ÎNDRUMAR PENTRU DERULAREA ACTIVITĂȚILOR ERASMUS



Activități propuse și derulate în cadrul mobilităților din anul 2 de derulare al acreditării conform numărului

2023-1-RO01-KA121-SCH-000119498

Prefață

2023-1-RO01-KA121-SCH-000119498 este numărul proiectului cu titlul *Am fost suntem și vom fi în Europa*. În anul școlar 2023-2024, din obiectivele propuse pentru perioada 2021-2027, am particularizat cu identificarea valorilor europene. Competența TIC ne-am propus să se transforme în jurnale video, în care să fie împărtășite activitățile. Competența comunicării în limba engleză a căpătat contur practic, fiind limba de comunicare. Prin intermediul ei, elevii și profesorii s-au adaptat, promovând culturala neamului din care fac parte. Activitățile derulate și-au propus următoarele deziderate: formularea unor opinii, explicații, argumente simple pentru promovarea propriilor drepturi și responsabilități, raportarea la gândirea critică la opiniile, explicațiile și argumentele formulate de alte persoane în contextul unor dezbateri privind asigurarea și promovarea drepturilor copilului, formularea unor probleme care vizează drepturile copilului. Ca punct de plecare în rezolvarea activităților, a fost propus lucrul în echipă, prin care a fost posibil să se identifice măsuri de intervenție posibile pentru cazuri semnalate de încălcare a drepturilor copilului sau de promovare a acestora. Au fost soluțiile unei echipe.

Pentru a putea realiza aceste lucruri am identificat parteneri cu care să punem în practică, timp de 5 zile/mobilitate aceste obiective. Între 26. 11.2023-2.12.2023, în Ankara Turcia, elevii și profesorii Bota Sebastian, Anca Zamfir, Andreea Ioniță, Timea Halasz, Cristina Ariton, Andreea Apostol, Andrei Lupuleasa, Darius Ionașcu, Flavius Grigoriu, Cristian Meiroșu, Mirela Laurențiu, Gabriela Kovacs, Elena Avasicei, Dumitru Avasicei, au fost la Colegiul Yukselen. Aici au derulat activități, conform agendei: rolul femeii în comunitate, în decursul istoriei, contraste istorice: vechi și nou, modul în care civilizațiile străvechi ne influențează, tipologii și valori umane care ne influențează deciziile, felul în care relațiile umane influențează comunitățile. Interacțiunea cu colegii turci, au fost fructuoase. Am stabilit agenda activității și ne-am pregătit. Am aflat atunci când i-am vizitat că la ei șefii de catedre/departamente, gândesc, conform planurilor cadru și planificărilor, tipurile de activități pe acre trebuie să le implementeze. Primesc seturi de exerciții, pe care le aplică. Plecând de la acest deziderat, încercăm să oferim modele de aplicații, activități pe care le-am construit pentru derularea activităților.

I. EXERCIȚII DE SPARGERE A GHEȚII:



1. Mă numesc…..

- Scopul: - cunoaştere grupului din care elevul face parte – interacţiune-autocunoaștere
- Cum procedăm: - fiecare elev își spune prenumele, apoi plecând de la inițiala acestuia, spui o calitate, apoi un defect. Exemplifică, formulând 3 enunțuri despre aceste lucruri.

Model de rezolvare:

- *Eu sunt Sebi. Sunt sensibil-(asta e o calitate) deoarece îmi place să ascult muzica sferelor. Sensibilitatea mea devine defect atunci când ceilalți o transformă într-un punct slab. Slăbiciunea e defectul meu.*

- *I am Sebi. I am sensitive-(that's a quality) because I like to listen to the music of the spheres. My sensitivity becomes flawed when others make it a weakness. Weakness is my flaw.*

2. **BINGO**



- Scopul: - cunoaştere grupului din care elevul face parte - interacţiune
- Materiale necesare: instrument de scris, fişă de joc – coală A4
- Cum procedăm: - fiecare elev primeşte o fişă 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 şi să găsească printre colegi pe aceia care pot să îi completeze câte o rubrică din tabel, în aşa 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!” şi are toate rubricile completate cu nume ale colegilor.

