

www.hope4schools.eu



HOPE4schools-Health, openness, and prosperity education for schools 2021-1-R001-KA220-SCH-000024401

20 de jocuri distractive pentru sălile de clasă

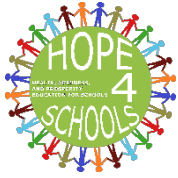
Project result 2

Online repository resources on well-being and interactive digital tools



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-R001-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



20 de jocuri distractive pentru sălile de clasă (plus beneficii și exemple)

Jamie Birt

Actualizat la 4 februarie 2023

Jamie Birt este un coach de carieră cu o experiență de peste 5 ani în a ajuta persoanele aflate în căutarea unui loc de muncă să navigheze în căutarea unui loc de muncă prin coaching individual, seminarii web și evenimente. Ea este motivată de misiunea de a ajuta oamenii să găsească împlinirea și apartenența în cariera lor.



O mână mută o piesă de șah pe o tablă.

Jocurile din sala de clasă nu sunt doar o completare distractivă a planurilor de lecții, ci îi pot ajuta pe profesori să formeze relații mai bune cu elevii lor, ajutându-i în același timp să își îmbunătățească abilitățile necesare.

Multe jocuri de clasă pot fi adaptate pentru a se potrivi programei școlare și nivelului elevilor, astfel încât să puteți introduce o activitate potrivită pentru clasa dumneavoastră.

În acest articol, discutăm despre jocurile de clasă și beneficiile lor și aruncăm o privire la 20 de jocuri de clasă pe care să le luați în considerare pentru clasa dvs.

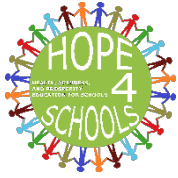
Jocurile din clasă sunt o modalitate excelentă de a crea planuri de lecție bine conturate. Iată câteva beneficii ale utilizării jocurilor în clasă:

Încurajează exprimarea creativă: Multe jocuri în clasă implică o componentă artistică, permițându-le elevilor să-și dezvolte ideile originale și să se exprime în mod creativ.

Permite stiluri de învățare variate: Puteți utiliza jocurile din clasă pentru a încorpora diferite stiluri de învățare în programa școlară. De exemplu, unii elevi învață abilități mai eficient prin participarea la o activitate decât prin citirea sau scrierea unui text.

Ajută elevii să se adapteze la școală: Jocurile pot deveni o strategie pentru a-i ajuta pe elevi să se adapteze după ce petrec o perioadă de timp departe de sala de clasă. De asemenea, îi poate ajuta pe elevii care sunt noi în școală.





Creează un mediu de învățare confortabil: Puteți folosi jocurile pentru a crea legături cu elevii dumneavoastră, pentru a crea linii directoare în clasă și pentru a promova o atmosferă confortabilă și primitoare pentru învățarea de noi abilități.

Încurajează interacțiunea: Jocurile sunt o modalitate excelentă pentru ca elevii să interacționeze unii cu alții într-un mod distractiv și relaxat. Acest lucru poate fi benefic mai ales pentru elevii timizi sau introverțiți.

Încurajează spiritul de echipă: Elevii care lucrează în echipe învață valoarea de a fi un jucător de echipă și modul în care contribuțiile unei persoane pot aduce beneficii întregii echipe. Abilitățile de lucru în echipă îi pot ajuta, de asemenea, pe elevi să lucreze mai eficient în cadrul grupurilor de studiu.

5 jocuri pentru a-i ajuta pe elevi cu abilitățile de cercetare și de studiu

1. Concurs de studiu

Acest joc îi poate ajuta pe elevi să studieze conținutul lecțiilor și să analizeze rapid informațiile, ceea ce îl face benefic pentru revizuirea materialului de test. Desenați două cercuri pe o tablă sau pe ecranul proiectorului și etichetați unul "Da" și celălalt "Nu".

