



Co-funded by
the European Union

Ghid metodologic Meeple School



Numărul proiectului: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000034472



Meeple School Kit is licensed under CC BY-NC-SA 4.0





Autori: Alicia Caravantes González, Amalia-Cristina Tiba, Ana-Maria Eșanu, Azael Herrero Alonso, Chrysoula Diamanti, Diego García, Georgios Tsarouchas, Ioanna Tsitsirigka, Ioannis Kalyvas, Loredana Ioana Mândru, Maria Koutroumanou, Sonia del Olmo.



**Co-funded by
the European Union**

Acest document este publicat în cadrul proiectului „Meeple School: Dezvoltarea abilităților în școala primară prin intermediul jocurilor moderne de societate”. **Numărul proiectului: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000034472**

Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.



Index

- INTRODUCERE
 - Proiectul Meeple School
 - Consorțiul
- JUSTIFICARE METODOLOGICĂ
 - Cele opt Competențe Cheie
 - Învățarea bazată pe jocuri de societate
- CUM SE IMPLEMENTEAZĂ
- REZULTATELE PROIECTULUI
- CONCLUZII
- ANEXA 1. Clasificarea jocurilor de societate în funcție de competența cheie
- ANEXA 2. Instrumente de evaluare
- ANEXA 3. Fișele jocurilor





Introducere

Proiectul Meeple School

Uniunea Europeană stabilește **opt competențe cheie** ce trebuie dezvoltate în învățământul școlar: competența de literație, competența lingvistică în mai multe limbi, competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie, competența digitală, competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți, competența civică, competența antreprenorială, competența de sensibilizare și exprimare culturală.

Dintre acestea, competențele „de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți”, „digitală” și cea „de sensibilizare și exprimare culturală” sunt cele mai greu de lucrat și evaluat de către profesori. Ultimele două sunt direct legate de prioritățile programului Erasmus+, transformarea digitală și incluziunea socială. Realitatea actuală în învățământul primar din Europa este că, clasele noastre sunt mai eterogene ca niciodată. Pe de o parte, creșterea imigrației implică un mix cultural; pe de altă parte, creșterea numărului de divorțuri înseamnă că trebuie să avem în vedere diferite structuri familiale; în sfârșit, numărul elevilor cu competențe sociale limitate sau cu tulburări de deficit de atenție crește îngrijorător. Toate acestea fac necesară **dezvoltarea unor proiecte care să urmărească incluziunea și să țină cont de diversitatea** care există în clasele noastre, reușind să motiveze elevul spre învățare, precum cel pe care îl prezentăm în acest kit.



Proiectul Meeple School a dezvoltat o **metodologie de învățare bazată pe joc**, cu particularitatea că sunt folosite **jocuri moderne de societate**. Această metodologie a fost testată cu succes în proiectele anterioare de către unul dintre parteneri. Cu toate acestea, metodologia nu a fost testată la copiii cu vârsta cuprinsă între 6 și 12 ani (învățământ primar), unde s-a confirmat că are un potențial mai mare, deoarece jocul face parte din inteligența și schemele copilului. Spre deosebire de jocurile tradiționale de societate, cele moderne **implică o componentă strategică mai mare și o nevoie de colaborare între jucători** pentru atingerea obiectivului. Datorită acestor cerințe, este posibil să se facă o reflecție post-joc în care să fie analizate comportamentele care au avut loc în rândul jucătorilor, precum și modul în care deciziile acestora au influențat rezultatul jocului. De asemenea, aceste jocuri constituie un bun motiv pentru ca unii elevi să le explice celorlalți, atât desfășurarea jocului cât și strategiile urmate, analizând modul în care fiecare informație este structurată și împărtășită, aspect esențial în dezvoltarea competențelor cheie.

Dincolo de munca asupra competențelor cheie, această metodologie permite formarea unor grupuri de elevi care de obicei nu au nici o relație, care au avut chiar diverse neînțelegeri în cursul anului școlar sau care nu au interacționat niciodată.



Consortiu

Colegiul Sagrada Familia Jesuitinas

Coordonator

Valladolid, SPANIA

Mother Cándida María de Jesús a fondat congregația *Hijas de Jesús* în 8 decembrie 1871 în Salamanca. La 1 septembrie 2018, a fost lansată Fundația Educațională *Jesuitinas* asumându-și în proprietate cele 21 de centre ale Congregației, consolidând astfel Proiectul Educațional și carisma *Mother Cándida María de Jesús*.



Misiunea Fundației Educaționale *Jesuitinas* este dezvoltarea individului din punct de vedere creștin, cu scopul de a forma oameni autonomi, liberi, responsabili, pregătiți și cu un sistem de valori în concordanță cu mesajul Evangheliei.



ASPAYM Castilla y León

Partener

Valladolid, SPANIA

ASPAYM Castilla y León a fost fondată în urmă cu 30 de ani cu unicul obiectiv de a îmbunătăți calitatea vieții persoanelor cu cerințe speciale. La începuturile sale, organizația s-a concentrat pe îngrijirea persoanelor cu leziuni ale măduvei spinării în comunitate. Cu toate acestea, pe parcursul anilor de activitate, *ASPAYM Castilla y León* a evoluat în concordanță cu societatea, oferind îngrijire pentru toate tipurile de dizabilități fizice (leziuni ale măduvei spinării, accident vascular cerebral, ataxie etc.). În prezent, are peste 2.000 de membri în întreaga comunitate și peste 300 de angajați. *ASPAYM Castilla y León* lucrează cu noi proiecte pentru a permite incluziunea socială și profesională a persoanelor cu dizabilități, pentru a-i apropia de lumea reală și pentru a-i ajuta să desfășoare orice tip de activitate fără nicio limitare. *ASPAYM Castilla y León* își propune să fie o organizație lider în al treilea sector care, prin calitatea programelor și activităților sale, prin cercetare și prin utilizarea noilor tehnologii, oferă persoanelor cu dizabilități, și societății, în general, instrumentele necesare pentru a-și îndeplini misiunea.



Școala Primară Lorelay

Partener

Iași, ROMÂNIA

Școala Primară Lorelay este o școală privată, înființată în 2009, în Iași, oraș situat în partea de Est a României.

Școala noastră se concentrează pe găsirea diferitelor metode active de predare, pentru a ajuta elevii să atingă obiectivele curriculare.

Misiunea noastră este de a contribui la dezvoltarea gândirii critice, bucuriei, motivației, respectului, creativității, autonomiei, toleranței și acceptării.

Considerăm că jocurile sunt cel mai bun exercițiu atunci când lucrăm cu copiii.





Școala primară nr. VI din Karditsa

Partener

Karditsa, GRECIA

Școala primară nr. VI din Karditsa, înființată în 1938, este o școală de stat situată în Tesalia, în centrul Greciei. Începând cu anul 2012, elevii au fost implicați și premiați în proiecte eTwinning și Erasmus din 2012, care sprijină predarea și învățarea modernă, cum ar fi metodologia CLIL, care a fost implementată în acțiuni și practici experiențiale și conectată transcurricular la mai multe materii școlare.

Școala noastră este deschisă cooperării cu alte școli, implementând programe interșcolare care vizează implicarea în proiecte europene, aspect de reprezintă o prioritate în politica noastră școlară.

Credem cu tărie că proiectele vor ajuta cadrele didactice să înțeleagă dinamica grupurilor și modul în care acestea influențează clasa de elevi, astfel încât aceștia să includă toți elevii într-o lecție calitativă, dezvoltând o atmosferă de respect și toleranță față de inegalitățile sociale, culturale și fizice în cadrul comunității școlare și, prin urmare, facilitând politicile de integrare.





JUSTIFICARE METODOLOGICĂ: cele opt Competențe Cheie

Oamenii au nevoie de setul potrivit de aptitudini și competențe pentru a susține standardele actuale de viață, pentru a sprijini rate ridicate de ocupare a forței de muncă și pentru a promova coeziunea socială în lumina societății și a lumii de mâine. Sprijinirea oamenilor din întreaga Europă în dobândirea abilităților și competențelor necesare pentru împlinirea personală, sănătate, angajare și incluziune socială ajută la consolidarea rezistenței Europei într-o perioadă de schimbări rapide și profunde.

În 2006, Parlamentul European și Consiliul Uniunii Europene au adoptat o Recomandare privind competențele cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții: „Competențele cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții – Un cadru de referință european”. În urma unei consultări a acestuia în 2017, un cadru revizuit a fost propus și adoptat în 2018. De la adoptarea sa, Recomandarea a fost un document de referință cheie pentru dezvoltarea educației, formării și învățării orientate pe competențe.

Obiectivul Recomandării este de a îmbunătăți dezvoltarea competențelor cheie pentru toți oamenii de-a lungul vieții și de a promova măsurile necesare pentru atingerea acestui obiectiv. Acesta încurajează statele membre să pregătească mai bine oamenii pentru piața muncii, ce este într-o continuă schimbare, și cetățenia activă în societăți mai diverse, mobile, digitale și globale și să dezvolte învățarea în toate etapele vieții.

Cursanții trebuie să-și dezvolte abilitățile și competențele de-a lungul vieții, din copilăria timpurie până la viața adultă prin învățarea formală, non-formală și informală în toate contextele, inclusiv în familie, școală, la locul de muncă, cartier și alte comunități.

Competențele cheie, așa cum sunt definite în acest cadru de referință, urmăresc să pună bazele pentru realizarea unor societăți mai egale și mai democratice. Ele răspund nevoii de **creștere incluzivă și durabilă, de coeziune socială și de dezvoltare continuă a culturii democratice.**

Competențele sunt definite ca o combinație de cunoștințe, abilități și atitudini, unde:

- cunoștințele sunt compuse din fapte și cifre, concepte, idei și teorii care sunt deja stabilite și sprijină înțelegerea unui anumit domeniu sau subiect;
- abilitățile sunt definite ca deprinderi și capacități de a efectua procese și de a utiliza cunoștințele existente pentru a obține rezultate;
- atitudinile descriu dispozițiile și mentalitățile de a acționa sau de a reacționa la idei, persoane sau situații.

Competențele cheie sunt acelea de care toți indivizii au nevoie pentru împlinirea și dezvoltarea personală, angajare, incluziune socială, stil de viață durabil, viață de succes în societăți pașnice, management al vieții conștient de sănătate și pentru o cetățenie activă.

Competențele cheie sunt toate considerate la fel de importante, fiecare dintre ele contribuind la o viață de succes în societate. Competențele pot fi aplicate în diferite contexte și într-o varietate de combinații.

Ele se suprapun și se întrepătrund astfel încât aspectele esențiale pentru un domeniu vor sprijini competența în altul. Abilități precum gândirea critică, rezolvarea problemelor, lucrul în echipă, abilitățile de comunicare și negociere, abilitățile analitice, creativitatea și abilitățile interculturale sunt încorporate în cadrul competențelor cheie.

Cadrul de referință stabilește opt competențe cheie:

- 1. Competența de literație**
- 2. Competența lingvistică în mai multe limbi**
- 3. Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie**
- 4. Competența digitală**
- 5. Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți**
- 6. Competența civică**
- 7. Competența antreprenorială**
- 8. Competența de sensibilizare și exprimare culturală.**

Prezenta Recomandare ar trebui să acopere o gamă largă de contexte de educație, formare și învățare, atât formale, non-formale, cât și informale, din perspectiva învățării pe tot parcursul vieții. Aceasta ar trebui să urmărească stabilirea unei înțelegeri comune a competențelor care pot sprijini tranzițiile și cooperarea între aceste medii diferite de învățare. Aceasta stabilește bune practici care ar putea răspunde nevoilor personalului didactic, printre care se numără profesori, formatori de cadre didactice, directori ale instituțiilor de educație și formare, angajați responsabili cu formarea colegilor, cercetători și lectori universitari, lucrători de tineret și formatori pentru adulți, precum și angajatori și alte părți interesate din cadrul pieței forței de muncă.

Prezenta Recomandare se adresează, de asemenea, instituțiilor și organizațiilor, inclusiv partenerilor sociali și organizațiilor societății civile, care îndrumă și sprijină cetățenii să își îmbunătățească competențele de la o vârstă fragedă pe tot parcursul vieții.

Competențe cheie în programa școlară

Competențele cheie au devenit o caracteristică a politicii educaționale în statele membre ale UE în momente diferite și cu accente diferite de la adoptarea primului cadru de referință în 2006. Varietatea abordărilor adoptate în diferitele state membre reflectă istoria acestor state, filosofia educațională predominantă și structurile educaționale deja stabilite (KeyCoNet, 2014). Prin urmare, nu există un model unic urmat pentru integrarea competențelor cheie în programele naționale. Unele țări le-au introdus ca parte a inițiativelor naționale de reformă a curriculumului și au folosit aceste oportunități pentru a se asigura că competențele cheie sunt introduse în curriculum. Acestea sunt adesea introduse prin abordări transcurriculare, mai degrabă decât să fie prezentate ca materii separate.

Există dovezi ale unei tendințe crescânde către programe de învățământ bazate pe competențe cheie sau pe concepții largi similare despre predare și învățare, care cuprind nu numai cunoștințele, ci și abilitățile și atitudinile necesare într-o gamă largă de contexte din viața reală (Gordon, et al., 2009). Deși, în general, programele școlare continuă să fie organizate în funcție de discipline sau domenii, scopul este de a învăța nu numai în cadrul acestor discipline și domenii, ci și între ele și, uneori, dincolo de ele cu totul (Gordon, et al., 2009; Ardei, 2011; Schneider și Stern, 2010).

Competențele cheie pot fi integrate în procesul de predare și învățare pentru toate disciplinele, la toate nivelurile. Unele aspecte ale competențelor cheie vor fi mai relevante pentru anumite discipline și anumite domenii din cadrul disciplinelor.