- Model de fişă:

A vizitat un stat european	A citit o carte de plăcere în ultima lună	Bea zilnic ceai	Are o soră şi un frate	A venit la şcoală 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 ştie să înoate
Nu iubeşte pisicile	A fost muşcat de un câine	A luat o notă mică săptămâna aceasta	Nu are internet acasă	Are un animal de companie
Iubeşte anotimpul iarna	A fost la cinematograf recent	A călătorit cu trenul în ultima lună	A pierdut ceva	Vorbeşte două limbi străine
E născut în luna mai	Cântă la duş	Ştie să patineze	Ascultă muzică la ore	Nu are fraţi

3. **Îmi place/Nu-mi place**-joc de intercunoaștere



- Scopul: - cunoaştere grupului din care elevul face parte - interacţiune –autocunoaștere
- Cum procedăm: se dau o serie de întrebări tip, la care elevul trebuie să răspundă: Spune-i celui din fata ta numele/ Câți ani ai/ Ce pasiune ai/ Ce îți place la cel din fata/ Ce ai vrea să știi despre el?

4. **Ce ar fi dacă aș fi….**



- Scopul: - cunoaşterea şi autocunoaşterea - relaţionarea - dezvoltarea creativităţii, imaginaţiei şi limbajului - exersarea unor mijloace de comunicare
- Materiale necesare: instrument de scris, fişă de lucru
- Cum procedăm: - elevii sunt împărţiţi în pereche, câte doi. Fiecare elev primeşte o fişă pe care sunt formulate mai multe întrebări la care trebuie să răspundă. După completarea întrebărilor cu răspunsurile necesare, elevii îşi schimbă între ei fişele şi le prezintă clasei.
- Ex. de întrebări: Dacă aş fi altcineva, aş fi..., Dacă aş putea să fiu în alt loc acum, aş fi ...., Dacă nu aş locui în ţara mea, aş locui..., Dacă aş fi un animal, aş fi..., Dacă aş fi profesor, aş..., Dacă aş putea să vorbesc cu Dumnezeu, L-aş întreba..., Dacă aş fi o culoare, aş fi..., Dacă aş fi

5. Lista de cumpărături



- Scopul: - cunoaştere şi autocunoaştere - dezvoltarea limbajului, a creativităţii şi a imaginaţiei
- Materiale necesare: instrument de scris, listă de cumpărături – coală A4
- Cum procedăm: - Elevii primesc o listă de cumpărături pe care sunt notate diferite lucruri (obiecte concrete). Fiecare elev îţi alege din lista de cumpărături două obiecte şi îşi trece numele în dreptul obiectelor alese. Apoi dă lista mai departe, în aşa fel încât fiecare elev să îşi 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.
- Ex. de obiecte: pix, sticlă de bere, ochelari, dulap, maşină, card de credit, funie, sac,

6. Aşa sunt eu….



- Scopul: - cunoaştere şi autocunoaştere - dezvoltarea limbajului
- Materiale necesare: instrument de scris, listă de cuvinte/caractere umane– coală A4
- Cum procedăm Se dă un set de cuvinte (caractere umane), fiecare elev își alege 3 calități pe care le motivează
- Lista de cuvinte, model
-

1. Acurateţe 2. Altruism 3. Autocontrol 4. Bunătate 5. Calm 6. Capacitatea de a ierta 7. Compasiune 8. Conştiinciozitate 9. Corectitudine 10. Creativitate 11. Cumpătare 12. Curaj 13. Curiozitate 14. Deschidere 15. Determinare 16. Disciplină 17. Dreptate	18. Empatie 19. Energie 20. Entuziasm 21. Fidelitate 22. Flexibilitate 23. Generozitate 24. Hărnicie 25. Hotărâre 26. Independenţă 27. Inteligenţă 28. Iniţiativă 29. Încredere în sine 30. Înţelepciune 31. Loialitate 32. Onestitate 33. Onoare 34. Organizare	35. Pasiune 36. Perseverenţă 37. Politeţe 38. Pozitiv 39. Prietenie 40. Punctualitate 41. Puterea interioară 42. Receptivitate 43. Recunoştinţă 44. Respect 45. Responsabilitate 46. Sinceritate 47. Sociabilitate 48. Toleranţă 49. Veselie 50. Voinţă

7. **Pânza de păianjen**



- Scopul: - cunoaştere şi autocunoaştere – interacțiunea
- Materiale necesare: ghem de sfoară
- Cum procedăm: Într-un cerc ai un ghem pe care îl pasezi spre cel din fața ta și îșI spui numele și o calitate/defect. Ții ghemul la tine și arunci spre altul. Tot grupul ține sfoara. La final ultimul începe să refacă ghemul spunând calitatea/defectul celui de la care a primit inițial sfoara. E despre acceptare, alegere și ascultare.

