



Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova
Colegiul „Alexei Mateevici” din Chișinău

Proiect didactic de scurtă durată

Disciplina: *Didactica educației preșcolare (I)*

Subiectul: *Jocul didactic*

Anul de studii: *II*

Specialitatea: *Educație timpurie*

Calificarea: *Educator*

Profesor: *Cașu Diana, profesor de pedagogie și științe socioumane, grad didactic doi*



Chișinău, 2021

Disciplina de studiu: *Didactica educației preșcolare (I)*

Unitatea de învățare: *Jocuri didactice și populare*

Subiectul lecției: *Jocul didactic*

Timp: 90 min.

Tipul lecției: transmitere și însușire de noi cunoștințe

Competența specifică: proiectarea activităților de joc în diferite grupe de vârstă

Obiectivele lecției:

- O₁ Să formuleze propria definiție a noțiunii de *joc didactic* în baza definițiilor specialiștilor consacrați din domeniu studiate;
- O₂ Să identifice trăsăturile caracteristice ale jocului didactic în baza suportului informațional studiat;
- O₃ Să clasifice jocurile didactice după criteriul formativ, evidențiind trăsăturile caracteristice ale tipologiei;
- O₄ Să analizeze elementele componente ale jocului didactic, elaborând un organizator grafic;
- O₅ Să descrie etapele specifice de desfășurare a jocului;
- O₆ Să identifice valențele instructive și formative ale jocului didactic pentru copiii de vârstă preșcolară.

Tehnologii didactice:

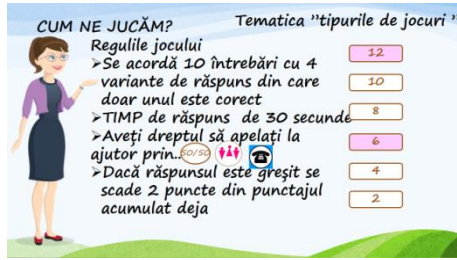
Tipul conexiunii: *sincron, Zoom* (acordă posibilitatea de a crea grupuri de lucru în săli de sesiune separate în cadrul sesiunii de bază), setarea funcției se realizează în contul personal pe <https://zoom.us/>.

- 1) **Forme de organizare:** individual, frontal, în grup
- 2) **Metode:** explicația, expunerea, conversația euristică, problematizarea, organizatorul grafic, jocul didactic, tabelul analitic, Știu/vreau să știu/am învățat, Brainstorming, Check list, Astăzi am...
- 3) **Mijloace de învățământ:** conexiune internet, laptop, platforma pentru conferințe video Zoom, Google Classroom, Google Slides, Google Drive, carte digitală – Bookcreator.com, Padlet, Learningapps.org, Edpuzzle.com, platforma de testare Online Test Pad.com
- 4) **Resurse digitale:**
 - Carte digitală ca suport informațional: https://read.bookcreator.com/k3I83DQfozYXHEqrhKNlnzQ2hD63/_Dinh7R2CXm0_Ubd3BoA
 - Joc didactic: <https://learningapps.org/display?v=p9d3iqc8321>
 - Produs video interactiv: <https://edpuzzle.com/media/617dd4984582e7415807820a>
 - Test de evaluare a cunoștințelor la temă: <https://onlinetestpad.com/ru/test/978472-jocul-didactic>

Repere bibliografice:

1. Catalano H., Albulescu I. Pedagogia jocului și a activităților ludice. București: Editura Didactica și Pedagogică, 2018.
2. Curriculum pentru educație timpurie (coord. gen.: Angela Cutasevici, Valentin Crudu; experți-coord. naț.: Vladimir Guțu, Maria Vrâncean; contribuții: Valentina Bodrug-Lungu). Chișinău: Lyceum, 2019.
3. Graci L. Educația prin joc: teorie și practică. Chișinău: Epigraf, 2010.
4. Sinteze de pedagogie a învățământului preșcolar. București: Didactica Publishing House, 2019. coord. gen.: Angela Cutasevici, Valentin Crudu ; experți-coord. naț.: Vladimir Guțu; contribuții: Valentina Bodrug-Lungu. – Chișinău : Lyceum, 2019 (F.E.-P. "Tipografia Centrală"). – 128 p.
5. Socoliuc N., Cojocaru V. Fundamente pentru o știință a educației copiilor de vârstă preșcolară. Chișinău: Cartea Moldovei, 2005.