Implementarea competențelor cheie în școli implică nu numai specificarea acestora în curriculum, ci și dezvoltarea unor structuri și medii de învățare adecvate în școală. Deoarece multe dintre competențe sunt transcurriculare, o abordare la nivelul întregii școli în ceea ce privește planificarea și punerea în aplicare funcționează cel mai bine. Sprijinul conducerii școlii este esențial pentru această activitate.

Competențele cheie sunt importante pentru toți cursanții. Diferențierea în planificarea și executarea predării și învățării pentru toți copiii din toate clasele sprijină dezvoltarea competențelor cheie prin luarea în considerare a diferențelor individuale în ceea ce privește stilul de învățare, interesul, motivația și aptitudinile dar și reflectarea acestor diferențe în clasă. În cazul în care sunt necesare structuri de sprijin pentru elevii cu nevoi educaționale speciale, este important ca acest lucru să sprijine dezvoltarea și evaluarea competențelor cheie.

Competențele nu vor fi dezvoltate predând despre ele – elevii trebuie să le experimenteze. Există dovezi ale altor bune practici care sprijină dezvoltarea competențelor cheie, cum ar fi proiectele transcurriculare, desfășurate în timpul săptămânilor de proiect în școli, precum și participarea la excursii de studiu și alte programe. Aceasta înseamnă că, alături de predarea în clasă, învățarea în afara sălii de clasă și activitățile adecvate în afara școlii pot aduce o contribuție semnificativă la dezvoltarea competențelor.

Competențele cheie pot fi aduse la viață pentru cursanți numai în școli și în sălile de clasă sau în alte medii de învățare bogate, cum ar fi spațiile în aer liber, comunitățile, locurile de muncă sau lumile virtuale.

Importanța dezvoltării competențelor cheie

Concentrarea asupra competențelor cheie poate duce la o experiență de învățare mai amplă și mai implicată pentru elevi. În timp ce dezvoltarea competențelor cheie pregătește tinerii pentru o lume a muncii în schimbare rapidă în viitor, aceasta îi ajută, de asemenea, să gândească critic și creativ, să lucreze independent și ca parte a unei echipe, să fie inovatori și să dezvolte abilități de învățare care sunt importante pentru ei pe parcursul călătoriei lor școlare și, ulterior, pe drumul învățării pe tot parcursul vieții.

Competențele de bază fundamentale ale limbii, alfabetizării, competențelor numerice și tehnologiei digitale reprezintă un fundament esențial pentru dezvoltarea competențelor de învățare. Competențe precum creativitatea, gândirea critică, luarea inițiativei și soluționarea problemelor joacă un rol important în abordarea complexității și a schimbărilor din societatea actuală și sunt consolidate prin competențele din noul cadru. Toate competențele cheie pun accentul pe gândirea critică, creativitate, inițiativă, rezolvarea problemelor, evaluarea riscurilor, luarea deciziilor și gestionarea constructivă a sentimentelor.



Provocări în predarea și învățarea bazate pe competențe cheie

Implementarea curriculumului este o sarcină dificilă pentru profesori și personalul educațional (Glatthorn, A. A., Boschee, F. A. și Whitehead, B. M., 2006; Ornstein, A. și Hunkins, F., 1998). Modificările recente aduse programelor de învățământ din Europa ridică noi dificultăți. Abordările educaționale bazate pe competențele cheie și pe rezultatele învățării, care modelează în prezent un număr tot mai mare de programe de învățământ în Europa, implică schimbări importante în modul în care este avută în vedere predarea. În același mod, predarea efectivă a unor domenii curriculare noi sau relativ noi, cum ar fi educația antreprenorială sau TIC, poziționate în programa școlară ca discipline transcurriculare sau integrate în alte discipline, necesită abordări speciale de predare, precum și schimbări în organizarea și cultura școlară. Predarea disciplinelor transcurriculare necesită ca profesorii să lucreze în strânsă colaborare, depășind granițele disciplinelor tradiționale. În termeni practici, acest lucru înseamnă că profesorii trebuie să lucreze împreună pentru a dezvolta programa școlară sau părți ale acesteia, discutând standardele de evaluare și schimbând informații despre dezvoltarea învățării anumitor elevi.

Abordarea bazată pe competențe necesită o schimbare de paradigmă de la învățarea centrată pe profesor la învățarea centrată pe elev, ceea ce necesită o revizuire a metodologiilor și rolurilor tradiționale ale profesorilor.

Pentru dobândirea eficientă a competențelor transversale, profesorii trebuie să conceapă activități integrate de învățare care să le permită elevilor să progreseze către rezultatele învățării mai multor competențe în același timp. De exemplu, este de așteptat ca profesorii de matematică să îmbunătățească abilitățile de citire ale elevilor prin evidențierea modelelor lingvistice specifice care sunt esențiale pentru înțelegerea unui text matematic (Shanahan și Shanahan, 2008). Dezvoltarea sarcinilor care includ mai multe obiective sau rezultate ale învățării care depășesc limitele tradiționale ale disciplinei necesită o definiție clară a tuturor domeniilor curriculare relevante și a contribuției fiecăruia la competențele transversale.

Profesorii devin facilitatori ai învățării – organizează lucrul în echipă, asigură incluziunea, gestionează activitatea la clasă. Mai mult din timpul lor este probabil să fie petrecut sprijinind indivizii și mai puțin predând întregii clase. Rolul profesorului evoluează, de asemenea, deoarece li se cere să dezvolte noi metode care să sprijine noile lor roluri de colaboratori, facilitatori ai învățării și cursanți pe tot parcursul vieții. Se așteaptă ca aceștia să promoveze dobândirea de abilități pentru a sprijini dezvoltarea competențelor cheie, cum ar fi luarea deciziilor, gândirea aprofundată și rezolvarea problemelor în rândul elevilor lor. Se așteaptă ca ei să-și ghideze elevii și să le insufle un sentiment de responsabilitate personală, stimă de sine și integritate. În plus, profesorii sunt îndemnați să facă experiențele de învățare mai relevante și mai semnificative, să încurajeze cetățenia activă și să creeze un mediu favorabil gândirii reflexive.

Pentru a fi eficienți, profesorii trebuie să dezvolte bune abilități interpersonale care să le permită să interacționeze pozitiv cu elevii și părinții. Abilitățile manageriale, abilitățile de rezolvare a problemelor și abilitățile organizaționale sunt, de asemenea, atribute importante pentru îndrumarea elevilor.

Deși este important să se identifice modul în care competențele cheie pot fi sprijinite și dezvoltate prin intermediul programei școlare în diferitele etape ale școlarizării și prin anumite discipline, mediul de predare și învățare din școli contribuie, de asemenea, în mare măsură la dezvoltarea competențelor. Principala abordare a predării competențelor cheie este prin furnizarea de medii de învățare care facilitează învățarea activă.

Aceste medii prezintă probleme și provocări deschise care trebuie rezolvate prin dezbateri, experimentare, explorare și creativitate. În timp ce abordările conduse de profesori vor rămâne o practică pedagogică importantă, profesorii trebuie, de asemenea, să fie sprijiniți pentru a dezvolta aceste alte abordări care promovează competențele-cheie prin învățare continuă și sprijin de la egal la egal (KeyCoNet, 2014).



Îndeplinirea efectivă a noilor roluri de către profesori depinde de cultura organizațională și pedagogică a școlii. Aceasta ar trebui să includă colaborarea între cadrele didactice, o conducere mai dezvoltată a școlii, flexibilitate, parteneriate puternice cu părinții și implicarea activă a elevilor în viața școlară.

Discuțiile dintre personalul școlii, ca parte a unui proces de planificare, s-ar putea concentra pe:

- Cât de bine sprijină școala competențele cheie deja: care sunt punctele noastre forte? Care sunt domeniile noastre de îmbunătățire? Cum ne putem îmbunătăți?
- Împărtășirea abordărilor pedagogice și explorarea altora noi.
- Modificări ale mediului de învățare, de exemplu aspectul clasei, spații pentru învățarea individuală și colaborativă.
- Potențial pentru abordări transcurriculare.
- Potențial pentru dezvoltarea competențelor cheie prin activități extra-curriculare.
- Oportunități de a reflecta și de a discuta progresul.

Profesorii trebuie sprijiniți să dezvolte aceste noi metode prin învățare continuă și sprijin de la egal la egal (KeyCoNet, 2014).



Evaluarea competențelor cheie

În programa școlară, provocarea este amplificată de natura sa generală. Ar trebui să pregătească elevii pentru gama de contexte pe care le pot întâlni în viața lor. Prin urmare, evaluările competențelor cheie ar trebui să măsoare aplicarea de către cursanți a competenței lor într-o serie de contexte. Firește, acest lucru poate fi atât în interiorul, cât și în afara mediilor formale de învățare. Prin urmare, evaluarea trebuie să se refere la contexte din viața reală sau să le reproducă în mod autentic. Dacă scopul evaluărilor este de a măsura utilizarea competenței în context, atunci aceasta este o condiție prealabilă pentru validitatea lor. Observarea și documentarea continuă oferă posibilitatea evaluării în contexte reale sau autentice în timp real. Testele standardizate în care instrumentele utilizează întrebări deschise sau bazate pe sarcini pot fi capabile să recreeze aceste contexte după fapt.

Recunoscând dificultățile metodologice și practice reale în conceperea instrumentelor de evaluare a întregii game de competențe cheie, ar putea fi necesară o mai bună integrare a tuturor competențelor într-un cadru coerent de evaluare. Proiectarea unor instrumente de evaluare care rezumă progresul elevilor în dobândirea competențelor cheie predate prin diferite domenii ar putea fi, de asemenea, o modalitate de a face învățarea și predarea în întreaga programă mai coerente.

În cele din urmă, un accent mai mare pe competențele cheie în toate tipurile de evaluare, precum și un accent sporit pe aplicarea cunoștințelor și pe abilitățile practice, în general, ar putea contribui, de asemenea, la creșterea relevanței competențelor studenților pentru cerințele pieței forței de muncă și pentru nevoile societății moderne.

Competențele cheie necesită noi modalități de învățare și predare care depășesc limitele disciplinelor tradiționale. Instrumentele de evaluare corespunzătoare, care reflectă realizările elevilor dobândite prin diferite discipline, sunt necesare pentru a evalua progresul elevilor în aceste domenii.



Concluziile analizei competențelor cheie

Dezvoltarea competențelor cheie, validarea acestora și furnizarea de educație, formarea și învățarea bazate pe competențe ar trebui sprijinite prin stabilirea de bune practici pentru o mai bună sprijinire a personalului didactic în îndeplinirea sarcinilor sale și îmbunătățirea educației acestuia, pentru actualizarea metodelor și instrumentelor de evaluare și validare și pentru introducerea unor forme noi și inovatoare de predare și învățare.

Este important de menționat că competențele cheie nu sunt dezvoltate în mod izolat. Ele sunt interconectate și interdependente. De exemplu, elevii trebuie să fie capabili să citească și să scrie eficient pentru a participa la gândirea critică și la activitățile de rezolvare a problemelor. Și trebuie să poată comunica eficient cu ceilalți pentru a colabora și a lucra eficient ca o echipă.

Profesorii pot juca un rol vital în a-i ajuta pe elevi să-și dezvolte competențele cheie prin crearea unor medii de învățare provocatoare, antrenante și de susținere. Ele pot oferi, de asemenea, studenților oportunități de a practica aceste abilități într-o varietate de contexte. Prin predarea competențelor cheie în programa școlară, profesorii îi pot ajuta pe elevi să dezvolte abilitățile și cunoștințele de care au nevoie pentru a reuși în viață.

Iată câteva sfaturi pentru predarea competențelor cheie în programa școlară:

- Faceți învățarea relevantă și semnificativă pentru viața elevilor.
- Oferiți școlarilor oportunități de a învăța prin activități și proiecte practice.
- Încurajați elevii să gândească critic și creativ.

- Ajutați elevii să-și dezvolte abilitățile de rezolvare a problemelor.
- Promovați colaborarea și munca în echipă.
- Oferiți elevilor oportunități de a reflecta asupra învățării lor și de a stabili obiective de îmbunătățire.

Există o serie de provocări cu care se confruntă profesorii în predarea competențelor cheie în școală. Unele dintre cele mai frecvente provocări includ:

- **Lipsa de înțelegere:** Este posibil ca unii profesori să nu înțeleagă pe deplin care sunt competențele cheie sau cum să le predea. Acest lucru le poate îngreuna integrarea eficace a competențelor cheie în programa școlară și în procesul de instruire.
- **Constrângerile curriculare:** Profesorii sunt adesea sub presiune pentru a acoperi o mulțime de conținut într-o perioadă scurtă de timp. Acest lucru poate face dificilă găsirea timpului necesar pentru predarea competențelor cheie într-un mod semnificativ.
- **Provocările evaluării:** Poate fi dificil să se evalueze competențele cheie, deoarece acestea sunt adesea complexe și depind de context. Acest lucru poate face dificil pentru profesori să urmărească progresul elevilor și să ofere feedback.
- **Diferențiere:** Profesorii trebuie să răspundă unei game largi de nevoi ale cursanților. Acest lucru poate fi o provocare atunci când predați competențe cheie, deoarece acestea sunt adesea abstracte și solicită elevilor să gândească critic și creativ.
- **Sprijin parental:** Este posibil ca părinții să nu înțeleagă întotdeauna importanța competențelor cheie sau modul în care pot sprijini învățarea copiilor lor acasă. Acest lucru poate îngreuna eforturile profesorilor de a-și atinge obiectivele.