8. **Cercul încrederii**



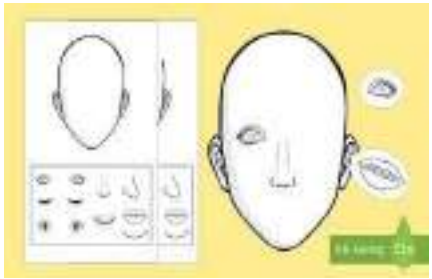
- Scopul: - cunoaştere şi autocunoaştere – identificarea unor valori: puterea comunității și capacitatea de a lucra în echipă.
- Cum procedăm: Se face un cerc. Fiecare pune ambele mâini, pe umerii celui din față. Conducătorul comandă direcția și pasul (de exemplu: la stânga, mersul piticului/ la dreapta mers lent). Inițial participanții sunt atenți, apoi cu cât se accelerează ritmul se împiedică, greșesc.

9. **Atinge linia**



- Scopul: - cunoaştere şi autocunoaştere – identificarea unor valori: puterea comunității și capacitatea de a lucra în echipă.
- Cum procedăm: Împărțiți în 2 grupuri: democrați și monarhiști, fiecare pleacă din același punct. Trebuie să atingă linia din față, executând mișcările pe care le comandă conducătorul. Pentru aceasta se alege un grup. Dacă acesta îi surprinde în mișcare, toți membrii sunt depunctați se întorc la linia de plecare, iar celălalt grup primește recompensă exact numărul de pași pe care i-a executat, echipa adversă.

10. **Desenează-ți chipul**!



- Scopul: - cunoaştere şi autocunoaştere – identificarea unor valori: puterea comunității și capacitatea de a lucra în echipă.
- Materiale necesare: coli A4 și creioane
- Cum procedăm: Fiecare participant își scrie numele pe coală. Apoi coala se dă în sensul acelor de ceasornic. Se cere să se respecte indicațiile. Acestea sunt: conturează fața persoanei a cărui nume îl ai scris; fă-i sprâncenele/ochii/nasul/gura/părul/urechile/ apoi un detaliu pe care consideri că e necesar să îl pui și nu a fost ! Apoi portretul este expus. Nu e vorba de caricaturizare, ci de cunoaștere.

11. Întrebări posibile folosite pentru cunoaștere/intercunoaștere



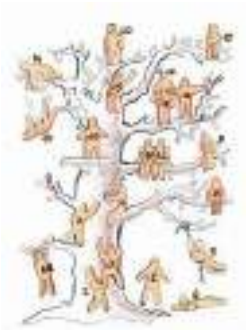
- Fără ce mâncare nu ai putea trăi?
- Dacă ar trebui să ștergeți toate aplicațiile, cu excepția a 3, de pe smartphone, pe care le-ați păstra?
- Care este calitatea sau obiceiul tău cel mai enervant?
- Preferiți să vă alăturați BTS sau Black Pink?
- Dacă ai putea fi un animal pentru o zi, pe care ai alege?
- Care este o mâncare ciudată pe care ai încercat-o? L-ai mânca din nou?
- Care este cea mai jenantă amintire din viața ta?
- Ai spus vreodată cuiva că Moș Crăciun nu este real?
- Vrei să fii cu 5 ani mai tânăr sau să ai 50,000 USD?
- Care este cea mai proastă poveste de întâlnire a ta?
- Ce obiceiuri de „bătrâni" ai?
- Din ce familie fictivă ai fi membru?
- Care este locul tău preferat dintre toate locurile în care ai călătorit?
- Dacă ar fi să mănânci o masă în fiecare zi pentru tot restul vieții, care ar fi aceasta?
- Care este cea mai bună poveste a ta cu cicatrici?
- Care a fost cel mai bun lucru care ți s-a întâmplat la școală?
- Care este cea mai mare plăcere a ta vinovată?
- Există un serviciu gratuit de transfer dus-întors la Lună. Va dura un an din viața ta să mergi, să vizitezi și să te întorci.
- Care este cea mai bună carte pe care ai citit-o până acum anul acesta?
- Care este cea mai proastă carte pe care ai citit-o până acum anul acesta?
- Ce speri să faci peste 10 ani?
- Care a fost cel mai dificil lucru în copilăria ta?
- Dacă ai avea un milion de dolari pe care ar trebui să-i donezi unei organizații de caritate, cărei organizații de caritate i-ai oferi?
- Care este un fapt interesant despre tine pe care nimeni din această cameră nu îl știe?
- Care a fost cel mai jenant lucru pe care l-ai făcut la o întâlnire?
- Ce ar fi dacă ar fi să-i trimiți un emoji șefului tău chiar acum?
- Ce ai spune dacă ai putea spune un lucru lumii chiar acum?

