

PROIECT DIDACTIC

Grupa :mare

Categoria de activitate: Educarea limbajului

Denumirea activității: Joc didactic interdisciplinar: „Să-l ajutăm pe iepuraș!”

Tipul activității: Verificarea cunoștințelor

Tema: Cuvinte cu înțeles opus (antonime)

Scop

- sesizarea relației de antonimie și folosirea cuvintelor în contexte adecvate;
- dezvoltarea capacității de a ordona obiecte după un criteriu dat (mărime, lungime);
- verificarea cunoștințelor despre animalele domestice și despre cele sălbatice și despre hrana potrivită fiecăror;
- verificarea cunoștințelor copiilor despre personajele din poveștile/povestirile cunoscute;
- consolidarea deprinderii de a interpreta expresiv un cântec;
- dezvoltarea capacității de a reda prin desen, din imaginație, personaje din povești.

Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul activității, elevii vor fi capabili:

- să găsească antonimele unor cuvinte date;
- să formuleze propoziții corecte gramatical cu aceste antonime;
- să ordoneze corect, în șir crescător și descrescător, după mărime și lungime, obiecte date, formând cohere;
- să integreze un animal în categoria din care face parte (domestic, sălbatic);
- să identifice hrana specifică unui animal indicat;
- să redea titlul poveștilor/povestirilor/poeziilor în care apar personaje-animale;
- să identifice trăsăturile morale ale unor personaje din povești, pe baza faptelor acestora;

- să interpreteze un cântec, respectând textul și linia melodică a acestuia;
- să redea, prin limbaj plastic, un personaj preferat dintr-o poveste;

• **Reguli de joc**

- alegerea copilului care va răspunde se va face prin aruncarea/prinderea unui morcov de pluș;
- după rezolvarea corectă a fiecărui joc-exercițiu, copiii primesc de la iepuraș câte o cheie care îl va ajuta pe acesta să deschidă poțile apărute în drumul spre casă; pentru fiecare răspuns corect, copiii sunt aplaudați și recompensați cu steluțe.

Elemente de joc

- aruncarea/prinderea morcovului de pluș, surpriza, imitarea unor animale (onomatopee), aplauze, recompense.

Metode și procedee

- conversația;
- explicația;
- demonstrația;
- joc de rol („Iepurașule, ce mai faci?”);
- exercițiul.

Material didactic

- panou;
- măști ale unor animale;
- „televizor”;
- jetoane;
- iepuraș de pluș;
- morcov de pluș;
- medalion/ecuson cu steluțe (recompense);
- harta iepurașului.

Material bibliografic

- „Toamna” (cântec popular), în Culegerea de cântece și jocuri (pentru preșcolari) de Petre Tipordei, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976.
- „Vine toamna” — muzică de Petre Tipordei, versuri de Ivonne Buzescu, în aceeași culegere.

- Zorela Creta, Cristina Gherman, Mic dicționar de omonime, paronime, sinonime, antonime, Editura All Educational, București, 2002.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
. Moment organizatoric		Asigurarea condițiilor optime pentru desfășurarea activității: dispunerea scaunelor și a măsuțelor în careu, pregătirea materialului didactic;	
Captarea atenției	Educatorea le arată copiilor un iepuraș de pluș și le spune că acesta e necăjit pentru că nu știe să ajungă acasă. El are o hartă cu drumul spre casă, cheile pentru ușile care-i apar în cale. Nici o ușă nu se deschide, pentru că el nu știe ce sunt cuvintele cu înțeles opus. Îi roagă pe copii să îl ajute.	<ul style="list-style-type: none"> • expunerea • harta iepurașului 	
Reactuali-zarea cunoștințelor	Li se cere copiilor să dea trei-patru exemple de cuvinte cu sens opus. Exemple orale pe baza deducției logice: „Dacă <i>nu</i> e frumos, <i>e...</i> (urât)”	<ul style="list-style-type: none"> • conversația • jocul • exercițiul 	Copiii dau exemple de cuvinte cu înțeles opus.

4. Anunțarea temei	Se anunță jocul: „Să-l ajutăm pe iepuraș!” și obiectivele.		
5. Dirijarea jocului	Explicarea jocului: prezentarea regulilor și a elementelor de joc. Se prezintă harta iepurașului. Se specifică faptul că fiecare răspuns corect îl va ajuta pe iepuraș. Se descoperă panoul cu jetoanele așezate greșit de către iepuraș.	<ul style="list-style-type: none"> • explicația • panou cu jetoane • descrierea • panou cu harta: drumul iepurașului până acasă • explicația • panou cu jetoane Copiii ascultă cu atenție.	
6. Jocul de probă	Se așază corespunzător la panou trei-patru jetoane, formând o pereche cu alte trei-patru reprezentând însușiri opuse.	<ul style="list-style-type: none"> • exercițiul • jetoane 	
7. Desfasurarea jocului 1	Copiii corectează greseliile iepurașului, grupează câte două jetoanele date: <ul style="list-style-type: none"> - mar mare-mic - floare cu codita scurta-hinga <ul style="list-style-type: none"> - legume multe-putine - roșie crudă-coaptă - copil vesel-trist 	Jocul <ul style="list-style-type: none"> • recompense • interpretarea cântecului 	Copiii găsesc antonimul potrivit și alcătuiesc cu acesta o propoziție.

It	Se cântă Toamna, (cântec popular). Copiii primesc prima cheie. Varianta I Copiii identifică anotimpul adecvat pentru cuvântul sugerat de imaginea de pe jeton, apoi	<ul style="list-style-type: none"> •jocul-exercițiu •explicația •demonstrația •jocul •panou •jetoane 	Copiii rezolvă sarcinile date. Copiii rezolvă sarcinile date.
----	---	--	--

	<p>rezolva jocul-exercițiu propus de educatoare. Exemplu: lat-îngust, gros-subțire, pe-sub, înăuntru-afară, sus-jos. Doi copii confecționează un colier pentru iepuraș.</p> <p>Varianta II</p> <p>„Poftim la masă!”</p> <p>Un copil primește o mască a unui animal și doua-trei jetoane reprezentând hrana. Copiii vor trebui să spună ce animal e reprezentat prin mască și să aleaga corect jetonul cu hrana potrivita.</p> <p>Se stabileste lista de antonime:</p> <ul style="list-style-type: none"> - plin-gol - frig-cald - repede-încet - ușor-greu - înal-scund 	<ul style="list-style-type: none"> •exercițiul •jocul 	
	<p>Varianta III</p> <p>„Recunoaște personajul!” Copiii trebuie să identifice personajul pe baza unor scurte replici. Se stabilește alta listă de antonime:</p> <ul style="list-style-type: none"> - curat-murdar - dulce-sărat - harnic-leneș - curajos-fricos - flămând-sătul <p>Copiii recunosc personajul din</p>	<ul style="list-style-type: none"> •siluetele unor personaje din povești •exercitiul 	<p>Copiii rezolva sar-cinile date.</p> <p>Copiii rezolva sar-cinile date.</p>

	<p>imaginea de la „televizor” și îl integrează în poveste/povestire.</p> <p>Sunt identificate personajele pozitive și cele negative întâlnite în poveste. Se interpretează un cântec adecvat temei.</p> <p>Copiii desenează personajul preferat. Cu fiecare sarcină rezolvată corect de către copii, iepurașul se apropie de casă.</p>		
8. Încheierea și aprecierea activității	<p>Iepurașul ajunge la casa lui, în pădure. Le mulțumește copiilor pentru ajutor și le oferă în dar două cărți frumos împachetate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • cărți (cadouri) 	<p>Se fac aprecierile generale și individuale.</p>