



SET DE PLANURI DE LECȚII ȘI SCENARIILE DIDACTICE CORELATE



PROFESORI:

 **FELICIA-ELENA ROMAN**
 **GEORGETA UNGURENCI**

- ✓ Clasa a V-a
- ✓ Limba și literatura română
- ✓ adaptate pentru spațiile exterioare (Amfiteatru și Foișor)

Modulul 1: Gamificare (Învățare bazată pe joc)

Plan de lecție – Gamificare

- **Unitatea de învățare:** Textul narativ literar / Actualizarea cunoștințelor
- **Subiectul lecției:** *Marea Evadare din Text* – Recapitulare interactivă a elementelor textului narativ (autor, narator, personaje, timp, spațiu, firul narativ)
- **Locație:** Curtea școlii – Zona Foișorului (Punct central) și stații în iarbă
- **Timp:** 50 de minute
- **Competențe specifice:**
 - 2.1. Identificarea unor informații explicite din texte narative simple
 - 4.1. Utilizarea corectă a codurilor lingvistice în procesul de redactare a unor texte scurte
- **Obiective operaționale:**
 - Să recunoască instanțele comunicării narrative (autor, narator, personaj) într-un text dat
 - Să ordoneze momentele subiectului/cronologia unor întâmplări extrase dintr-un text studiat
 - Să colaboreze eficient în echipă pentru a rezolva „misiunile” jocului
- **Strategia didactică:** Învățarea bazată pe joc (Escape Room outdoor), asaltul de idei, lucrul în echipă

- **Resurse:** Carduri cu indicii textuale, cufăr cu lacăt numeric, fișe de misiune (mecanici de tip „quest”)

Scenariu didactic – Gamificare

1. **Evocare (7 min) – Lansarea Quest-ului:** Profesorul îi adună pe elevi în Foișor. Acesta poartă o pelerină de „Maestru al Jocului” și le prezintă un cufăr încuiat. Le explică faptul că personajele dintr-o lectură studiată au rămas blocate în afara cărții, iar codul lacătului poate fi aflat doar prin rezolvarea a 3 misiuni secrete ascunse în curtea școlii. Elevii sunt împărțiți în 3 ghilde (echipe): *Căutătorii de Indicii*, *Scriitorii de Coduri* și *Salvatorii de Povești*.
2. **Realizarea sensului (30 min) – Misiunile din Teren:**
 - *Misiunea 1 (Foișor):* Ghildele primesc câte un text fragmentat. Trebuie să identifice indiciile de timp și spațiu pentru a găsi coordonatele fizice ale Misiunii 2 (de exemplu: „Sub umbra bătrânului arțar”).
 - *Misiunea 2 (Stațiile din curte):* Fiecare echipă găsește plicuri cu trăsături ale personajelor și replici celebre. Elevii trebuie să coreleze corect personajul cu acțiunea lui. Fiecare corelare corectă le oferă o cifră din codul final.
 - *Misiunea 3 (Revenirea în Foișor):* Ghildele primesc o provocare de redactare rapidă: să scrie o mini-poveste de 3-4 enunțuri în care personajul X folosește un obiect digital modern (un smartphone sau un laptop).
3. **Reflecție (10 min) – Deschiderea Cufărului:** Echipele combină cifrele obținute și deschid lacătul cufărului din Foișor. În interior se află „Amuletele Cunoașterii” (insigne/stickere personalizate) și recompense dulci. Profesorul fixează cunoștințele întrebând ce elemente ale textului narativ i-au ajutat să treacă probele.
4. **Retragere/Evaluare (3 min):** Fiecare elev completează pe o mini-fișă de tip „bilet de ieșire” nivelul de energie/XP dobândit în cadrul lecției și o lasă în Foișor.

Modulul 2: Eco-pedagogie (Conexiunea cu natura)

Plan de lecție – Eco-pedagogie

- **Unitatea de învățare:** Textul descriptiv (Portretul și tabloul din natură)
- **Subiectul lecției:** *Simfonia Verde* – Descrierea unui colț din natură folosind imagini artistice și figuri de stil
- **Locație:** Amfiteatrul outdoor

- **Timp:** 50 de minute
- **Competențe specifice:**
 - 3.1. Formularea unui răspuns personal sau reflexiv pe marginea unor texte descriptive
 - 4.2. Redactarea unui text descriptiv, respectând structura specifică și normele limbii literare
- **Obiective operaționale:**
 - Să identifice elemente auditive, vizuale și olfactive din mediul înconjurător imediat
 - Să creeze personificări și epitete pornind de la elemente ale naturii (frunze, vânt, iarbă)
 - Să redacteze un text descriptiv de tip tablou (5-7 rânduri) utilizând tehnica observației directe
- **Strategia didactică:** Învățarea experiențială (Place-based education), meditația ghidată, scrierea creativă outdoor
- **Resurse:** Clipboarduri, coli colorate din hârtie reciclată, creioane, elemente naturale (frunze, crenguțe culese pe loc)