- Te uiți la vreo emisiune TV în care te prefaci că nu-ți pasă când oamenii întreabă?
- Care este vedeta ta preferată?
- Le-ați arăta tuturor celor din această întâlnire istoricul browserului dvs.?
- Care este cea mai interesantă întrebare de „spărgător de gheață" pe care ați fost pusă vreodată?
- Care este cea mai proastă întrebare de „spărgător de gheață" pe care ați fost pusă vreodată?
- Te-ai prefăcut vreodată că nu ai văzut pe cineva pentru a evita să vorbești cu ei?
- Dacă lumea s-ar fi terminat mâine, ce ai face?
- Dacă ai fi un super-erou, care ar fi superputerea ta?
- Dacă ai fi membru Black Pink, ce ai fi?
- Dintre prietenii tăi, pentru ce ești cel mai cunoscut?
- Când ești stresat, ce faci pentru a te relaxa?
- Care este cea mai ciudată tradiție de familie pe care o ai?
- Creșteți imediat sau rămâneți copil pentru totdeauna?
- Care este cea mai recentă poză de pe telefonul tău? Și de ce este acolo?
- Crezi că ești copilul preferat al părinților tăi?
- Care este cel mai minunat cadou pe care l-ai primit vreodată?
- Care este cel mai curajos lucru pe care l-ai făcut vreodată?
- Care este filmul tău Disney preferat?
- Să poți vorbi cu animalele sau să citești gândurile oamenilor?
- Ai prefera să fii o pisică sau un câine?
- Care este aroma ta preferată de înghețată?
- Dacă ai fi invizibil pentru o zi, ce ai face?
- Dacă ar trebui să-ți schimbi numele, în ce l-ai schimba?
- Ce personaj de desene animate ai vrea să fie real?
- Cine este Tiktoker-ul tău preferat?
- Care este cel mai bun cadou pe care l-ai primit vreodată?
- Care este celebritatea ta preferată?

II. EXERCIȚII DE INTERACȚIUNE



1. . **Copăcelul stimei de sine**:



Elevii vor avea câte o coală, elemente de hârtie glasată decupate, lipici. Sarcina lor este să realizeze un colaj care să reprezinte un copăcel al propriei stime de sine; sunt încurajaţi să folosească pentru calităţi culori calde, iar pentru aprecierile mai puţin plăcute culori reci; la finalul activităţii se vor afişa copăceii la tablă; discuţii: care copăcel e mai vesel/e mai trist, de ce, putem face astfel încât toţi copăceii să fie veseli? etc. Activitatea poate fi diversificată, când pe frunze scriu valori care îi reprezintă.

2. **Ştiu să desenez**:



Avem la dispoziţie coli de hârtie, creioane colorate: „Folosiţi culorile care vă plac cel mai mult, pentru a vă reprezenta pe voi. Acest desen ar putea i aşezat într-o ramă pe biroul vostru. Apoi fiecare va face prezentarea desenului şi va urmări motivarea alegerii unor elemente, precum: culori, ce simt personajele create, ce simt ei în raport cu aceste personaje.

3. **Timpul poveştilor**:



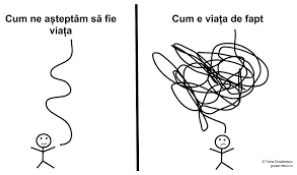
Elevii sunt rugaţi să selecteze un fragment preferat dintr-o revistă, carte, poezie, text dramatic şi să îl citească, motivând alegerea.

4. **Descrieţi comportamentul**:



Elevii sunt rugaţi să descrie un comportament ce interferează cu activităţile lor: „Când îţi laşi papucii la uşă...”; Exprimaţi-vă sentimentele în legătură cu consecinţele comportamentului asupra dumneavoastră: „...mă enervez...”; Descrieţi consecinţele: „...pentru că mă împiedic de ei”. Mesajul ar trebui să cuprindă următoarele elemente: Când ... (descrieţi comportamentul); Mă simt... (descrieţi sentimentul); Din cauză că...(descrieţi consecinţele).

