



RESURSĂ EVP

COOPERAREA



Educație *prin*
VIRTUȚI & POVEȘTI

PROIECT INIȚIAT ȘI SUSȚINUT DE:

ASOCIAȚIA
EDUVIT



COOPERAREA

RED realizată în cadrul proiectului „Educație prin virtuți și povești” al Asociației EduVit
Coordonator: Spiță C. Mirela, profesor pentru învățământ primar

COOPERAREA

Ce este COOPERAREA?

Cooperarea înseamnă să lucrăm alături de cineva pentru un obiectiv comun în beneficiul tuturor, să înțelegem nevoile și punctele forte ale celuilalt, să urmăm un set de reguli convenite și să ne încurajăm reciproc. Împreună putem realiza lucruri pe care le-am obține mai greu, cu mai mult efort și în timp îndelungat atunci când lucrăm singuri.

De ce practicăm COOPERAREA?

Practicând cooperarea, reușim să rezolvăm într-un timp mult mai scurt o sarcină de lucru, beneficiem de mai multe idei creative, petrecem timp de calitate împreună.

Practicăm COOPERAREA atunci când:

- ... acceptăm să lucrăm împreună cu ceilalți, fără a fi în competiție;
- ... ne facem partea, pentru a menține un mediu sigur și fericit;
- ... oferim ajutorul și/ sau idei de rezolvare, fără să așteptăm recompensă;
- ... respectăm regulile sociale;
- ... manifestăm dezacordul în mod pașnic;
- ... cerem ajutorul la nevoie;
- ... ne bucurăm de succesul echipei, împărtășind meritele cu ceilalți.



SĂ LUCRĂM ÎMPREUNĂ PENTRU A AJUTA

OBIECTIVE:

La sfârșitul celor două săptămâni, elevii vor fi capabili:

Obiectiv cognitiv: să identifice cel puțin două strategii de cooperare în grup pentru atingerea unui scop comun;

Obiectiv aptitudinal: să participe la activitățile de grup, respectând opiniile celorlalți și adaptându-se la diferite perspective pentru îndeplinirea sarcinii comune;

Obiectiv atitudinal: să practice activ cooperarea, colaborând cu colegii și demonstrând abilități de comunicare eficientă pentru a rezolva o problemă comună.

STRATEGIA I - Limbajul Virtuților

- **Recunoaștere:** X, am observat cooperarea pusă în practică atunci când ai lucrat alături de colegul tău pentru a finaliza afișul/ puzzle-ul.
- **Ghidare:** X, îți sugerez să apelezi la cooperare, căutând alături de colegul tău soluții pentru a finaliza afișul!
- **Corectare:** X, este important ca în acest moment să exersezi cooperarea, alegând soluția potrivită pentru a finaliza afișul alături de colegul tău.
- **Mulțumire:** X, îți mulțumesc că ai dat dovadă de cooperare, alegând soluția potrivită pentru a finaliza afișul alături de colegul tău! Acest lucru îmi dă încrederea că suntem o echipă și ne putem baza unii pe ceilalți.

STRATEGIA a II-a - Momente de învățare

A. Momente create de profesor

Vă recomandăm să alegeți din lista de mai jos acele activități care se potrivesc clasei pe care o coordonați! Aveți libertatea să vă creați propriile momente de învățare.

Moment de alfabetizare/ familiarizare cu termenul

La întâlnirea de dimineață, în orele de Comunicare în Limba Română, în orele de Dezvoltare personală, în orele de Matematică și explorarea mediului, în orele de Arte vizuale sau în cele de Muzică și mișcare, precum și pe parcursul excursiilor sau activităților extrașcolare, apelăm la cooperare, introducând jocuri sau activități în echipe.

Pornind de la imaginile prezentate în [ANEXA 1](#), discutăm cu elevii despre situațiile în care rezolvăm totul mai ușor și ne simțim mai bine având pe cineva alături, concluzionând că împreună putem reuși să îndeplinim cu ușurință sarcinile de lucru. Ca muncă independentă, propunem elevilor să marcheze pe fișă ([ANEXA 2](#)) cele două situații în care este demonstrată cooperarea.

Utilizând informațiile din prezenta resursă și apelând la definiția din Dicționarul explicativ al Limbii Române (DEX, 1996), **analizăm** împreună cu elevii semnificația cuvântului *cooperare*. Amenajăm panoul virtuților cu imagini sugestive.

Iată câteva sugestii de povești care să ne ofere un punct de pornire pentru introducerea cooperării:

„Erus și Sărbătoarea de Cojoc” (Blenche, 2024) – În îndepărtata Lume Bună, în Regatul Vânturilor, Erus și prietenii săi descoperă împreună semnificația Sărbătorii de Cojoc. Apelând la cooperare, prietenie și generozitate, pornesc împreună prin troiene de zăpadă pentru a oferi daruri celor ce au mai mare nevoie decât ei.

