

PROIECT DE ACTIVITATE

Nivel de vârstă / Grupa: 3-5 ani, nivel I / Grupa mică

Tema anuală de studiu : „*Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim ?*”

Tema proiectului/ săptămânii: „*Călătorie în lumea fermecată a poveștilor*”

Domeniul experiențial : Domeniul Limbă și comunicare

Disciplina: Educarea limbajului

Tema activității: „Cine este și ce face?”

Mijloc de realizare: Joc didactic

Tipul de activitate: Consolidare a cunoștințelor și deprinderilor

Scopul activității: Consolidarea deprinderii de exprimare corectă, în propoziții simple, îmbogățirea vocabularului

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;
- Manifestarea unei atitudini pozitive față de limba română.

Comportamente vizate:

- recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de texte literare;
- respectă regulile de exprimare corectă în diferite contexte de comunicare;
- participă cu interes și cu plăcere la activitățile în limba română;
- completează o poveste cunoscută privind imaginile acesteia.

Obiective :

- O1- Să recunoască personajele din poveștile cunoscute (Scufița Roșie, Cei trei purceluși, Căsuța din oală) ;
- O2- Să așeze siluetele personajelor pe macheta corespunzătoare poveștii din care fac parte ;
- O3- Să denumească cuvântul reprezentat pe jeton ;

O4- Să alcătuiască propoziții simple cu imaginile reprezentate pe jetoanele date .

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: Conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul, aplicația Wordwall ,”Schimbă perechea!” , problematizarea, aprecierea verbală;

Mijloace de învățământ: macheta cu pădurea, siluete cu personajele din povești, căsuțe cu imagini din povești, cufere fermecate cu imagini reprezentând personajele din povești, obiectele din povești, imagini cu acțiuni specifice personajelor din povești, bagheta fermecată, laptop, proiector, recompense(insigne).

Forma de organizare: Frontală, în perechi;

Durata: 15-20 minute;

Locul desfășurării: sala de grupă;

Sarcina didactică: Recunoașterea personajului, denumirea lui și plasarea în căsuța corespunzătoare poveștii din care face parte. Alcătuirea de propoziții simple(maxim 3, 4 cuvinte) după imaginile date.

Regulile jocului: Copiii atinși cu bagheta fermecată vor căuta personajele „rătăcite” în pădure, le vor recunoaște și le vor plasa în căsuța corespunzătoare poveștii din care fac parte.

Copiii vor descoperi cuferele fermecate și vor găsi în interiorul lor imagini cu acțiuni specifice personajelor din cele trei povești (Scufița Roșie, Cei trei purceluși, Căsuța din oală) . Copiii vor formula propoziții după imaginile date.

Elementele de joc: surpriza, aplauze, bagheta fermecată, cufere, imagini.

Bibliografie:

* *Curriculum pentru educatia timpurie , 2019 ;*

* *Olga Chiș, Adina Glava, Lolica Tătaru, ”Piramida cunoașterii-Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar” , Editura Diamant, Pitești, 2014;*

* *Support pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum pentru Educație Timpurie, 2019.*

DESĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

SECVENȚA DIDACTICĂ	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE
		Metode si procedee	Material didactic / Mijloace de învățământ	
1.Moment organizatoric	Se vor asigura condițiile necesare pentru desfășurarea activității: -așezarea scăunelelor în semicerc; -pregatirea materialelor didactice necesare.			
2.Captarea atenției	Se realizează cu ajutorul aplicației Wordwall, https://wordwall.net/resource/56002724/cine-este-si-ce-face , în care se prezintă personajele rătăcite din povești, care adresează copiilor rugămintea de a le ajuta să ajungă acasă.	Wordwall	Laptop, proiector	*Rezolvarea corectă a sarcinilor de lucru
3.Anunțarea temei și a obiectivelor urmărite	Educatorea îi anunță pe copii că se vor juca un joc numit ”Cine este și ce face ?” și prezintă obiectivele pe înțelesul copiilor.	Conversația Explicația		
4. Reactualizarea cunoștințelor	Educatorea le adresează copiilor întrebări cu privire la poveștile cunoscute: - Care au fost poveștile care v-au plăcut cel mai mult? - Ce învățăm noi de la personajele din povești? - Care sunt personajele voastre preferate din poveștile cunoscute?	Conversația		*Verbalizarea prin folosirea unui limbaj adecvat; *Observarea sistematică a comportamentelor copiilor;

