



FACULTATEA ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI
CATEDRA PEDAGOGIA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI PRIMAR

STRATAN VICTORIA

PSIHOPEDAGOGIA
JOCULUI

Caiet de lucrări pentru studiul individual al studentului

CHIȘINĂU 2023

CZU 373.3.015(07)

**Aprobat în ședința Senatului Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă”
din Chișinău, proces-verbal nr. 12 din 22.06.2023**

Autor: Victoria Stratan, doctor, lector universitar

Recenzenți:

Ludmila Ursu - doctor, profesor universitar, UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Ludmila Darii - doctor, conferențiar universitar, Universitatea de Stat din Moldova

**DESCRIEREA CIP A CAMEREI NAȚIONALE A CĂRȚII DIN REPUBLICA MOLDOVA
Stratan, Victoria.**

Psihopedagogia jocului : Caiet de lucrări pentru studiul individual al studentului / Stratan Victoria ; Universitatea Pedagogică de Stat "Ion Creangă" din Chișinău, Facultatea Științe ale Educației, Catedra Pedagogia Învățământului Primar. – Chișinău : [S. n.], 2023 (CEP UPSC). – 69 p.

Bibliogr.: p. 68-69 (25 tit.). – [100] ex.

ISBN 978-9975-46-815-2.

373.3.015(07)

S 90

**Centrul Editorial-Poligrafic al Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă” din
Chișinău, str. Ion Creangă, nr. 1, MD-2069**

INTRODUCERE

Caietul de lucrări pentru studiul individual al studentului „Psihopedagogia jocului”, este destinat studenților programelor de studii superioare de licență din domeniul de formare profesională *Pedagogie în învățământul primar*.

Unitatea de curs „Psihopedagogia jocului” este disciplină opțională, se propune în cadrul modulului *Integrare curriculară* și urmărește integrarea din perspectiva activităților de joc didactic (joc) a achizițiilor dobândite anterior de studenți la disciplinele de specialitate, jocul didactic fiind una dintre metodele cele mai propice la vârsta școlară mică. Preachizițiile pentru însușirea unității date de curs vizează competențele dezvoltate în cadrul disciplinelor/ modulelor *Activități curriculare și extracurriculare în învățământul primar, Didactica învățământului primar, Fundamentele științelor ale educației, Didactica generală, Psihologia dezvoltării, Didactici particulare în învățământul primar*.

Achizițiile dobândite de studenți în cadrul modulului dat și, respectiv, al unității date de curs asigură constituirea traseului individual de formare și dezvoltare profesională.

Caietul de lucru pentru studiul individual al studentului are o structură coerentă și servește studenților pentru a parcurge unitatea de curs „Psihopedagogia jocului” în mod activ și interesant, oferindu-le contexte de valorificare a conținuturilor teoretice achiziționate în cadrul orelor de curs, de aplicare a unor tehnici și procedee utile pentru crearea jocurilor didactice tradiționale și digitale, proiectarea și desfășurarea jocurilor didactice pentru varii discipline școlare, conform *Curriculumului național pentru învățământul primar* (2018). Sarcinile derivă și sunt structurate corespunzător unităților de învățare prevăzute în curriculumul unității de curs „Psihopedagogia jocului”.

Esențialmente, scopul acestei lucrări constă în integralizarea competențelor dobândite de studenți anterior, la disciplinele de specialitate, din perspectiva activităților ludice, prin realizarea și exersarea de sarcini cu un caracter metodologic, psihopedagogic, prin valorificarea experienței personale.

Considerăm că asigurarea formării psihopedagogice, didactice și practice de înaltă calitate a studenților, în acord cu exigențele domeniului științe ale educației, cu teoria și practica Curriculumului, cu tehnologia informației și a comunicării este imperativă pentru realizarea unui învățământ modern, formativ, centrat pe cel ce învață și orientat pragmatic spre nevoile societății.

Studiul Dvs individual de astăzi este o investiție pentru mâine.

Domeniul de formare profesională	Pedagogie în învățământul primar
Ciclul	I
Denumirea unității de curs	Psihopedagogia jocului
Facultatea/catedra responsabilă de unitatea de curs	Științe ale educației / Pedagogia Învățământului Primar

Codul modulului	Număr de credite ECTS	Anul	Semestrul	Total ore	Total ore	
					contact direct	studiu individual
S.06.A.050	2	III	6	60	30	30

Competențe dezvoltate în cadrul unității de curs „Psihopedagogia jocului”	
C-1.	Valorificarea cadrului normativ-reglatoriu și a politicilor educaționale din perspectiva asigurării calității procesului educațional prin activități ludice în clasele primare;
C-2.	Valorificarea în cadrul activităților ludice a reperelor psihologice și pedagogice privind particularitățile psihologice și educaționale de dezvoltare a personalității copilului de vârstă școlară mică;
C-3.	Comunicarea unui mesaj educațional relevant concepțiilor disciplinelor abordate și psihopedagogiei jocului, adecvat finalităților învățământului primar și particularităților elevului de vârstă școlară mică;
C-4.	Proiectarea activităților ludice în clasele primare, în baza reperelor conceptuale privind particularitățile elevului de vârstă școlară mică și a cadrului metodologic aprobat;
C-5.	Crearea unui parteneriat educațional eficient aferent procesului educațional prin activități ludice la nivelul primar de învățământ, în baza potențialului formativ al factorilor educaționali implicați în formarea personalității elevului de vârsta respectivă;
C-6.	Gestionarea dezvoltării profesionale continue, în corespundere cu tendințele evoluției reperelor teoretice și a practicii educaționale în general și a psihopedagogiei jocului la nivelul primar de învățământ în special, dând dovadă de motivație și responsabilitate.

Finalități de studii în cadrul unității de curs „Psihopedagogia jocului”	
La finalizarea unității de curs, studentul va fi capabil:	
F-1.	să utilizeze conceptele, principiile și metodele de bază ale științelor educației în cadrul activităților ludice la disciplinele școlare în clasele primare;
F-2.	să valorifice reperele psihologice și pedagogice privind particularitățile de vârstă ale copiilor în cadrul activităților ludice la disciplinele nivelului primar de învățământ;
F-3.	să valorifice cadrul normativ-reglatoriu, documentele de politici educaționale, produsele curriculare în cadrul activităților ludice la nivelul primar de învățământ;
F-4.	să proiecteze activități ludice în contextele proiectelor didactice de lungă și de scurtă durată pentru activități curriculare disciplinare și transdisciplinare, în condițiile respectării cadrului normativ și a concepțiilor didactice ale disciplinelor nivelului primar de învățământ;
F-5.	să realizeze activități ludice cu elevi de vârstă școlară mică, cu aplicarea tehnologiilor educaționale adecvate contextului concret;

F-6. să evalueze/autoevalueze eficiența activităților ludice cu elevi de vârstă școlară mica, în vederea luării unor decizii de sporire a calității educației;
F-7. să susțină o comunicare/cooperare constructivă cu familiile elevilor și alți factori implicați în diverse contexte ce vizează activități ludice în clasele primare, inclusiv în cadrul unor parteneriate educaționale;
F-8. să-și propună obiective privind propriul parcurs de formare profesională pe domeniul psihopedagogiei jocului, în conformitate cu tendințele dezvoltării didacticii învățământului primar și cerințele actuale ale pieței muncii.