[CĂUTARE GOOGLE](#)

„Jup și gașca grozavilor” (Blenche, 2024) – Jup, adorabilul pisoi de soi, se alătură găștii grozavilor și împreună încep să facă năzdrăvăanii. Povestea abordează prietenia, cooperarea și limitele. Pentru a obține prietenia sau cooperarea celorlalți este important

să nu uităm să căutăm binele, stabilind limite clare. Adesea dorința de a aparține unui grup, ne poate transforma, făcând diferite lucruri, doar pentru a fi acceptați.

[CĂUTARE GOOGLE](#)

Podcastul „Educație prin virtuți și povești” (Alec Blenche) – Binele fiecăruia este legat de binele tuturor – o poveste despre generozitate și cooperare. Cei care vor să ducă o viață mai bună contribuie la îmbogățirea vieții celorlalți, iar cei care aleg să fie fericiți îi ajută pe ceilalți să găsească fericirea. Bunăstarea fiecăruia este legată de bunăstarea tuturor.

([LINK SPOTIFY](#))

„Tort pentru rege” (Ailbhe Nic Giolla Bhrighde, 2024) este o poveste „delicioasă” în care personajul principal, Rubai, este un patiser renumit. Șoriceii care locuiesc în patiserie vor să o ajute, însă ea nu dorește să primească ajutor, susținând că poate face totul singură. Atunci când regele comandă un tort aniversar, Rubai este nevoită să apeleze la cooperare și prietenie pentru a duce la îndeplinire sarcina.

[CĂUTARE GOOGLE](#)

„Turnul prietenilor” (Ortiz, 2024) – În regatul animalelor din savană, Girafa s-a răzvrătit și s-a autodeclarat regină, aducând argumente pentru a fi acceptată de celelalte animale. Acest lucru a produs o mare tulburare, leul fiind pus în încurcătură. Este nevoie de cooperare și prietenie pentru a rezolva această situație delicată.

[CĂUTARE GOOGLE](#)

Comparăm situațiile prezentate în poveștile de mai sus cu situații întâlnite în viața copiilor, acasă sau la școală, ajutându-i să conștientizeze importanța practicării *cooperării*, acceptând să lucreze împreună cu ceilalți și împărțind împreună bucuria reușitei.

Sintetizăm, alături de elevi, rolul *cooperării*, jucând pe echipe „Turnul prieteniei”. Elevii sunt împărțiți în grupuri de 4-6 elevi. Fiecare echipă primește un set de materiale (bețe, cuburi, cărămizi Lego, pahare de plastic, piese magnetice, piese de lemn sau orice alte obiecte care pot fi așezate unele peste altele), având ca obiectiv construirea unui turn cât mai stabil și mai înalt, într-un anumit timp dat (5-10 minute). Pentru a crește dificultatea jocului, putem adăuga sarcini suplimentare (membrii echipei lucrează împreună fără a vorbi sau fiecare membru poate folosi o singură mână). La expirarea timpului, **analizăm**, împreună cu elevii, produsele realizate (înălțimea și

stabilitatea turnurilor), dar și creativitatea de care au dat dovadă, cum a decurs cooperarea în echipă și ce aspecte pot fi îmbunătățite.

Generalizăm, provocându-i pe elevi să apeleze la *cooperare* pe parcursul pauzelor școlare, alegând jocuri prin care să implice cât mai mulți colegi.

Abstractizăm, realizând un simbol al cooperării. Fiecare elev va decupa silueta unui copil, apoi împreună vor așeza siluetele într-un cerc, realizând un afiș al clasei. În interior poate fi scris numele clasei sau un mesaj „Împreună suntem mai puternici”. Afișul poate fi expus la panoul virtuților din clasă sau din școală, astfel încât să le amintească mereu importanța cooperării.

Momente de învățare create în cadrul anumitor discipline

Comunicare în limba română:

- 1) Spunem o poveste împreună:** Un jucător începe o poveste cu o propoziție. Fiecare participant adaugă pe rând o propoziție, continuând povestea.

Pentru a fi mai simplu, se pot utiliza cartonașe cu imagini ce au legătură între ele, astfel încât elevilor să le fie ușor să ofere sens propozițiilor, urmând un curs narativ.

