

PROIECT DIDACTIC

Popunător: prof. Iorga Elena

Unitatea de învățământ: G.P.P. „Pinocchio” Rădăuți

Nivelul de vârstă / Grupa: I / mică

Tema anuală de studiu: „Cum este/ a fost și va fi aici pe pământ?”

Tema proiectului: „Iubim animalele”

Tema săptămânii: „În pădure”

Tema activității integrate: „Prietenii ursuleților”

Elementele componente ale activității integrate:

ADE: DȘ:- „Ne jucăm cu Martinică” –joc didactic

DEC:- „Pădurea cu ursuleți” –pictură prin amprentare

Scopul activității: consolidarea cunoștințelor matematice și și deprinderilor artistico-plastice anterior însușite referitoare la lumea animalelor;

Obiective operaționale:

- să recunoască formele geometrice cerc și pătrat;
- să denumească culoarea formelor geometrice;
- să grupeze piesele geometrice după criteriul formă și mărime;
- să formeze un șir dupa modelul dat prin alternarea corectă a formelor;
- să aplice culoare prin tehnica amprentării cu burete;
- să plaseze elementele pictate pe forma geometrică și poziția spațială indicată.

Strategii didactice:

Metode și procedee: explicația, conversația, observația, demonstrația, expunerea, exercițiul, jocul, problematizarea;

Resurse materiale: forme geometrice (cerc, pătrat) de diferite marimi și culori, flipchart, guache, bucăți de burete, siluete de ursuleți și brăduți, servetele umede, un panou pătrat și altul rotund;

Forme de organizare: frontal, individual.

Elemente de joc: mânuirea materialelor, surpriza, mișcarea, stimularea, aplauze, recompense;

Sarcina didactică:

Recunoașterea formelor geometrice cerc și pătrat;

Gruparea formelor geometrice după criteriul formă și mărime;

Alternarea corectă a pieselor geometrice (cerc, pătrat) în vederea formării unui șir după modelul dat;

Reguli de joc:

Va rezolva sarcina doar copilul care va fi numit de educatoare;

Fiecare răspuns corect va fi recompensat cu un o bulină roșie sau un pătrat galben;

Elementele pictate vor fi așezate pe unul din cele două panouri, în poziția indicată.

Durata: 40 minute

Bibliografie:

- MECT, *Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7ani)*, Ed. Didactica Publishing House, București, 2008;

- Silvia Breben și colaboratorii, *Metode interactive de grup*, Ed. Arves, Craiova, 2006;

-Iuliana Alecsa, Dorina Vieriu, *Suport pentru aplicarea noului curriculum pentru învățământul preșcolar*, Ed. Delta Cart Educațional, 2009;

-Daniela Răileanu și colaboratorii, *Proiectarea pas cu pas*, Ed. Diamant, Pitești, 2010.

Scenariul activității

Activitatea debutează în momentul în care copiii așezați în semicerc află dorința lui Martinică de a se întoarce în pădure la frații lui și are nevoie de copii pentru a-l ajuta să găsească drumul. În acest moment apare fratele ursulețului cu o cutie fermecată în care are surprize pentru copiii care îl ajută pe Martinică să se întoarcă acasă, în pădure.

Se descoperă prima surpriză, un săculeț cu figuri geometrice pe care copiii trebuie să le recunoască, să le grupeze după formă și mărime și să le așeze în șir după un model dat - jocul didactic „Ne jucăm cu Martinică”. Copilul care va rezolva sarcina va fi ales de educatoare printr-o formulă magică și va fi recompensat de Martinică cu o bulină roșie sau un pătrat galben.

Rezolvarea sarcinilor va duce la descoperirea drumului către pădure, drum pavat cu figuri geometrice (pătrate și cercuri colorate).

Prin tranziția „*Mergem prin pădure*” (diferite forme de mers) copiii îi însoțesc pe cei doi ursuleți pe drumul spre pădure.

Odată ajunși „în pădure” descoperă o altă surpriză, ursuleți și brăduți, pe care copiii trebuie să le picteze prin tehnica amprentării cu buretele – DEC „Pădurea cu ursuleți”. Se fac diferite exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii:

*„Suntem mici dar multe știm
Și ne place să muncim
Mișcăm degețelele,
Batem tare palmele
Răsucim încheietura,
Și dăm mingea dura-dura,
Ploaia picură pic-pic
La pian cântăm un pic,
Evantaiul știm să-l facem
Strângem pumnii și-i desfacem.”*

Se trece la activitatea propriu-zisă. Copiii vor fi ajutați și îndrumați acolo unde este nevoie.

După finalizare, copiii vor așeza lucrările, în funcție de cerință, pe cele două panouri, unul în formă de pătrat și altul în formă de cerc, respectând poziția spațială indicată.

La final Martinică le va mulțumi copiilor pentru ajutor și îi va recompensa cu surprize dulci sub formă de ursuleți.

Nr. crt.	Etapale activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare/ metode și indicatori	Tipul de inteligență activată
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ		
1.	Captarea și orientarea atenției	Orientarea atenției copiilor către conținutul activității se realizează prin intermediul ursuleților și a unei cutii cu surprize, care au menirea să dirijeze comportamentul copiilor către o activitate intenționată.	Conversația Observația	-ursuleț de pluș; -cutie cu surprize;	Observarea sistematica a comportamentului copiilor;	Inteligența spațial-vizuală Inteligența emoțională
2.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Se prezintă copiilor tema activității și obiectivele acesteia, în termeni accesibili vârstei preșcolare.	Expunerea			
3.	Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării	Se va orienta atenția preșcolarilor spre săculeșul cu surprize în vederea rezolvării unor sarcini de lucru. Se vor expune laturile constitutive ale activității: sarcinile didactice, regulile și elementele de joc, cu funcții reglatoare asupra acțiunilor copiilor. Desfășurarea jocului se va realiza secvențial vizând atât componenta cognitivă cât și latura estetică.	Expunerea Observația Explicația Demonstratia Jocul Exercițiul Conversația	-săculeț cu forme geometrice; -flipchart -forme geometrice -buline roșii, pătrate galbene -siluete ursuleți și brăduți; -guache; -bucăți de burete;	Observarea sistematica a comportamentului copiilor; Capacitatea de a recunoaste si grupa formele geometrice in functie de cerinta; Capacitatea de a alterna două forme diferite în mod repetat Proba practică	Inteligența lingvistică Inteligența spațial-vizuală Inteligența inter-personală Inteligența logico-matematică Inteligența cognitivă Inteligența spațial-vizuală

4.	Obținerea performanței	Complicarea jocului se va realiza prin așezarea elementelor pictate pe panoul indicat (cerc sau pătrat) și în poziția spațială indicată.	Explicația Observația Exercițiul Problematizarea	-panou pătrat; -panou rotund -ursuleți și brăduți pictați;	Capacitatea de a grupa și plasa elementele pictate în funcție de cerință;	Inteligența lingvistică Inteligența cognitivă
5.	Evaluarea	Stimularea coevaluării, având ca mobil conținutul activității în integralitatea sa. Aprecierea activității de către educatoare și recompensarea copiilor.	Conversația evaluativă	-ursuleți dulci	Aprecieri globale	Inteligența lingvistică Inteligența inter-personală