Studiul individual					
Nr.	Unități de învățare	Ore stud. indiv.	Unități de conținut	Produsul preconizat	Modalități de evaluare
1	Repere psihopedagogice ale jocului la nivelul învățământului primar	12	Definiții și caracteristici ale jocului Teorii ale jocului. Tipuri de jocuri pentru elevii de vârstă școlară mică Criterii de clasificare a jocurilor. Funcții principale, secundare și marginale ale jocului	Relatări; Întrebări și răspunsuri; Organizator grafic: Tipologia jocurilor pentru nivelul învățământului primar Portofoliu cumulativ	Evaluare formativă (notare selectivă)
2	Proiectarea și desfășurarea jocului pentru diferite arii curriculare la nivelul învățământului primar	18	Proiectarea jocului didactic la nivelul învățământului primar Valențe formative ale jocului Proiectarea, simularea didactică, autoevaluarea/evaluarea reciprocă a jocurilor didactice pentru ariile curriculare: <i>Limbă și comunicare; Matematică și Științe; Educație socioumanistică și Consiliere și dezvoltare personală; Arte și Tehnologii; Sport</i>	Portofoliu cumulativ: proiecte ale jocurilor didactice pentru diverse arii curriculare; Simularea activității didactice Probă combinată	Autoevaluare/ Evaluare reciprocă Evaluare formativă Evaluare curentă
Total		30			

CUPRINS

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE 1. Repere psihopedagogice ale jocului la vârsta școlară mică	7
1.1. Definiții și caracteristici ale jocului.....	7
1.2. Teorii ale jocului. Tipuri de jocuri pentru elevii de vârstă școlară mică.....	11
1.3. Criterii de clasificare a jocurilor. Funcții principale, secundare și marginale ale jocului	16
UNITATE DE ÎNVĂȚARE 2. Proiectarea și desfășurarea jocurilor didactice în clasele primare	22
2.2. Proiectarea jocului didactic la nivelul învățământului primar	22
2.2. Valențe formative ale jocului.....	24
2.3. Proiectarea, simularea didactică, autoevaluarea/ evaluarea reciprocă a jocurilor didactice pentru ariile curriculare: <i>Limbă și comunicare; Matematică și Științe; Educație socioumanistică; Consiliere și dezvoltare personală; Arte; Tehnologii; Sport</i>	30
Bibliografie	55

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE I
REPERE PSIHOPEDAGOGICE ALE JOCULUI LA VÂRSTA
ȘCOLARĂ MICĂ

1.1. Definiții și caracteristici ale jocului

1. Definiți, printr-un organizator grafic, conceptul de „joc”.

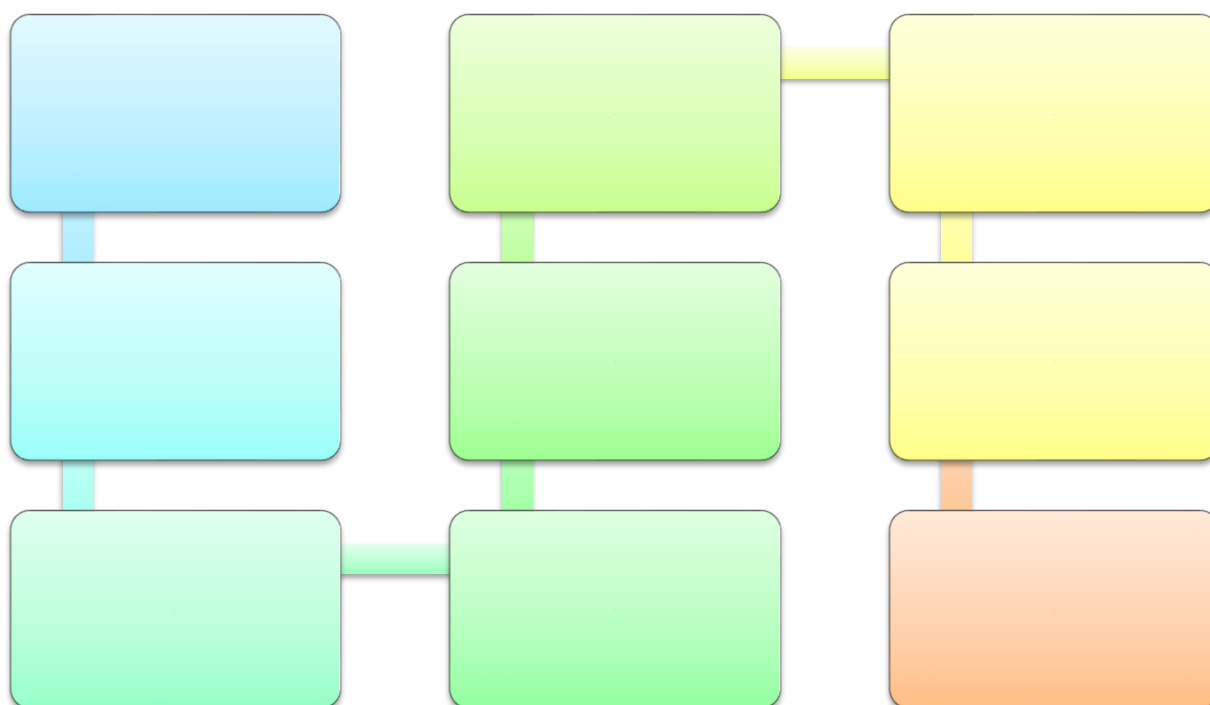
2. Cercetați literatura de specialitate (navigați pe internet), analizați și comparați definițiile jocului formulate de cercetătorii: *Fr. Fröbel, M. Montessori, J. Piaget*.

J. Piaget <i>Deosebiri</i>	<i>Asemănări</i>	Fr. Fröbel <i>Deosebiri</i>	<i>Asemănări</i>	M. Montessori <i>Deosebiri</i>

3. Analizați definițiile „jocului didactic”. Aduceți argumente pentru cea mai reușită definiție.

4. Raportați-vă critic la concepțiile studiate despre jocul didactic, formulați un răspuns personal și argumentat la întrebarea: *Ce este jocul didactic?*

5. Prezentați evoluția diacronică a jocului didactic, însoțind afirmațiile cu exemple concrete.



4. Comentați: „Jocul este însăși viața.” (Ed. Claparede). Navigați pe internet și găsiți alte exemple.

<u>Comentariu:</u>

5. Completați șirul argumentelor. *Învățarea bazată pe jocuri didactice este o metodă didactică activă pentru că . . .*

- *atrage elevii în învățare, apropiindu-i firesc de acest proces și asigurând accesibilitatea noilor conținuturi de idei;*
- *antrenează gândirea logică, activă, creativă etc. a elevilor, dezvoltă spiritul de inițiativă, de observație, de colaborare etc.*

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Mesajul educativ al proverbului:

8. Elaborați sloganul și sigla unității de curs „Psihopedagogia jocului”. Argumentați.

Sloganul

Sigla

1.2. Teorii ale jocului. Tipuri de jocuri pentru elevii de vârstă școlară mică

1. Comparați concepția cercetătorului Ed. Claparede cu alte teorii studiate despre joc.

Ed. Claparede susține: *„Cu cât copilăria este mai lungă, cu atât personalitatea umană beneficiază de perioada de plasticitate, când se joacă, se imită, se experimentează, adică copilul își înmulțește imaginația prin rezultatele experienței sale”*.

2. Pornind din interiorul unei taxonomii (la alegere), rezumați-vă la o categorie de jocuri, pentru care identificați și descrieți cel puțin 3 exemple de jocuri.