În ciuda acestor provocări, există o serie de lucruri pe care profesorii le pot face pentru a preda în mod eficient competențele cheie. Acestea sunt:

- **Începeți devreme:** Nu este niciodată prea devreme pentru a începe predarea competențelor cheie. Chiar și copiii mici își pot dezvolta gândirea critică, rezolvarea problemelor și abilitățile de colaborare.
- **Faceți învățarea relevantă și semnificativă:** Conectați competențele cheie la viața și experiențele elevilor. Acest lucru îi va ajuta să vadă valoarea învățării acestor abilități și să fie mai motivați să le dezvolte.
- **Oferiți oportunități de practică:** Competențele cheie sunt cel mai bine dezvoltate prin practică. Oferiți studenților oportunități de a practica aceste abilități într-o varietate de contexte, cum ar fi prin activități practice, proiecte și activități de grup.
- **Utilizați o varietate de metode de predare:** Nu există o abordare universală pentru predarea competențelor cheie. Folosiți o varietate de metode de predare pentru a-i implica pe cursanți și pentru a-i ajuta să învețe în moduri diferite.
- **Evaluarea progresului elevilor:** Este important să se evalueze progresul elevilor pentru a identifica zonele în care elevii au nevoie de sprijin suplimentar. Există o serie de moduri diferite de evaluare a competențelor cheie, cum ar fi prin observare, sarcini de performanță și portofolii.
- **Comunicați cu părinții:** ajutați părinții să înțeleagă importanța competențelor cheie și modul în care pot sprijini învățarea copiilor lor acasă. Oferiți părinților informații și resurse pentru a-i ajuta să facă acest lucru.

Urmând aceste sugestii, profesorii pot depăși provocările predării competențelor cheie în școală și își pot ajuta elevii să-și dezvolte abilitățile de care au nevoie pentru a reuși în viață.



JUSTIFICARE METODOLOGICĂ: Învățare bazată pe jocuri de societate

Ființa umană din cele mai vechi timpuri s-a caracterizat prin joc. Unul dintre primii savanți ai jocului ca fenomen cultural, a fost Johan Huizinga, un filozof și istoric olandez care în lucrarea sa *Homo Ludens* menționează cele trei aspecte fundamentale ale jocului (Huizinga, Johan, 2007):

- Jocul este o activitate pe care o facem în mod natural, fără să fim obligați.
- Ne ajută să creăm experiențe care, chiar dacă sunt imaginare, ne ajută să fim conștienți de mediul înconjurător.
- Jocul ne aduce mai aproape de competiție, iar aceasta de crearea sportului, deci jocul este, în sine, un sport.

Există dovezi că primul joc de masă a apărut în jurul anului 5000 î.Hr. și a constat dintr-o serie de pietre sculptate cu picturi (Attia, Peter, 2016). În jurul anului 3100 î.Hr., jocurile de masă au devenit o adevărată distracție, folosind zaruri și oase de animale, iar primele jocuri care foloseau o tablă au apărut în această perioadă (Attia, Peter, 2016). În secolul al VI-lea (Wikipedia, 2023), a fost creat, în India, unul dintre cele mai faimoase jocuri de masă, *șahul*. Câteva secole mai târziu, în 1903, a fost creat jocul *The Landlord's Game* (Attia, Peter, 2016), un predecesor al jocului *Monopoly* care, de când a fost comercializat în 1935, a devenit cel mai bine vândut joc de societate din lume.

Toate jocurile care au apărut în secolul al XX-lea, precum *Goose*, *Parcheesi*, *Trivial Pursuit*, *Risk* și multe altele, sunt cunoscute astăzi ca jocuri tradiționale de masă. Unul dintre primele jocuri de societate moderne, și poate cel care a avut cel mai mare impact în anii 90, a fost

The Settlers of Catan (Teuber, Klaus, 1995), un joc în stil german numit Eurogame. A fost vândut în mai mult de 24 de milioane de exemplare și a fost tradus în peste 30 de limbi (Attia, Peter, 2016).

Jocurile moderne de societate, spre deosebire de cele tradiționale (Vita-Barrull, Guzmán, et al., 2022): i) includ o varietate de mecanisme care solicită deprinderi strategice mai dezvoltate din partea jucătorilor, ceea ce necesită mai multe abilități și promovează dezvoltarea personală; ii) de obicei, includ o tematică, care nu se bazează neapărat pe realitate, dar pot fi bazate pe fantezie și ficțiune, cum este cazul lui *Carcassonne* (Wrede, Klaus-Jürgen, 2000) sau *Adventurers on the train* (Moon, Alan. R, 2004); și iii) unele dintre ele depind de un proces cognitiv specific, similar testelor psihologice tradiționale.

La sfârșitul anilor 90, jocurile de societate moderne au început să fie cunoscute în toată Europa. De fapt, în ianuarie 2000 a fost creat BoardGameGeek (<https://boardgamegeek.com/>), un site de referință la nivel mondial pentru jocurile de societate tradiționale și moderne. Ca să ne facem o idee, cel mai important festival din acest domeniu la nivel mondial, „Internationale Spieltage SPIEL” desfășurat în octombrie în orașul german Essen, la ediția sa din 2022 a reunit peste 209.000 de oameni din întreaga lume.

Astăzi este puțin probabil ca o librărie să nu comercializeze și jocuri de societate moderne, care, așa cum vom discuta în acest proiect, pot fi folosite și în scopuri educaționale.

Clasificarea jocurilor moderne de societate

În funcție de numărul de jucători și de interacțiunea dintre aceștia, jocurile pot fi împărțite în:

- **Solo (Individuale).** Conceput pentru a fi jucat de o singură persoană. De exemplu: *Friday, Hostage negotiator*.
- **Confrontational (De confruntare).** Conceput pentru doi jucători care se confruntă într-un mod direct, antagonist și coercitiv pentru a-l învinge pe celălalt. De exemplu: *7 Wonders Duel, Hive, Twilight Struggle*.
- **Competitive (Competitive).** Pentru doi sau mai mulți jucători, în care condițiile de victorie nu afectează neapărat înfrângerea celorlalți jucători prin constrângere, deși acest lucru este posibil. De exemplu: *Catan, Carcassonne, Ghost Blitz*.
- **Cooperatives (Cooperative).** Toți jucătorii sunt în aceeași echipă și „joacă împotriva jocului” pentru o victorie comună. Responsabilitățile sunt împărțite între jucători, astfel încât un jucător ar putea prelua rolurile celorlalți și să joace singur fără ca jocul să se schimbe. Acest lucru se numește „efect de lider” și ar trebui evitat și/sau controlat. De exemplu: *Pandemic, Forbidden Island*.
- **Collaboratives (Colaborative).** Toți jucătorii sunt în aceeași echipă și „joacă împotriva jocului” pentru o victorie comună. Cu toate acestea, responsabilitățile nu sunt împărțite la întâmplare și un jucător nu poate prelua rolurile tuturor. De exemplu: *Magic Maze, Hanabi*.
- **Semi-cooperatives (Semi-cooperative).** Un jucător concurează împotriva celorlalți jucători, jucând în mod cooperant. De exemplu: *Letters from Whitechapel*.

În funcție de temă și componente, jocurile pot fi împărțite în:

- **Eurogames (Jocuri europene).** Sunt jocuri de origine germană, în care factorul strategic predomină și are șanse minime sau deloc. Durata obișnuită este de la 30 la 90 de minute, deși în unele cazuri în care sunt mulți jucători, poate dura peste 120 de minute. În aceste tipuri de jocuri, mecanica este mai importantă decât temele și uneori devin abstracte. Obiectivul jocului este de obicei acela de a acumula cât mai multe puncte de victorie. Jucătorii nu sunt de obicei eliminați și printre componente există frecvent un număr mare de piese din lemn. De exemplu: *The Settlers of Catan*, *Ticket to ride*, *Bohnanza*.
- **Ameritrashes (Jocuri americane).** În aceste jocuri, șansa predomină asupra strategiei. De obicei, durează mai mult, începând cu 120 de minute. Tema este deasupra mecanicii, așa că tind să fie jocuri foarte imersive. Regulile sunt de obicei extinse și cu multe excepții. Obiectivul este în concordanță cu tema, care este de obicei fantastică sau bazată pe fapte istorice cunoscute. Eliminarea jucătorilor este posibilă, iar componentele sunt de obicei spectaculoase, incluzând adesea miniaturi. De exemplu: *Zombicide*, *Arkham Horror* sau *Twilight Imperium*.
- **Wargames (Jocuri de război).** Joc de strategie în care, de obicei, două armate controlate de câte un jucător fiecare, se confruntă pe un câmp de luptă încercând să cucerească rivalul prin folosirea tacticilor și strategiilor. Bătăliile care au loc sunt adesea simulate și au o componentă istorică ridicată. De exemplu: *Memoir 44*, *War of the ring*, *Star wars Rebellion*.
- **Fillers (Jocuri de cărți).** Jocuri cu mecanică simplă, cu o durată mai mică de 30 de minute, care ocupă puțin spațiu și în care pregătirea jocului necesită puțin timp, ceea ce le face deosebit de potrivite pentru a fi jucate printre alte jocuri mai complexe sau de lungă durată. De exemplu: *Speed cups*, *Sushi go!*, *Ubongo*.

- **Party games (Jocuri de petrecere).** Jocuri care urmăresc socializarea jucătorilor printr-un nivel ridicat de interacțiune între ei cu o componentă importantă de amuzament. Regulile sunt foarte simple, permit de obicei un număr mare de jucători și rareori includ eliminarea acestora. De exemplu: *Time,s up!*, *Tokyo Train*, *Rezistance: Avalon*.
- **Rol Playing Games, RPG (Jocuri de rol).** Joc interpretativ-narativ în care jucătorii își asumă rolul unuia sau mai multor personaje imaginare pe parcursul unei intrigi în care își interpretează dialogurile și își descriu acțiunile. Unul dintre jucători, numit Maestru, Director sau Arbitru, conduce jocul și își asumă rolul personajelor din acea lume imaginară care nu este jucată de niciunul dintre ceilalți. De exemplu: *Dungeon and Dragons*, *The Lord of the rings*, *Star wars*.

Scopul acestui proiect este dezvoltarea unei metodologii de predare prin utilizarea jocurilor de societate. Ținând cont de clasificările expuse și, în funcție de jocurile folosite de diferite studii științifice care vor fi explicate în continuare, considerăm că cel mai potrivit tip de jocuri pentru dezvoltarea deprinderilor la elevii din ciclul primar sunt jocurile cooperative și competitive, precum și jocurile de cărți și cele de petrecere. De asemenea, anumite jocuri competitive și euro-jocuri pot fi adecvate pentru anumite abilități și contexte.

Beneficiile jocurilor moderne de societate

Funcțiile executive sunt ansamblul de abilități și procese cognitive care ne permit să ne adaptăm cu succes la mediu și să rezolvăm probleme din integrarea diferitelor informații disponibile, fiind capabili să desfășurăm comportamente intenționate datorită acestora (Castillero-Mimenza, Óscar, 2017) . Cele 3 funcții executive principale sunt: atenția flexibilă, memoria de lucru și controlul inhibitor (Diamond, 2013). S-a verificat științific că între vârstele de 5 și 17 ani există o asociere ridicată între gradul de dezvoltare a funcțiilor executive și performanța academică, sugerând că funcțiile executive ar putea prezice performanța academică (Best et al., 2011). În plus, în copilărie, deficiența în dezvoltarea funcțiilor executive a fost asociată cu diferite tulburări de comportament (Gray-Burrows, K et al., s.f.; Molitor, SJ et al., 2018). Așadar, este importantă dezvoltarea acestor funcții încă din primele momente ale copilăriei. Jocurile moderne de societate au fost folosite în cadrul intervențiilor propuse pentru îmbunătățirea funcțiilor executive.



La Universitatea din Lleida (Spania) a fost realizat un studiu pentru a evalua eficacitatea aplicării jocurilor de societate asupra funcțiilor executive și simptomelor clinice ale copiilor cu tulburare de hiperactivitate cu deficit de atenție (ADHD) (Estrada-Plana et al., 2019). Grupul care a primit jocurile de societate, comparativ cu grupul de control, și-a îmbunătățit mai mult memoria lingvistică pe termen scurt și a prezentat mai puține probleme de comportament după intervenție. Într-un studiu similar, cercetătorii de la Universitatea din Berna au efectuat un studiu controlat pe 118 copii cu vârsta cuprinsă între 10-12 ani din 8 clase diferite (Benzing et al., 2019). Timp de 6 săptămâni, 61 de copii au făcut 2 sesiuni săptămânale de 30 de minute de jocuri de societate, în timp ce 57 de copii au continuat cu orele obișnuite (grupul de control). Jocurile de societate folosite, *Invasion of Insects*, *Cheeky Monkey*, *Medicine Woman* și *Fruit Salad* au caracteristicile unui joc de cărți, așa cum este explicat în secțiunea de clasificare a jocurilor de masă. Rezultatele studiului au arătat o îmbunătățire a funcțiilor executive în grupul de jocuri de societate comparativ cu cel de control.

În învățământul primar, rezultate similare au fost observate la evaluarea impactului jocurilor de societate asupra disfuncțiilor executive. În acest caz, 176 de elevi au fost împărțiți în 2 grupuri, aplicând învățarea bazată pe jocuri de societate în ambele, dar aplicând și gamificarea într-una dintre ele (Vita-Barrull, Guzmán, et al., 2022). După 5 luni de intervenție la copiii cu risc de excluziune socială, 12 jocuri de societate moderne (Tabelul 1) au fost testate de 3 ori fiecare, și s-a observat o reducere a problemelor comportamentale legate de disfuncții executive în ambele grupuri, deși grupul în care nu s-a aplicat gamificarea a obținut rezultate mai bune.

Table 1. Modern board games used in the study of Vita-Barrul et.al. 2022.