<p>5. Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării</p>	<p style="text-align: center;">1. Prezentarea jocului</p> <p>Educatorea va anunța tema jocului: „Cine este și ce face?” și obiectivele principale: - să recunoască personajele rătăcite prin pădure și să le așeze la căsuța corespunzătoare poveștii din care fac parte. - să alcătuiască propoziții simple cu imaginile de pe jetoane.</p> <p style="text-align: center;">2. Demonstrarea jocului</p> <p>Educatorea va demonstra jocul copiilor.</p> <p style="text-align: center;">3 Jocul de probă</p> <p>Se va realiza jocul de probă cu ajutorul unuia dintre preșcolari, pentru a se asigura că toți copiii au înțeles corect regulile jocului. Un copil vine și caută în pădure un personaj rătăcit. Îl recunoaște, îl denumește și îl plasează la căsuța cu povestea din care face parte.</p> <p>După jocul de probă se trece la executarea jocului propriu-zis de către copii.</p> <p>Copiii vor verbaliza acțiunile. Se vor corecta eventualele greșeli și se vor face precizări considerate necesare pentru o bună desfășurare a jocului.</p> <p>Varianta I: Copiii descoperă în pădurea fermecată, cuferele magice, extrag imaginile din cufere și formulează propoziții cu</p>	<p>Conversația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Explicația</p> <p>Observația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Căsuțe, siluete cu personajele din poveștile „ Căsuța din oală”, „Cei 3 purceluși”, „Scufița Roșie”;</p> <p>Machetă pădurea, siluete personaje, căsuțe;</p>	<p>*Observarea sistematică a comportamentelor copiilor</p> <p>*Deprinderea de a recunoaște și denumi personajele, de a le plasa la locul potrivit;</p> <p>*Recunoașterea personajelor ilustrate în imaginea extrasă;</p>
---	---	--	--	--

	<p>imaginile care reprezintă acțiuni specifice personajelor din povești. Pentru copiii cu o dezvoltare mai lentă , educatoarea va adresa întrebări ajutătoare.</p> <p>Varianta II: Copiii vor extrage câte un jeton din cuferele magice. Le vor așeza pe două coloane: personaje pozitive/ personaje negative și vor motiva alegerea făcută.</p> <p>Complicarea jocului: Copiii își vor acoperi ochii cu mâinile .Va dispărea una dintre căsuțe. La semnalul educatoarei . copiii vor deschide ochii și vor identifica căsuța cărei povești a dispărut.</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Problematizarea</p>	<p>Cufere, jetoane cu personaje din povești;</p> <p>Cufere, jetoane cu personaje din povești;</p> <p>Căsuțele personajelor ,siluete de personaje din cele trei povești.</p>	<p>*Rezolvarea corectă a sarcinilor de lucru;</p> <p>*Capacitatea de grupare în funcție de cerință;</p> <p>*Rezolvarea corectă a sarcinilor de lucru</p>
6.Obținerea performanței	<p>Se va realiza prin metoda activ-participativă:”Schimbă perechea”.Copiii se vor grupa în două cercuri concetrice.Vor descrie personajul preferat iar la semnalul educatoarei,copiii din cercul exterior se vor deplasa cu un scaun către dreapta. Copiii statici vor ocupa scaunele cerului interior, în timp ce copiii dinamici vor ocupa locurile cercului exterior.</p>	<p>”Schimbă perechea”; Exercițiul</p>	<p>Scaunelele așezate sub forma a două cercuri concetrice,cu număr egal de locuri.</p>	<p>*Observarea sistematică a comportamentelor copiilor</p>
7.Încheierea activității	<p>Se fixează tema. Se fac aprecieri individuale și colective asupra modului de comportare și participare a preșcolarilor la activitate. Se oferă recompense preșcolarilor (câte o insignă pe care sunt ilustrate personajele din poveștile amintite).</p>	<p>Aprecieri verbală;</p>	<p>Recompense (insigne)</p>	<p>*Observarea sistematică a comportamentelor copiilor</p>