
GHID DE BUNE PRACTICI

proiect „*Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță – resurse didactice pentru punerea bazelor formării competențelor cheie la preșcolari*” –
ID 63158

Editura InfoRapArt

Galati 2017

Acest ghid de bune practici a fost creat în cadrul proiectului strategic
**„Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță – resurse didactice pentru
punerea bazelor formării competențelor cheie la preșcolari”** – ID 63158

Colectivul de redacție:

Prof. Oana Iuliana Enache- inspector școlar educație timpurie

Prof. Florea Dochita

Prof. Tolea Luiza Doina

Tehnoredactare computerizată:

Prof Tolea Luiza

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României- Florea Dochita, Tolea Luiza

GHID DE BUNE PRACTICI - Florea Dochita, Tolea Luiza, Galați 2017

ISBN 978-606-8725-65-9

Tipar executat la Tipografia OPANIS

Tel.: 0727.837.844 ; 0743.901.318

www.tipografieopanis.ro

CUPRINS

Nr crt	Denumirea articolului/numele si prenumele autorului	Pagina
1	Introducere	5
2	Europa!	6
3	Ghid de bune practici- Prof. Florea Dochița	7-16
4	Modalități de integrare a softurilor educaționale în actul didactic din grădiniță- prof. Caragea Anca	17-22
5	Jocurile pe calculator la vârsta preșcolară și aportul lor la educația copiilor- prof Tolea Luiza	23-26
6	Formarea competențelor cheie ale preșcolarilor, folosind jocurile virtuale- Prof. Ion Axenia Simona	27-31
7	Copilul preșcolar în era digitală- Prof. Mogoș Ionica	32-35
8	Utilizarea TIC în educație- inf. Cocu Patriche Ecaterina	36-40
9	Competențele cheie pentru jocurile virtuale la grădiniță- Prof . Pașilea Steluța	41-52
10	Calculatorul - prietenul preșcolarilor- Prof Tircavu Rodica si Alina Pascale	54-56
11	PROGRAME ACTIVITĂȚI OPȚIONALE	57
12	Comorile pe tărâmul emoțiilor- jocuri virtuale la grădiniță- Prof. Lăcustă Nicoleta	58-62
13	Matematica distractivă- Prof Elena Vlase	63-66
14	Prietenii calculatorului- Prof. Popa Geanina	67-71
15	În lumea lui PITI CLIC- prof. Tolea Luiza	72-77
16	PROIECTE DE ACTIVITATE	78
17	Ne pregătim de sărbătoare- Prof. Mardare Ioana	79-81
18	Ziua roșie- Prof. Teodor Romina Gabriela	82-85
19	Muzica naturii- Prof. Caragea Anca	86-100
20	Ursul polar și pinguinul- prof. Matei Maria si Cozma Roxana	101-108
21	In lumea formelor geometrice- Prof Florea Dochița	109- 121
22	Un mediu curat- O viață sănătoasă-Prof. Boldeanu	122-141
23	In satul bunicilor- prof. Steluta Patilea	142- 160
24	Aventuri în grădină cu prietenul meu, Piti Click- Prof Pagu Roxana/Sbingu Andreea	161- 176
25	In lumea insectelor- Prof Steluta Patilea	177- 181
26	Suntem prieteni cu natura- prof Nastase Maricica	182- 203
27	Anexe	204- 212

INTRODUCERE

Prezenta lucrare a fost creată în cadrul proiectului strategic „*Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță – resurse didactice pentru punerea bazelor formării competențelor cheie la preșcolari*” – ID 6315. este un ghid cu un pronunțat caracter practic, iar în cuprins sunt incluse lucrări prezentate în cadrul proiectului, dar și alte lucrări ale colegelor din unitățile școlare din județul Galați.

Dupa cum știm societatea informatizată a ultimilor ani a impus utilizarea calculatorului în procesul didactic. Instruirea asistată de calculator a devenit una dintre metodele de învățământ de bază în procesul didactic modern. Legătura între procesului de învățământ și calculatorul presupune: predarea unor lecții de comunicare de noi cunoștințe, aplicarea, consolidarea, sistematizarea noilor cunoștințe, verificarea automată a unei lecții sau a unui grup de lecții, verificarea automată a unei discipline școlare sau a unei anumite programe școlare..

Procesul instructiv- educativ atât de complex, devine scena a trei actori:educatorul, elevul și calculatorul, care împreună caută să asigure succesul demersului didactic.

Educatorul are rolul schimbat, el nemaifiind actorul principal care dirijează întregul proces didactic. Putem spune în acest context ca educatorul devine un consultant, un coordonator și un verficator al procesului didactic, el nemaifiind principala sursa de transmitere de cunoștințe. Și nu doar educatorul își pierde rolul principal ci și manualul, care nu mai este sursa informațională de bază, el devenind un mijloc de start care se completează cu informațiile obținute cu ajutorul calculatorului. Elevul este un adept al utilizării calculatorului în procesul didactic, mai ales în contextul ultimilor ani.

Jocurile sunt dominate de activități de simulare; copilul este pus în fața unor situații problemă pe care trebuie să le rezolve cu ajutorul unor reguli și prin diferite modalități de acțiune care să vizeze atingerea scopurilor. În derularea jocului copilul trebuie să aibă posibilitatea să se corecteze atunci când greșește, atenționat fiind că a greșit. Prin astfel de jocuri se pot învăța limbi străine, operațiile elementare în matematică, cunoașterea mediului, ș.a. Foarte mult se întâlnesc jocurile în învățământul preșcolar, primar, dar și în învățământul gimnazial.

Fiind un mijloc modern de educație, utilizarea sistemelor informatice a câștigat teren datorită virtuților foarte atractive pentru elevi, accesibilității pentru aceștia și facilitării prezentării informațiilor. Utilizarea calculatorului în educație are marele avantaj de a facilita trecerea de la acumularea pasivă de informații de către copii la învățarea prin descoperire, ei învață să învețe, dezvoltându-și în acest mod abilitățile și strategiile cognitive pe care le vor folosi și adapta în diverse alte situații. Acest fapt aduce o mare flexibilitate în învățare și la stimularea copiilor de a se implica în procesul educațional și de a deveni parteneri ai educatorului în cadrul clasei. Calculatorul nu poate înlocui cadrul didactic, care rămâne o prezență activă, vie, în comunicarea cu copii, iar relația aceasta nu poate fi substituită de lecțiile interactive.

Prin acest proiect s-a dorit creșterea calității forței de muncă, dezvoltarea competențelor cadrelor didactice, astfel încât să se asigure accesul copiilor la educație de calitate. Educația de calitate înseamnă în acest proiect, dobândirea copiilor a competențelor cheie în folosirea calculatorului.

Europa!

Poate că ați auzit deja de învățarea lecțiilor pe computer, fie de la un prieten, fie de la un coleg. Poate că ați citit despre el în cancelarie sau în vreun ziar local. Sunteți curios să aflați mai multe? Faptul că ați deschis această carte echivalează deja cu primul dumneavoastră pas pe tărâmul computerului, iar noi ne vom da toată silința să vă satisfacem curiozitatea.

Încă de la început, computerul s-a axat pe oameni și pe colaborare, atât între cadre didactice, cât și între elevi. Această colaborare reunește și bibliotecari școlari, coordonatori TIC, directori, părinți, personal al Birourilor Naționale de Asistență și o sumedenie de alți factori implicați în educație, motivați de un singur scop, acela de a relaționa și învăța împreună, în cea mai mare rețea socială a cadrelor didactice din Europa.

Ce veți găsi în universul computerului?

Pentru început, veți găsi alte cadre didactice, cu care puteți stabili legături, care vă așteaptă să le cunoașteți și să le descoperiți școlile și opiniile asupra actului didactic. Este o comunitate de circa 200. 000 de cadre didactice, care așteaptă să o descoperiți!

Ghid de bune practici

Prof. Florea Dochîța
Grădinița cu PP Pinocchio nr 30 Galați

Acest ghid de bune practici a fost creat în cadrul proiectului strategic
„Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță – resurse didactice pentru punerea bazelor formării competențelor cheie la preșcolari” – ID 63158

Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului a lansat în data de, 20.10.2011, ora 09.30, la Biblioteca Centrală Universitară Carol I, str. Boteanu nr. 1, sector 1, București, proiectul strategic „Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță - resurse didactice pentru punerea bazelor formării competențelor cheie la preșcolari”, cu o durată de 36 de luni.

Proiectul este finanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial pentru Dezvoltarea Resurselor Umane, conform contractului de finanțare POSDRU /91/2.2 /S /63158.

Obiectivul general al proiectului vizează asigurarea unui debut școlar echilibrat, asociat cu evitarea riscurilor de părăsire timpurie a sistemului de educație pentru preșcolari, prin crearea/ testarea/pilotarea unei noi abordări educaționale integrate: „Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță”.

Proiectul corespunde unor nevoi reale identificate la nivel de sistem și, în acest context, asigură o deschidere deosebită către integrarea curriculară și învățarea activă. Alături de Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului și, implicit, inspectoratele școlare județene și unitățile de învățământ selectate din fiecare județ, în derularea acestui proiect au fost implicați următorii parteneri:

Asociația SHOTRON;
CD PRESS SRL;
Universitatea București.

Proiectul este relevant pentru Strategia Europeană de Ocupare prin contribuția pe care o aduce pe termen lung la creșterea ratei generale de ocupare prin crearea premiselor educaționale pentru o integrare școlară cu indici reduși de părăsire timpurie a școlii și integrarea viitoare pe piața muncii a generațiilor actuale de preșcolari.

Acest proiect este necesar deoarece propune o abordare educațională sistematică destinată preșcolarilor din segmentul de vârstă 3-5 ani prin care se va operaționaliza curriculum-ul obligatoriu în resurse digitale de joc și învățare, respectiv se vor construi curriculum opțional și la preșcolari și asigurării unui debut școlar care să diminueze riscul de neadaptare școlară. Abordarea nou creată va fi inclusă într-un serviciu educațional integrat care va fi pilotat și promovat cu participarea părinților copiilor pentru care se vor dezvolta resurse de informare specifice, inclusiv prin crearea unei comunități online.

La finalul proiectului, programul educațional alternativ și multitudinea de instrumente concepute în cadrul acestuia vor constitui pași importanți, pe care i-am făcut alături de partenerii noștri, pentru conștientizarea necesității educației timpurii și pentru creșterea calității în educație, alături de cei 3120 de preșcolari cu vârste cuprinse între 3 și 5 ani, 700 de

părinți - tutori ai copiilor preșcolari mai sus menționați, respectiv 156 de cadre didactice din grădinițe de la nivel național.

Obiectivul general al proiectului vizează asigurarea unui debut școlar echilibrat, asociat cu evitarea riscurilor de părăsire timpurie a sistemului de educație pentru preșcolari, prin crearea/testarea/pilotarea unei noi abordări educaționale integrate: „Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță”.

În acest context, în vederea derulării activității de pilotare a instrumentelor didactice digitale elaborate și a definitivării acestora, la nivelul inspectoratelor școlare au fost selectate unitățile participante, în funcție de criteriile enunțate, până la data de 1 iulie 2012.

Criterii de selecție: o grupă mică și o grupă mijlocie din grădinițe din mediul urban, o grupă mijlocie dintr-o grădiniță din mediul rural.

Unități selectate jud. Galați : (conform Anexa nr.....)

Sesiunea de pilotare în cadrul proiectului „Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță” - ID 63154 –s-a desfășurat în perioada , 9 – 12 ianuarie 2014, Constanța

Instituțiile de învățământ trebuie să-și adapteze metodele și practicile clasice și să găsească metode și procedee didactice noi care să permită a "produce" elevi cu noi aptitudini: autonomie, flexibilitate, capacitate de cooperare și dialog. Trebuie să găsească mijloace de a stimula și favoriza autoinstruirea și de a păstra echilibrul între individualism" și "socializare". Trebuie să pregătească individul pentru un nou stil de instruire: învățarea continuă.

„Supraviețuirea omului depinde de capacitatea sa de a învăța, de a se recalifica, de a uita ce a învățat cândva și de a se instrui cu totul altfel pe viitor.” (Horst Siebert)

ARGUMENT

Metodele învățământului tradițional nu pot face față avalanșei de cunoștințe și acestei dispersii accentuate a calificărilor, meseriilor și domeniilor de activitate, care devin tot mai specializate și mai interconectate. Astfel, în sprijinul educației intervin noile tehnologii ale societății informaționale.

Introducerea tehnologiei informației în toate domeniile de activitate a influențat și sistemul de învățământ. Utilizarea calculatorului în procesul de predare – învățare – evaluare reprezintă o metodă modernă de activitate didactică, interactivă și dirijată.

Tehnologia, prin ea însăși, nu schimbă și nu îmbunătățește predarea și învățarea. Cheia pentru introducerea cu succes a tehnologiei în predare și în învățare , constă în acordarea unei atenții sporite, managementului proceselor, strategiei, structurii și mai ales rolurilor și deprinderilor.”

Tehnologia este doar vârful icebergului în procesul de planificare a instruirii, servind doar ca vehicul util, printre altele vitale.

Instruirea cu ajutorul instrumentelor digitale reprezintă o metodă didactică / de învățământ, care valorifică principiile de modelare și de analiză cibernetică a activității de instruire în contextul noilor tehnologii informaționale și comunicaționale, caracteristice societății de tip postindustrial.

Instruirea asistată de calculator reprezintă o nouă cale de învățare eficientă, valabilă la toate nivelurile, treptele și disciplinele preșcolare, școlare și universitare. Resursele sale interactive angajează practic „o modalitate de articulare a diferitelor categorii de valori, teorii și cunoștințe existente în planurile și programele școlare de astăzi și de mâine”

Prin urmare, metoda nu diminuează rolul cadrului didactic în procesul de instruire, ci îi adaugă noi valențe, îi creează noi modalități de exprimare profesională. Primele realizări în domeniul instruirii asistate de calculator au fost orientate mai mult pe învățare prin verificarea cunoștințelor, ulterior au început să apară softuri complexe, care să încurajeze construcția activă a cunoștințelor, să asigure contexte semnificative pentru învățare, să promoveze reflecția, să eliberează copilul de activități de rutină și să stimuleze activitatea intelectuală asemănătoare celei depuse de adulți în procesul de producție. Aceste elemente au produs modificări esențiale în sfera activității didactice, atât sub aspect cantitativ cât și calitativ.

ÎNVĂȚAREA CU AJUTORUL INSTRUMENTELOR DIGITALE :

Învățarea asistată de instrumente digitale impune o regândire și o restructurare a procesului educativ, o intensificare a cercetărilor privind psihologia cognitivă;

Informatizarea învățământului evidențiază resursele pedagogice angajate la nivel de politică a educației prin:

- Valorificarea noilor tehnologii în direcția procesării, esențializării și amplificării activității intelectuale la parametri de eficiență individuală și socială;
- Dezvoltarea unui sistem de autoinstruire eficientă, (auto)perfectabil în diferite condiții și situații de timp și spațiu;
- Promovarea unei educații / instruirii individualizate în contextul (auto)evaluării formative / continue a rezultatelor acțiunii didactice / educative care reflectă calitatea corelației funcțional-structurale dintre subiectul și obiectul educației;
- Stimularea creativității „actorilor educației” în condiții de productivitate inventivă-inovatoare și de procesualitate optimă în raport cu posibilitățile maxime ale fiecărei personalități implicate în activitatea didactică / educativă;
- Antrenarea tuturor dimensiunilor educației (intelectuală-morală-tehnologică-estetică-fizică) în contextul unor acțiuni de instruire formală-nonformală-informală, integrate / integrabile în sensul educației permanente.

COMPETENTE CHEIE :

Competențele cheie reprezintă un pachet multifuncțional, transferabil de cunoștințe, abilități și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, incluziunea socială și găsirea unui loc de muncă. Acestea trebuie să se fi dezvoltat la sfârșitul educației obligatorii și trebuie să acționeze ca fundament pentru învățare ca parte a educației pe tot parcursul vieții.

Din aceasta definiție și din analiza specificului competențelor-cheie rezulta următoarele caracteristici ale acestora :

- competențele se definesc printr-un sistem de cunoștințe-deprinderi(abilitati)-atitudini ;
- au caracter transdisciplinar implicit ;
- competențele-cheie reprezintă într-un fel finalitățile educationale ale învățământului obligatoriu
- acestea trebuie să reprezinte baza educației permanente

Cele opt domenii ale Competențelor cheie sunt:

1. *Comunicarea în limba maternă*
2. *Comunicare în limbi străine*
3. *Competențe în matematică și competențe elementare în științe și tehnologie*
4. *Competențe în utilizare a noilor tehnologii informaționale și de comunicație*
5. *Competențe pentru a învăța să înveți*
6. *Competențe de relaționare interpersonală și competențe civice*
7. *Spirit de inițiativă și antreprenoriat*
8. *Sensibilizare culturală și exprimare artistică*

Oamenii exteriorizează diverse abilități curente - de a calcula, de a scrie corect, a memora, a vizualiza, a compara, a selecta - în instrumentele digitale cu care lucrează, dobândind astfel practic o adevărată măiestrie în ceea ce privește aceste abilități, cândva rezultate ale educației.

Mediul digital extinde evident sfera, fiind folosit pentru a achiziționa informații și pentru a exprima idei în diverse moduri - verbal, vizual, auditiv sau îmbinarea tuturor acestora.

Apariția învățământului electronic a fost determinată de mai mulți factori: dinamica foarte mare a informației, necesitatea învățării rapide, nevoia de a eficientiza costurile, plus ocazia de a avea acces flexibil la învățare de-a lungul întregii vieți.

Cele mai durabile și mai eficiente inovații sunt acelea pe care profesorul le-a asimilat, adică le-a adoptat pentru că îi satisfac nevoile sale specifice.

Luând în considerare ceea ce se întâmplă la nivelul concret al transformărilor produse de noile tehnologii ale informației și comunicării în primul rând, se observă convertirea conținutului cultural din întreaga lume într-o formă digitală, făcând astfel produsele disponibile oricui, oriunde și oricând. Rețelele de comunicații cu arie largă și de mare viteză, legând computerele din apartamente sau de pe pupitrele elevilor la biblioteci digitale de mare capacitate schimbă condițiile culturale în care se desfășoară educația.

STRATEGII URMARITE IN IMPLEMENTAREA JOCURILOR VIRTUALE :

Strategiile de predare-învățare folosite în jocurile virtuale au potențialul de a sprijini și stimula procese ale învățării active, autonome, constructive, situaționale. Aceste strategii se pliază pe particularitățile celor ce învață. În acest sens, preocuparea proiectaților de soft-uri de învățare este îndreptată spre crearea unui mediu educativ care să favorizeze învățarea sub cele două aspecte: adaptativă (asimilare) și modificatoare (acomodare) (Ernst von Glasersfeld, 1994).

