

GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL RĂDĂȘENI

PROIECT DIDACTIC



“DARURI PENTRU O FETIȚĂ”

MOTTO:

“DACĂ AI MULT, DĂ ȘI ALTORA DIN BUNURILE TALE.
DACĂ AI PUȚIN, DĂ DIN INIMA TA.”

FERNAND AVERY

PROIECT DIDACTIC

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu Program Normal Rădășeni

PROPUNĂTOR: Educatoare Blănă Cătălina-Elena

DATA: 08.XII.2016

NIVELUL: II

GRUPA: Mare "Steluțele"

TEMA ANUALĂ: "Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim"

TEMA SAPTAMANALA: "Dacă aș fi fost erou de poveste ..."

CATEGORIA ACTIVITĂȚII:

ADE – DLC -, „Daruri pentru o fetita.”

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic interdisciplinar

TIPUL ACTIVITATII: Consolidare/sistematizare/evaluare

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Dezvoltarea capacității de exprimare a gândurilor și a impresiilor utilizând structuri lingvistice simple și complexe, într-o manieră cursivă, expresivă și în contexte cât mai variate, concrete și creative.

OBIECTIVE OPERȚIONALE:

- să recunoască povestea potrivit elementelor prezentate/identificate;
- să răspundă corect la întrebări, formulând răspunsuri clare și concise;
- să se exprime logic și creativ în descrierea obiectelor vizate de actul intuitiv, folosindu-se de calitățile comunicării orale;
- să formuleze propoziții dezvoltate în contexte variate, prin valorificarea vocabularului activ;
- să verbalizeze mesajul transmis de povestea prezentată, formulându-l în mod creativ și expresiv;
- să realizeze comparații, asemănări între elementele din natură prezentate, asociindu-le cu imaginile corespondente;
- să respecte regulile jocului, aplicându-le în jocul de grup și cooperând în realizarea sarcinilor didactice;

SARCINA DIDACTICA: Gasirea raspunsului la cerintele jocului, prin manipularea materialelor din natura si exprimarea corecta in propozitii dezvoltate.

REGULILE JOCULUI: La semnalul baghetei fermecate, copilul va rezolva sarcina din saculet; pentru fiecare raspuns corect ,echipa va primi cate un banut de aur. Dupa fiecare proba copiii vor descoperi cate o litera din cuvantul DARURI. Va castiga echipa care aduna cei mai multi banuti .Raspunsurile corecte vor fi apreciate de catre colegi prin aplauze.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

METODE ȘI PROCEDEE:

- conversația; jocul didactic, jocul de proba, demonstrația, observația, problematizarea, cubul, ciorchinele, acvariul, tehnica viselor, exercitiul, autoevaluarea, proba orală, proba practică, observarea directă a comportamentelor, explicația; expunerea, ;

ELEMENTE DE JOC:

- surpriza; mânguirea materialului; bagheta fermecată; întrecerea; ghicirea; formula ritmată; recompense; aplauze.



MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMANT:

- un cutău mare; săculeți mici; baghetă; imagini din cele două povești; panou pe care vom așeza imaginile; Spiridusul, Fetita cu Chibrituri ecusoane; jetoane cu imagini din cele două povești; diferite materiale din natură.

FORME DE REALIZARE:

- frontal; pe grupe; individual.



RESURSE : Umane: 17 copii

Temporale: 40-45 minute

BIBLIOGRAFIE:

- Revista învățământului preșcolar 3-4/2016 editura Arlequin;
- Activitățile integrate în grădiniță – Ileana Gurlui, Livia Andreescu;
- Curriculum pentru învățământul preșcolar – editura Didactic Publishing House 2009;
- Pedagogie preșcolară – Elisabeta Voiculescu editura Aramis;
- Metode interactive de grup

Anexa 1.

SCRISOARE DE LA “ZÂNA POVEȘTILOR”

Dragi Steluțe,

Am primit scrisoarea de la voi. Așa am aflat că vouă vă plac poveștile.

