

PROIECT TEMATIC INTERDISCIPLINAR “ÎN LUMEA POVEȘTILOR”

PROFESOR CERNEA LUCIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 RÂMNICU SĂRAT, CLASA PREGĂTITOARE

Tema: ÎN LUMEA POVEȘTILOR

Discipline / arii curriculare:

1. Matematică și explorarea mediului
2. Comunicare în limba română
3. Arte vizuale și lucru manual
4. Muzică și mișcare
5. Dezvoltare personală
6. Educație pentru societate

Structura proiectului:

Competențe ale învățării integrate

CLR

- 1.1. Sesizarea semnificației globale a unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar
- 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
- 2.4. Manifestarea interesului pentru exprimarea de idei în contexte cunoscute

MEM

- 1.1. Recunoașterea numerelor în centrul 0-10
- 1.2. Compararea cardinalelor unor mulțimi având cel mult 10 obiecte
- 3.2. Manifestarea curiozității pentru observarea unor fenomene/procese/structuri repetitive simple din mediul apropiat, în scopul identificării unor regularități

AV

- 2.1. Observarea unor caracteristici simple ale materialelor întâlnite în mediul familiar
- 2.2. Manifestarea liberă a ideilor și trăirilor personale, apelând la forme simple de exprimare specifice artelor
- 2.3. Realizarea de aplicații/compoziții/obiecte/ construcții simple, pe baza interesului direct
- 2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică.

MM

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

DP

- 1.1. Identificarea unor trăsături personale elementare
- 2.1 Recunoașterea emoțiilor de bază raportate la experiențele de viață trăite.

ES

- 2.2. Aplicarea unor deprinderi de comportament moral-civic în contexte familiare

Capacități instrumentale

Vizionarea unei povești pe calculator.

Sortarea, formarea și compararea de mulțimi folosind siluetele animalelor prezente în poveste.

Realizarea unei machete „În Țara Lacului” prin desen, decupare, lipire.

Utilizarea diferitelor materiale (hârtie albă/colorată, acuarele, plastilină) pentru reproducerea animalelor și a mediului lor de viață..

Reproducerea unui cântec, asociind mișcarea sugerată de versuri.

Atitudini și valori

Manifestarea interesului pentru exprimarea de idei în contexte cunoscute.

Manifestarea interesului pentru schimbul de mesaje orale și scrise, într-o varietate de limbaje, în contexte cunoscute.

Manifestarea activă în cadrul unui rol social în contextul familiei, grupului de joacă și grupului de învățare.

Planificarea timpului: 1 zi, pe parcursul celor patru ore curs.

Resurse: materiale: carte cu povești, puzzle pe animale, planșe cu imagini, hârtie colorată/glasată/creponată; acuarele; plastilină; machete, foarfece; imagini PPT, CD-uri cu cântece, calculator.

procedurale: învățarea prin descoperire, conversația euristică, brainstorming-ul, explicația, demonstrația, problematizarea, jocul didactic, turul galeriei.

forme de organizare: : activități frontale, individuale și pe grupe/echipe.

SCHEMĂ ORIENTATIVĂ PENTRU ACTIVITĂȚI

Ora I - DP+ CLR+TIC

Întâlnirea de dimineață: Noutăți, impresii, așteptări. Jocul „Eu pot...”

DP: „Alegoria broșcuțelor” – imagini PPT. Jocul :”Sunt mândru de mine când...”. Exersare de dialoguri: „Dacă m-aș întâlni cu o broșcuță, aș întreba-o...”

Joc recreativ: Puzzle – „În lumea animalelor” (broască, pește, barză, melc)

Ora a II-a - CLR+MEM+ES+AVLM

CLR: Audierea poveștii „Nemaipomenita călătorie a broșcuței Oac în Țara Alfabetului”.

Discuții despre personajele din poveste, numele sugestive ale personajelor, relația de prietenie dintre personaje, numărul personajelor, mediul de viață.

Desen – un personaj/o secvență preferată din poveste.

Joc de mișcare: „Broșcuțele sar în lac! Broșcuțele sar pe mal!”

Ora a III-a - MEM+ CLR+AVLM

Caracteristici ale personajelor din poveste: alcătuirea corpului, mediul de viață, hrana.

Construirea unei machete :”În Țara Lacului”- numărarea elementelor folosite și poziționarea corespunzătoare, sortarea elementelor mulțimii animalelor (siluete desenate) și compararea lor în funcție de criterii date.

MM: Audiție muzicală „Vine melcul”.

Ora a IV-a - MM+AVLM+CLR+TIC

MM: Audierea și receptarea cântecului „Broșcuțele”, asociind mișcarea cu versurile cântecelului.

Realizarea unui desen în care elevii desenează familia broșcuței OAC.

Programul se termină cu *Omul zilei* care, stă pe scaunul autorului și le împărtășește colegilor ce activitate i-a plăcut cel mai mult, ce activitate nu i-a plăcut și își argumentează răspunsurile.

