**METODE, PROCEDEE ȘI TEHNICI INOVATIVE**

**DE ABORDARE A PREDĂRII-ÎNVĂȚĂRII-EVALUĂRII**

**Numeșiprenume:**

**BOROȘ OANA, TORCICĂ GHEORGHIȚA**

Pedagogiapreșcolarăpresupune ca întreagaactivitate a copiluluisăaibă un caracter ludic. Copilul se joacăînvățândșiînvațăjucându-se, de aceea la el se întrepătrundactivitățile de joc cu cele de învățare, de muncăși de creație.

Metodele, procedeeleșitehnicileinovativepropusesuntresurse ale maimultorcursuri de formare Comenius și Erasmus + la care am participatînultimiiani. Acesteaslujescnevoii de joc, concomitent promovează crearea de grupuri bune şi o bună atmosferă de grup, ajută la cunoaşterea celuilalt, la îndepărtarea tensiunii și relaxarea atmosfereidin cadrul grupului, la exprimarea emoțiilorşi sentimentelor, sprijină descoperirea propriilor capacități, calitățişi talente, dau încredere în sine, dezvoltă intuiția, stârnescşioferăplăcere.O bunăcooperareîncadrulgrupuluipresupunedeschidere, dialog şiparticipare, iarobiectivulmetodelor active propuneacesteelemente.

**JOCURI DE AUTOCUNOAȘTERE, DE PREZENTARE ȘI DE CUNOAȘTERE INTERPERSONALĂ**

**Îmicerscuze, am greşit**

Participanţii se mişcăhaoticprinsalăşifaccunoştinţăatuncicând se întâlnescunii cu alţii, adresândîntrebarea: „Îmicerscuze, eşti Ion (Olga)?”. La care celălaltrăspunde „Nu, aigreşit. EusuntAlexandru (Valeria). Am ochicăprui, părul blond, nas mare, pistrui etc.”.Pestevreo 10 minute roagăparticipanţiisăformeze un cercşifiecareîşispuneprenumele, iarceilalţipovestesc cum poate fi recunoscut (ochicăprui, părul blond, nas mare, pistrui).

**Cuvertura**

Participanţiiformeazădouăechipe care se aşeazăpepodea cu faţaunasprealta.Doivoluntaristauînpicioareţinând o cuverturăîntreechipeastfelîncâtmembriilorsă nu se vadăuniipealţii. Înlinişte, echipeletrimitcâte o persoanăsă se apropie de mijloculcuverturii. La comanda„1, 2, 3!” cuverturaestedatăjosşiceidoipomeniţifaţăînfaţătrebuiesănumeascăcâtmairepedeprenumeleadversarului. Cel care reuşeşteprimulsă o facă, iaparticipantul de parteasa. Dupăcâtevaîncercări, de cuvertură se pot apropiacâte 2 sau 3 participanţiconcomitent.

**Aşa mă relaxez…**

Grupul este aşezat în cerc. Liderul stă în apropierea grupului într-o poziţie cât mai relaxată şi spune: *Aceasta este poziţia mea relaxantă!* După aceea fiecare imită acea poziţie şi toţi spun: *aceasta este poziţia relaxantă a lui X!* Apoi fiecare se aşază în poziţia sa relaxantă, pe care ceilalţi o repetă spunând cuvintele *Aceasta este poziţia relaxantă a lui X!*

**Fotografii din copilărie**

Fiecăruiai se ceresăaducă o fotografie a sa din copilărie. Fotografiaestepusăpepodeaşifiecaredintreparticipanțiiaunaşiîncearcăsăghicească a cui este. Dupăcefotografiile au fostidentificate, fiecarepersoanăpoatespunecevadrăguț din perioadarespectivăşisăaratefotografia.

**JOCURI DE FORMARE A COEZIUNII GRUPURILOR**

**Telefonulfără fir cu gesturi**

Scop:*observareacomunicăriidefectuoase, atenţia*

Participanţiistauîncerc, cu spatelespreinteriorulcercului. Un participant face un gest sau o succesiune de gesturi. Următorul participant trebuiesăimitegesturileş.a.m.d. Ultimul participant se aşeazăînfaţacelui care a iniţiatgesturileşiva face gesturilepercepute de el, întimpceprimul participant va face gesturileiniţiale. În mod normal, acestegesturiartrebuisă fie identice, însăacestlucru se întâmplăfoarterar.

#### După ce a făcut gestul, fiecare participant se întoarce cu faţa spre cerc.

**Şarpele**

Scop: *încredere, colaborare, cooperare*

Participăîntre 10 şi 30 de jucători. Stauînşirindian, unul cu mâinilepeumeriicelui din faţă. Primul din şirţineochiideschişiiarrestulparticipanţilorţinochiiînchişi.Conducătoruljocului (primul din şir) trebuiesădeplasezeşarpeleprinîncăpere, avândgrijăsă nu-l lovească de obiectele din încăpere, de pereţisau de ceilalţijucători.

**Maşinaoarbă**

Scop:*încredere, siguranţă*

Participanţiisuntîmpărţiţiînperechi A – B. A esteşoferulmaşinii B. B stă cu spatele la A, cu ochiiînchişi. B se mişcădupăurmătoarelecomenzipe care i le dă A: merge înaintecândesteatinspemijloculspatelui; merge la dreaptacândesteatinspeumăruldrept; merge la stângacândesteatinspeumărulstâng; se opreştecândesteatinspeambiiumerisimultan.

**Oglinda**

Scop:*explorarearelaţiilor de puteredintreceidoiparteneri*

Participanţiisuntîmpărţiţiînperechi. Ceidoiparteneristaufaţăînfaţăşiunuldintreeiestelider. Acesta face mişcărilente, mişcăripe care partenerultrebuiesă le preia ca înoglindă. Apoi se schimbărolurile.

**Animalul**

Scop:Destindere, apropiere, egalizare, intercunoaştere

Participanţilor li se cere să se prezinte ca şi animal, alegând animalul care are cele mai multe caracteristici cu ale lui. **Exp.** Eu sunt Mia şi sunt o căprioară pentru că sunt dinamică şi graţioasă.

Cândfolosimacesteexerciții, trebuiesăexiste un liderîngrup, care participăsau nu la joc. Eldăenergiaşi cu întreagasaființăpromitecă se vapetrececeva bun. Liderul de gruptrebuiesăgândeascăpozitiv. Este foarte important ca liderulsăexperimentezeacesteexercițiişisă le foloseascăaşa cum i-arplăceasă fie folositeasuprasa.

Exercițiile pot fi folositeînmaniere selective cu oricegrupşiînoricelecție, ca parte a uneiînvățăriexperimentale. Este bine să le folosimcând un grup se formează, darşiacoloundeestenevoiesă se redeaenergiasaumotivațiafiecăruiaîn parte.

**BIBLIOGRAFIE**

1. Adina Botiș, Loredana Mihalca, *Ghid despre dezvoltarea abilitaților emoționale si sociale ale copiilor, fete si băieți,cu vârsta până la 7 ani***,** Editura Alpha MDN, Buzău, 2007;
2. Cosmovici, Andrei, Iacob,Luminiţa, *Psihologie preşcolară*, Editura Polirom, Iaşi, 2008;
3. Dima, Silvia, *Antologie - Jocuri*, volumul II, EdituraCoresi, Bucureşti, 1993.
4. Roco Mihaela, *Creativitate şiinteligenţăemoţională***,** Editura Polirom, Iaşi, 2001;
5. Resurse ale Programelor Comenius și Erasmus+