<p><i>Taxonomie după Anna Bacus</i></p>	<p>a) Jocuri fizice Jocuri vizând motricitatea grosieră:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri constructive (construcții blocuri, cocă, nisip, lemn); • jocuri distructive. <p>Jocuri vizând motricitatea fină:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri de manipulare (de tip lego); • jocuri de coordonare (care presupun utilizarea instrumentelor muzicale). <p>Jocuri vizând dezvoltarea psihomotrică:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri aventuroase (ascensiune pe diferite aparate); • mișcări creative (dans); • jocuri de explorare senzorială (modelare); • jocuri cu obiecte (căutare pe masă). <p>b) Jocuri intelectuale Jocuri lingvistice (ascultare și narare de povești):</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri de achiziție; • jocuri de comunicare; • jocuri de organizare lingvistică; • jocuri de explicație. <p>Jocuri științifice:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri de explorare sau investigare a realității (cu apă, cu nisip); • jocuri-rezolvare de probleme. <p>Jocuri simbolice (matematice):</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri reprezentative (pretind că ...); • jocuri de imitație în miniatură a ambianței (casa bunicilor, dramatizări); • jocuri de numărare. <p>Jocuri creative (pictură, desen, modelaj, lucru manual, proiectare):</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri estetice sau imaginative; • jocuri fanteziste sau realiste; • jocuri inovative <p>c) Jocuri socio-afective Jocuri cu caracter terapeutic (utilizând lemn, cocă, muzică, apă):</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri agresive; • jocuri regresive; • jocuri de relaxare; • jocuri de solitudine; • joc paralel. <p>Jocuri lingvistice (de-a telefonul):</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri de comunicare;
	<ul style="list-style-type: none"> • jocuri de interacțiune; • jocuri de cooperare. <p>Jocuri repetitive (control/autocontrol). Jocuri empatic: simpatie/sensibilitate (cu animale mici, cu alți copii). Jocuri pentru formarea imaginii de sine ("La cumpărături", "Discuții"):</p> <ul style="list-style-type: none"> • jocuri cu roluri;

	<ul style="list-style-type: none"> • jocuri morale; • jocuri chimice. <p><i>Jocuri-concursuri: toate jocurile cu reguli (lume, numărare).</i></p>
<i>Taxonomie după Partner</i>	<ul style="list-style-type: none"> • jocul solitar; • jocul contemplativ (de spectator); • jocul paralel; • jocul asociativ; • jocul cooperant.
<i>Taxonomie după Karl Gross</i>	<ul style="list-style-type: none"> • jocuri experimentale; • jocuri cu funcții generale; • jocuri senzoriale; • jocuri motorii; • jocuri intelectuale; • jocuri afective; • jocuri de voință.

Descrierea jocurilor

<i>Taxonomie</i>

3. Oferiți exemple de jocuri pentru elevii de vârstă școlară mică, corespunzător tipurilor de jocuri studiate în cadrul orele de curs:

Tipologie	Exemple de jocuri pentru elevii de vârstă școlară mică
Jocuri de dezvoltare a creativității	
Jocuri de dezvoltare a gândirii critice	
Jocuri cognitive	
Jocuri didactic la alegere	

3. Propuneți tipuri de jocuri corespunzător formelor de organizare în clasa de elevi.

<i>Activități frontale</i>	<i>Activități individuale</i>	<i>Activități grupale</i>

4. **Elaborați un chestionar online pentru tema „Teorii ale jocului. Tipuri de jocuri pentru elevii de vârstă școlară mică”. Plasați linkul chestionarului online în classroom și aplicați-l în cadrul orelor de seminar.**

Link chestionar online: _____

1.3. Criterii de clasificare a jocurilor. Funcții principale, secundare și marginale ale jocului

1. **Realizați harta conceptuală (Mind maps) a *Funcțiilor principale, secundare și marginale ale jocului.***

Harta conceptuală (Mind maps)

Arbore

10. Reflectați relevanța *funcției sociale a jocului didactic* pentru elev și pentru cadrul didactic, cât și pentru activitatea lor comună.

Relevanța funcției sociale a jocului didactic

Pentru elev:

Pentru cadrul didactic:

Pentru activitatea lor comună:

11. Creați o carte digitală „Funcțiile secundare ale jocului didactic”, valorificând Caseta info și alte resurse bibliografice, prin intermediul platformei: <https://www.storyjumper.com/>. Plasați linkul cărții digitale „Funcțiile secundare ale jocului didactic” în classroom.

Link:

Caseta info:

Funcțiile secundare ale jocului didactic

1) **Rolul de divertisment.** Jocul înlătură plictiseala pricinuită de lipsa activității. Funcția jocului este și în acest caz aceea de a introduce elemente pe care mediul nu le oferă.

2) **Jocul – element odihnitor.** Jocul obosește mai puțin, pentru că răspunde tendințelor de afirmare refulate, imprimate de necesitățile muncii și de aceea lasă impresia nu numai că nu obosește, ci chiar că relaxează. Este vorba, de fapt, nu atât de repaus cât de o eliberare din constrângerea muncii (referire valabilă pentru adult).


3) **Jocul – agent de manifestare socială.** Funcție conform căreia jocul ar exercita la copil tendințele sociale.

4) **Jocul – agent de transmitere a ideilor, a obiceiurilor de la o generație la alta.** Încă din cele mai vechi timpuri jocul a fost folosit ca mijloc de educație populară.

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE II
PROIECTAREA ȘI DESFĂȘURAREA JOCURILOR DIDACTICE ÎN
CLASELE PRIMARE







2.1. Proiectarea jocului didactic la nivelul învățământului primar

1. Exemplificați trei greșeli pe care le poate face un cadru didactic în proiectarea și desfășurarea jocurilor didactice în clasele primare. Propuneți trei modalități de corijare.

 <i>Așa NU</i>	<i>Așa DA</i> 

2. Completați setul exigențelor legate de proiectarea jocurilor didactic la nivelul învățământului primar cu altele, rezultate din constatările personale de la practica pedagogică (din viața de școlar/student).

Exigențe privind proiectarea jocurilor didactice:

	<i>Organizarea judicioasă a acestuia.</i>
	<i>Respectarea momentelor jocului didactic.</i>
	-
	-
	-
	-

3. Transpuneți într-o schemă grafică structura sistemică a procesului de proiectare a jocului didactic la nivelul învățământului primar.

<i>Structura sistemică a procesului de proiectare a jocului didactic: schema grafică</i>

4. Analizați *Standardele de competență profesională ale cadrelor didactice din învățământul general* (2016, https://mec.gov.md/sites/default/files/standarde_cadre_didactice.pdf). Completați tabelul cu calități și competențe ce trebuie să le manifeste un cadru didactic în vederea proiectării-desfășurării eficiente a jocurilor didactice la nivel de clasă.

<i>Calități</i>	<i>Competențe</i>

5. Evidențiați avantajele și dezavantajele jocurilor didactice digitale comparativ cu jocurile didactice clasice.

<i>Jocuri didactice digitale</i>	<i>Jocurilor didactice clasice</i>
Avantaje: .	Avantaje:
Dezavantaje:	Dezavantaje:

2.2. Valențe formative ale jocului

1. Argumentați enunțul: „*Jocul constituie una din formele de învățare cu cele mai bogate efecte educative, un bun mijloc de activizare a școlărilor mici, de stimulare a resurselor intelectuale, contribuind la formarea personalității acestora.*”

Enunțul

Argumentul

2. Analizați raportul dintre joc și învățare, evidențiind câte trei caracteristici comune și trei diferențiatoare.

Joc	Caracteristici comune	Învățare
Caracteristici diferențiatoare		Caracteristici diferențiatoare

3. Prezentați un joc didactic specific nivelului primar de învățământ și demonstrați că are caracter *formativ*.

Jocul didactic:

4. Evidențiați cel puțin 5 modalități concrete de tratare individuală a elevilor în procesul de organizare a jocurilor didactice.

