

## Roata magnetica pentru clasa-EI-1769

Transforma tabla alba intr-un centru de activitati pentru invatare si managementul clasei! Organizeaza si manageriaza obiectivele clasei de la atribuirea responsabilitatilor clasei pana la alegerea elevilor si activitatilor. Sau, creeaza jocuri interactive de invatare printr-o "rotire" distractiva.

### Include:

Roata magnetica

- 3 carduri fata/verso pe care se poate scrie/sterge (4 sectiuni/8 sectiuni, 32 de sectiuni/alb, simplu, 6 sectiuni/12 sectiuni)

### Folosirea rotii magnetice pentru clasa

1. Ataseaza roata pe table alba. Alege un loc de unde elevii pot sa invarta roata cu usurinta. Daca este mai potrivit, pune roata astfel incat tabla poate fi folosita pe parcursul desfasurarii jocului.
2. Alege un card pentru jocul sau activitatea ta. Foloseste un marker nepermanent pentru a eticheta cardul inainte de a-l atasa la roata. Daca un card are unul sau mai mult de 2 sectiuni in plus pentru activitatea ta, poti oferi acele spatii drept "alegere libera".

**De retinut: Asigura-te ca folosesti markere care se sterg. Testeaza marker-ul pe o zona micuta a cardului. Aminteste-ti sa stergi orice este scris cand ai terminat. Nu lasa peste noapte ce ai scris pe card.**

3. Indoaie usor sau apleaca cardul pentru a asigura cele 4 gaici pe pozitii in cele 4 locuri speciale din rama rotii.
4. Esti gata sa incepi!

### Activitati de management ale clasei

#### Cine este responsabil?

Scrie responsabilitatile clasei pe cardul cu 8 sectiuni. Aici ai cateva sugestii: liderul, animalute de companie, seful de consiliu, ingrijitorul, lider de replica, mesagerul, supraveghetorul raportului, ajutorul profesorului. Indeamna-l pe elevii sa roteasca roata pentru a determina care sunt indatoririle lor zilnice. Tine evidenta responsabilitatilor elevilor astfel incat toata lumea sa aiba ocazia sa treaca pe fiecare "post".

#### Al cui este randul?

Scrie numele fiecarui elev pe cardul cu 32 de sectiuni. Roteste pentru a alege elevii pentru jocuri, activitati sau o sarcina incluzand: alegerea persoanelor pentru a raspunde la o intrebare; alegerea partenerilor, grupurilor, sau echipelor; sau atribuirea sarcinilor cum ar fi "inregistrator" pentru discutiile de grup sau rolul intr-o piesa de teatru a scolii.

#### Recompensa pentru noi!

Utilizeaza cardul cu 4 sectiuni pentru a scrie activitati pentru care se vor recompensa elevii. De exemplu: prezenta 100% timp de o saptamana, indeplinirea unor obiective – citirea unui anumit numar de carti sau numar de cutii reciclate, realizarea unei strangeri de fonduri sau alt efort pentru clasa, etc. Recompensele sugerate pot include: fara teme pe ziua respectiva, timp pentru joaca, o activitate speciala pe timpul recreatiei, momentul profesorului sa citeasca cu voce tare. Pentru atingerea unor obiective extraordinare in clasa, poti oferi o gustare sau un cadou, sau chiar o mica petrecere in clasa.

#### Recompensa mea!

Foloseste cardul cu 4 sectiuni pentru a scrie micile premii sau stimulente in sectiunile respective. Indeamna-i pe elevii care au demonstrat imbunatatiri semnificative in activitatea lor academica sau in comportament sa roteasca pentru a alege o recompensa cum ar fi: un abtild, un creion colorat, o radiatora decorativa, sau o excursie la cufarul cu comori al clasei.

#### Ce fac acum?

Alege un card pentru a nota activitati din care elevii pot sa aleaga dupa ce si-au terminat treaba. Explica-le elevilor ca in momentul in care au terminat o sarcina, ei pot sa roteasca aceasta roata pentru a alege o activitate. Aici ai cateva sugestii: viziteaza un centru, viziteaza o librerie, deseneaza o imagine, joaca un joc cu un prieten, citeste o carte, lucreaza pe calculator, libera alegere sau alte idei sugerate de catre elevi.