Scopul jocului este de a dezvolta atenția și de a pune în practică creativitatea, subliniind rezultatul final, povestea, un produs al cooperării.
- 2) Telefonul fără fir:** Participanții stau în cerc. Un jucător spune o propoziție simplă la urechea celui de lângă el, iar mesajul circulă până la ultimul participant. Se verifică la final corectitudinea mesajului inițial. Cooperarea este necesară pentru atingerea scopului comun: transmiterea corectă a mesajului inițial.
- 3) Lista de cumpărături:** Primul participant spune enunțul „Am fost la cumpărături și am cumpărat...” alegând un produs. Următorul elev repetă ceea ce s-a spus înainte și adaugă un nou produs. Jocul continuă până când unul dintre elevi greșește. Poate fi reluat de câte ori va fi nevoie pentru a participa toți elevii. Este încurajată atenția, răbdarea și cooperarea.
- 4) Pornind de la una dintre poveștile mai sus menționate,** se poate organiza o vânătoare de comori în care elevii, împărțiți în echipe, găsesc indiciile și rezolvă



sarcinile de lucru pentru a finaliza într-un timp cât mai scurt. Cu cât cooperează mai mult, cu atât mai repede vor finaliza.

- 5) Cutia cu întrebări cooperative:** Se pregătește o cutie cu bilețele pe care sunt scrise diferite întrebări. Fiecare jucător extrage un bilet, răspunde și apoi invită pe altcineva să completeze sau să adauge detalii. Jocul îmbunătățește exprimarea liberă și cooperarea.

Matematică și explorarea mediului:

- 1) Elevii împărțiți în echipe rezolvă puzzle-uri matematice,** rebusuri sau labirinturi împreună.
- 2) Piramida numerelor:** Împărțiți în echipe, elevii vor completa spațiile cu numere, într-un tabel triunghiular, astfel încât suma a două numere vecine, să dea rezultatul scris deasupra lor. Jocul dezvoltă gândirea logică și colaborarea.
- 3) Matematica în lanț –** joc pentru îmbunătățirea calculului mental și al cooperării: Un jucător spune un număr, iar următorul spune o operație cu acel număr (adaug 5), următorul participant rezolvă și adaugă o nouă operație (scad 2). Jocul se poate complica adăugând reguli: să ajungă împreună la numărul 31, să folosească doar adunări sau să alterneze operațiile (adunare/ scădere).
- 4) Găsește numărul echipei:** Fiecare echipă este denumită utilizând un număr. Fiecare membru al echipei extrage un număr dintr-un bol. Echipa caută o modalitate de a combina numerele extrase (adunări, scăderi) pentru a obține numărul echipei.
- 5) „Misterul matematic”:** Fiecare echipă primește indicii matematice. Rezolvându-le, se apropie tot mai mult de descifrarea misterului. Se poate juca în interior, utilizând pioni pe un traseu desenat pe hârtie sau pe tablă (axa numerelor 0 - 31), sau în exterior, utilizând un traseu desenat cu creta pe asfalt. (Exemplu: în împărțirea numerelor s-au pierdut numerele pare/ impare cu cifra zecilor 1.).

Muzică și mișcare:

1) Audiem pe YouTube „Cântecul prieteniei”, învățând împreună refrenul.

Cântecul Prieteniei | Cantece pentru Copii | Desene Animate

2) Realizăm împreună un cântec de tip “Body percussion”, fiecare elev adăugând pe rând câte un sunet produs, utilizând părți ale corpului: bătaie din palme, tropăit din picioare, bătaie pe genunchi, etc.

3) Recunoaște melodia: Echipa își alege o melodie cunoscută și fiecare membru cântă sau fredonează doar o parte. Toți membrii cooperează pentru ca melodia să fie recunoscută de ceilalți participanți.

4) Ascultăm și fredonăm cântecul „Eroii generozității”, interpretat de Emma Blanche, care îi invită pe copii să descopere bucuria cooperării și a generozității.

Eroii Generozitatii

Arte vizuale și abilități practice:

1) Colajul echipei: Din bucăți de hârtie, din fotografii sau orice alte materiale, elevii împărțiți în echipe, vor realiza un colaj împreună, pe o anumită temă dată (exemple: prietenia, natura, copilăria). Elevii sunt încurajați să pună în practică cooperarea, discutând despre aspectul colajului, culorile și formele pe care le vor utiliza.

2) Desenul colectiv: Elevii sunt împărțiți în echipe. Într-un timp dat, de 10 secunde, fiecare membru al echipei, adaugă elemente pentru a crea un tablou de iarnă sau un om de zăpadă.

După expirarea timpului, următorul membru al echipei preia foaia și continuă desenul adăugând cât mai multe elemente, timp de alte 10 secunde.

Jocul se oprește după ce toți elevii din echipă contribuie la crearea desenului. Lucrările se expun la tablă și se discută despre diferite aspecte: ce echipă a reușit să adauge mai multe elemente, care dintre tablouri este mai îngrijit realizat etc.



