



## OPȚIONAL

# „JOC ȘI JOACĂ ÎN EVALUARE”



**Autor:** Joarză Mihaela-Anca

**Unitate:** Grădinița cu program prelungit nr. 28 Sibiu

**Tip opțional:** cross-curricular

**Grupa:** mare

**An școlar:** 2021-2022

**Motto:** „*Jocul este cel mai elevat tip de cercetare.*” – Albert Einstein

### **Notă de prezentare**

Programa pentru opționalul *Joc și joacă în evaluare* reprezintă o ofertă curriculară pentru grupa mare de preșcolari proiectată pentru un buget de timp de 1 activitate/ săptămână, pe durata unui an școlar.

Programa a fost elaborată potrivit dezideratelor conturate în *Reperete fundamentale privind învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului între naștere și 7 ani*, dar și în *Curriculum pentru educația timpurie*.

După testarea și lansarea a două resurse educaționale deschise de tip programe de opțional (*Educație pentru valori și Joaca de-a programarea*<sup>1</sup>) am constatat că se poate ajunge pe un alt palier în procesul de predare-învățare-evaluare. Pe de altă parte se poate observa o discrepanță între cerințele programei pentru educația timpurie și fișa pentru aprecierea progresului individual al copilului care reprezintă pilonul principal al evaluării la acest nivel de vârstă. Programă asigură un continuum către programele școlare din ciclul primar, însă dacă este să punem accent pe fișa mai sus amintită, atunci vom pierde din vedere aspecte importante care se fundamentează exact în această perioadă.

Programă a apărut din nevoia de a găsi instrumentele necesare în proiectarea activităților de evaluare din *Curriculum pentru educația timpurie* dar și ca sprijin pentru cunoașterea holistică a copilului pentru a compensa rapoartele de evaluare complexe elaborate până anul trecut școlar. Prin implicarea copilului în joacă și joc se pot observa mult mai bine domeniile în care el excelează sau domeniile în care necesită sprijin. Astfel, cadrul didactic poate avea o viziune de ansamblu a *Fișei pentru aprecierea progresului individual al copilului, înainte de intrarea în învățământul primar*.

---

<sup>1</sup> RED disponibile la adresa web: <http://www.isjsb.ro/index.php/resurse-educationale-deschise#materiale-educationale>

Prin adoptarea prezentei programe de opțional la grupă se ating toate domeniile de dezvoltare din *Curriculum pentru educația timpurie*. În anexa 1 sunt prezentate conținuturile (jocurile asociate) pe fiecare domeniu și dimensiune a dezvoltării. Anexa 2 vine în sprijinul cadrelor didactice pentru partea de evaluare realizată în grădiniță, respectiv asocierea jocurilor cu indicatorii comportamentali din *Fișa pentru aprecierea progresului individual al copilului, înainte de intrarea în învățământul primar*.

În anexa 3 se regăsesc descrieri pe larg pentru două jocuri implementate la grupă. La finalul descrierilor se află o etapă importantă – cea de *debriefing* (etapa de reflecție) – care le asigură copiilor modalități de integrare a elementelor învățate în joc în viața de zi cu zi prin invitația la reflecție. Reflecția este o componentă a modelului circular *Learning by Doing*<sup>2</sup> (învățarea prin experimentare):



*Imaginea 1 – Modelul circular de învățare prin experimentare*

Mai multe informații despre această debriefing se regăsesc la trimerile din webografie.

Prin derularea activităților acestui opțional copiii vor fi ajutați să se dezvolte armonios, pe toate domeniile de dezvoltare, fundație pentru următoarele competențe generale din ciclul

---

<sup>2</sup> [https://fyi.extension.wisc.edu/wi4hpublications/files/2015/10/Debriefing\\_Activity\\_Idea\\_Sheets.pdf](https://fyi.extension.wisc.edu/wi4hpublications/files/2015/10/Debriefing_Activity_Idea_Sheets.pdf)

primar. Au fost studiate competențele generale și specifice din programele aflate în vigoare pentru clasa pregătitoare, a I-a și a II-a, dar și modele de subiecte pentru Evaluarea națională de clasa a II-a pentru a pune bazele tiparelor pozitive de gândire. Astfel se creează o punte de legătură între competențele de atins la finalul perioadei de preșcolaritate și cele care se urmăresc în ciclul primar, cu țintă către competențele de evaluat la finalul clasei a II-a. În anexa 4 au fost sintetizate câteva competențe care se evaluează la finalul clasei a II-a dar care se pot forma încă din grădiniță prin aplicarea de jocuri educative.

Programa este o invitație la învățarea centrată pe copil, prin multiplele exemple de jocuri educative de bună calitate sugerate și care sunt perfect adaptate la această generație de copii deosebiți.

Această programă se dorește a fi o introducere a unui material mai vast care va fi realizat în colaborare cu mai mulți parteneri din comunitate locală, dar și reprezentanți ai firmelor care produc materiale educative pentru copii.

### **Competențe specifice**

1. Identificarea pașilor necesari rezolvării de probleme
2. Participarea la jocurile și activitățile organizate
3. Dobândirea unor deprinderi de relaționare în grup

### **Elemente de conținut și exemple de activități de învățare**

Pentru a veni în sprijinul cadrelor didactice conținuturile învățării sunt structurate pe cele 5 domenii de dezvoltare din *Curriculum-ul pentru educația timpurie*. Astfel, această programă poate fi un instrument util chiar dacă opționalul nu se implementează la grupă, jocurile putând fi folosite în etapele de ALA1 sau chiar ADE. Detalierea conținuturilor și exemplele de activități de învățare sunt cuprinse în Anexa 1.