Scenariu didactic – Eco-pedagogie

1. **Evocare (8 min) – Ancorarea în mediu:** Elevii se așază pe gradenele Amfiteatrului outdoor. Profesorul le cere să închidă ochii timp de 2 minute și să asculte zgomotele curții, să simtă adierea vântului și mirosul verii de iunie. Se poartă o discuție scurtă în Amfiteatru: *Ce ați simțit? Cum am putea transforma aceste senzații în cuvinte frumoase?*
2. **Realizarea sensului (27 min) – Laboratorul de figuri de stil verzi:**
 - Elevii primesc clipboarduri și se împrăstie timp de 10 minute în jurul Amfiteatrului pentru a alege un singur obiect natural (o floare, un fir de iarbă, scoarța unui copac, o găză).
 - Aceștia revin pe gradene și completează o schemă grafică numită „Harta Senzorială” (Ce văd? Ce aud? Ce ating? Ce miros?).
 - Profesorul explică la tablă/flipchart cum putem transforma o observație simplă într-o figură de stil (ex: „Frunza se mișcă” devine personificarea „Frunza dansează valsul verii”).
 - Elevii redactează individual, direct în Amfiteatru, un scurt text descriptiv intitulat „Jurnalul secret al curții școlii în iunie”, integrând cel puțin o personificare și două epitete.

3. **Reflecție (12 min) – Scaunul Autorului în Amfiteatru:** Câțiva elevi voluntari urcă pe scena Amfiteatrului și își citesc textele create. Colegii de pe gradene identifică imaginile artistice și figurile de stil folosite, oferind feedback pozitiv. Profesorul subliniază importanța protejării acestor colțuri verzi care ne oferă inspirație.
4. **Retragere/Evaluare (3 min):** Elevii prind esența lecției printr-un singur cuvânt-ecou scris pe o frunză de hârtie reciclată, pe care o lipesc pe un panou comun amplasat în Amfiteatru.

Modulul 3: Artă teatrală (Exprimare dramatică)

Plan de lecție – Artă teatrală

- **Unitatea de învățare:** Textul dialogat / Elemente de sintaxă a propoziției (Dialogul, intonația și punctuația)
- **Subiectul lecției:** *Cuvintele prind viață pe scenă* – Transpunerea unui text narativ/dialogat în secvențe dramatice scurte
- **Locație:** Amfiteatrul outdoor (scena principală)
- **Timp:** 50 de minute
- **Competențe specifice:**
 - 1.1. Identificarea semnificației globale a unui text oral/audiat
 - 2.2. Lectura exprimată și conștientă a unor texte diverse
- **Obiective operaționale:**
 - Să adapteze intonația, mimica și gestică în funcție de semnele de punctuație dintr-un text dialogat
 - Să transforme un scurt text narativ într-o scenetă improvizată, respectând rolul alocat
 - Să evalueze critic și constructiv prestația scenică a colegilor
- **Strategia didactică:** Învățarea prin teatru (Drama in education), jocul de rol, improvizația dirijată
- **Resurse:** Fragmente din texte literare de clasa a V-a (ex: schițe de I.L. Caragiale sau texte contemporane), elemente minimale de recuzită (pălării, ochelari, eșarfe)

Scenariu didactic – Artă teatrală

1. **Evocare (7 min) – Încălzirea actoricească:** Elevii ocupă gradenele Amfiteatrului. Profesorul îi poartă pe scenă pentru un exercițiu rapid de

dicție și expresivitate: pronunțarea propoziției „*Vine vacanța de vară!*” pe diferite tonuri (speriat, extrem de bucuros, șoptit, secretos, furios), ghidați de semnele de punctuație afișate pe cartonașe (punct, semnul întrebării, semnul exclamării).

2. Realizarea sensului (28 min) – Repetițiile și spectacolul din Amfiteatru:

- Elevii sunt organizați în trupe de câte 3-4 actori. Fiecare trupă primește un text scurt narativ care conține dialog.
- Trupele au la dispoziție 12 minute pentru a transforma narațiunea în replici teatrale directe și pentru a-și împărți rolurile (inclusiv un regizor de scenă). Repetițiile se desfășoară în diverse colțuri ale Amfiteatrului.
- *Punerea în scenă:* Fiecare trupă urcă pe scena Amfiteatrului și prezintă momentul lor de 2-3 minute în fața publicului (colegii de clasă de pe gradene). Se pune accent pe modul în care intonația respectă semnele de punctuație și pe implicarea corporală (mimică, gestică).

3. Reflecție (12 min) – Gala Criticilor de Teatru: După fiecare reprezentație, publicul de pe gradene analizează performanța, completând simbolic o „fișă a criticului” orală: *Ce a funcționat cel mai bine? Cum s-a simțit emoția personajului în aer liber?* Profesorul consolidează regulile de scriere și citire ale textului dialogat (linia de dialog, punctuația expresivă).

4. Retrageră/Evaluare (3 min): Elevii aplaudă la scenă deschisă efortul comun și își exprimă printr-un gest teatral starea de spirit de la finalul orei.



Text literar fragmentat și adaptat pentru scenariul de artă teatrală



„Vulpea și Corbul” (după Esop / La Fontaine)

*Un scenariu fabulistic cu accent
pe limbajul non-verbal,
expresivitate și morală lingușirii.*

Personaje:

- **CORBUL** (Mândru, stă pe un scaun înalt sau o scară ce reprezintă un copac, ținând în mână/plisc un obiect galben care simulează o bucată de cașcaval)
- **VULPEA** (Șireată, elegantă, se mișcă grațios în jurul copacului)

(Decor: Un copac stilizat dintr-un carton sau scaun. Corbul privește cu superioritate de sus. Vulpea adulmecă aerul cu mișcări teatrale.)