Separați elevii în două echipe și chemați câte un reprezentant din fiecare să asculte o afirmație și să decidă dacă este adevărată sau falsă. Primul elev care atinge cercul cu răspunsul corect câștigă runda pentru echipa sa.

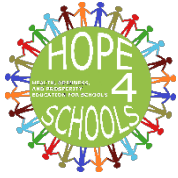
2. Găsiți indicii

În timpul acestui joc cronometrat, elevii își pot exersa abilitățile de concentrare și de comunicare în timp ce studiază materialul de lecție. Furnizați mai mulți termeni sau nume pe bucăți mici de hârtie și atribuiți o anumită cantitate de puncte pentru fiecare dintre ei.

Lucrând în echipe, un elev alege un cuvânt și le oferă colegilor săi indicii fără a-l rosti. Scopul lor este să identifice cât mai multe cuvinte. Echipa care are cele mai multe cuvinte după 60 de secunde câștigă runda.

3. Găsiți obiectul sau imaginea





În cadrul acestei activități fizice, elevii pot deprinde abilități de cercetare în timp ce învață componentele unei săli de clasă. Furnizați o listă de obiecte sau imagini din clasă și setați un cronometru pentru trei minute în timp ce elevii le caută.

De asemenea, puteți ascunde ecuații matematice prin cameră și îi puteți instrui pe elevi să le rezolve în intervalul de timp. Poate fi util să oferiți orientări suplimentare pentru găsirea obiectelor pentru a încuraja munca în echipă și explorarea constructivă.

4. Concurs pe categorii

În timpul acestui joc, elevii își folosesc baza de cunoștințe pentru a învăța cum să conecteze concepte separate. Furnizați subiecte și categorii conexe, apoi direcționați echipele de elevi să se gândească la cuvinte asociate care încep cu o literă aleasă la întâmplare.

De exemplu, un subiect ar putea fi "spațiul cosmic", iar o categorie conexă ar putea fi "planete". Dacă litera desemnată este "M", planeta ar putea fi Marte. Ar putea fi util să concepeți un sistem de puncte bazat pe diferiți parametri, cum ar fi complexitatea cuvântului.

5. Bingo

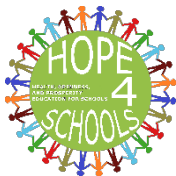
Puteți utiliza acest joc pentru a revizui conținutul lecției și pentru a-i ajuta pe elevi să studieze pentru examene, în special atunci când predați cuvinte de vocabular sau table de înmulțire. Pregătiți o grilă pentru fiecare elev cu diferite întrebări sau expresii matematice.

Apoi, ei citesc elemente dintr-o listă corespunzătoare, iar elevii ascultă opțiunile lor, marcând grila cu răspunsul corect. Elevul care își marchează întreaga grilă cu cele mai multe răspunsuri corecte câștigă runda.

3 jocuri care stimulează memoria

1. Memorați obiecte





Acest joc poate fi o modalitate atractivă de a introduce o nouă materie cu o mulțime de instrumente și materiale relevante, cum ar fi chimia. Așezați cel puțin 15 obiecte diferite pe o masă din clasă, iar elevii le studiază într-un anumit interval de timp.

După aceea, acoperiți obiectele și le cereți elevilor să își amintească anumite detalii despre ele și să explice ce scop ar putea îndeplini. De asemenea, îi puteți pune pe elevi să vizualizeze în schimb imagini pe un ecran de proiector.

2. Finalizați propoziția

Puteți folosi acest joc pentru a-i învăța pe elevi abilitățile de memorare și concentrare, în special dacă sunt la un nivel de școală gimnazială. Scrieți jumătate de propoziție pe tablă, cum ar fi "Plec în vacanță și aduc", urmată de un spațiu gol pentru a doua jumătate.

Primul elev adaugă un element pe o listă, cum ar fi "Plec în vacanță și îmi aduc câinele". După aceea, fiecare elev repetă toate adăugările anterioare înainte de a le include pe ale sale.