### **Sugestii metodologice**

Prin *Joc și joacă în evaluare* se urmărește stimularea dezvoltării copiilor pe toate palierele într-un mod ludic, distractiv. Totodată aplicarea acestei programe la grupă ajută cadrul didactic în evaluarea holistică a copilului, prin facilitarea consemnării notițelor în caietul de observații

individuale, dar și în *Fișa pentru aprecierea progresului individual al copilului, înainte de intrarea în învățământul primar*.

Este recomandat să se acorde o importanță deosebită de fiecare dată când se introduce un joc nou. Acesta este bine să fie prezentat cu mult entuziasm, într-o atmosferă relaxată și plină de amuzament. Desigur, ține de creativitatea fiecărui cadru didactic să adapteze jocurile propuse la climatul grupei sau al unor copii.

Jocurile propuse pot fi jucate după regulamentele proprii (atât în cadrul activităților opționalului, dar și în activitatea obișnuită la grupă – în etape diferite: ADP, ALA1, ADE, ALA2), dar, la fel de bine, pot fi adaptate pentru a fi jucate împreună cu toată grupa.

Lista cu jocurile propuse se dorește a fi una orientativă, perfectibilă prin practica la grupă.

#### *Mijloace de învățământ:*

1. **Seria IQ BOOSTER**, Editura Ludicus Games: CityScape (Sudoku 3D), Gravity Track, Tetrace, Walk the dog, Say Cheese!, Pool Party, Spikescape, Brain Train etc.
2. **Seria Smartgames**, produse Smartgames: IQ Arrows, Apple Twist, Pirates Crossfire, Jack și vrejul de fasole, Flippin' Dolphins, Puzzle Beach, Colour Catch, Reciful de corali, Găini zăpăcite, Down the Rabbit Hole, Atlantis Escape etc.
3. **Seria Memorace**, produse Editura Ludicus Games: Primii pași în mate, Primele mele litere, Povești nemuritoare
4. **Seria BrainBox**, produse Editura Ludicus Games: ABC, Matematica pentru cei mici, Primele mele imagini, Opoziții, Universul, Animale, Transport
5. StoryLine (Povestiri fermecate), produs Asmodee
6. Exerciții yoga pentru copii, Editura Didactica Publishing House
7. Pouet! Pouet! (joc de mimă), produs DJECO
8. Zoologic, produs FoxMind
9. Hop! Hop! Hop!, produs DJECO
10. Quadricolor, produs DJECO
11. Labirintul magic, produs Drei Magier Spiele
12. Cortex, Editura Ludicus Games
13. Farmanimo, produs DJECO
14. Catan junior, produs Kosmos

15. Bla Bla, produs DJECO
16. Rapido meteo, produs DJECO
17. Pyjama Party, produs DJECO
18. Alias Jr, produs Tactic
19. Dixit, produs Libellud
20. Ligretto, produs Schmidt
21. Bataplus, produs DJECO
22. Addition, produs DJECO
23. Qwirkle, produs Schmidt
24. Zooloretto, produs AbacusSpiele
25. Leo, produs AbacusSpiele
26. Hoot! Owl! Hoot!, produs Mindware
27. Quick-couic, produs DJECO
28. Ziptou, produs DJECO
29. Equiliboom, produs DJECO
30. Packesel, produs Schmidt
31. Jenga, produs Hasbro
32. Mikado (Marocco), produs Mikado Spiel
33. ABC Dring!, produs DJECO
34. Woolfly, produs DJECO
35. Bataflash, produs DJECO
36. Bananagrams, Editura Ludicus Games
37. ABC Dring!, produs DJECO

**Alte jocuri utile (conțin cartonașe, planșe, broșuri etc.):**

- Kit Educativ pentru preșcolari, Editura Gama: Matematică și abilități, Comunicare și dezvoltare personală, Științe naturale, Omul și mediul înconjurător
- Genius Domino matematic, Editura Didactica Publishing House
- 52 de exerciții de relaxare pentru copii, Editura Didactica Publishing House
- Cutiuța cu emoții jucăușe, un produs marca Jucării vorbărețe
- Jocuri logice – poziții spațiale, Editura Didactica Publishing House

- Domino junior, produs Schmidt
- Cartonaje Montessori, Editura Gama: viețuitoare, familii de animale, corpuri geometrice, lumea plantelor, pământ-aer-apă, insecte, păsări, noțiuni opuse, anotimpuri, asocieri, clasificare etc.
- TrioPuzzle – Rime, Succesiuni logice, Editura Gama
- 365 „De ce?”, Editura Didactica Publishing House
- Sunt imbatabil: Litere Flash!, Cifre Flash!, Editura Didactica Publishing House
- Minibiblioteca emoțiilor mele, , Editura Didactica Publishing House
- Cutia mea cu emoții, Editura Didactica Publishing House
- Seria IQ Fun, Editura Gama: Perspicacitate, Labirinturi, Atenție, Logică geometrică, Șah, Logică, Memorie
- Hai să asociem și cuvinte să-nvățăm!, Editura Tehno-Art

*Modalități de evaluare:*

- proiecte realizate de copii;
- fișe de lucru;
- povești create de copii;
- observarea sistematică a comportamentului copilului;
- realizarea unui jurnal al grupei care consemnează evenimente valorizate de copii;
- expoziție de fotografii făcute în timpul anului școlar în cadrul opționalului;
- fișa pentru aprecierea progresului individual al copilului, înainte de intrarea în învățământul primar..



