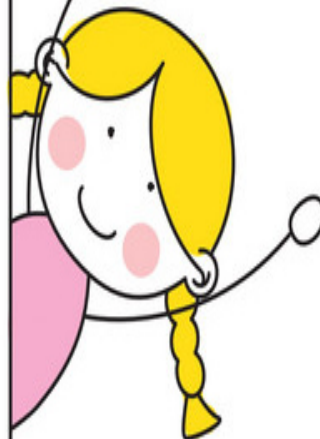



ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ
ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE
IMPLEMENTATE CA URMARE A PARTICIPĂRII LA
CURSUL **"LEADERSHIP IN SCHOOL CONTEXT"**
DESFĂȘURAT ÎN CADRUL PROIECTULUI ERASMUS+
"GRĂDINIȚA PRIETENOASĂ" 2020-2022

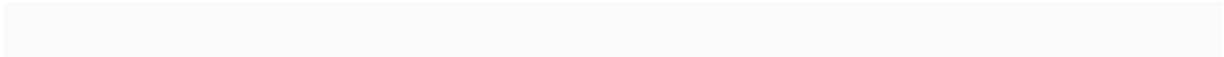


PROPUNĂTOR: PROF. PETCU TITIANA
PROF. PÎRVU NICOLETA



GRUPA MARE „C”
GRUPA MIJLOCICE „C”

LOC DE DESFĂȘURARE:
SALA DE GRUPĂ ȘI PARCUL GRĂDINIȚEI



Prin activități de grup se creează coeziunii ale grupului, accentuarea cooperării, includerii și participării. Activitatea de grup încurajează exprimarea liberă, comunicarea, învățarea socială, într-un mediu bazat pe încredere și susținere. Fiecare membru al grupului se integrează jucându-se, cântând, luând parte, alături de grup, la activități distractive, plăcute, energizante, non-competitive. Acest tip de activitate promovează dezvoltarea unității grupeii, cooperarea și rezolvarea unor probleme, „cultivarea coordonării fizice, a agilității și a rezistenței la efort”.

Activitățile de grup pot cuprinde: jocuri de cunoaștere, jocuri de autocunoaștere, jocuri de cooperare, jocuri pentru gestionarea conflictelor, jocuri distractive, jocuri intelectuale și sociale, etc.



Joc de autocunoaștere : „Surpriza”

Copiii sunt așezați în semicerc. În mijlocul semicercului se pune un săculeț și li se spune copiilor că în el se află un obiect special. Săculețul conține, de fapt, o oglindă. Fiecare copil este invitat să vadă acel lucru secret, apoi este rugat să spună grupului ce a văzut, fără să facă explicit mențiune la propria persoană. Se va insista pe descrierea trăsăturilor fizice.



Joc de cunoaștere: „Popcorn-ul care sare”

Cel care are cutia cu popcorn strigă pe nume un coleg și oferă popcorn-ul acestuia. Cel care primește cutia alege un alt coleg, îl strigă pe nume și îi spune un lucru pe care îi place să-l facă (de exemplu: „Mihai, îmi place să înot”). Cutia cu popcorn va sări iar copilul care are cutia în acel moment va spune două lucruri pe care le-a reținut despre colegii săi.



Joc de rezolvarea conflictelor: „Mănuțe salvatoare”.

Copiii pictează palme colorate. Când copiii au un anumit conflict, se așează fiecare cu câte o palmă pe desen. Stând față în față, își spun fiecare ce a simțit, de ce a făcut ce a făcut, sau a spus, ce și-ar fi dorit să fie altfel, în așa fel încât nimeni în grupă nu este supărat.

O astfel de activitate îi ajută să se descarce, să caute singuri soluții și să fie empatici. Beneficiul major rămânând că ei învață să își rezolve singuri conflictele.



Joc de cunoaștere: „Cu cine ai făcut cunoștință”

Copiii se deplasează în direcții opuse, pe conturul a doua cercuri concentrice, fiecare cerc având același număr de participanți. La semnal, copiii se opresc și formează perechi. În fiecare pereche, cei doi copii își pun numele mic. După două, trei repetări, în cadrul secvenței „împărțășirea”, fiecare participant spune grupei numele colegilor cu care s-a întâlnit.



JOCURI

„CULORILE PREFERATE”

- **Materiale necesare:** fără
- **Regulile jocului:** se recomandă folosirea acestui joc la un grup care are probleme de comunicarea interpersonală (în cadrul stagiului, sau al vieții obișnuite). Adună participanții și explică-le că ai dori să-i cunoști mai bine. Pentru aceasta, fiecare să se gândească la culoarea sa preferată, iar la semnalul instructorului (de exemplu: 1,2, gata!), să o strige cu toții cât mai tare. Apoi întreabă câțiva participanți dacă pot preciza culoarea preferată de vreunul din colegii/vecinii lor. Foarte probabil că majoritatea nu va reuși s-o facă. Întreabă-i DE CE nu pot preciza. Acest mic joc lămurește foarte bine participanții că pentru o bună comunicare e nevoie și să vorbești, dar și să ascuți. În plus, ca să se poată comunica, fiecare va vorbi doar când îi vine rândul.