Notițe metodice de utilizare a instrumentelor digitale: Pentru prezentarea produselor finale ale grupurilor, puteți folosi table virtuale, Padlet/Joamboard/Coggle.it/Miro, sau puteți crea o sarcină de lucru în Classroom, în care să integrați slide-urile pe Google Driver (selectați opțiunea: elevii pot edita fișierul). **Beneficii:** Documentul completat va fi accesibil întregului grup, fiind păstrat pe Classroom.

Secvențe didactice	Ob.	Tehnologia realizării și conținuturile vizate	Timp	Strategia didactică			Conexiunea inversă						
				Metode și procedee	Forme de organizare	Mijloace							
<p>Evocarea</p> <p>Momentul organizatoric</p> <p>Reactualizarea cunoștințelor</p> <p>Legătura cu tema nouă</p>		<p>Pregătirea resurselor materiale necesare desfășurării orei.</p> <p>Crearea climatului pozitiv și cooperant.</p> <p>Salutul, verificarea prezenței elevilor.</p> <p>Folosim https://www.menti.com (pentru a crea un noursaș al dispoziției).</p> <p>– Vă provoc la un joc: https://learningapps.org/display?v=p9d3iqc8321</p>  <p>Se adresează întrebarea: Prin ce se deosebește acest joc de cele studiate anterior? (Acest joc dispune de componenta Regulă.)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Astăzi vom studia jocurile cu reguli, în special jocurile didactice. – Ce cunoașteți despre jocul didactic? <ul style="list-style-type: none"> • pe Padlet (șablonul: Rubrică) se vor crea trei rubrici: <table border="1" data-bbox="353 1361 1093 1449"> <thead> <tr> <th>Știu</th> <th>Vreau să știu</th> <th>Am învățat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Elevii vor completa primele două rubrici: Știu și Vreau să știu.</p>	Știu	Vreau să știu	Am învățat				<p>5</p> <p>5</p>	<p>Conversația</p> <p>Jocul didactic</p> <p>Brainstormingul</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Zoom.us</p> <p>Menti.com</p> <p>Tabla virtuală Padlet</p>	<p>Elevii sunt pregătiți pentru oră</p> <p>Aptitudinea de a relata cunoștințele căpătate anterior</p> <p>Abilitatea de sistematizare a cunoștințelor acumulate anterior</p> <p>Abilitatea de a realiza legături între informațiile noi și aspecte studiate anterior</p>
Știu	Vreau să știu	Am învățat											

	Ob.3	<p>Grupul 2</p> <ul style="list-style-type: none"> – Studiați <i>Clasificarea jocurilor din perspectiva influenței formative.</i> – Completați tabelul analitic al caracteristicilor jocurilor după aspectele formative. – Prezentați exemple de jocuri propuse în sursă. <i>Cartea digitală: Joc Didactic, pagina 16.</i> 		Tabelul analitic		Prezentare google	Abilitatea de sistematizare a informației
	Ob.4	<p>Profesorul vine cu completări despre alte criterii de clasificare a jocului: domeniul experiențial și psihofizic (Anexa 1).</p> <p>Grupul 3</p> <ul style="list-style-type: none"> – Studiați <i>Structura jocului didactic.</i> – Identificați componentele structurale ale jocului didactic. – Evidențiați elementele caracteristice ale componentelor jocului didactic printr-un organizator grafic (ciorchinele). <i>Cartea digitală: Joc didactic, pagina 32.</i> 		Explicația	Lucru în grup		Abilitatea de sistematizare a informației
	Ob5	<p>Grupul 4</p> <ul style="list-style-type: none"> – Studiați <i>Etapele/secvențele de desfășurare a jocului didactic.</i> – Stabiliți pașii de desfășurare a jocului didactic, evidențiind secvențele specifice. – Prezentați un algoritm de desfășurare a jocului didactic, completând <i>Scara etapelor.</i> <i>Cartea digitală: Joc didactic, pagina 42.</i> 		Organizatorul grafic			Abilitatea de a selecta esențialul
	Ob.6	<p>Grupul 5</p> <ul style="list-style-type: none"> – Studiați <i>Valențele instructive și formative ale jocului didactic asupra copilului de vârstă preșcolară.</i> – Elaborați o listă a valențelor formative și instructive ale jocului didactic asupra copilului de vârstă preșcolară. <i>Cartea digitală: Joc Didactic, pagina 52.</i> <p>Prezentarea produselor.</p>	20	Scara etapelor	Lucru în grup		Abilitatea de a selecta esențialul
			6	Check list			Abilitatea de soluționare a problemelor în baza
				Problematizarea Edpuzzle Film video interactiv			