**Bibliografie:**

Luca, Carmen (2020), *Teste de Evaluare Națională clasa a II-a: Comunicare în limba română: scris și citit*, București: Rentrop & Sttraton

Luca, Carmen (2020), *Teste de Evaluare Națională clasa a II-a: Matematică*, București: Rentrop & Sttraton

Răileanu, Daniela & Bujor, Liliana & Serdenciu, Nadia-Laura (2019), *Jocuri potrivite pentru profesori inspirați și preșcolari voioși*, București: Didactica Publishing House

\*\*\*, *Curriculum pentru educația timpurie*, 2019



### **Webografie:**

- [1] [www.mindspot.ro](http://www.mindspot.ro)
- [2] <http://subiecte.edu.ro/2021/evaluarenationala2/modeleteste/>
- [3] <https://oeefscop.files.wordpress.com/2019/06/effective-debriefing3.pdf>
- [4] <https://blog.trainerswarehouse.com/memorable-debriefing>
- [5] [https://fyi.extension.wisc.edu/wi4hpublications/files/2015/10/Debriefing\\_Activity\\_Idea\\_Sheets.pdf](https://fyi.extension.wisc.edu/wi4hpublications/files/2015/10/Debriefing_Activity_Idea_Sheets.pdf)
- [6] <https://www.mentoringminds.com/learn/blog/mission-debriefing/>
- [7] <https://www.finestcityimprov.com/great-debriefing-questions/>
- [8] [https://fyi.extension.wisc.edu/wi4hpublications/files/2015/10/Debriefing\\_Activity\\_Idea\\_Sheets.pdf](https://fyi.extension.wisc.edu/wi4hpublications/files/2015/10/Debriefing_Activity_Idea_Sheets.pdf)



## ANEXA 1

### DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII ȘI COMPETENȚE <sup>3</sup>ASOCIATE CU JOCURI

#### A. DEZVOLTAREA FIZICĂ, A SĂNĂTĂȚII ȘI IGIENEI PERSONALE

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII	COMPETENȚE VIZATE	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE (JOCURI ASOCIATE <sup>4</sup> )
A1 Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare	A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei	Cortex Quick-couic Quadricolor Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii
	A.1.2. Participă la activități fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare	Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii Quick-couic
	A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate	StoryLine Toate jocurile cu piese și cartonașe
A2 Conduită senzorio-motorie pentru orientarea mișcării	A.2.1. Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul apropiat	Farmanimo Cortex Ziptou
	A.2.2. Se orientează în spațiu pe baza simțurilor	Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii
	A.2.3. Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii	Quadricolor Bataflash Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii
A3 Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici privind securitatea personală	A.3.1. Exersează, cu sprijin, respectarea de principii de bază specifice unei alimentații sănătoase	Kit Educativ pentru preșcolari – Omul și mediul înconjurător

<sup>3</sup> Conform Curriculum-ului pentru educația timpurie, 2019

<sup>4</sup> Jocurile au fost studiate în ludoteca Mindspot ([www.mindspot.ro](http://www.mindspot.ro)) și apoi testate la grupa mare B din cadrul Grădiniței cu program prelungit nr. 28 Sibiu

	A.3.2. Manifestă deprinderi de păstrare a igienei personale	Kit Educativ pentru preșcolari – Omul și mediul înconjurător
	A.3.3. Demonstrează abilități de autoprotecție față de obiecte și situații periculoase	Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii Quick-couic
	A.3.4. Utilizează reguli de securitate fizică personală	Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii Quick-couic

## B. DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ

DIMENSIUNI DEZVOLTĂRII	COMPETENȚE VIZATE	JOCURI ASOCIATE
B1 Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate	B.1.1. Manifestă încredere în adulții cunoscuți, prin exersarea de interacțiuni cu aceștia	Etapile de debriefing de la toate jocurile
	B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice	Toate jocurile pentru perechi/ grupuri mici
	B.1.3. Inițiază/ participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată	StoryLine Exerciții yoga pentru copii Hoot! Owl! Hoot! Leo Hop! Hop! Hop!
B2 Comportamente prosoziale, de acceptare și respectare a diversității	B.2.1. Exprimă recunoașterea și respectarea asemănărilor și a deosebirilor dintre oameni	Cutiuța cu emoții jucăușe Cutia mea cu emoții
	B.2.2. Își însușește și respectă reguli, înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare	StoryLine Exerciții yoga pentru copii Toate jocurile
	B.2.3. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate	StoryLine Toate jocurile
	B.2.4. Exersează, cu sprijin, abilități de negociere și de participare la luarea deciziilor	Catan junior Hoot! Owl! Hoot! Leo Hop! Hop! Hop!
	B.2.5. Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat	Cutiuța cu emoții jucăușe Etapile de debriefing de la toate jocurile

B3 Conceptul de sine	B.3.1. Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale	Exerciții yoga pentru copii Etaple de debriefing de la toate jocurile
	B.3.2. Își promovează imaginea de sine, prin manifestarea sa ca persoană unică, cu caracteristici specifice	StoryLine Exerciții yoga pentru copii Cutiuța cu emoții jucăușe Etaple de debriefing de la toate jocurile
B4 Autocontrol și expresivitate emoțională	B.4.1. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc.	Cutiuța cu emoții jucăușe Cutia mea cu emoții
	B.4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional	Exerciții yoga pentru copii Cutiuța cu emoții jucăușe Etaple de debriefing de la toate jocurile

### C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI ÎN ÎNVĂȚARE

DIMENSIUNI DEZVOLTĂRI	COMPETENȚE VIZATE	JOCURI ASOCIATE
C1 Curiozitate, interes și inițiativă în învățare	C.1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi	StoryLine Exerciții yoga pentru copii Etaple de debriefing de la toate jocurile
	C.1.2. Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat	Toate jocurile care implică cel puțin 2 jucători
C2 Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)	C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență	Toate jocurile
	C.2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți	Toate jocurile
C3 Activare și manifestare a potențialului creativ	C.3.1. Manifestă creativitate în activități diverse	Toate jocurile
	C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative	StoryLine
	C.3.3. Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans	Pouet! Pouet! Exerciții yoga pentru copii