3. Înlocuiți numărul

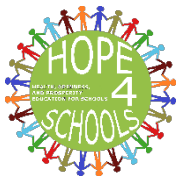
În timpul acestui joc, elevii pot exersa abilitățile de concentrare și pot învăța seturi importante de numere. Alegeți un număr și înlocuiți-l cu un sunet sau un cuvânt, cum ar fi "zing" sau "buzz".

Apoi, elevii citesc numerele cu voce tare și folosesc înlocuitorul în locul numărului selectat. Dacă elevul spune numărul în loc de înlocuitor, acesta iese din joc până când începe următoarea rundă.

5 jocuri pentru a îmbunătăți abilitățile de comunicare și munca în echipă

1. Charade





În jocul de charade, elevii pot studia cuvinte din vocabular și pot învăța abilități de vorbire în public făcând exerciții fizice. Un elev execută acțiuni sau mișcări asociate cu un cuvânt, în timp ce colegii săi îl ghicesc cu voce tare. Persoana care ghicește opțiunea corectă primește următorul cuvânt de executat.

De exemplu, dacă cuvântul este "dezbateri", atunci un elev poate simula un schimb de replici cu o altă persoană. Puteți adăuga un element de lucru în echipă împărțind clasa în grupuri și îndrumându-i să ghicească cuvintele doar pentru ceilalți membri ai echipei lor.

2. Jeopardy

În cadrul acestui concurs, elevii pot învăța să lucreze în echipă și să recapituleze conținutul lecției, câștigând puncte. Scrieți întrebări sau ecuații matematice pe fișe și enumerați punctele pe cealaltă parte a fișei în funcție de dificultatea conținutului.

Separăți cartonașele în categorii și plasați-le pe un ecran sau pe o tablă pentru ca echipele să le selecteze și să încerce să răspundă. De exemplu, o categorie ar putea fi ecuațiile pătratice, iar cartonașul cu 500 de puncte are mai mulți pași, în timp ce un cartonaș cu 100 de puncte are foarte puțini.

3. Conectați-vă prin intermediul poveștilor

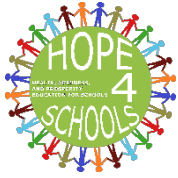
Puteți folosi acest joc pentru a-i încuraja pe elevi să creeze legături între ei și să reflecteze asupra conduitei lor, în special dacă sunt în liceu. Puteți lua un ghem de ață și împărtăși o anecdotă personală despre o situație în care ați rezolvat o problemă și ați învățat ceva nou.

Apoi, țineți capătul șnurului de ață și dați ghemul unui elev, care împărtășește o situație proprie. Când au terminat, ei țin șnurul de ață și pasează din nou ghemul, creând o reprezentare fizică a conectării cu alte persoane.

4. Desen colaborativ

În această activitate, elevii pot învăța abilități de lucru în echipă și își pot exprima creativitatea. Oferiți fiecărui elev o foaie de hârtie și un instrument de scris, apoi îi îndrumați să deseneze o imagine într-un interval de timp stabilit.





După aceea, elevul își pasează desenul unui alt coleg și continuă desenul altcuiva. Acest lucru continuă până când elevul primește lucrarea sa originală și o descrie restului clasei.

5. Definiția unui cuvânt

În acest joc, elevii își pot aprofunda înțelegerea cuvintelor relevante din vocabular, în special a opțiunilor de nivel înalt. Alegeți un cuvânt și îi îndrumați pe elevi să scrie pe o bucată de hârtie ceea ce cred ei că este înțelesul acestuia.

Citiți definițiile cu voce tare și cereți elevilor să voteze care este cea mai probabilă opțiune corectă. Poate fi util să le dați sfaturi elevilor în timpul acestui joc (de exemplu, să identifice cuvinte familiare etc.).

3 jocuri care încorporează exerciții fizice

1. Pasează obiectul

În acest joc, elevii pot face exerciții în timp ce revizuiesc termeni importanți și expresii numerice. Separați elevii în grupuri și dați-le fiecăruia un obiect moale sau o minge mică pe care să o arunce la câțiva metri.