VULPEA: (*Mângâindu-și labele, privind spre creangă*) O, dar ce văd eu acolo? Ce penaj strălucitor! Ce ținută regală! Bună ziua, mărețule corb!

CORBUL: (*Dă din cap mândru, strânge mai tare „cașcavalul”, dar nu scoate niciun sunet*)

VULPEA: (*Se apropie cu pași mărunți, vorbind cu o voce extrem de dulce*) Oamenii din pădure spun minciuni despre dumneata. Zic că ești o pasăre sumbră. Dar privindu-te... cred că dacă și vocea îți este la fel de frumoasă ca penele, ești cu siguranță Împăratul Păsărilor!

CORBUL: (*Începe să dea din aripi de bucurie, măgulit peste măsură. Vrea să demonstreze că are o voce de aur*).

VULPEA: (*Plină de suspans*) Ah, dacă aș putea asculta măcar o singură notă din trilul tău divin... aș fi cea mai fericită vulpe!

CORBUL: (*Deschide larg ciocul și scoate un sunet strident*) CRAAA!

(„Cașcavalul” cade instantaneu din mâna Corbului. Vulpea face o piruetă, prinde obiectul din zbor sau de pe jos și râde în hohote.)

VULPEA: (*Mâncând imaginar*) Mulțumesc pentru prânz, domnule Corb! Ține minte: lingușitorul trăiește întotdeauna pe seama celui care îl ascultă!

FIȘA DE LECTURĂ DRAMATICĂ

Mesajul și Limbajul Non-Verbal



Aplicată pe scenariul: „Vulpea și Corbul”

text

Nume Elev: _____ Clasa: a V-a _____

Data: _____ Nume Personaj Interpretat: _____

1. DE LA FABULĂ LA TEATRU

Scenariul „Vulpea și Corbul” este o adaptare după o fabulă celebră.

* Care este defectul omenesc pe care îl critică această piesă? (Mândria, lenea sau lăcomia?)

* Scrie morala textului în propriile tale cuvinte:

2. PUTEREA CUVINTELOR (Analiza textului)

Vulpea folosește cuvinte frumoase pentru a-l păcăli pe Corb.

* Extrage din text două complimente (figuri de stil) pe care Vulpea i le adresează Corbului:

1.

2.

3. EXPRIMAREA NON-VERBALĂ ȘI PARAVERBALĂ

În teatru, contează foarte mult CUM spui și CE FACI în timp ce vorbești.

* Dacă ai fi Vulpea, ce privire și ce gesturi ai folosi când spui „Ce penaj strălucitor!”?

* Dacă ai fi Corbul, cum ai mima mândria fără să scoți niciun cuvânt, înainte de a cânta?

4. PROVOCAREA REGIZORULUI

Dacă ai fi regizorul acestei piese și ai avea la dispoziție doar obiecte din sala de clasă:

* Ce ai folosi în loc de „Copac”?

* Ce ai folosi în loc de „Bucată de cașcaval”?

Colorează imaginea de mai jos!



FISĂ DE EVALUARE A PERFORMANȚEI TEATRALE (Pentru Profesor)

Data: _____ | Clasa: a V-a _____ | Piesa / Scenariul:

Numele Ghildei / Echipei:

Tabel de Monitorizare și Notare Rapidă

Nume Elev	Rol Interpretat	Dicție și Volum (max. 25p)	Expresivitate & Didascalii (max. 25p)	Cooperare & Ritm (max. 25p)	Fișa de Lectură (max. 15p)	Oficiu (10p)	TOTAL XP / NOTĂ
1.						10p	
2.						10p	
3.						10p	
4.						10p	
5.						10p	

Descriptorii de Performanță (Criterii de alocare a punctajului)

1. Dicție și Volumul Vocii (Maxim 25 Puncte)

- 21 - 25 puncte (Avansat):** Vocea este puternică, clară și perfect inteligibilă. Elevul adaptează intonația în funcție de punctuație (semne de întrebare, exclamare).
- 11 - 20 puncte (Intermediar):** Elevul vorbește destul de tare, dar mai stâlcește unele cuvinte sau citește uneori liniar, fără inflexiuni ale vocii.
- 1 - 10 puncte (Începător):** Vocea este prea șoptită, greu de auzit. Elevul citește monoton și nu transmite nicio emoție prin voce.

2. Expresivitate și Respectarea Didascalilor (Maxim 25 Puncte)

- **21 - 25 puncte (Avansat):** Elevul execută perfect indicațiile dintre paranteze (gesturi, mimică). Intră complet în pielea personajului și folosește limbajul non-verbal.
- **11 - 20 puncte (Intermediar):** Respectă parțial didascaliile (de exemplu, face gestul, dar mimica feței rămâne rigidă). Este ușor retras pe scenă.
- **1 - 10 puncte (Începător):** Ignoră complet parantezele și doar citește textul de pe foaie, fără să se miște sau să mimeze vreo acțiune.