V-am trimis un cutar și o baghetă asemănătoare cu a mea. Să știți că sunt foarte curioasă să aflu cât de multe cunoștințe aveți despre povești, personajele acestora și despre materialele din mediul natural.

Puteți descoperi surprizele doar dacă treceți peste problemele unui joc numit “DARURI PENTRU O FETIȚĂ” Doamna educatoare vă va explica regulile jocului. Dacă veți fi atenți și veți asculta, cu siguranță veți reuși!

*Cu mult drag,
Zâna Poveștilor*

Anexa

Joc didactic DLC

TITLUL: DARURI PENTRU O FETITA

SCOP: Dezvoltarea capacității de exprimare a gândurilor și a impresiilor în urma unor experiențe de învățare în teractivă, utilizând structuri lingvistice simple și complexe, într-o manieră cursivă, expresivă și în contexte cât mai variate, concrete și creative.

ELEMENTE DE JOC:

- surpriza; mânguirea materialului; bagheta fermecată; întrecerea; ghicirea; formula ritmată; recompense; aplauze.

SARCINA DIDACTICĂ:

- formularea de enunțuri creative pe baza acțiunii personajelor și a fragmentelor de povești ilustrate cu imagini și cu materiale din natură;
- descrierea posterele realizate cu ajutorul imaginilor specifice poveștii;

REGULILE JOCULUI: La semnalul ritmat dat de bagheta magică, copilul va rezolva sarcina din saculețul surpriză; pentru fiecare răspuns corect, echipa va primi câte un banut de aur. După fiecare probă se va descoperi câte o literă aparținând cuvântului DARURI.

Va castiga echipa care aduna cei mai multi banuti de aur. Răspunsurile vor fi apreciate de către colegi prin aplauze.

EXERCIȚII ALE APARATULUI FONOARTICULATOR – nonverbal și verbale. De exemplu: exerciții de respirație neverbală, apoi verbală; imitarea sunetelor toamnei: vântul, foșnetul frunzelor, ploaia. Jocuri de silabe (directe și inversate) însoțite de exersarea respirației corecte.

DEFĂȘURAREA JOCULUI:

Copiii sunt împărțiți în două grupe după ecusonul pe care ei și-l vor alege. Elementul surpriză este asigurat de un spiriduș care intră în sala de grupă trăgând după el un cufăr vechi în care sunt mai multe săculețe surpriză cu sarcini ce vor fi rezolvate de copii pe parcursul activității. Spiridușul le prezintă copiilor materialele din cufăr: o baghetă magică, un “praf de stele”, scrisori de la Zâna Poveștilor. El va citi scrisoarea apoi educatoarea va anunța tema: “Daruri pentru o fetiță”.

Se prezintă regulile de joc; la finalul fiecărei probe copiii vor descoperi o literă din cuvântul “DARURI”. Răspunsurile corecte vor fi recompensate. Echipa care va aduna la sfârșitul jocului cele mai multe recompense va câștiga.

Copilul va fi indicat de baghetă prin formula ritmată:

“Cu bagheta fermecată
Eu te voi atinge-n dată
Se rostește, se învârtește
Și la se oprește”

COMPLICAREA JOCULUI:

La semnalul dat de Spiriduș, copiii vor închide ochii, iar educatoarea le va citi fragmente din povestea “Fetița cu chibrituri” de Hans Christian Andersen.

Le va crea starea necesară pentru a-și imagina alt final pentru această poveste. Se va pune accent pe verbalizarea sentimentelor și trăirilor.

Cu materialele descoperite pe parcursul lecției copiii vor fi îndrumați să realizeze un dar pentru “Fetița cu chibrituri”.

EVALUAREA: Pe parcursul întregii activități și prin aprecieri și îndrumări când este cazul.

- autoevaluarea;
- la sfârșitul activității prin concluzii și aprecieri.