Board and card game (Author, date)	Spanish name
Bee Alert (Knizia, 2012)	Abejitas zum, zum
Catch the Match (Staupe, s. f.)	El osito curioso
CLACK! (Shafir, 2012a)	Crazy clack
Halli Galli (Shafir, 1990)	Tutti frutti
Speed cups (Shafir, 2013)	Speed cups
Alles Tomate! (Knizia, 2007)	¡Vaya tomate!
Cinco Linko (Bag, 2016)	Ok play
Pickomino (Knizia, 2005)	Pico pico
6 nimmt (Kramer, 1994)	¡Toma 6!
7 Ate 9 (Hiron, 2009)	Alto voltaje
Eye sea (Shafir, 2016)	Conecta2
Piraten Kapern (Shafir, 2012b)	Isla Calavera

Jocurile de societate moderne folosite în studiul lui Vita-Barrul et.al. (2022), rezultă dintr-o analiză anterioară în care au întrebat 15 profesioniști din domeniul cercetării în domeniul educației, sănătății mintale și neuroștiințelor, toți cu o vastă experiență în utilizarea jocurilor moderne de societate, care jocuri, dintr-o listă de 27, sunt considerate mai potrivite pentru dezvoltarea funcțiilor executive la copii (Vita-Barrull, March-Llanes, et al., 2022). În cele două studii efectuate de acest grup de cercetare, este izbitor că toate jocurile de societate folosite aparțin aceluiași editor.

Învățarea bazată pe jocuri de societate a fost aplicată și studenților. Jocul de masă *Telestrations* (Asmodee, 2009) a fost adaptat ca un joc serios pentru a lucra asupra abilităților socio-emoționale la studenții la fizioterapie (Rosa, Marlene și colab., 2021b). În acest studiu a existat un facilitator, responsabil de explicarea jocului și de realizarea unei reflecții finale (final debriefing), considerând acest lucru esențial pentru ca studenții să înțeleagă scopul jocului și să-și evalueze comportamentul în timpul jocului.

Această propunere de a avea un facilitator și reflecție finală a fost deja pusă în practică cu succes de către unul dintre partenerii acestui proiect (Herrero, Miriam et al., 2019). Folosirea jocului *Telestrations* la studenții la

fiziototerapie a dezvoltat creativitatea, empatia, a trezit interesul și majoritatea studenților au considerat că jocul a fost util pentru alte scopuri educaționale ale profesiei lor (Rosa, Marlene et al., 2021b). Alți autori au efectuat cercetări similare asupra studenților de la Comunicare și Biochimie folosind jocuri precum *Dixit* (Roubira, Jean-Louis, 2008) și *Radio Days* (Maio-Sasso, Alejandro, 2014), observând că această metodologie a motivat studenții, a promovat participarea activă și a dezvoltat abilitățile socio-emoționale (Gonzalo-Iglesia, Juan Luis et al., 2018).

Un alt joc modern de societate folosit, de grupul de cercetare menționat mai sus și, de asemenea, de studenții la fiziototerapie, a fost *Magic Maze* (Lapp, Kasper, 2017). În studiul lor, ei au verificat că utilizarea acestui joc de masă a permis exersarea abilităților socio-emoționale, cum ar fi gândirea critică, empatia și rezolvarea de probleme (Rosa, Marlene et al., 2021a). Și în acest caz, s-a realizat un sondaj în care studenții își evaluează experiența de joc și s-a creat o fișă de observație completată de către facilitator pentru fiecare participant. Ulterior, doi evaluatori externi au analizat și clasificat opiniile studenților.

Jocurile moderne de societate au fost folosite în scopuri educaționale și terapeutice în școli, asociații, clinici și cercetări. În 2019, a fost realizată o meta-analiză sistematică și s-a publicat un articol care evaluează impactul jocurilor moderne de societate asupra educației medicale, precum și asupra diferitelor variabile legate de sănătate (Gauthier et al., 2019). Dintre cele 22 de articole care au îndeplinit criteriile de includere/excludere, s-a observat că majoritatea erau competitive (n=12) și că cea mai comună mecanică a fost întrebare-răspuns în care progresul în joc depindea de răspunsul corect. Puține jocuri (n=4) au implementat o mecanică acțiune-consecință, care necesită mai multă reflecție, motiv pentru care autorii ajung să o recomande, alături de comportamente care simulează situații din lumea reală.

În ceea ce privește rezultatele, s-a observat un efect ridicat în îmbunătățirea cunoștințelor legate de sănătate, un efect scăzut-moderat în comportament (auto-evaluare comportamentală, intenții comportamentale și comportament, toate evaluate cu chestionare sau fișe de observație) și un efect scăzut-moderat în indicatorii de sănătate biologică (de exemplu, renunțarea la fumat, alimentația, modificările stilului de viață).

Autorii concluzionează că jocurile de societate pot fi eficiente pentru creșterea cunoștințelor și generarea de schimbări comportamentale, cu toate acestea, ele nu par să îmbunătățească autoeficacitatea. În același timp, ei sugerează ca, în scop educațional, să fie folosite jocuri care integrează mecanici complexe de decizie, în care fiecare acțiune are o consecință atribuită.

În concluzie, jocurile moderne de societate par a fi eficiente pentru îmbunătățirea funcțiilor executive la copii și adolescenți. Metodologia aplicată în mod obișnuit necesită un facilitator și o reflecție finală. Facilitatorul este persoana instruită în metodologie și este responsabilă pentru realizarea reflecției finale și poate completa o fișă de observație în timpul sesiunii de joc.

În studiile evaluate nu se precizează ce pregătire trebuie să aibă acest facilitator și nici nu se discută conținutul reflecției finale. Majoritatea studiilor privind învățarea bazată pe jocuri de societate sunt relativ recente (din 2018), astfel încât, este necesară continuarea cercetărilor în această direcție, precum proiectul de față.





CUM SE IMPLEMENTEAZĂ

Pentru a putea implementa învățarea bazată pe jocuri moderne de societate cu scopul de a dezvolta cele opt competențe cheie, recomandăm profesorului să urmeze următorii pași:

1

Selectați competența pe care doriți să lucrați și alegeți jocul dorit. Luați în considerare numărul recomandat de jucători și vârsta. În Anexa 1 găsiți clasificarea jocului de societate / Competența cheie.

2

Profesorul trebuie să cunoască și să stăpânească regulamentul jocului care urmează să fie utilizat. Dacă aveți nevoie, puteți găsi tutoriale pe YouTube pentru fiecare.

3

Descărcați fișa de ajutor (Anexa 2) astfel încât să puteți lua în considerare variantele recomandate și aspectele de avut în vedere pentru elevii cu nevoi speciale. De asemenea, vă recomandăm să descărcați aplicația Meeple School pentru a avea toate informațiile la îndemână.

4

În fiecare fișă veți găsi întrebări sugerate pentru reflecție la sfârșitul sesiunii de jocuri. Această reflecție este esențială pentru a da valoare educațională jocului. Se poate face colectiv sau, dacă doriți, uneori în formă scrisă. În acest caz, vă recomandăm să oferiți feedback clasei în ziua următoare.

**5**

Stabiliți legături între jocuri, metodologia și conținutul diferitelor materii.

6

În Anexa 3 găsiți fișe de evaluare pentru elevi și, de asemenea, pentru profesori, în cazul în care doriți să aplicați metodologia pentru îndrumarea mai multor cadre didactice.

7

Împărtășiți-vă rezultatele în forumul profesorilor, disponibil la www.meepleschoolerasmusproject.eu.





REZULTATELE PROIECTULUI

În acest proiect am colectat date de la 3 grupuri.

În primul rând, 283 de elevi din toate școlile partenere au participat la proiect. Evaluările oferite de studenți sunt prezentate mai jos.

În al doilea rând, avem date de la părinții elevilor participanți. Un total de 132 de familii au completat sondajul, ale căror evaluări sunt prezentate tot în această secțiune.

În final, am colectat de la profesori date care sunt incluse în fișele de evaluare a fiecărui joc. Fișele jocurilor sunt atașate acestui set de instrumente și pot fi descărcate și de pe site-ul proiectului.

Tabelele 1 și 2 arată răspunsurile elevilor la chestionarul cu 6 întrebări pe care l-au primit după ce au încercat fiecare joc pentru prima dată.

Întrebările afișate sunt:

- 1) Ți-ar plăcea să joci din nou?
- 2) Ai comunicat mult cu celălalt jucător în timpul jocului?
- 3) Ai efectuat calcule matematice în timpul jocului?
- 4) Cât de ușor a fost să înțelegi regulile jocului?
- 5) Te-ai gândit la vreo strategie în timpul jocului?
- 6) Ești capabil să explici unui alt elev cum să joace?



Tabelul 1. Datele din chestionarul aplicat elevilor după ce au încercat fiecare joc pentru prima dată. Sunt prezentate răspunsurile la întrebările 1, 2 și 3 (a se vedea tabelul 2 pentru răspunsurile la întrebările 4, 5 și 6).

Board game	1. Play again	2. Communication	3. Calculation
3-4 Klastch!	3,5±0,8	3,1±1,1	3,7±0,7
7 ate 9	3,6±0,9	3,2±1,1	3,9±0,5
Avalon	3,8±0,6	3,2±1	1,7±1,1
Blurple	3,7±0,8	3,6±0,8	2,1±1,3
Bohnanza	3,5±0,9	3,7±0,7	2,6±1,2
Dixit oddisey	3,9±0,3	3,4±0,9	2,2±1,3
Emotio	3,5±0,9	3,7±0,7	1,9±1,1
Forbidden island	3,6±0,8	3,8±0,6	1,8±1,1
Ghost blitz	3,7±0,7	3,5±0,8	2,4±1,3
Hanabi	3,2±1	3,6±0,8	1,8±1,1
Hungry sharck	3,6±0,9	3,5±0,9	3,6±0,8
Jessie the tourist	3,2±1	3,5±0,6	1,6±1
Kaleidos	3,6±0,8	3,5±0,8	3±1,2
Kaleidos junior	3,5±0,9	2,7±1,2	2,5±1,4
Magic maze	3,9±0,5	2,5±1,3	1,8±1,2
Magic maze kids	4±0	3,8±0,7	1,3±0,8
Math dice	3,3±1	3,5±0,9	3,9±0,5



Board game	1. Play again	2. Communication	3. Calculation
Point salad	3,6±0,9	3,3±1	3,4±1
Story cubes	3,8±0,6	3,7±0,7	1,6±1,1
Sherlock express	3,6±0,9	3,6±0,8	2,5±1,4
Sonar family	3,8±0,7	3,7±0,7	1,6±1
Speed cups	3,5±1	3,1±1	2,3±1,3
Sushi go!	3,8±0,5	3,5±0,8	3,4±1
Tokio train	4±0,2	3,9±0,4	1,5±1
Ticket to ride Europe	3,3±0,9	3,1±0,9	2,8±1,2
Ubongo	3,8±0,5	3,3±1	2,8±1,2
Ubongo Jr.	3,8±0,7	3±1	3±1,3
Once upon a time	3,5±0,9	3,7±0,8	1,3±0,6
Pandemic	3,5±0,9	3,6±0,8	1,8±1,1
Password express	3,2±1,2	3,6±0,7	2,7±1,3



Tabelul 2. Datele din chestionarul aplicat elevilor după ce au încercat fiecare joc pentru prima dată. Sunt prezentate răspunsurile la întrebările 4, 5 și 6.

Jocul	4. Înțelegerea regulilor	5. Strategie	6. Pot explica jocul
3-4 Klastch!	3,7±0,7	2,5±1,3	3,5±0,9
7 ate 9	3,5±0,8	2,6±1,3	3,3±1,1
Avalon	3,3±0,9	3±1,1	3,1±1,2
Blurple	3,7±0,7	2,6±1,3	3,6±0,9
Bohnanza	3,3±1	2,8±1,2	3±1,2
Dixit oddisey	3,5±0,9	2,7±1,2	3,3±1
Emotio	3,9±0,4	2±1,2	3,4±1,1
Insula interzisă	3,1±1,1	2,9±1,2	2,9±1,2
Ghost blitz	3,6±0,8	2,6±1,3	3,4±0,9
Hanabi	3,2±1	2,6±1,3	2,9±1,2
Hungry sharck	3,5±0,8	2,5±1,4	3,3±1,1
Jessie the tourist	3,8±0,5	2,2±1,2	3,7±0,8
Kaleidos	3,8±0,4	2,2±1,4	3,6±0,9
Kaleidos junior	3,6±0,7	2,4±1,3	3,3±1,2



Jocul	4. Înțelegerea regulilor	5. Strategie	6. Pot explica jocul
Magic maze	3,7±0,5	2,8±1,3	3,3±1
Magic maze kids	3,6±0,6	2,6±1,3	3±1,3
Zaruri matematice	3,6±0,8	2,8±1,2	3,4±1
Once upon a time	3,6±0,6	1,9±1,1	3,4±1
Pandemic	2,9±1,1	3±1,1	2,6±1,2
Password express	3,6±0,7	3±1,2	3,2±1,2
Point salad	3,3±0,8	3±1,3	2,9±1,2
Story cubes	3,8±0,5	2,5±1,3	3,7±0,7
Sherlock express	3,6±0,8	2,8±1,3	3,2±1,2
Sonar family	3,5±0,8	2,8±1,3	2,8±1,3
Speed cups	3,8±0,6	2,7±1,3	3,6±0,9
Sushi go!	3,2±0,9	3±1,2	3,1±1,1
Tokio train	3,6±0,6	3,7±0,7	3,7±0,7
Ticket to ride Europe	3±1,1	3±1,2	2,6±1,2
Ubongo	3,7±0,7	2,9±1,2	3,5±0,9
Ubongo Jr.	3,7±0,7	2,8±1,3	3,5±0,9



Tabelul 3. Datele din chestionarul aplicat părinților elevilor după faza de colectare a datelor (n=132).

