



Knowing me, knowing you

Prof. Mihaela Manolache

Colegiul Național "Vasile Alecsandri" Iasi

Argument

- Jocul este o activitate umană necesară la fiecare vârstă, este o formă de manifestare întâlnită la oameni indiferent de rasă, apartenență etnică, civilizație, cultură, din cele mai vechi timpuri și până în zilele noastre, care satisface nevoia de activitatea a omului generată de trebuințele, dorințele și tendințele specifice vârstei lui.
- În copilărie, jocul este o activitate dominantă prin care cei mici reușesc să-și satisfacă unele dorințe atât în mod conștient, cât și în mod involuntar cu ajutorul unei lumi imaginare pe care și-o proiectează.
- Jocul este mișcare, explorare, comunicare, socializare, observație și imitație, exercițiu, disciplinare, învățare și, mai ales, plăcere.

Jocurile de spargere a gheții

Scop:

- realizarea unui climat relaxant și reconfortant în vederea desfășurării unei activități ulterioare;
- încurajarea participanților în a interacționa și în a se cunoaște reciproc în contexte neobișnuite.

„Rolul exercițiilor de spargere a gheții este acela de dezinhibare a participanților care interpretează roluri compensative cu unul sau mai mulți parteneri (se sprijină unul pe celălalt) și, desigur, reciproce (fiecare interpretează și o versiune, și cealaltă – ca în tehnica oglinzii, în care o persoană face un gest, iar partenerul său o imită) ” – I.N.Dobridor, Știința învățării.

Când:

- la începutul unei activități;
- la finalul unei activități;
- de fiecare dată când intervine monotonia în demersul didactic.

Jocul ECUSON

Scopul: - cunoaștere și autcunoaștere – autocaracterizare

Materiale necesare: instrument de scris, post-it-uri

Desfășurare: - fiecare elev primește câte o foaie de dimensiunea unei cărți de vizită/un post-it.

Elevului i se cere să își scrie prenumele, pe verticală, cu litere de tipar după care să realizeze acrostihul prenumelui cu propriile trăsături de caracter, folosind adjective care îl pot caracteriza.

Variație: Elevul poate găsi verbe reprezentative pentru acțiunile lui, adverbe etc.

În dreptul acrostihului, elevul va realiza un desen reprezentativ pentru el.

La finalul activității, fiecare elev își prezintă ecusonul în fața colegilor.

Jocul CĂRȚI DE VIZITĂ

Scopul: - cunoștere și autocunoaștere - prezentare - autocaracterizare - formulare de întrebări și răspunsuri

Materiale necesare: instrument de scris, cărți de vizită

Desfășurare - fiecare elev va primi o carte de vizită cu următoarele rubrici: **Nume și prenume, Vârstă, Localitatea de origine, Pasiuni.**

Elevii vor completa individual cărțile de vizită cu datele personale, după care profesorul strânge fiecare carte de vizită și le redistribuie elevilor, de data aceasta fiecare elev primind cartea de vizită a unui coleg și nu cartea sa de vizită.

Elevii vor prezenta, pe rând, cărțile de vizită în fața clasei.

Jocul FERIȚI-VĂ DE MĂGĂRUȘ!

Scopul: - reactualizare cunoștințelor, fixare unor noi cunoștințe – colaborarea

Materiale necesare: jucărie de pluș (măgăruș)

Desfășurare: - La acest joc nimeni nu vrea să păstreze măgărușul de pluș. Pentru a începe jocul, toți elevii sunt așezați în cerc. Un elev, selectat de profesor, primește măgărușul. Tot el alege un card cu cerințe, realizat de profesor.

Elevul cu măgărușul citește colegilor cerința de pe cardul extras și strigă: "Feriți-vă de măgăruș!". El pasează măgărușul în cerc, spre dreapta, colegilor, în așa fel încât toți elevii ajung la măgăruș. Dacă elevul care are măgărușul nu a îndeplinit sarcinile din cererea de pe card, iese din joc. Dacă a numit cele 5 cerințe, rămâne în joc, iar măgărușul merge la elevul următor.

Ex. Pentru fixarea cunoștințelor de vocabular la unitatea **Home, Sweet Home** am utilizat următoarele cartonașe:

- Name 5 objects that you have in your room
- Name 4 rooms in your house
- Name 4 objects in the bathroom

Jocul CE-AȘ FI DACĂ AȘ FI...?

Scopul: - cunoașterea și autocunoașterea - relaționarea - dezvoltarea creativității, imaginației și limbajului
- exersarea unor moduri verbale (condiționalul)

Materiale necesare: instrument de scris, fișă de lucru

Desfășurare: - elevii sunt împărțiți în pereche, câte doi. Fiecare elev primește o fișă pe care sunt formulate mai multe întrebări la care trebuie să răspundă. După completarea întrebărilor cu răspunsurile necesare, elevii își schimbă între ei fișele și le prezintă clasei.

Ex. de întrebări:

Dacă aș fi o personalitate, aș fi...

Dacă aș putea să fiu în alt loc acum, aș fi

Dacă aș fi o plantă, aș fi...

Dacă aș fi un animal, aș fi...

