

METODE DE SPARGEREA GHEȚII / CAPTAREA ATENȚIEI ȘI EVALUAREA ACTIVITĂȚII

Prof. Carmen Alexandra Miricioiu

Școala Gimnazială Nr. 3 „Smaranda Gheorghiu”, Târgoviște

Nu demult, în vara anului trecut, am participat la un curs internațional în Istanbul. Acesta s-a organizat la școlile Doga prin intermediul Proiectului Multilateral SUSTAIN, al cărui partener din România a fost Universitatea ”Valahia”, Târgoviște.

Am explorat variate modalități de predare-învățare-evaluare și am decis să vă împartășesc câteva metode de spargerea gheții/ captarea atenției și evaluarea activității.

I. Spargerea gheții/captarea atenției

Mingea

Coordonatorul aruncă o minge către un participant. Acesta trebuie să-și rostească numele și să arunce mingea către altcineva.

Activitatea se poate repeta și cu 2 sau trei mingi în același timp.

Ziarul

Pasul 1- Participanții sunt așezați în cerc.

Coordonatorul pune în mijlocul cercului mai multe ziare. Fiecare participant ia un ziar pe care-l mototolește. Și-l prinde pe post de coadă.

Pasul 2- Participanții sunt așezați în perechi.

Când coordonatorul dă startul, fiecare membru din pereche trebuie să încerce să-i smulgă coada coechipierului.

Pasul 3- Participanții sunt prin sală/încăpere.

Când coordonatorul dă startul, fiecare membru al grupului trebuie să încerce să ia cât mai multe cozi.

Pasul 4

Toți participanții se relaxează/ descarcă rupând ziarele în mici bucățele și aruncându-le în coechipieri.





Pasul 5

Toți participanții strâng bucățelele de ziar și le pun într-o pungă, formând o minge. După aceea revin în cerc. Mingea este aruncată de la unul la altul și fiecare trebuie să spună de ce se află la aceasta activitate/ sedință/ oră etc.

Pe ritmurile muzicii

Coordonatorul dă drumul muzicii. Participanții dansează. Când muzica se oprește, fiecare participant trebuie să-i vorbească despre sine celui din fața lui și acesta trebuie să procedeze la fel. Activitatea se desfășoară până pornește muzica din nou și se reia dansul.

4 – 3 – 2 – 1

-  Se numără de la 4 la 1 scuturând: mâna dreaptă, mâna stângă, piciorul drept, piciorul stâng.
-  Se procedează în mod asemănător numărându-se de la 3 la 1, de la 2 la 1, doar 1.
-  Jocul se desfășoară din ce în ce mai repede.
-  În loc de 4, 3, 2, 1 se pot pune cuvinte. Cuvântul cheie trebuie să fie pe locul lui 1.

Ține minte numele!

Participanții sunt așezați în cerc. Primul, cel de la care se pornește, își spune numele. Al doilea spune numele primei persoane și numele său. Al treilea spune numele primei persoane, numele celei de-a doua persoane și pe al său etc.

Dacă grupul este mare, cercul poate fi segmentat.

Încet-repede-aleargă

Fiecărui participant îi corespunde un număr (1,2 sau 3). După semnalul coordonatorului, participanții ca au numărul 1 se plimbă prin încăperea, participanții ca au numărul 2 merg repede, participanții ca au numărul 3 aleargă.

Etapa 1 - Participanții nu trebuie să se atingă, trebuie să se evite.

Etapa 2 – La semnalul coordonatorului, participanții se opresc și vorbesc cu cea mai apropiată persoană.

Salutul în diferite limbi







Participanții se află în cerc. Aruncă mingea către o persoană și trebuie să o salute în limba țării din care provine.

Bip- Bap-Bop

Participanții sunt așezați în cerc. Coordonatorul spune cuvântul ”bip”, următorul spune ”bap”, următorul ”bop” și următorul își spune numele.

Jocul se repetă de mai multe ori.

Trimite semnalul!

-  Participanții sunt așezați față în față.
-  Aceștia stau pe scaune și se țin de mâini, la spate.
-  La capătul celor două șiruri se află un obiect (pix, creion, eșarfă etc.).
-  semnalul= strângerea mâinilor ținute la spate, fără să observe cei din echipa adversă
-  Căpitanul, primul participant al fiecărui șir, este cu fața la coordonator, iar ceilalți cu fața către obiect (în direcția opusă).
-  Coordonatorul are o monedă.

Etape:

1. Coordonatorul stabilește cu căpitanii dacă la *cap* sau la *pajură* se transmite semnalul.
2. Coordonatorul aruncă moneda și o arată căpitanilor.
3. Capitanii transmit sau nu semnalul.
4. Când ultimul membru al șirului primește semnalul, acesta ia rapid obiectul.

Echipa care a reuși să ia obiectul, câștigă runda și atunci ultimul membru devine primul, penultimul devine ultimul etc. Echipa care reușește sa-și aducă primul căpitan la loc, câștigă.

Limbajul corpului/ Mim

Participanților li se cere să se așeze în ordinea datelor zilelor de naștere. Nu au voie să vorbească.

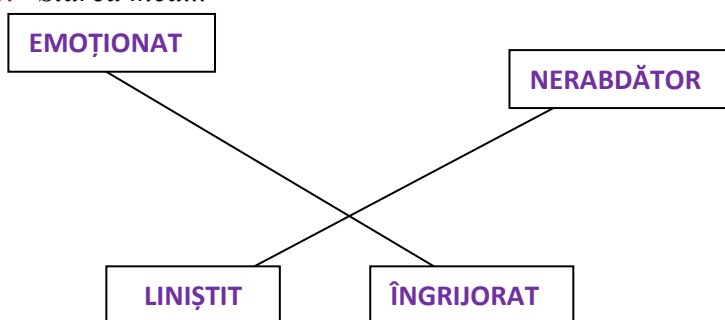
Sfat: Încercați să desfășurați o oră în care să nu folosiți comunicare orală sau scrisă!

1. Schimbăm locul ...dacă....

Participanții sunt așezați în cerc, pe scaune. O persoană este în mijlocul cercului. Când acesta spune: *Schimbă locul ...dacă-ți place anotimpul vara!(exemplu)*, cei cărora le place anotimpul vara, se ridică și ocupă un alt scaun. Cine rămâne în picioare, este noul coordonator al jocului, cel care va emite următoarea situație.

II. Evaluarea activității

1. Starea mea...



Mod de realizare:

- 🖨 Participanții primesc mânuțe decupate din hartie colorată.
- 🖨 Își scriu numele pe mânuțe.
- 🖨 Lipesc mânuțele pe schema de mai sus, corespunzător stării în care se află la finalul zilei/ activității/ orei.

Metoda de învățământ reprezintă acea componentă care se transferă în instrument de învățare, cale de învățare pentru elev. „*Mediul educă, școala învață*” afirma Dewey.