5. **Cum ne merge**



Pe o foaie A4 realizaţi o listă de cuvinte-cheie, reprezentative pentru lucrurile pe care le-aţi făcut săptămâna trecută. Folosind diferite culori, puneţi în evidenţă activităţile pe care în mod firesc le-aţi grupa laolaltă. Categoriile pot să cuprindă învăţat, muncă, socializare, hobby-uri, menţinerea în formă etc. Pe o a doua foaie de hârtie realizaţi cercuri distincte, având mărimi diferite, în funcţie de timpul dedicat activităţilor subordonate. Acum gândiţi-vă ce simţiţi faţă de aceste lucruri pe care le faceţi: vă plac, vă lasă indiferent(ă) sau nu vă plac. Pe o nouă coală de hârtie desenaţi un cerc mare şi împărţiţi-l în aproximativ trei sectoare, care să relecte cât timp petreceţi făcând ceea ce vă place, ceea ce vă lasă indiferent(ă) sau ceea ce nu vă place. Cum arată? Cum s-ar tăia plăcinta în felii într-o lună sau într-un an?

6. Povestea vieţii mele



Tocmai ai încheiat un contract cu editura foarte mare care ţi-a cerut să îţi scrii autobiografia. Impresarul tău este nerăbdător să se publice. El a decis să te ajute la scrierea ei cu câteva întrebări de probă:

- Mai întâi ia o hârtie de flipchart şi împăturește-o în jumate, apoi iar în jumate şi tot aşa pentru a obţine o carte.
- Alege titlul unei melodii cunoscute pentru a da titlul cărţii tale. Scrie acest titlu pe copertă.
- Pe pagina a doua scrie cuprinsul cărţii: – Numele locului unde te-ai născut; – Descrierea primei tale şcoli; – Numărul de ani petrecuţi în prima şcoală;
- Pe pagina a treia desenează familia ta;
- Pe coperta de pe spatele cărţii desenează ceea ce plănuieşti să faci când vei termina şcoala.

III. ACTIVITĂȚI DERULATE PENTRU IMPLEMENTAREA OBIECTIVULUI

1. BALONUL DREPTURILOR OMULUI



Obiective	Elevii devin conştienţi de valorile universale referitoare la drepturile omului. Ei înţeleg că unele drepturi ale omului sunt implicit incluse în altele, dar, în cadrul sistemului drepturilor omului, contează dacă drepturile specifice ale omului sunt protejate sau nu. Elevii înţeleg că drepturile omului sunt inalienabile şi că abolirea lor arbitrară se învecinează cu dictatura.
Observații	Acest joc poate fi folosit ca o introducere la începutul unui modul de lecţii referitoare la drepturile omului sau ca un exerciţiu de transfer, la sfârşit.
Resurse	Creioane şi hârtie, de preferinţă foi mari care se vor pune pe perete; lista drepturilor care se vor exclude sau se vor considera ca fiind prioritare.

Mod de lucru

1. Profesorul gestionează jocul. Elevii formează grupuri de cinci sau şase membri. Fiecare grup primeşte o foaie mare de hârtie şi markere. Elevii desenează un balon cu aer cald deasupra oceanului sau a peisajului local. Sacii de balast care simbolizează zece drepturi ale omului sunt lipiţi de poster (a se vedea lista de mai jos).
2. Acum începe jocul. Elevii urmează să se imagineze călătorind cu „balonul drepturilor omului”. Balonul începe să coboare, iar pasagerii trebuie să arunce balastul pentru a evita un accident grav. Elevii au sarcina de a ierarhiza drepturile omului, reprezentate de sacii de balast. Ei vor folosi criterii precum: Este un drept conţinut implicit în altul? Are un drept o importanţă specifică pentru democraţie sau pentru nevoile noastre personale?

