

*după Fișa pentru aprecierea progresului individual al copilului, înainte de intrarea în învățământul primar, Anexa nr. 4, *Curriculum pentru educația timpurie*, 2019
Alina Andrieș, prof. învă. preșcolar

Evaluare sumativă-Grupa mică *Exploratorii* Februarie 2020

DOMENII DE DEZVOLTARE (competențe selectate pentru grupa mică)

Dezvoltare socio-emoțională:

1. Urmează indicațiile adulților în ceea ce privește comportamentul adecvat în anumite situații – *observare sistematică*;
2. Interacționează, din proprie inițiativă, cu copiii apropiați ca vârstă, în diferite contexte- *observare sistematică*;
4. Își spune corect numele, prenumele, vârsta, orașul în care locuiește- *convorbire, Întâlnirea de dimineață*;
5. Reacționează adaptativ la contexte sociale variate- *observare sistematică*;

Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii:

1. Povestește un eveniment sau o poveste cunoscută, respectând succesiunea evenimentelor, pe bază de imagini- *joc didactic Traista cu povești*
3. Stă și ascultă în momente de lectură, fără să deranjeze, rămâne până la finalul ei- *observare sistematică*;
4. Recunoaște litere mari de tipar (A, M, U)- *Întâlnirea de dimineață*;
5. Recunoaște scrisul în imagini- *convorbire, Întâlnirea de dimineață*;

Dezvoltare fizică, a sănătății și igienei personale:

1. Poziționează corpul și membrele în mod corespunzător pentru a imita ceva sau pe cineva sau pentru a executa o mișcare: *joc de mișcare Cursa isteților*;
2. Își pune singur pantofii și se dezbracă singur- *observare sistematică*;
3. Demonstrează independență în igiena personală (se spală și se șterge singur pe mâini, folosește independent toaleta)- *observare sistematică*
4. Demonstrează cunoașterea regulilor de siguranță în jocul simbolic- *joc didactic Ce reguli respectăm când ne jucăm împreună?*;

Dezvoltare cognitivă și cunoașterea lumii

1. Grupează obiecte care întrunesc două criterii concomitent: *joc didactic: Pune animăluțele la căsuța lor*;

4. Creează, copiază și construiește forme (cerc, pătrat)- *joc didactic- Săculețul cu surprize;*
5. Descrie și compară nevoile de bază ale ființelor vii- *joc didactic- ADE- Roata anotimpurilor; ALA- Ce face animăluțul?*

Capacități și atitudini în învățare

1. Formulează întrebări referitoare la schimbările din jur- *observare sistematică;*
2. Exprimă dorința de a învăța să realizeze anumite acțiuni de autoservire, să confecționeze obiecte, jucării- *observare sistematică, DOS- Batista-îndoire, lipire, decorare, DEC: Căsuța- pictură;*
3. Se concentrează la o activitate de 10 minute, fără supervizare- *observare sistematică*
4. Găsește forme și mijloace noi de exprimare a gândurilor și emoțiilor (prin muzică, desen, dans, joc simbolic)- *observare sistematică, DEC- joc didactic Pe scenă;*

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

| Nr. crt. | Ziua | ADE | Conținutul activității | Indicatori | Obs. | | |
|----------|------|---------------------------------|--|--|---------|----------|-----------|
| | | | | | A (Nr.) | D (nume) | NS (nume) |
| 1. | Luni | DȘ+DEC: <i>Căsuța magică</i> | <p>Joc didactic (asemănător în prima parte cu jocul <i>Roata anotimpurilor</i>):</p> <p>Introducere: Clau, prietenul grupei vrea să-și amintească ce se întâmplă în anotimpul de toamnă și de iarnă. Îi roagă pe copii să-l ajute. Pentru aceasta vor juca <i>Căsuța magică</i> (casă mare din plastic)</p> <p>Reguli: În această casă magică se află o roată cu două anotimpuri (toamna și iarna), un coș cu fotografii și două coșuri goale. Copiii vin pe rând, învârt roata, numesc anotimpul, aleg imaginea potrivită anotimpului, verbalizează ce văd și o pun în coșul albastru dacă reprezintă iarna, în cel roșu, dacă reprezintă toamna.</p> <p>Complicarea jocului: Copiii vor picta o căsuță în anotimpul de iarnă (pentru ajutor, acoperișul căsuței este deja desenat). Li se prezintă câteva tablouri, și li se reamintesc modalitățile</p> | <p>1. Identificarea anotimpului de iarnă sau de toamnă pe baza imaginilor;</p> <p>2. Numirea de acțiuni specifice anotimpurilor, plecând de la imagini;</p> <p>3. Asocierea acțiunilor cu anotimpul potrivit;</p> <p>4. Exprimarea gândurilor și emoțiilor prin pictură;</p> <p>5. Pictarea unei case în anotimpul de iarnă.</p> | | | |

