



PROIECT DIDACTIC

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 20
GRUPA MICĂ *BUBURUZELE*
CADRU DIDACTIC: CANTACUZ ALINA

FEBRUARIE 2017

DATA: 20.02.2017

GRUPA : mică

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: *Când, cum și de ce se întâmplă*

PROIECT TEMATIC: *Viețuitoarele naturii, noi să le-ngrijim*

SUBTEMA: *Animalele domestice ne-aduc nouă...*

DOMENIUL EXPERIENTIAL: Domeniul limbă și comunicare

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Educarea limbajului

MIJLOC DE REALIZARE: joc didactic: *Cocoșul și găscă*

TIPUL ACTIVITĂȚII: predare-învățare

SCOPUL: Formarea capacității de a distinge sunetele ce compun cuvintele și de a le pronunța corect.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1- să articuleze consoanele velare *c* și *g* din onomatopeele *ga-ga-ga* și *cu-cu-ri-gu*;

O2- să numească acțiunile cocoșului și ale găștii din imaginile așezate pe masă;

O3- să ghicească animalele, pe baza onomatopeelor înregistrate;

Metode și procedee: jocul didactic, conversația, demonstrația, explicația, exercițiul.

Mijloace de învățământ: imagini, baghetă magică, PPT, buline colorate, clopoțel;

Durata: 15 minute

Bibliografie și surse web:

Pop, Angela, *Jocuri cu sunete și cuvinte. Jocuri și exerciții pentru educarea auzului fonematic*, Tg. Mureș, 2011.

Zlate, Ștefania, *Metodica activităților de dezvoltare a limbajului și contribuția jocului didactic la îmbogățirea vocabularului*, București, 2003.

<http://www.psiholog-timisoara.ro/atasamente%20pentru%20descarcare/Onomatopee%20si%20interjectii.pdf>, accesat la 13.02.2017.

Etapale activității	Ob. Op.	Conținut instructiv-educativ	Strategia didactica			Evaluare
			Metode și procedee	Mijloace/ materiale didactice	Forme de organizare	
Moment organizatoric		Se pregătesc materialele necesare desfășurării activității (imagini, baghetă magică, PPT, buline colorate.). Scaunele se așază în formă de semicerc.				
Captarea atenției		Copiii li se citește o ghicitoare: <i>Cine este pintenat?</i> <i>Și ne cântă de pe gard?</i> <i>Cucurigu!</i> (Cocoșul). Li se prezintă un scurt videoclip cu răspunsul corect.		Videoclip		
Reactualizarea cunoștințelor		După ce se află răspunsul ghicitorii, copiilor li se cere să numească câteva păsări de curte, pornind de la imaginile proiectate (cocoș, găină, rață, gâscă)	Brainstorming	PPT		
Anuntarea temei și a obiectivelor		Se precizează că se vor juca <i>Cocoșul și gâsca</i> . Vor spune ce fac aceste păsări și le vor imita, pronunțând cât mai bine: <i>ga-ga-ga</i> și <i>cu-cu-ri-gu</i> .	Expunerea			

Desfășurarea activității	O1 O2	<p>Anunțarea jocului Copiii repetă titlul jocului: <i>Cocoșul și găscă</i></p> <p>Regulile jocului Educatorea arată copiilor cartonașele surpriză, cu care se vor juca. Le așază pe masă cu fața în jos. Prima regulă constă în a alege un cartonaș și a spune ce face cocoșul sau găscă; a doua în a face precum face cocoșul sau găscă; a treia în a imita împreună cu ceilalți copii acțiunea făcută de cocoș sau de găscă.</p> <p>Jocul de probă Este ales un copil care ia de pe masă un cartonaș. Spune în propoziție ce face cocoșul/găscă (<i>Cocoșul/Găscă mănâncă/cigulește</i>). Face precum cocoșul: <i>Cu-cu-ri-gu!</i> Copiii împreună imită acțiunea de a ciuguli.</p> <p>Jocul propriu-zis Pe rând, copiii aleg cartonașele de pe masă (<i>Cocoșul/găscă cântă/găgăie; ...mănâncă/ciugulește; ... merge; /....sare; ...scurmă/zboară; doarme; aleargă – a se vedea anexa</i>). Când numesc ceea ce văd în imagini sună clopoțelul. În cazul în care nu</p>	Explicația Demonstrația Exercițiul	Cartonașe Baghetă magică Cartonașe	Frontal	<p>Capacitatea de a articula corespunzător sunetele <i>c</i> și <i>g</i> din onomatopee</p> <p>Capacitatea de a pronunța clar cuvinte</p> <p>Capacitatea de a se exprima în propoziție</p>
--------------------------	----------	--	--	--	---------	--

	O1 O2	reușesc să identifice acțiunea, educatoarea intervine și ajută să găsească răspunsul corespunzător. De fiecare dată repetă onomatopeele corespunzătoare: <i>ga-ga-ga/cu-cu-ri-gu</i> , după care imită acțiunea împreună cu ai lor colegi. Sunt apaludați, încurajați și corecți unde este cazul, pentru ca vorbirea folosită să fie cât mai clară și corectă.	Conversația			
Asigurarea retenției și a feedback-ului	O3	Complicarea jocului Copii li se cere să audieze sunete ale animalelor, iar ei, atinși de bagheta magică, vin să ghicească animalul corespunzător, alegând imaginea corespunzătoare(ex. <i>MUUU- vaca</i>). Dacă răspund corect, vor auzi un sunet de copii veseli, dacă greșesc, un sunet de eroare. În final sunt aplaudați. Se repetă titlul jocului și onomatopeele.	Conversația Exercițiul	PPT	Frontal	Capacitatea de a identifica animalele domestice pe baza onomatopeelor
Incheierea activității		Se fac aprecieri asupra desfășurării activității și asupra modului de comportare a copiilor. Se primesc buline				

Anexa