#### **Activitati de invatare:**

Consolideaza abilitatile de invatare a lectiei prin intermediul acestor activitati.

#### **Promptitudine**

- Marcheaza sectiunile rotii cu urmatoarele cuvinte: rosu, albastru, galben, verde, mov, portocaliu, negru, si maro. Elevii fac cu randul pentru a roti si si pentru a gasi un obiect din clasa care sa se potriveasca cu culoarea pe care o nimereste.
- Deseneaza si marcheaza o forma geometrica in fiecare spatiu al rotii: patrat, cerc, triunghi si dreptunghi. Elevii vor face cu randul pentru a roti spinner-ul si pentru a gasi in clasa un obiect care sa se potriveasca cu forma pe care o nimeresc la invartirea rotii

#### **Arta limbajului**

- Noteaza consoane in spatiile rotii. Indeamna elevii sa invarta roata pe rand, identificand consoana si sa spuna un cuvânt (sau sa-l scrie pe tabla) care incepe sau se termina cu litera respectiva.
- Scrie vocalele in spatiile rotii. Indeamna elevii sa invarta roata pe rand, identificand vocala pe care se opreste roata si sa spuna un cuvânt (sau sa-l scrie pe tabla) care contine sunetele vocalelor lungi sau scurte.
- Scrie familii de cuvinte in spatiile rotii, cum ar fi "-ab", "-ad", "-ag", "-am", "-an", "-ap", "-at", "-ack"(engleza). Indeamna elevii sa invarta roata pe rand, in timp ce spun un cuvânt care apartine familiei respective si sa-l scrie pe tabla. Echipe de elevi pot concura una cu cealalta. Trebuie doar sa invarta roata si sa scrie cat mai multe cuvinte pe tabla folosind familia cuvântului respectiv.
- Scrie obiecte pe care le vezi in spatiile rotii. Un elev invarte roata. Atunci cand se opreste, elevul citeste cuvântul si il foloseste intr-o propozitie sau scrie propozitia pe tabla.
- Scrie secvente pe din povesti in spatiile rotii. Elevii invart roata pentru a incepe o poveste. Elevii pot sa lucreze impreuna pentru a spune o povest sau folosesc pasii pentru a scrie povesti individuale in jurnalele lor.
- In spatiile rotii, scrie intrebari despre o carte pe care o citeste toata clasa; de exemplu: Care este personajul tau preferat? Care este locatia povestii? Fa un rezumat al actiunii. Ce gen este filmul? Ce ai invatat din poveste? Elevii invart pe rand roata si discuta raspunsurile.

#### **Matematica**

- Scrie numere in spatiile rotii. Elevii invart roata pe rand, observa ce numar au nimerit si trebuie sa spuna cu voce tare care este urmatorul numar si cel de dinainte.
- Scrie numere de la 1 la 12 in spatiile rotii. Scrie un simbol de calcul si numerele de la 1 la 12 pe tabla alba. Elevii invart roata pe rand si exerseaza calcule matematice. Echipe de elevi pot concura una impotriva celeilalte. Trebuie sa invarti roata si sa indemni un membru al fiecarei echipe sa scrie raspunsurile la problemele utilizand acelasi numar.
- Scrie exercitii matematice in spatiile rotii. Elevii invart pe rand roata si trebuie sa rezolve exercitiul nimerit.

#### **Distractie in miscare**

Scrie exercitii fizice in spatiile rotii, cum ar fi: hopa Mitica, cercuri din maini, atingerea degetelor de la picioare, genuflexiuni, saritul pe loc, alergat pe loc, etc. Indeamna elevii sa faca cu randul la invartitul rotii si indruma clasa pentru a face exercitiul propus.

#### **Curatare**

Daca iti stergi partea alba cu un detergent lichid, asigura-te ca este special creat pentru table albe. Alte produse pot face suprafata tablei alunecoasa. Asta poate face ca roata sa alunece.