## D. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ȘI A PREMISELOR CITIRII ȘI SCRIERII

DIMENSIUNI DEZVOLTĂRII	ALE	COMPETENȚE VIZATE	JOCURI ASOCIATE
D1 Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute		D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui	StoryLine Bla Bla Rapido meteo Pijama Party Alias Jr,
		D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)	StoryLine Bla Bla Rapido meteo Pijama Party Alias Jr, Dixit Memorace – Povești nemuritoare
D2 Mesaje orale în diverse situații de comunicare		D.2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)	Alias Jr. Rapido Meteo Bla Bla Cutiuța cu emoții jucăușe Etapile de debriefing de la toate jocurile
		D.2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare	StoryLine Rapido meteo Pijama Party Alias Jr, Dixit Bla Bla
		D.2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului	StoryLine Rapido meteo Pijama Party Alias Jr, Dixit Bla Bla
D3 Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute		D.3.1. Participă la experiențe de lucru cu cartea, pentru cunoașterea și aprecierea cărții	Toate jocurile din gama Memorace și BrainBox

		Alias Jr.
	D.3.2. Discriminează/ diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere	Toate jocurile din gama Memorace și BrainBox
	D.3.3. Identifică prezența mesajului scris, apreciază și valorifică mesajul scris în activitățile curente	StoryLine Exerciții yoga pentru copii
	D.3.4. Asimilează unele elemente ale scrisului și folosește diferite modalități de comunicare grafică și orală pentru transmiterea unui mesaj	ABC Dring! Bananagrams

## E. DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII

DIMENSIUNI DEZVOLTĂRII	COMPETENȚE VIZATE	JOCURI ASOCIATE
E1 Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat	E.1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/ relații din mediul apropiat	Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames Zoologic
	E.1.2. Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene/ relații din mediul apropiat	Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames Zoologic Cortex Zoroletto
	E.1.3. Construiește noi experiențe, pornind de la experiențe trecute	Zoologic Labirintul magic Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames
	E.1.4. Identifică posibile răspunsuri/ soluții la întrebări, situații-problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi	Memorace – Primii pași în mate Zoologic Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames Cortex Qwinkle Addition

		Leo Hoot! Owl! Hoot! Hop! Hop! Hop!
	E.1.5. Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente și metode specifice	Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames Jocurile din seria Memorace și BrainBox
E2 Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat	E.2.1. Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația	Domino Junior Ligretto Bataplus Domino matematic
	E.2.2. Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălțime, lungime, volum	Jocurile din seria IQ Booster Memorace – Primii pași în mate
	E.2.3. Identifică și numește formele obiectelor din mediul înconjurător	Jocurile din seria IQ Booster Memorace – Primii pași în mate
	E.2.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor	Domino Junior Addition Qwinkle Ligretto Zooloretto Domino matematic
	E.2.5. Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date	Zoologic Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames Cortex Qwinkle Addition Memorace – Primii pași în mate
E3 Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare	E.3.1. Evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător	Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames Cartonașe Montessori Kit Educativ pentru preșcolari: Științe naturale, Omul și mediul înconjurător
	E.3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului	Brainbox – Universul Cartonașe Montessori Kit Educativ pentru preșcolari: Științe naturale, Omul și mediul înconjurător

	E.3.3. Descrie unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului	Brainbox – Universul Brainbox – Animale Cartonașe Montessori Kit Educativ pentru preșcolari: Științe naturale, Omul și mediul înconjurător
	E.3.4. Demonstrează cunoașterea poziției omului în univers, ca parte a lumii vii și ca ființă socială	Brainbox – Universul Cartonașe Montessori Kit Educativ pentru preșcolari: Științe naturale, Omul și mediul înconjurător

## ANEXA 2

### FIȘĂ PENTRU APRECIEREA PROGRESULUI INDIVIDUAL AL COPILULUI, ÎNAINTE DE INTRAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR<sup>5</sup>

Nr. crt.	Domeniul de dezvoltare	Indicatori comportamentali	Jocuri asociate
1.	Dezvoltare socio-emoțională	1. 1. Urmează indicațiile adulților în ceea ce privește comportamentul adecvat în anumite situații	Toate jocurile
		1. 2. Interacționează, din proprie inițiativă, cu copiii apropiați ca vârstă, în diferite contexte	StoryLine Exerciții yoga pentru copii Toate jocurile din seria Memorace și BrainBox Pouet! Pouet! Toate jocurile care implică cel puțin 2 jucători
		1. 3. Își adaptează comportamentul în funcție de regulile diferitelor situații (de ex: vorbește în șoaptă când intră la bibliotecă, când merge la muzeu etc)	Alias Jr. Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii
		1. 4. Își spune corect numele, prenumele, vârsta, luna, ziua, orașul și țara în care s-a născut	Alias Jr.
		1. 5. Împărtășește celorlalți (copii, adulți din anturajul propriu) trăirile sau emoțiile sale și reacționează adaptiv la contexte sociale variate	Bla Bla StoryLine Exerciții yoga pentru copii Memorace Pouet! Pouet! Etapele de debriefing de la toate jocurile
		1. 6. Alt comportament particular copilului ..... <b>Manifestă răbdare și respectă regulile jocurilor</b>	Toate jocurile
2.	Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și a scrierii	2. 1. Povestește un eveniment sau o poveste cunoscută, respectând succesiunea evenimentelor	StoryLine Bla Bla Memorace – Povești nemuritoare
		2. 2. Utilizează în vorbire acordul de gen, număr, persoană, timp	StoryLine Alias Jr.

