



Programul de intervenție PIVOT

Proceduri de organizare a
clasei și
Instruire pentru elevi pentru
Jocul de Parteneri PIVOT



www.pivot-project.eu



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

håbilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



University College of
Teacher Education Tyrol



Disclaimer

Proiectul PIVOT este co-finanțat de programul ERASMUS+ al Uniunii Europene, fiind implementat din decembrie 2023 până în aprilie 2026. Această publicație reflectă opiniile autorilor, iar Comisia Europeană nu poate fi considerată responsabilă pentru utilizarea informațiilor conținute în acest material (Codul Proiectului: 2023-1-CY01-KA220-SCH-000156593).

Indicații pentru lecție

Simbol	Descriere
	Discuții cu toată clasa.
	Profesorul proiectează harta poveștii pe tablă.
	Profesorul prezintă filmul fără cuvinte.
	Profesorul le cere elevilor să discute în perechi.
	Profesorul proiectează fișa cu ajutorul vizual pentru cuvintele de tranziție pe tablă și explică elevilor cum să folosească această (acest) fișă (instrument).
	Profesorul modelează răspunsul corect.
	Profesorul scrie pe tablă.
	Elevii scriu pe fișele de lucru.
	Profesorul proiectează lista de verificare pentru povestirea partenerului pe tablă.



CUPRINS

<i>PROCEDURI DE ORGANIZARE A CLASEI.....</i>	<i>3</i>
PROGRAMARE	3
Formarea perechilor de elevi (diagrama)	4
ATRIBUIREA PERECHILOR DE ELEVİ ÎN ECHIPE	6
PREGĂTIREA MATERIALELOR	7
<i>FORMAREA ELEVILOR.....</i>	<i>8</i>
TABELUL DE REPARTIZARE A PERECHILOR ȘI ECHIPELOR	15
EXERSAREA TESTĂRII POVESTIRII.....	16



PROCEDURI DE ORGANIZARE A CLASEI

PROGRAMARE

1. Programați sesiunile Programului de Intervenție PIVOT să aibă loc de două ori pe săptămână. Dacă acest lucru nu este posibil în mod constant, asigurați-vă că între două sesiuni consecutive nu trec mai mult de șapte zile.
2. Desfășurați lecțiile PIVOT în aceleași zile și la aceeași oră.
3. Programați lecțiile PIVOT astfel încât toți elevii să fie prezenți, evitând perioadele în care aceștia sunt implicați în alte activități școlare.
4. Vă rugăm să nu sacrificați pauzele sau alte activități recreative pentru lecțiile PIVOT, deoarece acest lucru poate genera resentimente în rândul elevilor.

PROCEDURI DE ORGANIZARE A CLASEI

Formarea perechilor de elevi (diagrama)

1. Ordonează elevii în funcție de abilitățile de lectură și împarte-i în două grupuri: unul cu performanțe mai ridicate și celălalt cu performanțe mai scăzute.
2. Asociază elevul cel mai bine clasat din grupul cu performanțe superioare cu elevul cel mai bine clasat din grupul cu performanțe mai scăzute.
Procedează la fel cu elevul de pe locul doi din fiecare grup și continuă astfel până când fiecare elev are un partener.
3. Elevii vor rămâne cu același partener până la sfârșitul programului PIVOT.

Pereche	Elev cu abilități de lectură ridicate (AR)	Elev cu abilități de lectură scăzute (AS)
Perechea A	Primul elev cu AR	Primul elev cu AS
Perechea B	Al doilea elev cu AR	Al doilea elev cu AS
Perechea C	Al treilea elev cu AR	Al treilea elev cu AS
Perechea D	Al patrulea elev cu AR	Al patrulea elev cu AS
Perechea E	Al cincilea elev cu AR	Al cincilea elev cu AS
Perechea F	Al șaselea elev cu AR	Al șaselea elev cu AS
Perechea G	Al șaptelea elev cu AR	Al șaptelea elev cu AS
Perechea H	Al optulea elev cu AR	Al optulea elev cu AS
Perechea I	Al nouălea elev cu AR	Al nouălea elev cu AS
Perechea J	Al zecelea elev cu AR	Al zecelea elev cu AS
Perechea K	Al unsprezecelea elev cu AR	Al unsprezecelea elev cu AS
Perechea L	Al doisprezecelea elev cu AR	Al doisprezecelea elev cu AS
Perechea ...		