Învățarea, ca proces activ și constructiv, are un caracter situativ, contextual. Această manieră de cunoaștere are efecte pe termen lung, este activă și conduce la o învățare în contexte multiple, determinând formarea unei legături strânse cu practica, în efortul de operaționalizare a cunoștințelor teoretice.

Principala utilitate a calculatorului în școală este de a asista învățarea, adică de a oferi condiții pentru transmiterea și asimilarea informației, pentru individualizarea învățării și evaluarea performanțelor.

Condițiile de eficiență a învățării asistate de calculator se referă, în primul rând, la cantitatea de informație transmisă în unitatea de timp și complexitatea acesteia.

Calculatorul nu poate face acest lucru decât în măsura în care a fost programat pentru aceasta. Rostul unui program de instruire este de a formula sarcini, de a oferi scheme de abordare a informației, de a realiza feedback-ul în învățare, dar și de a motiva elevul pentru continuarea sistemului de instruire.

REZULTATE AȘTEPTATE :

Metoda instruirii asistată de calculator depinde nu numai de calitatea calculatorului, ajuns la a șaptea generație, ci și de condiția pedagogică asumată la nivelul programelor elaborate special pentru:

- Conștientizarea valorii interactive a informației alese;
- Sistematizarea rapidă a unui volum mare de informații;
- Difuzarea eficientă a unor informații esențiale solicitate de participanții la actul didactic;
- Individualizarea reală și completă a învățării adaptabilă la ritmul fiecărui elev prin „asistență pedagogică” imediată realizată / realizabilă de / prin calculator;
- Stimularea capacității profesorului de „a deveni un adevărat educator: ghid și animator, evaluator și îndeosebi formator preocupat de cultivarea atitudinilor superioare”.

Sinteza dintre resursele pedagogice ale instruirii programate și disponibilitățile tehnologice ale calculatorului conferă acestei metode didactice atuuri formative multiplicabile la nivelul unui demers care asigură informatizarea activității de predare – învățare - evaluare, perfecționarea sa continuă prin acțiuni de gestionare, documentare, interogare, simulare automatizată / interactivă a cunoștințelor și capacităților angajate în procesul de învățământ, conform documentelor oficiale de planificare a educației.

AVANTAJELE FOLOSIRII INSTRUMENTELOR DIGITALE :

Avantajele oferite de utilizarea instrumentelor digitale în procesul de instruire impun stabilirea cât mai exactă a modului în care, calitățile acestora ca interactivitatea, precizia operațiilor efectuate, capacitatea de a oferi reprezentări multiple și dinamice ale fenomenelor și, mai ales, faptul că pot interacționa consistent și diferențiat cu fiecare elev în parte, pot fi cât mai bine valorificate.

Metoda aceasta moderna a instruirii valorifică următoarele operații didactice integrate la nivelul unei acțiuni de dirijare euristică și individualizată a activității de predare – învățare – evaluare:

- Organizarea informației conform cerințelor programei;
- Provocarea cognitivă a elevului prin secvențe didactice și întrebări care vizează depistarea unor lacune, probleme, situații – problemă;
- Rezolvarea sarcinilor didactice prezentate anterior prin reactivarea sau dobândirea informațiilor necesare de la nivelul resurselor tehnologice activate de / prin calculator;
- Asigurarea (auto)evaluării rezultatelor elevului prin medierea resurselor autoreglatorii existente la nivelul calculatorului;
- Realizarea unei sinteze recapitulative după parcurgerea unei teme, lecții, grupuri de lecții, subcapitole, capitole, discipline școlare.
- asigurarea unor exerciții suplimentare de stimulare a creativității elevului.

Integrarea noilor tehnologii – dependente de capacitatea de asistență pedagogică a calculatorului – în structura de acțiune specifică metodei didactice, conferă activității elevului un caracter recreativ și proactiv, în raport cu informația vehiculată, cu timpul real de învățare, cu valoarea formativă a cunoștințelor dobândite.

Sunt multe opinii care susțin că învățământul se confruntă astăzi, datorită informatizării, cu o adevărată revoluție. Acestor opinii optimiste li se opun considerațiile sceptice și abordările realiste și pragmatice. De aceea, în literatura de specialitate care abordează această temă, se preferă ca în loc de revoluționare să se discute de asimilare.

Problema esențială în prezent nu se referă la căutarea de argumente (pro sau contra) introducerii informaticii în învățământ, căci opțiunea a fost deja făcută.

Particularitățile specifice metodei instruirii asistate de calculator aduc noi dimensiuni în educație și care pot fi complementare sau alternative față de metodele tradiționale din domeniul educației.

Procesul de predare-învățare-evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici prin utilizarea noilor tehnologii. Sistemul de învățământ din țara noastră este în mod direct și determinant implicat în fundamentarea și construirea societății informaționale.

O societate informațională se naște într-un mediu în care marea majoritate a membrilor ei are acces la tehnologii IT&C și utilizează frecvent tehnologiile informaționale, atât pentru instruire și perfecționare profesională, cât și pentru activități personale privind rezolvarea unor probleme economice, sociale, etc.

Sarcina educației și formării bazate pe noile tehnologii ale informației și comunicării nu este de a demonstra că are rezultate imediate într-o întrecere cu alte tipuri de sisteme educaționale, ci de a substitui o parte din structurile actuale cu un nou, probabil superior, spectru de performanțe, în întâmpinarea schimbărilor inerente ce au loc în cultură și civilizație.

RECOMANDĂRI IN FOLOSIREA INSTRUMENTELOR DIGITALE :

Învățarea cu ajutorul instrumentelor digitale încearcă să depășească modelul linear al comunicării didactice, realizând o diversitate a modurilor de construcție a realității de către participanții la actul învățării, o compatibilizare a noilor conținuturi – prin trimiteri la realități abstracte, științifice și culturale – cu constructele subiecților,

O circumscriere a caracterului operațional al cunoștințelor predate, contextualității procesului de cunoaștere, relevanței personale și profesionale a situațiilor de învățare.

În contrast cu metodele tradiționale, învățarea asistată de calculator, prin *caracterului procesual* al învățării: construcție, reconstrucție și deconstrucție permanentă a realității, permite transmiterea de cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora, dar lasă în egală măsură acest aspect și la „*aprecierea individuală, condiționată biografic și fundamentată emoțional*”. Se pune accent mai mult pe CUM decât pe CE cunoaștem. Cunoașterea este, mai degrabă, un drum ce se deschide pe măsură ce-l parcurgem, o construcție și reconstrucție permanentă.

Materialele audiovizuale pot pune la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare. Copiii trebuie să învețe și trebuie să fie implicați, să fie provocați să se gândească la ceea ce li se prezintă. Grafica sclipitoare și simulatoarele nu sunt suficiente, experiența trebuie să fie autentică și relevantă pentru viața elevului.

Unii autori au sprijinit învățarea cu ajutorul programelor multimedia datorită faptului că ele dau posibilitatea copiilor să interacționeze cu mediul. Dezvoltarea proiectării soft-ului educațional poate aduce un suport eficace în îmbunătățirea calității învățământului.

Elementele cheie pentru un mediu de învățare activ trebuie să includă:

- parametrii bazei de date sau ai simulării pe care elevul poate să-i schimbe;
- sistemul de noțiuni ale componentelor mediului (de exemplu, modelul unei probleme prin formule matematice, scrieri, sau reprezentări semantice);
- sistemul de analizare a acțiunilor elevului și de răspuns imediat la aceste acțiuni.

Adevăratele sisteme interactive de învățare pot evolua prin sistemele multimedia sau pedagogice care să ușureze predarea și învățarea.

SOFTWARE EDUCATIONAL

Software educațional reprezintă orice produs software fiind o alternativă sau unica soluție față de metodele educaționale tradiționale (tabla, creta, etc.).

Etapele de verificare și evaluare a cunoștințelor și deprinderilor în însușirea competențelor corespunzătoare scenariului didactic, pot fi implementate sau nu în software educațional, acest lucru fiind în funcție de particularitățile cunoștințelor corespunzătoare unei discipline didactice.

O clasificare a soft-urilor educaționale după funcția pedagogică specifică pe care o pot îndeplini în cadrul unui proces de instruire sunt:

- prezentare de noi cunoștințe;
- simulare (prezentare de modele ale unor fenomene reale);
- Exersare;
- Testare;
- dezvoltare a unor capacități sau aptitudini;
- jocuri educative.

Soft de simulare – simularea unor situații din realitate pe care elevul le poate studia și analiza în vederea obținerii unor concluzii;

Soft-uri de exersare (Drill-and-Practice)

Soft-urile de acest tip intervin ca un supliment al lecției din clasă, realizând exersarea individuală necesară însușirii unor date, proceduri, tehnici sau formării unor deprinderi specifice; ele îl ajută pe profesor să realizeze activitățile de exersare, permițând fiecărui elev să lucreze în ritm propriu și să aibă mereu aprecierea corectitudinii răspunsului dat.

Soft-urile interactive pentru predarea de noi cunoștințe.

Soft-uri de simulare.

Soft-uri pentru testarea cunoștințelor.

Jocuri educative.

Softul interactiv de învățare – transmitere sau prezentare interactivă a unor cunoștințe;;

Soft de investigare – elevului nu i se prezintă informațiile deja structurate (calea de parcurs) ci este un mediu de unde elevul poate să își extragă singur informațiile;

Soft tematic, de prezentare – abordează subiecte/teme din diverse domenii (arii curriculare) din programa școlară, propunându-și oferirea unor oportunități de lărgire a orizontului cunoașterii în diverse domenii;

Soft de testare/evaluare – administrarea unor teste de evaluare;

Softuri utilitare – sunt instrumente dicționare, tabele, editoare;

Soft de administrare și management educațional – este un produs de suport al activităților școlare sau de instruire în general.

Jocurile educative sunt cele vizate în acest ghid practic. Ele sunt soft-uri care sub forma unui joc – urmăresc atingerea unui scop, prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli -

îl implică pe copil într-un proces de rezolvare de probleme. De obicei se realizează o simulare a unui fenomen real, oferindu-i copilului diverse modalități de a influența atingerea scopului.

Una dintre caracteristicile de primă importanță ale unui soft educațional este calitatea interacțiunii cu utilizatorul (elevul): de ea depinde măsura în care se produce învățarea.

Este important ca educatorul utilizator să poată diferenția un soft *educațional* (în accepțiunea clasică a învățării asistate de calculator) de un soft *utilitar* sau de soft-urile de *prezentare* (tematice). Toate pot fi utilizate în demersul instruirii, dar numai softul educațional cuprinde în el și o *strategie pedagogică* (concretizată în sarcinile de lucru) care determină modul de interacțiune a elevului cu programul: această interacțiune, a cărei specificitate este determinată de obiectivele urmărite, produce învățarea.

EXEMPLE DE BUNA PRACTICA

De o foarte mare importanță pentru copiii preșcolari sunt primele noțiuni pe care aceștia și le însușesc și, mai ales, calitatea acestora. Procesul de învățare devine mai plăcut și mai interesant prin intermediul calculatorului. Lecțiile însoțite de texte sugestive și de imagini viu colorate și expresive, care permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului, pot fi cu ușurință asimilate de cei mici.

Aceste lecții se referă la noțiunile de bază, care orice copil trebuie să le cunoască. Pe măsură ce este parcurs, bagajul de cunoștințe generale crește pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile, și ajungând până la cunoașterea de poezioare, cântecele precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, precum animale domestice și sălbatice, anotimpuri, litere și cifre, familie și multe altele încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea celor mici nu numai să le învețe, ci să se familiarizeze cu calculatorul și, în mod special, cu lucrul cu mouse-ul. Programele trebuie astfel structurate încât copilul să poată alege orice lecție din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului sau poate repeta anumite părți dintr-o lecție până când ajunge să cunoască și să înțeleagă toate noțiunile cuprinse în lecția respectivă.

Știm că jocul este principala formă de organizare a procesului educativ din învățământul preșcolar, iar utilizarea calculatorului nu este pentru copii decât un alt mod de a învăța jucându-se. Calculatorul face parte din spațiul socio-cultural al copilului alături de televizor, cărți, reviste, ziare, afișe, firme luminoase; toate acestea „bombardează” spațiul vizual al copilului, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală, îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se orienta și adapta la o lume în care informația circulează rapid, iar schimbarea este accelerată. De aceea, ne-am propus să fim organizatorii experiențelor cognitive și de exprimare care îl introduc pe copil în lumea oferită de programele de calculator, ținând seama și de mediul educațional din care provin copiii (unii beneficiind de calculator în familie, alții nu) și încercând prin aceste activități să oferim dreptul copiilor la șanse egale de educație, indiferent de mediul din care ei provin.

Fără să uit că unul dintre obiectivele importante ale activității din grădiniță este pregătirea pentru școală, cu multitudinea de aspecte pe care le îmbracă: motivațional, afectiv, intelectual, acțional, fizic, ea este completată alături de celelalte forme de organizare și prin activități comune, complementare, individuale în care utilizăm calculatorul ca mijloc de învățământ integrat în cadrul acestor activități.

Folosit cu îndemânare și fără exces, calculatorul, a devenit un mijloc prin care s-a îmbunătățit simțitor eficiența unor activități folosite în vederea pregătirii preșcolarilor pentru școală. Principalele aspecte ce vizează trecerea spre învățarea școlară, sunt legate de

realizarea obiectivelor privind educarea limbajului și a comunicării orale (cu aspectele fonetic, lexical și gramatical) precum și educarea comunicării scrise prin pregătirea pentru scris-citit alături de cunoștințele matematice și cele de cunoaștere a mediului, am considerat că mai ales în cadrul acestor activități este necesară integrarea calculatorului. Utilizez calculatorul în toate etapele activității zilnice: activități comune, jocuri și activități alese, activități complementare, dimineața sau după-masă.

De exemplu, :

Soft-ul educational REDICO- GRUPA MICĂ

Preșcolarii vor face cunoștință cu niste personaje tare dragute: Ariciul – Țepi , Veverița – Vivi , Broasca – Oachi , Albina – Zumzi . Acestia, ajunsi la Copacul Dorintelor, fac cunoștință cu un nou personaj, Domnul Bu care de zeci de ani îngrijește copacul. Acesta îi informează că dorințele sunt îndeplinite de Copacul magic numai în cadrul unei festivități anuale, la care participă toate animalele pădurii. Din păcate, din lipsă de timp, anul acesta petrecerea nu se mai organizează. Cei patru prieteni se oferă să se ocupe de organizarea festivității, urmând instrucțiunile Bufniței. Fiecare dintre ei va rezolva activități aferente unei discipline, sub îndrumarea personajului nou întâlnit. La finalul unei lecții, primesc un obiect cu care au operat în cadrul jocului (diferit în funcție de lecție: coif, balon, steguleț etc.)

Jocul se va desfasura cu ajutorul tablei interactive. Copiii vor veni pe rand si vor rezolva sarcina folosind creionul special.

·Varianta 1:

Lipeste pe coif jetoanele cu forma de cerc si patrat.

Lipeste pe coif jetoanele cu forma de cerc si triunghi.

Lipeste pe coif jetoanele cu forma de triunghi si patrat

·Varianta 2

Lipeste pe coif cercurile mari.

Lipeste pe coif patratele mici.

Lipeste pe coif triunghiurile mijlocii.

·Varianta 3:

Gaseste jetoanele care nu se potrivesc.

CONCLUZII

În urma folosirii acestui joc și a altora am constatat următoarele:

- atunci când lucrează cu calculatorul, interesul și implicarea elevului este neîntreruptă;
- prin conținutul oferit de soft se stimulează fantezia, inventivitatea, rapiditatea luării deciziilor, reflexele;
- gândirea elevilor câștigă în profunzime și rapiditate;
- elevul învață în ritm propriu, fără emoții și perturbări ale comportamentului;

- rezultatele și progresele obținute beneficiază de o apreciere obiectivă;
- se stimulează creativitatea, competitivitatea, dar și lucrul în echipă;
- stimulează comunicarea, cu condiția să fie corect utilizat.
- se optimizează randamentul predării;
- îl ajută pe învățător să realizeze activitatea de învățare sau de exersare, permițând fiecărui elev să lucreze în ritm propriu și să aibă mereu aprecierea corectitudinii răspunsului dat;
- softurile sprijină și facilitează activitățile de învățare;
- procesul de învățare devine dinamic, intuitiv și participativ;
- crește calitatea actului pedagogic;
- substituie materiale și instrumente didactice scumpe sau greu de procurat.

În concluzie, nu trebuie să ne mai întrebăm dacă instruirea se îmbunătățește prin utilizarea calculatorului în învățare, ci cum pot fi utilizate mai bine calitățile unice ale acestuia: interactivitatea, precizia, capacitatea de a oferi reprezentări multiple și dinamice ale fenomenelor și, mai ales, faptul că pot interacționa cu fiecare elev în parte.

În esență, metoda instruirii cu ajutorul instrumentelor digitale oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, este o metodă nouă și eficientă de predare, învățare și evaluare a cunoștințelor, instruire și formare permanentă.

Prin această metodă, copilul devine centrul de greutate al educației. De acum înainte se poate vorbi de copil ca persoană, ca individ, și nu de profesor sau de clasă ca entitate amorfă. Prin metoda instruirii asistată de calculator nu se mai recurge la antica schema expunere-întrebare-răspuns, ci discutăm de răspunsuri de la care se construiesc întrebări. Copilul construiește fenomenul, din răspunsuri, prin experiență, experiment, simulare, modelare de fenomene, de procese. Pe de altă parte, educația din manualele de pedagogie se axează pe cum predă profesorul.

Nicăieri nu scrie, „elevul va înțelege; elevul va pune întrebarea”. Pedagogia modernă pune copilul în față. Profesorul nu dispăre, dar centrul activităților educative este copilul.

Fără a pleda pentru folosirea exagerată a timpului pe care îl petrece copilul în grădiniță în fața computerului, nu putem să nu remarcăm faptul că „a doua alfabetizare” trebuie să înceapă de la vârstele timpurii, copilul societății noastre trebuie să se înscrie în tendința generală spre învățarea permanentă și educatoarele sunt primii dascăli care pedalând pe legătura afectivă în relația educat-educator pot să atingă acele resorturi ale personalității copiilor care să-i „poarte” din lumea jocului, ca activitate specifică acestei vârste, spre cea a jocului prin care copilul nu numai că dobândește cunoștințe, dar și „învață să învețe”.