<sup>5</sup> Conform Curriculum-ului pentru educația timpurie, 2019



Nr. crt.	Domeniul de dezvoltare	Indicatori comportamentali	Jocuri asociate
			Bla Bla Memorace – Povești nemuritoare Pyjama Party Rapido Meteo
		2. 3.Utilizează în vorbire propoziții și fraze dezvoltate	StoryLine Bla Bla Pyjama Party Rapido Meteo Memorace – Povești nemuritoare Alias Jr.
		2. 4.Stă și ascultă, în momente de lectură fără să deranjeze, rămâne până la finalul ei	Memorace – Povești nemuritoare Bla Bla
		2. 5.Recunoaște litere mari sau mici de tipar și le pune în corespondență cu sunetul asociat.	Memorace – Primele litere Exerciții yoga pentru copii Bananagrams ABC Dring!
		2. 6.Înțelege conceptul de scriere pentru comunicarea unei informații, a unui mesaj (etichetează lucrările, scrie scurte mesaje de felicitare etc.)	StoryLine Exerciții yoga pentru copii Toate jocurile din seria Memorace și BrainBox Alias Jr. Zoologic
		2. 7.Alt comportament particular copilului ..... <b>Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral</b>	Explicarea regulilor fiecărui joc nou introdus
3.	Dezvoltare fizică, a sănătății și igienei personale	3. 1.Poziționează corpul și membrele în mod corespunzător pentru a imita ceva sau pe cineva sau pentru a executa o mișcare (a prinde o minge, a arunca ceva etc)	Quadricolor Cortex Cuick-Couic Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii
		3. 2.Își pune singur pantofii și își leagă șireturile sau se îmbracă și se dezbracă singur	Ziptou
		3. 3.Demonstrează conștientizarea simțurilor în acțiuni (recunoaște obiecte ascunse prin pipăit, fără să le vadă, execută mișcări la auzirea unor comenzi, recunoaște mirosuri etc)	Pouet! Pouet! Cortex Alias Jr. Bataflash Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii

Nr. crt.	Domeniul de dezvoltare	Indicatori comportamentali	Jocuri asociate
		3. 4. Demonstrează independența în igiena personală ( se spală și se șterge singur pe mâini, își acoperă gura cu mâna când strănută, când tușește, folosește independent toaleta, folosește batista etc)	Kit Educativ pentru preșcolari – Omul și mediul înconjurător
		3. 5. Demonstrează cunoașterea regulilor de siguranță în jocul simbolic	StoryLine Pouet! Pouet! Alias Jr. Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii
		3. 6. Alt comportament particular copilului ..... <b>Demonstrează abilități de îndemânare</b>	Equiliboom Packesel Marocco Jenga Seria IQ Booster Seria Smartgames
4.	Dezvoltare cognitivă și cunoașterea lumii	4. 1. Grupează obiecte care întrunesc două criterii concomitent	Qwirkle Addition Zooloretto Bataplus Ligretto Cortex Memorace – Primii pași în mate
		4. 2. Lucrează în grup pentru soluționarea unei probleme, utilizând strategiile dezvoltate de grup	StoryLine Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames Zoologic Ligretto Cortex Labirintul magic Leo Hoot! Owl! Hoot! Hop! Hop! Hop!
		4. 3. Numără cu ușurință până la 10/ 20	Bataplus Ligretto Domino matematic Memorace – Primii pași în mate
		4. 4. Creează, copiază și construiește forme (cerc, pătrat, triunghi etc)	Memorace – Primii pași în mate Kit Educativ pentru preșcolari: Matematică și

Nr. crt.	Domeniul de dezvoltare	Indicatori comportamentali	Jocuri asociate
			abilități
		4. 5.Descrie și compară nevoile de bază ale ființelor vii	Brainbox – Animale Zoologic Kit Educativ pentru preșcolari: Științe naturale
		4. 6.Descrie timpul probabil și ilustrează o anumită stare a vremii (utilizează semne convenționale pentru ape, ploaie, munți, ninsoare, anotimpuri, zile ale săptămânii etc.)	Kit Educativ pentru preșcolari: Științe naturale, Omul și mediul înconjurător Cartonașe Montessori
		4. 7.Alt comportament particular copilului ..... <b>Demonstrează abilitatea de a crea reprezentări vizual-spațiale ale lucrurilor</b>	Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames
5.	Capacități și atitudini în învățare	5. 1.Formulează întrebări referitoare la schimbările din jur	Brainbox – Transport, Animale, Universul
		5. 2.Exprimă dorința de a învăța să realizeze anumite acțiuni de autoservire, să confecționeze obiecte, jucării sau să găsească informații despre subiecte de care este interesat	Toate jocurile
		5. 3.Face planul unei activități (din 3-4 pași) și îl pune în practică	Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames
		5. 4.Se concentrează la o activitate 20 minute, fără supervizare	StoryLine Exerciții yoga pentru copii 52 de exerciții de relaxare pentru copii Jocurile din seria Memorace și BrainBox Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames
		5. 5.Găsește forme și mijloace noi de exprimare a gândurilor și a emoțiilor (prin muzică, desen, dans, joc simbolic)	StoryLine Exerciții yoga pentru copii Alias Jr. Pouet! Pouet! 52 de exerciții de relaxare pentru copii
		5. 6.Utilizează sau combină materiale și strategii în modalități noi pentru a explora sau rezolva probleme	Jocurile din seria IQ Booster Jocurile din seria Smartgames Jocurile din seria Memorace și BrainBox Zoologic
		5. 7.Alt comportament particular copilului ..... <b>Manifestă persistență în activități</b>	Toate jocurile

