

Proiect didactic

Clasa: Pregătitoare B

Data: 29.03.2013

Aria curriculară: Matematica și Științe ale naturii

Disciplina: Matematica și explorarea mediului

Unitatea tematică: „Expediție în lumea necuvantatoarelor”

Forma de realizare: lecție integrată

Tipul lecției: Consolidare și sistematizare de cunoștințe

Discipline integrate: Matematica și explorarea mediului

Arte vizuale și lucru manual

Comunicare în limba română

Muzică și mișcare

Tehnologii de informare și comunicare (TIC)

Competențe specifice :

1.2. Compararea cardinalelor unor mulțimi având cel mult 10 obiecte/*cel mult 31 de obiecte;

3.2. Manifestarea curiozității pentru observarea unor fenomene/procese/structuri repetitive simple din mediul apropiat, în scopul identificării unor regularități;

3.3. Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul natural și social;

5.1. Sortarea/clasificarea pe baza unui criteriu dat.

Competențe integrate:

CLR:

1.4. Identificarea silabelor și a sunetului inițial și final în cuvinte articulate.

1.5. Manifestarea curiozității față de receptarea semnificației mesajelor orale, în contexte de comunicare cunoscute

2.2. Oferirea de informații referitoare la sine și la universul apropiat, prin mesaje scurte

TIC

1.2 Operarea simplă cu obiecte digitale (imagini, forme, sunete, simboluri grafice) în context specific de învățare.

MM

2.1. Cântarea în colectiv a cântecelor, asociind mișcarea sugerată de text

2.3. Emiterea unor onomatopee asemănătoare cu sunetele din mediul inconjurator, cu durate și intensități diferite

AVLM

2.3. Realizarea de aplicații/compoziții/obiecte/ construcții simple , pe baza interesului direct

DP

1.1. Identificarea unor trăsături personale elementare

2.1 Recunoașterea emoțiilor de bază raportate la experiențele de viață trăite.

ES

3.1 Relationarea pozitivă cu alți membri ai grupului de apartenență, în rezolvarea unor sarcini simple de lucru.

Obiective operaționale :

a. Cognitive :

- să clasifice animalele după mediul de viață;
- să denumească foloasele obținute de la unele animale;
- să găsească soluții corecte la ghicitori despre animale;

- să asocieze animalele cu anumite caracteristici ale acestora;
- sa exemplifice titluri de poezii sau povesti care contin nume de animale;

b. Motrice:

- să manipuleze in mod corect materialele de lucru pentru realizarea machetei grupului;
- să utilizeze competentele de utilizare a calculatorului pentru bifarea raspunsului ghicitorilor;

c. Afective:

- să-si exprime dragostea fata de animale si dorinta de a le proteja;

Resurse:

I. Metodologice

Strategii didactice:

- Metode și procedee* : Conversatia, explicatia, exercitiul, problematizarea, brainstormigul, ciorchinele, diamantul, jocul didactic, demonstratia.
- Mijloace de învățământ* : Flipchart, jetoane cu animale, jetoane cu foloasele animalelor, schema ciorchinelui, schema diamantului, machete, calculator, CD cu filmulet, CD cu ghicitori ilustrate, fise de lucru, puzzle animale, mascote –animale de plus.
- Forme de organizare* : frontală, pe grupuri, individuală.

II. Temporale

Ora are o durată de 50 minute, din care 35 minute activitatea propriu-zisă și 15 minute activități recreative. Ora este a 12-a oră din totalul de 12 ore al unității tematice.

III. Umane

Clasa are un număr de 25 elevi, care se caracterizează printr-o dezvoltare psihică și fizică normală, corespunzătoare vârstei. Un număr de 1 elev are certificat CES.