NR. CRT.	ETAPELE ACTIVITATII	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE/ METODE ȘI INDICATORI	TIPUL DE INTELIGENȚĂ ACTIVATA
			METODE ȘI PROCEDEE	MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT		
1.	Captarea si orientarea atenției	Se realizeaza prin apariția Spiridușului, messenger al Zânei Poveștilor care aduce cu el un cufăr cu multe surprize și o scrisoare. Curiozitatea copiilor este declanșată de citirea scrisorii. (Anexă)	Surpriza Conversația Expunerea	Spiridușul Scrisoarea Cufărul Baghetă	Observarea directă a comportamentelor copiilor -Manifestarea interesului față de surpriza; -Menținerea atenției	Emoțională Vizuală Lingvistică
2.	Enunțarea scopului și a obiectivelor	Se propune desfășurarea jocului „Daruri pentru o fetiță”, Pentru buna desfășurare a jocului avem nevoie de două grupe și îl vom ruga pe Spiriduș să ne dea și nou din culorile lui. Copii își aleg ecusoanele; Se formează Grupa RO ȘIE și Grupa VERDE. Se informează copiii în termeni cât mai accesibili despre ceea ce au de rezolvat. După fiecare sarcină rezolvată copiii vor descoperi câte o literă din cuvântul „DARURI”,	Conversația Mâna oarbă Surpriza	Bol pentru ecusoane Ecusoane roșii și verzi Saculeți mici	Conversația examinatoare -nivelul de verbalizare a achizițiilor cognitive	Lingvistică
3.	Prezentarea optimă a conținutului și dirijarea învățării	a. Explicarea și demonstrarea jocului: Sunt prezentate regulile de joc în paralel cu demonstrarea jocului astfel: -gruparea se va face în funcție de însemnul ales; -Educatorea va atinge cu bagheta magica câte un copil de la fiecare grupă rostind versurile: „Cu bagheta fermecată Eu te voi atinge-n dată Se rotește , se învârtște și lase oprește.”Copilul ales va descoperi din săculeț o sarcina pe care trebuie să o rezolve și să asocieze imaginea de pe jeton cu elementul din mediul natural, descoperit în grupă. b.Executarea jocului de probă se va realiza cu ajutorul unui copil pe care educatoarea îl va îndruma îndeaproape. Copilul numit va răspunde: „Punguța cu doi bani” Avem pregatite doua panouri cu cele doua povești :„Fata	Conversația Explicatia Demonstratia	Bagheta Saculet Panouri cu povesti	Proba orală Capacitate de cooperare	Lingvistica Logica Vizual-spatiala

		<p>babei și fata moșneagului” de Ion Creangă și „Cei trei purceluși „ de James Orchard Halliwell Phillips.</p> <p>c. Desfășurarea propriu-zisă a jocului:</p> <p>1.PRIMA PROBĂ Educatorea scoate din cufăr saculețul cu nr. 1 și citește cerința: Copiii de la fiecare grupa vor răspunde la ghicitori , vor recunoaște povestea și vor așeza jetonul la panoul corespunzător. La semnalul ritmat copilul indicat va raspunde la ghicitoarea: „Doi s-au zbuguit și au construit Case fără var , case vai și-amar! Numai unul a muncit Casa buna și-a clădit Și a lui a rezistat Lupul nu l-a înșfăcat.” Răspunsul corect este „Cei trei purceluși .” Se recompensează grupa câștigătoare cu un bănuț, jetonul se lipește pe panoul poveștii corespunzătoare. Urmează a doua ghicitoare și la semnalul ritmat va fi indicat un copil de la cealaltă echipă ce va raspunde la ghicitoarea: „ Eu de munca nu mă sperii : Curăț , perii și gătesc Doar mămuca mea și sora Tot mereu mă necăjesc. Și-am să plec de-acum în lume Dar tătuca m-a-nvățat Să fiu harnică și bună Și voi urma al sfat.” Răspunsul corect este fata moșului din povestea: „Fata babei și fata moșneagului”.</p> <p>Se recompensează grupa câștigătoare cu un banuț, jetonul se lipește pe panoul poveștii corespunzătoare. După rezolvarea cu bine a primei probe se descoperă prima literă a cuvântului :D .</p> <p>PROBA NR.2 Educatorea scoate din cufăr saculețul cu numărul 2 și citește cerința: „Răspunde cu adevărat sau fals , asociază jetonul cu povestea și descoperă materialele din natură utilizate.”</p>	<p>Surpriza</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p> <p>Expunerea</p> <p>Conversația</p>	<p>Saculeț</p> <p>Ghicitori</p> <p>Banuț galben</p> <p>Banuț galben</p> <p>Jeton cu litera D</p> <p>Saculeț</p>	<p>Capacitate de cooperare in grup</p> <p>Observarea directa a comportamentelor copiilor</p> <p>Proba orală</p>	<p>Intrapersonala</p> <p>Lingvistica</p> <p>Logica</p> <p>Lingvistica</p> <p>Logica</p> <p>Emotionala</p> <p>Lingvistica</p>
--	--	--	--	---	--	---