	Ob.4	<p>Profesorul distribuie link-ul în chat-ul din Zoom.us (sau partajează ecranul, pentru a realiza activitatea frontal).</p> <p>https://edpuzzle.com/media/617dd4984582e7415807820a</p>					cunoștințelor acumulate			
Reflecția		<p>Generalizare – Revenim la tabelul de pe tabla <i>Padlet</i>. Se completează ultima rubrică <i>Am învățat</i>.</p> <table border="1" data-bbox="360 422 1095 467"> <tr> <td><i>Știu</i></td> <td><i>Vreau să știu</i></td> <td><i>Am învățat</i></td> </tr> </table>	<i>Știu</i>	<i>Vreau să știu</i>	<i>Am învățat</i>	6	Știu/Vreau să știu/Am învățat	Individual	<i>Padlet</i>	Abilitatea elevului de sistematizare a noilor cunoștințe
		<i>Știu</i>	<i>Vreau să știu</i>	<i>Am învățat</i>						
		<p>Profesorul le propune elevilor să verifice cunoștințele acumulate în cadrul lecției, în baza testului de pe platforma Online Test Pad: https://onlinetestpad.com/ru/test/978472-jocul-didactic</p>	8	Testul	Test frontal	Online Test Pad				
<p>Rezultatele sunt prezentate în rată procentuală cu variantele corecte ale răspunsurilor: <i>Astăzi am învățat</i>..... <i>Astăzi mi-am reamintit</i> <i>Astăzi am descoperit</i> <i>Astăzi mi-am dat seama</i> <i>Astăzi m-a surprins</i> <i>Astăzi m-am bucurat</i> <i>Astăzi m-a dezamăgit</i> <i>Astăzi am</i></p> <p>Notarea elevilor, argumentarea notelor.</p>	5				Abilitatea elevului de sistematizare a noilor cunoștințe					
Temă pentru acasă		<p>– Elaborați un joc didactic în aplicația LearningApps, urmând instrucțiunile propuse: https://youtu.be/iF51E3t2Gqk (teme la alegere: <i>Animalele domestice, Florile de primăvară</i>).</p> <p>– Prezentarea jocului didactic digital va fi însoțită de completarea fișei pedagogice:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grupa de vârstă: 2. Tema: 3. Denumirea jocului: 	3	Explicația						

		<p>4. Domeniul de activitate: 5. Domeniile de dezvoltare vizate: 6. Tipul de joc după criteriile de clasificare ale jocului didactic: 7. Scopul didactic: 8. Sarcina didactică: 9. Conținutul jocului: 10. Regulile jocului:</p> <p>Consultați: ➤ Curriculum pentru educație timpurie (coord. gen.: Angela Cutasevici, Valentin Crudu; experți-coord. naț.: Vladimir Guțu, Maria Vrânceanu; contribuții: Valentina Bodrug-Lungu). Chișinău: Lyceum, 2019. ➤ Standardele de învățare și dezvoltare a copilului de la naștere până la 7 ani.</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