BIBLIOGRAFIE:

(George Văideanu, „Educația la frontiera dintre milenii”, pag.239).

„Curriculum centrat pe competente”- Galati-

M. Lespezeanu -, „Tradițional și modern în învățământul preșcolar” –O metodică a activităților instructiv-educative, Ed. S. C. Omfal Esențial S.R.L., București, 2007;

MODALITĂȚI DE INTEGRARE A SOFTURILOR EDUCAȚIONALE ÎN ACTUL DIDACTIC DIN GRĂDINIȚĂ

Prof. CARAGEA ANCA

Grădinița cu Program Prelungit nr. 30, Galați

Lumea în care trăim nu mai are frâne, nu mai are granițe, nu mai poate să se închidă în sine și toate acestea datorită faptului că traversăm împreună o eră a globalizării instaurată sub imperiul omniprezenței informaționale și a progreselor tehnologiei. Dincolo de grandioarea avantajelor care se reflectă asupra comunităților umane în acest context, sunt absolut necesare anumite măsuri care să realizeze acea compatibilitate între noile generații – conglomeratul de cunoștințe adunate – și tehnica..

Astfel dinamismul lumii în care trăim se traduce printr-o veșnică nevoie de adaptare ce traversează ample metamorfoze sociale, economice, politice, dar mai ales educaționale, transformări în baza cărora se încheagă personalitățile umane ce vor crea societatea de mâine.

Cui îi revine această sarcină? Educației, bineînțeles! Și tot ea trebuie să găsească și să construiască mecanismele, mijloacele, metodele ideale pentru realizarea scopurilor educative. Nu este greu de ghicit faptul că, revelația prezentului este, fără drept de apel, computerul.

Calculatorul, computerul, este mașina de prelucrat date și informații conform unei liste de instrucțiuni încorporate numită program. Totodată acestea se concretizează în dispozitive care facilitează comunicația între doi sau mai mulți utilizatori la nivel multimedial (text, numere, imagini, sunet, video). Odată cu această revoluționară invenție s-a dezvoltat și Informatica, care este știința prelucrării informațiilor cu ajutorul calculatoarelor, iar tehnologia necesară pentru folosirea lor poartă numele de Tehnologia Informației (TI sau IT).

De asemenea, nu este nici o surpriză faptul că, astăzi calculatorul este perceput pe rând pentru fiecare din membrii unei familii, în funcție de nevoia personală ca: o jucărie, o unealtă, o resursă de informații. Însă aici își face loc inovația pedagogică, iar în pedagogia modernă este brevetată o nouă metodă didactică ➤ Instruirea Asistată de Calculator, metodă care reușește să activeze simultan această tridimensionalitate expusă mai sus: calculatorul - jucărie, unealtă, resursă de informații transformându-l într-un veritabil mijloc educațional.

Cu alte cuvinte, IAC – Instruirea Asistată de Calculator se concretizează într-o metodă didactică care valorifică principiile de modelare și analiză cibernetică a activității de instruire în contextul noilor tehnologii informatice și de comunicații, caracteristice societății

contemporane. Aceasta contribuie la eficientizarea instruirii ca rezultat al introducerii treptate a informatizării în învățământ.

Cerințe pentru realizarea IAC:

- a) dotarea cu echipament corespunzător;
- b) cadrul didactic trebuie să aibă și cunoștințe de informatică.

De asemenea, Instruirea Asistată de Calculator nu ar fi posibilă fără soft-urile educaționale.

Definiție: Software Educational reprezintă orice produs software în orice format ce poate fi utilizat pe orice calculator și care reprezintă un subiect, o temă, un experiment, o lecție, un curs, etc., fiind o alternativă sau unica soluție față de metodele educaționale tradiționale (planșe, tablă, cretă, etc.).

Cu alte cuvinte, Softul Educațional (SE) este un produs - program special proiectat pentru a fi utilizat în procesul de învățare.

Courseware este un pachet care cuprinde un soft educațional, documentația necesară (indicații metodice și descrierea tipului de hard pe care poate fi implementat) și eventual alte resurse materiale (fișe de lucru, exerciții propuse, etc.).

La vârsta preșcolarității jocul ocupă locul central în activitatea cotidiană a copilului, iar calculatorul este un mijloc prin care copiii pot explora lumea îmbinând jocul cu învățarea, pentru că este animat, colorat, activ, interactiv, calculatorul permite minții și mâinilor să străpungă realitatea și să o subjuge.

Sub aspect informativ, calculatorul este partenerul de joc inteligent, care îi satisface nevoia de cunoaștere a copilului, îl ajută să-și îmbogățească cunoștințele, îi stimulează imaginația, intuiția, capacitatea de reflecție, aptitudinile și trăirile ce formează perseverența, responsabilitatea, ajută la formarea unor priceperi și deprinderi de muncă și viață.

În activitatea didactică ce o desfășurăm softul educațional se poate concretiza într-o metodă foarte eficientă, iar în acest scop a fost elaborată clasificarea softurilor educaționale după funcția pedagogică specifică în cadrul procesului de instruire:

a) **Prezentarea interactivă de noi cunoștințe** (Computer Based Learning) presupune utilizarea mijlocită a calculatorului în procesul predării .

Materialul de învățat se prezintă pe baza unui anumit tip de interacțiune. Astfel, calculatorul preia din funcțiile educatorului, însă comunică cu preșcolarii prin intermediul acestuia și poate fi proiectat așa:

- sunt precizate una sau mai multe secvențe din conținut;

-preșcolarii sunt solicitați să își exprime părerea, să răspundă la o întrebare, să rezolve un exercițiu;

-se poate trece la următoarea etapă doar după ce se prezintă aprecierea răspunsului, iar în funcție de corectitudinea acestuia secvențele anterioare pot fi reluate sau activitatea poate continua mai departe.

Materialul poate fi împărțit pe capitole/secvențe care să nu solicite o concentrare mai mare de 5 minute fiecare. Prin diverse meniuri se pot furniza informații adiacente.

Spre exemplu: În cadrul activităților de educare a limbajului putem folosi CD-uri sau Proiecte Power-Point cu povești ca: „Scufița Roșie”, „Capra cu trei iezi”, „Albă ca zăpada”, etc. Utilizarea programului este simplă și intuitivă putând fi folosită chiar și de orice copil capabil să manevreze un mouse. Copiii vor asculta și vor vedea povestea, apoi vor putea lua parte, alături de personajele poveștii, la diverse jocuri și activități educative. După ce copiii fac cunoștință cu conținutul și personajele poveștii, narată și prezentată într-o formă grafică deosebită ei au de rezolvat sarcini cu privire la conținutul poveștii (să așeze momentele în ordinea desfășurării acțiunii; le sunt puse întrebări tip grilă, bineînțelese într-o formă accesibilă lor și în funcție de nivelul de dezvoltare: imagini, cifre, simboluri, le sunt solicitate răspunsuri pentru a vedea în ce măsură s-au familiarizat cu ideile și personajele din poveste, să coloreze diferite planșe cu scene și personaje din poveste, după modelul dat sau după imaginația copilului).

b) **Exersarea asistată de calculator** (Computer Assisted Training) - este softul ce caracterizează următoarea situație: când subiectului i se pun la dispoziție programe specializate care-l ajută să fixeze cunoștințele și să capete deprinderi specifice prin seturi de sarcini repetitive, urmate de aprecierea răspunsului subiectului.

Exercițiile pot fi - propuse într-o ordine prestabilită sau în mod aleator sau pot fi generate în timpul sesiunii de lucru.

Spre exemplu: Lumea animalelor îndrăgită de copii este prezentă în jocul „Ferma”. Aici copiii cunosc o serie de animale domestice, se familiarizează cu denumirile lor, le pot desena și colora.

c) **Verificarea asistată de calculator** (Computer Assisted Testing) - presupune existența unor programe capabile să testeze nivelul de însușire a cunoștințelor prin evaluarea răspunsurilor. O interfață grafică prietenoasă va afișa mesaje corespunzătoare interpretării răspunsului. Programele de testare pot fi incluse și în lecția curentă sau în lecțiile recapitulative.

Modul de construire a unui test depinde de: nivelul preșcolarilor, numărul de sarcini de lucru, timpul de administrare.

d) **Simulare.** Un soft de simulare permite realizarea controlată a unui fenomen sau sistem real prin intermediul unui model care are un comportament analog. Astfel de programe oferă posibilitatea observării modelului în care se schimbă comportamentul sistemului în funcție de modificările operate (schimbarea parametrilor, condițiilor) ceea ce facilitează înțelegerea fenomenului și nu implică riscurile și cheltuielile fenomenului real. Acest tip de soft permite investigarea reprezentând o formă evoluată de interacțiune instrucțională, în care subiectului nu i se oferă informațiile ca atare ci se construiește un mediu prin care acesta să poată extrage informațiile care îl interesează pentru rezolvarea unei anumite sarcini.

Spre exemplu: Jocurile de orientare în labirint sau cele de tipul “Călătorie imaginară în...” îi ajută pe copii să folosească tastele de deplasare stânga –dreapta, sus –jos, să-și dezvolte și să-și îmbunătățească viteza de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de competiție, motivația voluntară, capacitatea de acțiune individuală. Alte astfel de jocuri : „Cursele de cai”, „Fotbal”, „Cursa schiorilor”.

e) **Tutoriale.** În acest caz instruirea include 4 etape : PREZENTARE, GHIDARE (INDRUMARE), EXERCITII PRACTICE, VERIFICARE. Tutorialul include primele 2 etape, însă nu angajează preșcolarul în activitatea practică sau de testare, aici intervine măiestria educatorului și prevederea activităților specifice.

Tutorialele sunt recomandate pentru prezentarea informațiilor faptice, pentru învățarea unor reguli, principii, pentru învățarea unor strategii de rezolvare a unor probleme, pentru demonstrarea unor tehnici etc.

Interacțiunea subiect - calculator permite diversificarea strategiei didactice, facilitând accesul preșcolarului la informații mai ample, mai logic organizate, structurate variat, prezentate în modalități diferite de vizualizare. De fapt, nu calculatorul în sine ca obiect fizic produce efecte pedagogice imediate, ci calitatea programelor create și vehiculate corespunzător, adică a softurilor educaționale, integrate după criterii de eficiență metodică în activitățile de instruire.

AVANTAJE:

- Stimularea interesului față de nou. Legea de bază ce guvernează educația asistată de calculator o reprezintă implicarea interactivă a elevului în acțiunea de prezentare de cunoștințe, captându-i atenția subiectului și eliminând riscul plictisului sau rutinei.

- Stimularea imaginației. De la jocurile pe calculator care dezvoltă abilități de utilizare, imaginație și viteza de reacție într-o prezentare grafică atractivă, copilul are prilejul de a crea la rândul său lumi virtuale.

- Dezvoltarea unei gândiri logice. Descompunerea unei teme în etape de elaborare organizate secvențial, organizarea logică a raționamentului reprezintă demersuri cognitive ce aduc câștig în profunzimea și rapiditatea judecării unei probleme.

- Simularea pe ecran a unor fenomene și procese, altfel costisitor de reprodus în laborator, ajută la înțelegerea acestora.

- Optimizarea randamentului predării prin exemplificări multiple.

- Formarea intelectuală a tinerei generații prin autoeducație.

- Copilul învață în ritm propriu, fără emoții și stres care să-i modifice comportamentul.

- Aprecierea obiectivă a rezultatelor și progreselor obținute.

Învățarea asistată de calculator este în momentul de față o realitate incontestabilă născută din necesitatea creșterii eficienței actului educațional; tehnicile moderne nu își propun să restrângă activitatea educatorului la catedra, nu îi știrbesc din pregătire, ci din contră, îl ajută în activitatea didactică, în procesul de predare-învățare. Trebuie reținut faptul că prin răspândirea și diversificarea softurilor educaționale rolul dascălului va suferi modificări. Cadrul didactic se va degreva treptat de activitatea de rutină, dar sarcinile lui se vor amplifica prin faptul că va trebui să realizeze programe sau să elaboreze proiecte de programe și să le adapteze la cerințele procesului educativ.

Modernizarea pedagogică implică deci, existența echipamentelor hardware (calculator), a software-ului (programelor) și a capacității de adaptare a lor, de receptare și valorificare în mediul instrucțional.

Utilizarea TIC nu trebuie să devină o obsesie deoarece fiecare preșcolar are dreptul la succes școlar și la atingerea celor mai înalte standarde curriculare posibile, de aceea trebuie găsite metodele pedagogice adecvate în fiecare caz în parte. Nu trebuie deci să renunțăm la metodele didactice tradiționale, la rezolvarea de probleme și la efectuarea experimentelor reale deoarece acestea au un rol bine definit în realizarea unei legături directe între experiența practică și ideile teoretice, creându-se astfel cunoștințe temeinice despre lume și societate.

În concluzie putem spune că, pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne!

Însă putem afirma cu încredere: Calculatoarele nu sunt magice, educatoarele sunt!

BIBLIOGRAFIE

- ✓ Adrian Adăscăliței, *Proiectarea Instruirii utilizând Sisteme Informatice Multimedia* – curs;
- ✓ Daniela Vlădoiu, *Instruire asistată de calculator*, Ministerul Educației și Cercetării, 2005;
- ✓ Dragoș Noveanu, *Probleme ale proiectării pedagogice a soft-ului educațional* (www.1educat.ro);
- ✓ Istrate Olimpius, articolul „*Criterii de evaluare a softurilor educaționale, Implementarea tehnologiilor în educație*” (www.1educat.ro);
- ✓ Lespezeanu Monica, *Tradițional și modern în învățământul preșcolar*, Editura Omfal Esențial, 2007;
- ✓ Mădălina Duminică, articolul – „*Calculatoarele nu sunt magice. Educatorii sunt!*”, Școala Bucovineană – anul XI, nr.4/2008.
- ✓ Maxim I., Rolul scenariului în elaborarea soft-urilor educaționale interactive, Colocviu Internațional „Științe ale educației – dinamică și perspectivă” – Suceava, 2004;

Jocurile pe calculator la vârstă preșcolară și aportul lor la educația copiilor

Prof. Tolea Luiza

Grădiniță cu PN nr 20 Galați

Utilizarea tehnologiilor moderne, a calculatorului în educația preșcolarilor permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul instructiv-educativ este mult mai eficient. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de găsi repede soluții și de a lua decizii prin joc pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare.

Astăzi toată lumea folosește direct sau indirect calculatorul, acesta devenind un partener de lucru al omului, un coechipier de “jocă” al copilului. Introducerea unei astfel de activități opționale răspunde interesului crescut al copiilor pentru activități informatizate, ele contribuind la dezvoltarea încrederii în forțele proprii, asigurând o libertate mai mare oferită copilului, capacităților sale de expresie.

Majoritatea copiilor au cunoștințe minime privind utilizarea calculatorului dispunând acasă de calculator și de o gama variată de jocuri. Din discuțiile purtate atât cu copiii cât și cu părinții am constatat că nu toate aceste jocuri corespund specificului vârstei și nu au valențe educative.

Avem în vedere faptul că alături de celelalte mijloace didactice putem utiliza calculatorul, acesta fiind un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților de la clasă. Calculatorul a devenit componentă a spațiului socio-cultural al copiilor, influențându-i limbajul și comunicarea non-verbală și punându-l în situația de a găsi rapid soluții. Eu chiar am introdus ca optional la grupa mare „Prietenul meu calculatorul- In lumea lui PitiClic”

Imaginația și creativitatea, la vârstă preșcolară, capătă noi aspecte, intrând într-o nouă fază de dezvoltare. Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare, ci este nevoie de o instruire diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, dar cu ajutorul softurilor educaționale, poate fi o alternativă de succes.

Activitățile însoțite de calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe informative și formative, fiind un nou mod de instruire. Prin intermediul calculatorului se oferă copiilor justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice (jetoane, planșe), calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesului copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic.

După cum știm în învățământul preșcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul, este pentru copil, un alt mod de a învăța jucându-se, este parte din spațiul socio-cultural al lui, care îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la o lume în care informația circulă, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală și totul cu pași repezi, el folosind calculatorul și în mediul familial.

În aceste condiții este justificată introducerea învățământului asistat de calculator încă de la vârste fragede, când copilul poate asimila foarte ușor lucrul cu aceste instrumente indispensabile viitorului sau. Imaginile prezentate pe calculator au o altă calitate, un alt impact asupra copilului față de cele folosite current în activitățile instructive-educative. Față de metodele și uneltele clasice de predare, conținutul în format digital aduce un plus de netăgăduit.

Poate ne punem destul de des întrebarea, „în ce măsură un joc pe calculator poate fi educativ?”, atât noi în calitate de cadre didactice, cât și părinții.

Pentru copiii de vârstă preșcolară, transformarea unor obiective didactice într-un joc educativ pe calculator îi face să accepte înconștient sarcinile propuse deoarece pot fi atinse mai ușor. Astfel, urmând povestea propusă și intrând practic în joc, copilul acumulează noi cunoștințe fără a depune un efort clasic de învățare.

Îmbinarea celor trei elemente: joc, calculator- tehnologia moderna și obiective educaționale este o alegere fericită. Copilul învață fără a conștientiza acest lucru. Mediul atrăgător, cu personaje simpatice care îi livrează diverse sarcini, îl amăgesc și copilul nu resimte presiunea rezultatului. Reușitele sale sunt percepute că un rezultat al propriilor acțiuni. Scenariul joacă aici un rol esențial: obiectivele educaționale sunt mascate prin joc pentru a fi atractive. Față de metodele clasice de învățare, în care sarcina este expusă clar, sarcinile dintr-un joc educațional poartă hainele unor povești.

Pentru copiii preșcolari, jocurile educaționale pot redă aceleași activități ca cele care au loc în orele de grădiniță: adunări și scăderi din cadrul domeniului știință; colorare și imprimare din cadrul domeniului estetic; recunoaștere de obiecte; cuvinte opuse, litere, povești din cadrul domeniului limbă și comunicare; puzzle; labirint; animații expositive; ghicitori; alege și apasă; întrebări și răspunsuri; părțile unui întreg; perechea potrivită; crescător, descrescător.

De asemenea, jocurile educative pot avea ca subiect deprinderea anumitor comportamente legate de alimentație, viață sănătoasă, sport, reguli de circulație, comportament în societate (DOS). Fiecare obiectiv necesită o abordare diferită. Iar balansul între abordarea educațională și cea ludică trebuie să fie continuu. Jocurile educaționale înseamnă în primul rând obiective educaționale, apoi interactivitate, atractivitate și mobilitate. Ele dezvoltă atenția și imaginația utilizatorului. Sunt un plus cognitiv incontestabil și o modalitate de joacă foarte atractivă.

