Resurse educaționale deschise –
Jocuri și exerciții pentru un consum responsabil

Prof. înv. primar Caraconcea Cristina Elena
Școala Gimnazială „Mircea cel Bătrân” Giurgiu

Obiectiv:

Promovarea învățării prin joc și activități interactive, accesibile tuturor cadrelor didactice și elevilor, prin publicarea online a unor materiale educaționale deschise.

1. Joc interactiv – „Vânătoarea de alegeri bune”

Format: Prezentare Google Slides sau Genially

Descriere: Elevii trebuie să aleagă, în diferite scenarii, varianta corectă (eco-friendly) între mai multe opțiuni.

Exemplu de întrebare:

„Ești în supermarket. Ce alegi?”

A) Apă la sticlă de plastic de unică folosință

B) Apă la bidon reutilizabil

C) Apă la doză de aluminiu

✅ Răspuns corect: B

➡️ Publicare: Pe site-ul școlii / Padlet

2. Fișe digitale – „Detectivii Risipei”

Format: PDF interactiv + Word

Conținut:

- Găsește 5 greșeli într-o imagine cu o casă în care se risipesc resurse.

- Completează propoziții lacunare legate de reciclare.

- Joc de tip „Adevărat sau fals” despre obiceiuri sustenabile.

➡️ Elevii pot rezolva fișele online sau le pot tipări. Se pot posta pe: Google Drive public / biblioteca digitală a școlii.

3. Quiz digital – „Campionul consumului conștient”

Platformă: Kahoot, Wordwall sau Liveworksheets

Conținut:

- Întrebări grilă cu imagini

- Întrebări de tip „alege perechea corectă” (resursă → mod de economisire)

- Clasament live

➡️ Poate fi folosit în ore de recapitulare sau ca activitate la finalul lunii.

4. Joc colaborativ – „Planeta noastră în echilibru”

Platformă: Canva/Google Jamboard

Descriere: Elevii, grupați în echipe, primesc sarcini de construire a unei planete durabile. Fiecare echipă adaugă elemente (școli verzi, transport eco, obiceiuri bune) și evită pericolele (poluare, risipă, etc.)

➡️ Publicare: pe site-ul proiectului, în cadrul expoziției digitale de final de proiect

5. Exercițiu digital de reflecție – „Jurnalul Eco al unui elev”

Format: Google Forms cu rubrici de reflecție săptămânală

Conținut rubrici:

- Ce obicei eco am încercat săptămâna aceasta?

- Unde am greșit? Ce pot îmbunătăți?

- Ce sfat dau colegilor mei?

➡️ Profesorii pot urmări progresul elevilor, iar părinții pot vedea implicațiile acasă.

🔗 Publicare și diseminare:

Toate aceste jocuri și resurse pot fi publicate ca OER pe:

- Site-ul oficial al școlii

- Grupul educațional al clasei (Google Classroom, Edmodo)

- Platforme gratuite ca: LearningApps.org, Wordwall.net, Genially, Padlet

🎓 Contribuția elevilor:

- Unele jocuri pot fi create chiar de elevi în aplicații simple (Wordwall, Canva, PowerPoint).

- Se pot organiza sesiuni de testare a jocurilor între clase.

- Cele mai reușite jocuri vor fi premiate și diseminate în rețeaua școlară.