



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Fondul Social European
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară 6 Educație și competențe
Prioritatea de investiții 10i Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu
Apelul de proiecte: POCU 74/6/18/ PROGRAMUL-ȘCOALĂ PENTRU TOȚI
Titlul proiectului: „Hai la școală! O șansă pentru viitor ”
Contract de finanțare nr.: POCU/74/6/18/106735
Beneficiar: INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN HUNEDOARA

KIT CU INSTRUMENTE INOVATIVE DE EDUCAȚIE EXTRACURRICULARĂ ȘI NON-FORMALĂ



Beneficiar: Inspectoratul Școlar Județean Hunedoara
Hai la școală! O șansă pentru viitor” - Cod SMIS 106735
Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

AGENDĂ OPORTUNITĂȚI ACTIVITĂȚI „ÎNVĂȚ, MĂ DEZVOLT, SUNT DE FOLOS”

Analizând nevoile de dezvoltare ale elevilor din grupul țintă al proiectului, mi-am propus să îmbin activități din mai multe domenii pentru a putea realiza **obiectivul principal al proiectului** acela de - Reducere a părăsirii timpurii a școlii prin măsuri integrate de prevenire și asigurare de oportunități egale pentru elevi aflați în risc de părăsire timpurie a școlii, prin implicarea lor în activități educaționale și programe extracurriculare de dobândire de competențe cheie. Acesta poate fi îndeplinit dacă activitățile vor fi intercalate, făcute într-o manieră nonformală prin: jocuri, exerciții de energizare, jocuri de rol, lucrul pe grupe, jocuri de rol.

Obiectivele specifice care trebuiesc atinse prin activitățile propuse sunt ca elevii cu risc de părăsire timpurie a școlii:

- Să-și dezvolte spiritul de echipă, spiritul de autocunoașterii;
- Să manifeste o atitudine încrezătoare în diferitele situații dificile ale vieții;
- Să dezvolte capacitatea de autoevaluare și răspuns la situații stresante;
- Să identifice și să adapteze modalități de combatere a situațiilor stresante;
- Să conștientizeze elementele care contribuie la construirea respectului de sine;
- Să manifeste un comportament echilibrat în ceea ce privește activitatea fizică și odihnă;
- Să recunoască aspectele care afectează sănătatea din punctul de vedere al activității fizice și al odihnei;
- Să descrie importanța activității fizice pentru promovarea sănătății;
- Să recunoască modul în care orice fel de violență afectează relațiile interpersonale și atitudinile față de alții;
- Să promoveze nonviolența în viața personală;
- Să conștientizeze responsabilitatea personală și de grup privind o mai mare implicare în activități de combatere a violenței;
- Să manifeste respect și apreciere față de ceilalți semeni, față de sine, față de mediul înconjurător și față de animale;





UNIUNEA EUROPEANĂ



- Să dezvolte o atitudine pozitivă față de sport, respectând principiul “Minte sănătoasă în corp sănătos”;
- Să-și dezvolte abilitățile și talentele, precum și aptitudinile sportive, participând la activitățile care li se potrivesc;
- să exerseze și să dezvolte valori ca integritatea, respectul și curajul;
- să demonstreze abilitatea de a putea identifica situații în care drepturile lor au fost încălcate;
- să demonstreze abilitatea de a lucra în echipă;
- să înțeleagă importanța faptului că o comunitate se dezvoltă dacă fiecare cetățean este integru și activ.

ACTIVITĂȚILE PROPUSE

A7.1.1. , A.7.2.1. - Activități de comunicare

Fișe de lucru- Discuții - jocuri, chestionare; bibliografie- Suport de curs Animator socio-educativ; Curriculum IMPACT, Cartea mare a jocurilor

A.7.1.2. ; A7.2.1 - O viață sănătoasă. Fișe de lucru, PPT, Filme, Piramida alimentației, Concurs pe teme de sănătate- Chestionare despre stilul de viață al elevilor. bibliografie: Curriculum IMPACT Sănătate, Și noi, ce mai mâncăm?,

<https://sites.google.com/site/scoala4scl/home/s>

Elevii vor avea activități prin care să exploreze respectul față de viața personală, sănătatea proprie dar și a celorlalți, să identifice comportamentele de risc, modalități de evitare a lor și întărirea comportamentelor sănătoase.

A7.1.3.Noii suntem artiști!

Dezvoltarea talentelor personale, concurs de poezie, scenete inspirate din cele mai iubite povești, formarea și antrenare pentru dans, piese de teatru puse în scenă, Audiții muzicale.



Vor fi folosite: filme, melodii vizionări ale tehnicilor de dans, cărți de povești, de beletristică pentru punerea în scenă a unor piese.

A7.2.3. Noi suntem sportivi!

Jocuri: fotbal, atletism, gimnastică, ștafeta, concursuri de alergări în sac, crearea , după depistarea aptitudinilor elevilor, a unor secțiuni de sporturi diferite în cadrul cluburilor sportive create la învățământul gimnazial și liceal.

Prin aceste activități, dar și prin materialele achiziționate prin proiect, elevii beneficiază de dezvoltarea abilităților sportive și a spiritului de echipă prin activități sportive.

A7.1.7 Atelierele Leonida Activitățile vizează elevi cu aptitudini practice care să realizeze picturi, desene, quilling, obiecte din lemn, metaloplastie. Elevii nu doar beneficiază de dezvoltarea abilităților artistice și a creativității prin activități artistice specifice, dar, prin proiect, vor aduce școlii 1 atelier artistic amenajat și dotat cu material specific, kituri cu material specific activităților artistice.