Notă importantă:

1. Dacă o clasă are un număr impar de elevi, este necesară formarea unei triade permanente. Profesorul va desemna un elev din triadă drept „plutitor”. Acest elev va interveni în locul altor colegi atunci când aceștia sunt absenți sau participă temporar la o altă triadă. Elevul plutitor ar trebui să aibă abilități de lectură cel puțin medii și competențe sociale bune.
2. Evitați plasarea elevilor cu nevoi diverse de învățare (de exemplu, cu performanțe mai scăzute, dificultăți de învățare, tulburări de comportament sau elevi imigranți) într-o triadă. Acești elevi au nevoie de cât mai multe oportunități de exersare a limbajului oral, iar triadele pot limita această oportunitate. În plus, elevii cu performanțe superioare par să gestioneze mai bine rolurile într-o triadă.

PROCEDURI DE ORGANIZARE A CLASEI

ATRIBUIREA PERECHILOR DE ELEVİ ÎN ECHIBE

1. După formarea perechilor de elevi, acestea vor fi repartizate în una dintre cele două echipe ale clasei.
2. Gruparea elevilor în echipe urmărește să îi motiveze să muncească atât pentru propriile rezultate, cât și pentru succesul echipei. Acest aspect este esențial mai ales pentru elevii cu nevoi de învățare diverse, deoarece aceștia au, în general, încrederea în sine și motivația scăzute. Scorul individual al fiecărui elev contribuie la scorul total al echipei.
3. Încercați să echilibrați echipele, repartizând perechi cu abilități similare pe părți opuse.
4. Echipele vor rămâne aceleași până la finalul programului.
5. Înregistrați perechile și echipele în tabelul de mai jos.

ECHIPA 1			
Pair	Partner A Nume	Partner B Nume	Puncte
Perechea A			
Perechea C			
Perechea E			
Perechea G			
Perechea I			
Perechea K			

ECHIPA 2			
Pair	Partner A Nume	Partner B Nume	Puncte
Perechea B			
Perechea D			
Perechea F			
Perechea H			
Perechea J			
Perechea L			

Notă: Compoziția echipei este utilizată pentru sistemul de întărire a grupului. Dacă acest sistem de întărire este greu de realizat pentru elevii, atunci profesorul poate alege un alt sistem de întărire în jocul PIVOT.



PROCEDURI DE ORGANIZARE A CLASEI

PREGĂTIREA MATERIALELOR

Fiecare lecție PIVOT include mai multe materiale. Pentru a fi eficient și eficace în implementarea lecțiilor PIVOT, ar trebui să aveți la îndemână următoarele:

MATERIALE PROFESORULUI	MATERIALE ELEVILOR
Pentru lecțiile din componenta A (adică 1, 3, 5, 7) 1. Cronometru 2. Acces la computer și la internet pentru a proiecta videoclipul în clasă 3. Lista de perechi 4. Fișiere electronice cu Harta Poveștii, liste de verificare a partenerului și ajutorul vizual pentru a fi proiectate pe ecran	Pentru lecțiile din componenta A (adică 1, 3, 5, 7) 1. Fișa de lucru Harta poveștii 2. Lista de verificare pentru povestire 3. Creioane 4. Ajutorul vizual cu cuvinte de tranziție și emoții
Pentru lecțiile din componenta B (adică 2, 4, 6, 8) 1. Cronometru 2. Un calculator de mână pentru a calcula punctele echipelor 3. Lista de perechi și echipe 4. Fișiere electronice cu Harta Poveștii și ajutorul vizual pentru a fi proiectate pe ecran 5. Afiș cu regulile jocului	Pentru lecțiile din componenta B (adică 2, 4, 6, 8) 1. Organizați dosarele elevilor (reguli de joc, ajutor vizual pentru cuvintele de tranziție, liste de verificare pentru a asculta povestea partenerului, întrebări de ghidare pentru repovestirea poveștii, card cu punctaj) 2. Creioane 3. Fișa de lucru cu Harta Poveștii din lecția anterioară 4. Noua fișă de lucru pentru Harta Poveștii