Dacă aș fi profesor, aș...

Dacă aș putea să vorbesc cu Dumnezeu, L-aș întreba...,

Dacă aș fi o culoare, aș fi...,

Dacă aș fi o băutură, aș fi..., etc

Jocul BINGO

Scopul: - cunoaștere grupului din care elevul face parte - interacțiune

Materiale necesare: instrument de scris, fișă de joc – coală A4

Desfășurare: - fiecare elev primește o fișă de joc, o coală A4, pe care se află 25 de rubrici (sau mai multe, rămâne la alegerea propunătorului). Elevii trebuie să se plimbe prin clasă și să găsească printre colegi pe aceia care pot să îi completeze câte o rubrică din tabel, în așa fel încât să realizeze linie (pe verticală sau orizontală). Când un elev are completată o linie de pe foaie, atunci strigă "Linie!". Jocul se reia până când un elev realizează "Bingo!" și are toate rubricile completate cu nume ale colegilor.

Ex. **Găsește pe cineva care.....** A vizitat o altă țară europeană/ A citit o carte de plăcere în ultima lună/ Bea zilnic ceai/Are o soră și un frate/ A venit la școală azi cu temele nefăcute/ A văzut un film de groază în weekend/ Nu mănâncă dulciuri/A fost la mare vara trecută/ Cântă la un instrument/ Nu știe să înoate/ Nu iubește pisicile/ A câștigat un premiu/ A luat o notă mică săptămâna aceasta/ A mers într-o excursie/Are un animal de companie/ Iubește anotimpul iarna/ A fost la cinematograful recent/ A călătorit cu un mijloc de transport în comun luna aceasta/ A pierdut ceva/ Vorbește două limbi străine/ E născut în luna mai Cântă la duș/ Știe să patineze/ Nu e atent la ore/ Nu are frați...

Jocul LISTA DE CUMPĂRĂTURI

Scopul: - cunoaștere și atocunoaștere - dezvoltarea limbajului, a creativității și a imaginației

Materiale necesare: instrument de scris, listă de cumpărături – coală A4

Desfășurare: - Elevii alcatuiesc/primesc o listă de cumpărături pe care sunt notate diferite lucruri (obiecte concrete). Fiecare elev își alege din lista de cumpărături două obiecte și își trece numele în dreptul obiectelor alese. Apoi dă lista mai departe, în așa fel încât fiecare elev să își aleagă două obiecte de pe listă.

La final, elevii trebuie să decidă ce pot face cu acele 2 obiecte alese, dacă ar fi pe o insulă pustie, de exemplu.

Ex. de obiecte: pix, bicicletă, ochelari, dulap, fier de călcat rufe, tigaie, detergent, saci menaj etc.

Jocul IDENTITATEA SECRETĂ

Scopul: - cunoaștere - formularea de întrebări și răspunsuri

Materiale necesare: instrument de scris, post-it-uri.

Desfășurare: - toți elevii se așează în cerc și scriu, fără să fie văzuți de ceilalți, pe un post-it, numele unei personalități (este important ca toată lumea să cunoască aceea persoană, să fie o vedetă, un sportiv, un actor, etc.).

Apoi lipesc acel post-it pe spatele persoanei din dreapta lor. Toți elevii se plimbă prin clasă și adresează colegilor întrebări pentru a afla numele care este scris pe spatele lui. Colegii au voie să dea doar răspunsuri scurte, de genul "Da!" sau "Nu!".

Câștigă elevul care a adresat cele mai puține întrebări pentru a-și afla identitatea.

Jocul PUNGA CU SURPRIZE

Scopul: - autocunoaștere și autoprezentare - realizarea de asocieri, dezvoltarea creativității


Materiale necesare: - o pungă cu diferite obiecte

Desfășurare: - Într-o pungă se pun diferite obiecte. Elevii extrag, pe rând, câte un obiect din pungă și prezintă celor din jur un motiv pentru care ei cred că se aseamnă cu obiectul respectiv/ la ce ar folosi obiectul în pandemie/cum ar folosi obiectul în vacanță la mare etc.

După ce un elev își termină prezentarea, punga merge la elevul următor care, la rândul lui, extrage un obiect și găsește asemănări între el și obiectul respectiv. Ex. de obiecte: o jucărie de pluș, un fruct, o legumă, un articol vestimentar, o pereche de ochelari etc...

AVANTAJE

- elevii sunt foarte receptivi, interesați de tot ce e nou și intră cu ușurință în jocurile de rol în care sunt antrenați.
- colectivul de elevi la care am aplicat jocurile a devenit mai unit și mai apropiat, atât în ceea ce privește relațiile elev-elev, cât și în ceea ce privește relația profesor-elev.
- elevii învață și exersează achizițiile cognitive cu plăcere, își stimulează capacitatea de a realiza legături în diferite situații, își dezvoltă competențele de comunicare, capacitatea de a se exprima, își dezvoltă creativitatea, abilitățile de lucru în echipă, încrederea în forțele proprii, își îmbunătățesc relațiile cu cei din jur și prelucrează realități.



*“Omul nu este întreg decât numai atunci când se joacă.”
(Schiller)*

THANK YOU!