Our child told us about the board games played in this project.		We think board games can be used for educational purposes in school.	
Answer	Percentage	Answer	Percentage
Never	3,8%	Totally disagree	0,8%
Rarely	17,4%	Disagree	3,8%
Frequently	39,4%	Agree	25,8%
Almost every time	39,4%	Totally agree	69,7%
Total	100,0%	Total	100,0%
We used to play board games at home before the beginning of this project.		We think board games can be used for educational purposes at home.	
Answer	Percentage	Answer	Percentage
Never	4,5%	Totally disagree	0,8%
Rarely	28,8%	Disagree	2,3%
Frequently	47,0%	Agree	32,6%
Almost every time	19,7%	Totally agree	64,4%
Total	100,0%	Total	100,0%
We play more board games since our children got involved in this project		We would like to know more about the using and impact of modern board games	
Answer	Percentage	Answer	Percentage
Never	11,4%	Totally disagree	3,0%
Rarely	30,3%	Disagree	3,0%
Frequently	44,7%	Agree	39,4%
Almost every time	13,6%	Totally agree	54,5%
Total	100,0%	Total	100,0%



CONCLUZII DIN FAZA DE INTERVENȚIE

Acest proiect a testat o metodologie de învățare bazată pe jocuri de societate în învățământul primar.

Jocurile selectate de comitetul de experți au fost adecvate și bine primite atât de profesori, cât și de elevi. Feedback-ul părinților și profesorilor, precum și al elevilor, despre jocurile de societate este inclus în acest manual.

În plus, este inclusă și propunerea metodologică care va permite altor cadre didactice să aplice jocurile moderne de societate ca instrument educațional în școlile lor, pentru a lucra asupra competențelor cheie ale curriculumului.

Elevii, profesorii, părinții elevilor și membrii consorțiului care au dezvoltat acest proiect sunt mulțumiți de metodologia elaborată și consideră că este utilă a fi utilizată în învățământul primar pentru a lucra asupra competențelor cheie.



Bibliografie

Asmodee. (2009). Telestrations (Interferencias). Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/46213/telestrations>

Attia, Peter. (2016). La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>

Bag, D. W. (2016). Cinco Linko [OK Play]. Mercurio Distribuciones.

Benzing, V., Schmidt, M., Jäger, K., Egger, F., Conzelmann, A., & Roebbers, C. M. (2019). A classroom intervention to improve executive functions in late primary school children: Too «old» for improvements? The British Journal of Educational Psychology, 89(2), 225-238. <https://doi.org/10.1111/bjep.12232>

Best, J. R., Miller, P. H., & Naglieri, J. A. (2011). Relations between Executive Function and Academic Achievement from Ages 5 to 17 in a Large, Representative National Sample. Learning and Individual Differences, 21(4), 327-336. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2011.01.007>

Castillero-Mimenza, Óscar. (2017). Las 11 funciones ejecutivas del cerebro humano. Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/funciones-ejecutivas>
Diamond, A. (2013). Executive functions. Annual Review of Psychology, 64, 135-168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>

Estrada-Plana, V., Esquerda, M., Mangues, R., March-Llanes, J., & Moya-Higueras, J. (2019). A Pilot Study of the Efficacy of a Cognitive Training Based on Board Games in Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: A Randomized Controlled Trial. Games for Health Journal, 8(4), 265-274. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0051>

European Commission/EACEA/Eurydice, 2012. Developing Key Competences at School in Europe: Challenges and Opportunities for Policy. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union.



European Commission. (2018). Proposal for a Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning. Brussels. [Online]. Available: <https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/recommendation-key-competences-lifelonglearning>;

European Commission, (2011). Annual Growth Survey 2012, Communication from the Commission. Brussels, 23.11.2011 COM (2011) 815 final, Vol. 1/5. [Online]. Available at: http://ec.europa.eu/europe2020/pdf/ags2012_en

European Commission; EACEA; Eurydice Report. Developing Key Competences at School in Europe: Challenges and Opportunities for Policy. Luxembourg: Publications Office of the European Union

Ezquerro, A., De-Juanas, A., San Martín Ulloa, C. Teachers' Opinion about Teaching Competences and Development of Students' Key Competences in Spain. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 116 (2014) 1222 – 1226. Available online at www.sciencedirect.com

Gauthier, A., Kato, P. M., Bul, K. C. M., Dunwell, I., Walker-Clarke, A., & Lamas, P. (2019). Board Games for Health: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis. *Games for Health Journal*, 8(2), 85-100. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>

Gonzalo-Iglesia, Juan Luis, Lozano-Monterrubio, Natàlia, & Prades-Tena, Jordi. (2018). The Usage of Game-Based Learning in University Education. How to Motivate and Foster Creativity among Adult Students through Board Games. *Proceedings of Play2learn*. <https://doi.org/978-989-757-068-1>

Gray-Burrows, K, Taylor, N, O'Connor, D, Sutherland, E, Stoet, G, & Connet, M. (s. f.). A systematic review and meta-analysis of the executive function-health behaviour relationship. *Heal Psychol Behav Med*, 7(1), 253-268. <https://doi.org/10.1080/21642850.2019.1637740>

Herrero, Miriam, Jensen-casado, Elvira, Garrote-Fernández, Sonia, Pinto-Fraga, José Pinto, & Herrero, Azael J. (2019). Trabajo de competencias genéricas en grados universitarios mediante juegos de mesa. *CUICIID*, 340.

Hiron, M. (2009). Alto voltaje (7ate9). Mercurio Distribuciones.



Hozjan, Dejan, Professor of the Faculty of Management and Faculty of Education. Key competences for the development of lifelong learning in the European Union. University of Primorska, Slovenia;

Huizinga, Johan. (2007). Homo ludens. Historia. Alianza/Emecé.

Jean Gordon, Gabor Halasz, Magdalena Krawczyk, Tom Leney, Alain Michel, David Pepper, Elzbieta Putkiewicz, Jerzy Wiśniewski (Project Coordinator). Key Competences In Europe: Opening Doors For Lifelong Learners. CASE – Center for Social and Economic Research, Warsaw, 2009;

Juan Carlos González-Salamanca , Olga Lucía Agudelo, Jesús Salinas. Key Competences, Education for Sustainable Development and Strategies for the Development of 21st Century Skills. A Systematic Literature Review. Sustainability 2020, 12, 10366;

KeyCoNet. (2014). KeyCoNet's Review of Literature: A summary. Brussels: European Schoolnet. [Online]. Available: http://keyconet.eun.org/c/document_library/get_file?uuid=bf5517b8-2fb6-42be-981aa011ed42a8b2&groupId=11028

Knizia, R. (2005). Piko piko el gusanito (Pickomino). Mercurio Distribuciones.

Knizia, R. (2007). ¡Vaya tomate! (Alles Tomate!). Mercurio Distribuciones.

Knizia, R. (2012). Abejitas zum zum (Bee alert). Mercurio Distribuciones.

Kramer, W. (1994). Toma 6 (6 nimmt). Mercurio Distribuciones.

Lapp, Kasper. (2017). Magic Maze. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/209778/magic-maze>

Maio-Sasso, Alejandro. (2014). Días de radio. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/139042/dias-de-radio>



Molitor, SJ, Oddo, LE, Eadeh, H, & Langberg, JM. (2018). Executive Function Deficits in Adolescents With ADHD : Untangling Possible Sources of Heterogeneity. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 27(3), 1-13.
<https://doi.org/10.1177/1063426618763125>

Moon, Alan R. (2004). Ticket to Ride. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-ride>

Official Journal of the European Union - Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (Text with EEA relevance) (2018/C 189/01);

Pepper, David. Literature Review: Assessment for key competences. KeyCoNet 2013;

Rosa, Marlene, Gordo, Sara, Sousa, Micael, & Pocinho, Ricardo. (2021a). Critical thinking, empathy and problem solving using a modern board game A learning experience valued by physical therapy students. *Proceedings TEEM'21*.

Rosa, Marlene, Gordo, Sara, Sousa, Micael, & Pocinho, Ricardo. (2021b). Empathy, creativity, and feelings using a modern board game A learning experience valued by physiotherapy students. *Proceedings TEEM'21*.

Roubira, Jean-Louis. (2008). Dixit. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/39856/dixit>

Schola Europaea, Office of the Secretary-General. Key Competences for Lifelong Learning in European Schools. Pedagogical Development Unit, Ref.: 2018-09-D-69-en-1, Appendix 2

Shafir, H. (1990). Halli Galli. Mercurio Distribuciones. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/2944/halli-galli>

Shafir, H. (2012a). Crazy Clack. Mercurio Distribuciones. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/117555/clack>

Shafir, H. (2012b). Isla calavera (Piraten Kapern). Mercurio Distribuciones. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/117663/piraten-kapern>



Shafir, H. (2013). Speed cups. Mercurio Distribuciones. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/146149/quick-cups>

Shafir, H. (2016). Conecta2 (Eye sea). Mercurio Distribuciones. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/206082/eye-sea>

Staupe, R. (s. f.). El osito curioso (The curious bear). Mercurio Distribuciones. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/1321/catch-match>

Teuber, Klaus. (1995). Catan. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>

Vita-Barrull, N., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Mayoral, M., & Moya-Higueras, J. (2022). Impact on Executive Dysfunctions of Gamification and Nongamification in Playing Board Games in Children at Risk of Social Exclusion. *Games for Health Journal*, 11(1), 46-57. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0034>

Vita-Barrull, N., March-Llanes, J., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., Mayoral, M., & Moya-Higueras, J. (2022). The Cognitive Processes Behind Commercialized Board Games for Intervening in Mental Health and Education: A Committee of Experts. *Games for Health Journal*. <https://doi.org/10.1089/g4h.2022.0109>

Wikipedia. (2023). Historia del ajedrez. https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Origen

Wrede, Klaus-Jürgen. (2000). Carcassonne. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>



Anexa 1

*Clasificarea jocurilor de
societate în funcție de
competența cheie*



Jocuri în funcție de competența cheie



JOCUL	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Ubongo Jr.			✓		✓			
Tokio Train					✓			
Ticket to Ride Europe					✓			
Shushi Go			✓					
Story Cubes	✓	✓						
Speed Cups					✓			
Sonar Family		✓			✓			
Sherlock Express		✓			✓			
Point Salad		✓						

JOCUL	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Pandemic					✓	✓		
Once Upon a Time	✓	✓						
Zaruri matematice			✓					
Magic Maze					✓	✓		
Kaleidos Jr.	✓	✓						
Jessie the Tourist		✓						
Hungry Shark			✓		✓			
Hanabi					✓			
Ghost Blitz		✓			✓			

JOCUL	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Ubongo			✓		✓			
Password Express								
Insula Interzisă					✓			
Emotio	✓	✓						✓
Dixit	✓	✓					✓	
Blurble	✓	✓						
Avalon					✓	✓		
7 ate 9			✓					
3x4 Klatsch			✓					

JOCUL	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Kaleidos	✓	✓						
Sonar			✓		✓			
Bohnanza	✓						✓	

Adaugă-ți
propriile jocuri!



Anexa 2

Instrumente de evaluare



Chestionar pentru elevi



NUMELE JOCULUI				
Ți-ar plăcea să joci din nou?				
Ai comunicat mult cu alți jucători în timpul jocului?				
Ai făcut calcule matematice în timpul jocului?				
Cât de ușor a fost să înțelegi regulile jocului?				
Ai venit cu vreo strategie în timpul jocului?				
Crezi că poți explica jocul unui alt coleg?				

Doriți să împărtășiți mai multe despre această experiență?

Chestionar pentru profesori



COMPETENȚA CHEIE	1	2	3	4
A fost posibil să se joace jocurile și să se facă debriefing-ul în timpul orelor de curs.				
Explicația jocurilor a durat puțin (<5 min).				
Elevii au pus multe întrebări cu privire la jocuri după prezentarea regulilor.				
Elevii au pus multe întrebări cu privire la jocuri în timpul jocului.				
Elevii au fost motivați să joace aceste jocuri.				
Am putut implementa jocurile așa cum am planificat.				
Este dificil să controlezi aceste jocuri fără ajutorul unui alt profesor.				
A trebuit să fac adaptări ale regulilor originale ale jocului.				
A fost ușor să organizez clasa pentru a juca jocurile.				
Jocurile sunt adecvate pentru a dezvolta abilitățile propuse.				

Chestionar pentru părinți



Co-funded by
the European Union



NUMELE COPILULUI:	1	2	3	4
Copilul nostru ne-a povestit despre jocurile de societate jucate.				
Obişnuim să jucăm jocuri de societate acasă înainte ca copiii să se joace la şcoală.				
Jucăm mai multe jocuri de masă de când copiii noştri s-au implicat în această iniţiativă.				
Credem că jocurile de societate pot fi folosite în scopuri educaţionale în şcoală.				
Credem că jocurile de societate pot fi folosite în scopuri educaţionale acasă.				
Am dori să aflăm mai multe despre utilizarea şi impactul jocurilor moderne de masă.				
Doar de curiozitate, aţi folosit deja vreun joc de societate pe care elevii l-au jucat în clasă? Dacă da, care?				
Aţi cumpărat vreun joc de masă folosit în clasă? Dacă da, care?				
Dacă doriţi, adaugaţi orice comentariu.				

1 = Total dezacord / 2 = Dezacord / 3 = De acord / 4 = Total de acord



Anexa 3

Fișe pentru jocuri de masă



Ubongo

Competențe cheie:

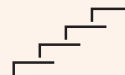
- *Matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie*
- *Dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți*



4 jucători



30 min



8+
Clasele: I-IV

Abilități: *Autocontrolul, Gândirea abstractă, Organizarea și planificarea, Luarea deciziilor și Capacitatea de deducție*

Variante și/sau etape:

- Pentru a evita frustrarea sau stresul, vă recomandăm să jucați fără clepsidră. Dacă un elev este blocat, îl poate ajuta altul care a terminat.
- Numărul de pătrate din fiecare formă sau din fiecare tablă de joc poate fi folosit în scopuri matematice. De exemplu, elevii pot calcula suprafețe sau pot lucra cu coordonate.
- Ați putea folosi aceeași tablă de joc, dar rotind-o, pentru dezvoltarea orientării spațiale și a lateralității.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- În jocul cu elevii cu nevoi speciale este esențial să se joace fără timp. În unele cazuri, Ubongo Junior poate fi mai adecvat.