„VORBEȘTE! ”

- **Materiale necesare:** un băț lung cam de 50 cm. (sau o sticlă de plastic goală, de ½ l.)
- **Regulile jocului:** jucătorii se adună în cerc, cu fața spre centru, stând în picioare sau așezați pe sol. Un jucător voluntar (sau numit) ia „ștafeta” (bățul sau sticla) și spune ceva: un banc, o știre, un comentariu etc. Când termină, strigă numele altui jucător și-i aruncă „ștafeta”. Acesta o prinde și spune și el ceva, după care aruncă „ștafeta” altui coechipier șamd., până ce aceasta trece pe la toți participanții. Primitorul „ștafetei” e obligat să vorbească!
- **Variante:**
 - A. Ștafeta se aruncă fără preaviz (fără a striga mai întâi numele adresantului)
 - B. Fiecare spune numai un cuvânt, dar cuvintele succesive trebuie să formeze o propoziție sau frază coerentă, pe o temă dată (aleasă de grup, sau propusă de instructor)
- **Indicații pentru căpitan:** eventual se indică dinainte tema vorbirii: bancuri, sau despre activitatea grupului, sau despre relațiile cu alți coechipieri, sau despre viitor, sau despre vise etc.

„HAI SĂ NE STRÂMBĂM! ”

- **Materiale necesare:** fără
- **Regulile jocului:** jucătorii și instructorul formează un cerc, fiecare cu fața spre centru, astfel ca toți să se poată vedea unii pe alții. Instructorul începe jocul întorcându-se la stânga și schimonosindu-și fața. Vecinul din stânga se întoarce spre cel din dreapta și încearcă să-i copieze expresia. Când e gata, ambii vecini se întorc cu fața spre centru, iar restul jucătorilor le apreciază asemănarea, aplaudând sau comentând admirativ performanța. Urmează o nouă manșă: al doilea jucător se întoarce la stânga și se strâmbă, al treilea îi copiază expresia șamd. Se repetă până se parcurge tot cercul, adică fiecare copiază o expresie și inventează alta

„FIRUL DE AȚĂ”

- **Materiale necesare:** un mosor cu ață
- **Regulile jocului:** jucătorii stau așezați în cerc, cu fața spre centru, iar mosorul trece de la unul la altul și fiecare își rupe o bucată de ață. Nu se vor da indicații despre scopul acțiunii, nici ce lungime să se rupă. Fiecare își va înfășura bucata ruptă pe degetul arătător. După ce toți au sfori înfășurate pe degete, pe rând fiecare va începe să desfășoare încet ața de pe deget, spunând cu voce tare câte ceva despre el la fiecare spiră desfășurată.
- **Variantă:** în loc de ață se poate folosi un sul de hârtie igienică (cu perforații!), sau o pungă cu bomboane/ castane/ pietricele. Fiecare rupe o bucată de hârtie, sau ia câteva bomboane (pe care nu le va mânca!). Apoi jucătorii sunt informați că trebuie să spună ceva despre ei pentru fiecare foaie de hârtie, sau fiecare bomboană luata.

„IMPULSUL”

- **Materiale necesare:** fără
- **Regulile jocului:** participanții formează un cerc ținându-se de mâini, cu fața spre centru. Li se cere ca la un semn, să transmită un semnal (o strângere de mână, sau mișcarea unui deget, sau scuturarea mâinii etc.) pornind de la un anumit jucător „inițiator” (respectivul este indicat), până ajunge înapoi la cealaltă mână a inițiatorului impulsului. Acesta confirmă corectitudinea semnalului (dacă ceea ce a pornit este identic cu ce a sosit). Se cronometrează durata transmisiei, apoi se repetă, de data asta „inițiatorul” fiind vecinul primului. Se caută scurtarea duratei. Se repetă cu câțiva inițiatori.

„JOCUL CU PANTOFI”

- **Materiale necesare:** fără
- **Regulile jocului:** fiecare participant își scoate pantoful din piciorul stâng și-l aruncă într-o grămadă, din mijlocul cercului. Instructorul amestecă pantofii, apoi fiecare jucător ia un pantof, altul decât al său, și pornește să-i găsească proprietarul. Eventual pantofii vor fi repartizați fiecărui jucător de instructor. După ce-l găsește, cei doi vor face un schimb de informații despre ei, de exemplu: nume, de unde este, de la ce facultate, sau organizație, este, ce an, de ce a venit la lecție, o întâmplare veselă și alta tristă din viața lui, o ocazie când a fost mândru de el și alta când s-a rușinat etc.

„EU SUNT... ȘI AZI MĂ SIMT...”

- **Regulile jocului:** Fiecare își spune numele, împreună cu un adjectiv care începe cu inițiala numelui și care îl caracterizează sau ar dori să îl caracterizeze. La reluarea jocului, fiecare își spune numele, indicând un lucru sau o acțiune plăcută lui, care începe cu inițiala numelui sau propunătorul strigă numele partenerului din stânga, al sau și al celui din dreapta. De fiecare data când își aude numele, purtătorul numelui se ridică în picioare și se așază imediat înapoi.

„ECOUL”

- **Regulile jocului:** O persoană își spune numele și face un gest în același timp. Numele și acțiunea sunt repetate de fiecare din participanți, pe rând, până când se face un tur complet.

Liderii școlii eficienți construiesc și susțin parteneriate reciproce în familie și comunitate și valorifică aceste parteneriate pentru a cultiva comunități școlare incluzive, grijulii și receptive din punct de vedere cultural. Pentru a construi aceste rețele comunitare, este esențial ca liderii școlilor să fie vizibili în școlile și comunitatea lor, să dezvolte încredere și să creeze un sentiment de transparență și un scop comun cu părinții, personalul, membrii comunității și preșcolarii.