| | | | | | | | |
|----|----------|----------------------------|--|---|--|--|--|
| | | | de pictare a unei case și de combinare a culorii albastre cu alb, pentru realizarea zăpezii. Se specifică că se pot adăuga și alte elemente ca: brazi, cer etc. MATERIALE: casă, coș roșu, albastru, galben, roata anotipurilor, imagini cu anotimpuri, fise (triunghi pentru casă), picturi, acuarele, pensule, buline | | | | |
| 2. | Marți | DLC+DEC <i>Pe scenă</i> | Joc didactic (asemănător în prima parte cu jocul <i>Traista cu povești</i>) Introducere: Clau, prietenul grupei vrea să-și amintească câteva povești pe care le-a ascultat împreună cu copiii la grădiniță. A adus cu el o traistă fermecată, în care se găsesc personaje din povești (<i>Ursul păcălit de vulpe; Punguța cu doi bani, Capra cu trei iezi</i>). Pentru ele își dorește o scenă magică (se amenajează o zonă) Reguli: fiecare copil vine pe scenă și trage un personaj din săculeț, îl numește și îl așază la povestea potrivită, pe una din cele trei planșe. În final, se povestește pe scurt fiecare poveste, completându-se și imaginile lipsă. Complicare: Copiii își vor aminti câteva din cântecele cântate: <i>Iarna a sosit în zori, Azi Grivei e mânios, Vine ploaia pic, pic, pic</i> . În echipe, individual, vor urca pe scenă și vor cânta la microfon o strofă dintr-un cântec preferat. MATERIALE: săculeț, siluete, planșe povești, saltea gimnastică pentru scenă, stație cu microfon | 1. Numirea unui personaj din poveste; 2. Identificarea poveștii din care face parte personajul ales; 3. Povestirea unui scurt moment din poveste pe baza imaginilor; 4. Intonarea unei strofe dintr-un cântec în cor sau individual. | | | |
| 3. | Miercuri | DȘ DPM | DȘ: <i>Pune animăluțele la căsuța lor</i> Pe masă se află o serie de jetoane, pisici și căței, de diverse culori. Pe tabla magnetică se găsesc 8 căsuțe cu câte o formă (cățel sau pisică), de mărime mare sau mică, de culoare roșie, galbenă, albastră ori verde. Se numesc toate materialele și se anunță jocul. | 1. Numirea animalului și a culorii. 2. Asocierea animalelor cu casa potrivită, potrivit criteriilor formă și mărime, respectiv mărime și culoare; | | | |

| | | | | | | | |
|----|-----|-----|---|--|--|--|--|
| | | | <p>Regulile jocului: Pe rând copiii aleg un animal, îl numesc, îi stabilesc culoarea, mărimea și îl așază la locul potrivit.</p> <p>Complicarea jocului Preșcolarii vor primi câini și pisici din cele trei culori, de mărime mare sau mică. În mijlocul sălii se formează 6 cercuri: 3 mari, 3 mici, roșii, albastre, galbene. Se anunță comanda: cățeluși albaștri, mici. La semnalul fluierului copiii care au jetoanele potrivite le așază în cercul potrivit. Acțiunea se repetă, până ce toate cercurile sunt completate.</p> <p>DPM: <i>Cursa isteților</i> După încălzirea organismului pentru efort, pe muzică: <i>Follow the leader</i>, copiii se vor așeza pe 5 rânduri, la o linie de start. Vor trece trei probe: mers pe o linie dată cu brațele întinse; alergare, aruncare. După fiecare probă, copiii sunt aplaudați și primesc buline.</p> <p>MATERIALE: jetoane cu animale, ată groasă, coșuri, tablă magnetică, minge, bandă</p> | 3. Dezvoltarea deprinderilor și calităților motrice: mers, alergare și aruncare. | | | |
| 4. | Joi | DOS | <p>DOS: joc didactic: <i>Ce reguli respectăm când ne jucăm împreună?</i> În prima parte a jocului, copiii numesc pe baza imaginilor 5 reguli colorate, pe care furnicile harnice le-au trimis pentru ei. Ele sunt necesare desfășurării jocurilor în sala de grupă:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Să-i dăm ascultare/Doamnei educatoare- regula roșie 2. Împreună de jucăm/ Cu jucării nu aruncăm,/ Prin grupă nu alergăm!- regula portocalie; 3. Îmi doresc ceva anume?/Scot cuvintele în lume!/Ele pot spune ce vreau!/Cu palma, cu pumnul, NU dau!/Să spun <i>te rog, mulțumesc</i>, nicidecum nu obosesc!- regula galbenă | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicarea regulilor grupei în jocurile obișnuite; 2. Folosirea formulelor de politețe; 3. Ordonarea jucăriilor. | | | |

| | | | | | | | |
|----|--------|-----------|---|--|--|--|--|
| | | | <p>4. De e verde ne-amintim/Ordonăți și-n rând să fim!- regula verde;</p> <p>5. La noi, ordine-i în sală!- regula albastră.</p> <p>Complicarea jocului:</p> <p>Se realizează sub formă de joc distractiv. Se ridică cartonașul roșu, iar copiii ascultă ce spune d-na educatoare și realizează: mers, alergare etc.</p> <p>Se ridică cartonașul portocaliu, iar copiii se joacă liber cu jucării.</p> <p>Se ridică cartonașul albastru, iar copiii strâng jucăriile.</p> <p>Se ridică cartonașul verde, iar copiii se așază în rând.</p> <p>MATERIALE: cartonașe, imagini cu regulile</p> | | | | |
| 5. | Vineri | DȘ DOS | <p>DȘ- <i>Săculețul fermecat</i> (numirea și descrierea formelor geometrice extrase din săculeț și așezarea lor în poziția spațială cerută-<i>pe, sub, lângă</i>)</p> <p>DOS-<i>Batista</i>-</p> <p>Se prezintă copiilor batista găsită de Clau, prietenul grupei. Se observă forma, culoarea, mărimea (este pusă în comparație cu o batistă mai mare).</p> <p>Se anunță că vor realiza cu toții o batistă colorată. Copiii primesc pătratele albe. Se prezintă etapele de lucru.</p> <p>1. Îndoirea hârtiei (se realizează o dată, cu toți copiii)</p> <p>2. Alegerea și lipirea formelor colorate în buline</p> <p>MATERIALE: hartie albă, forme colorate, lipici, trusa forme geometrice</p> | <p>1. Îndoirea hârtiei</p> <p>2. Lipirea formelor în cel puțin jumătate din cercuri.</p> | | | |