Discuție:

- Cum puteți corela acest joc cu ceea ce faceți în clasă?
- Jocul vi s-a părut ușor sau dificil?
- V-ar plăcea să fiți ajutat de un alt coleg?
- Ce tip de ajutor ați avea nevoie?

Observații:

Ubongo Jr.

Competențe cheie:

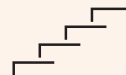
- *Matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie*
- *Dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți*



3 - 4 jucători



20 min



5+
Clasele: C.P. - II

Abilități: *Capacitatea de deducție, Gândirea abstractă*

Variante și/sau etape:

- **Ubongo Jr** ar putea fi potrivit pentru a lucra orientarea spațială și lateralitatea. De asemenea, poate fi folosit pentru a învăța poziții spațiale la orele de engleză.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Elevii cu nevoi speciale vor avea nevoie de mai mult timp pentru a rezolva puzzle-ul. Puteți folosi culorile, animalele sau numărul de pătrate în scopuri educaționale. De exemplu, întoarceți jetoanele și le cereți să încerce să-și amintească ce animal este pe cealaltă parte, ca într-un joc de memorie.

Discuție:

- Identificați animalele de pe jetoane.
- Ați putea să le clasificați în vreun mod? Cum?
- Cum puteți corela acest joc cu ceea ce faceți în clasă?
- Jocul vi s-a părut ușor sau dificil?
- V-ar plăcea să fiți ajutați de un coleg?
- Ce tip de ajutor ați avea nevoie?

Observații:

Tokyo Train

Competențe cheie:

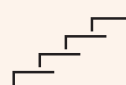
- Dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



4 - 6 jucători



15 min



8+
Clasele: I-IV

Abilități: *Colaborarea, Comunicarea nonverbală*

Variante și/sau etape:

- Vă recomandăm să-i lăsați să citească cu voce tare numele personajelor înainte de a juca. Dacă doriți ca elevii să țină minte mișcărilor, le puteți executa cu toată clasa, ca o încălzire.
- Ca o variantă, în loc să mimeze mișcărilor, ei pot folosi o limbă străină pentru a se referi la cărți, spunând culorile sau descrierea personajelor.
- O altă variantă a jocului ar putea fi jocul fizic cu copii din clasă, în locul cărților cu personaje.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Elevilor cu nevoi speciale le puteți oferi câte 6 pasageri și un card cu distribuția spațială și să le cereți să pună pasagerii în ordinea corectă.
- Apoi, vă recomandăm să folosiți descrieri ale oamenilor sau chiar culorile cărților.

Discuție:

- Reprezentați orice gest pe care îl puteți folosi pentru a comunica cu alte persoane.
- Credeți că comunicarea nonverbală înseamnă același lucru în fiecare cultură?
- Menționați câteva diferențe între cultura voastră și o alta.
- Ce cerințe sunt necesare pentru a călători în alte țări?
- De ce este important să călătoriți?
- Ați reușit să pronunțați numele personajelor?
- Ce strategie ați folosit?
- Ce ați putea face pentru a le putea pronunța corect?

Observații:

Ticket to Ride Europe

Competențe cheie:

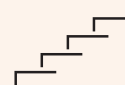
- Dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



4 jucători



45 min

8+
Clasele:
III - IV**Abilități:** Planificarea și organizarea, Luarea deciziilor**Variante și/sau etape:**

- Explicația acestui joc poate dura 15 minute și este complicat să terminați primul joc.
- În unele cazuri, traseele pot fi marcate la sfârșitul jocului și nu în timpul jocului.
- Jocul în perechi poate fi interesant pentru capacitatea de a lua decizii.
- Deoarece tabla este o hartă a Europei, poate fi folosită pentru predarea sau revizuirea conținuturilor geografice sau istorice.
- Piese colorate de pe tablă pot fi folosite și pentru a face diferite calcule.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Acest joc poate fi jucat de elevii cu nevoi speciale prin simplificarea regulilor. De exemplu, oferindu-le un traseu scurt.

Discuție

- Ce orașe de pe hartă ați recunoscut?
- Pe care ați dori să-l vizitați? De ce?
- Ce lucruri sunt importante dacă doriți să vizitați o altă țară?
- Ați planificat fiecare pas? Spuneți la ce v-ați gândit în timpul jocului.

Observații:

Sushi Go

Competențe cheie:

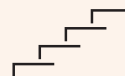
- *Matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie*



4 - 5 jucători



20 min



8+
Clasele:
II - IV

Abilități: *Autocontrolul, Gândirea abstractă, Organizarea și planificarea, Luarea de decizii, Capacitatea de deducție*

Variante și/sau etape:

- Este important, ca la începutul jocului, să explicați cum se punctează fiecare carte, oferind exemple diferite.
- Pentru a înțelege mai bine partea legată de punctaj, puteți pregăti niște cărți pe masă ca și cum o rundă cu trei jucători tocmai s-a încheiat și le cereți elevilor să calculeze scorul fiecărui jucător.
- Pentru a consolida competența matematică, este interesant, ca după joc, să cereți fiecărui elev să calculeze punctele tuturor jucătorilor. Acest lucru ar trebui făcut în tăcere și apoi trebuie verificat cât de corect au calculat.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Pentru a ușura jocul elevilor cu nevoi speciale puteți scoate câteva carduri: Wasabi, Bețișoare, Sashimi și Gălușca.
- Pentru a ajuta la calculul punctajului final, lăsați elevii să folosească un pix și o hârtie.

Discuție:

- Ce cărți credeți că sunt mai dificil de punctat?
- Dar mai simplu de punctat?
- Care a fost partea cea mai dificilă în luarea deciziilor?
- Puteți corela acest joc cu o materie școlară? Care? De ce?

Observații:

Story Cubes

Competențe cheie:

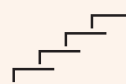
- Competența de literație
- Competența lingvistică în mai multe limbi



4 - 6 jucători



20 min



6+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Comunicarea scrisă, orală și nonverbală, Creativitatea

Variante și/sau etape:

- În acest joc poveștile pot fi spuse oral sau pot fi scrise, individual sau în grup.
- Le puteți cere să folosească diferite timpuri verbale pe parcursul poveștii.
- De asemenea, ei pot prezenta povestea și la sfârșitul orei.
- Puteți încerca să legați jocul de agenda zilei, cerând elevilor să includă elemente prezentate la clasă în povestea lor.
- Le puteți permite jucătorilor să aleagă ce față a zarurilor să folosească.
- Puteți dezvolta competența Lingvistică folosind o a doua limbă.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Este un joc foarte flexibil și adaptabil ce poate fi jucat cu ușurință de majoritatea elevilor cu nevoi educaționale speciale. Dacă elevii întâmpină dificultăți foarte serioase, puteți personaliza modul în care se vor folosi zarurile. De exemplu, le puteți cere să spună ceva despre acest obiect, unde poate fi văzut sau folosit, unde îl pot întâlni sau orice afirmație despre acesta.
- Există o versiune cu zaruri de dimensiuni mai mari care poate ajuta elevii cu deficiențe de vedere.

Discuție:

- A fost ușor sau dificil să creați o poveste? De ce?
- Ce activități din viața reală vă ajută să vă dezvoltați creativitatea?
- Pentru ce credeți că este utilă creativitatea?
- Cum vi s-a părut să lucrați în grup la acest joc?
- Preferați să lucrați singuri sau în grup?
- Ce idei noi ați descoperit de la colegi?
- Ați respectat structura corectă a unei povești?
- Ce alte materiale v-ar ajuta?
- Ce ați schimba în povestea voastră data viitoare?

Observații:

Speed Cups

Competențe cheie:

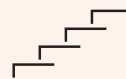
- *Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți*



4 jucători



20 min



6+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: *Rezistența emoțională, Capacitatea de deducție*

Variante și/sau etape:

- Pentru a evita frustrarea, puteți folosi acest joc într-un mod necompetitiv.
- Se poate juca și în perechi, astfel că jucătorii trebuie să așeze paharele pe rând.
- Într-un mod avansat de joc în perechi, un jucător poate fi legat la ochi, iar celălalt trebuie să descrie cum să așeze paharele.
- O variantă poate fi să le cereți elevilor să deseneze propriile cărți.
- Puteți folosi *Speed Cups* la Educație fizică purtând haine de aceleași culori precum paharele. Elevii trebuie să se așeze ca în cartonașele orizontale.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- În jocul cu elevii cu nevoi speciale puteți introduce o silabă pentru fiecare culoare și ei să citească cuvântul format. De asemenea, ei pot spune cu voce tare ordinea culorilor după completarea cărții.

Discuție:

- Care dintre cărți vi s-a părut cel mai ușor/cel mai greu de folosit?
- Pentru că ați jucat diferite variante ale jocului, puteți propune una nouă?
- Care a fost momentul cel mai fericit/cel mai frustrant?
- Cum ați schimba jocul pentru a fi mai puțin stresant?
- Ați înțeles logica din spatele cărților?

Observații:

Sonar family

Competențe cheie:

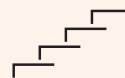
- Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



4 jucători



40 min



8+
Clasele:
II - IV

Abilități: Gândirea abstractă, Capacitatea de deducție

Variante și/sau etape

- Puteți folosi prima oră pentru a explica jocul și regulile și pentru a juca câteva runde de probă. Se recomandă ca jucătorii să înceapă cu cea mai ușoară misiune și să fie sprijiniți de dumneavoastră. Trebuie să vă asigurați că ambii jucători din echipă și-au executat acțiunile fără a uita niciun pas.
- Pentru a învăța cum trebuie să deseneze sau cum să se miște, puteți crea o foaie comună de traseu și să exemplificați în fața întregii clase. Acest joc este util pentru dezvoltarea orientării și lateralității.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Acest joc este puțin dificil pentru elevii cu nevoi speciale. Totuși, ei pot participa în grupuri eterogene, cu rolul de căpitan, dar cineva trebuie să verifice dacă acțiunile sunt notate corect. Rolul important al jucătorului radar ar putea fi dificil, așa că au nevoie de un asistent.

Discuție:

- Ce rol a fost mai ușor de jucat? De ce?
- Cum ați modifica regulile pentru a face jocul mai ușor sau mai dificil?
- În ce perioadă a istoriei au avut loc bătăliile navale?
- Ce strategie considerați că este cea mai bună de urmat?
- Ce abilități credeți că pot fi dezvoltate prin acest joc?

Observații:

Sherlock Express

Competențe cheie:

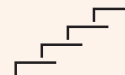
- Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



4 jucători



20 min



7+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Capacitatea de deducție, Gândirea abstractă

Variante și/sau etape:

- Este esențial să începeți jocul explicând cele 3 componente dintr-o carte.
- Deoarece poate apărea frustrarea la elevii care nu sunt foarte rapizi, puteți începe jocul jucându-l pe rând, în loc să jucați într-un mod competitiv.
- Ca o variantă, elevii pot scrie indiciile lipsă și pot crea o poveste. O altă variantă este folosirea jocului în predarea limbilor străine.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Puteți juca într-un mod necompetitiv, apoi pe rând.
- O altă adaptare ar fi ca aceștia să găsească asemănări și diferențe între cărți.

Discuție:

- Menționați toate animalele, locurile și obiectele de pe cărți.
- Cum v-ați simțit când un alt jucător a fost mai rapid decât voi?
- Cu ce activități zilnice relaționați acest joc?
- Ce strategie ați aplicat pentru a găsi soluția?
- Ce mod de joc v-a plăcut mai mult? De ce?
- Vă amintiți locurile? Dar obiectele?
- Puteți sugera alte locuri, obiecte sau personaje care au sens în același context de joc?
- Puteți sugera o nouă regulă?

Observații:

Point Salad

Competențe cheie:

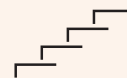
- Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie



4 - 6 jucători



20 min



8+
Clasele:
II - IV

Abilități: Gândirea abstractă, Luarea de decizii

Variante și/sau etape:

- Pentru a face jocul mai ușor, fiecare jucător poate începe cu o carte cu provocare. Atunci jucătorul ar avea un criteriu pentru a trage cărți.
- Ca variantă, elevii se pot juca în perechi, astfel încât să poată discuta dacă este mai bine să ia legume sau o provocare nouă. De asemenea, puteți cere elevilor să-și verifice scorul după fiecare rundă.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- În jocul cu elevii cu nevoi speciale, vă recomandăm să eliminați cele mai complexe fișe de punctaj (cele care scad puncte).
- Când un elev trage o carte, dumneavoastră puteți actualiza scorul.

Discuție:

- Ce cartonașe cu provocări au fost mai greu de îndeplinit? De ce?
- Ce v-a influențat să trageți o legumă sau o carte cu provocare?
- Ce strategie ați folosi pentru a obține mai multe puncte data viitoare?

Observații:

Password Express

Competențe cheie:

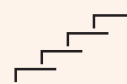
- Competența de literație
- Competența lingvistică în mai multe limbi



4 - 6 jucători



20 min



10+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Comunicarea orală și scrisă, Creativitatea

Variante și/sau etape:

- Este important să creați grupuri omogene.
- În primele runde, puteți renunța la folosirea clepsidrei.
- În loc să joace pe rând, echipele pot scrie cuvintele într-o perioadă dată de timp și apoi le pot împărți.
- Ar putea fi interesant să înregistrați cuvintele și să le comentați la finalul jocului. De asemenea, poate fi interesantă și încercarea de a face o propoziție cu toate cuvintele scrise. Dacă doriți să folosiți jocul pentru a introduce un subiect de la Comunicare în limba română puteți alege, în mod specific, câmpurile semantice.
- Dacă jucați așa cum am sugerat, puteți acorda mai multe puncte cuvintelor care nu se repetă în toate echipele.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Acest joc este dificil de jucat cu elevii cu nevoi speciale. Le puteți oferi o listă de cuvinte, iar ei trebuie să aleagă ce cuvinte se potrivesc.