3. Cooperare și Ritmul Jocului (Maxim 25 Puncte)

- **21 - 25 puncte (Avansat):** Oferă replica la timp (nu lasă pauze mari/timpuri morți). Reacționează natural la ceea ce spune colegul lui de scenă și își ajută echipa.
- **11 - 20 puncte (Intermediar):** Își pierde uneori rândul sau intervine peste replica colegului. Ritmul scenetei are mici poticneli.
- **1 - 10 puncte (Începător):** Rămâne blocat, nu știe când trebuie să vorbească și necesită constant intervenția profesorului (sufleurului).

4. Corectitudinea Fișei de Lectură Dramatică (Maxim 15 Puncte)

- **11 - 15 puncte (Avansat):** Fișa completată individual este corectă, scrisă lizibil, iar identificarea didascaliilor și a trăsăturilor este exactă.
- **6 - 10 puncte (Intermediar):** Fișa conține omisiuni sau mici erori în identificarea figurilor de stil / funcțiilor sintactice elementare.
- **1 - 5 puncte (Începător):** Fișa este incompletă, tratată cu superficialitate sau nerezolvată.

MODELE DE INSIGNE/ TITLURI SPECIALE PENTRU ELEVI



Quest-ul de Gamificare

la Limba și Literatura Română

(clasa a V-a)

Scrisoarea Oficială de Invocare a Eroilor

(De citit în fața clasei, pe un ton entuziast și legendar, ca un veritabil Game Master)

„Băieți și fete, viitori eroi ai clasei a V-a, ascultați chemarea!

Astăzi, clasa noastră se transformă în **Tărâmul de Legendă al Limbii Române**. Uitați de testele plictisitoare și de ascultările clasice! Luna iunie ne aduce o confruntare epică: **Raidul Final împotriva Boss-ului Evaluării Sumative**.

Pentru a trece acest test, nu veți primi simple note, ci veți acumula **Puncte de Experiență (XP)**. Obiectivul vostru suprem? Să atingeți pragul maxim de **100 XP**!

Călătoria voastră nu va fi una solitară. Vă veți uni în **Ghilde** puternice, veți citi și veți pune în scenă fragmente de teatru și veți rezolva misiuni zilnice. Fiecare victorie la clasă vă aduce mai aproape de deblocarea unor **Realizări (Achievements)** unice.

Dacă dovediți că sunteți atenți la detalii, protectori ai colegilor sau maeștri ai gramaticii, veți primi în inventar artefacte reale: **Poțiuni Magice și Carduri cu Abilități** (precum *Elixirul Timpului* pentru extra-minute sau *Scutul Critic* pentru a schimba un exercițiu greu cu o misiune de rezervă).

Însă un adevărat erou luptă cu demnitate. Toți suntem legați de **Codul de Onoare al Cavalerului** – magia neagră (copiatul sau trișatul) va distruge instantaneu inventarul ghildei și vă va trimite direct la nivelul 0.

Pregătiți-vă armura din cunoștințe, ascuțiți-vă armele de scris și fiți gata de aventură!

Quest-ul a început! Cine acceptă provocarea?”



GHIDUL EXPLORATORULUI:

Regulamentul Oficial al Quest-ului Didactic

Salutare, erouule! Ai fost selectat pentru a participa la o misiune epică în Tărâmul Limbii și Literaturii Române. În această aventură, testul tău final din iunie nu este o simplă lucrare, ci o confruntare cu **Boss-ul Final al Semestrului!**

Iată regulile jocului, explicate pe scurt pentru ca ghilda (echipa) ta să iasă victorioasă.

Misiunile Principale (Campania Oficială)

Pentru a strânge maximum de **100 XP** (puncte de experiență, echivalentul notei 10), trebuie să finalizezi cu succes cele 3 mari capitole ale hărții:

1. **Subiectul I – Partea A: Descifrarea Textului (30 XP)**
 - ✓ **Obiectiv:** Folosește-ți abilitățile de detectiv pentru a găsi indiciile ascunse în text. Va trebui să descoperi unde și când se petrece acțiunea și să identifici trăsăturile personajelor.
2. **Subiectul I – Partea B: Magia Gramaticii și a Vocabularului (40 XP)**
 - ✓ **Obiectiv:** Dezamorsează capcanele de limbaj! Trebuie să găsești sinonimele potrivite și să analizezi corect părțile de vorbire (substantive, adjective, pronume și verbe). Atenție la ortografie – regulile DOOM 3 sunt scutul tău împotriva pierderii de puncte!
3. **Subiectul al II-lea: Scrolul Narativ (30 XP)**
 - ✓ **Obiectiv:** Redactează o cronică (compunere) de 100-150 de cuvinte despre o întâmplare reală sau imaginară. Textul tău trebuie să aibă o structură clară (introducere, intrigă, acțiune, deznodământ) și să conțină cel puțin un dialog scurt.

Mecanici Speciale de Joc

- **Modul Co-Op (Ghildele):** Lucrezi în echipă pentru a citi și a pune în scenă fragmentele dramatice. La final, fiecare membru al ghildei va oferi un calificativ colegilor săi în *Fișa de Evaluare a Ghildei* pentru spiritul de echipă demonstrat.