## ANEXA 3

### DOUĂ EXEMPLE DE JOCURI EXPLICATE ȘI ADAPTATE PENTRU ÎNTREAGA GRUPĂ

#### StoryLine (povestiri fermecate)

##### Scopuri:

- stimularea creativității
- exersarea repovestirii
- stimularea interesului pentru citit
- exersarea vorbirii corecte
- dezvoltarea atenției (gruparea copiilor în funcție de culoare, viteza la reacție)
- dezvoltarea capacității de concentrare
- dezvoltarea coeziunii grupului
- dezvoltarea abilităților de interacțiune cu colegii



Imaginea 2 – Joc StoryLine

**Dimensiuni ale dezvoltării vizate** din Programa pentru educație timpurie (conform Curriculum-ului pentru educația timpurie, aprobat prin OMEN 4694/2.08.2019 aflat în vigoare):

- **A1 Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare**
- **B1 Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate**
- **B2 Comportamente prosoziale, de acceptare și respectare a diversității**
- **B3 Conceptul de sine**
- **C1 Curiozitate, interes și inițiativă în învățare**
- **C3 Activare și manifestare a potențialului creativ**
- **D1 Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute**
- **D2 Mesaje orale în diverse situații de comunicare**
- **D3 Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute**

**Competențe vizate** din Programa pentru educație timpurie (conform Curriculum-ului pentru educația timpurie, aprobat prin OMEN 4694/2.08.2019 aflat în vigoare):

- **A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate**
- **B.1.3. Inițiază/ participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată**
- **B.2.2. Își însușește și respectă reguli, înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare**

- B.2.3. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate
- B.3.2. Își promovează imaginea de sine, prin manifestarea sa ca persoană unică, cu caracteristici specifice
- C.1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi
- C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative
- D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui
- D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)
- D.2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare
- D.3.3. Identifică prezența mesajului scris, apreciază și valorifică mesajul scris în activitățile curente

**Indicatori comportamentali vizați** din Fișa pentru aprecierea progresului individual al copilului, înainte de intrarea în învățământul primar (conform Curriculum-ului pentru educația timpurie, aprobat prin OMEN 4694/2.08.2019 aflat în vigoare):

- 1.2. Interacționează, din proprie inițiativă, cu copiii apropiați ca vârstă, în diferite contexte
- 1.5. Împărtășește celorlalți (copii, adulți din anturajul propriu) trăirile sau emoțiile sale și reacționează adaptiv la contexte sociale variate
- 2.1. Povestește un eveniment sau o poveste cunoscută, respectând succesiunea evenimentelor
- 2.2. Utilizează în vorbire acordul de gen, număr, persoană, timp
- 2.3. Utilizează în vorbire propoziții și fraze dezvoltate
- 2.6. Înțelege conceptul de scriere pentru comunicarea unei informații, a unui mesaj (etichetează lucrările, scrie scurte mesaje de felicitare etc.)
- 3.5. Demonstrează cunoașterea regulilor de siguranță în jocul simbolic
- 4.2. Lucrează în grup pentru soluționarea unei probleme, utilizând strategiile dezvoltate de grup
- 5.4. Se concentrează la o activitate 20 minute, fără supervizare
- 5.5. Găsește forme și mijloace noi de exprimare a gândurilor și a emoțiilor (prin muzică, desen, dans, joc simbolic)

**Vârstă:** 5-6 ani

**Loc de desfășurare:** sala de grupă

**Participanți:** 6-25 copii

**Durată:** 15-20 minute

**Materiale:** Joc „StoryLine”, stelute colorate (pentru gruparea copiilor, în concordanță cu culorile cartonașelor – albastru, roșu, verde, portocaliu, mov<sup>6</sup>)

**Recomandări cadre didactice:** jocul poate fi valorificat ca activitate de sine stătătoare la ADE – DLC sau ca element component al unei activități integrate

### **Descriere:**

Copiii se împart în 5 grupe cu ajutorul steluțelor colorate (albastru, roșu, verde, portocaliu, mov), iar unul singur va fi conducătorul jocului. La început copiii vor alege în funcție de preferința de culoare, dar ei vor fi încurajați să experimenteze alegerea tuturor culorilor (la jocurile ulterioare). Se va încerca, pe cât posibil, să se asigure un număr echilibrat de copii în echipe. Fiecare echipă va avea o zonă desemnată în sala de grupă (o măsuță și scaunele pentru membrii săi). Fiecare echipă va primi cartonașele de poveste ale jocului StoryLine de culoarea corespunzătoare (albastru = personaj, roșu = acțiune, verde = loc, portocaliu = trăsătură, mov = obiect). Echipa își va pune toate cartonașele de poveste cu fața în sus, numindu-le pe rând. Fiecare membru al echipei va alege un cartonaș de poveste. Conducătorul jocului va lua, pe rând, cartonașele de narator și le va arăta echipelor. Educatoarea sprijină copiii în desfășurarea jocului prin citirea cuvintelor de pe cartonașele de narator. Pe măsură ce pe cartonașele de narator apar „drapelele”, echipa cu culoarea corespunzătoare a drapelului se ridică și vine în fața conducătorului de joc. Acesta va alege din „oferta” echipei doar un cartonaș de poveste pe care îl consideră potrivit pentru crearea poveștii proprii. După ce cartonașul de poveste este ales, conducătorul de joc pune cartonașul de narator și dedesubt cartonașul/ cartonașele de poveste. În același timp, echipa se reîntoarce la zona proprie, iar copilul care a rămas fără cartonaș de poveste va extrage un altul. Jocul continuă până când se termină cele 15 cartonașe de narator.