FORMAREA ELEVILOR

Procedura de predare	
Obiective (O):	La finalul lecției, elevii vor fi capabili să : 1. Să poată executa rolurile partenerilor 2. Să aplice procedurile pentru a câștiga puncte 3. Să urmeze regulile Jocului Parteneruli PIVOT 4. Să aibă un comportament cooperant cu partenerul lor Elevii se asociază cu coduri de atribuire (Partener A, Partener B). Profesorul repartizează elevii în perechi pe baza capacității de citire (vezi instrucțiunile din Tabelul de repartizare a perechilor și echipelor).
Materiale:	• Un tabel cu repartizarea pentru perechi și echipe (vezi pagina 15) • PowerPointul profesorului (include toate fișele de lucru pentru elevi care urmează să fie proiectate) • Exemplu de fișă completă de Harta Poveștii din lecția 1 • Trei scenarii pentru utilizarea listei de verificare a repovestirii • Dosarul perechii conține: - o Fișa Cum jucăm Jocul Partenerilor - o Hărți din patru povești din lecțiile 2, 4, 6, 8 - o Ajutor vizual pentru cuvintele de legătură și emoții - o Două exemplare cu Fișa Întrebările ajutătoare pentru repovestire pe perechi - o Zece exemplare ale listei de verificare a povestirii partenerilor - o Cinci exemplare ale Cardului cu punctaj - o Reguli de joc • Calculator
Aranjamentul în clasă:	Elevii sunt asociați prin coduri de atribuire (Partener A, Partener B). Profesorul formează perechile de elevi în funcție de capacitatea de citire, conform <i>Instrucțiunilor din tabelul de repartizare a perechilor și echipelor</i> .
Durată:	60 minute
Evaluare:	Formativă
Etapetele lecției	
Introducere în joc: (2 minute)	Profesorul captează atenția elevilor și prezintă obiectivul lecției: <i>Dragi elevi, priviți aici. Astăzi veți învăța un nou joc de povestire numit Jocul Partenerului PIVOT. În acest joc, veți lucra în perechi, exersând povestirea textului împreună cu partenerul vostru cât mai bine posibil. Vom juca acest joc de fiecare dată după ce ați vizionat un videoclip fără cuvinte și ați completat Harta Poveștii.</i>
Formarea perechilor și echipelor (8 minute)	<i>Mai întâi, voi forma perechile, iar acestea vor rămâne aceleași până la finalul jocului. Voi sunteți perechea A, voi perechea B, voi perechea C, și așa mai departe.</i> (Profesorul atribuie fiecărei perechi o literă, conform tabelului de repartizare, și afișează pe ecran Slide-ul 2).



Familiarizarea
cu dosarul
perechii
PIVOT: Fișa
Cum jucăm
Jocul
Partenerilor,
Hărțile
Poveștilor,
Ajutor vizual
pentru
cuvintele de
tranziție, Fișa
cu Întrebările
ajutătoare
pentru
repovestire,
Listei de
verificare a
poveștii
partenerilor
(25 minute)
(O.1 &
O.4)



Apoi, fiecare pereche va lucra împreună pentru a câștiga puncte pentru echipa sa. Echipa 1 include perechile A, C, E, G etc., iar Echipa 2 include perechile B, D, F, H etc. Echipele vor rămâne aceleași pe toată durata programului PIVOT. (Profesorul afișează acest tabel pe tablă, conform tabelului de repartizare a perechilor și echipelor, Slide-ul 3).

ECHIPA 1		ECHIPA 2	
Pereche	Puncte	Pereche	Puncte
Perechea A		Perechea B	
Perechea C		Perechea D	
Perechea E		Perechea F	
Perechea G		Perechea H	
Perechea I		Perechea J	
Perechea K		Perechea L	

Aici este dosarul vostru PIVOT. Acesta este un dosar pe care îl veți folosi cu partenerul vostru. Țineți-l închis până când vă spun să-l deschideți. Mai întâi, fiecare partener își va scrie numele pe copertă, iar celălalt partener va nota numărul clasei. (Profesorul monitorizează elevii și oferă feedback pe măsură ce aceștia urmează instrucțiunile.)

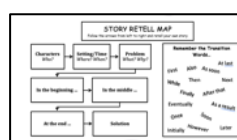
Acum să vedem ce se află în dosarul PIVOT. Toată lumea, deschideți-l și scoateți cardul Cum se joacă jocul? (Profesorul afișează Slide-ul 4.)

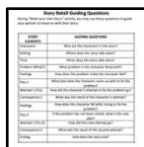
Puneți cardul pe birou și priviți-l. Acest card descrie pașii pe care îi vom urma pentru a juca jocul. Care este primul pas din joc? (Elevii răspund: „Încălzirea.”)