- **Loot Bonus (+5 XP):** Elevii care termină misiunile înainte de expirarea timpului oficial (*Time Attack*) sau care livrează un scrol cu o caligrafie perfectă primesc puncte bonus peste cele 100 XP standard!
- **Mecanica de Respawn (Reîncercare):** Dacă o misiune de gramatică a mers prost și ai obținut mai puțin de 70 XP, nu te descuraja! Ai dreptul la un *Respawn*: poți reface exercițiile greșite în termen de 48 de ore pentru a recupera până la 10 XP din punctajul pierdut.

Ești gata să îți ascuți creionul și să pornești la drum? Pregătește-ți strategiile și fie ca cele mai bune replici să fie de partea ta!

Iată secțiunea specială cu **Mecanici de Joc Avansate (Carduri cu Abilități și Poțiuni)**, concepută pentru a fi integrată direct în Ghidul Elevului sau în regulamentul proiectului. Aceste elemente pot fi printate sub formă de cartonașe decupabile pe care elevii le pot „cumpăra” cu puncte bonus sau le primesc la începutul quest-ului.

SARCINA SECRETA: Magie, Poțiuni și Carduri de Abilități

Pentru a trece cu bine peste capcanele din testul final, fiecare explorator (sau gildă) poate folosi o serie de **Consumabile și Abilități Speciale**. Acestea pot fi activate o singură dată în timpul Quest-ului, prin predarea cartonașului fizic pe masa profesorului (Game Master-ul).

Poțiunile Magice (Consumabile de suport)

- **Poțiunea de Claritate (Mana Potion):** Îți permite să pui o singură întrebare directă profesorului în timpul testului legată de o cerință neclară. Profesorul îți va oferi un indiciu fără a-ți da direct răspunsul.
- **Elixirul Timpului (Time Warp):** Îți oferă o extratimp de **5 minute** peste timpul regulamentar al testului pentru a-ți finaliza textul narativ sau pentru a verifica greșelile de ortografie.
- **Poțiunea Norocoasă (Antidot DOOM 3):** Anulează o **singură greșală minoră de ortografie** sau de punctuație la Subiectul al II-lea (Redactare), salvându-ți punctele de experiență (XP).

Cardurile cu Abilități (Spell Cards)

- **Abilitatea „Ochi de Vultur” (Dicționarul Ghildei):** Îți dă dreptul să consulți DOOM 3 sau un dicționar de sinonime timp de **maximum 2 minute** pentru a rezolva un singur exercițiu dificil de vocabular.
- **Abilitatea „Sufleurul din Culisă” (Schimb de Experiență):** Îți permite să te consulți în șoaptă, timp de **1 minut**, cu un coleg din ghilda ta pe o singură problemă de gramatică (Morfologie/Sintaxă).
- **Scutul Critic „Imunitate la Boss”:** Schimbă un exercițiu din test (pe care nu știi să îl rezolvi) cu o cerință alternativă de rezervă, pregătită de profesor pe spatele foii.



Iată cele **5 cerințe alternative de rezervă** pe care le poți folosi atunci când un elev activează cardul cu abilitatea

Scutul Critic („Imunitate la Boss”).

Aceste cerințe au același nivel de dificultate și respectă competențele din programa oficială, dar oferă o abordare diferită pentru elevii care s-au blocat la exercițiul inițial din test:

Cerințe Alternative de Rezervă (Morfologie, Sintaxă și Vocabular)

- **Substituit pentru exercițiul de Analiză Sintactică complexă (C.S. 4.2):**

- ✓ *Cerința de rezervă:* În propoziția „*Toți cavalerii din poveste ascultă cu atenție sfaturile înțelepte.*”, identifică doar subiectul și predicatul verbal. Menționează prin ce părți de vorbire sunt exprimate acestea.
- **Substitut pentru exercițiul de Analiză Morfologică a Verbului (C.S. 4.4):**
 - ✓ *Cerința de rezervă:* Alcătuiește o propoziție în care verbul „*a citi*” să fie la modul indicativ, timpul viitor standard (să nu fie viitor popular sau de limbaj vorbit), persoana a II-a, numărul plural.
- **Substitut pentru exercițiul de Relații Lexicale / Vocabular (C.S. 4.1):**
 - ✓ *Cerința de rezervă:* Alcătuiește două enunțuri scurte pentru a demonstra sensul propriu și sensul figurat al cuvântului „*dulce*” (sau alt cuvânt-cheie din textul suport).
- **Substitut pentru exercițiul de Cazuri / Funcții ale Substantivului (C.S. 4.4):**
 - ✓ *Cerința de rezervă:* Identifică substantivele din secvența „*Vulpea șireată a privit spre coroana copacului.*” și precizează doar numărul (singular/plural) și genul (masculin/feminin/neutru) pentru fiecare dintre ele.
- **Substitut pentru exercițiul de Expansiune / Contragere Sintactică (C.S. 4.2):**
 - ✓ *Cerința de rezervă:* Transformă propoziția simplă „*Corbul cântă.*” într-o propoziție dezvoltată, adăugându-i un atribut (care să exprime o însușire) și un complement (care să arate locul sau timpul).

Protocolul Profesorului (Game Master):

Păstrează aceste cerințe pe o fișă separată la catedră. Când elevul predă cardul **Scutul Critic**, capsează sau lipește cerința de rezervă direct peste exercițiul la care elevul a renunțat, oferindu-i șansa de a obține punctajul maxim pe acea secțiune.