Soft-ul educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. Clasificare softuri educaționale după funcția pedagogică pe care o pot îndeplini în cadrul unui proces de instruire: exersare, prezentare interactivă de noi cunoștințe, prezentarea unor modele ale unor fenomene reale (simulare), testarea cunoștințelor, dezvoltarea unor capacități sau aptitudini printr-o activitate de joc. Avantaje și dezavantaje ale utilizării softurilor educaționale: accesibilitate, flexibilitate, confortabilitate, utilizatorul putând hotărî singur, dată și ora la care se implică în activitatea de instruire.

De exemplu PitiClic, Logico sau Pro-Edu oferă copilului multe variante de a învăța ceasul, rolul igienei dentare, animalele, unde copiii găsesc mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot consolida cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. De exemplu în Jocul „De-a biblioteca” personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare formă și mărimea cărților prin alăturare vizuală și apoi să le așeze pe rând în rafturile bibliotecii. Imaginile individuale se prezintă pe rând și copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greșește, fie la cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă, să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze și laude, pentru că a așezat corect cărțile în rafturi. Programul are mai multe variante de joc: repara jucăria (trebuie asamblate piesele lipsă și apoi colorate după dorința copilului), matematică cu personaje din povești cunoscute, ghicitori, labirint,

construcții (căsuța greierașului), ghicește indicii (Personajul este ascuns și trebuie găsit dând clic pe fiecare cifra. După ce rezolva toate sarcinile, copilul este lăudat, aplaudat și primește recompensă o medalie). În alte jocuri interactive, este recompensat cu o diplomă pe care își scrie numele sau cu lucrarea pe care a avut de asamblat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează și are opțiunea de a le imprima. În cadrul opționalului am propus ca teme pe calculator : „Prietenul meu se prezintă” – elemente component; „Agață și deplasează” – operații cu mouse-ul; „Ne jucăm cu tastatură” – semnificația fiecărei taste; „Ne jucăm cu iconițe” – lansarea unei aplicații; „Unde pot să desenez?” – folosirea PAINT; „Bogățiile toamnei!” – desen liber alege; „Pot să scriu!” – folosirea WORD; „Ghicește ce litera a scris” – succesiuni de litere sau cuvinte scurte; „Animalele din jurul casei mele” – soft LOGICO; Formează întregul – soft PITICLIC; „Colectează corect!” – soft PITICLIC; „Desenăm, pictăm” – soft PITICLIC; „Cadou pentru mama” – WORD și CLIPART; „Găsește perechi” (meseriile) – soft PITI CLIC; „Ghici cine s-a ascuns!” – soft PITI CLIC; „Unde locuiesc prietenii lui Piti clic?” – soft PITI CLIC; „Găsește perechi” (pui și părinții lor) – soft PITI CLIC.

Jocurile de orientare de tip labirint îl ajută pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, să-și dezvolte viteză de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de competiție, capacitatea de a acționa individual. Am observat o îmbunătățire a capacității de concentrare a atenției, creșterea stabilității în acțiune, chiar și la unii copii, care, în alte activități, au o slabă concentrare a atenției.

Că o concluzie putem spune că pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuințele și nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri și vor în același timp că persoanele în care au încredere să-i orienteze și să-i ocrotească. Educatoarea dovedește competență dar și dragoste pentru copii, atunci când le oferă posibilitatea de a avea inițiativa.

BIBLIOGRAFIE:

1. „Curriculum pentru învățământul preșcolar.
2. Poenaru, Vasile-., *Calculatorul, prietenul nostrum*”, Ed.Coresi, București, 2005
3. S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.

FORMAREA COMPENȚELOR CHEIE ALE PRESCOLARILOR, FOLOSIND JOCURILE VIRTUALE

Prof. Ion Axenia Simona
Grădinița cu Program Prolungit "Step by Step"

Jocurile pe computer încurajează implicarea personală. Sunt distractive, amuzante, atractive, cu o estetică vizuală bogată, atrăgându-ne într-o lume fantastică. În timpul jocului, primești informații vizuale care îți folosesc imaginația – o importantă forță dominantă pentru stadiul de creștere al fiecărui copil, ce întărește gândirea independentă și flexibilă. Jocurile pe computer oferă motivare pentru învățarea prin amuzament și provocare, parte a procesului de învățare în dezvoltarea umană.

Ele oferă feedback imediat esențial în procesul de învățare. În general, feedback-ul este vizual iar acest lucru îi mărește eficiența. De asemenea, pot conține o mulțime uriașă de informații ce sunt expuse imediat. Astfel se oferă posibilitatea de a atinge o grămadă de subiecte deodată, crescând interesul de a sta în cadrul jocului și de a asimila principiile semnificative pentru procesul de învățare.

De exemplu, împărțirea obiectivelor în elemente cum ar fi diferitele stagii ale jocului, bazate pe învățarea cumulativă de la un stadiu la altul, reflectă cunoștințele acumulate, simplifică procesul și ajută la înțelegerea fiecărui pas individual, până la vederea imaginii de ansamblu la final. Acest proces pune învățăcelul într-o poziție de luare a deciziilor, îl împinge către un nivel de dificultate mai mare și oferă experiență în moduri diferite de învățare și gândire.

ROLUL CALCULATORULUI ÎN GRADINIȚA DE COPII

Educația este într-un flux permanent de schimbare. Evoluția societății este din ce în ce mai alertă, devine tot mai marcată de necesitatea cunoașterii rapide, complete și corecte a realității înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun și competent. Acest lucru duce la creșterea volumului de informații ce trebuie analizat, la necesitatea stocării și prelucrării acestora, deci la necesitatea utilizării calculatorului atât în viața de zi cu zi cât și în procesul instructiv-educativ. Mediile virtuale, tehnologiile digitale nu reprezintă o simplă adăugare în planul de învățământ, ele trebuie să fie integrate deplin „în serviciul educației” la toate nivelurile sistemului școlar. Cadrele didactice trebuie să fie formate pentru a face față schimbării și inovării. Activitățile educaționale de astăzi trebuie să se desfășoare într-o manieră nouă, modernă.

În grădiniță, calculatorul este foarte util atât preșcolarului cât și cadrului didactic, însă folosirea lui trebuie realizată astfel încât să conducă la îmbunătățirea calitativă a procesului instructiv-educativ și nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită copilului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Acesta trebuie să fie pregătit pentru schimbări, să le întâmpine cu entuziasm nu cu frică și rezistență. Orientați cu încredere spre schimbare copiii vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii.

Eficiența calculatorului în procesul educativ este determinată de mai mulți factori: gradul de pregătire al cadrului didactic în utilizarea calculatorului, de numărul de copii, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasă și tipul programelor

folosite, de timpul cât se integrează softul în activitate, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul activității conduce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor copii la activitate, nerealizarea obiectivelor propuse și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare.

Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane.

Deasemenea, individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului copil-cadru didactic și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial.

Utilizarea calculatorului are și numeroase avantaje:

- Stimulează capacitatea de învățare;
- Consolidează abilitățile de investigare științifică;
- Întărește motivația copiilor în procesul de instructiv-educativ;
- Stimulează gândirea logică, memoria și imaginația;
- Introduce un stil cognitiv, eficient, un stil de muncă independentă;
- Instalează un climat de autodepășire, competitivitate;
- Mobilizează funcțiile psihomotorii în utilizarea calculatorului;
- Dezvoltă cultura vizuală.

Calculatorul este extrem de util deoarece simulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui se oferă copiilor modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite motive. Preșcolarii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, pot extrage singuri concluziile, pot enunța legi. Deși efectuarea experimentelor reale este extrem de utilă deoarece așa cum spunea un proverb chinez: ”o imagine înlocuiește 1000 de cuvinte”, pregătirea și realizarea acestora consumă timp și material didactic.

Însă, trebuie supravegheată activitatea copiilor în fața calculatorului deoarece de multe ori poate crea dependență!

JOCUL ÎN FORMAREA COMPETENTELOR CHEIE

La vârsta preșcolară, jocul este singura modalitate de socializare a copilului. El deschide în fața copilului nu doar universul activității, ci și universul extrem de variat al relațiilor interpersonale. Jocul dă posibilitatea preșcolarului de a-și apropia realitatea înconjurătoare, de a-și însuși funcția socială a obiectelor, de a se familiariza cu semnificația socio-umană a activității adulților, de a cunoaște mediul înconjurător. Jocul asigură acea încredere în sine fără de care copilul nu poate să se retragă în sine și să-i dispară orice elan. În orice caz, jocul – organizarea și realizarea unor sarcini, cu roluri și reguli de joc și responsabilități în grupul preșcolar, este primordial în dezvoltarea conduitei sociale.

Se spune că actul caracteristic copilului este jocul. Conduita de joc a copilului implică un element de gândire reprezentativă, la alegere, mai bine spus, de inițiative. Jucându-se, copilul utilizează anumite cunoștințe, se implică afectiv și acțional, se descoperă pe sine, căci copilăria reprezintă o mișcare spre înainte, un avânt spre orizonturi multiple, cu o mulțime de proiecte.

În ansamblu, jocul formează, dezvoltă și restructurează întreaga viață psihică a copilului. Jucându-se cu obiectele, copiii își dezvoltă percepțiile de formă, mărime, culoare, greutate; își formează capacitatea de observare, ca formă complexă și superioară a percepției.

Jocul are un rol deosebit în dezvoltarea în planul percepției și activării reprezentărilor. El solicită și antrenează vigoarea, forța fizică și rapiditatea, suplețea și coordonarea motorie, echilibrul, evaluarea spațialității. Concomitent, jocul solicită coordonarea oculo-motorie, audio-motorie, tactul, sensibilitatea cutanată.

Jocul oferă copiilor o serie de impresii care contribuie la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, totodată mărește capacitatea de înțelegere a unor situații complexe, creează capacități de reținere, stimulând memoria, capacități de concentrare, de supunere la anumite reguli, capacități de a lua decizii rapide, de a rezolva situații-problemă, într-un cuvânt, dezvoltă creativitatea. Copiii care sunt lipsiți de posibilitatea de a se juca cu alți copii de vârstă asemănătoare, fie din cauză că nu sunt obișnuiți, fie din cauză că nu au cu cine, rămân nedevelopați din punctul de vedere al personalității. Jocul copilului devine o formă de activitate prin care acesta încearcă să-și însușească experiența de viață a adulților, apropiind-o și asimilând-o cât mai creator.

Importanța deosebită a jocului pentru vârsta preșcolară, pentru copilărie, este astăzi un adevăr incontestabil. Esența jocului este concentrată în procesul de reflectare și transformare în plan imaginar a realității concrete, proces prin care devine posibilă și plăcută pătrunderea copilului într-o realitate complexă, pe care o cunoaște activ.

În și prin joc, copilul învață, cunoaște, se autoconduce, își exersează facilitățile mintale, se deprinde să coopereze cu ceilalți copii, își mărește efortul voluntar, câștigă încredere în sine, rezolvă conflictul dintre ceea ce dorește și ceea ce poate, transfigurând mintal realitatea și asumarea rolurilor, ca și atribuirea imaginară a funcțiilor dorite unor obiecte aduse în joc. Ceea ce jocul îi poate oferi copilului la timpul potrivit, rămâne ca achiziție pentru toată viața.

Eficiența programului educativ constă și în alegerea potrivită a jocurilor. Alegerea jocului trebuie să aparțină atât copilului, cât și cadrului didactic. Oferindu-i copilului oportunitatea de a alege jocul, obținem informații relevante despre interesele, dorințele și nevoile copilului. Copilul devine astfel un participant activ la propria instruire, este încurajat în luarea deciziilor, în medierea conflictelor, iar motivația pentru învățare prin joc se conturează treptat, căpătând consistență și trăinicie.

INVATAREA PRIN JOCURI VIRTUALE

Utilizarea calculatorului în educația preșcolarilor permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educație este mult mai eficient. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de găsi repede soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare.

Imaginația, la vârsta preșcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte. Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes.

Folosirea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesului copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic.

Învățarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experiențele cognitive și de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia

trebuie să fie în concordanță cu mediul educațional din care provin ei. Prin aceste activități, oferim copiilor șanse egale la educație, indiferent de mediul în care cresc și se dezvoltă.

Prin utilizarea calculatorului, procesul de predare-învățare-evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici, permite transmiterea de noi cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora. Strategiile de predare-învățare folosite pot sprijini și stimula procesele învățării active. Cunoașterea este un drum ce se deschide pe măsură ce înaintăm. Procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut prin intermediul calculatorului. Imaginile viu colorate, însoțite de texte sugestive, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoștințe generale crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile și ajungând până la cunoașterea de poezii, cântece, precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, cum ar fi animale domestice și sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le învețe mult mai ușor.

Soft-urile sunt bine structurate, copilul poate alege orice etapă din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului, sau poate repeta anumite secvențe, pentru a ajunge să cunoască și să înțeleagă toate noțiunile cuprinse în jocul respectiv.

Soft-ul educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. De exemplu, folosind dorința copilului de a citi, este invitat într-o „Călătorie misterioasă la bibliotecă”, unde are mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot consolida cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. Personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare forma și mărimea cărților prin alăturare vizuală și apoi să le așeze pe rând în rafturile bibliotecii. Imaginile individuale se prezintă pe rând și copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greșește, fie la cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă, să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze și laude, pentru că a așezat corect cărțile în rafturi. Programul are mai multe variante de joc: repară jucăria (trebuie asamblate piesele lipsă și apoi colorate după dorința copilului), matematică cu personaje din povești cunoscute, ghicitori, labirint, construcții (căsuța greierașului), ghicește indicii (Personajul este ascuns și trebuie găsit dând clic pe fiecare cifră. După ce rezolvă toate sarcinile, copilul este laudat, aplaudat și primește recompensă o medalie). În alte jocuri interactive, este recompensat cu o diplomă pe care își scrie numele sau cu lucrarea pe care a avut de asamblat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează și are opțiunea de a le imprima.

Unul dintre obiectivele importante ale învățământului preșcolar este pregătirea pentru școală, cu multe aspecte pe care le îmbracă: motivațional, intelectual, afectiv, fizic, completate și prin activități comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învățământ integrat în acestea. Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele și prenumele, învață mult mai ușor cifrele și rezolvă probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități, într-un mod foarte plăcut de ei.

Putem desfășura o activitate de educare a limbajului: „Iedul cu trei capre” de Octav Pancu Iași, repovestire, cu copiii din grupa mijlocie, în mod tradițional sau, sub forma activității integrate. După activitatea de repovestire, cu ajutorul imaginilor, copiii sunt împărțiți în două grupe. Prima, va rezolva o fișă matematică, unde educatoarea le citește copiilor o poezie care conține sarcina de lucru: „În căsuța fermecată / Vrăjitoarea blestemată / Ține cifrele ascunse, / Tu să le afli de-ndată! / Cinci sunt. Cum le găsești, / Tu să le încercuiești! / Colorează pătrățele, / Câte cifra de jos cere!” și în timp ce copiii rezolvă fișa, ceilalți, la calculator, vor răspunde unor întrebări, pentru a verifica în ce măsură s-au familiarizat cu ideile și personajele din poveste. Lucrând astfel, activitatea este mai plăcută pentru copii, iar pentru educatoare, mult mai ușor de verificat rezultatele. După rezolvarea testului, copiii de la calculator vor rezolva fișa matematică, iar ceilalți, testul de la calculator.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, este o metodă nouă și eficientă de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor și de formare permanentă.

Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situația de a rezolva sarcini, care altfel ar părea inaccesibile, dar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acțiunii, posibilitatea îndreptării greșelilor, „stimulentele” primite: încurajări, aplauze, imagini cadou, diplome de învingător, medalii, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoții pozitive, bucuria că a rezolvat singur o sarcină și îl responsabilizează, trecând de la învățarea pasivă la cea activă, în care își însușește cunoștințe, acționând într-o strânsă relație de comunicare interactivă calculator-copil. Mișcarea imaginilor, culorile diferite, dialogul, spiritul de glumă și de joc, fac ca factorii stresanți, inhibitori să dispară, iar copilul să acționeze fără constrângeri.

Prezentarea și organizarea conținuturilor, în situații de învățare asistate de calculator, trebuie să se facă în funcție de cerințe instructive, care facilitează și optimizează învățarea. În învățământul tradițional, profesorul dispune de posibilități multiple pentru a verifica și stimula învățarea. Rostul unui program de învățare, este de a formula sarcini, de a oferi scheme de abordare a informației, de a realiza feed-back-ul, dar și de a motiva copilul pentru continuarea instruirii. Materialele audio-vizuale pun la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare. Instruirea asistată de calculator este folositoare, dacă copilul este activ și motivat, el învață fiind implicat și provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă.

Calitatea interacțiunii cu copilul este o caracteristică de primă importanță a unui soft educațional; de ea depinde măsura în care se produce învățarea.



Copilul preșcolar în era digitală

Prof. Mogoș Ionica

Grădinița cu P.P. *Codruța*, Galați

Lumea în care trăim este într-o continuă mișcare, viteza cu care circulă informația și cu care evoluează tehnologia fiind mai mare decât oricând. Realizarea învățării în mediul virtual nu mai este o noutate pentru foarte mulți dintre noi, internetul fiind principala sursă de informare pentru cea mai mare parte a populației pământului. În acest context utilizarea calculatorului în sala de clasă este privită ca o necesitate, și, mai mult decât atât, ca o etapă firească a progresului.

În învățământul preșcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv- educativ, iar calculatorul este pentru copil un alt mod de a învăța jucându-se, este parte din spațiul socio-cultural al lui, care îl pune în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la o lume în care informația circulă, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală.

Învățarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experiențele cognitive și de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia trebuie să fie în concordanță cu mediul educațional din care provin ei. Prin aceste activități, oferim copiilor șanse egale la educație, indiferent de mediul în care cresc și se dezvoltă.

Strategiile de predare-învățare folosite pot sprijini și stimula procesele învățării active. Imaginile vii colorate, însoțite de texte sugestive, fond sonor, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoștințe generale crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile și ajungând până la cunoașterea de poezii, cântece, precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, cum ar fi animale domestice și sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le învețe mult mai ușor.

Imaginația, la vârsta preșcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte. Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes.

Utilizarea calculatorului în educația preșolară constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, este o metodă nouă și eficientă de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor și de formare permanentă. Unele reprezentări pot fi reproduse doar prin intermediul calculatorului, care oferă metode și tehnici privind grafica, animația, sunetul. De exemplu, evoluția unor fenomene fizice, chimice, biologice, etc., care se desfășoară dinamic, nu pot fi reprezentate sau studiate, decât folosind calculatorul.

