



PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

PROPUNĂTOR: Educatoare Dumitru Daniela

NIVEL: I (grupa mijlocie)

TEMA ANUALĂ: „Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”

SUBTEMA: „Călătorie în lumea poveștilor!”

DOMENIUL ȘI CATEGORIA DE ACTIVITATE: DLC+DȘ (Educarea limbajului+Activitate matematică)

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată (ALA1+ADE+ ALA2)

TEMA ACTIVITĂȚII INTEGRATE: „Trăistuța cu povești!”

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare și verificare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

FORMA DE ORGANIZARE: pe grupuri, frontal, individual

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

Întâlnirea de dimineață: „Mingea călătoare!”

Rutine: „Prietenul la nevoie se cunoaște!”- deprinderea de a se ajuta unii pe alții

Tranziții: „Iute rândul îl formăm/ La toaletă să plecăm”
„Am o căsuță mică”- joc cu text și cânt
„Scufița roșie”- cântec

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA I):

Joc de rol: „De-a cofetarii”-pregătire prăjituri

Artă: „Măști-personajul preferat”- pictură

Știință: „Drumul din pădure”- fisă de lucru

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

ACTIVITATI LIBER ALESE (ALA II):

„Personajele la concurs!”- joc de mișcare
„Eu întreb, tu răspunzi!” - joc liniștitor

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE:

„Trăistuța cu povești!”

DLC + DȘ- joc didactic
Educarea limbajului+Activitate Matematică



SCOPUL ACTIVITĂȚII

- 🧚 Sistemizarea și verificarea cunoștințelor copiilor cu privire la poveștile cunoscute;
- 🧚 Stimularea creativității și expresivității limbajului oral prin utilizarea unor cuvinte și expresii din povești;
- 🧚 Consolidarea cunoștințelor matematice privind însușirea conceptului de număr natural în centrul 1-4;
- 🧚 Dezvoltarea cooperării, sociabilității și a comunicării libere și civilizate între copii.

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE: „TRĂISTUȚA CU POVEȘTI”- joc didactic
DLC+DȘ (Educarea limbajului+Activitate matematică)

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

🧚 *Obiective cognitive:*

- O1- să recunoască poveștile pe baza unor imagini sugestive;
- O2- să denumească personajele și poveștile din care acestea fac parte;
- O3- să recunoască enunțuri adevărate sau false în legătură cu poveștile cunoscute;
- O4- să formuleze propoziții corecte din punct de vedere gramatical având ca suport imagini din povești;
- O5- să asocieze corect cifra corespunzătoare numărului de elemente dintr-o mulțime;
- O6- să identifice locul fiecărui număr în șirul numeric cu ajutorul plicurilor;
- O7- să folosească un limbaj matematic adecvat.

🧚 *Obiective psihomotorii:*

- O8- să mănuiască corect materialele pentru realizarea sarcinilor.

🧚 *Obiective afective:*

- O9- să participe cu plăcere la activitatea propusă;
- O10- să coopereze cu colegii pentru rezolvarea sarcinilor primite.

SARCINA DIDACTICĂ:

- 🧚 Recunoașterea personajelor și poveștilor însușite anterior;
- 🧚 Plasarea siluetei personajului la imaginea corespunzătoare poveștii din care face parte;
- 🧚 Raportarea numărului la cantitate în limitele 1-4;
- 🧚 Identificarea locului fiecărui plic în șirul numeric.



REGULI DE JOC:

- 🧚 Copilul răspunde cerinței doar la numirea lui de către educatoare prin formule de joc;
- 🧚 Fiecare copil va utiliza materialele puse la dispoziție, conform sarcinilor primite;
- 🧚 Se încurajează și se aplaudă răspunsurile corecte.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, versuri mobilizatoare, mânuirea materialelor, aplauzele, mișcarea, recompensa.

STRATEGII DIDACTICE:

- 🧚 **Metode si procedee:** Observația, conversația, explicația, jocul, exercițiul, problematizarea, demonstrația, exercițiul cu material individual, munca în echipă, metoda „Mâna oarbă”, metoda “Floare de lotus”.
- 🧚 **Material didactic:** Baghetă, tablă magnetică, plicuri colorate, imagini cu secvențe din povești, jetoane cifre, siluete cu personaje, coș, planșe reprezentative poveștilor „Scufița roșie”, „Capra cu trei iezi” și „Punguța cu doi bani”, medalioane cu cifre, coș cu bilețele, palete verzi și roșii, planșe pentru metoda “Floare de lotus”, jetoane reprezentative poveștilor.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA I):

1. JOC DE ROL: „DE-A COFETARII”- pregătire prăjituri din cocă modelatoare

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

🧚 **Obiective cognitive:**

- O1- să transpună în joc aspecte ale vieții cotidiene;
- O2- să redea forme, de dimensiuni și culori diferite, prin aplicarea unor tehnici alternative ale modelajului;
- O3- să manifeste creativitate și originalitate în interpretarea rolului de cofetar.

🧚 **Obiective psihomotorii:**

- O4- să mânuiască corect materialele pentru realizarea sarcinilor.


🧚 **Obiective afective:**

- O5- să participe activ pe tot parcursul activității.



STRATEGII DIDACTICE:

 **Metode si procedee:** Observația, conversația, explicația, demonstrația, jocul.

 **Material didactic:** medalioane cu cifre, sucitoare, cocă modelatoare, forme prăjituri, șorțuri, bonețele, planșete, mărgel.

2. ȘTIINȚĂ: „DRUMUL DIN PĂDURE”- fișă de lucru

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

 **Obiective cognitive:**

O1- să recunoască cifrele din conținutul imaginii date;

O2- să asocieze corect, pe drumul din pădure, culoarea corespunzătoare fiecărei cifre în funcție de legendă;


 **Obiective psihomotorii:**


O3- să mănuiască corect materialele pentru realizarea sarcinilor.

 **Obiective afective:**

O4- să manifeste curiozitate și interes pentru finalizarea sarcinii.

STRATEGII DIDACTICE:

 **Metode si procedee:** Conversația, explicația, exercițiul, lucrul individual.

 **Material didactic:** fișe de lucru, creioane colorate.

3. ARTĂ: „MĂȘTI- personajul preferat”- pictură

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

 **Obiective cognitive:**

O1- să utilizeze ca element de limbaj plastic pata de culoare;

O2- să aplice cu pensula culoarea pe suprafețele date pentru realizarea unor compoziții originale;



O3- să denumească materialele și instrumentele de lucru;

 **Obiective psihomotorii:**


O4- să mânuiască corect materialele pentru realizarea sarcinilor.

 **Obiective afective:**

O5- să manifeste originalitate în creațiile proprii.

STRATEGII DIDACTICE:

 **Metode si procedee:** Observația, conversația, explicația, lucrul individual.

 **Material didactic:** acuarele, pensule, pahar cu apă, măști, servetele.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA II): „Personajele la concurs!” - joc de mișcare
„Eu întreb, tu răspunzi!” - joc liniștitor

OBIECTIVE OPERAȚIONALE


O1- să participe la jocurile care se desfășoară în grup;


O2- să răspundă prin acțiune la cerințele formulate;

O3- să respecte regulile jocului și partenerii de joc;

O4- să manifeste disponibilitate, bună dispoziție pe toată perioada desfășurării jocurilor.

STRATEGII DIDACTICE:

 **Metode si procedee:** Observația, conversația, explicația, demonstrația, jocul, metoda R.A.I.

 **Material didactic:** medalioane cu personaje, traseu, casă, minge.

LOCUL DE DESFĂȘURARE: sala de grupă

DURATA: o zi



BIBLIOGRAFIE:

- 🧚‍♀️ *Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7 ani)* MECI, 2008;
- 🧚‍♀️ F. Grama, M. Pletea, C. Spânu, L. Culea, R. Fotache, A. Sesovici, *Ghid pentru proiecte tematice- Activități integrate pentru preșcolari (3-5 ani)*, Ed. DPH, 2008;
- 🧚‍♀️ Glava, Adina; Tătaru, Lolica; Chiș, Olga; „Piramida cunoașterii”, Editura Diamant, Pitești, 2004;
- 🧚‍♀️ *Învățământul preșcolar și primar- nr.1-2/2015*, Ed. Arlequin;
- 🧚‍♀️ Lespezeanu, Monica, „Tradițional și modern în învățământul preșcolar”, Editura Omfal Esențial, București, 2007;
- 🧚‍♀️ M. Bulboacă, M. Alecu, *Metodica activităților matematice în grădiniță și clasa I*, Ed. Sigma, 1996;
- 🧚‍♀️ S. Borțeanu, A. Vodiță, „100 de întrebări, 100 de idei reușite- documentar privind organizarea „Întâlnirii de dimineață” în grădinița de copii), Ed. Diamant, Pitești, jud. Argeș, 2013.
- 🧚‍♀️ S. Breben, E.Gongea, G. Ruiu, M. Fulga, *Metode interactive de grup- ghid metodic*, Ed. Arves;

SCENARIUL ZILEI

Activitatea zilei debutează cu „**ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ**“

Durata: 15 minute

MOMENTE ALE ÎNTÂLNIRII DE DIMINEAȚĂ

- 🧚‍♀️ **SALUTUL** „*De mâini ne luăm/ Cercul mare îl formăm/ Dimineață ne-am trezit,/ La grădiniță am venit!/ A-nceput o nouă zi/ Bună dimineața copii!*”
„*Ne învărtim, ne învărtim,/ Ușor pe scăunel, locul ni-l găsim!*”
Copiii se așază pe scăunele și începând de la educatoare, salutul „Bună dimineața!” și strângerea mâinii se propagă în semicerc pe la fiecare copil.
- 🧚‍♀️ **PREZENȚA** „*Colegii ne-am întâlnit/ Cine oare n-a venit?*”
Este numit un copil care va spune ce copii lipsesc.
- 🧚‍♀️ **CALENDARUL NATURII**
„*Calendaru-i tare încântat/ Că va fi iar completat/ Cu nori, ploaie, vânt furtună/ Sau mai bine cu vreme bună!*”
Sunt adresate copiilor următoarele întrebări:



👧 Ce zi este astăzi?

👧 În ce anotimp suntem?

👧 Cum este vremea?

În timp ce răspund la întrebări, copiii sunt solicitați să așeze la calendar jetoanele cu imagini specifice anotimpului și vremii.

👧 **ACTIVITATEA DE GRUP**

Se desfășoară jocul „*Mingea călătoare*”, astfel: mingea va trece pe la fiecare copil. Atunci când primește mingea, copilul trebuie să spună ce poveste îi place cel mai mult.

Se recită în cor poezia „*Dacă vreau să cresc voinic!*” (Anexa 1) și se execută mișcările sugerate de text.

TRANZIȚIE: „*Iute rândul îl formăm/ La toaletă să plecăm*”- copiii sunt invitați să se ridice pentru a ieși afară.

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE: EDUCAREA LIMBAJULUI + ACTIVITATE MATEMATICĂ

TRANZIȚIE: „*Scufița roșie*” (Anexa 2)- copiii intră în sala de grupă pe versurile cântecului și în timp ce se așază pe scăunele în semicerc, se aude cum bate cineva la ușă și lasă o cutie. În aceasta se află materialele necesare pentru desfășurarea activității, dar și o scrisoare (Anexa 3) de la Zâna Poveștilor, prin care aceasta le spune copiilor că vor face o călătorie în lumea poveștilor, dar pentru a putea continua călătoria îi roagă să fie cât mai atenți și activi la activitate, să răspundă corect la întrebări, să rezolve corect sarcinile pentru a putea descoperi surpriza de la sfârșitul activității.

Se anunță *tema activității* „*Trăistuța cu povești!*”, precum și obiectivele pe înțelesul copiilor. Pe parcursul jocului copiii vor fi aleși pentru a rezolva sarcinile cu ajutorul baghetei prin expresia ritmată „*Bagheta se gândește și pe... îl numește/poftește!*”. Va răspunde doar copilul ales de baghetă, iar dacă întâmpină dificultăți va fi ajutat de către alt coleg. Pentru fiecare răspuns corect copiii sunt aplaudați. Copiii recunosc și denumesc poveștile și personajele acestora, așază personajele la imaginea corespunzătoare poveștii din care face parte, numără personajele și asociază corect cifra corespunzătoare, identifică locul fiecărui plic în șirul numeric, răspund cu adevărat sau fals la întrebări.

Copiii vor fi invitați să se ridice pentru a ieși din sală executând mișcările sugerate de versurile:

„V-ați gândit, v-ați consultat,

Și răspunsuri bune-ați dat,

Dar timpul a expirat.

Acum să ne ridicăm

Un cerc mare să formăm,

Sănătoși de vrem să fim,

Hai cu toții să sărim!

Ca mingea, ca iepurașii

Să zburăm ca fluturașii.

Și ca niște păsărele

Ce cântă pe rămurele,

Rândul frumos să-l formăm

Și spre baie să plecăm

Pe mâini să ne spălăm.

Copiii intră în sala de grupă și descoperă centrele de activitate pregătite, identifică materialele pe care le vor folosi și ce vor face la fiecare centru „*Ne plimbăm printre măsuțe/ De aproape le privim/Ce găsim pe fiecare/ Să vedem dacă ghicim?*”



Se explică copiilor sarcinile de lucru, după care, se vor împărți la centre în funcție de imaginea de pe medalionul extras prin metoda “Mâna oarbă”.

ALA I: La centrul *joc de rol* vor transpune aspecte ale vieții cotidiene în interpretarea jocului „De-a cofetarii” și vor reda forme, de culori și dimensiuni diferite, prin aplicarea unor tehnici alternative ale modelajului.

La centrul *știință* vor recunoaște cifrele din conținutul imaginilor date și vor asocia corect, pe drumul din pădure, culoarea corespunzătoare fiecărei cifre în funcție de legendă.

La centrul *artă* vor picta, la alegere, măști cu personajul preferat prin aplicarea culorilor pe suprafețele date pentru realizarea unor compoziții proprii și originale.

Înainte de începerea lucrului pe centre se vor executa mișcări de încălzire a musculaturii mâinilor.

Se urmărește activitatea copiilor și se fac aprecieri pozitive asupra modului de lucru. Se acordă ajutor acolo unde este necesar.

Copiii observă lucrările de la fiecare centru și le analizează. Vor fi apreciați pentru modul în care și-au desfășurat activitatea.

TRANZIȚIE: „*Am o căsuță mică*” (Anexa 4)- copiii sunt invitați să se ridice pentru a ieși din sala de grupă interpretând versurile cântecului și executând mișcările sugerate de text.

ALA II: Activitatea din această zi se finalizează prin jocurile: „*Personajele la concurs!*”- joc de mișcare
„*Eu întreb, tu răspunzi!*” - joc liniștitor

 „*Personajele la concurs!*” -joc de mișcare

Copiii vor fi împărțiți pe două coloane și vor purta pe cap măștile realizate la centrul artă. Pe jos se vor afla două trasee pe care sunt pictate tălpi în diferite direcții, iar la capătul traseelor se va afla o căsuță. Copiii se vor întrece doi câte doi și vor porni doar la semnalul dat de educatoare. Cel care va sări corect, repetând poziția tălpilor și va ajunge primul la căsuță, va fi câștigător. Jocul se va desfășura până când se vor întrece toți copiii.

 „*Eu întreb, tu răspunzi!*”- joc liniștitor

Copiii vor sta pe scăunele, acestea fiind așezate în formă de cerc. Voi numi un copil, îi voi arunca mingea, iar el va răspunde la întrebarea „Ce ți-a plăcut cel mai mult în această zi?”. La rândul lui va numi un alt copil și îi va adresa aceeași întrebare. Jocul se va desfășura până când vor răspunde cât mai mulți copii.

Se apreciază modul de lucru și comportamentul copiilor din timpul activității.

La sfârșitul activității vom descoperi surpriza de la Zâna Poveștilor și copiii sunt răsplătiți cu câte o bomboană.



DEMERSUL DIDACTIC

<i>EVENIMENTUL DIDACTIC</i>	<i>CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC</i>	<i>STRATEGII DIDACTICE</i>		<i>EVALUARE</i>	
		<i>Metode și procedee</i>	<i>Mijloace didactice</i>	<i>Instrumente</i>	<i>Indicatori</i>
<i>I. MOMENT ORGANIZATORIC</i>	<p>Se asigură condițiile optime pentru desfășurarea activității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aerisirea sălii de grupă; - aranjarea mobilierului; - pregătirea materialului didactic. 				
<i>II. CAPTAREA ATENȚIEI</i>	<p>Activitatea zilei debutează cu „Întâlnirea de dimineață “</p> <p>🧚 SALUTUL „De mâini ne luăm/ Cercul mare îl formăm/ Dimineață ne-am trezit,/ La grădiniță am venit!/ A-nceput o nouă zi/ Bună dimineața copii „Ne învârtim, ne învârtim/ Ușor pe scăunel, locul ni-l găsim!</p> <p>Copiii se așază pe scăunele și începând de la educatoare, salutul „Bună dimineața!” și strângerea mâinii se propagă în semicerc pe la fiecare copil.</p> <p>🧚 PREZENȚA „Colegii ne-am întâlnit/ Cine oare n-a venit?” Este numit un copil care va spune ce copii lipsesc.</p> <p>🧚 CALENDARUL NATURII „Calendaru-i tare încântat/ Că va fi iar completat./ Cu nori, ploaie, vânt furtună/ Sau mai bine cu vreme bună!”</p> <p>Sunt adresate copiilor următoarele întrebări:</p> <p>🧚 Ce zi este astăzi?</p> <p>🧚 În ce anotimp suntem?</p>	<p>Conversația</p> <p>Observația</p> <p>Conversația</p> <p>Problemat-</p>	<p>Fotografiile Copiilor</p> <p>Calendarul naturii</p>	<p>Conversația</p> <p>Calendarul naturii</p>	<p>Așază imaginile corespunzătoare anotimpului, stării vremii, copiilor prezenți</p>



	<p>👧 Cum este vremea? În timp ce răspund la întrebări, copiii sunt solicitați să așeze la calendar jetoanele cu imagini specifice anotimpului și vremii.</p> <p>👧 ACTIVITATEA DE GRUP Se desfășoară jocul „<i>Mingea călătoare</i>”, astfel: mingea va trece pe la fiecare copil. Atunci când primește mingea, copilul trebuie să spună ce poveste îi place. Se recită în cor poezia „<i>Dacă vreau să cresc voinic!</i>”</p>	zarea Jocul	Minge	Jocul	Rețin regulile jocului Răspund la întrebare
<p>III. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR</p>	<p>Se anunță tema activității „Trăistuța cu povești!”, precum și obiectivele pe înțelesul copiilor. Copiii recunosc și denumesc poveștile și personajele acestora, așază personajele la imaginea corespunzătoare poveștii din care face parte, numără personajele și asociază corect cifra corespunzătoare, identifică locul fiecărui plic în șirul numeric, răspund cu adevărat sau fals la întrebări.</p>	Conversația Explicația			Copiii ascultă și rețin titlul activității și obiectivele acesteia
<p>IV. REACTUALIZAREA CUNOȘTIINȚELOR</p>	<p>Se adresează întrebările:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Până la cât am învățat să numărăm?” (până la 4) - Numără crescător de la 1 la 4 - Numără descrescător de la 4 la 1 - „Ce povești cunoașteți?” 	Conversația Exercițiul		Joc-exercițiu	Numără crescător/descrescător în limitele 1-4
<p>V. DIRIJAREA ACTIVITĂȚII</p>	<p>Se prezintă sarcina didactică și regulile jocului. Explicarea jocului: Pe parcursul jocului copiii vor fi aleși pentru a rezolva sarcinile cu ajutorul baghetei prin expresia ritmată „Bagheta se gândeste și pe... îl numește/poftește!”. Va răspunde doar copilul ales de baghetă, iar dacă întâmpină dificultăți va fi ajutat de către alt coleg. Pentru fiecare răspuns corect copiii sunt aplaudați.</p>	Explicația	Baghetă		Copiii ascultă cu atenție și rețin regulile jocului



	<p>Varianta I : „Atent de vei fi, povestea vei descoperi”</p> <p>Pe o planșă se vor afla plicuri colorate (roșii, galbene și verzi), iar în fiecare plic se va afla câte o imagine sugestivă din poveștile învățate. Copilul ales de baghetă va alege un plic, va identifică poziția lui în șirul numeric, va extrage imaginea din el și va denumi povestea din care face parte.</p> <p>Se va desfășura jocul de probă</p> <p>Desfășurarea jocului</p> <p>Jocul se va executa de către 5-6 copii. Răspunsurile corecte sunt aplaudate, iar copiii care întâmpină dificultăți sunt ajutați de către alt coleg.</p> <p>Copiii sunt permanent corecți dacă e cazul.</p> <p>Varianta a II-a: „Recunoaște personajul!”</p> <p>Pe tabla magnetica se vor afla planșe sugestive celor trei povești. Într-un coș se vor afla siluete cu personaje din povești. La semnalul meu „coșul se plimbă”, copiii vor plimba din mână în mână coșul până la semnalul „coșul se oprește”.</p> <p>Copilul la care s-a oprit coșul va extrage un jeton, va recunoaște personajul și îl va așeza la imaginea corespunzătoare poveștii din care face parte în poziția spațială indicată de mine.</p> <p>Se va desfășura jocul de probă</p> <p>Desfășurarea jocului</p> <p>Jocul se execută până când sunt așezate pe planșe toate personajele, apoi le vor număra și vor asocia corect cifra corespunzătoare numărului de personaje de pe fiecare planșă.</p> <p>Răspunsurile corecte sunt aplaudate, iar copiii care întâmpină dificultăți sunt ajutați de către alt coleg.</p> <p>Copiii sunt permanent corecți dacă e cazul.</p>	<p>Conversația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Problematizarea</p> <p>Jocul</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Demonstrația</p> <p>Problematizarea</p> <p>Jocul</p>	<p>Plicuri colorate</p> <p>Imagini cu secvențe din povești</p> <p>Planșe reprezentative poveștilor „Scufița roșie”, „Capra cu trei iezi” și „Punguța cu doi bani”</p> <p>Jetoane cu personaje</p> <p>Jetoane cu cifre</p>	<p>Jocul</p> <p>Jocul</p>	<p>Identifică poziția plicului în șirul numeric</p> <p>Denumesc povestea din care face parte imaginea</p> <p>Denumesc personajul</p> <p>Așază personajul la imaginea corespunzătoare</p> <p>Asociază corect cifra corespunzătoare numărului de personaje</p>
--	---	---	---	---------------------------	--



	<p>Varianta a III-a: „Adevărat sau fals”</p> <p>Fiecare copil va primi câte o paletă roșie și o paletă verde.</p> <p>Dintr-un coș voi extrage bilețele pe care se află propoziții din povești, adevărate sau false. La auzirea enunțului copiii vor ridica paleta roșie dacă enunțul este fals și pe cea verde dacă enunțul este adevărat. Voi numi un copil pentru a preciza alegerea făcută.</p> <p>Se va desfășura jocul de probă</p> <p>Desfășurarea jocului</p> <p>Voi citi cât mai multe enunțuri astfel încât să fie solicitați câți mai mulți copii.</p> <p>Răspunsurile corecte sunt aplaudate, iar copiii care întâmpina dificultăți sunt ajutați de către alt coleg.</p>	<p>Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Demonstrația</p> <p>Problematizarea</p> <p>Jocul</p>	<p>Palete roșii și verzi</p> <p>Coș cu bilețele</p>	<p>Jocul</p>	<p>Recunoaște enunțuri adevărate sau false în legătură cu poveștile cunoscute</p>
<p>VI. OBȚINEREA PERFORMANȚEI</p>	<p>Complicarea jocului</p> <p>Copiii se vor împărți în trei grupe în funcție de cifra de pe medalion (1, 2 sau 3). Pe mese se vor afla planșe cu metoda „Floare de lotus” precum și jetoane cu imagini, obiecte, personaje din cele trei povești.</p> <p>Fiecare grupă va trebui să așeze pe cele 8 petale câte un obiect/o imagine/un personaj care se regăsește doar în povestea aflată în mijlocul florii de lotus, respectiv „Scufița roșie”, „Capra cu trei iezi” și „Punguța cu doi bani”.</p> <p>După ce fiecare grupă va termina de sortat și așezat imaginile pe petale voi expune planșele pe rând și vom analiza corectitudinea îndeplinirii sarcinilor.</p>	<p>Problematizarea</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p>	<p>Planșe cu metoda „Floare de lotus”</p> <p>Jetoane cu personaje, obiecte, imagini din povești</p>	<p>Jocul</p>	<p>Raportează corect imaginile la povestea dată</p>
<p>VII. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI</p>	<p>Copiii intră în sala de grupă și descoperă centrele de activitate pregătite, identifică materialele pe care le vor folosi și ce vor face la fiecare centru „<i>Ne plimbăm printre măsuțe/ De</i></p>	<p>Conversația</p>		<p>Conversația</p>	<p>Copiii observă centrele de activitate și intuiesc materialele</p>



	<p><i>aproape le privim/Ce găsim pe fiecare/ Să vedem dacă ghicim?”</i></p> <p>Se explică copiilor sarcinile de lucru, după care, se vor împărți la centre în funcție de imaginea de pe medalionul extras prin metoda “Mâna oarbă”.</p> <p>La centrul joc de rol vor transpune aspecte ale vieții cotidiene în interpretarea jocului „De-a cofetarii” și vor reda forme, de culori și dimensiuni diferite, prin aplicarea unor tehnici alternative ale modelajului.</p> <p>La centrul știință vor recunoaște cifrele din conținutul imaginilor date și vor asocia corect, pe drumul din pădure, culoarea corespunzătoare fiecărei cifre în funcție de legendă.</p> <p>La centrul artă vor picta, la alegere, măști cu personajul preferat prin aplicarea culorilor pe suprafețele date pentru realizarea unor compoziții proprii și originale.</p>	<p>Explicația</p> <p>Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Jocul</p> <p>Observația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Lucrul individual</p> <p>Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Observația</p> <p>Lucrul individual</p>	<p>Sorturi</p> <p>Sucitoare</p> <p>Cocă</p> <p>Bonețele</p> <p>Planșete</p> <p>Forme prăjituri</p> <p>Mărgele</p> <p>Fișă de lucru</p> <p>Creioane colorate</p> <p>Măști</p> <p>Acuarele</p> <p>Pensule</p> <p>Pahar cu apă</p> <p>Șervețele</p>	<p>Joc de rol</p> <p>Fișă de lucru</p> <p>Fișă de lucru</p>	<p>de lucru</p> <p>Transpun aspecte ale vieții cotidiene în interpretarea jocului „De-a cofetarii” Redau forme, de culori și dimensiuni diferite, prin aplicarea unor tehnici alternative ale modelajului.</p> <p>Asociază corect, pe drumul din pădure, culoarea corespunzătoare fiecărei cifre în funcție de legendă</p> <p>Utilizează ca element de limbaj plastic pata de culoare Aplică cu pensula culoarea pe suprafețele date pentru</p>
--	---	---	--	---	---



	<p>Înainte de începerea lucrului pe centre se vor executa mișcări de încălzire a musculaturii mâinilor.</p> <p>Se urmărește activitatea copiilor și se fac aprecieri pozitive asupra modului de lucru. Se acordă ajutor acolo unde este necesar.</p> <p>Copiii observă lucrările de la fiecare centru și le analizează. Vor fi apreciați pentru modul în care și-au desfășurat activitatea.</p> <p>Sunt invitați să se ridice pentru a ieși din sala cântând „Am o căsuță mica”.</p>	<p>Observația</p> <p>Conversația</p>		<p>Conversația</p> <p>Fișă de lucru</p>	<p>realizarea unor compoziții originale; Denumesc materialele și instrumentele de lucru</p> <p>Apreciază critic și autocritic lucrările</p>
<p>VIII. EVALUAREA ȘI ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII</p>	<p>Activitatea din această zi se finalizează prin jocul de mișcare „Personajele la concurs!” și „Eu întreb, tu răspunzi!” - joc liniștitor.</p> <p>Se apreciază modul de lucru și comportamentul copiilor din timpul activității. Ca răsplată fiecare dintre ei va primi câte o diplomă.</p>	<p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Jocul</p> <p>Conversația</p>	<p>Măști</p> <p>Minge</p> <p>Trasee</p> <p>Casă</p> <p>Medalioane</p>	<p>Jocul</p>	<p>Participă la joc</p> <p>Respectă regulile jocului</p> <p>Raportează rezultatele copiilor la cerințele activității</p>



ANEXA 1

“DACĂ VREAU SĂ CRESC VOINIC!”- gimnastica de înviorare

*Dacă vreau să cresc voinic
Fac gimnastică de mic
Merg în pas alergător
Sar apoi într-un picior,
Mă opresc, respir ușor*

*Întind brațele să zbor,
Lumea toată e a mea,
Când m-așez jos la podea.
Ăsta-i doar un început
Ia priviți cât am crescut!*

ANEXA 2

SCUFIȚA ROȘIE- cântec (tranziție)

1. La bunica prin pădure
*Singur- am plecat,
Coșulețul cu merinde
Mama mi l-a dat.*

Refren

*Și mi-a spus să fiu cuminte
De la drum să nu m-abat* **BIS**
Prin pădure-i lupu-nfometat!

2. Bunicuța e bolnavă
Și la ea mă duc

*Lapte, cozonac și bunătăț
Eu am să-i duc*

Refren

*Drumul am să-l părăsesc
Și cu nimeni nu vorbesc* **BIS**
Fiindcă mama așa m-a învățat.

3. Ce pădure minunată
*Să mă joc un pic,
Că drumul pân la bunica
E destul de mic.*

Refren.....



ANEXA 3

SCRISOARE DE LA ZÂNA POVEȘTILOR

Dragi copii,

Această cutie v-am trimis-o eu, Zâna Poveștilor, pentru că am auzit că vă plac foarte mult poveștile. În ea veți descoperi multe lucruri frumoase cu care veți porni într-o călătorie în lumea minunată a poveștilor. În cutie se află și o baghetă magică pe care i-am trimis-o doamnei educatoare cu care ea îi va alege să răspundă la întrebări doar pe copiii cuminți folosind o formulă magică. V-am mai trimis și o surpriză, dar o veți descoperi abia la sfârșitul activității și numai dacă veți fi atenți, veți răspunde corect la întrebări și veți rezolva corect sarcinile.

Vă urez mult succes!

Cu drag, Zâna Poveștilor

ANEXA 4

AM O CĂSUȚĂ MICĂ- joc cu text și cânt (tranziție)

Am o căsuța mică, așa și-așa

Și fumul se ridică, așa și așa

Eu bat la ușa casei , așa și așa

Și-mi lustruiesc pantofii, așa și așa. ...

ȚINE PASUL...ACCELERĂM