Proiectarea și dirijarea activităților de învățare

Ora	Competențe specifice	Activități de învățare	Conținuturi (detalii)	Resurse	Evaluare
<i>Activități integrate</i>					
I	-DP 1.1, 2.1. CLR 3.4 AV 2.2 ES 2.2	Ziua începe cu etapa <i>Întâlnirea de dimineață</i> care are loc prin așezarea elevilor în cerc, pe covor și debutează cu <i>Salutul învățătoarei</i> : - Bună dimineața, broșcuțelor! Elevii răspund la salut. Prezența: Un elev numără fetițele și băieții și se notează absenții prin afișarea pozelor corespunzătoare la rubrica pentru absențe. Calendarul naturii : se va purta o discuție despre ziua, luna anul, anotimpul în care se află, starea vremii care va fi afișată de meteorologul de serviciu printr-un jeton reprezentativ în <i>Calendarul naturii</i> . Împărtășirea cu ceilalți: se alege <i>Omul zilei</i> , un elev al cărui nume începe cu sunetul “o”, intuindu-se, în acest fel, sunetul ce urmează a fi învățat. Elevul desemnat împărtășește elevilor un eveniment important din viața sa, petrecut în ziua anterioară. Activitatea în grup: Jocul <i>Eu pot...</i> Noutățile zilei: doamna învățătoare le prezintă elevilor o broșcuță țestoasă. Îi lasă pe elevi să o observe , apoi îi întreabă despre ce temă cred că vor discuta în acea zi. Elevii intuiesc iar doamna învățătoare îi anunță că vor audia o poveste care are drept personaj principal o broască. Elevii vizionează imagini in Power Point ce reprezintă <i>Alegoria broșcuțelor</i> . Apoi se poartă discuții despre morala poveștii. Elevii concluzionează că trebuie să fie mereu optimiști și că nu trebuie să se lase influențați de nimeni, că pot reuși în viață dacă își doresc cu adevărat. Joacă apoi jocul <i>Sunt mândru de mine când...</i> , identificându-și unele abilități în diverse domenii și ilustrează prin imagini emoțiile de bază. Joc recreativ: Puzzle – <i>În lumea animalelor</i> (broască, pește, barză, melc), la alegere, pe echipe.	Trăire și manifestare emoțională. Emoții de bază.	Calendarul întâlnirii de dimineață Broșcuța țestoasă Imagini PPT Coli albe, creioane colorate, carioci, acuarele. Puzzle cu animale	Ev: observarea sistematică a elevilor

a II-a	- CLR 1.1, 3.2, 2.4 MEM 1.2, 3.2 ES 2.2 AV 2.2	Copiii receptează povestea <i>Nemaipomenita călătorie a broscuței Oac în Țara Alfabetului</i> pe care o citește învățătoarea. Apoi se discută despre personajele prezente în poveste, numele sugestive ale personajelor (broscuța OAC- identificarea sunetului “o”, musca BĂZ, peștișorul HOP, barza CLAP, melcul MÂLC), despre relația de prietenie dintre broscuță, muscă și peștișor, numărarea personajelor, identificarea mediului de viață specific fiecărui animal, scopul călătoriei broscuței (De ce credeți că a plecat broscuța OAC în Țara Alfabetului? Ce credeți că va descoperi broscuța în călătoria ei? Desen – un personaj/o secvență preferată din poveste. Joc de mișcare: <i>Broscuțele sar în lac! Broscuțele sar pe mal!</i>	Sunetul și litera”o”	Carte cu povești Planșe cu imagini.	Ev: aprecieri individuale Expunerea lucrărilor
a III-a	MEM 3.1,3.2,4.1 CLR 2.4 AVLM 1.2, 2.2	Ora de MEM începe cu întrebarea: De ce nu era prietenă broscuța cu barza? Se poartă apoi discuții despre hrana animalelor, despre părțile componente ale fiecărui animal, despre rolul lor, mediul de viață în care trăiesc. Se sortează jetoanele cu animale în funcție de criteriile date. Apoi, elevii, grupați în 4 echipe, construiesc câte o machetă numită “ <i>În Țara Lacului</i> ” în care ei, utilizând hârtie creponată, hârtie glasată și carton colorat, trebuie să amenajeze lacul și malul lacului. De asemenea, au drept sarcină să coloreze mai întâi animalele din poveste, iar apoi să le decupeze și poziționeze, în funcție de mediul în care trăiesc. Urmează autoevaluarea și evaluarea lucrărilor prin turul galeriei. Elevii rezolvă apoi o fișă de lucru. Activitatea se încheie cu audiție muzicală: <i>Vine melcul.</i>	Compararea nr de elemente a două sau mai multe mulțimi	Machetă, fișe cu animale, creioane colorate, foarfece, scobitori, plastilină, hartie glasată, colorată, creponată. CD cu cântece. Calculator Fișe de lucru	Ev. selectivă, observarea sistematică Evaluarea produselor prin autoevaluare și interevaluare.
a IV-a	MM 1.1, 1.2, 2.1 AV 1.2, 2.3,2.6 CLR 2.4	Se audiază și se receptează cântecul <i>Broscuțele</i> pe calculator, apoi cântecul este interpretat și de învățătoare. Urmează învățarea cântecului pe strofe, fiecare strofă fiind ilustrată printr-un desen reprezentativ. Elevii învață cântecul, asociind cu mișcări sugerate de versurile cântecului. Realizarea unui desen în care elevii desenează familia broscuței OAC. Exercițiu de imaginație: <i>Călătorie imaginară cu broscuța Oac în Țara Alfabetului.</i> Programul se termină cu <i>Omul zilei</i> care, stă pe scaunul autorului și le împărtășește colegilor ce activitate i-a plăcut cel mai mult, ce activitate nu i-a plăcut, își argumentează răspunsurile și propune activități pentru a doua zi.	Mișcarea pe muzică sugerată de textul cântecului	CD cu cântece Planșe cu imagini	Ev: observarea sistematică a copiilor Ev. selectivă a unor elevi și notarea observațiilor