5. Sintetizați valențele formativ-educative ale jocului didactic în școlaritatea mică. Creați o carte digitală în baza subiectului respectiv, utilizând platforma digitală preferată. Plasați linkul cărții electronice „*Valențe formativ-educative ale jocului didactic în școlaritatea mică*” în classroom. Exemple de platforme digitale: <https://www.storyjumper.com/>; <https://bookcreator.com/>; <https://www.flipsnack.com/>; <https://www.bookemon.com/>; <https://www.flipsnack.com/> ;

Link:

6. Argumentați în 5 enunțuri importanța cunoașterii valențelor formativ-educative ale jocului didactic, pentru un viitor cadru didactic (profesor în învățământul primar).

Argumente

-

-

-

-

-

7. Cum influențează atributele mobilierului desfășurarea unei lecții bazată pe joc didactic? Explicați în fiecare cadran figurile.

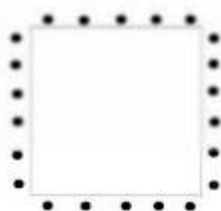


Figura 1

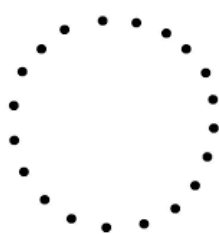


Figura 2

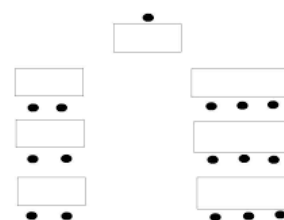


Figura 3

--	--	--

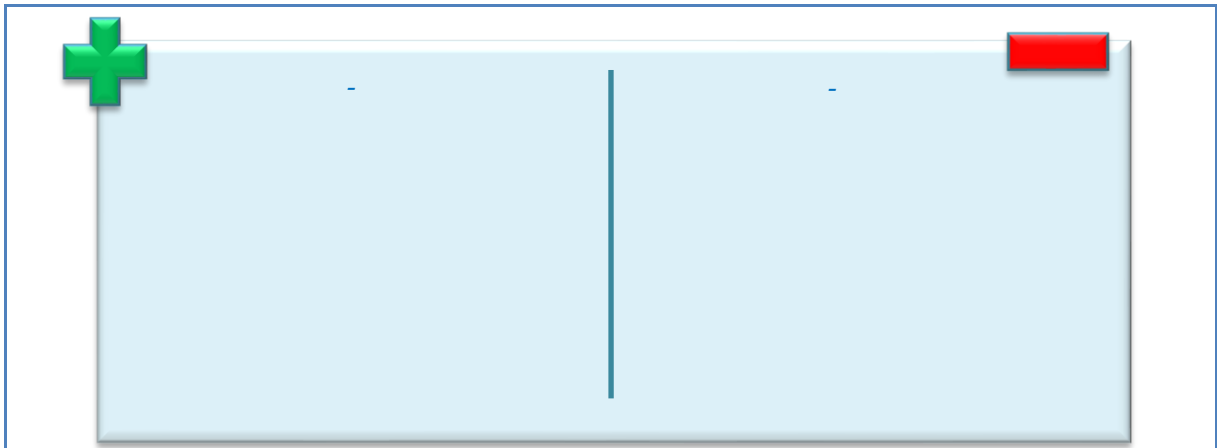
8. Identificați un joc didactic pentru fiecare din cele nouă tipuri de inteligențe multiple descrise de *H. Gardner*. Extrapolați jocurile didactice propuse la disciplinele școlare din *Curriculumul național pentru învățământul primar (2018)*.

Tipuri de inteligențe multiple	Denumirea jocului didactic	Scopul jocului didactic	Disciplina școlară
Inteligența verbală/lingvistică			
Inteligența logico-matematică			
Inteligența vizuală/spațială			
Inteligența muzicală/ritmică			
Inteligența corporală/kinestezie			
Inteligența socială, interpersonală			

Inteligența intrapersonală			
Inteligența naturalistă			
Inteligența existențială			

9. Amintiți-vă lecțiile asistate la practica pedagogică sau din viața de școlar și analizați un joc didactic aplicat de cadru didactic. Prezentați aspectele pozitive/critice, motivați opinia și sugerați propriul mod de a aborda a situația respectivă.

Denumirea jocului didactic:
Disciplina școlară:
Clasa:
Tipul de joc didactic:
Conținutul jocului (prezentare succintă):



Opinia și propriul
mod de a aborda
aspectele critice:

10. Respectând etapele și exigențele specifice jocului de rol, descrieți jocul de rol „De-a ghidul și vizitatorii”.

Denumirea jocului didactic: „De-a ghidul și vizitatorii”.

11. Argumentați în cinci enunțuri valențele formative ale jocului de rol.

Argumente

-

-

-

-

-

12. Selectați de pe site-urile educaționale (științifice), articole și informații științifico-metodice ce ar putea fi raportate la subiectul „Valențe formative ale jocului didactic”.

Completați tabelul în baza cercetării realizate:

Titlul materialului	Autorul materialului	Linkul (QR cod)	Rezumatul articolului	Data publicării	5-6 cuvinte cheie

Recomandări site: <https://ibn.idsi.md/>

13. Exemplificați realizarea *individualizării și diferențierii* prin intermediul unui joc didactic (la dorință).

Denumirea jocului didactic: Găsește perechea

2.3. Proiectarea, simularea didactică, autoevaluarea/ evaluarea reciprocă a jocurilor didactice pentru ariile curriculare: *Limbă și comunicare; Matematică și Științe; Educație socioumanistică și Consiliere și dezvoltare personală; Arte și Tehnologii; Sport*

1. Elaborați lista eventualelor probleme ale cadrului didactic novice în proiectarea-desfășurarea jocurilor didactice la nivel de clasă. Identificați problemele ce țin de *personalitatea cadrului didactic și personalitatea elevului de vârstă școlară mică.*

<i>Personalitatea cadrului didactic</i>	<i>Personalitatea elevului de vârstă școlară mică</i>

--	--

- 2. Proiectați un joc didactic, respectând exigențele metodice prezentate la curs. Identificați eventualele dificultăți întâmpinate în organizarea jocului selectat, cauzele și posibilitățile de depășire.**

Denumirea jocului didactic:

--

3. Amintiți-vă o lecție din viața de școlar sau o oră de curs/seminar din viața de student (în funcție de impresia care a avut-o asupra ta, în care ai fost implicat într-un joc didactic și analizați-o corespunzător algoritmului/fazelor de mai jos. Apreciați prin prezentarea de exemple concrete ce vizează aspectele pozitive / critice, precum și modul în care ar fi putut fi evitate aspectele critice.

<i>Fazele jocului didactic</i>	<i>Describe și exemplifică</i>	<i>Aspecte pozitive</i>	<i>Aspecte critice</i>

4. Exemplificați modul în care un joc didactic specific ariei curriculare *Limbă și comunicare* poate fi adaptat pentru aria curriculară „*Educație socioumanistică*”.

Denumirea jocului didactic: De-a profesorul și elevii (joc de rol)	
Aria curriculară <i>Limbă și comunicare</i>	Aria curriculară <i>Educație socioumanistică</i>

5. Prezentați un joc didactic pentru o disciplină școlară la alegere. Descrieți cel puțin două situații educaționale concrete în care jocul poate fi aplicat *interdisciplinar*.