SET DE reguli anti-cheat pentru utilizarea corectă și corectă a abilităților
în timpul testului

Codul de Onoare al Cavalerului

CODUL DE ONOARE AL CAVALERULUI: Reguli Anti-Cheat (Fair Play)

Activarea magiei din quest necesită disciplină strictă. Folosirea incorectă a abilităților sau trișarea atrage penalizări severe din partea Game Master-ului (Profesorului) și alterează statusul ghildei.

1. Interdicția „Dark Magic” (Copiatul Clasic)

- **Regulă:** Orice tentativă de a folosi surse nepermise (fițuici, telefoane ascunse, privit în foaia vecinului) blochează instantaneu quest-ul.
- **Pedeapsă:** Elevul este eliminat din misiune, primește **0 XP** (nota 1 în catalog) și toate cardurile din inventar sunt distruse.

2. Protocolul de Activare (Fără Magie în Punctul Culminant)

- **Regulă:** Toate Cardurile cu Abilități și Poțiunile trebuie activate în **primele 35 de minute** ale testului.
- **Pedeapsă:** În ultimele 10 minute ale quest-ului, magia se risipește. Niciun cartonaș nu mai poate fi predat la catedră.

3. Regula Co-Op: „Sufleurul din Culisă”

- **Regulă:** Abilitatea de consultare în șoaptă cu un coleg se face **doar la catedră**, sub supravegherea directă a profesorului, timp de exact 1 minut (cronometrat).
- **Pedeapsă:** Discuțiile purtate în bancă fără activarea cardului sau depășirea timpului duc la confiscarea cardului și anularea exercițiului respectiv pentru ambii elevi.

4. Regula „Ochi de Vultur” (Accesul la Dicționar)

- **Regulă:** Consultarea dicționarului DOOM 3 sau de sinonime se face la o masă special amenajată în fața clasei. Elevul nu are voie să meargă cu dicționarul în banca sa.
- **Pedeapsă:** Nerespectarea locației duce la expirarea instantanee a celor 2 minute de grație.

5. Blocarea Transferului de Loot

- **Regulă:** Cardurile și poțiunile sunt **nominale** (sunt legate de contul eroului care le-a deblocat prin Realizări). Ele nu pot fi donate, împrumutate sau vândute altor colegi.
- **Pedeapsă:** Orice tentativă de schimb de cartonașe în timpul testului duce la anularea lor definitivă.

Sfat pentru Game Master:

Înainte de a împărți foile de test, cere-le elevilor să își așeze pe colțul băncii cele două consumabile pe care au ales să le aducă în inventar pentru acea zi. Astfel, vei ști exact ce abilități sunt active în clasă.

SCRISOAREA INTRODUCATIVĂ, redactată în stil RPG și gata de citit în fața clasei pentru a lansa quest-ul cu maximum de entuziasm:

Ordinul Chemării la Aventura Semestrială

(Recomandare de atmosferă: Profesorul pășește în clasă cu un ton solemn, ținând în mână o foaie rulată ca un pergament vechi)

„Ascultați cu atenție, viteji exploratori ai clasei a V-a!

Astăzi se deschid porțile unui nou capitol. Timp de un an întreg v-ați antrenat în secret, ați adunat cunoștințe, ați îmblânzit substantive îndărătnice și ați descifrat misterele ascunse în manuscrise vechi. Dar ceasul confruntării finale se apropie.

În luna iunie, dincolo de porțile cetății noastre, vă așteaptă **Marele Boss al Semestrului: Evaluarea Finală la Limba și Literatura Română**.

Nu vă temeți! Aceasta nu este o simplă lucrare scrisă. Este un **Quest Epic** în care pixul vostru devine o sabie, iar foaia de hârtie este harta către victorie. Nu veți lupta singuri, ci vă veți uni forțele în **Ghilde**, veți citi scenarii de teatru ca adevărați maestri ai scenei și veți aduna puncte de experiență (XP) pentru a vă transforma notele în trofee glorioase.

În săptămânile ce urmează, fiecare temă îndeplinită și fiecare răspuns corect la tablă vă va debloca **Realizări Speciale**. Veți putea câștiga *Poțiuni de Claritate*, *Elixir ale Timpului* sau *Scuturi Critice* care să vă protejeze în timpul bătăliei din iunie.

Dar atenție! Doar cei care respectă *Codul de Onoare al Cavalerului* și luptă cu fair-play vor putea atinge rangul maxim de 100 XP. Ceilalți riscă să își vadă inventarul distrus de forțele întunecate ale magiei negre.

Pregătiți-vă inventarele, ascuțiți-vă creioanele și deschideți-vă mințile! Aventura voastră începe chiar acum.

Fie ca muzele inspirației și regulile de gramatică să fie mereu de partea voastră!”

Regulile de Activare (Pentru Echilibrarea Jocului):

1. **Limita de Inventar:** Un elev poate avea în inventar maximum **1 Poțiune** și **1 Card de Abilitate** în timpul testului. Ele nu pot fi cumulate pentru aceeași cerință.
2. **Costul de Achiziție:** Aceste resurse pot fi obținute în săptămânile de dinaintea testului prin rezolvarea temelor zilnice (misiuni secundare) sau prin obținerea calificativului „Foarte Bine” la activitățile de lectură dramatică la clasă.