Exact! Veți exersa, pe rând, repovestirea aceleiași povești pe care am discutat-o în lecția anterioară. Voi folosi un cronometru și veți avea câte trei minute pentru încălzire. Pentru această activitate vom folosi hărțile complete ale poveștii din lecția anterioară. (Profesorul afișează o hartă a poveștii pe tablă, Slide-ul 5).

Care este al doilea pas în jocul nostru? (răspunsul așteptat de la elevi: să povestim propria poveste).

Foarte bine! Al doilea pas este să-ți creezi propria poveste, folosind o altă hartă a poveștii. Deschideți dosarul și găsiți două hărți de poveste pe care le vom folosi în jocul nostru. (Profesorul afișează cele două hărți pe tablă, vezi slide-ul 6).





Veți crea pe rând o poveste schimbând lucrurile din povestea anterioară. Îți voi spune ce hartă a poveștii să folosești de fiecare dată în joc. Când îți creezi povestea, va trebui să folosești cuvinte de legătură și emoții. Deschideți dosarul și găsiți cuvintele de tranziție. (Vezi Slide-ul 7. Profesorul monitorizează comportamentul elevilor și oferă feedback).

V-ați descurcat foarte bine, ați găsit fișierele corecte! Acum, dacă rămân blocat să-mi creez propria poveste, pot să-i cer partenerului meu să mă ajute. Partenerul meu poate să-mi pună întrebări pentru a mă ajuta să dezvolt în continuare povestea. Deschideți dosarele, găsiți întrebările partenerului. (Profesorul afișează cardul pe tablă și monitorizează în mod activ răspunsurile elevilor, vezi slide-ul 7).

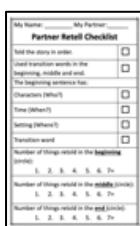
Care sunt întrebările pe care le pot adresa partenerului meu dacă rămâne blocat la începutul poveștii? (răspunsuri așteptate: Care sunt personajele poveștii? Unde are loc povestea? Când are loc povestea? Cu ce problemă se confruntă personajul?)

Care sunt întrebările pe care le pot adresa partenerului meu dacă rămâne blocat la mijlocul poveștii? (răspunsuri așteptate: Cum se simte personajul? Ce poate face personajul pentru a rezolva problema? Cum a rezolvat personajul problema?)

Care sunt întrebările pe care le pot adresa partenerului meu dacă rămâne blocat la începutul poveștii? (răspunsuri așteptate: cum se termină povestea?)

Este important să-i pui întrebări partenerului tău, deoarece nu numai că îl va ajuta să devină un povestitor mai bun, ci și echipa ta să obțină mai multe puncte.

Puteți obține multe puncte în a treia etapă a jocului. Care este al treilea pas? (răspuns așteptat: testarea poveștii)



Corect. Vom testa cum povestim. În această etapă vă veți testa pe rând povestirea. Când un elev spune povestea, celălalt elev ascultă cu atenție și bifează în lista de verificare. Deschideți dosarul și găsiți lista de verificare a partenerului. (Profesorul monitorizează comportamentul elevilor și oferă feedback, vezi diapozitivul 8).

Mi-a plăcut cât de repede ai găsit lista de verificare. Aveți 10 copii pentru că le vom folosi în jocurile noastre. Acum, fiecare partener primește o listă de verificare și scrie în partea de sus a paginii cuvântul „exemplu”, apoi își completează numele. (Profesorul monitorizează comportamentul elevilor și oferă feedback).

Mi-a plăcut modul în care completați cu atenție informațiile din lista de verificare. După ce termini, pune creionul jos și uită-te la mine.



