

PROIECT DIDACTIC

TRĂISTUȚA CU POVEȘTI

Prof. Onica Larisa
Grădinița "Lumea Copiilor" Lupeni -HD

GRUPA: MARE

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

CATEGORIA DE ACTIVITATE: EDUCAREA LIMBAJULUI

TEMA: „TRĂISTUȚA CU POVEȘTI”

FORMA DE REALIZARE: JOC DIDACTIC

TIPUL ACTIVITĂȚII: verificare și consolidare a cunoștințelor

SCOPUL: verificarea însușirii de către copii a conținutului poveștilor cunoscute; stimularea expresivității și creativității limbajului oral prin utilizarea unor cuvinte și expresii din poveștile prezentate.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

a) cognitive:

- să recunoască imagini din poveștile cunoscute;
- să identifice personajele din povești denumindu-le corect;
- să redea fragmente din povestile recunoscute;
- să caracterizeze personajele din povești, făcând diferența dintre personajele pozitive și personajele negative;
- să redea dialogul dintre personajele din povești, interpretând rolul acestora;
- să identifice trăsăturile morale ale personajelor din povești;
- să găsească răspunsul ghicitorii prezentate de educatoare;
- să utilizeze cuvinte, expresii specifice poveștilor;
- să corecteze greselile strecurate intenționat în conținutul poveștii de către educatoare;

b) psiho-motorii:

- să execute anumite mișcări specifice personajelor din povești;

c) afective:

- să-și exprime sentimentele de dragoste, bucurie, prețuire față de eroii preferați;
- să colaboreze cu colegii de grupă.

SARCINA DIDACTICĂ: identificarea personajelor și a poveștilor pe baza imaginilor și a descrierii făcute de către educatoare;

REGULILE JOCULUI: copiii recunosc povestea/personajul cu ajutorul materialelor prezentate de educatoare, fiecare răspuns corect fiind recompensat cu aplauzele colegilor și cu un punct câștigat pentru echipă.

ELEMENTE DE JOC: surpriză, ghicire, așteptare, întrecere, mișcare, aplauze.

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, demonstrația, expunerea, descoperirea, problematizarea, exercițiul.

MATERIAL DIDACTIC:

- personaje și imagini din poveștile: „*Capra cu trei iezi*”, „*Ursul păcălit de vulpe*”, „*Scufița Roșie*”, „*Cei trei porcelusi*”;
- Invitatul surpriză-iepură
- trăistuta cu povești;
- fragmente din cântece și povești;
- tablă ;

DURATA: 35-40 minute

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

- **Aurelia Ana, Smaranda Maria Cioflică**, - „*Proiecte tematice orientative*”, Editura Tehno-Art, Oradea, 2003
- **Adriana Manolache, Cornelia Dragomir**, - „*ABC-ul basmelor*”, Editura Aramis, București, 2003
- **Florica Mitu, Ștefania Antonovici** - „*Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar*”, Editura Tehno-Art, Oradea, 2005
- **M.E.C.** – „*Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii*”, Editura Integral, București, 2005
- **Viorica Preda, Mioara Pletea** – „*Ghid pentru proiecte tematice*”, Editura Humanitas Educațional, București, 2005

DEMERS DIDACTIC

MOMENTELE ACTIVITĂȚII	ACTIVITATEA EDUCATOAREI	ACTIVITATEA COPIILOR	METODE ȘI PROCEDEE
1.MOMENT ORGANIZATORIC	Se creează condițiile optime necesare desfășurării activității în bune condiții: - introducerea copiilor în sala de grupă; - așezarea copiilor pe pernute, în semicerc.	Intră în sala de grupă Se vor așeza conform indicațiilor date de către educatoare.	
2. CAPTAREA ATENȚIEI ȘI ANUNȚAREA TEMEI	Atenția și interesul copiilor vor fi captate prin introducerea invitatului surpriză – iepurasul- care dorește să aducă multe cadouri copiilor dacă vor ști să se joace jocul „ Trăistuța cu povești ”.	Ascultă scrisoare iepurasului. Răspund la întrebări. Retin titlul jocului	Conversația
3. ENUNȚAREA SCOPULUI ȘI A OBIECTIVELOR	Prezintă scopul și obiectivele într-un limbaj accesibil copiilor. „Trebuie să fiți atenți ca să puteți recunoaște personajele și titlul poveștilor din care acestea provin. Pe urmă vom denumi și alte personaje din poveste, fiecare răspuns corect fiind recompensat de colegi cu aplauze.”	Ascultă cu atenție explicațiile date	Expunerea Explicația Expunerea

	<p>echipă denumeste un personaj dintr-o poveste și cere unui coleg din echipa a doua spună dacă este un personaj pozitiv sau negative argumentându-si răspunsul. Răspunsurile corecte sunt aplaudate.</p> <p>Varianta 2. –Ghicatori Educatorea prezintă, pe rând, celor două echipe ghicitori specifice povestilor cunoscute iar prescolarii dau răspunsurile corecte. Se urmărește ca pe tot parcursul jocului să fie antrenat un număr cât mai mare de prescolari.</p> <p>Varianta 3.- Corectează greseala! Educatorea prezintă fragmente din anumite povesti, fragmente care au strecurate anumite greseli de continut iar copiii celor două echipe vor spune forma corectă a povestilor.</p> <p>Varianta 4. – Întrebarea DE CE? Fiecare echipă adresează echipei adverse întrebări care solicită operatiile gândirii: „De ce se numeste Scufita Rosie?” „De ce se numeste povestea „Ursul păcălit de vulpe?”</p>	<p>Au raspuns corect la Ghicitori.</p> <p>Sa recunoasca greseala si sa o corecteze.</p> <p>Copiii trebuie sa raspunda corect la intrebarea DE CE?</p>	<p>Problematizare</p> <p>Descoperirea Problematizare a</p> <p>Exercițiu</p> <p>Conversații</p> <p>Exercițiul</p> <p>Problematizare</p>
8. EVALUARE	În această etapă prescolarii vor separa pe panou jetoanele reprezentând personajele principale grupate după criteriul „fapte bune”/fapte rele”.		
9. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII	Copiii se vor autoevalua și coevalua. Se vor face aprecieri privind desfășurarea activității și comportamentul copiilor	Se autoevaluează și coevaluează	