

PROIECT DIDACTIC

DATA: 19.11.2024

EDUCATOARE: TUDORACHE ANDREEA ELENA

GRUPA: pregătitoare F

CATEGORIA DE ACTIVITATE: cunoașterea mediului

TEMA: Animale domestice

SUBIECTUL: „Ce știi despre ...?”

MIJLOC DE REALIZARE: joc didactic

TIPUL ACTIVITĂȚII: evaluare

OBIECTIVE CADRU:

- dezvoltarea capacității de a cunoaște și a înțelege mediul înconjurător;
- educarea capacității de exprimare corectă în relațiile interpersonale;
- cultivarea interesului și a plăcerii pentru învățarea prin cooperare;
- stimularea gândirii critice, a inițiativei.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- să cunoască unele elemente componente ale lumii înconjurătoare (animale);
- să deducă conexiuni între idei, concepte, pornind de la tema centrală;
- să participe la activitățile de învățare în grup, atât în calitate de vorbitor, cât și în calitate de auditor;
- să-și adapteze propriul comportament la cerințele grupurilor informale.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: la sfârșitul activității copiii vor fi capabili să:

- O₁** – să-și aleagă ca temă de discuție unul din animalele domestice: câine, vacă, cal, oaie, capră, pisică, porc.
- O₂** – să reprezinte prin desen caracteristici ale animalului ales: adăpost, hrană, foloase;
- O₃** – să-și exprime propriile gânduri, emoții, sentimente, în legătură cu animalele prin ghicitori, rime, poezii, cântece, desen, dans;
- O₄** – să accepte și să ofere sprijin;
- O₅** – să facă schimb de idei, selectând informația cea mai bună;
- O₆** – să sintetizeze în fața colectivului rezultatele muncii în echipă.

SARCINA JOCULUI: să reprezinte prin desen caracteristici ale animalelor domestice: adăpost, hrană, foloase.

REGULILE JOCULUI: copiii vor fi împărțiți în grupe care cuprind 3 – 4 copii, își aleg un animal domestic, îl lipesc pe coala de hârtie, în mijloc și cu culori diferite trasează săgeți și desenează caracteristici ale acestora. La terminarea sarcinii copiii vor așeza creioanele la mijlocul mesei și va veni în față un reprezentant al grupei și prezintă ideile elaborate de grup, prin desen.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

- a) metode: „harta conceptuală”, „mâna oarbă”, învățarea prin cooperare, „creioanele la mijloc”, „turul galeriei”, conversația, explicația;
- b) mijloace didactice: jetoane cu animale domestice, creioane colorate, coli de hârtie, lipici, carte de ghicitori.

BIBLIOGRAFIE:

- „Revista învățământului preșcolar”, nr. 1/2007;
- „Programa activităților instructiv – educative din grădiniță”, București, 2005;
- A. Vodita, „Jocuri didactice pentru cunoașterea mediului”, Editura Aramis, București;
- I. Mihai, M. Arsene, „Ghicitori hazlii pentru voi copii”, Editura Aramis, București.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

MOMENTELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE
		METODE	MIJLOACE	
1. Moment organizatoric	-se realizează: • amenajarea spațiului educațional pentru lucrul pe grupuri mici; • aranjarea materialului necesar pentru desfășurarea act.; • așezarea copiilor pe grupe;			
2. Captarea atenției	- se adresează copiilor următoarele întrebări: • Care sunt animalele domestice despre care am discutat? • De ce se numesc animale domestice? • Care sunt adăposturile acestor animale? • Cu ce se hrănesc acestea? • Ce foloase are omul de la ele?	- conversația;		- frontală;
3. Anunțarea temei	- se prezintă copiilor <i>metoda hărții conceptuale</i> : Animalul ales de către o grupă va fi lipit în centrul colii de hârtie, iar copiii vor trasa săgeți și vor desena unele caracteristici ale acestora, reprezentând o hartă.	- explicația; - metoda hărții conceptuale;		
4. Explicarea regulilor jocului	- cu ajutorul <i>metodei mâna oarbă</i> fiecare lider al grupului va alege un animal domestic, iar prin cooperare stabilesc sarcinile: lipesc animalul în mijlocul foii, se trasează săgeți, fiecare membru va desena câte o caracteristică a animalului respectiv;	- mâna oarbă; - explicația;		
5. Executarea jocului de probă	- se execută jocul de probă cu un singur copil; Ex.: se alege vacă, se lipește și se trasează săgeți. Se vor desena următoarele caracteristici: grajdul pentru adăpost, fân pentru hrană, laptele și produsele acestuia pentru foloase.	- demonstrația;	- jeton cu un animal; - creioane colorate;	- individuală;
6. Executarea propriu-zisă a jocului	- fiecare grup își realizează sarcina, cooperând și găsind varianta adecvată; - câte un membru din fiecare grupă va alege un jeton cu animal domestic prin metoda mâinii oarbe; - vor lipi în centrul colii animalul ales, iar cu culori diferite pentru fiecare copil vor trasa săgeți și vor desena caracteristici	- învățarea prin cooperare; - harta conceptuală; - creioanele la	- culori colorate; - coli de hârtie; - lipici; -jetoane cu	- pe grupe;

Obținerea performanței	ale acestora; - se va atrage atenția că fiecare copil din grupă va lucra cu o culoare diferită pentru a se sesiza munca fiecăruia; - la încheierea sarcinii creioanele vor fi așezate la mijlocul mesei;	mijloc;	animale;	
7. Asigurarea retenției și a transferului	- liderul fiecărui grup va prezenta harta conceptuală celorlalte grupe și vor fi așezate toate hărțile pe o bucată de polistiren pentru sesizarea eventualelor greșeli și corectarea acestora;	- turul galeriei;		- frontală;
8. Încheierea activității	- activitatea se încheie cu ghicitori, poezii și cântecele; - se vor face aprecieri cu privire la importanța muncii în echipă și asupra modului în care copiii au participat la activitate;			- frontală;