**Sugestie de implementare:** Pe tot parcursul jocului se va păstra o atmosferă relaxantă și se va pune accent pe fiecare asociere hazlie (de exemplu, lup frumos, zână vicleană, poțiune frumoasă, zână gustoasă). Întrucât povestea pare la început mai întortocheată (mai ales că personajele nu sunt unele obișnuite) e de preferat ca pe parcursul înșiruirii cartonașelor de narator să se mai pună întrebări copiilor pentru a se asigura că aceștia înțeleg firul poveștii. Ulterior, după cel puțin 3-4 repetări ale jocului (la distanță de câteva zile sau chiar o săptămână) copiii pot urmări povestea mai ușor și se pot concentra pe noutatea adusă de personaje, acțiuni, obiecte, locuri, trăsături. De asemenea, apare dorința intrinsecă de a testa cartonașe de poveste de alte culori, astfel încât nu mai este nevoie de a îndruma copiii să-și aleagă o echipă de altă culoare. După ce copiii și-au însușit regulile jocului, se poate adăuga suplimentar una nouă: echipele să nu depășească un anumit număr de coechipieri.

Pentru grupa mare am folosit doar primul set de cartonașe de narator (al doilea fiind indicat, mai degrabă pentru intervalul 8-10 ani). De asemenea, am scos din joc următoarele cartonașe:

---

<sup>6</sup> Aceste stelute colorate pot fi folosite în alte activități care presupun folosirea metodei „explozia stelară”.

„vrăjitoare”, „trol” (culoarea albastră), „șchiop”, „otrăvit”, „groaznic” (culoarea portocalie), „temniță” (culoarea verde), „muschetă” (culoare mov) (ultima poză).

**Debriefing (pentru copii)/ Etapa de reflecție:** Se formează perechi și pe parcursul a 2-3 minute copiii își împărtășesc unul altuia răspunsurile la întrebarea „De ce mi-a plăcut acest joc?”. După expirarea timpului, perechile care doresc împărtășesc întregului grup ideile.

**Competențe viitoare din CLR CP-II vizate:** 1.2., 1.4., 2.3., 2.4., 3.1., 3.2., 4.3.

**Ce competențe de la EN II pregătește jocul:**

- Înțelegere text
- Motivare alegere răspuns
- Desprindere caracteristici personaj dintr-un text
- Acordul dintre părțile de vorbire

**Concluzii:**

- Este un joc apreciat de copii, le dă un sentiment de control asupra faptului că pot schimba cu toții povestea.
- Utilizarea jocului începând de la vârsta preșcolară și continuând în clasele primare pune bazele recunoașterii mai facile a părților de propoziție (cartonaș albastru – subiect, cartonaș roșu – predicat verbal, cartonaș verde – complement de loc, cartonaș portocaliu – atribut adjectival, cartonaș mov – complement direct?).

**NOTĂ:** Pozele următoare surprind cele 5 grupe formate, o parte din povestea creată la acel moment, modalitatea prin care povestitorul alege din oferta unei echipe și cartonașele exceptate pentru vârsta preșcolară.







## Exerciții yoga pentru copii

### Scopuri:

- percepția respirației
- conștientizarea propriului corp în spațiu
- îmbunătățirea coordonării mișcărilor
- flexibilizarea și tonifierea musculaturii
- corectarea deviațiilor vertebrale
- dobândirea simțului echilibrului
- relaxarea musculară și nervoasă
- descoperirea potențialului propriu și a limitelor proprii
- dezvoltarea încrederii în sine
- dezvoltarea capacității de concentrare
- dezvoltarea coeziunii grupului
- dezvoltarea abilităților de interacțiune cu colegii



Imaginea 3 – Joc Exerciții yoga pentru copii

**Dimensiuni ale dezvoltării vizate** din Programa pentru educație timpurie (conform Curriculum-ului pentru educația timpurie, aprobat prin OMEN 4694/2.08.2019 aflat în vigoare):

- A1 Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare
- A2 Conduită senzorio-motorie pentru orientarea mișcării
- A3 Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici privind securitatea personală
- B1 Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate
- B2 Comportamente prosociale, de acceptare și respectare a diversității
- B3 Conceptul de sine
- B4 Autocontrol și expresivitate emoțională
- C1 Curiozitate, interes și inițiativă în învățare
- D3 Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute

**Competențe vizate** din Programa pentru educație timpurie (conform Curriculum-ului pentru educația timpurie, aprobat prin OMEN 4694/2.08.2019 aflat în vigoare):

- A.1.2. Participă la activități fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare
- A.2.2. Se orientează în spațiu pe baza simțurilor
- A.2.3. Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii
- A.3.3. Demonstrează abilități de autoprotecție față de obiecte și situații periculoase
- A.3.4. Utilizează reguli de securitate fizică personală

- B.1.3. Inițiază/ participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată
- B.2.2. Își însușește și respectă reguli, înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare
- B.3.1. Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale
- B.3.2. Își promovează imaginea de sine, prin manifestarea sa ca persoană unică, cu caracteristici specifice
- B.4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional
- C.1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi
- D.3.3. Identifică prezența mesajului scris, apreciază și valorifică mesajul scris în activitățile curente

**Indicatori comportamentali vizati** din Fișa pentru aprecierea progresului individual al copilului, înainte de intrarea în învățământul primar (conform Curriculum-ului pentru educația timpurie, aprobat prin OMEN 4694/2.08.2019 aflat în vigoare):

