă de: spirală, „opt”, „labirint prietenos” (fără blocaje).

Pentru siguranță, suprafața este din: scoarță de copac, iarbă naturală.

IV. Reguli de siguranță și întreținere

- Toate materialele trebuie să fie netoxice și adaptate vârstei.
- Evitarea plantelor toxice (crini, oleandru, digitalis etc.).
- Colțurile, marginile și structurile din lemn trebuie rotunjite și tratate corespunzător.
- Supraveghere permanentă în zona gustativă și proprioceptivă.
- Întreținere săptămânală: udat, verificare elemente, reîmprospătare materiale tactile.

V. Zonă centrală – Spațiu de liniștire poate fi aceeași cu zona cognitive-creativă

Un foisor mic cu: perne impermeabile, cărți senzoriale, stâlpi colorați, cutii cu elemente naturale de explorat (pietre, conuri, lemn).

NUME: DĂNUȚA BUCUR

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială “Adrian Păunescu”, București

LOCALITATE: București

Joc didactic: „Rețeta relațiilor sociale”

Titlul jocului: „Rețeta relațiilor sociale”

Aria curriculară: Om și societate

Disciplina: Educație civică

Nivelul de învățământ / Clasa: Învățământ primar – clasa a IV-a

Tipul jocului didactic: Joc didactic de consolidare și dezvoltare socio-emoțională, cu elemente de lucru în echipă

Competențe vizate

Competențe generale:

2. Manifestarea unor deprinderi de comportament moral-civic în contexte de viață din mediul cunoscut

3. Cooperarea cu ceilalți pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru, manifestând disponibilitate

Competențe specifice:

2.1. Explorarea unor valori morale care stau la baza relațiilor cu ceilalți oameni

2.2. Recunoașterea unor comportamente moral-civice din viața cotidiană

3.1. Relaționarea pozitivă cu ceilalți în rezolvarea unor sarcini simple de lucru

6. Obiective operaționale

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să identifice valori morale esențiale (empatie, respect, prietenie);
- să explice semnificația fiecărei valori prin exemple concrete;
- să asocieze literele unor cuvinte-cheie cu comportamente moral-civice;

- să colaboreze în grup pentru realizarea unei sarcini comune;
- să argumenteze importanța relațiilor sociale bazate pe respect și empatie.

7. Materiale necesare

- cutie (simbolic – „cutia ingredientelor”)
- coli de hârtie
- pixuri / markere
- materiale pentru confecționarea cărticelelor (capsator, lipici – opțional)

8. Regulile jocului

- Activitatea se desfășoară pe grupe.
- Fiecare grup primește o „rețetă” (empatie, respect sau prietenie).
- Elevii trebuie să realizeze o cărticică în care să găsească semnificații pentru fiecare literă a cuvântului primit.
- Membrii grupului trebuie să colaboreze și să contribuie activ.
- Timpul de lucru este limitat (aprox. 15–20 minute).
- La final, fiecare grup prezintă produsul realizat.

9. Desfășurarea activității

Captarea atenției

Cadrul didactic introduce o cutie misterioasă și le spune elevilor că aceasta conține „ingredientele unei rețete speciale” – rețeta relațiilor sociale. Se discută pe scurt despre importanța relațiilor dintre oameni.

Explicarea regulilor

Se prezintă sarcina: fiecare grup va primi un „ingredient” (empatie, respect, prietenie) și va crea o cărticică explicativă. Se oferă un exemplu demonstrativ (pentru o literă).

Derularea jocului

Elevii sunt împărțiți în trei grupuri:

- Grupul 1: realizează cărticica „Totul despre empatie”
- Grupul 2: realizează cărticica „Totul despre respect”
- Grupul 3: realizează cărticica „Cum să fii un prieten”

Fiecare grup identifică semnificații pentru fiecare literă a cuvântului și le notează în cărticică.

Încheierea și reflecția

Fiecare grup prezintă produsul realizat. Se discută despre rolul acestor „ingrediente” în viața de zi cu zi și despre modul în care elevii le pot aplica.

10. Modalități de evaluare

- observarea sistematică a comportamentului elevilor
- evaluarea produsului realizat (cărticelele)
- feedback verbal
- autoevaluare (elevii spun ce au învățat și cum au colaborat)

11. Elemente de diferențiere / adaptare

- Elevii cu ritm mai lent pot primi sprijin (exemple, sugestii de idei).
- Se pot forma echipe eterogene pentru sprijin reciproc.
- Sarcinile pot fi simplificate (mai puține litere sau exemple).
- Elevii mai avansați pot formula propoziții sau situații concrete pentru fiecare literă.