IV. Bibliografice:

● științifice:

1. Breben, Silvia; Goncea, Elena; Ruiu, Georgeta; Fulga Mihaela, *Metode interactive de grup- ghid metodic*, Editura Arves, Pitesti, 2002.
2. *Activitati integrate. Intrebari si raspunsuri*, Editura Casa Corpului Didactic, Cluj, Cluj- Napoca, 2009.
3. *Organizarea interdisciplinara a ofertelor de invatare pentru formarea competentelor cheie la scolarii mici – suport de curs pentru clasa pregatitoare*, 2012.
4. Preda , Viorica, *Programe si activitati in invatamantul prescolar si primar*, Ed. Didactica Publishing House, Bucuresti, 2009.
5. Maior, Aurel, *Matematica si explorarea mediului: clasa pregatitoare*, Ed. Aramis Print, Bucuresti, 2012.

● oficiale:

Curriculum Național, Programe școlare pentru învățământul primar, 1998;

Stoica Adrian (coordonator), „*Evaluarea în învățământul primar*”. *Descriptori de performanță*”, București, 1988

Ștefan Pacearcă, Mariana Mogoș, *Matematică*, Editura „Aramis”, 2004, pp. 61 – 64.

Evenimentul didactic	C. s.	Activități de învățare	Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	Evaluare
1. Captarea atenției și orientarea atenției	DP 1.1	Se va realiza sub forma unei surprize. Elementul surpriza – un pachet pe care l-am primit dimineata de la un vanator, insotit de o scrisoare adresata elevilor. Le citesc scrisorica in care se afla <i>Legenda cainelui si a pisicii</i> , din care reiese motivul relatiei conflictuale dintre caine si pisica.	Explicatia	Pachet Scrisoare, Jetoane Plic	Frontala	
2. Enunțarea temei și a obiectivelor	CLR 2.2	Apoi ii anunt pe elevi ca astazi ne vom juca un joc cu ajutorul materialelor primite in pachet, joc numit: "Isteti in lumea animalelor". Vom grupa animalele dupa modul de viata, vom discuta despre caracteristicile lor, despre foloase, pagube, vom gasi solutii la ghicitori, vom desparti cuvintele in silabe si vom identifica sunetul initial si final. In partea a doua, vom construi machete cu jetoane-animale si vom canta cantece despre animale.	Conversatia Explicatia			
3.Reactualizarea cunoștințelor	MEM 3.2	Le cer copiilor sa spuna tot ce stiu despre cuvantul animal. Toate raspunsurile vor fi notate pe	Explicatia	Flipchart	Individuala	Orala

<p>5.Dirijarea învățării</p>	<p>MEM 3.2</p>	<p>flipchart.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acum, pentru ca am verificat ce stiti despre animale, o sa trecem sa raspundem la alte intrebari legate de animale, dar mai intai ne vom imparti pe 2 echipe: echipa cainilor si a pisicilor. Le impart si cate o mascota de plus (caine si pisica) celor 2 echipe. Pentru fiecare raspuns corect, fiecare echipa va primi cate o bulina cu pe care este scrisa o litera, cu ajutorul carora veti putea sa descoperiti un cuvant la sfarsitul jocului. <p>Explicarea jocului</p> <p>Copiii vor sta la locurile lor. Fiecare echipa isi va alege un conducator si va raspunde atunci cand ii va veni randul. Pentru stabilirea unui raspuns corect se vor consulta pe grupe.</p> <p>Desfasurarea jocului</p> <p>Se trece la desfasurarea propriu zisa a jocului. Sarcinile jocului se extrag dintr-un plic.</p> <p>1. Copiii vor raspunde corect la intrebari, iar imaginile alese le vor aseza la panou in forma unui</p>	<p>Explicatia Conversatia Brainstormingul</p> <p>Jocul didactic Demonstratia</p> <p>Exercitiul</p> <p>Ciorchinele Explicatia Conversatia</p>	<p>Mascote de plus</p> <p>Plansa cu schema ciorchinelui</p>	<p>Pe echipe</p>	<p>Evaluarea selectiva a unor elevi</p>
------------------------------	--------------------	---	--	---	------------------	---