Discuție:

- Ați auzit de la colegii voștri cuvinte pe care nu le știați înainte? Care?
- Ce câmp semantic a fost mai ușor? Dar mai dificil? De ce?

Observații:

Pandemic

Competențe cheie:

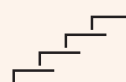
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți
- Competența civică



4 jucători



45 min



8+
Clasele:
III - IV

Abilități: Colaborarea, Empatia, Negocierea, Organizarea și Planificarea, Luarea de decizii

Variante și/sau etape:

- *Pandemic* este un joc complicat, așa că vă recomandăm să cunoașteți foarte bine regulamentul pentru a-l explica corect.
- Prima dată când explicați poate dura cel puțin 30 de minute.
- Cu toate acestea, este un joc potrivit pentru a dezvolta munca în echipă.
- Este dificil să terminați primul joc, dacă doriți să profitați de potențialul acestuia și să faceți ca toți elevii să înțeleagă regulile. Abilitățile dezvoltate se lucrează în special din al doilea și al treilea joc, fiind un joc foarte apreciat de copii.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- În primul joc cu elevii cu nevoi speciale vă recomandăm să nu folosiți cărțile de epidemie.

Discuție:

- V-ați ajutat colegii în luarea deciziilor?
- Ați acceptat sugestii din partea echipei?
- Au existat conflicte între membrii echipei în timpul jocului?
- Cum le-ați rezolvat?
- Ați fost lideri sau doar ați urmat indicațiile celorlalți?
- Ați ascultat părerea coechipierilor?
- Ați simțit că jucătorii echipei v-au ascultat?

Observații:

Once Upon a Time

Competențe cheie:

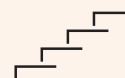
- Competența de literație
- Competența lingvistică în mai multe limbi



4 jucători



20 min



8+
Clasele:
C.P - IV

Abilități: Comunicarea orală și scrisă, Creativitatea

Variante și/sau etape:

- Deoarece *Once Upon a Time* este un joc de dezvoltare a creativității, vă încurajăm să lăsați fiecare elev să creeze o poveste completă. Evitați regula întreruperilor. Este mai bine dacă elevii își creează propriile povești înainte de a crea o poveste în grup. Dați fiecărui elev între 4 și 6 cărți pentru prima poveste.
- Povestea creată de fiecare elev poate fi scrisă și apoi împărtășită. Acest lucru se poate face și în echipe.
- Ar putea fi interesant și amuzant să încercați interpretarea poveștilor.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Pentru copiii cu nevoi speciale, este de dorit ca fiecare elev să ia 2 cărți și să aleagă una, când este rândul lui, pentru a continua povestea, cu scopul de a ajunge la final. Nu sunt acceptate întreruperi.
- Se relatează povestea, iar la final li se cere copiilor să o repete, urmărind cărțile expuse în șir, în timpul relatării.
- La final, le putem cere să scrie povestea, dacă este posibil.

Discuție:

- A fost ușor sau dificil să creați o poveste? De ce?
- Ce activități din viața voastră vă dezvoltă creativitatea?
- La ce credeți că este necesară creativitatea?
- V-au oferit colegii idei noi pentru poveștile următoare?
- V-ar ajuta să lucrați în perechi sau în grupuri?
- Ce schimbări v-ar ajuta să vă îmbunătățiți jocul?
- Câte propoziții ați spus pentru fiecare cartonaș?
- Credeți că ați putea spune mai multe propoziții data viitoare?
- Ce ați învățat din acest joc?

Observații:

Math Dice

Competențe cheie:

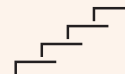
- *Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie*



2 - 3 jucători



10 min

8+
Clasele:
C.P. - IV**Abilități:** *Autocontrolul, Gândirea abstractă, Rezistența emoțională***Variante și/sau etape:**

- Vă recomandăm să evitați competiția în primele runde și să jucați pe rând. Se pot folosi mai multe zaruri sau chiar și alte tipuri de zaruri.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Elevilor cu nevoi speciale le puteți permite să folosească un pix și o hârtie pentru a efectua calculele.

Discuție:

- Cum credeți că puteți deveni mai buni la acest joc?
- Vă puteți gândi la alte moduri de a vă juca cu aceste zaruri?
- În ce activități de zi cu zi puteți folosi ceea ce ați învățat din acest joc?

Observații:

Magic Maze

Competențe cheie:

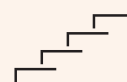
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți
- Competența civică



4 jucători



20 min



8+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: *Autocontrolul, Colaborarea, Etica, Managementul timpului, Toleranța*

Variante și/sau etape:

- Broșura cu reguli este foarte clară iar respectarea scenariilor sugerate permite jucătorilor să știe cum să joace. Deși acest joc ar trebui jucat în tăcere, recomandăm să lăsați elevii să vorbească până când înțeleg perfect regulile.
- De asemenea, recomandăm să nu folosiți clepsidra, deoarece ar putea crea anxietate și nervozitate jucătorilor. Deoarece acesta este un joc colaborativ și unele scenarii sunt mai dificile, acest joc ajută la formarea echipei. Acesta este, de asemenea, un joc bun pentru a lucra lateralitatea.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Copiii cu nevoi speciale pot juca cu un asistent pentru a-i ajuta în orientare sau pentru a le reaminti să ia măsuri.
- Ei pot participa în grupuri eterogene și pot fi ajutați de colegii lor de echipă.
- În plus, ei pot prelua roluri și sarcini mai ușoare.

Discuție:

- Ați respectat regulile sau ați trișat?
- Cum v-ați simțit când așteptați ca un alt jucător să mute un pion?
- Ați experimentat frustrarea în timpul jocului?
- Cum puteți gestiona această stare?
- Cum ați reușit să cooperați cu echipa voastră dacă nu ați putut vorbi?
- Ce strategie ați putea folosi pentru a coopera mai bine?
- Au existat reguli care au fost greu de urmat/înțeles?
- Cum ați reacționat când colegii tăi au făcut greșeli?

Observații:

Kaleidos Jr.

Competențe cheie:

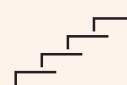
- Competența de literație
- Competența lingvistică în mai multe limbi



4 jucători



20 min



5+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: *Observația, Managementul timpului*

Variante și/sau etape:

- Pentru a familiariza elevii cu cărțile, le puteți cere acestora să le descrie.
- Pentru a simplifica jocul, elevii pot numi obiectele pe care le recunosc și le pot scrie.
- O variantă ar fi ca un elev să scrie denumirea a cinci obiecte, iar ceilalți trebuie să le găsească într-un anumit timp în planșa primită.
- A doua versiune ar putea fi găsirea de elemente similare în cărți diferite, cum ar fi aceleași animale.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Acest joc poate fi folosit cu elevii cu nevoi speciale pentru a le dezvolta comunicarea orală sau scrisă și pentru creșterea abilității de atenție.

Discuție:

- V-ați putea gândi la o strategie pentru a analiza mai bine desenul și a găsi mai multe obiecte?
- Ce/cine vă poate ajuta să vă îmbunătățiți jocul?
- În ce activități zilnice este important să fiți observatori, ca în acest joc?
- Ați simțit haos privind aceste imagini?
- De ce este important să fiți organizați în viață?

Observații:

Jessie the Turist

Competențe cheie:

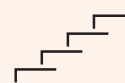
- Competența lingvistică în mai multe limbi



2 - 4 jucători



20 min



10+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Autocontrolul, Gândirea abstractă, Rezistența emoțională

Variante și/sau etape:

- Jocul necesită atenția elevilor asupra cărților, deoarece aceștia trebuie să înțeleagă ce spune propoziția în legătură cu imaginea și să decidă dacă este corectă sau falsă din punct de vedere gramatical sau semantic.
- Variantele sunt întotdeauna utile pentru a face față diferitelor situații din echipele formate. Deoarece este posibil să aveți elevi cu nivel mai mic la limba engleză, vă sugerăm să lăsați colegii de echipă să traducă propoziția din fiecare grup înainte de a o vota. O altă variantă este să jucați pe echipe și să dați puncte în plus celor care au recunoscut greșeala și încă un punct în plus celui care a rezolvat-o bine. De asemenea, puteți alege copilul care va răspunde. Cooperarea este întărită foarte mult atunci când jocul este pe echipe.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Acest joc este greu de utilizat în clasele cu nevoi speciale, deoarece nivelul limbii engleze este prea ridicat pentru acești elevi.

Discuție:

- Au existat întrebări ușoare sau dificile?
- Au fost mai ușoare propozițiile referitoare la limba engleză?
- Dați câteva exemple în care engleza este importantă în viață.

Observații:

Hungry Shark

Competențe cheie:

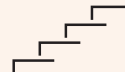
- Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



3 - 5 jucători



20 min



6+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Autocontrolul, Gândirea abstractă, Rezistența emoțională

Variante și/sau etape:

- Deoarece *Hungry Shark* a fost conceput ca un joc de învățare, regulile sunt foarte bine structurate în trei moduri de joc cu dificultate crescândă.
- Vă recomandăm să urmați cu strictețe aceste moduri, mai ales la primul joc cu elevii.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Dacă nivelul elevilor este diferit vă recomandăm să nu jucați în modul competitiv, ci pe rând. Aplicați această metodă și în cazul celor cu nevoi speciale. Astfel, la întoarcerea cărților, un elev va da soluția iar ceilalți vor constata dacă este corectă.

Discuție:

- Ce strategie ați folosit pentru a da soluția?
- Cum ați avansat pe parcursul jocului?
- Ați putea să explicați jocul unui alt elev care nu l-a jucat?

Observații:

Hanabi

Competențe cheie:

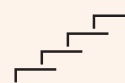
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



3 - 5 jucători



20 min



8+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Autocontrolul, Gândirea abstractă, Rezistența emoțională

Variante și/sau etape:

- Deoarece Hanabi este un joc colaborativ, este interesant ca dumneavoastră să faceți grupurile pentru a încuraja anumiți elevi să lucreze în echipă.
- Puteți pune în aceeași echipă elevi care au avut diverse incidente sau unii care de obicei nu interacționează, deoarece jocul ajută la formarea și consolidarea grupului.
- Pentru ca primul joc să fie mai ușor și pentru a facilita câștigul, puteți juca fără jetoanele albastre, adică jucătorii pot oferi informații nelimitate despre cărți. Cu toate acestea, este interesant să includeți jetoanele roșii, astfel încât să existe posibilitatea de a pierde.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Puteți permite elevilor cu nevoi speciale să ia notițe cu privire la indiciile primite.

Discuție:

- Cum ați reacționat când un coleg a luat o decizie greșită?
- Cum au reacționat colegii când ați luat o decizie greșită?
- Cum ați putea, ca echipă, să vă îmbunătățiți jocul următor?
- Cât de ușor a fost să înțelegeți regulile jocului? De ce?
- Ce sfaturi ați da altor jucători pentru a putea reuși în joc?

Observații:

Ghost Blitz

Competențe cheie:

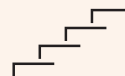
- Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



3 - 5 jucători



20 min



8+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Autocontrolul, Capacitatea de deducție, Gândirea abstractă

Variante și/sau etape:

- Vă sugerăm să începeți prin a explica numele obiectelor și culoarea acestora. Apoi clasificați cărțile ca fiind ușoare sau dificile. Într-o carte ușoară, un obiect este bine reprezentat ca formă și culoare. În cărțile dificile, niciun obiect nu este bine reprezentat nici ca formă, nici ca culoare.
- Pentru a evita frustrarea copiilor care nu sunt suficient de rapizi și pentru a-i ajuta să înțeleagă mai bine jocul, puteți începe pe rând, în loc să concurați. În acest caz, alți jucători trebuie să verifice dacă decizia a fost bună.
- Când jucați în modul competiție, ca o variantă, puteți pune elevul care a câștigat să întoarcă următoarea carte și să nu joace acea rundă și așa mai departe. De asemenea, ca opțiune avansată, puteți pune elevii să deseneze cărți imposibile. O altă variantă poate fi crearea unui șablon cu obiectele, astfel încât toți elevii să poată oferi răspunsul în același timp.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- În jocul cu elevii cu nevoi speciale, puteți schimba regula privitoare la oferirea răspunsului și le puteți cere să menționeze obiectul ales, în loc să apuce. De asemenea, le puteți cere să explice deciziile luate.

Discuție:

- La ce v-ați gândit pentru a alege obiectul potrivit?
- Cum v-ați simțit când altcineva a ales obiectul potrivit?
- Ce strategie ați putea aplica pentru a vă ajuta să obțineți rezultate mai bune?

Observații:

Forbidden Island

Competența cheie:

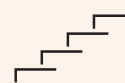
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



4 jucători



30 min



10+
Clasele:
III - IV

Abilități: Colaborarea, Empatia, Negocierea, Organizarea și Planificarea

Variante și/sau etape:

- Prima dată când explicați jocul, poate dura cel puțin 30 de minute. Vă recomandăm să supravegheați prima rundă pentru a rezolva orice situație problematică. În plus, este important să le reamintiți jucătorilor să citească cartea de ajutor la începutul fiecărei ture.
- Pentru a fi mai ușor, jucătorii pot începe cu 4 cărți în loc de 2. Amintiți-le copiilor că este important să vorbească în timpul jocului și că trebuie să își planifice întreaga rundă înainte de a acționa.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Acesta este un joc complicat pentru a fi folosit cu elevii cu nevoi speciale, dar puteți încerca să îl jucați fără cărțile care cresc nivelul apei.