12. Impact educațional și valențe formative

Jocul contribuie la:

- dezvoltarea abilităților cognitive, prin identificarea și explicarea valorilor morale;
- formarea competențelor sociale, prin interacțiunea și colaborarea în grup;
- dezvoltarea spiritului de cooperare, elevii lucrând împreună pentru un scop comun;
- stimularea gândirii critice, prin analizarea comportamentelor moral-civice;

creșterea motivației pentru învățare, prin caracterul atractiv și interactiv al jocului.

Bibliografie

- Programa școlară pentru disciplina Educație civică – clasele a III-a – a IV-a, Ministerul Educației Naționale, București, 2014.
- Psihologia educației, Constantin Cucoș, Editura Polirom, Iași, 2006.
- Pedagogie, Ioan Cerghit, Editura Polirom, Iași, 2008.
- Inteligența emoțională, Daniel Goleman, Editura Curtea Veche, București, 2008.
- Educație socio-emoțională – materiale și ghiduri metodice pentru cadre didactice, Ministerul Educației.



JOC DIDACTIC REȚETA RELAȚIILOR SOCIALE

O rețetă simplă pentru relații frumoase!

Empatie
Respect
Prietenie

1 DOMENIUL / DISCIPLINA
Educație civică

2 NIVELUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT / CLASA
Învățământ primar – clasa a IV-a

3 TIPUL JOCULUI DIDACTIC
Joc didactic de consolidare și dezvoltare socio-emoțională, cu elemente de lucru în echipă

4 COMPETENȚE VIZATE
Competențe generale:
2. Manifestarea unor deprinderi de comportament moral-civic în contexte de viață din mediul cunoscut
3. Cooperarea cu ceilalți pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru, manifestând disponibilitate
Competențe specifice:
2.1. Explorarea unor valori morale care stau la baza relațiilor cu ceilalți oameni
2.2. Recunoașterea unor comportamente moral-civice din viața cotidiană
3.1. Relaționarea pozitivă cu ceilalți, în rezolvarea unor sarcini simple de lucru

6 MATERIALE NECESARE
• cutie (simbolic – „cutia ingredientelor”)
• coli de hârtie
• pixuri / markere
• materiale pentru confecționarea cărțicelor (capsator, lipici – opțional)



10 ELEMENTE DE DIFERENȚIERE / ADAPTARE
• Elevii cu ritm mai lent pot primi sprijin, exemple și sugestii.
• Se pot forma echipe eterogene pentru sprijin reciproc.
• Sarcinile pot fi simplificate (mai puține litere sau exemple).
• Elevii mai avansați pot formula propoziții sau situații concrete pentru fiecare literă.



5 OBIECTIVE OPERAȚIONALE
La finalul activității, elevii vor fi capabili:
• să **identifice** valori morale esențiale (empatie, respect, prietenie);
• să **explice** semnificația fiecărei valori prin exemple concrete;
• să **asocieze** literele unor cuvinte-cheie cu comportamente moral-civice;
• să **colaboreze** în grup pentru realizarea unei sarcini comune;
• să **manifeste** atitudini pozitive față de colegi în timpul activității;
• să **argumenteze** importanța relațiilor sociale bazate pe respect și empatie.

7 REGULILE JOCULUI
• Activitatea se desfășoară pe grupe.
• Fiecare grup primește un „ingredient”: empatie, respect sau prietenie.
• Elevii realizează o cărțică în care găsesc semnificația pentru fiecare literă a cuvântului primit.
• Membrii grupului colaborează și contribuie activ.
• Timpul de lucru este de aproximativ 20 de minute.
• La final, fiecare grup își prezintă cărțica.



8 DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII
1. Captarea atenției – Se prezintă cutia misterioasă și se discută despre importanța relațiilor dintre oameni.
2. Explicarea regulilor – Se explică sarcina și se oferă un exemplu demonstrativ.
3. Derularea jocului – Elevii lucrează în grupuri:
• Grupul 1: „Totul despre empatie”
• Grupul 2: „Totul despre respect”
• Grupul 3: „Cum să fii un prieten”
4. Încheierea și reflecția – Prezentarea cărțicelor și discuție despre cum putem folosi aceste „ingrediente” în viața de zi cu zi.

9 MODALITĂȚI DE EVALUARE
• observarea sistematică a comportamentului elevilor
• evaluarea produselor realizate (cărțicile)
• feedback verbal
• autoevaluare – elevii reflectează asupra colaborării și a ceea ce au învățat

11 IMPACT EDUCAȚIONAL ȘI VALENȚE FORMATIVE
Jocul contribuie la:
• dezvoltarea abilităților cognitive, prin identificarea și explicarea valorilor morale;
• formarea competențelor sociale, prin interacțiunea și colaborarea în grup;
• dezvoltarea spiritului de cooperare, elevii lucrând împreună pentru un scop comun;
• stimularea gândirii critice, prin analizarea comportamentelor moral-civice;
• creșterea motivației pentru învățare, prin caracterul atractiv și interactiv al jocului.

Empatie + Respect + Prietenie =
Relații frumoase!