Prezentarea și organizarea conținuturilor, în situații de învățare asistate de calculator, trebuie să se facă în funcție de cerințe instructive, care facilitează și optimizează învățarea. Materialele audio- vizuale pun la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare. Instruirea asistată de calculator este folositoare dacă copilul este activ și motivat, el învață fiind implicat și provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă. Calitatea interacțiunii cu copilul este o caracteristică de primă importanță a unui soft educațional; de ea depinde măsura în care se produce învățarea.

Preșcolarii, sunt captați de aceste noi tehnologii, ei utilizându-le de la fragede vârste cu o ușurință miraculoasă. Soft-urile alese în desfășurarea activităților trebuie să fie bine structurate, copilul putând alege orice etapă din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului, sau poate repeta anumite secvențe, pentru a ajunge să cunoască și să înțeleagă toate noțiunile cuprinse în jocul respectiv. Acestea trebuie să fie în același timp educative, distractive și interactive. De exemplu, folosind dorința copilului de a învăța noțiuni noi, sau consolidarea acestora despre lumea animalelor, este invitat într-un „Parc Zoo virtual”, unde are mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot consolida cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. Personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare forma și mărimea animalelor, hrana și mediul în care trăiește, prin alăturare vizuală. Imaginile individuale se prezintă pe rând și copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greșește, fie la cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă, să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze și laude,

pentru că a rezolvat corect sarcina de joc. Programul are mai multe variante de joc: reparăjucăria (trebuie asamblate piesele lipsă și apoi colorate după dorința copilului), matematică siluete ale animalelor, ghicitori, labirint, construcții (căsuța iepurașului), ghicește indicii (personajul este ascuns și trebuie găsit dând clic pe fiecare cifră. După ce rezolvă toate sarcinile, copilul este lăudat, aplaudat și primește recompensă o medalie).

Softurile educaționale folosite în grupă la diferitele activități didactice sunt instrumente utile și atractive pentru copiii de vârstă preșcolară. Aceste softuri educaționale reprezintă o îmbinare a programării pedagogice și a produsului informatic. Cu ajutorul acestora procesul de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor copiilor devine mai eficient și mai atractiv. De asemenea, softurile educaționale se pot folosi în grădiniță în orice moment al zilei, ele fiind proiectate fie conținând propria strategie didactică, fie ca momente precise într-un set de strategii posibile, din care educatoarea poate alege.

Softuri educaționale precum PitiClic, Edu, transmit copiilor de fiecare dată aceleași informații exacte, fără omisiuni sau greșeli, creează situații problemă cu valoare de testare a cunoștințelor preșcolarilor.

Jocurile de orientare de tip labirint îl ajută pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta. Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situația de a rezolva sarcini, care altfel ar părea inaccesibile, dar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acțiunii, posibilitatea îndreptării greșelilor, „stimulentele” primite: încurajări, aplauze, imagini cadou, diplome de învingător, medalii, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoții pozitive, bucuria că a rezolvat singur o sarcină și îl responsabilizează, trecând de la învățarea pasivă la cea activă, în care își însușește cunoștințe, acționând într-o strânsă relație de comunicare interactivă calculator-copil. Mișcarea imaginilor, culorile diferite, dialogul, spiritul de glumă și de joc, fac ca factorii stresanți, inhibitori să dispară, iar copilul să acționeze fără constrângeri.

Spre exemplu, structura softului „Familia mea și toamna” impune o abordare interdisciplinară, în contextul învățării prin joc și cooperare, permite feed-back și control permanent precum și o ierarhizare a sarcinilor didactice după gradul de dificultate, fapt care răspunde nivelului de pregătire al consumatorului. Esența acestui soft constă în dezvoltarea gândirii logice, operații matematice, stimularea memoriei și dezvoltarea capacităților și proceselor imaginative. Conținutul softului educațional reprezintă pentru copil un complex univers de explorat oferindu-i posibilitatea de a descoperi caracteristicile unui anotimp, o îndeletnicire, un animal, o plantă, o pasăre, motivând învățarea copilului și trecerea de la o învățare pasivă la o învățare activă.

Distrându-se cu jocuri pe calculator, copiilor li se dezvoltă imaginația, atenția, intuiția, voința, li se formează aptitudini și trăsături pozitive de caracter, ajungând la deprinderi practice pentru muncă și viață. Utilizarea calculatorului în activitățile cu conținut matematic creează posibilitatea dezvoltării înclinațiilor și aptitudinilor matematice ale copiilor, tendința lor spre descoperire și creație, oferă un climat care mobilizează în permanență perseverența și dorința de succes.

În concluzie putem spune că instruirea asistată de calculator este utilă și benefică dacă copilul este activat și motivat dar nu trebuie să ne scape din vedere timpul petrecut de copil în fața calculatorului. O dozare incorectă a timpului pe care copilul îl petrece în fața calculatorului poate conduce la dependență, extenuare, dizabilități funcționale.

Bibliografie

Marin Manolescu, (2004) *Curriculum pentru învățământul primar și preșcolar. Teorie și practică*, Editura Credis.

Sorin Cristea, (2000) *Dicționar de pedagogie*, Grupul Editorial Litera, Litera Internațional, Chișinău – București.

S.M. Cioflica, B. Iliescu, *Prietenul meu, calculatorul*, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.

UTILIZAREA T.I.C. ÎN EDUCAȚIE - QR TREASURE HUNT GENERATOR

inf. Cocu Patriche Ecaterina

Scoala Gimnaziala „Miron Costin” Galati

ClassTools is extremely useful for creating interactive educational resources. It can be used to create games, rebus, charts, and other web 2.0 tools, step by step in just a few minutes. ClassTools does not involve costs, logins or passwords. It also offers a code sequence that can be integrated into your own site, blog or wiki.

QR (Quick Response) allows the user to access certain content via their mobile phone. This ClassTools tool is an easy way to make students learn even after they have left the classroom. QR Codes can be used to send pupils links to additional resources, as bibliographies, or the solution to different problems given as homework.

QR Treasure Hunt Generator, unlike classical teaching and learning methods, leads learning and evaluation outside the classroom. Through technology, using the mobile phone and images that "encrypt" requirements, students "hunt" the tasks, and by interaction and communication they solve the problem.

Cuvinte cheie: ClassTools, QR, vânătoare de comori, instrumente web 2.0, T.I.C.

Suita ClassTools este un instrument deosebit de util în crearea resurselor educaționale interactive. Poate fi folosită pentru crearea de jocuri, rebusuri, diagrame, etc. pas cu pas, în doar câteva minute. ClassTools nu presupune costuri, logări și parole. Instrumentul oferă și o secvență de cod ce poate fi integrată în propriul site, blog sau wiki.

QR (QuickResponse) permit utilizatorului să acceseze un anumit conținut prin intermediul telefonului mobil. Acest instrument ClassTools este un mod facil de a-i face pe elevi să învețe, chiar și după ce au părăsit sala de clasă. Codurile QR pot fi folosite pentru a transmite elevilor link-uri către resurse suplimentare, ca bibliografie sau ca răspuns la aplicațiile propuse spre rezolvare.

QR Treasure Hunt Generator oferă posibilitatea creării unei activități de învățare de tip vânătoare de comori.

Se accesează link-ul <http://www.classtools.net/QR/>, apoi se urmează pașii:

P1: Clic pe butonul **Get Started!**

P2: Se completează numele chestionarului.

P3: Se adaugă întrebările și răspunsurile conform exemplului: *întrebare*răspuns*. Numărul minim de întrebări este 5 și nu se lasă spații între întrebare și răspuns. Întrebările pot fi copiate dintr-un fișier sau scrise una câte una.

P4: Se adaugă o parolă pentru a putea ulterior edita întrebările și răspunsurile.

P5: Clic pe butonul **Create the QR Challenge**.

P6: Se obține și se accesează link-ul către instrumentul QR Treasure Hunt Generator.

P7: Se citesc instrucțiunile pentru profesor

✓ Se împart elevii în grupuri. În fiecare grup trebuie să existe cel puțin un telefon mobil. Nu este necesar ca telefonul să fie conectat la Internet.

✓ Elevii trebuie să aibă instalată pe telefoane o aplicație care citește coduri QR.

✓ Se accesează **these QR codes**.

✓ Se listează codurile QR, apoi primul cod, cel care conține instrucțiunile, se afișează în fața clasei sau se lipește pe ușă.

✓ Se accesează **these quiz questions** pentru a vedea/salva (printr-o captură de ecran) răspunsurile la întrebări.

✓ Restul codurilor se afișează în clasă sau prin școală, în mod aleatoriu, fără a ține cont de ordinea itemilor.

✓ Elevii trebuie să scaneze codurile și să răspundă la întrebări.

✓ Echipa câștigătoare este cea care oferă cele mai multe răspunsuri în limita de timp.

✓ Se punctează cu un punct fiecare întrebare decodată, și cu două puncte fiecare răspuns corect.

Această metodă este utilă deoarece îi provoacă și îi motivează pe elevi să găsească întrebările propuse spre rezolvare, cât și răspuns pentru acestea.

Avantaje:

➤ Suscită interesul elevilor pentru o implicare activă la lecție.

➤ Dezvoltă abilități de comunicare și cooperare în grup.

➤ Elevii învață atât individual, cât și în cadrul grupului.

Dezavantaje:

➤ Profesorul nu poate ști care este contribuția individuală a fiecărui elev în aflarea răspunsului la întrebări.

➤ Rezolvarea sarcinilor solicită resurse temporale mai mari dacă vânătoarea de comori se desfășoară și în afara clasei.

QR Treasure Hunt Generator!

Get students using their mobile devices to move and to learn - NO INTERNET CONNECTION NEEDED!



1. Submit!
Input a series of
questions and
answers.

No programming experience
needed - just cut and paste from a
word processor



2. Create!
Get a QR code for
each question.

Automatically generated as text
files, *no need for web access* to
read!



3. Display!
Put the QR codes
around your school.

Be creative - different sizes,
different places



4. Begin!
Students find and
answer the questions.

The team with the most correct
answers in the time available wins

Get Started!

QR Treasure Hunt Generator! [help]

create your own quiz

1. Provide the title of your quiz here.

Securitatea informației

2. Type (or copy and paste) your questions and answers here, in the following format:

question*answer
question2*answer2

care pot fi difuzate de către acesta, dar autorul își păstrează dreptul de
copyright. Programele pot fi folosite, dar nu pot fi vândute fără acordul
autorului.
Ce înseamnă shareware?*Shareware sunt acele aplicații sau programe ce se pot
achiziționa direct de la persoana care le-a creat. De cele mai multe ori
sunt distribuite gratuit sau cu o taxa minimă. Programele se pot copia și
transmite altor utilizatori.
Care e durata protecției drepturilor de autor?*Drepturile asupra programelor
pentru calculator durează tot timpul vieții autorului, iar după moartea
acestui se transmit prin moștenire pe o perioadă de 50 de ani.

(note: It is the QUESTIONS are turned into QR codes. The answers are for your reference only).

Here is the link to your completed QR Treasure Hunt!

<http://goo.gl/rHqcOM>

QR Challenge: Securitatea informației
[View the questions!](#) | [Get the QR Code for each question!](#)
[Create a New Quiz](#) | [Edit this quiz](#) | [Contact](#)

Teacher Notes

A. Prior to the lesson:

- 1. Arrange students into groups. Each group needs at least ONE person who has a mobile device (note: an internet connection will **not** be needed).
- 2. Ask students to
 - Download a QR reader (e.g. [I-Nigma](#) | [NeoReader](#) | [Kaywa](#)) onto their mobile devices
 - Bring these devices into the lesson.
- 3. Print off [these QR codes](#) for each of [these quiz questions](#).
- 4. Cut them out and place them around your class / school.

B. The lesson:

- 1. Have the first ('introduction') QR code on display on your whiteboard.
- 2. Each team scans it into their device and gets told to start hunting around the school for the remaining QR codes.
- 3. Away they go! The winner is the first team to return with the most correct answers in the time available.

QR Challenge: Securitatea informației

QR Codes for Teachers: Use the 'instructions' code to start the lesson. Place the 'Quiz Questions' around the school.

Note: each of the QR codes is a text file. There is no need for the mobile devices to connect to the internet to decode them.

The correct answers for this quiz can be found [here](#).



Această metodă, spre deosebire de metodele clasice de predare-învățare, duce învățarea și evaluarea și în afara clasei. Prin intermediul tehnologiei (telefon mobil), folosind imagini care “criptează” cerințe, elevii trebuie să “vâneze” sarcinile de lucru, apoi interacționând și comunicând trebuie să ducă la bun sfârșit sarcinile.

Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță



Prof Steluta Patilea

Gradinita cu PN Violeta Pechea- Galati

Competențele-cheie pentru educație și instruire de-a lungul întregii vieți

Competențele sunt definite ca un ansamblu de cunoștințe, aptitudini și atitudini corespunzătoare contextului.

Competențele-cheie sunt cele necesare oricărui individ pentru formare și dezvoltare personale, cetățenie activă, muncă și incluziune socială.

Competențele-cheie reprezintă un pachet multifuncțional, transferabil de cunoștințe, abilități și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, incluziunea socială și găsirea unui loc de muncă. Acestea trebuie să se fi dezvoltat la sfârșitul educației obligatorii și trebuie să acționeze ca fundament pentru învățare ca parte a educației pe tot parcursul vieții.

Domenii ale Competențelor-cheie

- Comunicare în limba maternă
- Comunicare în limbi străine
- Competențe în matematică și competențe elementare în științe și tehnologie
- Competențe în utilizare a noilor tehnologii informaționale și de comunicație
- Competențe pentru a învăța să înveți
- Competențe de relaționare interpersonală și competențe civice
- Spirit de inițiativă și antreprenoriat
- Sensibilizare culturală și exprimare artistică

Competențe-cheie din proiect

- comunicare în limbi străine
- competențe în utilizarea TIC
- sensibilizare culturală și exprimare artistică

Cerințe ale softurilor educaționale

- suportul audio trebuie să fie oferit de către un vorbitor nativ al limbii respective;
- conținutul abordat trebuie să fie în strânsă legătură cu ceea ce copilul studiază în cadrul activităților comune;
- sarcinile trebuie să fie exprimate atât în limba străină, cât și în limba maternă;
- existența unui dicționar de termeni, utilizând imaginea corespunzătoare cuvântului însoțită de material audio;

- softul trebuie să îi permită copilului să interacționeze cu programul, fie prin sarcini de repetare a anumitor cuvinte, fie prin sarcini ce verifică gradul de înțelegere a conținutului predat;
- capacitatea de atenție și concentrare sunt mai reduse decât în cazul unui adult. Softul educațional are rolul extrem de important de a capta atenția copiilor, prin sarcini care să-i stimuleze, care să-i determine să fie activi;

- trebuie să le dezvolte copiilor atitudini pozitive și să-i "cucerească" prin intermediul poveștilor, al jocurilor, ilustrațiilor;
- preșcolarii trebuie încurajați în asimilarea limbilor străine prin intermediul softului educațional, utilizând aplauzele, pictograme însoțite de sunet, dar și prin apreciere orală.

Avantajele oferite de tehnologia e-learning

- independența de comunicare în timp și spațiu,
- asigurarea individualizării învățării prin adaptarea la nevoile educaților,
- flexibilitatea ofertei educaționale,
- diversitatea strategiilor didactice,
- feedback prompt,
- diminuarea emoției create de contactul direct cu educatorul.

Rolul cadrului didactic

- facilitator al actului instructiv educativ

Preocupări

- să creeze un mediu propice de lucru;
- să expună tema în discuție;
- să formuleze direcțiile de căutare a informației;
- să precizeze modalitățile și principiile de abordare strategică a tratării temei;
- să discute cu preșcolarii posibile moduri de prezentare a temei;
- să precizeze din start care sunt criteriile de evaluare.

Jocul în formarea competențelor-cheie

Preșcolaritatea este perioada formării inițiale a personalității. Activitatea de joc, fără îndoială are un rol bazal, fundamental în elaborarea și manifestarea plină a personalității copilului. Pentru a se putea integra și coopera eficient cu cei din jur, copilul trebuie să atingă și un anumit nivel al socializării.

Caracteristicile jocului

- element esențial al dezvoltării copilului
- formează, dezvoltă și restructurează întreaga viață psihică a copilului
- este voluntar, spontan, plăcut, autodeterminat
- presupune repetarea unor comportamente deja achiziționate, promovând totodată noi abilități – se desfășoară de dragul jocului, nu are un scop precis
- este creativ, dar conține și elemente de realitate, interferate cu fantezia
- relevă elemente importante ale abilităților copiilor de a da un sens mediului înconjurător, ale abilităților lingvistice, cognitive și sociale

Tehnici și modalități de dezvoltare personală prin jocuri

❖ utilizarea instrumentelor muzicale pentru a facilita regresia și exprimarea emoțională, pentru descărcarea furiei și a agresivității, pentru a facilita comunicarea nonverbală în vederea optimizării comunicării interpersonale

❖ utilizarea mănușilor de box pentru eliminarea tendințelor distructive și autodistructive, a anxietăților și a agresivității, într-un cadru securizat pentru copil

❖ utilizarea teatrului de păpuși/marionete pentru externalizarea simptomului

❖ utilizarea dans-terapiei și a tehnicilor melo-ritmice-terapeutice pentru cunoașterea propriului corp, conștientizarea corporalității, eliberarea de tensiuni și inhibiții

❖ utilizarea unor tehnici de art-terapie (pictură, desen) pentru stimularea deschiderii copilului, a creativității, a exprimării libere și originale

Exerciții și jocuri terapeutice

- ✓ exerciții de exprimare emoțională spontană, emoționale, exerciții de empatie, exerciții de râs, exerciții de identificare, exerciții de comparație, exerciții de asociere în baza unui criteriu logic, exerciții de operare concretă cu scheme mentale elaborate anterior fantezie, exerciții de completare a desenului, exerciții de creare de poveste
- ✓ jocuri pentru depășirea inhibițiilor și a blocajelor emoționale, jocuri de întrajutorare și colegialitate, jocuri de rol, jocuri și tehnici de exprimare senzorial-emoțională; tehnici de fantezie, tehnici de mișcare și dans, art-terapie

Demersuri actuale în formarea competențelor-cheie la preșcolari

- Precizarea elementelor resurselor digitale educaționale care pot fi integrate în activitățile copiilor.
- Analiză critică asupra impactului formării de competențe-cheie prin utilizarea resurselor digitale.
- Formularea de criterii evaluative adecvate în utilizarea resurselor digitale în cadrul activităților didactice de la grupă.
- Precizarea de soluții și sugestii personale de îmbunătățire a resurselor digitale.
- Analiză critică asupra impactului formării de competențe-cheie prin utilizarea resurselor digitale.