A7.1.4.; A7.2.4-Vânătoare de comori se desfășoară pe baza unui itinerar și a unor indicii descoperite pe parcurs de participanți. Putem introduce mai multe activități fizice sau logice, pe care le vom stabili împreună în funcție de specificul zonei, participanții la eveniment și anotimp. Este un joc plăcut pentru copii care implică: aranjare individuală, comunicare și interacțiune între coechipieri, delegarea de responsabilități și asumarea de răspunderi în cadrul grupului, folosirea orientării pe hartă, a busolei, cunoașterea locurilor, implicarea și creativitatea în rezolvarea de misterele, concurența între echipe prin parcugerea contra-timp și a unor rute comune. Adunarea participanților într-un loc comun pentru festivitatea de premiere.

A7.1.5.; A7.2.5. Jocurile copilăriei. Sunt activități care duc la dezvoltarea spiritului de echipă, a abilităților sportive la conștientizarea importanței de a te juca afară, în aer liber . Vom organiza jocuri: De-a v-ați ascunselea, Baba oarba, Omul negru, Rațele și vânătorii, șotron, hoții și vardiștii, batistuța, etc- în funcție de vârsta participanților. De asemenea, în anotimpul rece elevii se vor delecta cu jocuri de cărți, rummy, Nu te supăra frate, Mima, Flori, fete, filme sau băieți, etc



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

A7.1.6.; A7.2.6. Mediul, parte din viața mea. Ne propunem ca elevii să cunoască mediul orizontului local, prin drumeții; să-și dezvolte respectul și responsabilitatea față de natură și să aprecieze elementele mediului fără de care viața nu ar fi posibilă.

A7.1.8.; A7.2.7. Sunt cetățean activ! Susținând importanța familiei și bazându-ne pe proverbul “Profesorul îți deschide ușa, dar tu trebuie să intri”, prin activități diverse ne propunem să convingem elevii că educația stă la baza reușitei în viață, a devenirii unui demn cetățean al comunității tale.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

MODEL PLANIFICARE CALENDARISTICĂ NIVEL PRIMAR

Fondul Social European
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară 6 Educație și competențe
Prioritatea de investiții 10i Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu
Apelul de proiecte: POCU 74/6/18/ PROGRAMUL-ȘCOALĂ PENTRU TOȚI
Titlul proiectului: „Hai la școală! O șansă pentru viitor ”
Cod SMIS 2014+: 106735
Beneficiar: INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN HUNEDOARA

Unitatea școlară:

Animator socio educativ:

Învățămant primar Nr. ore: - 2 oră/săpt. X 93 săptămâni= 186 ore

DRAFT PLANIFICAREA CALENDARISTICĂ

**Program extracurricular orientat spre dobândirea de competențe cheie în vederea
prevenirii părăsirii timpurii a școlii
„Învăț, mă dezvolt, sunt de folos”**

OBIECTIV SPECIFIC OS.2. - Reducerea părăsirii timpurii a școlii prin măsuri integrate de prevenire și asigurare de oportunități egale pentru elevi aflați în risc de părăsire timpurie a școlii, prin implicarea lor în activități educaționale și programe extracurriculare de dobândire de competențe cheie.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

NR.	ACTIVITATEA	ACTIVITĂȚI	NR ORE	SĂPTĂMÂNA	REZULTATE
1.	A71	A71.1. Activități de cunoaștere	2	S1 S2	3 Jocuri: Trenul numelor, Jocul numelor, Adevărat sau fals? 10 desene- Cine sunt eu?
2.	A72	A72.1. Activități de cunoaștere	2	S1 S2	2 Jocuri: Jocul numelor, Mingea fierbinte Fișă de lucru: Foaia cu autografe
3.	A71 A72	A.7.1.2. O viață sănătoasă A.7.2.2. O viață sănătoasă Activități de conștientizare a importanței sănătății	2 2	S3-4 S3-4	1 Fișă de lucru-Copacul vieții 1 joc-Ghicește ce mănânci! 1 Cursa cu obstacole
4	A71	A7.1.3. Noi suntem artiști! Scenete, obiceiuri și tradiții populare românești, dans, muzică, poezie	30	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.6	Dezvoltarea talentelor personale a 10 elevi 1 concurs de poezie 2 scenete inspirate din cele mai iubite povești 1 echipaj de dans
5.	A72	A7.2.3. Noi suntem sportivi!	60	Activitățile vor fi intercalate cu A7.2.4, A7.2.5, A7.2.6.	Dezvoltarea spiritului de echipă și a abilităților sportive a 10 elevi Jocuri: fotbal, atletism, gimnastică, ștafeta 3 concursuri de alergări în sac
6.	A71 A72	A7.1.4. Vânătoare de comori A7.2.4. Vânătoare de comori Activități recreative	10 10	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3 Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A.72.6	Elevii creează și organizează 2 jocuri Vânătoare de comori pentru elevi ai școlii Elevii creează și organizează 2 jocuri Vânătoare de comori pentru elevi ai școlii
7.	A71 A72	A7.1.5. Jocurile copilăriei A7.2.5. Jocurile copilăriei	9 9	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.6., A.7.1.3 Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A.72.6	Dezvoltarea spiritului de echipă, a abilităților sportive, Conștientizarea importanței de a te juca afară, în aer liber pentru 10 elevi Jocuri: De-a v-ați ascunselea, Baba oarba, Omul negru, Rațele și





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

NR.	ACTIVITATEA	ACTIVITĂȚI	NR ORE	SĂPTĂMÂNA	REZULTATE
					vânătorii, șotron, etc.



