

TITLUL PROIECTULUI :

SĂ CREȘTEM SĂNĂTOS!

Joc interactiv, interdisciplinar

Componența Atelierului de Creativitate&Inovare

Profesori: coordonator-Mureșan Mihaiela, Buburuz Rodica, Crețu Elena, Dindelegan Mariana, Petridean Marioara, Stoica Ioana

Elevi: Căpâlna Flavia, Bălaj Eliza, Totelecan Monica, Vălean Marius, Pălii Bogdan, Vușcan Mircea, Piscoi Loredana, Câdea Roxana

Descrierea proiectului: Dintotdeauna omul a iubit jocul, căci în scenariile diferitelor jocuri se ascund principalele moduri de a crea ființe ale existenței. Ca și întrecerea între viață și moarte, orice joc este un mod de inițiere prin reconstituirea simbolică a marilor încercări ale vieții sau a unei părți din ea. *Jocul „Să creștem sănătos !” este gândit pentru a conștientiza că sănătatea noastră a tuturor depinde în foarte mare măsură de ceea ce consumăm. Avem libertatea de a alege ce consumăm, dar această libertate trebuie corelată cu consecințele consumului unor produse asupra organismului. Accentul este pus pe capacitatea elevilor de a utiliza cunoștințele teoretice în rezolvarea unor sarcini de lucru și tratarea unor probleme concrete din domeniile matematică, științe și tehnologii (MAST). Îmbinarea învățării cu jocul și distracția este o metodă didactică veche, redescoperită cu interes de școala modernă. Jocul „Să creștem sănătos !” poate fi o călăuză pentru petrecerea distractivă și instructivă a timpului liber; este un joc de inteligență și de îndemânare care poate fi jucat de orice licean, student și nu numai. Este un joc care dezvoltă imaginația și capacitatea de a gândi logic și anticipativ. Este foarte important să știm să punem cunoștințele de fizică, chimie biologie, tehnologii în strânsă legătură cu matematica, în viața de zi cu zi, să privim evoluția acestora prin prisma aplicațiilor lor și a vieții oamenilor.*

De ce joc? Cea mai bună soluție pentru a introduce elevul în tainele științelor este jocul cu componentă distractivă și în același timp instructivă. Ne propunem să analizăm în proiectul nostru în ce măsură jocul poate deveni o activitate didactică de succes în școala românească . "Munca școlară trebuie să fie mai mult decât joc și mai puțin decât muncă. Este o punte dintre joc și muncă ".

Proiectul urmărește dezvoltarea intelectuală a elevilor prin îmbinarea materiilor și construirea unui joc interdisciplinar. În condițiile în care elevii din ziua de azi sunt cuprinși de febra Internetului, proiectul de față urmărește conceperea și realizarea unui joc interactiv, prin care elevii să învețe și să se distreze în același timp, să fie un mod plăcut de petrecere a timpului liber împreună cu colegii sau prietenii. Fiecare joc necesită câțiva participanți (minimum doi) și o perioadă de timp. Jocul „Să creștem sănătos!” urmărește stimularea imaginației pentru că înscrierea în lumea jocului implică în mod fundamental capacitatea de a produce variante nelimitate ale fanteziei. Jocul de față își propune să readucă în mintea elevilor unele cunoștințe de matematică, științe și tehnologii studiate în gimnaziu și liceu și să le dezvolte, în scopul utilizării lor pentru descrierea și înțelegerea unor mărimi, fenomene și procese din viața cotidiană. Proiectul are un caracter aplicativ, în care accentual este pus pe capacitatea elevilor de a utiliza cunoștințele teoretice în rezolvarea și tratarea unor probleme concrete din domeniul matematicii, biologiei, fizicii, chimiei și a disciplinelor tehnologice, în vederea dezvoltării unui stil de viață sănătos.

Rezultatul proiectului constă în jocul propriu-zis, în care toate componentele (tabla de joc, cartonașele cu întrebări, pionii, ruleta, pixul cu led, cutia, regulamentul jocului) au fost realizate de echipa proiectului.