- Precizarea de soluții și sugestii personale de îmbunătățire a resurselor digitale.
- Formularea de interpretări și considerații față de proiectarea activităților didactice prin integrarea softurilor educaționale.
- Desfășurarea unor activități care să integreze resursele digitale în ariile curriculare.
- Proiectarea unor demersuri educaționale care să implice formarea competențelor-cheie pe baza softurilor educaționale.

Locul și rolul calculatorului în grădinița de copii

Deoarece cunoștințele de calculator sunt esențiale în societatea noastră de astăzi, mulți părinți cred că, cu cât copiii lor încep să utilizeze calculatorul mai repede, cu atât mai bine.

Avantajele calculatorului

Unele studii au arătat că:

- ❖ folosirea calculatorului de la o vârstă fragedă oferă oportunități de dezvoltare personală
- ❖ posibilitatea de a se juca cu programe educaționale, dezvoltă la preșcolari multe abilități utile în școlaritate
- ❖ introduce competențe educaționale
- ❖ învață abilități spațiale și de logică

- ❖ pregătește copiii pentru utilizarea calculatorului în viitor
- ❖ crește stima de sine și încrederea în sine
- ❖ stimulează rezolvarea de probleme
- ❖ stimulează înțelegerea limbajului
- ❖ îmbunătățește memoria de lungă durată și dexteritatea manuală

Dezavantaje

- ✓ afectează sănătatea fizică a copiilor, dezvoltarea sistemului osteomuscular
- ✓ neconfigurarea corectă a calculatoarelor și mobilierului pentru copii
- ✓ apropierea prea mare de ecranul computerului
- ✓ folosirea computerului ca un „baby-sitter”
- ✓ conținutul dăunător al unor jocuri pentru creativitate, atenție, și motivație”.

Utilizarea înțeleaptă a computerului

- achiziționarea software-ului corespunzător pentru copii
- acordarea de atenție deosebită programelor care oferă oportunități de a încerca mai multe soluții diferite, acestea ajută la stimularea creativității și rezolvarea de probleme
- setarea unui profil separat de utilizare pentru copil
- programe care ajută descoperirea orientată spre învățare

- utilizarea calculatorului și a unui mobilier adecvat
- reglarea sunetului și dimensiunii ecranului pentru fiecare utilizare
- supravegherea activităților copilului în lucrul cu calculatorul, chiar dacă „știe” să lucreze
- limitarea timpului pe care copilul îl petrece la calculator
- alternarea perioadelor de lucru cu calculatorul cu interacțiunea socială și exercițiile fizice

Calculatorul = dezvoltarea în toate domeniile

•**Alfabetizare:** expandând vocabularul copiilor și dezvoltarea limbajului, prin introducerea lor în software-ul de etichete de vocabular, cu imagini, cuvinte scrise și cuvântul pronunțat (fonetic). În acest mod copilul relaționează cu elemente care sunt disparate și destul de greu de înțeles și relaționat pentru el, chiar și la vârste mai mari decât cele ale preșcolarității

•**Matematică:** stimularea capacităților perceptive de evaluare și a relaționării cu cele de reprezentare prin transformările și evaluările de viteză, greutate, volum, mărime. Spre exemplu, copiii se pot folosi de măsurare pentru a determina care a câștigat o cursă de sanie

•**Știință:** introducerea copiilor în fenomenele științifice. La vârsta preșcolară, copiii sunt încântați de orice pot explora, cerceta; se pot folosi site-uri de internet pentru a învăța despre plante și animale, fenomene fizice și chimice. Unele grădini zoologice și acvariile au camere live web, care permit copiilor să vadă animalele în timp real

•**Științe sociale:** ajuta copiii să înțeleagă conceptul de istorie și trecut, relații familiale prin arbori genealogici

•**Arte:** utilizarea calculatorului ca un mediu de a experimenta culori, forme și design. Copiii pot folosi instrumentele disponibile într-un program de grafică

•**Tehnologie:** copiii învață operațiunile de bază și concepte de tehnologie

Utilizarea resurselor digitale

Dezvoltarea resurselor digitale educaționale care au drept scop formarea competențelor-cheie la preșcolarii de grupă mică și la cei de grupă mijlocie, se bazează pe specificația de construcție a produsului (prezentată mai jos).

Structură conținut resurse educaționale digitale – „Competențe-cheie prin jocuri virtuale la grădiniță”

o resurse pentru curriculumul obligatoriu

o resurse pentru curriculumul opțional

Resurse pentru curriculumul obligatoriu

• **Jocuri educaționale** (cu structură de lecții – 26 lecții) pentru copii cu vârsta de **3-4 ani**, pentru domeniile: Matematică, Științele naturii, Limbă și comunicare – Vocabular, Educație pentru societate;

• **Jocuri educaționale** (cu structură de lecții – 37 lecții) pentru copii cu vârsta de **4-5 ani**, pentru domeniile: Matematică, Științele naturii, Limbă și comunicare – Vocabular, Educație pentru societate;

• **Aplicații** pentru domeniile: Muzică, Desen, Povești, Educație fizică, Modelaj (tutoriale);

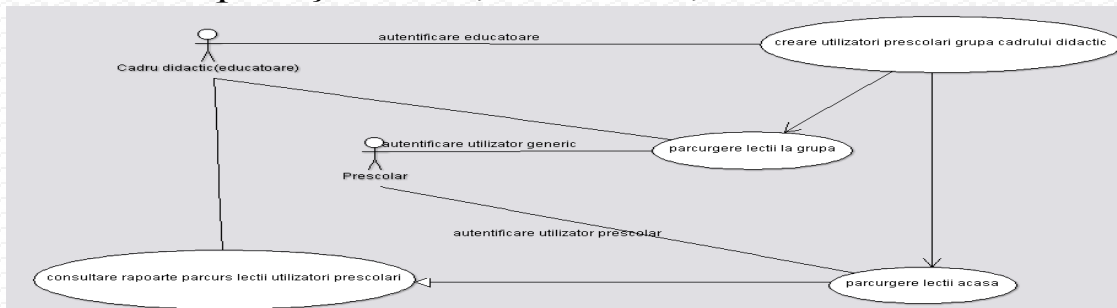
Resurse pentru curriculumul opțional

- Jocuri educaționale (cu structură de lecții – ____ lecții) pentru copii cu vârsta de **3-4 ani**, pentru domeniul: Limbă modernă - Engleză;
- Jocuri educaționale (cu structură de lecții – ____ lecții) pentru copii cu vârsta de **4-5 ani**, pentru domeniul: Limbă modernă - Engleză;
- Aplicații pentru domeniile: TIC, Sensibilizare culturală;

Fluxuri de lucru

Modalități de lucru:

- utilizare aplicație la grupă, colectiv;
- utilizare aplicație acasă, individual;



Conținutul jocurilor de exersare

Grupa mică

- Matematică – 8 lecții_2 grupări;
- Științele naturii – 12 lecții_3 grupări;
- Limbă și comunicare – Vocabular – o lecție_o grupare;
- Educație pentru societate - 4 lecții_o grupare;

Grupa mijlocie

- Matematică – 16 lecții_4 grupări;
- Științele naturii – 12 lecții_3 grupări;
- Limbă și comunicare – Vocabular – 4 lecții_o grupare;
- Educație pentru societate - 4 lecții_o grupare;

BIBLIOGRAFIE

- ❖ Suport de curs, *Competențe-cheie prin jocuri virtuale la grădiniță*
- ❖ Botkin J. W., Elmandjara M., Malita M., 1981, *Orizontul fără limite al învățării*, Editura Politică, București
- ❖ Csorba D., 2011, *Școala activă. Paradigmă a educației moderne*, EDP, București
- ❖ Dan Potolea, Steliana Toma, *Conceptualizarea „competenței”; Implicații pentru proiectarea implementarea și evaluarea programelor de formare.*

Meniu principal grupa mică



*„Natura ne aseamănă
Educația ne deosebește”*

Meniu principal grupa mijlocie



Trusa de prim ajutor

Ochelari – ca să vezi și să apreciezi calitățile oamenilor care te înconjoară
Elastic – ca să îți amintești să fii flexibil, pentru că oamenii, situațiile, lucrurile nu sunt întotdeauna așa cum ți-ai dori, sau ți-ar plăcea
Plasture – pentru a pansa sentimentele rănite, ale tale proprii și ale celorlalți
Creion – pentru a nota binele care ți se întâmplă în viață
Sfoara – pentru a lega oamenii valoroși din viața ta, ca să nu îi uiți în vârtoarea vieții
Radiera – pentru ați aminti că fiecare dintre noi poate greși și că avem posibilitatea de le repara
Bomboana de ciocolată – pentru a ne aminti că fiecare dintre noi are nevoie de tandrețe, de o vorbă bună, în fiecare zi.
Pliculete de ceai – pentru ca la sfârșitul zilei să îți amintești să te odihnești, să te relaxezi și să te refaci

*- Arta de a fi educator -
Nu vorbe, ci fapte și exemple !
(apelati cu încredere la trusa de prim ajutor)*



Calculatorul - prietenul preșcolarilor

Prof.înv.preșc.Rodica Tîrcavu

Prof.înv. preșc. Alina Pascale

În secolul XXI, tehnologia este unul din marile deziderate ale omenirii. Prin intermediul calculatorului și a rețelilor virtuale oricare din noi putem intra în legătură cu alte persoane, cu alte moduri de gândire și percepție a lucrurilor. Avansul tehnologiei informaționale schimbă radical modul nostru de viață, de comunicare cu ceilalți, de recepționare a informațiilor. A intrat deja în obișnuința zilnică utilizarea calculatorului pentru comunicare, învățare și instruire. Deosebit de important este să echilibrăm miracolele tehnologiei cu cerințele spirituale.

La vârsta preșcolară, copiii manifestă un interes deosebit pentru jocurile pe calculator. În ultimii ani am observat că tot mai mulți preșcolari vin din familie cu deprinderi deja formate de a accesa lumea virtuală utilizând tableta, telefonul sau calculatorul.

Deși pare un lucru complicat încă, pentru mulți adulți, utilizarea calculatorului nu presupune decât aplicarea unor algoritmi bine definiți, pe care copiii au disponibilitatea de a-l asimila cu ușurință. Din acest motiv, creatorii de software sunt preocupați tot mai mult de nevoile copilului și de relația lui cu calculatorul, în vederea obținerii unei învățări interactive și stimulative în același timp.

Calculatorul este pentru copil partenerul ideal de joc, iar învățarea pe calculator are un caracter interactiv, axându-se pe dialogul dintre mașină și cel care învață. În plus, introducerea calculatorului în proiectarea, desfășurarea și evaluarea activităților din grădiniță oferă noi posibilități de structurare a informației.

Dacă preșcolarii beneficiază de o orientare de calitate încă din primii ani de viață în privința utilizării raționale a calculatorului, ei vor avea șansa de a patrunde în lumea din ce în ce mai complexă a informației, dar și de a beneficia de satisfacția utilizării acestei informații în folosul lor. Rolul educatoarei este de a selecta cu discernământ programele adresate copiilor. Utilizarea calculatorului în educația preșcolarilor permite transmiterea și asimilarea de noi cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii.

Procesul de educație este mult mai eficient, copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de a găsi repede soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de

învățare. Imaginația la vârsta preșcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte. Formarea competențelor este mai ușor realizată dacă strategiile clasice de predare-învățare-evaluare sunt îmbinate armonios cu mijloacele computerizate de instruire diferențiată, individuală, pe nivele de vârstă, cu ajutorul softului educațional care poate fi o alternativă de succes.

Folosirea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, cu importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesului copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic.

În învățământul preșcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul este pentru copil un alt mod de a învăța jucându-se, este parte din spațiul socio-cultural al lui, care îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la o lume în care informația circulă, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală și totul cu pași repezi.

Prin folosirea computerului la grădiniță, copilul este ajutat să-și formeze o pronunție corectă, să vizualizeze scrierea grafică a unor cuvinte simple, să o asocieze cu termenul corespunzător, să audieze cursuri de inițiere într-o limbă străină. Ascultând și pronunțând concomitent cu calculatorul, copilul își formează mai ușor o pronunție corectă. De asemenea, la calculator, preșcolarul are posibilitatea să asculte cântece, să execute jocuri didactice, să vizioneze desene animate, documentare și filme artistice pentru copii. Utilizarea calculatorului reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei și a copiilor, un nou mod de concepere a actului didactic.

Resursele digitale sprijină respectarea ritmului propriu de învățare a preșcolarului. Acesta poate relua orice secvență de învățare din cadrul programului digital utilizat, pentru înțelegerea și rezolvarea corectă a sarcinii de lucru, fapt care contribuie la sporirea încrederii în forțele proprii. Calculatorul simulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le pune atât de bine în evidență. Prin intermediul lui se oferă copiilor ilustrări ale conceptelor abstracte, proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile. El permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic.

Un număr semnificativ de softuri adaptate vârstei preșcolare contribuie din plin la fixarea cunoștințelor, dar mai ales la îmbogățirea culturii generale. Utilizarea softurilor educaționale este o metodă ce conferă calculatorului o triplă ipostază: de jucărie, unealtă și sursă de informații. Softurile educaționale trebuie să fie centrate pe nevoile și interesele copiilor, contribuind la formarea și dezvoltarea competențelor-cheie la aceștia, printr-o învățare dirijată, cu ajutorul imaginilor vizuale și auditive prezentate într-o formă atractivă, ce respectă particularitățile de vârstă și individuale.

Societatea informațională este o stare de fapt a prezentului și rămâne la latitudinea noastră cât de repede vom ști să facem parte din ea, iar din acest punct de vedere cadrele didactice au menirea de a ajuta tânara generație să se adapteze și să se dezvolte individual armonios în acest context, de la cele mai fragede vârste. Introducând calculatorul în grădiniță, am deschis copiilor drumul spre „a treia alfabetizare” , important fiind ca în acest proces copilul să nu fie singur, trebuie să fie monitorizat îndeaproape de adult.

În concluzie, putem spune că utilizarea calculatorului este benefică dacă copilul este activat și motivat, dar nu trebuie să ne scape din vedere timpul petrecut de copil în fața calculatorului. O dozare incorectă a timpului petrecut de copil în fața calculatorului poate duce la dependență, extenuare, dizabilități funcționale. Și atunci, din prieten, calculatorul poate deveni dușmanul copiilor.

PROGRAMME OPTIONAL

„COMORILE DE PE TĂRAMUL EMOȚIILOR -JOCURI VIRTUALE LA GRĂDINIȚĂ !”

PROGRAMĂ DE OPȚIONAL

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR- LĂCUSTĂ NICOLETA
GRĂDINIȚA PP „LICURICI „– GALAȚI

ARGUMENT

Vârsta preșcolară constituie o perioadă destul de lungă în care se produc însemnate schimbări în viața afectivă a copilului. Emoțiile și sentimentele preșcolarului însoțesc toate manifestările lui, fie că este vorba de jocuri, de cântece, de activități educative, fie de îndeplinirea sarcinilor primite de la adulți. Ele ocupă un loc important în viața copilului și exercită o puternică influență asupra conduitei lui. Emoția este o trăire a unei persoane față de un eveniment important pentru aceasta. Pentru a favoriza o bună adaptare socială și menținerea unei bune sănătăți mentale, copiii trebuie să învețe să recunoască ce simt pentru a putea vorbi despre emoția pe care o au, trebuie să învețe cum să facă deosebire între sentimentele interne și exprimarea externă și nu în ultimul rând să învețe să identifice emoția unei persoane din expresia ei exterioară pentru a putea, în felul acesta, să răspundă corespunzător.

Prin activitatea din grădiniță copiii învață nu numai despre regulile sociale și modul de interacțiune cu ceilalți, ci și despre manifestarea adecvată a emoțiilor. Își dezvoltă competențe emoționale referitoare la trăirea, exprimarea, înțelegerea și recunoașterea emoțiilor, și ceea ce este foarte important, faptul că dobândesc unele strategii de reglare emoțională adecvate vârstei, necesare pentru gestionarea corectă a emoțiilor negative, în consecință, o adaptare mai bună la

Propun acest opțional convinsă fiind că, activitățile derulate, intervențiile de acest gen sunt eficiente pe termen lung și ajută la:

- creșterea capacității de adaptare la cerințele școlare;
- reducerea riscului dezvoltării ulterioare a unor tulburări psihice;
- dobândirea unor strategii care facilitează adaptarea la situații stresante;
- capacitatea de a menține și de a gestiona eficient relațiile afective;

OBIECTIVE CADRU

- Utilizării jocurilor educationale virtuale , pentru dezvoltarea competentelor cheie la prescolari
- Dezvoltarea abilităților de interacțiune cu adulții, cu copii de vârstă apropiată, acceptarea și respectarea diversității, dezvoltarea comportamentelor prosoziale.
- Educarea trăsăturilor de voință și caracter și formarea unei atitudini concrete față de sine și față de ceilalți.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

O 1.Sa detecteze toate emotiile pe care cei cinci prieteni (Ela, Mia, Titi, Dudu si Andu) le traiesc la gradinita, la bunici, la magazin, in parcul de joaca, la picnic sau in vacanta la mare, utilizand softul educational.

O2.Să cunoască și să respecte normele necesare integrării în viața socială. Să-și adapteze comportamentul propriu la cerințele grupului în care trăiește: familie, grădiniță, grup de joacă.
O3. Să aprecieze în situații concrete unele comportamente și atitudini în raport cu normele prestabilite și cunoscute

EXEMPLE DE COMPORTAMENT

Competențe sociale dezvoltate în perioada preșcolară

Complianța la reguli

- respectă instrucțiunile, fără să i se spună;
- face liniște când i se cere;
- răspunde adecvat la solicitările adultului;
- strânge jucăriile la finalul jocului, fără să i se spună;
- acceptă cu ușurință schimbarea regulilor de joc;
- respectă regulile aferente unei situații sociale.

Inițierea și menținerea unei relații (relaționarea socială)

- inițiază și menține o interacțiune cu un alt copil;
- împarte obiecte și împărtășește experiențe;
- invită alți copii să se joace împreună;
- rezolvă în mod eficient conflictele apărute.

Integrarea în grupul de prieteni (comportamentul prosocial)

- cooperează cu ceilalți când se joacă;
- cooperează cu ceilalți în rezolvarea unei sarcini;
- oferă și cere ajutorul atunci când are nevoie;
- are grijă de jucăriile celorlalți;
- ajută în diferite contexte (de ex. împărțirea rechizitelor, împărțirea gustărilor).