Beneficiar: Inspectoratul Școlar Județean Hunedoara
Hai la școală! O șansă pentru viitor” - Cod SMIS 106735
Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

NR.	ACTIVITATEA	ACTIVITĂȚI	NR ORE	SĂPTĂMÂNA	REZULTATE
8.	A71 A72	A7.1.6 Mediul, parte din viața mea A7.2.6. Mediul, parte din viața mea	10 10	<i>Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3 Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A7.2.5.</i>	3 drumeții în aria orizontului local, grădinarit, colectare selectivă. Cei 10 elevi dezvoltă responsabilitate față de mediu prin 2 acțiuni de ecologizare în aria locală.
9.	A71	A7.1.7 Atelierul Mini2	30	<i>Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3, A.1.7</i>	Crearea atelierului Mini2 Desene, picturi, obiecte diverse create din material diferite, tricotaje, cusături, quilling Dezvoltarea abilităților și talentelor personale pentru 10 elevi
10.	TOTAL A71	A7.1.1 A7.1.2 A7.1.3 A71.4 A7.1.5. A7.1.6 A7.1.7	2 2 30 10 9 10 30 93	S1-S93	10 copii beneficiază de dezvoltarea abilităților artistice și a creativității prin activități artistice specifice 4 kituri cu material specific activităților artistice 1 expoziție cu rezultatele realizate de copii în atelierul Mini2 2 scenete Audiții muzicale Trupă de dans
11.	TOTAL A72	A7.2.1 A7.2.2 A7.2.3 A72.4 A7.2.5. A7.2.6	2 2 60 10 10 10 93	S1-S93	4 seturi de echipament sportiv achiziționate; mijloace sportive necesare (mingi, jaloane, etc.) 10 de copii beneficiază de dezvoltarea abilităților sportive și a spiritului de echipa prin activități sportive.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

MODEL PLANIFICARE NIVEL GIMNAZIAL

Fondul Social European
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară 6 Educație și competențe
Prioritatea de investiții 10i Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu
Apelul de proiecte: POCU 74/6/18/ PROGRAMUL-ȘCOALĂ PENTRU TOȚI
Titlul proiectului: „Hai la școală! O șansă pentru viitor ”
Cod SMIS 2014+: 106735
Beneficiar: **INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN HUNEDOARA**

Unitatea școlară:

Animator socio educativ:

Învățămint gimnazial Nr. ore: - 2 oră/săpt. X 93 săptămâni= 186 ore

DRAFT PLANIFICAREA CALENDARISTICĂ

**Program extracurricular orientat spre dobândirea de competențe cheie in vederea
prevenirii părăsirii timpurii a școlii
„Învăț, mă dezvolt, sunt de folos”**

OBIECTIV SPECIFIC OS.2. - Reducerea părăsirii timpurii a școlii prin măsuri integrate de prevenire și asigurare de oportunități egale pentru elevi aflați în risc de părăsire timpurie a școlii, prin implicarea lor în activități educaționale și programe extracurriculare de dobândire de competențe cheie.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

NR.	ACTIVITATEA	ACTIVITĂȚI	NR ORE	SĂPTĂMÂNA	REZULTATE
1.	A71	A71.1. Activități de cunoaștere	2	S1 S2	Jocul numelor Blazonul-10 blazoane Fișă de lucru -Tipuri de comportament
2.	A72	A72.1. Activități de cunoaștere	2	S1 S2	Blazonul-10 blazoane Mingea fierbinte Fișă de lucru -Tipuri de comportament
3.	A71 A72	A.7.1.2. O viață sănătoasă A.7.2.2. O viață sănătoasă Activități de conștientizare a importanței sănătății	2 2	S3-4 S3-4	Recunoașterea stării de sănătate și boală Îmbunătățirea respectului față de viață. Identificarea și conștientizarea comportamentelor sănătoase de către 20 de elevi. 5 Foi de lucru-indicatorii unei vieți sănătoase 1 concurs pe subiecte legate de sănătate
4	A71	A7.1.3.Noii suntem artiști! Scenete, obiceiuri si tradiții populare românești, dans, muzică, poezie	30	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.6	Punerea în scenă a două scenete Audiții muzicale-cor Crearea grupului “Hai la dans!”
5.	A72	A7.2.3.C.S.MiniLeonida jocuri sportive: fotbal, atletism, gimnastică Sporturi alternative: șah, rummy, etc.	60	Activitățile vor fi intercalate cu A7.2.4, A7.2.5, A7.2.6.	Crearea Clubului Sportiv MiniLeonida jocuri sportive: fotbal, atletism, gimnastică, șah, Dezvoltarea spiritului de echipă și a abilităților sportive pentru 20 de elevi
6.	A71 A72	A7.1.4.Vânătoare de comori A7.2.4.Vânătoare de comori Activități recreative	10 10	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3 Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A.72.6	Elevii creează și organizează 2 jocuri Vânătoare de comori pentru elevi ai școlii. Elevii creează și organizează 2 jocuri Vânătoare de comori pentru elevi ai școlii.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

7.	A71 A72	A7.1.5. Jocurile copilăriei A7.2.5. Jocurile copilăriei	9 9	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.6., A.7.1.3 Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A7.2.6	Îmbunătățirea capacității de relaționare, dezvoltarea spiritului de echipă, a abilităților sportive, conștientizarea importanței de a te juca afară, în aer liber pentru 20 de elevi Jocuri: De-a v-ați ascunselea, Baba oarba, Omul negru, Rațele și vânătorii, șotron, etc.
8.	A71 A72	A7.1.6 Mediul, parte din viața mea A7.2.6. Mediul, parte din viața mea	10 10	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3 Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A7.2.5.	3 drumetii în aria orizontului local, grădinărit, colectare selectivă Cei 20 de elevi dezvoltă responsabilitate față de mediu prin 2 acțiuni de ecologizare în aria locală
9.	A71	A7.1.7 rul DOI	30	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3,	Desene, pictură, obiecte diverse create din material diferite, tricotaje, cusături, quilling
10.	TOTAL A71	A7.1.1 A7.1.2 A7.1.3 A71.4 A7.1.5. A7.1.6 A7.1.7	2 2 30 10 9 10 30 93	S1-S93	10 copii beneficiază de dezvoltarea abilităților artistice și a creativității prin activități artistice specifice 8 kituri cu material specific activităților artistice 1 expoziție cu rezultatele realizate de copii în atelierelor artistice înființate; 2 scenete Audiții muzicale Trupă de dans