	Îți voi arăta cum să completezi lista de verificare în timp ce partenerul tău spune povestea. (Profesorul afișează lista de verificare pe tablă, vezi slide-ul 8). <i>Veți bifa în fiecare casetă DACĂ sunteți sigur că ați auzit partenerul dvs. spunând. Uită-te cum fac eu.</i> (Profesorul îi cere unui elev să citească Scenariul 1 de la pagina 16 în timp ce profesorul înregistrează lista de verificare pe tablă. A se vedea slide-ul 9. Elevul citește în timp ce profesorul bifează caseta). <i>Am marcat toate casetele pentru că partenerul meu avea toate elementele din povestea ei. A spus povestea în ordine (bifat). Nu s-a oprit (bifat). A folosit cuvinte de legătură și emoții la început, la mijloc și la sfârșit (bifat). Propoziția de început avea un cuvânt de tranziție și emoții (bifat), descria cine (bifat), unde (bifat) și când (bifat).</i> <i>Acum, să ne uităm la cele trei întrebări de mai jos și să încercuim numărul potrivit. Prima întrebare se referă la câte lucruri din începutul poveștii le-a spus partenerul. Deci, trebuie să număr verbele de acțiune. Verbul de acțiune arată că cineva face ceva precum mănâncă, alergă, doarme etc. Să ascultăm din nou povestea partenerului.</i> (Elevul citește această secțiune doar „Odată demult... ș.a.m.d”, în timp ce profesorul arată cum numără verbele). <i>Așadar, la început am numărat trei evenimente cu verbe de acțiune: două capre care se joacă, mănâncă iarbă, merg una după cealaltă. Deci, voi încercui numărul 3.</i> (Slide-ul 9) <i>Să numărăm împreună câte lucruri au fost spuse în mijlocul poveștii.</i> (Elevul citește această secțiune doar „Deodată... ei”, în timp ce profesorul arată cum numără verbele). <i>Așadar, la mijloc am numărat patru evenimente cu verbe de acțiune: a apărut un urs negru, caprele s-au speriat, au fugit, ursul negru le urmărește. Deci, voi încercui numărul 4.</i> (Slide-ul 9) <i>Să numărăm împreună câte lucruri au fost spuse la sfârșitul poveștii: (Elevul citește această secțiune „În sfârșit... ei înșiși”, în timp ce profesorul arată cum numără verbele).</i> <i>Așadar, la final am numărat două evenimente cu verbe de acțiune: două capre au sărit peste, s-au salvat. Deci, voi încercui numărul 2.</i> (Slide-ul 9) <i>După ce am completat lista de verificare, trebuie să calculez punctele partenerului meu. Adun toate bifele și apoi toate lucrurile spuse. Deci, în această poveste, partenerul meu a primit $7+3+2+4=16$.</i>
--	--

	Acum, este rândul tău să completezi lista de verificare. Voi spune o poveste și trebuie să completați casetele. Ia-ți creionul și lista de verificare. (Profesorul citește scenariul 2). Să vedem cum ați făcut la punctaj. Ce puncte ai bifat? (Profesorul arată slide-ul 10 pentru feedback). Câte lucruri am spus la început? Câte lucruri am spus la mijloc? Câte lucruri am spus la sfârșit? Calculează-mi punctajul la povestirea mea. (Profesorul arată slide-ul 10 pentru feedback). Dacă timpul îi permite, profesorul poate trece la scenariul 3. În caz contrar, poate sări peste.
Familiarizarea cu dosarul perechii PIVOT: Cardului cu punctaj (10 minute) (O.2 & O.4)	Care sunt cele patru etape din jocul nostru? (răspunsul așteptat: numărarea și raportarea punctajului). Acum, căutați <u>cardul cu punctaje</u> în dosar. Tu și partenerul tău veți folosi acest card (Profesorul arată slide-ul 11) pentru a ține evidența punctelor. Veți partaja cardul. Vei câștiga puncte pentru respectarea regulilor jocului și pentru participarea activă la joc. În partea de sus a cardului, partenerul A scrie cuvântul „exemplu” și apoi completează restul informațiilor (adică, numele partenerilor, data, litera perechii, numărul echipei etc.). Profesorul acordă 1-2 minute perechilor pentru a-și completa cardul cu punctaje. Profesorul monitorizează și verifică acuratețea înregistrărilor elevilor. Priviți din nou Cardul cu punctaje (afișați slide-ul 11). Vedeți cum numerele devin mai mari pe măsură ce avansați. Câte puncte poți câștiga pe un singur Card cu punctaje? (răspunsul așteptat al elevului: 100 de puncte) Corect! Așa îți vei bifa punctele pe card. Veți marca un număr pentru fiecare punct câștigat. Fiți atenți cum bifez cardul cu 1 punct. (Profesorul arată cum să tragem un X peste primul punct, vezi slide-ul 12). De fiecare dată când câștigi un punct, vei face un X peste număr. Dacă mai câștigi 2 puncte, taie următoarele două numere. Vezi cum o fac. (Profesorul demonstrează pe diapozitivul 12). Acum, să exersăm înregistrarea punctelor. Vreau ca Partenerii A să marcheze 2 puncte pe cardul lor. (Profesorul se plimbă printre elevi și verifică acuratețea înregistrărilor). Va descurcați foarte bine. Acum, vreau ca Partenerii B să taie alte 3 puncte de pe card. (Profesorul se plimbă printre elevi și verifică acuratețea înregistrărilor).