	TIC 1.2	<p>ciorchine.</p> <p>2. Le voi prezenta un filmulet cu animale domestice, echipele avand ca sarcina sa recunoasca sunetele emise de anumite animale. Apoi, fiecare echipa va trebui sa bifeze toate foloasele obtinute de la acel animal. Conducatorul grupului va veni la calculator si va selecta imaginile corecte.</p> <p>3. Elevii trebuie sa asocieze un animal cu o caracteristica a acestuia („doctorul padurii”, „sanitarul padurii” etc).</p> <p>4. Titluri de povesti sau poezii care sa contina nume de animale.</p> <p>5. Prezentarea unor slide-uri cu ghicitori despre animale cu mai multe solutii reprezentate de imagini. Un elev vine la calculator si apasa imaginea animalului care reprezinta solutia ghicitorii.</p> <p>Dupa terminarea setului de intrebari se trece la completarea diamantului.</p>	Problematizarea	CD cu filmulet		Aprecieri verbale
6. Obținerea performanței	MM 2.1, 2.2	<p>TRANZITH</p>	Explicatia Diamantul	Calculator CD cu imagini PPT Schema diamantului	Munca in echipa	
7. Retenția și transferul				Machete		

	<p>AVL M 2.3</p> <p>ES 3.1</p> <p>AVL M 2.3</p>	<p>Cantec: „Graiul animalelor”</p> <p>Fiecare echipa primește apoi câte o macheta. O echipa va primi macheta „Ferma cu animale”, membrii echipei având ca sarcină să decupeze doar animalele domestice, să le coloreze și să le amplaseze pe macheta. Cealaltă echipă va primi macheta „Prietenii pădurii”, având ca sarcină să decupeze doar animalele sălbatice care trăiesc în țara noastră, să le coloreze și să le amplaseze pe macheta.</p> <p>Jocul se finalizează prin numărarea bulinelor și descoperirea cuvintelor formate (prietenie și dragoste) și concluzionarea ideii că și câinii și pisicile pot deveni până la urmă prieteni, așa cum și ei sunt prieteni. În acest sens, ei interpretează cântecelul : <i>Cățelul și pisica.</i></p> <p>Activități recreative:</p> <p>La centrul Construcții, copiii vor realiza prin îmbinarea diferitelor piese de construcție primite, adăposturi pentru animale: „barlogul ursului”, „viziunea vulpii” etc.</p> <p>La centrul Arta, elevii vor modela cu ajutorul</p>	<p>Demonstratia Explicatia Exercitiul</p> <p>Conversatia Exercitiul</p> <p>Exercitiul</p>	<p>Fise de lucru</p> <p>Jocuri de construcții</p> <p>Planseta, plastilina Puzzle cu animale</p>	<p>Pe grupe</p> <p>Pe grupe</p>	<p>Analiza lucrarilor Evaluare orala si practica</p> <p>Observarea sistematica a elevilor</p>
--	---	--	---	---	---------------------------------	---

8. Evaluarea cunoștințelor	<p>plastilinei, animalul preferat.</p> <p>La centrul Joc de masa, copiii vor potrivi piesele de puzzle astfel incat sa obtina imaginea unui animal.</p> <p>La centrul Alfabetizare, copiii vor construi puzzle-uri: o coala de hartie A4 este impartita in 8 segmente. Se dau literele, iar ei trebuie sa deseneze un animal care sa inceapa cu acea litera. Apoi decupeaza piesele, le amesteca si fac schimb cu colegii de grupa.</p> <p>Se face evaluarea machetelor si apoi bilantul întregii activitati. Se fac aprecieri individuale si generale asupra comportamentului copiilor.</p>	Conversatia		Frontala	Evaluare globala si individuala
----------------------------	--	-------------	--	----------	---------------------------------

Resursepentrueducatie.wordpress.com