Disciplina școlară:	<i>Limba și literatura română</i>
Denumirea jocului didactic:	Cuvinte asemenea
Scopul didactic:	consolidarea cunoștințelor despre cuvintele cu sens asemănător (sinonime), activizarea vocabularului elevilor.
Materialul didactic:	o minge, recompense pentru grupa câștigătoare (steluțe).
Nivelul clasei:	Clasa a II-a
<i>Exemplu</i>	
<i>Exemplu</i>	

6. Creați un joc didactic pe una din aplicațiile, platformele cunoscute, la disciplina școlară preferată. Plasați codul QR și linkul jocului creat în classroom. Ex:
<https://wordwall.net/ro>; <https://learningapps.org/>; <https://edpuzzle.com/>;
<https://www.studystack.com/>

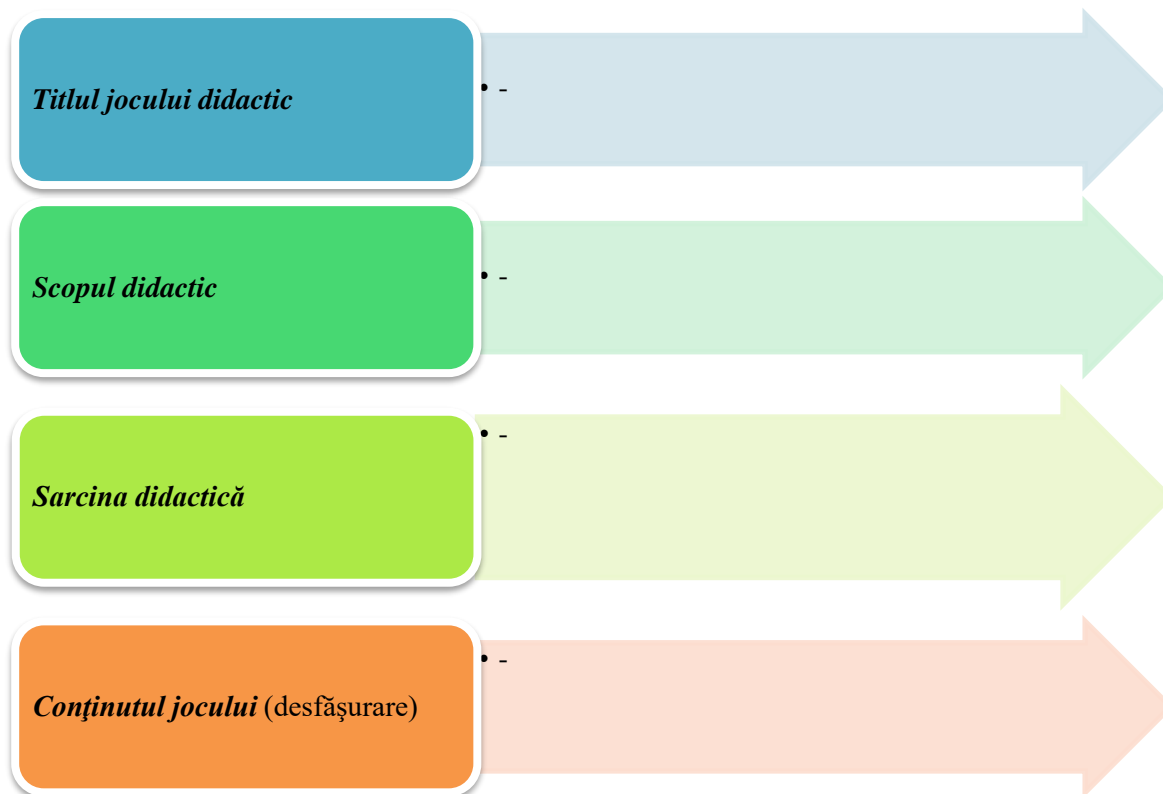
Link:

9. Proiectați un joc didactic pentru evaluarea reciprocă a rezultatelor învățării la disciplina *Limba și literatura română*.

Denumirea jocului didactic:	<i>Cuvinte-cheie</i>
Disciplina școlară:	Limba și literatura română
Nivelul clasei:	Clasa a IV-a
Conținutul jocului didactic:	

10. Creați un joc didactic pentru aria curriculară *Limbă și comunicare*, respectând structura dată. Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar.

Structura jocului didactic:



11. Creați un joc didactic la disciplina *Limba și literatura română*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Potrivește* (<https://wordwall.net/ro/about/template/match-up>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom. Exemplu de joc: <https://wordwall.net/ro/resource/23999901/potrivește-imaginea-cu-povestea>

Link: _____
Codul QR

12. Construiți un joc didactic la *Limba și literatura română*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Cuvântul lipsă* (<https://wordwall.net/ro/about/template/missing-word>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom. Exempu de joc: <https://wordwall.net/ro/resource/11898160/completează-propoziția-cu-cuvântul-potrivit-corect>

Link: _____
Codul QR

Aria curriculară „Matematică și Științe”

13. Proiectați un joc didactic pentru disciplina școlară *Matematică*, clasa a III-a, unitatea de conținut „*Numerele naturale 0 – 1 000*”, respectând structura dată. Simulați jocul didactic în cadrul orele de seminar.

Structura:	
Titlul jocului	
Scopul	
Materialul didactic	
Sarcina didactică	
Conținutul jocului	

Regulile jocului	

14. Analizați manualele de *Matematică* (recomandate de MEC) și completați tabelul:

Clasa	Jocuri didactice propuse în manualul de <i>Matematică</i>	Scopul jocului didactic (dedu)	Propune alte variante ale jocului (complicare)
I.			
II.			
III.			

IV.			

15. Identificați un joc didactic pentru unitatea de competență 1.3. *Aplicarea adunării, scăderii și a proprietăților acestora pentru: compunerea și descompunerea numerelor 0 – 100 (Matematică, clasa a II-a)*. Completați tabelul:

Structura:	
Titlul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

16. Propuneți un joc didactic pentru evaluarea formativă interactivă (EFI), la disciplina *Matematică*.

Structura:	
Clasa:	
Titlul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

17. Creați un joc didactic la disciplina școlară *Matematică*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Găsește perechea* (<https://wordwall.net/ro/about/template/find-the-match>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom. Exemplu de joc: <https://wordwall.net/ro/resource/3823663/numerele-0-10>

Link: _____
Codul QR

**18. Proiectați un joc didactic la disciplina Științe, respectând structura oferită în tabel.
Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar.**

Aloritm:	
Clasa:	
Unități de competențe (sub-competențe):	
Unitatea de conținut:	
Titlul jocului:	
Scopul didactic:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	
Regulile jocului:	
*Variante ale jocului (complicare)	

***Variante ale jocului (complicare)** – fie este vorba de o complicare a itemilor jocului pentru cei care au aptitudini în domeniul respectiv, fie despre o utilizare în alte contexte, pentru alte vârste, pentru alte arii de stimulare. Notarea variantelor are valențe formative pentru cadru didactic deoarece prin imaginarea lor are loc dezvoltarea creativității ei, dar și posibilitatea de a face față situațiilor concrete din timpul activității.

19. Construiți un joc didactic la disciplina *Științe*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Anagramă* (<https://wordwall.net/ro/about/template/anagram>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom.

Link: _____
Codul QR

20. Identificați un joc didactic pentru disciplina *Științe* și descrieți cel puțin două situații educaționale concrete în care el poate fi aplicat *interdisciplinar*.

Denumirea jocului didactic:	
Disciplina școlară:	
Scopul didactic:	
Materialul didactic:	
Nivelul clasei:	
<i>Exemplu</i>	
<i>Exemplu</i>	

Aria curriculară „Educație socioumanistică”

21. Propuneți un joc didactic pentru disciplina *Istoria românilor și universală (cl. IV)*, racordând-l la următoarele etape. Explică acțiunile.

