

## PROIECT DE ACTIVITATE

**Nivel I: Grupa mijlocie „Piticii”**

**Prof. înv. preșc.: Denisov Mariana**

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

**Tema săptămânii: „A fost odată ca niciodată...”**

**Tema zilei: „Povești încurcate”**

**Categoriile de activitate: DLC, DȘ**

**Mijloc de realizare: activitate integrată**

**Tipul activității: consolidare de cunoștințe și deprinderi dobândite anterior**

**Scopul activității: Stimularea gândirii pentru găsirea de soluții creative în situații date.**

### Activități de învățare

#### I. Activitate de dezvoltare personală (ADP):

**Întâlnirea de dimineață: „De vorbă cu Scufița Roșie” (discuții libere)**

**Rutine : „Să ascultăm sfaturile părinților” (deprinderea de a asculta staturile părinților)**

**Tranziții : „Câte unul pe cărare” (joc cu text și cânt)**

#### II. Activități liber alese

**ALA 1:**

**Jocuri de masă: „Din povești adunate”-reconstituire de imagini**

**Construcții: „Căsuța din poveste”**

**Artă: „Scenă din poveste”- pictură (lucrare colectivă-machetă)**

**ALA 2:**

**„Prin pădure”-joc distractiv**

#### III. Activități pe domenii experiențiale:

**Activitate integrată: „Povești încurcate” (joc didactic)**

**- Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) și Domeniul Știință (DȘ)**

## PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

**Nivel I:** *Grupa mică „Piticii”*

**Educatoare:** Denisov Mariana

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

**Tema săptămânii:** „A fost odată ca niciodată...”

**Tema activității:** „Povești încurcate”- activitate integrată

**Categoria de activitate:** *Domeniul Limbă și comunicare (DLC) și Domeniul Știință (DȘ)*

**Mijloc de realizare:** *joc didactic*

**Tipul activității:** consolidare de cunoștințe și deprinderi dobândite anterior

**Scop:**

- Verificarea și consolidarea cunoștințelor copiilor despre povești și personajele acestora („Capra cu trei iezi” și „Scufița Roșie”);
- Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza numere și cifre, întrebunțând un vocabular matematic adecvat.

**Obiective operaționale (DLC):**

- O1-să recunoască personajele și poveștile din care fac parte, pe baza unor imagini, jetoane, ghicitori sau descrierii făcute de educatoare;
- O2-să recunoască personajul comune celor două povești (lupul);
- O3-să se exprime corect, fluent în propoziții simple și dezvoltate.

**Obiective operaționale (DȘ):**

- O4- să formeze grupe de obiecte după un criteriu dat;
- O5-să numere corect în limitele 1-3;
- O6- să raporteze corect numărul la cantitate și invers;

**Obiective afective:**

- O7- exprimarea propriilor opinii, sentimente și atitudini;
- O8-manifestarea spiritului de cooperare.

**Obiectiv psiho-motor:**

- O9- să mânuiască materialele puse la îndemână;

**Sarcina didactică:**

- recunoașterea poveștilor și personajelor, formarea de grupe de obiecte după criteriile date, numărarea obiectelor din grupă, raportarea numărului la cantitatea, asocierea numărului cu cifra corespunzătoare.

**Regulile jocului:**

**Varianta I:** „Diagrama Venn”

Copiii vor fi împărțiți în două echipe (echipa „Fluturilor” și echipa „Florilor”).

Pornind de la câteva ghicitori ei trebuie să recunoască cele două povești și personajele acestora. După ce găsesc răspunsurile la ghicitori caută jetonul cu personajul respectiv și îl plasează în diagramă, la căsuța potrivită.

Personajele poveștilor vor fi grupate în cele două cercuri concentrice (căsuța Scufiței Roșii și căsuța Caprei cu trei iezi) de pe panou.

La intersecția cercurilor copiii vor trebui să așeze personajul comun celor două povești (lupul).

**Varianta II:** „Metoda cubul”

Cu ajutorul unui cub pe ale cărui fețe sunt lipite personaje din cele două povești, câte un reprezentant al fiecărei echipe va veni în mijloc, va rostogoli cubul, numără personajele și arată cifra corespunzătoare colegilor săi.

**Elemente de joc:** ghicitori, siluete, aruncarea zarului (cubului), aplauze, stimulente pentru fiecare răspuns corect (buline colorate), diagrama Venn.

**Resurse procedurale:**

**Metode și procedee:** conversația, explicația, exercițiul, jocul, metoda „Diagrama Venn”, „Cubul”, problematizarea, surpriza.

**Mijloace de învățământ:** planșe și siluete din cele două povești „Capra cu trei iezi” și „Scufița Roșie”, jetoane cu cifre de la 1 la 3, cubul, buline.