Iată lista oficială de „**Realizări**” (**Achievements**) pe care elevii le pot debloca în perioada de pregătire (misiuni secundare în săptămânile dinaintea testului) pentru a obține cardurile cu abilități și poțiunile magice.

Fiecare realizare are un titlu atractiv, o cerință clară bazată pe programă și recompensa aferentă:

SISTEMUL DE REALIZĂRI (ACHIEVEMENTS)

- **Realizarea: „Cronicarul Regatului”**
 - **Cerință:** Redactează trei teme consecutive pentru acasă (texte narative scurte) fără nicio greșeală de structură (introducere, intrigă, deznodământ).
 - **Recompensă:** *Elixirul Timpului (+5 minute la test).*
- **Realizarea: „Vânătorul de Greșeli (DOOM Slayer)”**
 - **Cerință:** Descoperă și corectează cel puțin 5 greșeli de ortografie sau de punctuație strecurate intenționat de profesor pe tabla de joc în timpul orelor.
 - **Recompensă:** *Poțiunea Norocoasă (Anulează o greșeală de ortografie la test).*
- **Realizarea: „Vocea de Aur a Scenei”**
 - **Cerință:** Obține punctaj maxim (25 XP) la criteriul „Dicție și Volum” în cadrul lecturii pe roluri a scenariilor de teatru.
 - **Recompensă:** *Poțiunea de Claritate (O întrebare directă adresată profesorului).*
- **Realizarea: „Arheologul de Cuvinte”**
 - **Cerință:** Găsește în textul suport de la clasă cel puțin 3 arhaisme sau cuvinte cu sens figurat și explică-le corect semnificația fără ajutorul dicționarului.
 - **Recompensă:** *Abilitatea „Ochi de Vultur” (2 minute acces la dicționar).*
- **Realizarea: „Scutul Ghildei (Suport de încredere)”**
 - **Cerință:** Explică o regulă de gramatică (morfologie sau sintaxă) pe înțelesul unui coleg de echipă care a rămas în urmă, ajutându-l să își termine misiunea de zi.
 - **Recompensă:** *Abilitatea „Sufleurul din Culisă” (1 minut de consultare în șoaptă).*
- **Realizarea: „Stăpânul Analizei”**
 - **Cerință:** Rezolvă perfect, pe foaia de lucru la clasă, 3 analize morfosintactice consecutive pentru părți de vorbire diferite (substantiv, verb, adjectiv).
 - **Recompensă:** *Scutul Critic (Dreptul de a schimba un exercițiu greu).*

Sfat pentru implementare:

Afișează această listă pe un panou la clasă („Tabela de Quest-uri”). În momentul în care un elev deblochează o realizare, oferă-i cartonașul fizic cu poziția sau abilitatea respectivă în mod **public**, pentru a stimula **motivația și competitivitatea pozitivă** în grup.

Pentru a evalua corect și transparent **Quest-ul de Gamificare** la Limba și Literatura Română (clasa a V-a), evaluarea este împărțită în două componente: **Criteriile de Notare (Barem de Corectare)** pentru transformarea punctelor de experiență (XP) în notă în catalog și **Fișa de Autoevaluare/Evaluare Interevaluare** în cadrul echipei (pentru monitorizarea comportamentului și a soft-skills-urilor).

DOCUMENTUL 1: Criteriile de Notare și Conversie XP (Barem Oficial)

Acest barem evaluează produsul final al quest-ului (Textul Narativ/Compunerea creativă) și elementele de gramatică aplicată, conform matricii programei școlare.

Total Puncte Quest: 100 XP (90 XP din sarcini + 10 XP din oficiu)

Algoritm de transformare în notă: Puncte XP împărțite la 10.

SUBIECTUL I: Descifrarea Textului și Magia Gramaticii (50 XP)

- **Lectură & Vocabular (C.S. 2.1, 4.1):** 20 XP
 - Identificarea corectă a elementelor spațio-temporale și a temei textului: **10 XP** (2 cerințe x 5 XP)
 - Găsirea sinonimelor/antonimelor potrivite contextului: **10 XP** (2 cerințe x 5 XP)
- **Morfologie & Sintaxă (C.S. 4.2, 4.4):** 30 XP
 - Identificarea și analiza corectă a părților de vorbire (substantiv, adjectiv, pronume, verb): **15 XP** (3 forme x 5 XP)
 - Identificarea corectă a subiectului și a predicatului în propoziții date: **15 XP** (3 funcții x 5 XP)

SUBIECTUL al II-lea: Scrolul Narativ / Redactarea Cronicii (40 XP)

Se evaluează compunerea narativă realizată în cadrul quest-ului (100-150 de cuvinte).

