

METODOLOGIE CONCURS STUDENT PENTRU O ZI
JOCURI EDUCAȚIONALE CREATIVE ȘI RECREATIVE

Cadrul general

1. Prezenta metodologie este realizată pentru buna desfășurare a concursului Student pentru o Zi derulat în Universitatea Ștefan cel Mare din Suceava pentru elevii de clasa a XI a cu titlul Jocuri Educaționale Creative și Recreative.
2. Concursul se adresează elevilor de clasa a XI a și are scopul de a identifica și dezvolta aptitudinile pedagogice ale elevilor din regiunea noastră și de a încuraja creșterea sensului formativ al activităților ludice.
3. Concursul se desfășoară pentru echipe formate din 3-4 elevi care vor elabora și realiza proiecte didactice (jocuri didactice sau jocuri distractive) ce abordează, printr-o activitate ludică, o activitate educațională specifică **educației timpurii** (1 an – 6 ani) sau **învățământului primar** (6/7 ani – 9/10 ani) pentru un **domeniu de dezvoltare** la alegere.

Art 2. Concursul are două probe:

- a) Elaborarea unui joc educațional,
- b) Prezentarea acestuia în echipă.

Art 3. Timpul pentru

- proba a) va fi 10 minute,
- Proba b) 30 de minute – pregătire,

10 minute - prezentare

Art 4. Proiectul va urmări următoarele componente:

- Titlu,
- Nume propunători, nume profesor coordonator, liceul,
- Dimensiunea dezvoltării, comportamente vizate pentru dezvoltare,
- Vârsta pentru care se poate organiza și numărul de copii din grup,
- Resurse de timp, spațiu, materiale necesare,
- Scop, obiective,
- Argument pentru joc,
- Desfășurarea jocului, reguli,
- Variante ale jocului,
- Evaluarea jocului,
- Valorificare.

Art. 5. Proiectele educaționale finale pot avea între 3000 – 4000 cuvinte și pot include reprezentări grafice, fotografii, diagrame, filmulețe, resurse on-line utilizate.

Art 6. Evaluarea va fi realizată prin mai multe forme: autoevaluare, interevaluare și evaluarea de către comisia de concurs cu punctaje de la 1-100 puncte.

Art

Criterii de evaluare proba a)

- Respectarea structurii propuse pentru concurs,
- Claritatea tematicii și a obiectivelor propuse,
- Valorificarea eficientă a resurselor didactice necesare,
- Aplicabilitatea educațională pentru nivelul de vârstă,
- Multitudinea modalităților de valorificare a jocului,
- Colaborarea în cadrul echipei,
- Respectarea timpului propus.

Criteria de evaluare proba b)

- Respectarea și valorificarea materialului didactic propuse pentru joc,
- Claritatea tematicii și a obiectivelor propuse,
- Creativitatea abordării jocului educațional,
- Aplicabilitatea educațională pentru nivelul de vârstă,
- Multitudinea modalităților de valorificare a jocului,
- Colaborarea în cadrul echipei,
- Respectarea timpului propus.

Bibliografie minimală:

1. Anghelache, V. (2022) (coord.) *Metodica Activităților instructiv-educative din grădiniță, Ghid pentru examenele de definitivat și grade didactice*, București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Clipa, O. și Bogdan, I. (2023), *Jocuri creative și recreative pentru dezvoltarea copiilor în educația timpurie*, București: Editura Didactică și Pedagogică.
3. Cohen, L. (2012). *Rețete de jocuri. De ce și cum să te joci cu copilul tău*, Ed. Trei, București.
4. Lespezeanu, M. (2007) *Tradițional și modern în învățământul preșcolar, O metodică a activităților instructiv- educative*, Ed. Omfal Esențial, București.
5. Măță, L. Și Clipa, O. (2024). *Primii pași în educația timpurie prin activități creative*, București: Editura Didactică și Pedagogică.
6. Răileanu D., Bujor, L., Serdenciuc, N-D. (2022). *Invitație la joc pentru părinți dedicați, copii fericiți și profesori implicați*, București: Didactica Publishing House.
7. Răileanu D., Bujor, L., Serdenciuc, N-D. (2024). *Ne jucăm și învățăm să comunicăm. Jocuri și coordonate teoretice pentru dezvoltarea limbajului copiilor 3-6/7 ani*, București: Didactica Publishing House.

JOCURI EDUCAȚIONALE CREATIVE ȘI RECREATIVE

CONCURS PENTRU CLASA A XI A

Echipe formate din 3-4 elevi vor elabora și realiza proiecte didactice (jocuri didactice sau jocuri distractive) ce abordează, printr-o activitate ludică, o activitate educațională specifică **educației timpurii** (1 an – 6 ani) sau **învățământului primar** (6/7 ani – 9/10 ani) pentru un **domeniu de dezvoltare** la alegere.

Proiectul va urmări următoarele componente:

- Titlu,
- Nume propunători, nume profesor coordonator, liceul,
- Dimensiunea dezvoltării, comportamente vizate pentru dezvoltare,
- Vârsta pentru care se poate organiza și numărul de copii din grup,
- Resurse de timp, spațiu, materiale necesare,
- Scop, obiective,
- Argument pentru joc,
- Desfășurarea jocului, reguli,
- Variante ale jocului,
- Evaluarea jocului,
- Valorificare.

Proiectele educaționale finale pot avea între 3000 – 4000 cuvinte și pot include reprezentări grafice, fotografii, diagrame, filmulețe, resurse on-line utilizate.

1. Anghelache, V. (2022) (coord.) *Metodica Activităților instructiv-educative din grădiniță, Ghid pentru examenele de definitivat și grade didactice*, București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Clipa, O. și Bogdan, I. (2023), *Jocuri creative și recreative pentru dezvoltarea copiilor în educația timpurie*, București: Editura Didactică și Pedagogică.
3. Cohen, L. (2012). *Rețete de jocuri. De ce și cum să te joci cu copilul tău*, Ed. Trei, București.

4. Lespezeanu, M. (2007) *Tradițional și modern în învățământul preșcolar, O metodică a activităților instructiv - educative*, Ed. Omfal Esențial, București.
5. Măță, L. și Clipa, O. (2024). *Primii pași în educația timpurie prin activități creative*, București: Editura Didactică și Pedagogică.
6. Răileanu D., Bujor, L., Serdenciuc, N-D. (2022). *Invitație la joc pentru părinți dedicați, copii fericiți și profesori implicați*, București: Didactica Publishing House.
7. Răileanu D., Bujor, L., Serdenciuc, N-D. (2024). *Ne jucăm și învățăm să comunicăm. Jocuri și coordonate teoretice pentru dezvoltarea limbajului copiilor 3-6/7 ani*, București: Didactica Publishing House.

Este preferabil să fie redactate în Microsoft Office Word sau Open Office Word și să fie încărcate la adresa <https://1zi.usv.ro/prezentare/> în formularul destinat proiectelor.

Termenul limită pentru trimiterea proiectelor este **5 mai 2025**.