**Forme de organizare :**

- participarea copiilor: dirijată și independentă;
- activitatea copiilor: colectivă, grupuri mici, individual;
- sarcini de lucru: frontale, diferențiate.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice		Evaluare	
		Metode și procedee	Mijloace didactice	Metode, procedee, instrumente	Indicatori
Moment organizatoric	Crearea condițiilor necesare unei bune desfășurări a activității.				
Captarea atenției	Prezentarea sub formă de surpriză a Scufiței Roșii.	conversația explicația	Scufița Roșie,	verificare orală	-recunosc personajul și povestea din care face parte.
Anunțarea temei și a obiectivelor	Se anunța tema activității: „Astăzi vom juca un joc numit „Povești încurcate” în care vom descurca două povești cunoscute de voi. Și, totodată, noi îi vom demonstra Scufiței Roșii cât de bine cunoaștem cele două povești, știm să numărăm și cunoaștem cifrele (1-3)” Din dorința de a ajunge la bunicuța fără să îl mai întâlnească pe lup, Scufița Roșie a luat-o pe un alt drum dar s-a rătăcit și a ajuns la casa Caprei cu trei iezi. Ea ne roagă să o ajutăm să desurcăm cele două povești. Pentru aceasta ne vom împărți în două echipe: echipa « Florilor» și a «Fluturilor»	conversația explicația	Scufița Roșie,		
Dirijarea învățării	Copiii își aleg câte un jeton și se împart în două echipe. Explicarea și demonstrarea jocului. Mai întâi vom recunoaște personajele din cele două povești pornind de la câteva ghicitori. Câte un reprezentant al fiecărei echipe va veni, va alege jetonul care semnifică răspunsul la ghicitoare și îl va așeza în căsuța corespunzătoare poveștii. Executarea jocului de probă de către copii. „Atent dacă vei fi, personajul vei ghici !” –prezentarea unei ghicitori despre un personaj cunoscut dintr-o poveste (“Capra cu trei iezi” sau “Scufița Roșie”) Varianta I: "Sunt vesela fetiță/ Ce am roșie scufiță./ La bunica am plecat/ Cu al meu coșuleț încărcat." ( <i>Scufița Roșie</i> )  „Povețe bune eu i-am dat/ Să nu stea cu nimeni la sfat./ La bunica repede să ajungă/ Că-i bolnavă și	conversația explicația,  exercițiul, problematizarea  jocul	Planșa cu Diagrama Venn, jetoane cu personaje din cele două povești, buline colorate pentru fiecare răspuns corect	ghicitori  verificare orală	-identifică personajele din povești; -corelează personajul cu povestea corespunzătoare

	<p>bătrână!/ Ghici, ghici cine este?" (<i>Mama</i>)</p> <p>„Un cântec i-a învățat/ Dar ei nu au ascultat/ Și drumul la ușă au dat!/ Ghici, cine este?" (<i>Capra</i>)</p> <p>Dacă unele răspunsuri nu vor fi ghicite copiii vor fi sprijiniți prin întrebări ajutătoare.</p> <p>„Lupul rău m-a păcălit./ Crezând că-i nepoata mea/ Înăuntru l-am poftit/ Și pe loc m-a și-nghițit!/ Ghici, cine este?" (<i>Bunica</i>)</p> <p>„El e cel ce-a ascultat / Și-n cuptor s-a furișat/ Iar când mama a venit/ Iute-n brațe i-a sărit./ ” (<i>Ied mic</i>)</p> <p>„Sub covată s-a băgat/ Iar când lupul a strănutat/ Sănătate i-a urat!/ Ghici, cine este?" (<i>Ied mijlociu</i>)</p> <p>„De cel mic n-a ascultat/ După ușă s-a ascuns/ Și zăvorul el a tras!/ Ghici, cine este?" (<i>Ied mare</i>)</p> <p>„Am venit să te păzesc/ Și pe lup vreau să-l ochesc/ Am și-o pușca mititică/ Cu trăgaci, închizător/ Trag cu ea fără de frică/ Că sunt mare..." (<i>Vânător</i>)</p> <p>La intersecția celor două cercuri (căsuțe) vor așeza personajul comun celor două povești (lupul).</p> <p>"Cred că mă cunoașteți bine./ Pe iezi și pe Scufiță i-am mâncat./ Dar vânătorul iscusit/ Mi-a și venit de hac." (<i>Lupul</i>)</p>	problematizarea				-identifică personajul comun celor două povești.
Obținerea performanței	<p>Varianta II:</p> <p>Cu ajutorul unui cub pe ale cărui fețe sunt lipite personaje din cele două povești, câte un reprezentant al fiecărei echipe va veni în mijloc, va rostogoli cubul, numără personajele și arată cifra corespunzătoare, colegilor săi.</p>	problematizarea, exercițiul	cubul, confecționat	Metoda cubul, verificare orală, jocul	-raportează numărul la cantitate și asociază cu cifra corespunzătoare	
Evaluarea activității	<p>Scufița Roșie mulțumește copiilor pentru ajutorul dat. Se numără bulinele și se stabilește echipa câștigătoare.</p>	conversația explicația	tabla cu buline	autoevaluare	-este felicitată echipa câștigătoare. -compară rezultatele obținute și se raportează la sarcinile date.	
Încheierea activității	<p>Se fac aprecieri privind participarea copiilor la activitate și recomandări referitoare la continuarea activității în familie sub alte forme</p>	conversația		aprecieri verbale		