3. Cu toate acestea, balonul continuă să coboare şi trebuie aruncat mai mult balast, la intervale regulate. Elevii trebuie să arunce mai mulţi saci de balast. După ce s-au aruncat patru sau cinci saci peste bord, balonul ajunge în siguranţă la sol.
4. Reflecţie în runda plenară. Fiecare grup îşi prezintă lista întregii clase/întregului grup şi explică (unele dintre) priorităţile sale. Apoi listele se pot compara. Sunt multe diferenţe? Ar trebui, de asemenea, să existe o discuţie la final în legătură cu lucrul în grupuri. A fost greu să se cadă de acord? A fost greu să se acorde prioritate unor drepturi ale omului mai degrabă decât altora? Să sperăm că se va conveni că toate drepturile enumerate sunt importante, dar că, puși în situația de a alege, oamenii ar putea avea priorităţi diferite. Într-un sistem constituțional care funcționează corect, abolirea oricărora dintre aceste drepturi ar cauza o daună gravă democraţiei. Drepturile omului sunt drepturi naturale şi, prin urmare, inalienabile. Călătoria cu balonul a fost aşadar o simulare a unei situaţii care sperăm să nu se întâmple niciodată – apariția unei dictaturi. Dacă elevii ajung să pună la îndoială regulile jocului din aceste motive, atunci obiectivul său de învăţare a fost pe deplin atins. Este posibilă extinderea reflecţiei examinând care drepturi au fost incluse în Constituţia ţării şi cum sunt protejate.



2. AXA TIMPULUI



Obiective	Elevii devin conştienţi de valorile universale referitoare la perioadele istorice. Ei înţeleg că unele drepturi ale omului sunt derivate din contextele istoriei, în cadrul epocilor și perioadelor omului, contează dacă drepturile specifice ale omului sunt protejate sau nu. Elevii înţeleg că istoria influențează idei, concepte, atitudini, valori.
Observații	Acest joc poate fi folosit ca o introducere la începutul unui modul de lecţii referitoare la drepturile omului sau ca un exerciţiu de transfer, la sfârşit. Se joacă în perechi
Resurse	Creioane şi hârtie, de preferinţă foi mari care se vor pune pe perete; conexiune la internet pentru a identifica evenimente importante, împărțite pe decade.

Mod de lucru

Profesorul gestionează jocul. Se cere să fie trasată o axă a timpului. (De exemplu: 1900-1920; 1921-1930; 1931-1940; 1941-1950; 1951-1960, 1961-1970, 1971-1980; 1981-1990; 1991-2000, 2001-2023). Se cere elevilor să identifice între 1-3 evenimente relevante pentru istoria țării respective. Aceste evenimente să fie plasate cronologic. Fiecare pereche va discuta asemănările și deosebirile legate de eveniment. Le vor nota și le vor ilustra.

3. TIPOLOGIILE UMANE



Obiective	Elevii devin conştienţi de tipologiile umane. Ei înţeleg că unele tipologii conferă drepturi și responsabilități. Se cultivă toleranța, nondiscriminarea, acceptarea celuilalt.
Observații	Acest joc poate fi folosit ca o cunoaștere a sinelui. Se joacă în perechi. Se dezvoltă capacitatea de comunicare și relaționare. Se poate juca în echipe de 2-5 persoane. Importante sunt discuțiile finale. Se pot realiza mici video în care să se păstreze micile interacțiuni, scenete. Acest material devine bază de discuții frontale, ce ți-a plăcut, ce nu ți-a plăcut, ce ai schimba, etc.
Resurse	Creioane şi hârtie, de preferinţă foi mari care se vor pune pe perete; conexiune la internet pentru a identifica evenimente importante, împărțite pe decade, telefon cu aplicații media

Mod de lucru

1. Celor 10 tipologii umane, prezentate pe slide, profesorul oferă 3 caracteristici reprezentative. Elevul alege, o caracteristică și realizează un joc de mimă, punând în evidență trăsăturile predominante.
2. Apoi se creează un context. Fiecare se găsește într-un spațiu în care se comportă conform caracterului, interacționând cu ceilalți.
3. După 3 minute schimbă rolul, alegând un altul.
4. Urmează discuții: în ce caracter te-ai simțit mai bine și de ce?

4. VALORILE UMANE



Obiective	Elevii devin conştienţi de scara de valori umane. Ei înţeleg că u trebuie să alegi. Se cultivă asumarea, toleranța, nondiscriminarea, acceptarea celuilalt.
Observații	Acest joc poate fi folosit ca o cunoaștere a sinelui. Se dezvoltă capacitatea de comunicare și relaționare.
Resurse	Creioane şi hârtie, de preferinţă foi mari care se vor pune pe perete

Mod de lucru

1. Pe o coală se desenează un copac, cu frunze.
2. Se dă o listă cu valori umane.
3. Fiecare alege 10 valori care consideră că îl reprezintă.
4. Apoi interacționează cu un partener, pentru a motiva propriile alegeri.