- **Conținutul textului (C.S. 3.1): 24 XP**
 - *Respectarea structurii textului narativ*: existența introducerii, a intrigii, a desfășurării acțiunii, a punctului culminant și a deznodământului (**8 XP** / parțial 4 XP)
 - *Inserarea secvențelor obligatorii*: prezența unui dialog scurt și a unei secvențe descriptive (**8 XP** / parțial 4 XP)
 - *Logica și coerența*: înlănțuirea logică a evenimentelor și respectarea temei quest-ului (**8 XP** / parțial 4 XP)
- **Redactare & Corectitudine (C.S. 4.4): 16 XP**
 - *Ortografie*: 0-1 greșeli (**6 XP**); 2 greșeli (4 XP); 3 greșeli (2 XP); peste 4 greșeli (0 XP)
 - *Punctuație*: utilizarea corectă a semnelor de punctuație, în special în dialog (**4 XP** / parțial 2 XP)
 - *Vocabular și stil*: utilizarea unui limbaj nuanțat, fără repetiții supărătoare (**4 XP** / parțial 2 XP)
 - *Așezare în pagină*: respectarea paragrafelor, lizibilitatea scrisului (**2 XP**)

DOCUMENTUL 2: Fișa de Evaluare a Quest-ului (Pentru Elev/Echipă)

Nume Elev: _____ Clasa: a V-a _____

Nume Ghildă/Echipă: _____ Data: _____

PARTEA A: Jurnalul de Bord al Cavalerului (Autoevaluare)

Bifează cu "X" căsuța care ți se potrivește cel mai bine:

[] AVANSAT (Alesul): Am rezolvat toate misiunile la timp, mi-am ajutat colegii de ghildă și am verificat ortografia textului cu atenție.

[] JONGLEUR (Explorator): Am rezolvat majoritatea sarcinilor, dar am avut nevoie de mici indicii din partea profesorului sau a echipei.

[] INCEPĂTOR (Ucenic): Am întâmpinat dificultăți la gramatică/redactare și am nevoie de mai multe poțiuni de antrenament (recapitulare).

PARTEA B: Evaluarea Ghildei (Interevaluare / Peer-Review)

Oferă un calificativ (Foarte Bine / Bine / Suficient) pentru colegii tăi de echipă în funcție de implicarea lor în Quest:

1. Colegul: _____ | Contribuție la misiuni: [_____] | Spirit de echipă: [_____]

2. Colegul: _____ | Contribuție la misiuni: [_____] | Spirit de echipă: [_____]

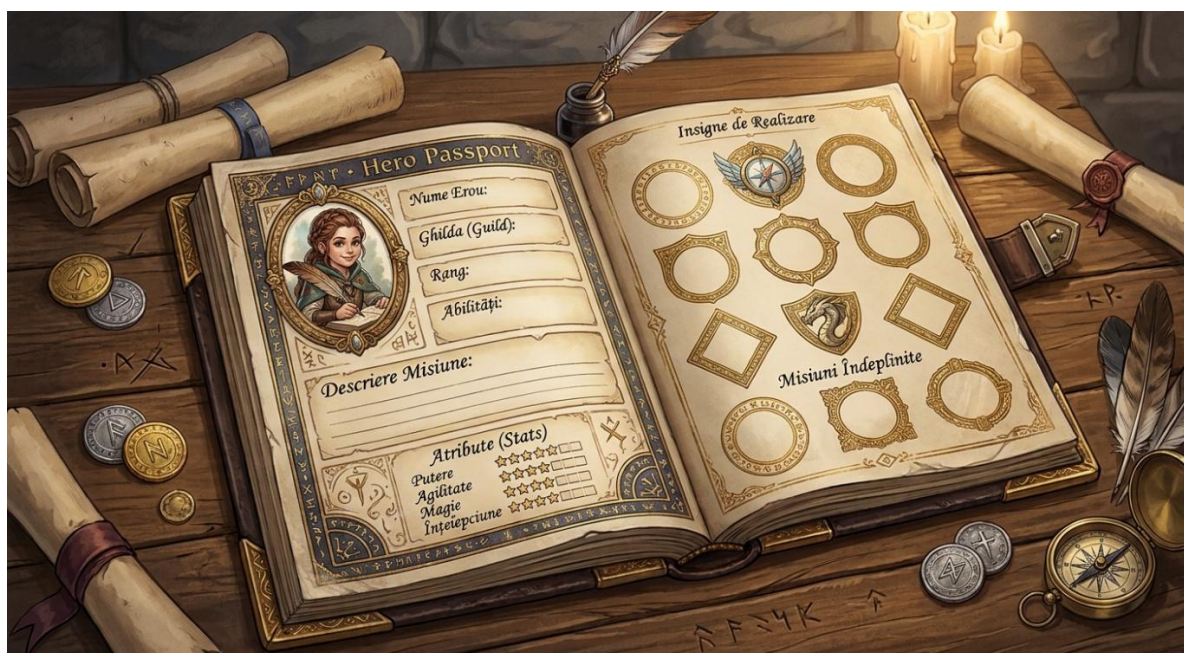
3. Colegul: _____ | Contribuție la misiuni: [_____] | Spirit de echipă: [_____]

Ce am învățat cel mai bine din acest Quest?

Ce misiune/monstru (exercițiu) mi s-a părut cel mai greu de învins?

Recomandare de aplicare (Gamificare):

- **Puncte Bonus (Loot):** Poți acorda **+5 XP** (puncte bonus peste cele 100) pentru elevii care termină quest-ul înainte de expirarea timpului (Time Attack) sau care au un scris excepțional de caligrafic.
- **Mecanica de Reîncercare (Respawn):** Pentru a menține spiritul de joc, le poți permite elevilor care obțin sub 70 XP să "cumpere" o șansă de refacere a exercițiilor de gramatică greșite în termen de 48 de ore, pentru a-și îmbunătăți punctajul cu maximum 10 XP.

**DISCLAIMER**

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană