

Proiect de activitate

Data: 16.01.2019

Grupa: Mare

Educatore : Vele Claudia

Grădinița: GR.PR.SĂPT.RUDOLF WALTHER,TIMIȘOARA

Tema de studiu: „Când,cum și de ce se întâmplă?”

Tema săptămânală: „Povești la gura sobei”

Tema zilei:„Personaje perechi,,

Tipul activității: consolidare de cunoștințe, verificare.

Scopul activității: consolidarea și verificare cunoștințelor referitoare la poveștile învățate, exersarea memoriei, a expresivității limbajului, a atenției.

Obiective operaționale:

- să recunoască personajele și poveștile din care acestea fac parte;
- să denumească personajul pozitiv și personajul negativ;
- să aleagă jetonul potrivit, conform ghicitoareii;
- să participe activ, în spiritul regulilor jocului și să-și aducă contribuția la reușita echipei;
- să descopere greșelile enunțate voit în propozițiile educatoarei.

Sarcina didactică

- identificarea personajelor și a poveștilor pe baza siluetelor;
- împărțirea personajelor pozitive și negative pe baza siluetelor;
- participarea la joc a tuturor copiilor.

Reguli de joc: Copiii aleg siluetele personajelor de pe masă, le numesc, precizează povestea din care fac parte și le așează pe panou, precizând care personaj este pozitiv și care este negativ, iar apoi răspund la ghicitorile despre povești, alegând imaginea corespunzătoare poveștii..

Elemente de joc: aplauzele, întrecere, mâna oarbă. surpriza, bomboane.

Strategia didactică

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea.

Mijloace de învățământ: siluete ale personajelor din povești, ghicitori despre povești, jetoane cu povești, medalioane, palete cu adevărat și fals, panou, coșuleț, întrebări, bomboane-recompense.

Forma de organizare: frontal, pe grupe

Locul de desfășurare: sala de grupă

Durata:35-40 minute

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum pentru învățământul preșcolar (3 – 6 /7 ani) M.E.C.T. 2008
- Viorica Preda, M. Pletea, D. Oprea,,Ghid pentru proiecte tematice” abordare in maniera integrata a activitatilor din gradinita, Humanitas,2005
- Jocuri pentru preșcolari- Culegere, Editura Aramis, București, 2005.

Evenimente didactice	Conținut științific	Strategii didactice			Evaluare
		Metode	Mijloace	Forme de organizare	
1.Moment organizatoric	<ul style="list-style-type: none"> • Se aerisește sala de grupă; • Se pregătește materialul didactic; • Se stabilește liniștea necesară bunei desfășurări a activității; • <i>Rutină:</i> „Gimnastica de înviorare” 				
2.Captarea atenției	Se realizează prin scrisoarea adusă de Martinică, de la Zâna Poveștilor. Educatorea citește copiilor ce le scrie acesta în scrisoare: " <i>Dragi copii, eu sunt Zâna Poveștilor și eu știu toate poveștile din lumea asta, iar din păcate, astăzi, nu pot fi aici cu voi.</i> "	conversația	cos Scrisoare	Frontal	
3.Anunțarea temei	<i>Am aflat că vouă vă plac foarte mult poveștile și tocmai de aceea va propun să ne jucăm un joc care se numește Personaje Perechi. Vreau să văd cât de bine cunoașteți poveștile, dacă recunoașteți personajele pozitive și cele negative, dacă știți să răspundeți la ghicitori. Doamna e,ducatoare vă v-a explica regulile jocului și voi trebuie să fiți foarte atenți. La sfârșitul activității veți primi câte o recompensă fiecare".</i> Cu drag, Zâna Primăvară	Explicatia	Scrisoare Zâna Primăvară	Frontal	Observarea sistematică a comportamentului copiilor
4. Desfășurarea activității	<u>Explicarea și demonstrarea regulilor jocului</u> Copiii sunt împărțiți pe două grupe, prin medalioane sub formă de cireșe și căpșuni, pe care educatoarea le pune la gâtul lor. Aceste medalioane sunt alese de fiecare copil în parte dintr-un coșuleț, iar astfel se stabilesc grupele, <i>Grupa cireșelor și Grupa Căpșunilor</i> . Se va prezenta copiilor sarcina de lucru și regulile jocului. Un copil al unei grupe vine și alege de pe masă o siluetă a unui personaj, siluetele fiind întoarse cu fața în jo. Acesta se uită la siluetă și spune cine este, din ce poveste face parte și dacă este un personaj pozitiv, care a făcut fapte bune, sau un personaj negativ, care a făcut fapte rele. După ce e stabilit dacă personajul este pozitiv sau negativ, copilul trebuie să îl așeze pe panou la locul potrivit, reprezentat printr-o bulină albastră (personaj pozitiv), ori o bulină neagră (personaj negativ). Fiecare copil care îndeplinește sarcina corect este notat de educatoare printr-un punct pus, ori la Grupa Căpșunilor, ori la Grupa Cireșelor. Câștigă echipa care are cele mai multe puncte. <u>Executarea jocului de probă:</u> Prima siluetă este Scufița Roșie. " <i>Cum se numește personajul?</i> " (Scufița Roșie) " <i>Din ce poveste face parte personajul?</i> " (Scufița Roșie)	Conversația Explicatia Demonstația Expunerea	Medalioane Personaje povești	Pe grupe Frontal	Copiii răspund la întrebări