Numele prenumele _____

Link-ul jocului digital _____

1. Grupa de vârstă: _____

2. Tema: _____

3. Denumirea jocului: _____

4. Domeniu de activitate: _____

5. Domeniile de dezvoltare vizate: _____

6. Tipul de joc după criteriile de clasificare: _____

7. Scopul didactic: _____

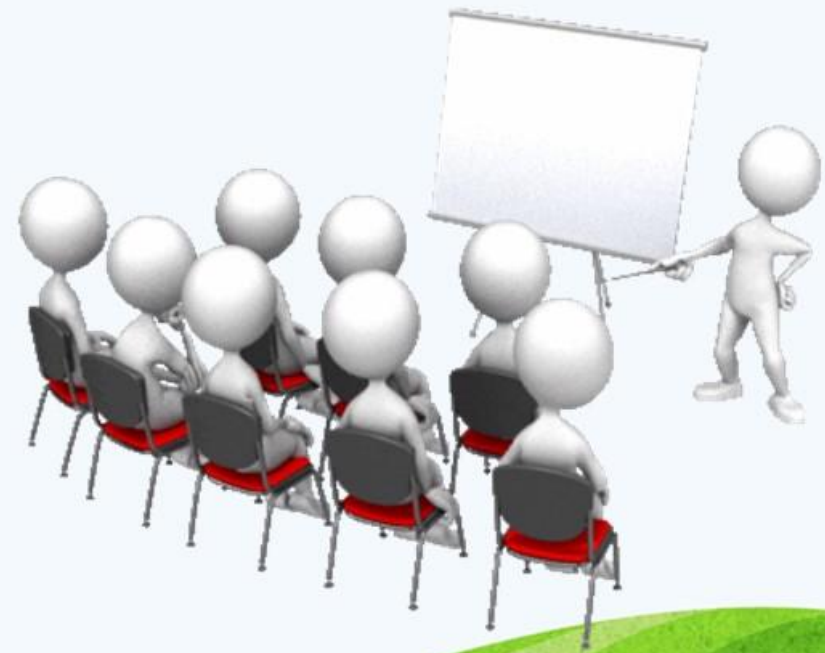
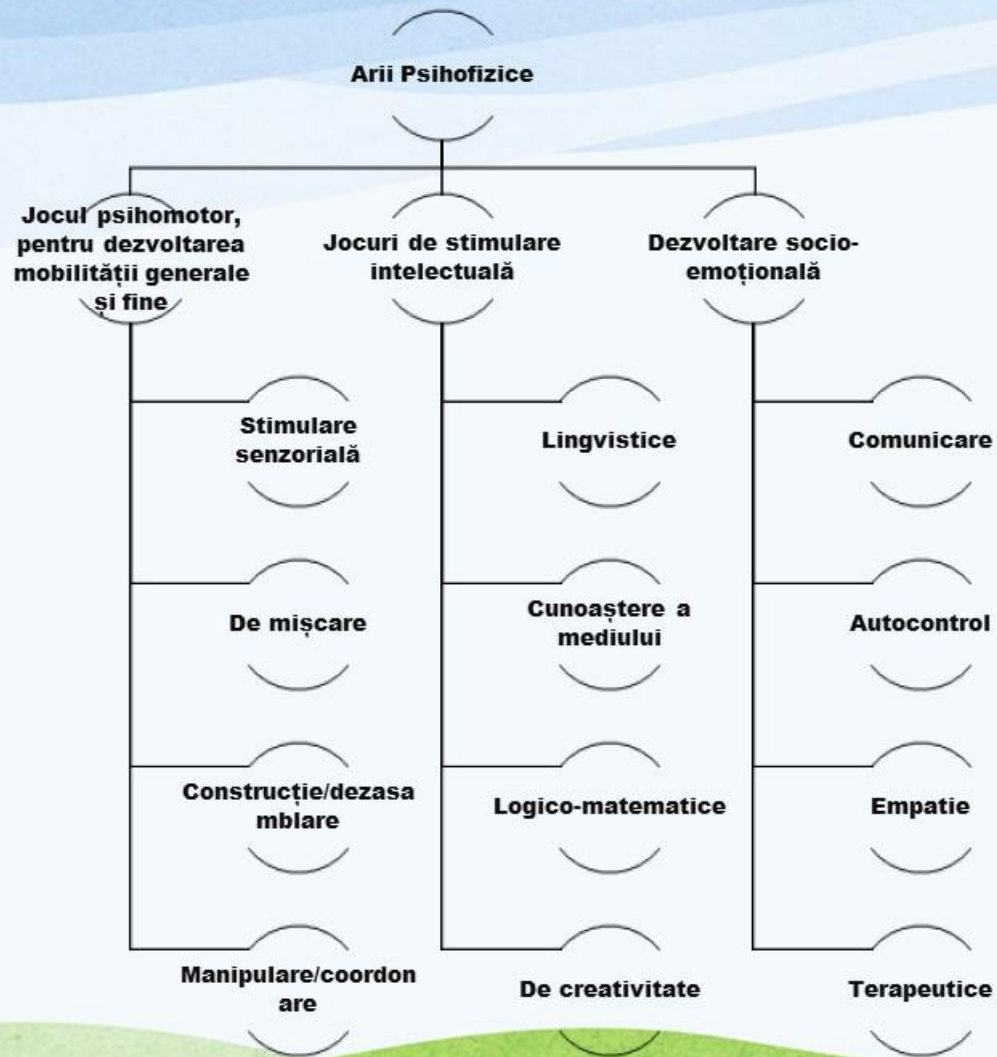
8. Sarcina didactică: _____