<i>Introducerea în joc</i>	•-
<i>Anunțarea titlului jocului</i>	•-
<i>Prezentarea materialului</i>	•-
<i>Explicarea jocului</i>	•-
<i>Fixarea regulilor</i>	•-
<i>Executarea jocului</i>	•-
<i>Complicarea jocului</i>	•-
<i>Încheierea jocului</i>	•-

22. Creați un joc didactic demonstrativ pentru 2 echipe de elevi, la disciplina *Istoria românilor și universală*, utilizând o hartă (link harta administrativă: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Moldova_harta_administrativa.png).

Algoritm	
Clasa:	
Unitatea de competență (sub-competențe):	<i>1.3. Localizarea în spațiu și timp a faptelor, evenimentelor referitoare la istoria familiei, a localității natale.</i>
Unitatea de conținut:	<i>Timpul și spațiul în istorie. Linia timpului. Harta istorică.</i>
Titlul jocului:	
Scopul didactic:	

Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

Harta administrativă:

Link: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Moldova_harta_administrativa.png



23. Construiți un joc didactic la disciplina *Istoria românilor și universală*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Roata aleatoare* (<https://wordwall.net/ro/about/template/random-wheel>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom. Exempu de joc: <https://wordwall.net/ro/resource/20636969/moldova-vatra-mea-str%C4%83bun%C4%83>

Link: _____
Codul QR

24. Descrieți un joc didactic pentru unitatea de competență 2.1. *Recunoașterea termenilor istorici în diverse contexte de comunicare (Istoria românilor și universală, clasa a IV-a).*


Structura	
Titlul jocului didactic:	
Scopul jocului:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar. Completați grila de autoevaluare/interevaluare, în aspect de desfășurare a jocului didactic:

Puncte forte	Puncte critice	Sugestii de îmbunătățire

25. Prescrieți un joc didactic pentru disciplina școlară *Educația moral-spirituală*, subiectul *Familie unită – familie fericită*. Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar. Link manual *Educația moral-spirituală*, clasa a III-a, p. 28: [http://educatieonline.md/read/?2/II Educatia%20moral%20spirituala%20\(a.%202019,%20in%20limba%20romana\)#27](http://educatieonline.md/read/?2/II Educatia%20moral%20spirituala%20(a.%202019,%20in%20limba%20romana)#27)

Structura	
Titlul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	
Scurtă expunere sau descriere care să stârnească interesul și atenția elevilor pentru joc:	
Conținutul jocului:	

<h2 style="color: yellow; background-color: red; padding: 5px;">Familie unită – familie fericită</h2>			
<p><i>Familia unită este mai tare decât orice cetate.</i></p>			
 <p>1. Citește poezia.</p>	<p style="text-align: center;">ACASĂ</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>Bine e la noi acasă! Nu e lume mai frumoasă Cum e cuibul părintesc, Unde eu trăiesc și cresc.</p> <p>Tată, mamă și bunici, Eu și frățiorii mici, Toți, aici, suntem uniți, Bucuroși și fericiți!</p> </td> <td style="width: 50%;"> <p>Casa mea și-n somn o știu, Orice colț pot să-l descriu. Când pășesc al casei prag, Tot ce văd în ea mi-e drag.</p> <p>Parcă dintr-un basm vrăjit, Toate-mi spun: „Bine-ai venit!”</p> <p style="text-align: right;"><i>Emilia Căldăraru</i></p> </td> </tr> </table>	<p>Bine e la noi acasă! Nu e lume mai frumoasă Cum e cuibul părintesc, Unde eu trăiesc și cresc.</p> <p>Tată, mamă și bunici, Eu și frățiorii mici, Toți, aici, suntem uniți, Bucuroși și fericiți!</p>	<p>Casa mea și-n somn o știu, Orice colț pot să-l descriu. Când pășesc al casei prag, Tot ce văd în ea mi-e drag.</p> <p>Parcă dintr-un basm vrăjit, Toate-mi spun: „Bine-ai venit!”</p> <p style="text-align: right;"><i>Emilia Căldăraru</i></p>
<p>Bine e la noi acasă! Nu e lume mai frumoasă Cum e cuibul părintesc, Unde eu trăiesc și cresc.</p> <p>Tată, mamă și bunici, Eu și frățiorii mici, Toți, aici, suntem uniți, Bucuroși și fericiți!</p>	<p>Casa mea și-n somn o știu, Orice colț pot să-l descriu. Când pășesc al casei prag, Tot ce văd în ea mi-e drag.</p> <p>Parcă dintr-un basm vrăjit, Toate-mi spun: „Bine-ai venit!”</p> <p style="text-align: right;"><i>Emilia Căldăraru</i></p>		

26. Propuneți un joc didactic pentru unitatea de competență 3.2. *Aprecierea valorică a comportamentelor copiilor în comunitate (Educația moral-spirituală, clasa a I-ii).*

Structura	
Titlul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar. Completați grila de autoevaluare/interevaluare, în aspect de implementare a jocului didactic:

Puncte forte	Puncte critice	Sugestii de îmbunătățire

27. Identificați o unitate de competență pentru disciplina școlară *Educația moral-spirituală și nuanți*, printr-o listă, 7 jocuri didactice derivate din ea.

Lista: 7 jocuri didactice		
Unitatea de competență (sub-competență):		
Clasa:		
1.	<i>Titlul jocului</i>	
	<i>Scopul didactic</i>	
2.	<i>Titlul jocului</i>	
	<i>Scopul didactic</i>	
3.	<i>Titlul jocului</i>	
	<i>Scopul didactic</i>	
4.	<i>Titlul jocului</i>	
	<i>Scopul didactic</i>	
5.	<i>Titlul jocului</i>	
	<i>Scopul didactic</i>	
6.	<i>Titlul jocului</i>	
	<i>Scopul didactic</i>	

7.	Titlul jocului	
	Scopul didactic	

28. **Construiți un joc didactic la disciplina școlară Educația moral-spirituală, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Adevărat sau fals* (<https://wordwall.net/ro/about/template/true-or-false>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom.**

Link: _____
Codul QR

Aria curriculară „Arte”

29. **Propuneți un joc didactic pentru unitatea de competență 2.3. Interpretarea unor cântece care exprimă diferite sentimente, descriu un portret/tablou. (Educația muzicală, clasa a II-a). Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar.**

Structura	
Titlul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar. Completați grila de autoevaluare/interevaluare, în aspect de implementare a jocului didactic:

Puncte forte	Puncte critice	Sugestii de îmbunătățire

30. Creați un joc didactic la disciplina *Educația muzicală*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Potrivește* (<https://wordwall.net/ro/about/template/match-up>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom. Exemplu de joc:

Link: _____
Codul QR

31. Descrieți un joc didactic pentru unitatea de competență 2.8. *Reproducerea mișcărilor de brațe și a pașilor de bază în ritmică și dans (Educația fizică, clasa I-ii)*. Argumentați și demonstrați că jocul are caracter interdisciplinar.