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

11.	TOTAL A72	A7.2.1 A7.2.2 A7.2.3 A72.4 A7.2.5. A7.2.6	2 2 60 10 10 10 93	S1-S93	club sportiv înființat, dotat și funcțional 6 seturi de echipament sportiv achiziționate; mijloace sportive necesare (mingi, jaloane, etc.) - 1 competiție sportivă între cluburile sportive înființate 10 de copii beneficiază de dezvoltarea abilităților sportive și a spiritului de echipa prin activități sportive.
-----	----------------------	--	--------------------------------------	--------	--





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

MODEL PLANIFICARE NIVEL LICEAL

Fondul Social European
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară 6 Educație și competențe
Prioritatea de investiții 10i Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu
Apelul de proiecte: POCU 74/6/18/ PROGRAMUL-ȘCOALĂ PENTRU TOȚI
Titlul proiectului: „Hai la școală! O șansă pentru viitor ”
Cod SMIS 2014+: 106735
Beneficiar: INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN HUNEDOARA

Unitatea școlară:

Animator socio educativ:

Învățămant liceal Nr. ore: - 3 oră/săpt. X 93 săptămâni= 279 ore

DRAFT PLANIFICAREA CALENDARISTICĂ

**Program extracurricular orientat spre dobândirea de competențe cheie in vederea
prevenirii părăsirii timpurii a școlii
„Învăț, mă dezvolt, sunt de folos”**

OBIECTIV SPECIFIC OS.2. - Reducerea părăsirii timpurii a școlii prin măsuri integrate de prevenire și asigurare de oportunități egale pentru elevi aflați in risc de părăsire timpurie a școlii, prin implicarea lor în activități educaționale și programe extracurriculare de dobândire de competențe cheie.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

NR.	ACTIVITATEA	ACTIVITĂȚI	NR ORE	SĂPTĂMÂNA	REZULTATE
1.	A71	A71.1. Activități de cunoaștere Comunicare interactivă	2	S1-S2	Identificarea corectă a imaginii proprii persoane a 30 de elevi Jocul numelor Blazonul
2.	A72	A72.1. Activități de cunoaștere Tipuri de comportament	2	S1-S2	Blazonul, Mingea fierbinte Fișă de lucru -Tipuri de comportament Dezvoltarea spiritului de echipă, a autocunoașterii a 30 de elevi
3.	A71 A72	A.7.1.20 viață sănătoasă A.7.2.2.O viață sănătoasă Activități de conștientizare a importanței sănătății	8 8	<i>Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.6, A7.1.7, A7.1.8</i> <i>Activitățile vor fi intercalate cu A7.2.4, A7.2.5, A7.2.6., A7.2.7, A7.2.8</i>	Identificarea și conștientizarea comportamentelor sănătoase de către 30 de elevi 5 Foi de lucru- indicatorii unei vieți sănătoase 1 concurs pe subiecte legate de sănătate Îmbunătățirea respectului față de viață pentru 30 de elevi
4	A71	A7.1.3.Noii suntem artiști! Scenete, teatru obiceiuri și tradiții populare românești, dans, muzică	27	<i>Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.6</i>	Punerea în scenă a două piese de teatru Audiții muzicale Crearea grupului “Hai la dans!”
5.	A72	A7.2.3.C.S.Leonida	138	<i>Activitățile vor fi intercalate cu A7.2.4, A7.2.5, A7.2.6., A7.2.7,</i>	Crearea Clubului Sportiv Leonida jocuri sportive: fotbal, atletism, gimnastică, rugby, tenis, șah, rummy, carturi
6.	A71 A72	A7.1.4.Vânătoare de comori A7.2.4.Vânătoare de comori Activități recreative	10 10	<i>Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3</i> <i>Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A.72.6</i>	Elevii creează și organizează 2 jocuri Vânătoare de comori pentru alți 30 de elevi ai liceului. Elevii creează și organizează 2 jocuri Vânătoare de comori pentru alți 30 de elevi ai liceului.



7.	A71	A7.1.5. Noi suntem prieteni!	6	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.6., A.7.1.3	2 jocuri de rol pentru 30 de elevi din grupul țintă despre beneficiile și provocările prieteniei Jocuri: De-a v-ați ascunselea, Omul negru, Rațele și vânătorii, șotron, etc.
	A72	A7.2.5. Jocurile copilăriei	6	Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A7.2.6, A7.1.8	
8.	A71	A7.1.6 Mediul, parte din viața mea	10	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3	3 drumeții în aria orizontului local, grădinărit, colectare selectivă 30 de Chestionare despre stilul de viață al elevilor Cei 30 de elevi dezvoltă responsabilitate față de mediu prin 2 acțiuni de ecologizare în aria locală
	A72	A7.2.6. Mediul, parte din viața mea	12	Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A7.2.5., A7.1.8	
9.	A71	A7.1.7 Atelierele Leonida	20	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3, A7.1.8.	Picturi, „quilling”, obiecte diverse, tricotaje și cusături, obiecte din lemn, din material reciclabile, desene
10.	A71	A7.1.8 Sunt cetățean activ!	10	Activitățile vor fi intercalate cu A7.1.4, A7.1.5., A.7.1.3, A.7.1.7	Fișe de lucru cu temele: Educația, VAC (valori, abilități, cunoștințe), 1 film Familia mea 1 film Clasa Leonida 1 film cu sportivii C.S. Leonida
	A7.2	A7.2.7 Sunt cetățean activ!	10	Activitățile vor fi intercalate cu A72.3, A7.2.5., A7.2.4., A7.2.5., A7.1.8	
10.	TOTAL A71	A7.1.1 A7.1.2 A7.1.3 A7.1.4 A7.1.5. A7.1.6 A7.1.7 A7.1.8	2 8 27 10 6 10 20 10 93	S1-S93	30 de copii beneficiază de dezvoltarea abilităților artistice și a creativității prin activități artistice specifice 1 atelier artistic amenajat și dotat cu material specific, 18 kituri cu material specific activităților artistice 1 expoziție cu rezultatele realizate de copii în atelierele artistice înființate; un kit cu instrumente inovative de educație



UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

					extracurriculară și non-formala
11.	TOTAL A72	A7.2.1 A7.2.2 A7.2.3 A7.2.4 A7.2.5. A7.2.6 A7.2.7	2 8 138 10 6 12 10 186	S1-S93	30 de copii beneficiază de dezvoltarea abilităților sportive și a spiritului de echipă prin activități sportive; -1 club sportiv înființat, dotat și funcțional 20 seturi de echipament sportiv achiziționate; 1 pachet cu mijloace sportive necesare (mingi, jaloane, etc.) - 1 competiție sportivă între cluburile sportive înființate

PLANIFICARE ACTIVITĂȚI

Fișă de activități

Unitatea școlară:

Învățământ liceal Nr. ore: - 3 ore A71.3.; 6 ore A72.3

Învățământ gimnazial Nr. ore: - 3 ore A71.3.; 3 ore A72.3

Învățământ primar Nr. ore: - 3 ore A71.3.; 3 ore A72.3

OBIECTIV SPECIFIC OS.2. - Reducerea părăsirii timpurii a școlii prin măsuri integrate de prevenire și asigurare de oportunități egale pentru elevi aflați în risc de părăsire timpurie a școlii, prin implicarea lor în activități educaționale și programe extracurriculare de dobândire de competențe cheie.



Activități	Obiective specifice	Resurse
<p>A7.1.3. Noi suntem artiști! Ore de pictură și desen Vânătoare de comori Jocuri în clasă</p> <p>A7.1.6 Mediul, parte din viața mea Prezentări, dezbateri, jocuri ppt Leonida, o șansă pentru un mediu curat și sănătos ppt Fii ecologic! la Leonida</p>	<p>Dezvoltarea talentelor personale a 10 din învățământul liceal și 10 din învățământul gimnazial, 10 elevi din învățământul primar</p> <p>Dezvoltarea spiritului de competiție a a 20 din învățământul liceal și 14 elevi din învățământul gimnazial</p> <p>Dezvoltarea competențelor de a dialoga, de a dezbate un anumit subiect</p>	<p>Scenariu Vânătoare de comori, jocuri perspicacitate, fructe plastic, ghicitori Laptop- https://www.picturi.com/ ppt Leonida, o șansă pentru un mediu curat și sănătos ppt Fii ecologic! la Leonida</p>
<p>A7.2.3. jocuri sportive: fotbal, atletism, gimnastică, Jocuri: fotbal, atletism, ștafeta Sporturi alternative: rummy, activity</p>	<p>Dezvoltarea spiritului de echipă și a abilităților sportive pentru 20 de elevi din învățământul primar și gimnazial și 20 de elevi din învățământul liceal jocuri sportive: fotbal</p>	<p>Mingi Joc rummy Joc Nu te supăra frate! Joc Activity Vânătoare de comori</p>



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

MODELE DE ACTIVITĂȚI

Scenariu Vânătoare de comori - 1

Resurse

Cățeluș de pluș

Ghicitoare 1

Ceapă

Cuvinte înțelepte

Cutiută Minion

Diferența contează

Ce urmează?

Strugure de plastic

Numerele maimuței

Galerie:

Ghicitoare 2

planul de navigație

1. Toți elevii pornesc în căutarea unui cățeluș. Când l-au găsit, vor trebui să răspundă la ghicitoarea pe care le-o citește observatorul.

Fețisoară

Cu rochița rosioară,

Cand prind a te dezbraca

N-am de ce ma bucura

Că încep a lacrima

Ghicind, pleacă în căutarea celui de al doilea indiciu, care este de fapt, răspunsul la ghicitoarea de mai sus. (o ceapă)



2. Când au găsit al doilea indiciu rezolvă a 2-a probă- Cuvinte înțelepte și pleacă în căutarea unei cutiute cu Mignon.

3. Unul dintre membrii echipei, cu ochii închiși, va gusta, mânca, înghiți ceea ce îi oferă observatorul. Dacă ghicește, primește indiciul următor. Dacă nu, încearcă alt coleg, până ghicesc.

4. Membrii grupului trebuie să ghicească pasărea diferită de pe desen și primesc indiciul următor: trebuie să alerge toți, unul după altul, de la o poartă la cealaltă și să vină fiecare cu o frunză în mână. Aici, primesc următorul indiciu: Să rezolve: Ce urmează? Au rezolvat, pleacă în căutarea unui fruct de plastic.

5. L-au găsit, deci rezolvă Numerele maimuței cu creionul pe hârtie. La rezolvare primiți indiciul următor:

6. Mergeți la tribună și strigați toți trei:

Bine-i sa fii leonidist, niciodata nu esti trist
Cu echipa noastra dragă, colindam tara intregă
Ca sa vadă lumea toată, dragoste adevarată

7. Primesc jocul Ne jucăm cu literele - minim 4 cuvinte, fără să folosească de 2 ori aceeași literă. Când au terminat primesc ultimul indiciu: ghicitoarea.

Un balaur
Solzi de aur
Stă în munte priponit,
Apă bând, necontentit

Au ghicit, pleacă în căutarea unei imagini cu o hidrocentrală. Aici, vor găsi comoara. Câștigă echipa care a rezolvat cel mai repede obstacolele. Dacă se ajunge la baraj, cine rezolvă planul de navigație mai repede (răspuns c).