- 1.2. Interacționează, din proprie inițiativă, cu copiii apropiați ca vârstă, în diferite contexte
- 1.3. Își adaptează comportamentul în funcție de regulile diferitelor situații (de ex: vorbește în șoaptă când intră la bibliotecă, când merge la muzeu etc)
- 1.5. Împărtășește celorlalți (copii, adulți din anturajul propriu) trăirile sau emoțiile sale și reacționează adaptiv la contexte sociale variate
- 2.6. Înțelege conceptul de scriere pentru comunicarea unei informații, a unui mesaj (etichetează lucrările, scrie scurte mesaje de felicitare etc.)
- 3.1. Poziționează corpul și membrele în mod corespunzător pentru a imita ceva sau pe cineva sau pentru a executa o mișcare (a prinde o minge, a arunca ceva etc)
- 3.3. Demonstrează conștientizarea simțurilor în acțiuni (recunoaște obiecte ascunse prin pipăit, fără să le vadă, execută mișcări la auzirea unor comenzi, recunoaște mirosuri etc)
- 3.5. Demonstrează cunoașterea regulilor de siguranță în jocul simbolic
- 5.4. Se concentrează la o activitate 20 minute, fără supervizare
- 5.5. Găsește forme și mijloace noi de exprimare a gândurilor și a emoțiilor (prin muzică, desen, dans, joc simbolic)

**Vârstă:** 3-6 ani

**Loc de desfășurare:** sala de grupă sau curtea grădiniței

**Participanți:** 6-25 copii

**Durată:** 15-20 minute

**Materiale:** Joc „Exerciții yoga pentru copii”, covorașe individuale din spumă (de tip puzzle)

**Recomandări cadre didactice:** jocul poate fi valorificat ca activitate de sine stătătoare la ADE – DPM sau ca element component al unei activități integrate; de asemenea poate fi folosit la ADP

ca tranziție înainte de o activitate ADE care necesită atenție și concentrare; a fost folosită cu succes și la finalul activităților, în etapa ALA2, după ADE-uri mai lungi, statice.

### Descriere:

Copiii își așază covorașele de spumă la distanță de cel puțin 1 m față de ceilalți (unele poziții necesită întinderea copiilor pe jos). Se fac câteva exerciții de respirație, se vorbește în șoaptă. Pe parcursul activității vocea educatoarei devine din ce în ce mai calmă, cu tonalitate joasă, cuvintele se rostesc rar, inducând relaxarea copiilor. Se sugerează că „norul invizibil de calm și relaxare” coboară din ce în ce mai aproape de locul în care se desfășoară activitatea. La primele ședințe de yoga copiii pot face exercițiile cu ochii deschiși pentru conștientizarea respirației, a propriului corp și a echilibrului. Pe măsură ce copiii le execută în mod constant, cu plăcere, se poate sugera încercarea executării anumitor exerciții (sau părți ale exercițiilor) cu ochii închiși.

Cartonașele jocului au trei trepte de dificultate, iar explicațiile de pe verso sunt mai mult decât suficiente. Jocul conține un ghid cu sugestii de implementare. Cel mai important este ancorarea în prezent, trăirea clipei, pasiunea, calmul și relaxarea educatoarei, copiii vor prelua aceste lucruri prin imitație.

**Sugestie de implementare:** Pe tot parcursul jocului se va păstra o atmosferă calmă, susținută eventual de muzică de relaxare. Se insistă pe executarea pozițiilor din plăcere și pe respectarea nevoii de relaxare a tuturor copiilor din grup.

**Debriefing (pentru copii)/ Etapa de reflecție:** Se folosesc cartonașe de la „Cutiuța cu emoții jucăușe” (sau orice cartonașe cu minim 6 tipuri de emoții – pozitive și negative). Pe rând, fiecare copil va alege cartonașul care arată cum se simte în urma experienței acestui joc. Alegerea trebuie motivată („Sunt fericit/ fericită pentru că acest joc ....”).

### Concluzie:

- Este un joc cu foarte multe beneficii care induce o stare de calm, relaxare într-un mod ludic.

**NOTĂ:** Poza următoare cuprinde cartonașele cu primul grad de dificultate.



## ANEXA 4

### COMPETENȚE VIZATE LA EVALUAREA NAȚIONALĂ CLASA A II-A CARE SE POT EXERSA PRIN APLICAREA JOCURILOR ÎNCEPÂND DIN GRĂDINIȚĂ

#### Comunicare în limba română

- Să facă acordul între diferitele părți de vorbire;
- Să răspundă, pe baza unui text, la întrebări de tipul: ce?, cine?, unde? când?, cum? de ce?, cum te-ai simțit?;
- Să numească, pe baza unui text, titlul și autorul;
- Să aleagă, pe baza unui text, un răspuns corect din variante multiple;
- Să găsească cuvinte cu sens opus;
- Să distingă și aranjeze cuvinte în propoziție;
- Să despartă corect cuvinte în silabe;
- Să motiveze alegerea unui răspuns;
- Să desprindă caracteristicile unui personaj dintr-un text.

#### Matematică și explorarea mediului

- Să socotească câte ore sunt între două evenimente date;
- Să numească lunile specifice unui anotimp;
- Să ordoneze crescător/ descrescător un șir de numere;
- Să numească cel mai mic/ mare număr dintr-un șir;
- Să folosească corect semnele  $<$ ,  $>$ ,  $=<$
- Să facă adunări și scăderi folosind simbolic bancnote și monede;
- Să se poziționeze corect în pagină (dreapta/ stânga, sus/ jos);
- Să opereze cu date dintr-un tabel;
- Să asocieze formele unor obiecte cunoscute cu formele geometrice;
- Să recunoască numere pare/ impare;
- Să recunoască dintr-un șir ultimul/ penultimul/ antepenultimul element;
- Să recunoască un număr care lipsește dintr-un șir;
- Să așeze tot atâtea obiecte pe mai multe rânduri (preachiziții pentru adunare repetată/ înmulțire).