	<p>"Scufița Roșie este un personaj pozitiv, pentru că a făcut fapte bune sau un personaj negativ pentru că a făcut fapte rele?"(Este un personaj pozitiv).</p> <p>Atunci hai să o punem la locul potrivit.</p> <p>După jocul de probă se trece la executarea acestuia de către copii. Educatorea va corecta eventuale greșeli și v-a mai face precizări pe care le consideră necesare pentru o bună desfășurare a jocului.</p> <p>Executarea jocului de către copii:</p> <p>Vine un copil din grupa Căpșunelor și alege prima siluetă de pe masă. O întoarce și educatoarea îl întreabă: "Cum se numește personajul?"</p> <p>" Din ce poveste face parte?"</p> <p>"(.....) este un personaj pozitiv sau negativ?"</p> <p>" Atunci hai să o punem la locul potrivit." Fiecare copil trece pe rând la alegerea unei siluete de pe masă, câte unul pe rând din fiecare grupă. Se procedează la fel cu fiecare siluetă aleasă de către copiii. Apoi se trece la o altă variantă a jocului în care educatoarea pune înșirate pe o masă niște jetoane cu imagini din povești. Copiii trebuie să aleagă de pe masă imaginile corespunzătoare ghicitorilor pe care educatoarea le citește de pe niște bilețele. La fel răspunde câte un copil din fiecare echipă, apoi alege imaginea. Educatorea citește primul bilețel.</p> <p>"A fost odată un cocoș Care s-a întors bogat la moș" (Punguța cu doi bani) " Știu un urs cu coada-n clește, Fiindcă a vrut să prindă pește" (Ursul păcălit de vulpe) " Ursul când în pom lovea Vulpea rău se văita Dar, când dă pe la picioare, Ea zicea că nu o doare" (Ursul păcălit de vulpe) " Căci e blondă și frumoasă, Răbdătoare și deșteaptă Va ajunge-mpărâteasă, Chiar de e" (Cenușăreasă) " Ca să-și facă glasul frumos și clar, Cine s-a dus la fierar? (Lupul) " În casa cu lucruri mici Locuiau..... (7 pitici) " Ion Creangă ne spunea Că o mamă capră avea Iezișori mititei Știți câți iezi avea ea?" (Trei) " Doi s-au zbuguit și au construit Case fără var, case vai și-amar</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Mâna oarba</p> <p>Conversația</p> <p>Conversația</p>	<p>Panou</p> <p>Imagini personaje povești</p> <p>Ghicitori</p> <p>Jetoane</p>	<p>Pe grupe</p> <p>întrecere</p>	<p>Copiii ascultă cu atenție modul de desfășurare al jocului</p> <p>Copiii rezolvă sarcinile</p> <p>Copiii răspund la întrebări</p>
--	---	--	---	----------------------------------	---

6. Asigurarea retenției	<p><i>Numai unul a muncit, Casă bună și-a clădit." (Cei trei purceluși)</i></p> <p>Complicarea jocului</p> <p>La complicarea jocului, copiii trebuie să meargă la panou și să pună siluetele la povestea lor. Acest joc se joacă tot pe Grupe, iar din fiecare grupă vine câte un copil ales de educatoare. În povestea Scufița Roșie sunt următoarele personaje: lupul, Scufița, bunicuța, vânătorul. Toate aceste siluete puse la loc, formează povestea Scufița Roșie. La fel se procedează și cu celelalte siluete, Educatoarea citește propoziția, iar copiii arată dacă este adevărat sau fals printr-o paletă care are pe o parte o bulină de culoare neagră care semnifică " fals ", iar pe partea cealaltă o bulină de culoare albastră care semnifică "adevărat". După ce educatoarea citește enunțul, toți copiii ridică paletele cu răspunsul pe care îl consideră corect, iar apoi cei care au răspuns corect primesc puncte, care desemnează echipa câștigătoare.</p> <p><i>"Hai Cenușăreaso și tu la petrecere, o roagă mama vitregă și cele două surori" (fals- bulina neagră)</i></p> <p><i>"Scufița Roșie s-a întâlnit cu ursul și vulpea" (fals- bulină neagră)</i></p> <p><i>" Cenușăreasa s-a căsătorit cu prințul" (adevărat- bulina albastră)</i></p> <p><i>" Vulpea trăia într-o casă de paie" (fals- bulina neagră)</i></p> <p><i>"Albă ca Zăpada era prietenă cu cei 7 pitici" (adevărat-bulina albastră)</i></p> <p><i>"Cei trei purceluși nu au fost mâncați de lup " (adevărat-bulina albastră)</i></p> <p><i>" Mama vitregă a lui Albă ca Zăpadă o iubea foarte mult pe aceasta (Fals- Bulina neagră)"</i></p> <p><i>"Mama i-a sfătuit pe iezi să nu deschidă ușa la nimeni" (Adevărat-bulina albastră).</i></p> <p><i>"Cenușăreasa avea două surori vitrege" (adevărat-bulina albastră)</i></p>	<p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>conversația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Întrebări</p>	<p>Siluete</p> <p>Panou</p> <p>Palete</p>	<p>Individual</p> <p>Individual</p>	
7. Încheierea activității	<p>Se numără punctele pe care le au cele două echipe și se anunță echipa câștigătoare. Se fac aprecieri asupra activității și se oferă recompense fiecărui copil.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Bomboane</p>	<p>colectiv</p>	<p>Aprecieri verbale</p>