Scenariu Vânătoare de comori - 2

Creativitatea nu cunoaște limite, mai ales când vine vorba de modalități prin care poți trezi sau încuraja interesul copilului pentru lectură. Pentru copiii care abia au învățat să citească, este important ca felul în care îi motivezi să citească să fie amuzant. O vânătoare de comori poate fi o modalitate distractivă de a exersa cititul.

Resurse > hârtie, creion, imaginație.

Cum se realizează

1. Alege premiul pe care îl va primi copilul la finalul vânătorii. Poate fi vorba de o carte, de o jucărie pe care și-o dorește copilul sau un set de instrumente pentru pictură.

2. Alege locurile din casa sau din jurul casei unde vei ascunde bucățile de hârtie pe care vei scrie indiciile.

3. Pentru fiecare loc din casa ales, scrie o descriere, astfel încât copilul să fie nevoit să ghicească despre ce loc este vorba. Poți folosi și fotografiile ale locului respectiv, din care realizezi un puzzle pe care copilul trebuie să îl rezolve.

De exemplu, dacă ascunzi un indiciu în frigider, descrierea lui poate fi “Locul cu cea mai scăzută temperatură din casa./ Locul din casa unde e mereu iarnă”; Dacă alegi canapeaua din sufragerie, poți scrie “Sunt confortabilă și vă găzduiesc atunci când vă uitați la filme sau stați de vorbă.”; dacă alegi să ascunzi un indiciu în spatele unei oglinzi, poți scrie “Îți spun mereu adevărul atunci când mă privești./ Am fost menționată chiar și în povești”; dacă indiciul se află în spatele unui ceas, poți scrie “La mine apelezi când vrei să știi dacă trebuie să te grabesti”.

Fii creativ!). Indiciile pot să cuprindă rime și figuri de stil, dar nu trebuie să fie prea dificile pentru copii.

4. După ce ai scris indiciile, numerotează-le, pentru a fi clară ordinea lor.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

5. Asaza apoi indiciile in locurile alese. Primul indiciu este cel pe care copilul il va primi de la tine. Primul indiciu descrie prima ascunzatoare, in care vei aseza cel de-al doilea indiciu. Fiecare indiciu trebuie sa contina descrierea locului in care se afla urmatorul indiciu.

6. Dupa asezarea indiciilor, ascunde “comoara”/surpriza in locul descris de ultimul indiciu.

Acum vanatoarea poate incepe! Ramai alaturi de copilul tau pe parcursul jocului, pentru a fi sigur ca se descurca sau ca poti sa il indrumi daca va avea nevoie.

Cum il ajuta pe copil aceasta activitate:

Il ajuta pe copil sa descopere o surpriza apeland la citit.

Il antreneaza spiritul de observatie si capacitatea de interpretare a informatiilor.

Este o activitate care se poate face la varste diferite, deoarece pe masura ce vocabularul copilului se dezvolta, poti crea indicii mai dificile. De asemenea, poti impune o limita de timp in care copilul sa gaseasca surpriza, pentru ca activitatea sa fie mai palpitanta.



PROBE PENTRU JOCL VÂNĂTOARE DE COMORI

NE JUCĂM CU LITERELE

Câte cuvinte din trei sau mai multe litere poți forma folosind literele de mai jos?
Te-am ajutat noi cu un exemplu.

A FOST ODATA CA NICIODATA...

1. OSTATIC

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

NUMERELE MAIMUTEI

Găsește drumul corect, folosind doar numerele care se împart la șase.

			60	42	36	18	22	45	51
			4	20	64			19	26
			18	66	24			59	33
6	9	48	72	15	42			46	14
30	5	56	28	44	12	72	12	26	68
42	68	19	63	36	54	15	4	30	75
14			27	60	20	33	46	9	21
38			31	18	42	50	62		
10			58	7	6	17	30		
25	40	8	18	54	30	48	60		

START

FINIS

DIFERENȚA CONTEAZĂ

Care dintre acești tucani este diferit?

a

b

c

d

e

f

g

h

i

CUVINTE ÎNTELEPTE

Care este mesajul ascuns? Folosește codul din imagini pentru a-l descoperi.

prietanii	mănânci	gustoasă
este	cu	mâncarea
mai	când	o

CE URMEAZĂ?

Urmărește cu atenție succesiunea secvențelor și descoperă care dintre vacile e, b sau c corespunde cifrei 6?

1 2 3
4 5 6
a b c

ÎN MISCARE

Pune literele în ordinea corectă pentru a descoperi denumirea a opt mijloace de transport.

CEBILTĂIC RATOCTR
TIHA NERT
IONVA RCĂBA UC ROTMO
TĂCOMOCİLTE OTEPICLER

PLANUL DE NAVIGAȚIE

Privește cu atenție imaginea de mai jos. Găsește care dintre cele șase imagini mai mici redă tabloul din imaginea principală.

a b c
d e f

AVENTURA TIGRULUI

Pornind de la cifra 5, ajută puțul de tigru să-și găsească mama, numărând din citrul în citrul.

20	15	10	START	85	90	95
25	30	5	TIGRU	80	105	100
40	35	60	65	70	75	110
45	50	55	190	185	170	165
210	205	200	195	180	175	160
215	210	205	200	195	180	175
FINIS	220	215	210	205	200	195
				145	140	135

Elevii sunt împărțiți în 3, 4 grupe a câte 3 elevi

Elevii au același start, fiecare grupă având un observator(un elev de liceu pentru cei de la școala gimnazială)

Elevii îndeplinesc sarcinile



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Ghicitori folosite la vânătoarea de comori în funcție de categoria de vârstă

Fetisoara

Cu rochita rosioara,
Cand prind a te dezbraca
N-am de ce ma bucura
Ca încep a lacrima.

Frunze n-are

Nu-i nici floare
În păduri și pe ogor
Prin grădini și-n deal la vie
Stă mereu într-un picior

În gradina lui Pandele

E un pom plin cu margele,
La culoare-s rosii toate
Cu codite-mperecheate.