	Aveți 4 carduri de punctaje în dosarul dvs. Acest lucru se datorează faptului că vom face Jocul Partenerului PIVOT de 4 ori. Aveți un Card pentru fiecare joc. Prima săptămână în care vom juca jocul va fi săptămâna 1. Toată lumea, pune un 1 în partea de sus a paginii. (Profesorul se plimbă printre elevi și verifică acuratețea înregistrărilor). Să numerotăm restul cardurilor. Treceți un 2 pe următorul card și un 3 pe al treilea și așa mai departe. (Profesorul se plimbă printre elevi și verifică acuratețea înregistrărilor).
Să învățăm Regulile Jocului (7 minute) (O.3)	Jocul PIVOT Partner are reguli. Toate jocurile au reguli. Fără reguli, jocurile nu funcționează. Găsiți regulile în dosarul dvs. și puneți-le pe birou. (Profesorul monitorizează comportamentul elevilor). Iată regulile pe care trebuie să le respectăm pentru repovestirea partenerului nostru. Profesorul partajează regulile jocului (vezi slide-ul 13) pe tablă și explică pe scurt fiecare dintre ele. 1. Vorbiți pe rând folosind vocea de partener. Când lucrezi cu partenerul tău, trebuie să îți aștepti rândul tău. Când îți vine rândul, trebuie să vorbești astfel încât doar partenerul tău să poată auzi și nimeni altcineva. Lasă-mă să-ți arăt. (Profesorul demonstrează vocea în șoaptă). Copii, care este prima regulă? (Răspunsul de grup așteptat: vorbim pe rând folosind vocea de partener). 2. Fii un ascultător activ. Când partenerul tău repetă povestea, trebuie să te uiți la partenerul tău, să ții mâinile și picioarele pentru tine și să-ți păstrezi vocea la zero. În acest joc, repovestirea este singurul lucru despre care vei vorbi. În activitatea de testare, trebuie să ascultați cu atenție povestea partenerului și să completați lista de verificare. Copii, care este a doua regulă? (Răspunsul așteptat: fii un ascultător activ) 3. Ajută-ți partenerul să povestească. Îți ajuți partenerul punând întrebări ajutătoare în timpul jocului. Întrebările sunt importante pentru a vă ajuta partenerul să spună povestea. Nu te certa cu partenerul tău. Ajutându-ți partenerul, îți va permite să lucrezi mai bine, să fii un cititor mai bun și să câștigi mai multe puncte. Copii, care este a treia regulă? (Răspunsul așteptat: ajută-ți partenerul să povestească) 4. Străduiește-te cât poți de mult. Aceasta regula este cea mai importantă! Când faci tot posibilul, înveți mai multe cuvinte, îți amintești mai multe idei și devii un cititor mai bun. Dacă facem cu toții tot posibilul, jocul de re povestire va funcționa. Copiii, care este ultima regulă? (Răspuns așteptat de grup: străduiește-te cât poți de mult)