Disciplina școlară:	<i>Educația fizică</i>
Denumirea jocului didactic:	
Scopul didactic:	
Materialul didactic:	

Conținutul jocului (desfășurare):	
Argumentează și demonstrează:	

32. Indicați câte un joc didactic (titlul) pentru fiecare din unitățile de conținut (module) specificate de *Curriculumul național pentru învățământul primar (2018)*, disciplina *Educația plastică*, conform tabelului:

Unități de conținut (module)	Clasa			
	I	II	III	IV
<i>Frumosul în jurul nostru</i>				
<i>Alfabetul artei plastice</i>				
<i>Cum realizăm o lucrare plastică</i>				
<i>De ce ne place arta plastică</i>				

Alegeți un joc didactic din cele enumerate și descrieți-l conform algoritmului:

Introducerea în joc	
Anunțarea titlului jocului	
Prezentarea materialului	
Explicarea jocului	
Fixarea regulilor	
Executarea jocului	
Complicarea jocului	
Încheierea jocului	

33. Pornind de la *Aria curriculară „Arte”*, disciplina *Educația plastică*, concepeți un joc didactic pentru evaluarea formativă interactivă (EFI), în care să utilizați materiale didactice specifice disciplinei.

Structura	
Clasa:	
Titlul jocului didactic:	
Tipul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar. Completați grila de autoevaluare, în aspect de implementare a jocului didactic:

Puncte forte	Puncte critice	Sugestii de îmbunătățire

34. Construiți un joc didactic la disciplina *Educația plastică*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Sortare în funcție de grup* (<https://wordwall.net/ro/about/template/group-sort>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom.

Link: _____
Codul QR

35. Proiectați un joc didactic pentru unitatea de competență 2.1. *Identificarea elementelor de limbaj plastic în natură, imagini plastice și opere de artă* (Educația plastică, clasa a II-a).

Structura	
Titlul jocului:	
Scopul:	

Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

Aria curriculară „Sport”

36. Complicați jocul specific disciplinei *Educația fizică*, prin introducerea unor elemente noi.

Varianta 1 – joc didactic	Varianta 2 – joc didactic
<p><i>Jocul:</i> Voleibal</p> <p><i>Materiale necesare:</i> o minge.</p> <p><i>Regulile jocului:</i> jocul se desfășoară afară, într-un spațiu larg, fără obstacole. Regula este să se paseze mingea de cât mai multe ori, fără a o lăsa să cadă pe sol.</p> <p>De exemplu: mingea poate fi lovită numai cu mână dreaptă și piciorul drept.</p>	

37. Concepeți un joc pentru disciplina *Educația fizică*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Roata aleatoare* (<https://wordwall.net/ro/about/template/match-up>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom. Exemplu de joc: <https://wordwall.net/ro/resource/9728497/jocuri-de-mi%C8%99care>

Link: _____
Codul QR

38. Propuneți un joc didactic pentru unitatea de competență 2.9. *Aplicarea achizițiilor motrice în condiții de joc (Educația fizică, clasa a I-a)*. Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar.

Structura	
Titlul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	

Conținutul jocului:	

39. Analizați extrasul din *Curriculumul național pentru învățământul primar (2018)*, disciplina școlară *Educația fizică*, cl. I-îi, p. 134.

<p>2.9. Aplicarea achizițiilor motrice în condiții de joc.</p> <p>2.10. Încadrarea în activitatea motrice de grup.</p>	<p>6. Jocuri de mișcare și ștafete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jocuri de mișcare frontale. • Jocuri de mișcare în perechi. • Jocuri de mișcare colective și în echipe. • Jocuri cu elemente din jocuri sportive. • Ștafete sportive. 	<p>Jocuri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - de atenție, de cunoaștere, de imitare etc.; - pentru echilibru, reacție, anticipare etc.; - pentru dezvoltarea calităților motrice (coordonarea, viteza, suplețea, rezistență); - pentru ținere, transmiteri, prinderi, aruncări; <p>Ștafete cu depășire a obstacolelor, individual și în grup.</p> <p><i>Produse:</i> jocuri, ștafete, colaborarea în echipă.</p>
--	---	--

Alegeți un tip de joc din cele enumerate în curriculum și descrieți-l conform algoritmului:

<i>Tipul de joc</i>	
<i>Introducerea în joc</i>	
<i>Anunțarea titlului jocului</i>	
<i>Prezentarea materialului</i>	
<i>Explicarea jocului</i>	
<i>Fixarea regulilor</i>	
<i>Executarea jocului</i>	
<i>Complicarea jocului</i>	
<i>Încheierea jocului</i>	

Aria curriculară „Tehnologii”

40. Propuneți câte un joc didactic pentru modulele prevăzute de *Curriculumul național pentru învățământul primar (2018)*, disciplina *Educația tehnologică*, marcate cu „✓” în tabel:

Modulul	Clasa			
	I	II	III	IV
Modelarea artistică			✓	
Colaje și decorațiuni	✓			
Educația digitală	✓			
Arta culinară și sănătatea		✓		
Reciclarea creativă		✓		
Activități agricole			✓	
Meșteșuguri populare (arta acului)				✓
Robotica				✓

Alegeți un joc didactic din cele enumerate și descrieți-l conform algoritmului:

<i>Introducerea în joc</i>	• -
<i>Anunțarea titlului jocului</i>	• -
<i>Prezentarea materialului</i>	• -
<i>Explicarea jocului</i>	• -
<i>Fixarea regulilor</i>	• -
<i>Executarea jocului</i>	• -
<i>Complicarea jocului</i>	• -
<i>Încheierea jocului</i>	• -

41. Creați un joc didactic la disciplina *Educația tehnologică* de tip puzzle, în formă letrică. Argumentați subiectul selectat (unitatea de conținut) și demonstrați că poate avea caracter universal fără a utiliza o limbă de circulație internațională.

Structura	
Clasa:	
Titlul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

Argument:	

42. Construiți un joc didactic la disciplina *Educația tehnologică*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Sortare în funcție de grup* (<https://wordwall.net/ro/about/template/group-sort>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom.

Link: _____
Codul QR

43. Propuneți un joc didactic pentru unitatea de competență 1.2. *Explorarea motricității fine prin tehnici de modelare a formelor simple* (*Educația tehnologică, clasa I-îi*).

Structura	
Titlul jocului:	
Scopul:	
Materialul didactic:	
Conținutul jocului:	

--	--

Simulați jocul didactic în cadrul orelor de seminar. Completați grila de autoevaluare/interevaluare, în aspect de desfășurare a jocului didactic:

Criterii de evaluare (autoevaluare/interevaluare)	<i>Foarte bine (3 puncte)</i>	<i>Bine (2 puncte)</i>	<i>Suficient (1 punct)</i>
Pregătirea jocului didactic.			
Organizarea judicioasă a acestuia.			
Respectarea momentelor jocului didactic.			
Ritmul și strategia conducerii lui.			
Stimularea elevilor (subiecților) în vederea participării active la joc.			
Asigurarea unei atmosfere prielnice de joc.			
Varietatea elementelor de joc (complicarea jocului, introducerea altor variante etc.).			
Punctaj obținut:			
Total maxim: 21 de puncte			

Aria curriculară „Consiliere și dezvoltare personală”

44. Creați un joc didactic la disciplina *Dezvoltarea personală*, pentru etapa lecției *reflecție*, unitatea de conținut „*Politețea. Semnificația și manifestarea politeții*”, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Deschide caseta* (<https://wordwall.net/ro/about/template/open-the-box>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom.

Link: _____

Codul QR

45. Descrieți un joc didactic pentru unitatea de competență 2.1. *Identificarea comportamentelor corecte în grupul școlar și în mediul natural (Dezvoltarea personală, clasa a II-a).*

Algoritm		
Fazele jocului didactic	Describe	Exemplifică
Denumirea jocului		
Situația premergătoare jocului		
Situația de joc		
Problema didactică/educativă		
Reguli de joc		
Acțiuni de joc		
Afectivitatea jocului		
Rezultatul educativ al jocului		

Activități transdisciplinare

46. Elaborați lista principiilor didactice ce necesită a fi respectate în proiectarea-desfășurarea jocurilor didactice la nivelul *Activităților transdisciplinare*.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

47. Recomandați câte un joc didactic pentru *conținuturile generice și subiectele tematice* aferente *Activităților transdisciplinare*, recomandate de *Curriculumul național pentru învățământul primar (2018)*.

Conținuturi generice	Subiecte tematice recomandate	Cl.	Jocul didactic
Educație patriotică	<i>Expediție în trecut pentru viitor</i>	IV	
Educație pentru sănătate	<i>În fiecare anotimp sănătatea-i lucru sfânt</i>	I	

Educație pentru mediu/ Educație ecologică	<i>Câte unul, pe cărare mergem în pădurea mare</i>	II	
Educație pentru familie	<i>Acasă de Paști</i>	I	
Educație antreprenorială	<i>Prețul pâinii</i>	I	
Educație interculturală	<i>Spune-mi cine ești, spune-mi ce iubești</i>	III	
Educație pentru societate	<i>Caleidoscopul profesiilor</i>	I	

Selectați un joc didactic, după preferință, și simulați-l în cadrul orelor de seminar. Completați grila de autoevaluare/interevaluare, în aspect de implementare a jocului didactic: „*Târgul meseriilor*”.

Puncte forte	Puncte critice	Sugestii de îmbunătățire
• .		

48. Creați un joc didactic pentru zilele de *Activități transdisciplinare*, utilizând platforma wordwall.net, categoria *Cărți aleatorii* (<https://wordwall.net/ro/about/template/random-cards>). Plasați linkul jocului creat (codul QR) în classroom

Link: _____
Codul QR

Bibliografie

Cadrul normativ:

1. *Standarde de competență profesională ale cadrelor didactice din învățământul general*, aprobate prin Ordinul ministrului educației nr. 623 din 28.06.2016.
https://mecc.gov.md/sites/default/files/standarde_cadre_didactice.pdf
2. *Curriculum național. Învățământ primar*, aprobat prin Ordinul MECC nr. 1124 din 20.07.2018.
https://mecc.gov.md/sites/default/files/curriculum_primare_site.pdf
3. *Ghid de implementare a curriculumului pentru învățământul primar*. Chișinău: ©MECC; Lyceum, 2018. https://mecc.gov.md/sites/default/files/ghid_curriculum_primare_rom_5.pdf
4. *Instrucțiunea privind managementul temelor pentru acasă în învățământul primar, gimnazial și liceal*, aprobată prin Ordinul MECC nr. 1249 din 22.08.2018.
https://mecc.gov.md/sites/default/files/instructiune_teme_pentru_acasa.pdf
5. *Metodologia privind evaluarea criterială prin descriptori în învățământul primar*, aprobată prin Ordinul MECC nr. 1468 din 13.11.2019.
https://mecc.gov.md/sites/default/files/mecd_1-4_15.11.2019_site.pdf
6. *Ghid de implementare a metodologiei privind evaluarea criterială prin descriptori în învățământul primar, clasele I-IV*. Chișinău: ©MECC, 2019.
https://mecc.gov.md/sites/default/files/ghid_eed_1-4_20.11.2019_site_final.pdf
7. *Modele de proiecte didactice de lungă durată, anul de învățământ 2019-2020*
https://mecc.gov.md/sites/default/files/matematica_cl_i-ii_2019-2020.pdf
8. *Regulamentul privind evaluarea și notarea rezultatelor învățării, promovarea și absolvirea în învățământul primar și secundar*, aprobat prin Ordinul MECC nr. 70 din 30.01.2020.
https://mecc.gov.md/sites/default/files/ordin_modificare_regulament_evaluare.pdf
9. *Planul-cadru pentru învățământul primar, gimnazial și liceal*, aprobat de MEC pentru anul curent de studii
10. *Instrucțiunea privind completarea catalogului școlar, clasele I-IV*, aprobată prin Ordinul MEC în anul curent de studii
11. *Repere metodologice privind organizarea procesului educațional în învățământul primar*, aprobate de MEC pentru anul curent de studii

Manuale școlare și ghiduri de implementare a manualelor:

12. Manuale pentru clasele primare <http://ctice.gov.md/manuale-scolare/>

Literatură de specialitate (opțional):

13. ANTOHE, G., HUȚUPAȘ, I. *Psihopedagogia jocului*. Galați: Nintnelav, 2002.

14. BOCOȘ M., JUCAN D. *Teoria și metodologia instruirii și Teoria și metodologia evaluării. Repere și instrumente didactice pentru formarea profesorilor*. Cluj-Napoca: Editura „Casa Cărții de Știință”, 2007.
15. BOCOȘ, M. *Instruirea interactivă. Repere axiologice și metodologice*. Iași: Polirom, 2013. 470 p. ISBN 978-973-46-3248-0.
16. ENACHE R. *Managementul jocului*. București: Editura Universitară, 2019.
17. GRANACI, L., *Instruirea prin joc: Teorie și practică*. Chișinău: Epigraf, 1999. 127 p. ISBN 978-9975-109-34-5.
18. MARCIA L. Nell, WALTER F. Drew. *De la joc la învățare*. București, Editura: TREI, 2016. 248 p. ISBN 978-606-719-826-3
19. STRATAN, Victoria. *Evaluarea competențelor școlare prin jocuri didactice*. In: Dialog intercultural polono-moldovenesc. Vol. V, nr.2, 11-13 aprilie 2022, Chișinău. Chișinău: Tipografia UST, 2022, pp. 38-44. ISBN 978-9975-76-207-6.
20. STRATAN, Victoria. *Formarea conștiinței și conduitei morale la elevii de vârstă școlară mică prin intermediul jocului didactic*. In: *Pledoarie pentru educație – cheia creativității și inovării*. 1-2 noiembrie 2011, Chișinău. Chișinău, Republica Moldova: Institutul de Științe ale Educației, 2011, pp. 183-185. ISBN 978-9975-56-010-8.
21. STRATAN, Victoria. *Implicații axiologice ale activităților ludice la treapta învățământului primar*. In: *Valorile moral-spirituale ale educației. In memoriam Mihail Terentii*. 3-4 aprilie 2015, Chișinău. Chișinău: Departamentul Editorial-Poligrafic al ASEM, 2015, pp. 186-189. ISBN 978-9975-48-069-7.
22. URSU, L. *Învățare prin joc. Aplicații pentru instruirea matematică primară*. In: *Revista Didactica Pro...*, revistă de teorie și practică educațională. 2006, nr. 2-3(37), pp. 86-90. ISSN 1810-6455.
23. URSU, L. *Jocuri didactice pentru lecțiile de matematică în clasele I-IV*. In: *Revista Didactica Pro...*, revistă de teorie și practică educațională. 2015, nr. 5-6(93-94), pp. 88-93. ISSN 1810-6455
24. URSU, L. *Jocuri didactice matematice. Aplicații pentru studierea împărțirii cu rest în clasa a III-a*. In: *Revista Didactica Pro...*, revistă de teorie și practică educațională. 2017, nr. 4(104), pp. 48-52. ISSN 1810-6455.
25. URSU, L; GÎNJU, S. *Castelul - o tehnică de dezvoltare a gândirii critice*. In: *Revista Didactica Pro...*, revistă de teorie și practică educațională. 2009, nr. 1(53), pp. 43-47. ISSN 1810-6455. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/Castelul_o%20tehnica%20de%20dezvoltare%20a%20gindirii%20critice.pdf