		<p>La semnalul dat de bagheta va fi numit un copil de la echipa roșie. „Al doilea purceluș și-a construit căsuța din lemn”. Item adevărat în urma căruia se rezolvă cerința, ce are ca finalitate aducerea pe masa a căsuței din lemn. Răspunsul corect este recompensat cu un bănuț. La semnalul dat de baghetă va fi numit un copil de la echipa verde. „Primul purceluș a îngrijit cățelușa”. Item fals ,în urma căruia se rezolvă cerința ce are ca finalitate aducerea pe masă a salbei. Răspunsul corect este recompensat cu un bănuț. După cea de-a doua probă se descoperă litera A. PROBA NR.3 Educătoarea scoate din cufăr săculețul cu nr.3 care conține un cub și cerința: „Hai să ne jucăm Și să aruncăm Cubulețul fermecat Cu frumoase cifre decorat.” La semnalul ritmat dat de bagheta echipei roșii vor,, DESCRIE” FĂNTÂNA plină de buruieni, cu apă ,din lemn sau piatră, cu pahare de argint iar pe măsuța va fi adusă tava cu paharele pline cu apă Răspunsul corect este recompensat cu un bănuț. La semnalul ritmat dat de bagheta echipei verzi aceasta va „COMPARA” paiele cu cărămida și alege elementul mai ușor- căsuța din paie- Răspunsul corect este recompensat cu un bănuț. La semnalul ritmat dat de bagheta echipei rosii aceasta „ASOCIAZA” parul cu casuta din lemn care sunt din acelasi material din natura iar pe masa vor fi aduse perele. Raspunsul corect este recompensat cu un banut. La semnalul ritmat dat de bagheta echipei verzi se „ANALIZEAZA” utilitatea napilor din gradina plugarului apoi vor fi adusi pe masa napii. Raspunsul corect este recompensat cu un banut. La semnalul ritmat dat de bagheta echipei rosii aceasta „APLICA” cum s-a comportat cuptorul cu fata mosului. Pe masuta vor fi aduse placinte. Raspunsul corect este recompensat cu un banut. La semnalul ritmat dat de bagheta echipei verzi aceasta</p>	<p>Expunerea</p> <p>Conversația</p> <p>Expunerea</p> <p>Explicatia</p> <p>Conversația</p> <p>Problematizarea Demonstratia</p> <p>Conversatia</p>	<p>Bagheta</p> <p>Banut galben</p> <p>Jeton cu litera A</p> <p>Metoda Cubul</p> <p>Jeton cu piatra</p> <p>Tava cu pahare</p> <p>Banut galben</p> <p>Jeton cu paie O casuta mica din paie</p> <p>Banut galben</p>	<p>Proba orala</p> <p>Proba practica – gradul de realizare a cerintelor metodei cubului</p>	<p>Logica</p> <p>Emotionala</p> <p>Lingvistica</p> <p>Vizuala</p> <p>Naturalista</p> <p>Lingvistica</p> <p>Naturalista</p>
--	--	--	--	--	---	---