5. DICȚIONARUL ILUSTRAT

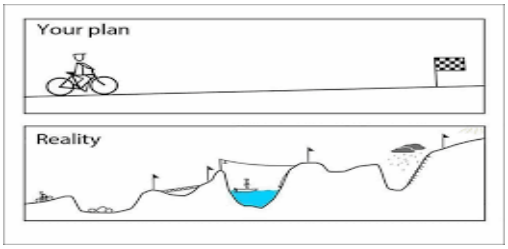


Obiective	Elevii devin conştienţi de capacitatea de a comunica, de a se deschide pentru studiul altor limbi
Observații	Acest joc poate fi folosit ca o cunoaștere a valorilor culturilor altor țări. Se poate fixa vocabularului unei limbi străine. Se dezvoltă capacitatea de comunicare și relaționare. Se joacă în echipe de 2.
Resurse	Creioane şi hârtie, de preferinţă foi mari care se vor pune pe perete, jetoane.

Mod de lucru.

1. Se arată un jeton cu cuvinte uzuale. El va fi tradus în română-engleză și altă limbă. (Dacă activitatea se desfășoară într-o mobilitate, se caută de obice cuvinte identice)
2. Se realizează o listă de cuvinte.
3. Apoi se realizează propoziții simple.
4. Fiecare participant va rosti în limba celuilalt expresii, cuvinte.

6. SPORTUL UNEȘTE, TE ÎNVAȚĂ SĂ FII LIBER!



Obiective	Elevii devin conştienţi de capacitatea sportului de a crea modele și valori
Observații	Acest joc poate fi folosit ca o cunoaștere a valorilor sportului, a ceea ce poate oferi această disciplină.
Resurse	Creioane şi hârtie, de preferinţă foi mari care se vor pune pe perete, jetoane.

Mod de lucru

1. Se definește sportul. (Activitate fizică, competiție, stil de viață sănătos, mod de influența al oamenilor)
2. Se cere să se descrie, folosind un singur cuvânt , ce reprezintă sportul pentru tine. (exemple de răspuns: pasiune, plăcere, dedicație, sănătate, competiție, afacere, fair play, echipă, reguli, comunicare, bani, etc).
3. Selectează acel cuvânt care are pentru tine puterea cea mai mare.
4. Se cere justificarea alegerii!
5. Discuție liberă, pornind de la întrebarea: Care crezi că este sportivul român a cărui tipologie atinge cel mai bine definiția sportului? (de exemplu HAGI: Sportivul român care este suma tuturor acestor lucruri este HAGI. Este un interpret. A transformat pasiunea într-un loc de muncă. Apoi jobul s-a transformat într-o afacere. În afaceri este un mentor)



Echipa de realizare a materialelor

Nr. Crt.	Nume și prenume membru	Funcție	Atribuții în cadrul proiectului
1.	Laurențiu Mirela	director	Responsabil cu structurarea, diseminarea, implementarea și popularizarea proiectului, coordonarea activităților
2	Țepeș Focșa Jusztina	Prof. de engleză	Responsabil cu comunicarea în limba engleză
3	Avasicei Dumitru	Prof. de informatică	Responsabil cu dezvoltarea competențelor TIC
4	Pascariu Maria	Prof. de contabilitate	Responsabil cu selecția cadrelor didactice și a elevilor, persoană de contact ANCPDEF
5	Avasicei Elena	Prof. de ed. fizică și sport	Responsabil cu derularea activităților
6	Curcă Alina	Prof de biologie	Responsabil cu derularea activităților
7	Zbanca Loredan	Prof. de ed. fizică și sport	Responsabil cu derularea activităților
8	Drugă Alexandra	Prof. de sprijin	Responsabil cu derularea activităților și sprijinirea elevilor cu dizabilități, parte din grupul țintă
9	Kovacs Gabriela	Prof. de geografie	Responsabil cu monitorizarea activităților și selecția candidaților



Prezentul îndrumar apare pe pagina de web a școlii, sub egida revistei Cutia cu mărgele, având codul de identificare: ISSN2602-0769, ISSN-L 2602-0769