Dezvoltare personală:

- 1) **Harta resurselor personale:** Pe o foaie de dimensiuni mari (A2 sau A1), elevii, împărțiți în echipe, creează împreună o hartă a punctelor forte personale, fiecare elev contribuind cu talente sau abilități. Acestea vor fi apoi conectate, identificând cum pot fi puse în valoare pentru a coopera.
- 2) **„Navigarea orbilor”:** Un elev din fiecare echipă este legat la ochi și trebuie să ajungă la finalul unui traseu cu mici obstacole. În prima etapă nu va primi ajutor din partea echipei, în a doua etapă va primi indicații verbale, iar în ultima etapă va fi ghidat de un coleg, ținându-se de mână.

La finalul jocului se discută despre cum s-au simțit în fiecare dintre etape și când anume a fost mai ușor, punctându-se puterea cooperării și importanța empatiei, gândindu-ne la cei aflați în dificultate sau la cei cu nevoi speciale.
- 3) **„Cursa cooperativă”:** Elevii, împărțiți în echipe, trebuie să transporte un obiect (de exemplu: o minge de ping-pong) din punctul A în punctul B, utilizând o foaie A4 pe care o vor ține împreună. Jocul poate fi realizat și utilizând un balon pe care trebuie să-l transporte, fără a se ajuta de mâini, stând spate în spate.
- 4) **Reflectăm împreună:** La finalul unei povești sau unei activități comune, încurajăm discuțiile libere, în care fiecare participant își poate exprima punctul de vedere. Putem nota concluziile pe o foaie sau pe tablă.

B. Momente transformate de profesor

Folosind matrița limbajului virtuților pentru recunoaștere, apreciem **cooperarea** pusă în practică de elevi, menționând comportamentul specific care a făcut vizibilă virtutea.

Ori de câte ori observăm că este necesar ca un elev să pună în practică **cooperarea**, folosim limbajul virtuților pentru corectare, menționând comportamentul care poate fi îmbunătățit.

Ghidăm comportamentul elevilor înainte de activitățile în care este necesar ca aceștia să pună în practică **cooperarea**, menționând comportamentul.



STRATEGIA a III-a - Limite Comportamentale

Limită Comportamentală

Practicăm cooperarea, acceptând părerea fiecărui membru al echipei.

Consecință educativă

Pentru elevii care încalcă promisiunea clasei, recomandăm următoarea consecință educativă: *Creează un joc de cooperare pe care să-l propui colegilor*

Bibliografie

1. *** Academia Română, Institutul de lingvistică „Iorgu Iordan” (1996) Dicționarul explicativ al limbii române, Ediția a II-a, Ed. Univers enciclopedic, București.
2. Blenche, A., (2024), Erus și Sărbătoarea de Cojoc, București: Ed. Univers, ISBN: 9789733417118, p.32.
3. Blenche, A., (2024), Jup și Gașca Grozavilor – vol. 16, București: Ed. Univers, ISBN: 9789733416647, p.32.
4. Giolla Bhrighde, A., (2024), Tort pentru rege, Ed. Ars Libri Junior, ISBN: 9786063625930, p.28.
5. Ortiz, O., (2024), Turnul prietenilor, București: Ed. Univers, ISBN: 9789733416937, p.40.

Webografie:

1. <https://www.jubileecentre.ac.uk>
2. <https://www.youtube.com>
3. <https://creators.spotify.com/pod/show/alec-blenche>

COOPERAREA

RED realizată în cadrul proiectului „Educație prin virtuți și povești” al Asociației EduVit

Creator: Amalia Simion, profesor pentru învățământ primar



ANEXE

ANEXA 1 [← Mergi înapoi](#)

Descarcă resursa:  CP – COOPERAREA – ANEXA 1 „Situatii de cooperare”.pdf



COOPERAREA – ANEXA 1 sugerată la **Clasa Pregătitoare**

Resursă propusă de prof. Amalia Simion și grafică realizată de Radu A. Călin cu ajutorul software-ului Figma și generării AI de imagini.



COOPERAREA

RED realizată în cadrul proiectului „Educație prin virtuți și povești” al Asociației EduVit

Creator: Amalia Simion, profesor pentru învățământ primar



ANEXA 2 [← Mergi înapoi](#)

Descarcă resursa -  CP - COOPERAREA - ANEXA 2 Fișă de lucru „Situații de cooperare ...”

SITUAȚII DE COOPERARE



COOPERAREA - ANEXA 2 sugerată la **Clasa Pregătitoare**

Resursă propusă și realizată de prof. Amalia Simion cu ajutorul aplicației Canva.