		<p>„ARGUMENTEAZA” trainicia celei de-a treia casute.Pe masuta va fi aduca casuta de caramida. Raspunsul corect este recompensat cu un banut. Finalul probei aduce descoperirea literei R.</p> <p>PROBA NR.4 Educatorea scoate din cufar cel de-al patrulea saculet care contine cerinta realizarii unui ciorchine despre materialele din natura existente in povestile prezentate. La semnalul dat de bagheta, liderul fiecarui grup va completa ciorchinele cu imagini corespunzatoare echipei din care face parte. Raspunsul corect este recompensat cu un banut. Finalul probei aduce descoperirea literei U.</p> <p>PROBA NR.5 Educatorea scoate din cufar al cincilea saculet care are ca cerinta rezolvarea creativa a unui joc ce presupune verbalizarea insusirilor materialelor descoperite . Echipele formeaza doua cercuri concentrice. Cercul din mijloc este creat de echipa verde care da si startul comunicarii, iar cercul exterior este al echipei rosii care completeaza informatiile referitoare la materialele prezentate. Fiecare cerinta este data de formula ritmica. Fiecare raspuns corect aduce drept recompensa un banut . La finalul probei este descoperita litera R.</p>	<p>Expunerea</p> <p>Explicatia</p> <p>Expunerea Demonstratia Explicatia</p> <p>Conversatia</p> <p>Explicatia</p> <p>Demonstrat Expunerea</p> <p>Conversatia</p>	<p>Jeton cu lemnul Tava cu pere Banut galben</p> <p>Jeton cu napi Napi adevarati</p> <p>Jeton cu caramida Tava cu placinte Banut galben Casuta mica de caramida Banut galben Jeton cu litera R Saculet</p> <p>Metoda Ciorchinele Banut galben Jeton cu litera U Saculet Metoda Acvariul Bagheta Banut galben Jeton cu litera R Saculet I</p>	<p>Manifestarea interesului fata de surpriza</p>	<p>Lingvistica</p> <p>Emotionala</p> <p>Intrapersonala</p> <p>Interpersonala</p> <p>Lingvistica</p> <p>Lingvistica Vizuala Interpersonala</p> <p>Intrapersonala Lingvistica</p> <p>Emotionala</p>
4.	<p>Obtinerea performantei</p>	<p>d.Complicarea jocului PROBA NR.6 Educatorea scoate din cufar al saselea saculet care contine textul unei povesti . Povestea va fi citita doar daca cele doua echipe vor tine ochii inchisi lasandu-si imaginatia sa lucreze liber.Cu ajutorul Spiridusului va veni in grupa personajul principal al povestii FETITA din povestea „Fetita cu chibrituri” de Hans Ch. Andersen. La semnalul dat de bagheta copiii vor raspundela intrebarile date. -Cine este fetita? -Din ce poveste este fetita?</p>	<p>Observatia</p> <p>Conversatia</p>	<p>Tehnica Viselor Fetita cu chibrituri Cos cu chibrituri Banut galben Jeton cu litera I</p>		<p>Emotionala</p> <p>Muzicala</p>

		-Ce am putea sa facem pentru ea? Fiecare raspuns corect va fi recompensat cu un banut. La finalul probei se descopera ultima litera I.				
5.	Evaluarea performantei	In urma desfasurarii tuturor probelor copiii au descoperit o diversitate de materiale din natura dar si cuvantul DARURI. Ei ofera fetitei din povestea „Fetita cu chibrituri” de Hans Ch. Andersen casa celui de-al treilea purcelus, caciula, fular, papuci,placinte, pere, paharele de argint si salba.In felul acesta povestea va capata un alt final. Prescolarii sunt apreciati verbal, se numara recompensele obtinute pe parcursul probelor, primesc stimulente de la Spiridus pentru ca acestia sa –si aminteasca cu placere de aceasta activitate interesanta. Fetita cu chibrituri multumeste copiilor pentru cadourile primite ,felicitandu-i pentru activitatea desfasurata si canta impreuna colinde.	Conversatia Explicatia Conversatia euristica	Cutia pentru cadouri Stimulente	Conversatia examinatoare Autoevaluarea Proba orala Realizarea autoevaluarii/coevaluarii Analizarea activitatii	Emotionala Interpersonala Intrapersonala