Cine șade în cuiabar

Ca un cocoloș de var?

Soricel cu aripioare

Poarta numele de floare.

Voinicel cu cornișoare

Umblă cu casa în spinare

E bun dobitoc

Foarte incapatanat
Urechi lungi,
Minte nu are,
Are cruce pe spinare.

Un balaur

Solzi de aur
Stă în munte priponit
Apă bând, necontenit

PROBE PENTRU VÂNĂTOAREA DE COMORI

Testul Einstein

Prezumții:

1. exista 5 case fiecare de alta culoare
2. in fiecare casa locuieste o singura persoana fiecare de alta nationalitate.
3. fiecare locatar prefera o anumita bautura, fumeaza o anumita marca de tigari si detine un anumit animal de companie.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

4. nici una din cele 5 persoane nu are casa de aceeași culoare cu alta, nu bea aceeași bautură, nu fumează aceeași marcă de țigări și nu detine aceeași specie de animal.

Se dau următoarele:

- a. britanicul locuiește în casa roșie
- b. suedezul are un câine
- c. danezul bea cu plăcere ceai
- d. casa verde se află în stânga casei albe
- e. locatarul casei verzi bea cafea
- f. persoana care fumează "Pas Mal" are o pasare
- g. locatarul casei din mijloc bea lapte
- h. locatarul casei galbene fumează "Down Hill"
- i. olandezul locuiește în prima casă
- j. fumătorul de "Carlbrough" locuiește lângă cel care are o pisică
- k. locatarul care are un cal locuiește lângă cel care fumează "Down Hill"
- l. fumătorul de "Wind Fill" bea bere
- m. olandezul locuiește lângă casa albastră
- n. germanul fumează "Rustguns"
- o. fumătorul de "Carlbrough" are un vecin care bea apă.

Cine are acvariul cu pești?

Cântă prima strofă dintr-o melodie care-ți place!

Ghicește ce ai mâncat! Câte un elev din fiecare grupă, cu ochii închiși, trebuie să ghicească ce a înghițit. Grupa nu merge mai departe până când nu ghicesc.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Beneficiar: Inspectoratul Școlar Județean Hunedoara
Hai la școală! O șansă pentru viitor” - Cod SMIS 106735
Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020.



MEDIUL, PARTE DIN VIAȚA MEA AMFITEATRU

Ziua mondială a mediului înconjurător este marcată, anual, la data de 5 iunie. Pentru acest lucru, se poate pregăti o mini scenetă în care elevii au de identificat câteva probleme legate de mediul local, dar au găsit și soluții:

1. Pot fi prezentate activități legate de mediu de către elevii pe parcursul anilor de școală;
2. Poate avea loc dezbaterea "Cu sau fără amendă pentru cei care nu respect curățenia orașului";
3. Se prezintă mini sceneta la Ziua Mediului într-un parc sau o zonă de tip amfiteatru a orașului.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Beneficiar: Inspectoratul Școlar Județean Hunedoara
Hai la școală! O șansă pentru viitor” - Cod SMIS 106735
Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

EXATLON. ACTIVITĂȚI SPORTIVE

A fost organizat jocul pe terenul de sport de la școală. Au participat elevi din grupul țintă de la nivelul gimnazial, dar și elevi din învățământul liceal care au mai jucat și știau cum se joacă.

Au fost împărțiți pe grupe de vârstă și au concurat -inițial pe grupe, ulterior individual.

Probe

- Săritura în lungime
- Alergatul pe bancă
- Săritul peste ladă
- Trei aruncări cu mingea la poartă
- Săritul peste capră
- 10 flotări
- Sprint

Toate acestea erau cronometrate, fiecare greșeală adăugând secunde în plus participanților.

Probele s-au desfășurat pe parcursul a 2 zile: în prima zi a fost competiție pe grupe, iar în ziua a doua a fost competiție individuală.

Activitățile sportive desfășurate au avut în vedere mișcare pentru elevi într-un mod plăcut, în așa fel încât aceștia să conștientizeze importanța sportului pentru a avea o viață sănătoasă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Beneficiar: Inspectoratul Școlar Județean Hunedoara
Hai la școală! O șansă pentru viitor” - Cod SMIS 106735
Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ATELIER DE PICTURĂ



JOCUL IGIENEI



Beneficiar: Inspectoratul Școlar Județean Hunedoara
Hai la școală! O șansă pentru viitor" - Cod SMIS 106735
Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Scop: Participanții vor identifica problemele de igienă personală care sunt importante pentru diferite grupuri de vârstă și se vor gândi în mod creativ cum să învețe alte persoane despre aceste lucruri.

Timp: 50 minute

Materiale necesare: Materialul de distribuit. Coli mari de hârtie. Creioane colorate.

Procedeu:

1. Explicați că igiena și curățenia sunt importante pe parcursul vieții, pentru sănătate și atractivitate, dar este dificil să predai despre aceste subiecte într-un mod interactiv.
2. Divizați participanții în grupuri de 3-4 persoane. Rugați fiecare grup să inventeze un joc pentru un alt grup.
3. Scopul lor este de a ajuta persoanele de vârste diferite să afle fapte relevante despre igiena și curățenia personală. Ar putea să adapteze jocuri cunoscute; știi și câștigi, cuvinte încrucișate, integrale, X și 0, cursă în care participanții primesc penalizări și carduri de bonus.
4. Prima lor sarcină este de a stabili nevoia de informare a grupului țintă. Oferiți fiecărui grup o copie a materialului de distribuit (și, dacă este posibil, alte broșuri și materiale despre igienă) ca să înceapă să se gândească.
5. Mobilizați participanții să se gândească la un mod imaginar de a transpune informația și de a o transmite și să facă un joc pe care alții să-l încerce. Să aveți o serie de materiale pentru a-i ajuta, după cum este listat în Materiale Necesare. Oferiți-le 30 minute, cu toate că este puțin probabil să termine produsul lor până atunci.
6. Fiecare grup își prezintă ideea sa cu privire la joc, explicând regulile și procedurile de bază.