Discuție:

- V-ați ajutat colegii în luarea deciziilor?
- Ați acceptat sugestii din partea echipei voastre?
- Au existat conflicte între membrii echipei în timpul jocului?
- Cum le-ați rezolvat?
- Ați fost lideri sau ați ascultat sfaturile celorlalți?
- Ați ascultat părerea coechipierilor?
- Ați simțit că jucătorii echipei v-au ascultat?

Observații:

Emotio

Competențe cheie:

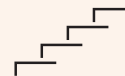
- Competența de literație
- Competența lingvistică în mai multe limbi
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți



3 - 5 jucători



20 min



6+
Clasele: C.P. - IV

Abilități: Colaborarea, Comunicarea nonverbală și orală, Creativitatea, Empatia

Variante și/sau etape:

- *Emotio* a fost conceput pentru a dezvolta inteligența emoțională.
- Înainte de a juca jocul, ar trebui să permiteți elevilor să studieze cărțile și să discute emoțiile prezentate. Ei ar putea să se joace cu cărțile, să le grupeze după cum doresc, să le explice și să pună întrebări despre simboluri și explicațiile lor.
- Pentru început, ați putea traduce cărțile în limba maternă, dar după câteva runde puteți juca în engleză, pentru a dezvolta multilingvismul.
- Unii dintre elevi ar putea fi timizi și nu vor dori să împărtășească multe despre emoțiile și experiențele lor, așa că trebuie să-i încurajați să se exprime.
- Ar fi bine să luați în considerare diferențele culturale în ceea ce privește exprimarea propriilor sentimente în timpul jocului.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Este un joc în care elevii cu dificultăți pot participa cu ușurință și cu bucurie și s-a dovedit că le crește încrederea în sine. Poate fi jucat și de către elevii cu nevoi mai serioase, personalizând întrebările și oferindu-le ajutor în legătură cu emoția care apare în imagine. Puteți juca și altfel, cum ar fi să le cereți să clasifice emoțiile.

Discuție:

- Cum v-ați simțit jucând acest joc?
- Cât de greu a fost să vă exprimați sentimentele?
- Știți că în acest joc nu există răspunsuri bune sau rele, precum nu există emoții rele sau bune?
- Ați recunoscut toate emoțiile?
- Ați reușit să exprimați emoții nonverbale?
- A existat vreo emoție pe care nu ați vrut să o împărtășiți cu ceilalți?
- Există vreun subiect despre care ați dori să vorbiți singuri cu profesorul după oră?
- Ați vorbit vreodată despre acest tip de emoții cu vreo persoană? Dacă nu, ați dori să o faceți?

Observații:

Dixit Odissey

Competențe cheie:

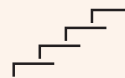
- Competența de literație
- Competența lingvistică în mai multe limbi
- Competența antreprenorială



5 - 8 jucători



30 min



6+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Capacitatea de deducție, Creativitatea

Variante și/sau etape:

- Cărțile jocului sunt componenta cheie a jocului Dixit, astfel încât le puteți pregăti în funcție de un subiect sau de o lecție pe care doriți să îl/o discutați cu elevii.
- Ca variantă, vă sugerăm ca în loc să spuneți un cuvânt, să spuneți o poveste, un titlu al unui film sau al unei cărți.
- Cu cărțile care au apărut într-o rundă poate fi creată o poveste sau un basm.
- De asemenea, este posibil să jucați arătând o carte și cerând fiecărui jucător să scrie cuvinte corelate cu aceasta. Jucătorul cu cele mai comune cuvinte sau mai puțin comune va obține mai multe puncte.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Elevii cu nevoi speciale pot participa în echipe și pot juca acest joc cu ajutorul unui asistent, dacă este necesar. Ei se pot concentra asupra imaginilor și pot selecta imaginea care cred că se potrivește cu descrierea sau pot descrie propria carte atunci când este rândul lor să fie naratorul.

Discuție:

- V-a fost greu să asociați imaginea cu cuvântul?
- Credeți că acest joc vă poate ajuta să vă îmbunătățiți creativitatea?
- De ce este importantă creativitatea în viață?
- Cum credeți că au ghicit colegii voștri cartea potrivită?
- Cum ar putea o persoană să-și dezvolte creativitatea?

Observații:

Bohnanza

Competențe cheie:

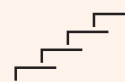
- Competența de literație
- Competența antreprenorială



3 - 5 jucători



40 - 45 min



12+
Clasele:
II - IV

Abilități: Comunicarea orală, Negocierea, Organizarea și planificarea, Luarea de decizii

Variante și/sau etape:

- Pentru ca elevii mai mici să înțeleagă regulile, scrierea lor pe tablă poate ajuta. La început, poate dura mai mult de o oră pentru a-l juca și fiecare grup poate avea nevoie de un asistent care să supravegheze jocul.
- Este un joc care necesită comunicare și colaborare din partea jucătorilor. Este important să acordați atenție elevilor care participă mai puțin și să-i încurajați să vorbească. Crearea de grupuri adecvate este esențială pentru lucrul competențelor cheie.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Elevii cu nevoi speciale pot participa în echipe și pot juca jocul cu ajutorul unui alt asistent, dacă este necesar. Se pot concentra asupra imaginilor și le pot recunoaște pe cele similare, dar au nevoie de o persoană care să le ghideze și să le reamintească pașii.

Discuție:

- Ce fel de argumente ați folosit pentru negociere?
- Ce aspecte vi se par dificile în negociere?
- Cum v-ați convins colegii să schimbe cărțile cu voi?
- Cum ați negocia cu colegii voștri data viitoare?
- La ce ați fost atenți în timpul jocului?
- Care a fost cea mai grea decizie pe care ați luat-o?
- Ce ați făcut când ați realizat că nu vă puteți convinge colegii să vă dea o carte?
- Ați face alianțe?
- Ați încercat să acordați atenție strategiilor celorlalți?
- Ce strategie ați descoperit și vreți să folosiți data viitoare?
- Cum v-au convins colegii să schimbați cărțile cu ei/ele?
- Ce strategie considerați cea mai eficientă, a voastră sau a colegilor?

Observații:

Blurble

Competențe cheie:

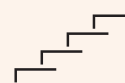
- Competența de literație
- Competența lingvistică în mai multe limbi



3 - 6 jucători



5 min



6+
Clasele:
C.P. - IV

Abilități: Comunicarea scrisă, orală și nonverbală, Creativitatea

Variante și/sau etape:

- Deoarece unii elevi au nevoie de mai mult timp pentru a gândi și a reacționa, poate fi util să lăsați un interval (aproximativ 3 secunde) sau să numărați până la 3-5 înainte de a răspunde. În acest fel, elevii mai lenți vor fi mai puțin frustrați.
- În clasa I vă recomandăm să le cereți să scrie cuvântul în loc să îl spună. De asemenea, jocul în echipe ar putea face totul mai ușor. Să scrie cât mai multe cuvinte și să specifice numărul acestora.
- Cărțile de joc *Blurble* pot fi folosite pentru a juca jocuri de memorie, pentru a crea tabele în care să lucreze cu coordonate carteziane, pentru a exersa ortografia sau pentru a juca cu câmpuri semantice. De asemenea, realizarea de grupuri de cărți cu sunete similare poate fi o oportunitate de a lucra ritmul.
- Dacă folosiți jocul într-o limbă străină, pentru a adapta cunoștințele la joc și pentru a simplifica jocul, puteți selecta cărțile cu cuvintele pe care le cunosc elevii.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Pentru elevii cu nevoi speciale recomandăm identificarea imaginii, rostindu-se denumirea cu voce tare.

Discuție:

- Creați un joc nou cu aceste componente și împărtășiți-l cu restul clasei.
- Ce mod de a vă juca cu cărțile a fost mai dificil? De ce?
- Ați avut timp să spuneți cuvinte?
- Ați avut timp să vă gândiți la cuvânt?
- Ce vi s-a părut dificil?
- Știați numele tuturor obiectelor din cărți?

Observații:

Avalon

Competențe cheie:

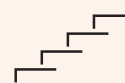
- Competența de dezvoltare personală, socială și de a învăța să înveți
- Competența civică



5 - 10 jucători



30 - 40 min



13+
Clasele:
III - IV

Abilități: Capacitatea de deducție, Colaborarea, Etica, Negocierea, Gândirea critică, Toleranța, Luarea de decizii

Variante și/sau etape:

- Din cauza complexității sale, vă sfătuim să aveți o oră separată în care să explicați personajele și regulile și, poate, să vorbiți despre istoria Regelui Arthur. De asemenea, puteți avea un joc de probă cu întregul grup în prima oră.
- La început vor avea nevoie de ajutor și de supraveghere. Elevii mai mari au reușit să joace singuri după ce au jucat de două ori supravegheați de noi.
- O alternativă ca și cei mai mici să joace ar fi ca, acolo unde este posibil, echipele să fie mixte, incluzând și elevi mai mari.
- Elevii de 8 ani l-au jucat, dar le-a fost greu să-și amintească și să respecte regulile. O adaptare pentru ei ar putea fi să folosească doar slujitorii binelui, slujitorii răului, iar dintre personajele speciale să-l includă doar pe Merlin.
- Elevilor mai mari le-a plăcut jocul și au găsit strategii de jucat în ambele roluri. Pe parcursul acestui joc, am observat că s-au dezvoltat foarte bine comunicarea nonverbală, capacitatea de deducție, gândirea critică și luarea deciziilor.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Elevii cu nevoi speciale pot participa în echipe și se pot juca cu ajutorul unui asistent, dacă este necesar. Ei se pot concentra pe culorile roșu și albastru ale cărților și își pot aminti mimica personajelor ce reprezintă binele și răul.

Discuție:

- De ce credeți că au fost mai buni câștigătorii?
- Cum v-ați simțit când a trebuit să-i păcăliți pe ceilalți?
- Care credeți că sunt consecințele în viața reală atunci când sunteți induși în eroare?
- Ați încercat să păcăliți pe cineva?
- Când? De ce? Cum?
- Ați cooperat cu partenerii?
- Cum v-ați simțit când nu v-au înțeles mesajul?
- Aveți în minte exemple în care situația de a induce în eroare pe cineva este inofensivă? Dar să fie bună pentru moment? Dar să aibă consecințe nefaste?
- Aveți exemple din viața voastră când mesaje non-verbale și cele verbale nu au transmis același lucru?

Observații:

7 ate 9 sau Alto Voltaje

Competențe cheie:

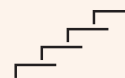
- Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie



4 jucători



5 min



7+
Clasele:
I - IV

Abilități: *Gândirea abstractă, Rezistența emoțională*

Variante și/sau etape:

- În clasele primare, vă recomandăm să evitați modul competitiv și să jucați pe rând pentru a oferi timp fiecărui elev să calculeze și să fie pregătit să joace. În plus, puteți evita cărțile cu numere negative, deoarece operațiile de matematică sunt limitate la aceste clase.
- Ca o variantă, puteți înmulți și utiliza unitățile rezultatului. În plus, puteți elimina operațiile ± 1 , 2, 3 și puteți utiliza succesorul sau predecesorul numărului ori puteți însuma toate numerele cărților.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- În jocul ce include elevii cu nevoi speciale puteți rosti numărul cu voce tare, rezolvând operația pas cu pas.

Discuție:

- Ați avut suficient timp să răspundeți?
- Ați fost stresați/frustrați și de ce?
- Dacă da, ce ați făcut?
- Ce ați putea face în timpul orei sau acasă pentru a vă îmbunătăți performanța la acest joc?
- Cum ați calculat rezultatul?
- Ce ați face diferit data viitoare?
- Ați găsit vreo strategie pentru a calcula mai repede?
- Sunteți mai buni sau mai puțin buni decât colegii de clasă?
- Cum vă puteți ajuta colegii ca să se descurce mai bine?
- Cum vă pot ajuta ceilalți colegi sau profesorul pentru a vă îmbunătăți jocul?
- Ce variante ați include în acest joc pentru a reduce frustrarea?

Observații:

3x4 Klatsch

Competențe cheie:

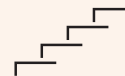
- Competența matematică și competență în științe, tehnologie și inginerie



4 jucători



10 min



7+
Clasele:
I - III

Abilități: Autocontrolul, Gândirea abstractă, Rezistența emoțională

Variante și/sau etape:

- Jetoanele pot fi folosite pentru a spune orice trăsătură a insectei.
- În clasa I și a II-a, puteți aduna rezultatele zarurilor în loc să înmulțiți. În acest caz, creați o regulă pentru rezultatele numerelor prime.
- Pentru a da timp elevilor mai slabi, recomandăm, ca după aruncarea zarurilor, jucătorul să numere 3 secunde înainte de a lovi jetonul potrivit.
- Puteți încerca câteva variante, cum ar fi rostirea caracteristicilor în loc să înmulțiți sau să spuneți cu voce tare rezultatul pe care trebuie să-l găsească.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale:

- Pe elevii cu nevoi speciale vă recomandăm să-i lăsați să identifice numerele înainte de a începe jocul. În plus, ei pot juca în perechi.

Discuție:

- Ați avut timp suficient pentru a răspunde?
- Ați fost stresați/frustrați și de ce?
- Ce ați făcut?
- Ce ați putea face în timpul orei sau acasă pentru a vă îmbunătăți performanța la acest joc?
- Cum ați calculat rezultatul?
- Ce ați face diferit data viitoare?
- Ați găsit strategia de a calcula mai repede?
- Sunteți mai buni sau mai slabi decât colegii voștri de clasă?
- Cum îi puteți ajuta să fie mai buni?
- Cum vă pot ajuta colegii sau profesorul să vă îmbunătățiți jocul?
- Ce variante ați include în acest joc pentru a vă ajuta colegii să se frustreze mai puțin?

Observații:



Co-funded by
the European Union

Contact

W www.meepleschoolerasmusproject.eu



Meeple School Erasmus+ Project



meepleschoolproject