	<i>Ori de câte ori jucăm Jocul PIVOT, voi fi atentă la aceste comportamente, iar elevii care le urmează vor câștiga puncte pe Cardul cu puncte. Să vedem dacă ți le poți aminti.</i>
Raportarea punctelor (6 minute) O. 1 & O.2	<i>Mai avem un lucru de învățat astăzi: cum să ne calculăm și să spunem punctajul, astfel încât să putem descoperi care echipă a câștigat cele mai multe puncte azi. La sfârșitul fiecărui joc, îmi veți transmite punctajul. Voi colecta toate punctele și voi anunța echipele de pe locul întâi și de pe locul doi.</i> <i>Trebuie să raportați punctele rapid, așa că vom exersa acest lucru: în primul rând, toată lumea trebuie să-și mențină nivelul de voce la zero în timpul raportării punctelor. În al doilea rând, voi spune fie numele tău, fie numele partenerului tău, iar unul dintre voi îmi va spune câte puncte ați obținut. Veți raporta doar ultimul număr marcat pe Cardul de punctaj. Ce număr vei raporta? (răspunsul așteptat de elev: ultimul număr marcat)</i> <i>Să exersăm transmiterea punctelor. Când îți spun numele, spune-mi rapid ultimul număr pe care l-ai marcat până pe Cardul cu punctaje.</i> (Pe măsură ce elevii raportează puncte, profesorul scrie punctele pe Slide-ul 14). <i>Acum că toate punctele sunt transmise, le voi adăuga pentru fiecare echipă și voi anunța locurile.</i> <i>De data aceasta, primul loc revine echipei _____. Echipa ____ ridică-te, fă o plecăciune și primește aplauze pentru munca voastră. (Toată lumea aplaudă echipa).</i> <i>Echipa ____ ai ajuns pe locul al doilea. Să aplaudăm cu toții echipa ____ pentru că ați muncit foarte bine (Toată lumea aplaudă echipa).</i> <i>Cu toții vă amintiți că este puțin probabil să fiți în echipa de pe primul loc de fiecare dată. Adevăratul motiv pentru care facem Jocul Partenerului este să vă ajutăm pe toți să deveniți povestitori mai buni. Punctajul și competiția pe echipe fac munca mai distractivă; o fac să pară ca un joc.</i> Mai important, toți sunt câștigători dacă muncesc din greu pentru că de fiecare dată vei fi mai buni la a repovesti și asta te face să fii câștigător indiferent de situație. Deci, în acest joc PIVOT, toți cei care muncesc din greu sunt câștigători!
Încheiere	<i>Privește din nou pașii de pe cardul tău de joc și spune-mi care este ultimul pas.</i> (răspunsul așteptat: strângem materialele și returnăm dosarul). Puneți toate fișele de lucru noi înapoi în dosar în aceeași ordine în care le-ați găsit. Nu includeți hârtiile pe care ați scris. Lasă-le pe biroul tău și eu le voi strânge. Partenerii B returnează dosarul pe biroul meu.

TABELUL DE REPARTIZARE A PERECHILOR ȘI ECHIPELOR

1. După ce elevii au fost împărțiți în perechi, fiecare pereche este repartizată uneia dintre cele două echipe ale clasei.
2. Gruparea elevilor în echipe are rolul de a-i motiva să lucreze din greu atât pentru propriul progres, cât și pentru succesul echipei. Acest aspect este esențial, mai ales pentru elevii cu nevoi de învățare diverse, care, de regulă, au încrederea în sine și motivația mai scăzute. Scorul obținut de fiecare elev contribuie la punctajul general al echipei.
3. Încercați să echilibrați echipele, repartizând perechi cu abilități similare pe părți opuse.
4. Echipele vor rămâne aceleași până la finalul programului.
5. Înregistrați perechile și echipele în tabelul de mai jos, care va fi apoi distribuit elevilor.

ECHIPA 1			
Perechea	Partner A Nume	Partner B Nume	Puncte
Perechea A			
Perechea C			
Perechea E			
Perechea G			
Perechea I			
Perechea K			

ECHIPA 2			
Perechea	Partner A Nume	Partner B Nume	Puncte
Perechea B			
Perechea D			
Perechea F			
Perechea H			
Perechea J			
Perechea L			



EXERSAREA TESTĂRII POVESTIRII

Scenariu 1

Odată, erau două capre care se jucau pe câmp într-o zi însorită. Se hrăneau cu iarbă proaspătă și mergeau una după cealaltă cu veselie. Deodată, un urs negru a apărut în fața lor, iar cele două capre s-au speriat și au fugit. Ursul negru a început să le urmărească. În cele din urmă, caprele au reușit să sară peste o stâncă și s-au salvat, scăpând de pericol.

Scenariu 2

Emmm, erau două capre care se jucau pe câmp. HmMMM, deodată, un urs negru a apărut în fața lor. Cele două capre s-au speriat și au fugit, iar ursul le-a urmărit cu îndârjire.

Scenariu 3

Odată, erau două capre care se jucau pe câmp, când, deodată, un urs negru a apărut în fața lor. Cele două capre s-au speriat și au început să fugă, iar ursul le-a urmărit. În cele din urmă, au reușit să sară peste o stâncă, scăpând astfel de urs.