Procesare:

- Cât de ușor a fost să identifice informația relevantă pentru fiecare grup de vârstă?
- Care joc îl consideră ei ca fiind cel mai eficient pentru a transmite mesajul?
- De ce, cred ei, unii oameni nu se mențin curați?





JOCURI DE PERSPICACITATE

Pentru clasele a VII-a, a IX-a, a X-a

Citiți următoarele numere sub forma unui altgoritm:

1
11
211
22211

Rezolvați adunarea astfel încât rezultatul să fie corect:

$$4 + 4 + 1 = 445$$

Continuați proverbul

Banul e o mică roată...

- a) Care se rostogolește.
- b) Care pune în mișcare lumea.
- c) Ce-nvârtește lumea toată.
- d) Care hotărăște norocul.

Liderul va face un câine viu din câteva scobitori. Voi aveți voie să mutați doar 2 dintre toate scobitorile ca să rezulte un câine mort.

JOCURILE COPILĂRIEI

De-a v-ați ascunselea

Numarul copiilor: 8-12 copii din învățământul gimnazial și liceal

Spatiul de joaca: Activitatea se desfășoară pe terenul de fotbal de la școală.

Materiale necesare: Nu



Cum se joacă:

1. Toti jucatorii se aseaza in cerc si se numara cine urmeaza sa mijiasca. (a mijii = a inchide ochii si a numara pana la un numar)
“Din oceanul pacific. A iesit un peste mic. Si pe coada lui scria iesi afara dumneata.”
2. Cine ramane ultimul la numaratoare va fi cel care va mijii (va inchide ochii si va numara pana la 10 sau 20 sau oricat se pun jucatorii de acord). Se stabileste locul unde se mijieste (un copac, un zid, etc.).
3. Restul jucatorilor trebuie sa fuga si sa se ascunda cat mai bine, inainte sa termine numaratoarea cel care mijieste.
4. Cand ajunge la sfarsitul numaratorii, cel care a mijit striga tare: “Cine nu e gata, il iau cu lopata!” semnaland faptul ca pleaca in cautarea celorlalti.
5. Misiunea celui care a mijit este sa se plimbe si sa ii gaseasca pe ceilalti (este de ajuns sa ii vada) si sa fuga inapoi la locul de mijia sa ii scuipa (a scuipa = a striga pe nume pe cel vazut si locul unde era ascuns). Daca cel care a mijit nu se indeparteaza de locul de mijia, ceilalti striga “Plimba ursul ca rugineste lantul!” pentru a-i atrage atentia ca trebuie sa ii caute, nu sa stea pe loc.
6. Jucatorii care s-au ascuns au misiunea de a sta departe de ochii celui care ii cauta si sa incerce sa ajunga inaintea lui la locul de mijia. Cine ajunge inaintea celui care a mijit la locul de mijia, este salvat de la a mijii tura urmatoare.
7. Tura se incheie atunci cand toti cei care au stat ascunsi fie au fost gasiti si scuipati, fie au ajuns la locul de mijia si au scuipat ei pe cel care a mijit.
8. Cel care va mijii tura urmatoare este cel care a fost scuipat primul de cel care a mijit.
9. “Ultimul scapa turma!” inseamna ca daca ultimul jucator ascuns reuseste sa il scuipa pe cel care il cauta, aceeași persoana va mijii si tura urmatoare.

Rățele și vânătorii

Numarul de jucatori: 8-10

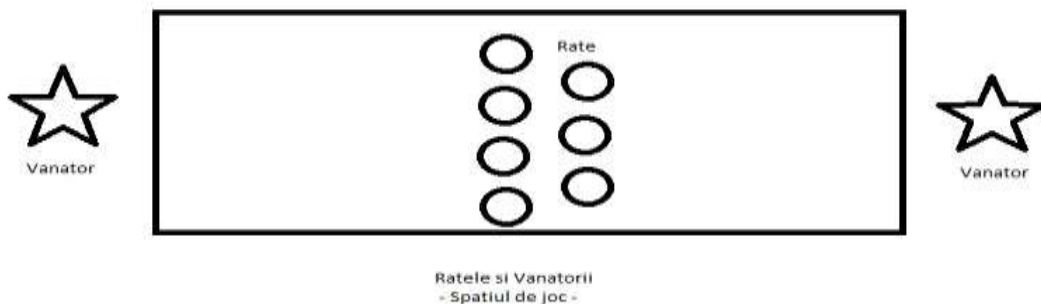
Spatiul de joaca: in curtea școlii

Materiale necesare: Minge



Cum se joaca:

1. Jucatorii se impart in rate si vanatori. Este nevoie ca 2 jucatori sa joace rolul vanatorilor, iar restul sunt rate.



2. **Se delimiteaza spatiul de joaca.** De obicei, spatiul are forma dreptunghiulara. In fiecare capat al spatiului de joaca se afla cate un vanator, care nu are voie sa intre in spatiul de joc. Intre vanatori se afla ratele.
3. **Vanatorii au rolul de a vana ratele cu mingea.** Atunci cand o rata este atinsa de minge, aceasta iese din joc.
4. **Ratele trebuie sa se fereasca de minge, fara sa iasa din spatiul de joc.**
5. **Ultima rata ramasa, trebuie atinsa cu mingea de vanatori din maxim atatea incercari cati ani are** (ex: daca rata are 9 ani, vanatorii trebuie sa o scoata din joc din maxim 9 aruncari). Daca nu reusesc, jocul se reia cu aceiasi vanatori.
6. **Jocul se sfarseste atunci cand toate ratele au fost atinse cu mingea.** Urmatorii vanatori sunt primele 2 rate care au fost scoase din joc.