9. Conținutul jocului: _____

10. Regulile jocului: _____

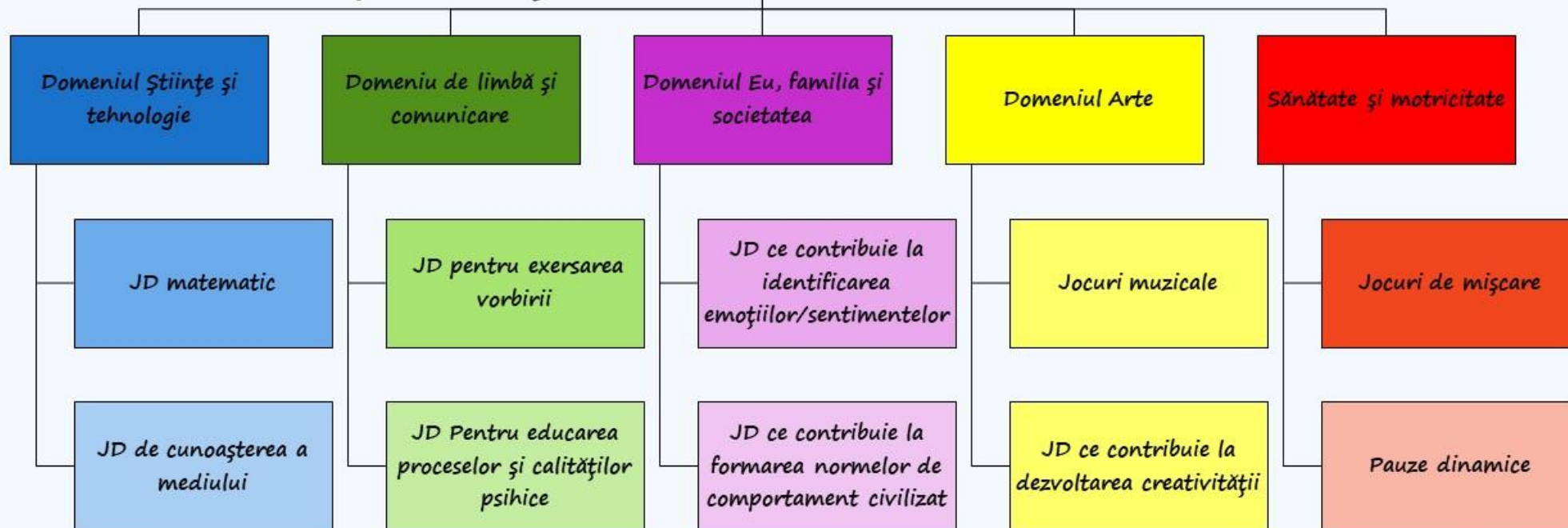
Anexe pentru profesor

Clasificarea jocului didactic după criteriul ariei psihofizice exersate (A. Glava, C. Glava)



Clasificarea jocului didactic după domeniul experiențial

JD



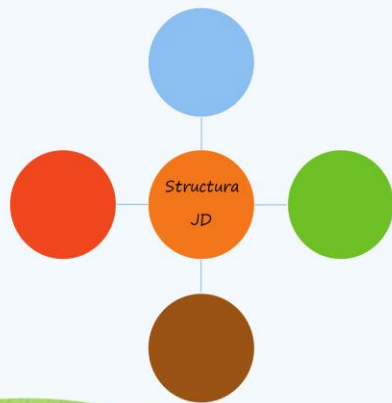
Grupul 3

Studiați: **Structura jocului Didactic**

Identificați componentele structurale ale Jocului Didactic

Evidențind elementele caracteristice ale componentelor JD printr-un organizator grafic (ciorchinele) .

Sursa: Pedagogia Jocului și a activităților ludice. H. Catalano, I. Albușescu. (p. 136 -137)



Grupul 4

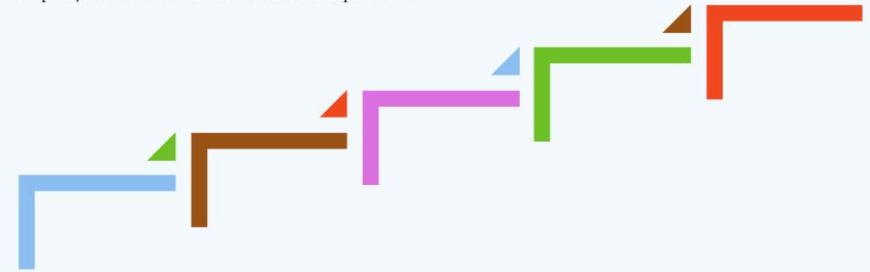
Studiați: **Etapele/secvențele de desfășurare ale JD.**

Stabiliți pașii de desfășurare ale JD, evidențind secvențele specifice.

Prezentați un algoritm de desfășurare a jocului. Scara etapelor

Sursa: Pedagogia Jocului și a activităților ludice. H. Catalano, I. Albușescu. (p. 139 -141).

Completați la necesitate scările cu numărul de etape necesare



Grupul 5

Studiați: **Valențele instructive și formative ale jocului didactic asupra copilului de vârstă preșcolară.**

Elaborați o listă a valențelor formative și instructive ale jocului didactic asupra dezvoltării copilului de vârstă preșcolară.