Educația emoțională

- ✓ Să denumească emoțiile de bază (bucurie, tristețe, frică, furie),
- ✓ Să identifice propriile emoții în diverse situații,
- ✓ Să identifice emoțiile altor persoane în diverse situații,
- ✓ Să identifice emoțiile asociate unui context specific,
- ✓ Să recunoască emoțiile pe baza componentei nonverbale: expresia facială și postura,
- ✓ Să exprime verbal și non verbal diverse emoții
- ✓ Să folosească strategii de autoreglare emoțională

EVALUAREA cunoștințelor și deprinderilor copiilor se va face prin :

- ✓ jocuri edu-distractive
- ✓ jocuri educative
- ✓ jocuri de mișcare
- ✓ joc didactic
- ✓ joc de rol
- ✓ portofoliu cu lucrările copiilor și fotografii

FINALITĂȚI ȘI STANDARDE DE PERFORMANȚĂ

Activitățile de învățare vor fi orientate spre a dezvolta copiilor următoarele performanțe:

- ✓ creșterea capacității de adaptare la cerințele școlare;
- ✓ reducerea riscului dezvoltării ulterioare a unor tulburări psihice;
- ✓ dobândirea unor strategii care facilitează adaptarea la situații stresante;
- ✓ capacitatea de a menține și de a gestiona eficient relațiile afective;
- ✓ dezvoltarea unor abilități inter- și intrapersonale care să faciliteze atingerea succesului profesional și financiar.

CONTINUTURI

- ❖ Greseala recunoscuta e pe jumătate iertata!
- ❖ Ce tie nu-ti place, altuia nu-i face!
- ❖ Lauda de sine nu miroase-a bine!
- ❖ Vorba dulce, mult aduce
- ❖ Ca sa fii apreciat, nu fi incapatanat!
- ❖ Nu lasa pe maine ce poti face astazi!
- ❖ Prietenul la nevoie se cunoaste
- ❖ Nemulțumitului i se ia darul
- ❖ Cand doi se cearta, al treilea castiga
- ❖ Minciuna are picioare scurte

BIBLIOGRAFIE

1. Curriculum pentru învățământul preșcolar” ed. Didactica Publishing House, – Bucuresti 2009
2. Avram, I., Kovacs, I., Sărmășan, E., Nagy, Z., & colab., Cartea educatoarei, Tg. Mureș, 2000.
3. Breben, S., Gongea, E., Ruiu, G., Fulga, M., Metode interactive de grup, Ed. ARVES, 2002
4. Ștefan, C., Kallay, E. Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari, Ed. ASCR, Cluj-Napoca, 2007;
5. Editura Edu- Soft educațional –Detectivul de emoții

PLANIFICAREA ACTIVITATILOR

Nr.crt	Tema	Mijloc de realizare	Competențe specifice
1.	Să învățăm despre reguli	Respectarea regulilor	
2	„Ce trei iezi neastâmpărați” (Ce înseamnă să fim responsabili ?	Poveste animata- Soft educațional	Respectarea/ exersarea regulilor
3	Te rog, ajută-mă !	Teatru de păpuși	Rezolvarea de probleme
4	„Vrăbiuța guralivă”	Povestire	Inițierea interacțiunilor cu alți copii
5	Acum sau mai târziu	Joc de rol	Rezolvarea de probleme; toleranța la frustrare

6	Acum sau mai târziu	Joc de rol	Rezolvarea de probleme; toleranța la frustrare
7	Căutăm soluții la o problemă.	Joc didactic	Rezolvarea de probleme; toleranță la frustrare; reglarea emoțională
8	Prietenul la nevoie se cunoaște!	Joc educativ -Soft educațional	Comportamente prosociale; cooperarea în joc
9	Cursa cu obstacole și surprize	Joc de mișcare	Comportamente prosociale; cooperarea în joc
10	Să împodobim brăduțul !	Activitate practică	Comportamente prosociale; cooperarea în joc
11	Ghici la ce m-am gândit ?	Joc didactic	Cooperarea în joc.
12	Căsuțe pentru pitici	Joc de construcție	Cooperare în joc Comportamente prosociale;
13	Reporterul întreabă, tu răspunzi.	Convorbire	Inițierea interacțiunilor cu alți copii
14	Greseala recunoscută e pe jumătate iertată!	Poveste animată, joc distractiv	Rezolvarea de probleme; toleranța la frustrare
15	Cine greșeste?	Joc educativ ! Soft educațional	Rezolvarea de probleme; toleranța la frustrare
16	Când greșești !	Memorizare	Comportamente prosociale
17	<u>Ce tie nu-ti place, altuia nu-i face!</u>	Poveste animată,	Rezolvarea de probleme; toleranța la frustrare
18	Ziua de naștere a lui Dudu – „Descopera cadourile surpriza ! „	Joc distractiv	Comportamente prosociale
19	Magicianul dorintelor	Joc educativ ! Soft educațional	Identificarea , exprimarea și etichetarea corectă a emoțiilor
20	Exemplu!	Memorizare	
21	<u>Lauda de sine nu miroase-a bine!</u>	Poveste animată,	Comportamente prosociale
22	Ajut-o pe Cici sa strabata distanta	Joc distractiv	Cooperarea în joc.
23	Amicii	Memorizare	Comportamente prosociale
24	Ca sa fii apreciat, nu fii incapatanat!	Teatru de pupi	Identificarea , exprimarea și etichetarea corectă a emoțiilor
25	Vorba dulce, mult aduce	Poveste animată- Soft educațional	Identificarea , exprimarea și etichetarea corectă a emoțiilor
	Lecția de politete	Joc de rol	Identificarea , exprimarea și

			etichetarea corectă a emoțiilor
26	Nu lasa pe maine ce poti face astazi!	Joc educativ- Soft educațional	Identificarea , exprimarea și etichetarea corectă a emoțiilor
27	Lenesa	Lectura dupa imagini	Comportamente prosociale
28	Spune cum s-a simțit personajul din poveste	Joc de rol	Conștientiza-rea, exprima-rea și etiche-tarea corectă a emoțiilor proprii și a celorlalți
29	Prietenul la nevoie se cunoaste	Joc educativ-CD Soft educațional	Identificarea legăturii dintre acțiuni și emoții; anticiparea consecințelor anumitor acțiuni , rezolvarea eficientă a problemelor
30	Prietenii	Povestea educatoarei	
31	Nemulțumitului i se ia darul	Joc exercitiu	
32	Cu Mia la cumparaturi	Joc didactic-	Identificarea legăturii dintre acțiuni și emoții
33	Cand doi se cearta, al treilea castiga	Poveste animata	Recunoaște-rea emoțiilor; etichetarea corectă a emoțiilor
34	Minciuna are picioare scurte	Memorizare	Recunoaște-rea emoțiilor; etichetarea corectă a emoțiilor
35	Albumul cu emoții	Evaluare	Identificarea , exprimarea și etichetarea corectă a emoțiilor



PROGRAMA DE ACTIVITATE OPȚIONALĂ „MATEMATICA DISTRACTIVĂ”

PROF.ELENA VLASE
Grădinița cu PP.,„SF. STELIAN” GALAȚI

ARGUMENT

Matematica este știința exactă concepută ca o disciplină abstractă, de o maximă generalitate. Logica învățării matematice se fundamentează pe logica internă a științei matematice, dar se construiește ținând seama de particularitățile celui care învață.

„Matematica Distractivă” captivează atenția preșcolarului prin frumusețea conținuturilor, a formelor de abordare, educă principii și plăceri de a judeca riguros, de a gândi matematic, de a face față cu succes situațiilor apărute, cu deplină încredere în sine și cu optimism. Jocul matematic distractiv îl deconectează, relaxează, activează pe tot parcursul desfășurării sale și –l face să manifeste spontaneitate, creativitate, vigoare și dinamism. De aceea, în acest context își găsesc o puternică reverberație cuvintele....

„Copilul să nu știe nimic pentru că i-ai spus, ci pentru că a înțeles el însuși ;să nu învețe știința, ci s-o descopere”

JEAN JACQUES

ROUSSEAU

OBIECTIVE CADRU

- Consolidarea și aprofundarea cunoștințelor matematice dobândite anterior, aplicarea lor în situații noi, captivante prin frumusețea conținuturilor și a formelor de abordare ;
- Educarea priceperii și a plăcerii de a judeca riguros, de a gândi matematic ;
- Exersarea operațiilor gândirii și cultivarea calităților acesteia ;
- Dezvoltarea capacității de recunoaștere, denumire, construire și utilizare a formelor geometrice ;
- Dezvoltarea capacității de rezolvare de probleme prin achiziția de strategii adecvate.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

- Să înțeleagă relațiile spațiale, să plaseze diferite obiecte într –un spațiu dat și în raport cu un reper dat ;
- Să recunoască, să denumească, să construiască și să utilizeze formele geometrice ;
- Să efectueze operații de adunare și scădere în limitele 1-10 ;
- Să compună probleme simple, implicând adunarea și scăderea în limitele 1-10 ;
- Să măsoare timpul cu ajutorul instrumentelor adecvate ;
- Să înțeleagă măsurarea valorii unui obiect cu ajutorul banilor ;
- Să manifeste disponibilitate pentru a descoperi „pașii logici” în rezolvarea situațiilor problemă.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

- Jocuri matematice ilustrate, atractive ;
- Rezolvarea unor exerciții- joc în care obiectele (desenele) sunt asociate unui număr natural ;
- Rezolvarea de probleme distractive, cu sprijinul educatoarei ;
- Exerciții – joc de atenție, perspicacitate, calcul etc. ;
- Jocuri de numărare ;
- Jocuri didactice ;
- Memorizări, concursuri.

CAPACITĂȚI

- Dezvoltarea și stimularea gândirii logice prin jocuri matematice și probleme distractive ;
- Înțelegerea și efectuarea operațiilor cu numere naturale ;
- Recunoașterea, denumirea și utilizarea formelor geometrice ;
- Utilizarea corectă a unităților de măsură.

MODALITĂȚI DE EVALUARE

- Jocuri didactice
- Concursuri ;
- Jocuri distractive ;
- Fișe de evaluare.

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚII OPȚIONALE
GRUPA MARE

Nr.	COMPORTAMENTE	CONȚINUTURI	TEMA	DATA
1	Să utilizeze și să construiască figuri (spații) deschise sau închise	Forme regulate sau neregulate	„Realizează modelul dat – cum îți imaginezi”	
2	Să denumească pozițiile și relațiile spațiale în raport cu un reper dat	Poziții relative ocupate în spațiu	„Spune unde ai așezat obiectele”	
3	Să ordoneze obiectele după un criteriu dat	Serieri de obiecte, jucarii	„Ordonează jucăriile cum îți cere imaginea”	
4	Să selecteze obiecte identice, aranjându-le în perechi	Corespondența obiectelor	„Matematica între legende și realitate”	
5	Să transpună figurile geometrice în obiecte, jucarii, ființe	Transformări	„Test de creativitate”	
6	Să construiască din figuri geometrice jucarii	Reconstituiri	„Micul arhitect - Lego”	
7	Să compună modele folosind patratul, cercul, triunghiul etc.	Imagini TANGRAM	„Realizează modelul - virtual”(cocoș, pisică, vulpe etc.)	
8	Să identifice soluția corectă și să efectueze operații de adunare	Orientare corectă Operații de adunare	„Găsește drumul către darurile lui Moș Nicolae”	
9	Să coloreze fiecare figură geometrică cu culoarea dată	Asociere formă geometrică-culoare	„Bradul împodobit”	
10	Să descopere cifra care se repetă de mai multe ori	Numere și cifre	„Balonul cu cifre”	
11	Să aleagă (prin încercuire) rezultatul corect	Operații aritmetice	„Descoperă rezultatul corect”	
12	Să descopere și să denumească cifrele folosite în desen	Figuri din cifre	„Portrete”	
13	Să determine locul fiecărei cifre în sirul numeric	Aspectul cardinal și ordinal	„Ce cifră crezi că se potrivește”	
14	Să găsească drumul corect	Orientare în spațiu	„Pisica își caută ghemul”	
15	Să identifice asemănările obiectelor	Intersecții	„Ce crezi că au în comun ?”	
16	Să rezolve oral problemele în urma stabilirii corecte a datelor	Raționamente specifice	„Rezolvă problema”	
17	Să asocieze figura	Figuri geometrice	„Unde pot locui”	

	geometrică cu un spațiu dat			
18	Să coloreze spațiul corect, raportând la rezultat	Simboluri si operații aritmetice	„Flori pentru mama - virtual”	
19	Să manifeste disponibilitate pentru a rezolva situația problemă	Formarea sirului crescător 1-10	„Sus cortina...ABC-ul cifrelor”	
20	Să așeze în casuță semnul corespunzător(< >)	Simboluri < >	„Ne imaginăm o figură”	
21	Să memoreze poezia conștientizând conținutul acesteia	Numeratie, operații aritmetice	„Numărătoarea” memorizare	
22	Să completeze casuțele libere cu cifrele corespunzătoare	Operații aritmetice	„Pătratul distractiv” Joc distractiv	
23	Să măsoare timpul cu ajutorul ceasului	Măsurarea timpului	„Ceasul deșteptător” Joc distractiv	
24	Să înțeleagă măsurarea valorii unui obiect cu ajutorul banilor	Măsurarea valorii	„Să facem cumpărături” joc virtual	
25	Să rezolve operațiile date, colorând cifra corespunzător	Corespondență cifră- culoare	„Hapciu !”-fișă	
26	Să rezolve oral problemele în urma stabilirii corecte a datelor	Raționamente specifice	„Rezolvă problema”	
27	Să compună probleme ce vizează operații de adunare și scădere 1-10	Raționamente specifice	„Să mergem pe târîmul cifrelor”	
28	Să completeze cifrele care lipsesc denumind șirul format	Șirul numeric	„În vacanță”- fișă	
29	Să rezolve probleme utilizând simboluri matematice	Simboluri și operații matematice	„Răspunde repede și bine”	
30	Să răspundă prompt la cerințele enumerate	Numeratie, operații aritmetice,simboluri	„Cine-i cel mai bun” concurs	
31	Să deducă logic rezultatul	Deducții logice	„Copii isteți” joc	
32	Să rezolve sarcinile date corect	Recapitulare	„Mă joc. Creez. Decorez”	

PRIETENII CALCULATORULUI
activitate opțională

Prof. înv. preșcolar Popa Geanina
Grădinița „Step by Step” Galați

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Știință
NIVEL/GRUPĂ: II (5-7 ani), mare
DURATA: 1 an școlar
NUMĂR DE ORE PE SĂPTĂMÂNĂ: 1 oră

ARGUMENT

În condițiile actuale ale exploziei informaționale, s-a perceput din ce în ce mai mult la toate vârstele necesitatea lărgirii mijloacelor de cunoaștere și comunicare. Calculatorul influențează evoluția copilului și a procesului de învățământ, el fiind introdus ca mijloc de învățământ și de instruire programată în întreg sistemul. În învățământul preșcolar poate fi utilizat la toate categoriile de activitate sau ca activitate opțională, conform unei planificări rigurose întocmite. Grădinița dispunând de calculatoare am întocmit o planificare pentru Nivelul II, activitatea de bază rămânând jocul pe calculator. Jocurile pot fi alese de către educatoare în funcție de softul de care dispune, obiectivele de realizat fiind în corelație cu cele ale programei preșcolare, cu aplicații diverse.

De altfel acest opțional a fost ales de către părinți din lista de opționale propuse și avizate de către Consiliul de administrație.

OBIECTIVE CADRU

1. Cunoașterea părților principale ale computerului și a modului lor de utilizare.
2. Dezvoltarea deprinderii de utilizare și investigare programată a cunoștințelor însușite în cadrul activităților comune.
3. Dezvoltarea capacității de operare și investigare independentă pe calculator prin elaborarea unor strategii de lucru.

1. Cunoașterea părților principale ale computerului și a modurilor de utilizare

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	CONȚINUT	TEMĂ	MIJLOC DE REALIZARE	STANDARDE CURRICULARE
1. Să cunoască și să denumească părțile principale ale calculatorului.	- monitor, mouse, unitate centrală, tastatură, imprimantă, CD-rom.	“Prietenul meu, calculatorul”	Exerciții de recunoaștere	- să recunoască și să denumească părțile componente ale calculatorului; - să cunoască rolul și modul de operare cu acestea;
2. Să cunoască măsuri de protecție a sănătății și	- utilizarea calculatorului pentru un timp optim, păstrarea poziției	“Cum să ne jucăm la calculator, ce avem voie	Explicația Demonstrația Exercițiul	- asigurarea unui climat de siguranță și securitate; - însușirea unor tehnici

siguranței în folosirea calculatorului.	corecte și a distanței corespunzătoare față de monitor; - neintervenția în cazul blocării calculatorului; - izolarea (mascarea) locurilor unde se află rețeaua electrică.	și ce nu să facem?”		corecte de utilizare a calculatorului; - solicitarea intervenției educatoarei când este cazul și supravegherea permanentă a copiilor;
3. Să folosească butoane de la mouse, monitor, unitatea centrală, imprimantă, CD-rom, boxe.	- mouseul se utilizează pentru a accesa programe cu click, double-click, minimizarea ferestrelor, maximizarea lor, lucrul alternativ prin schimbarea ferestrelor deschise, jocuri;	“Închide, deschide calculatorul”	Exerciții Închiderea, deschiderea calculatorului Intrare-ieșire din programe, jocuri	- utilizarea independentă a calculatorului, intrări, ieșiri din programe; - utilizarea CD-urilor; - pornirea și închiderea corectă a calculatorului; - recunoașterea iconoalelor pe desktop; - accesarea fișierelor, directorilor;
4. Să folosească taste specifice: ESCAPE, ENTER, ESCAPE, Y/N/Q, taste cu săgeți, shift, caps lock.	- taste specifice pentru intrări, ieșiri din programe, jocuri, editare, copiere, tab;	“Dizzy” “Wolfeed” “Scriem poezii”	Exerciții Editări de texte Jocuri	- cunoașterea semnificației tastelor și a modului lor de utilizare; - folosirea acestora în cadrul jocurilor, a programelor sau a compozițiilor proprii;

2. Dezvoltarea deprinderii de utilizare și investigare programată a cunoștințelor însușite în cadrul activităților comune