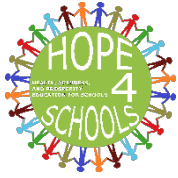
Apoi, dezvăluți o întrebare, la care elevul trebuie să răspundă înainte de a arunca mingea altcuiva, care răspunde la următoarea întrebare. Atunci când fiecare elev dintr-un grup termină de pasat obiectul, câștigă runda.

2. Patru colțuri

Dacă aveți o sală de clasă mai mare, puteți încerca acest joc pentru a-i ajuta pe elevi să-și consume energia. Instructorii atribuie nume la patru colțuri ale sălii și îi îndrumă pe elevi să aleagă un colț în care să stea într-un anumit interval de timp.

După aceea, anunțați unul dintre cele patru colțuri, iar elevii care stau acolo trebuie să iasă din joc până la următoarea rundă. Ultimul elev care stă în picioare într-un colț este câștigătorul.





3. Freeze-dance

Puteți folosi acest joc pentru a-i ajuta pe elevi să se pregătească pentru o lecție academică după pauză sau pentru a încheia ziua de școală într-o notă pozitivă. Elevii mută toate mesele și scaunele într-o parte a sălii, în timp ce voi instalați un difuzor pentru a reda muzică distractivă.

Le ordonați elevilor să nu-și mai miște corpurile atunci când puneți muzica pe pauză în momente aleatorii. Dacă un elev continuă să se miște, acesta iese din joc pentru runda curentă.

4 jocuri care îmbunătățesc abilitățile de rezolvare a problemelor

1. Investigator secret

Puteți folosi acest joc pentru a preda abilitățile de raționament deductiv între lecțiile academice. Scrieți un cuvânt pe tablă și selectați un elev care să fie investigatorul și să părăsească sala în timp ce selectați un alt elev care să fie liderul secret.

Acest elev îi coordonează pe ceilalți într-o acțiune cum ar fi aplauzele sau scandarea unor cuvinte, pe care le schimbă la fiecare 30 de secunde. Când investigatorul se întoarce în cameră, sarcina sa este să determine cine este liderul secret.

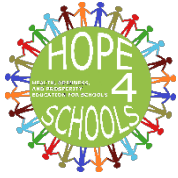
2. Concurs de stivuire

În cadrul acestui concurs, elevii pot învăța să lucreze în echipă și să exerseze rezolvarea problemelor. Separați elevii în grupuri și dați-le pahare de plastic, o bandă de cauciuc și o sfoară.

Elevii leagă bucăți de sfoară de banda de cauciuc, câte una pentru fiecare membru al echipei, apoi înfășoară banda de cauciuc în jurul primului pahar. Scopul lor este de a găsi o modalitate de a ridica paharele folosind sforile în echipă și de a le stivui într-o formă specifică, cum ar fi o piramidă.

3. Inventati o soluție





www.hope4schools.eu



Elevii pot juca acest joc în timpul pauzelor pentru a exersa rezolvarea problemelor în echipă și pentru a învăța cum să creeze idei originale. Anunțați o problemă pe care elevii o pot rezolva folosind doar trei obiecte furnizate.

Puteți folosi exemple creative, cum ar fi salvarea lumii de o creatură imaginară sau o situație din viața de zi cu zi, cum ar fi cum să ajutați un prieten să ia o decizie importantă. După un anumit interval de timp, fiecare grup își prezintă soluția în fața clasei, apoi răspunde la întrebări despre aceasta.

4. Ghiciți un coleg de clasă

Puteți folosi acest joc pentru a-i ajuta pe elevi să-și refacă concentrarea și să-și exerseze abilitățile de rezolvare a problemelor după o pauză. Elevii închid ochii și își pun mâinile pe o masă în fața lor.

Sursa

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/classroom-games>

HEALTH, OPENNESS,
AND PROSPERITY
EDUCATION FOR SCHOOLS



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-R001-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.