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	CONȚINUT	TEMĂ	MIJLOC DE REALIZARE	STANDARDE CURRICULARE
1. Să utilizeze cunoștințele însușite în cadrul activităților de educarea limbajului.	- tastare litere, cuvinte, propoziții și citirea lor, ștergere, utilizarea unor înscrisuri și culori; - editarea unor texte, poezii, ghicitori, povești, compoziții proprii.	“Word” “Scriem povești, poezii, ghicitori”	Jocuri didactice cu sarcini specifice Editare de texte simple	- deschiderea unui document și redactarea unui text; - selectarea unor cuvinte, folosirea de culori, bold; - redactarea unui text pe desene executate de copii (ilustrarea textului cu desenele lor); - copierea, imprimarea

				lucrărilor executate;
2. Să utilizeze cunoștințele însușite în cadrul activităților de cunoașterea mediului.	- reprezentări corecte despre mediul înconjurător mai puțin cunoscut, alte medii de viață;	“Farm” “Fire” “STARLITE”	Jocuri strategice	- stimularea curiozității epistemologice; - elaborarea unor strategii de lucru, alegerea variantei optime;
3. Să utilizeze cunoștințele însușite în cadrul activităților matematice.	- folosirea tastelor numerice; - ordonarea numerelor în șir crescător, descrescător; - raportarea cantității la număr și a numărului la cantitate; - constituirea de mulțimi după criteriile cerute; - rezolvarea de exerciții de adunare și scădere; - citire și rezolvare de probleme ilustrate; - construcții și jocuri logice cu figuri geometrice; - operații matematice executate la calculatorul computerului; - citirea ceasului de la calculator; - exerciții de formare a întregului, măsurarea capacității vaselor, etc.	“Sea: Mathematics” “Farm” “Tobes”	Jocuri didactice Taste numerice	- dezvoltarea gândirii logice; - elaborarea unor strategii de lucru; - alegerea opțiunilor de lucru; - dezvoltarea spiritului de competiție; - acumularea de puncte, bonusuri; - evidența clasamentului;
4. Să utilizeze cunoștințele însușite în cadrul activităților artistico-plastice.	- desen în programul PAINT, cu ajutorul mouseului; - desen cu figuri geometrice; - combinații de culori pentru a obține diferite nuanțe; - jocuri de linii; - combinații de tehnici;	“Desenăm la calculator” “Tablou de primăvară” “Covorașul” “Vestimenta- ție”	Programul PAINT	- dezvoltarea deprinderii de a desena cu ajutorul mouseului; - folosirea unor tehnici de desen și colorare specifice programului (spary, colorarea suprafețelor închise); - organizarea spațiului plastic, respectarea proporțiilor;

5. Să utilizeze cunoștințele însușite în cadrul activităților însușite la limba modernă.	- exersarea pronunției și îmbogățirea vocabularului; - vizualizarea cuvintelor și asocierea cu imaginea corespunzătoare; - tastarea de cuvinte simple; - completarea unor cuvinte în jocuri de tip "spell it", "trivia" - audierea de CD-uri cu cântece sau vizionarea desenelor animate.	"Spell it" "Trivia"	Jocuri Filme Videoclipuri	- formarea unei pronunții corecte; - activizarea și îmbogățirea vocabularului; - învățarea unor expresii; - formarea simțului limbii;
6. Să utilizeze cunoștințele însușite în cadrul educației muzicale.	- audierea unor cântece accesibile; - cunoașterea timbrului diferitelor instrumente muzicale;	"Învățăm să cântăm" "Mica orchestră"	Jocuri didactice Jocuri distractive	- dezvoltarea auzului fonematic, a capacității de a diferenția sunete muzicale, timbrul diferitelor instrumente muzicale; - dezvoltarea simțului ritmului; - relaxarea prin terapia muzicii;

3. Dezvoltarea capacității de operare și investigare independentă pe calculator prin elaborarea unor strategii de lucru

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	CONȚINUT	TEMĂ	MIJLOC DE REALIZARE	STANDARDE CURRICULARE
1. Să realizeze strategii simple pentru rezolvarea unor probleme, jocuri.	- sarcini de joc presupunând trecerea unor obstacole, acumularea de puncte; - trecerea la un nivel superior. - elaborarea unor strategii de lucru; - rezolvarea unor jocuri problematizate gen puzzle; - orientare spațială; - jocuri logice; - întreceri cu calculatorul;	"Doots" "Tick-logic"	Jocuri didactice Jocuri distractive	- acumularea unor puncte; - intervenția asupra cursului desfășurării unor fapte, întâmplări; - realizarea unui scenariu de lucru; - întreceri în echipe și individual; - anticiparea rezultatelor; - stocarea, evidența punctajelor acumulate, comparare, clasificare;

2. Solicitarea sprijinului în timpul lucrului	- ajutor, sprijin, monitorizare pentru utilizarea corectă a tastelor, înțelegerea regulilor și a sarcinilor jocului.	“Hearts” “Coloris”	Jocuri didactice	- solicitarea sprijinului pentru realizarea sarcinilor jocului; - favorizarea lucrului în echipă.
3. Evaluarea unor lucrări și folosirea unor jocuri cu caracter reconfortant	- desene, peisaje, tablouri; - texte simple, poezii, ghicitori; - povești ilustrate; “construcții”: - jocuri distractive, sportive; - jocuri logice;	“Scena din poveste” “Modele de rochite” “Micul arhitect” “Tir”	Programe în PAINT, MICROSOFT -WORD	- afișarea lucrărilor, “Clubul micilor informaticieni” - schimb cu alte grupe de lucru; - editarea unei reviste proprii cu lucrările realizate

Bibliografie :

1. Smaranda Maria Cioflica, Bogdan Valeriu Iliescu - „Prietenul meu calculatorul – Ghid de utilizare pentru preșcolari” Didactica pre, Editura TehnoArt, 2002

În lumea lui PITI CLIC- proiect programa de opțional

Tolea Luiza Doina
Profesor Grădinița nr 20 Galați

Tipul opționalului: Aria curricular- știință

Nivelul II: 5-6 ani

Durata : un an

Mod de desfășurare : 1 ședință de 40 minute pe săptămână

ARGUMENT

Astăzi toată lumea folosește direct sau indirect calculatorul, acesta devenind un partener de lucru al omului, un coechipier de “joacă” al copilului. Introducerea unei astfel de activități opționale răspunde interesului crescut al copiilor pentru activități informatizate, ele contribuind la dezvoltarea încrederii în forțele proprii, asigurând o libertate mai mare oferită copilului, capacităților sale de expresie.

Majoritatea copiilor au cunoștințe minime privind utilizarea calculatorului dispunând acasă de calculator și de o gama variată de jocuri. Din discuțiile purtate atât cu copiii cât și cu părinții am constatat că nu toate aceste jocuri corespund specificului vârstei și nu au valențe educative.

Avem în vedere faptul că alături de celelalte mijloace didactice putem utiliza calculatorul, acesta fiind un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților de la clasă. Calculatorul a devenit componentă a spațiului socio-cultural al copiilor, influențându-i limbajul și comunicarea non-verbală și punându-l în situația de a găsi rapid soluții.

Opționalul se adresează tuturor copiilor de grupa mare, indiferent de mediul educațional din care provin, încercând să oferim dreptul copiilor la șanse egale de educație.

Programa învățământului preșcolar prevede stimularea copilului în perceperea, cunoașterea și stăpânirea mediului apropiat, printre finalitățile învățământului preșcolar numărându-se și îmbogățirea capacității copilului de a interacționa cu mediul, de a-l cunoaște și de a-l învăța prin explorări, experimente și exerciții.

Integrarea calculatorului în activitatea instructiv-educativă desfășurată la clasa constituie o tendință modernă de racordare a învățământului la noile cuceriri tehnologice. Calculatorul oferă totodată o abordare interdisciplinară a domeniilor de cunoaștere.

A. OBIECTIVE CADRU

1. Dezvoltarea interesului pentru cunoașterea și utilizarea calculatorului
2. Dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător prin utilizarea calculatorului.
3. Utilizarea unui limbaj informatic adecvat în prezentarea unor fenomene din natură și din mediul înconjurător.

B. OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

OC 1. Dezvoltarea interesului pentru cunoașterea și utilizarea calculatorului

Obiective de referință/Exemple de activități de învățare

La sfârșitul anului școlar copilul va fi capabil:

1.1. Să cunoască componentă externă a calculatorului și funcțiile acestor componente:

Pe parcursul anului școlar se pot desfășura următoarele activități:

- Observații asupra părților componente (unitate centrală, monitor, tastatură, mouse);
- Recunoașterea butoanelor importante de la fiecare componentă;
- Efectuarea unor acțiuni în vederea asocierii fiecărei componente cu un anumit tip de acțiune

1.2. Să cunoască și să exerseze regulile de utilizare a calculatorului

Pe parcursul anului școlar se pot desfășura următoarele activități:

- Exerciții de a pune în funcțiune / opri calculatorul;
- Jocuri de mânuire a mouse-ului și de utilizare a tastaturii;
- Experiențe privind lansarea în execuție a unei aplicații folosind o iconiță

1.3. Să lanseze în execuție Windows

Pe parcursul anului școlar se pot desfășura următoarele activități:

- Cunoașterea și denumirea elementelor de baza ale sistemului Windows (elementele ecranului);
- Exerciții pentru descoperirea corespondenței dintre acțiunea să că utilizator și răspunsul calculatorului;
- Selectarea unei anumite aplicații (Word, Paint)

1.4. Să-și personalizez sistemul Windows

Pe parcursul anului școlar se pot desfășura următoarele activități:

- Exerciții de lucru cu ferestre: deschidere, minimizare, maximizare, închidere;
- Modificarea suprafeței de lucru (zoom);
- Jocuri de schimbare a caracteristicilor unui text sau desen (dimensiune, culoare, încadrare, poziție)

OC 2. Dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător prin utilizarea calculatorului.

Obiective de referință /La sfârșitul anului școlar copilul va fi capabil

2.1. Să recunoască elemente componente ale lumii înconjurătoare.

Pe parcursul anului școlar se pot desfășura următoarele activități:

- Exerciții în perechi de identificare a cuvântului care definește imaginea;
- Exerciții de asociere a imaginii cu cuvântul corespunzător;
- Exerciții de activare a instrucțiunilor necesare creării unui joc, respectând algoritmul.
- Jocuri de orientare în spațiu pentru recompunerea întregului;
- Descrierea imaginilor;
- Jocuri de mișcare a cuvintelor pentru recompunerea unui mesaj scris respectând topica;
- Jocuri în grup de asociere a imaginilor în perechi respectând criteriul dat.
- Discuții privind criteriul pe baza căruia calculatorul admite asocierea
- Desenarea unor elemente din mediu prin folosirea PAINT

2.2. Să cunoască elementele mediului cultural și social.

- Descrierea elementelor locale specifice;

Exemple de activități de învățare:

- Exerciții de scriere la tastatură a denumirii corespunzătoare a imaginilor ;

- Jocuri de selectare a elementelor aceleiași categorii;

OC 3. Utilizarea unui limbaj informatic adecvat în prezentarea unor fenomene din natură și din mediul înconjurător

Obiective de referință /La sfârșitul anului școlar copilul va fi capabil:

3.1. Să denumească principalele operații specifice lucrului cu calculatorul:

Pe parcursul anului școlar se pot desfășura următoarele activități:

- Exerciții de cunoaștere a sensului unor termeni noi (selectează, lansează, fereastră, casetă de dialog, casetă derulanta, iconiță, menu, etc.)
- Jocuri pentru înțelegerea semnificației unor instrucțiuni, și de raportare la simbolurile din bară de instrucțiuni;
- Acțiuni de identificare a simbolurilor de pe taste și de denumire;
- Relaționarea limbajului informatic cu realitatea înconjurătoare

3.2.Să comunice mesaje în timpul efectuării jocurilor.

Pe parcursul anului școlar se pot desfășura următoarele activități:

- Discuții în legătură cu sarcinile de joc;
- Convorbiri privind descoperiri și idei utilizând un limbaj adecvat;
- Dezbateri privind algoritmul de rezolvare a sarcinilor date;
- Interpretarea rezultatelor admise de calculator

C. CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

- Cunoașterea componentele externă a calculatorului;
- Cunoașterea icoanelor și tastelor importante;
- Cunoașterea sensului termenilor noi;
- Selectarea unei anumite aplicații (Word, Paint);
- Folosirea: Paint și Word;
- Cunoașterea și folosirea softurilor: Piticlic
- Activități distractive;

D. TEME PROPUSE PENTRU REALIZAREA CONȚINUTURILOR

SEMESTRUL I

- S1: „Prietenul meu se prezintă” – elemente componente
- S2: „Agață și deplasează” – operații cu mouse-ul
- S3: „Ne jucăm cu tastatură” – semnificația fiecărei taste
- S4: „Ne jucăm cu iconițe” – lansarea unei aplicații
- S5: „Unde pot să desenez?” – folosirea PAINT

- S6: „Bogațiile toamnei!” – desen liber alege
- S7: „Pot să scriu!” – folosirea WORD
- S8: „Ghicește ce litera a scris” – succesiuni de litere sau cuvinte scurte
- S9: „Animalele din jurul casei mele” – software LOGICO
- S10: „Animalele din pădure” - software LOGICO
- S11: „Scrisoare pentru Moș Nicolae” – desenare în PAINT
- S12: „Boldog Uj Mackoevet!” – vizionare desenar
- S13: „Pom de crăciun” – desen cu folosirea liniilor și formelor aritmetice
- S14: Prietenii lui Piticlic
- S15: Găsește perechi – software PITICLIC
- S16: Ajută l pe Piticlic să formeze grupe corecte– software PITICLIC
- S17: EVALUARE

SEMESTRUL II

- S1: Formează întregul– software PITICLIC
- S2: „Colectează corect!” – software PITICLIC
- S3: „Desenăm, pictam” – software PITICLIC
- S4: „Cadou pentru mama” – WORD și CLIPART
- S5: „Găsește perechi” (meseriile)– software PITICLIC
- S6: „Ghici cine s-a ascuns!” – software PITICLIC
- S7: „Unde locuiesc prietenii lui Piticlic?” – software PITICLIC
- S8: „Găsește perechi” (pui și părinții lor) – software PITICLIC
- S9: „Mută formele pe umbrele corespunzătoare” – software PITICLIC

S10: „Găsește prima litete a obiectului” – sowft PITICLIC
S11: „Desenăm, pictam” – sowft PITICLIC
S12: „Cadoul potrivit!” – sowft PITICLIC
S13: 2010 V. 14: „Găsește literele care lipsesc din cuvânt” - sowft PITICLIC
S14: „Memorie” –sowft PITICLIC
S15:Piticlic și strămoșii noștri!”– sowft PITICLIC
S16: „Ziua copiilor”–PAINT
S17:EVALUARE

BIBLIOGRAFIE:

1. *** “Programa activităților instructiv-educative desfășurate în grădiniță de copii”,
2. Silvia Urs, Florina Sgar –“Prietenul meu – calculatorul” în “Educația în anul 2002, pag.67
3. Joyce Nielsen –,„Word 7 pentru Windows 95 în 460 imagini” –Ed. Teora, 1999
4. Jane Calabria, Dorothy Burke –,„Windows 95 6-în-1” –Ed. Teora, 1999

PROIECTE DE ACTIVITATE

PROIECT DE ACTIVITATE

Prof.Mardare Ioana
Gradinita cu PP nr 9 Galati

GRĂDINIȚA CU P.P. NR. 9

PROF. ÎNV. PREȘC. :Mardare Ioana

CATEGORIA DE ACTIVITATE :Jocuri și activități didactice alese

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

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Iepurașul va veni, oușoare vom ciocni!”

TEMA ZILEI:„Ne pregătim de sărbătoare!”

TIPUL ACTIVITĂȚII:consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi.

ACTIVITĂȚI PE ARII DE STIMULARE:

CONSTRUCȚII :„ Coșulețe pentru oușoare ” - plasticomb

JOC DE MASĂ: “ 3Oušoare colorate”- din jumătate – întreg

ȘTIINȚĂ: „ Sara pregătește prăjituri delicioase” – joc virtual

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

-  Să folosească materialele din centre, bazându-se pe priceperile și deprinderile însușite anterior;
-  Să lucreze independent sau în grupuri mici, în centrele alese;
-  Să stimuleze creativitate preșcolarului.
-  Să-și îmbogățească vocabularul, active și pasiv, pe baza experienței personale și /sau a relațiilor cu ceilalți și simultan, să utilizeze un limbaj oral corect din punct de vedere gramatical.

Constructii :„Coșulețe pentru oușoare”-piese tip Plasticomb

Obiective operaționale:

O1: să îmbine piesele tip Plasticomb astfel încât să realizeze coșulețe pentru oușoarele de Paște;

O2: să găsească utilitatea obiectului realizat;

O3: să păstreze ordinea la locul de joacă.

Joc de masă: “ 3Oušoare colorate”- din jumătate – întreg

Obiective operaționale:

O1 – să reconstituie corect întregul;

O2 – să manifeste spirit cooperant în activitatea de grup și să comunice cu partenerii;

Știință: „ Sara pregătește prăjituri delicioase”

Obiective operaționale:

O1 – să denumească corect ingredientele afișate;

O2 – să respecte ordinea ingredientelor, indicate prin sublinierea acestora;

O3 – să ia cu cursorul fiecare ingredient indicat, punându-l în bol;

O4 – să prezinte, la sfârșitul jocului, rețeta de briose .

RESURSE:

- **PROCEDURALE:** explicația, conversația, demonstrația, exercițiul, observația, aprecierea.
- **MATERIALE:** piese tip Plasticomb , jetoane cu ouă tăiate în jumătate, coșulețe, lipici, laptop, mouse, joc virtual.
- **ORGANIZATORICE:** pe centre de lucru, frontal, individual.

Nr. crt.	Evenimentul didactic	Conținutul științific	Strategia didactică	Evaluare
1.	Moment organizatoric	Pentru buna desfășurare a activității, voi avea în vedere următoarele aspecte: - aerisirea sălii de clasă; - aranjarea mobilierului; - pregătirea materialului didactic.		Observarea comportamentului inițial, interesul pentru activitate
2.	Introducere a copiilor în activitate	Se va realiza prin prezentarea ariilor de stimulare și a materialelor: - “Ce observați pe măsute?”	Conversația	Observarea comportamentului
3.	Anunțarea temei pentru fiecare centru de interes	Se anunță tema fiecărui centru de interes: CONSTRUCȚII : „ Coșuleț pentru oușoare ” - plasticomb JOC DE MASĂ : “ 3 Oușoare colorate ”- din jumătate – întreg ȘTIINȚĂ : „ Sara pregătește prăjituri delicioase ” – joc virtual	Expunerea conversația	Observarea comportamentului
4.	Explicarea și demonstrarea modului de lucru	Se explică și se demonstrează modalitatea de lucru pentru fiecare centru de interes: CONSTRUCȚII : „ Coșuleț pentru oușoare ” – plasticomb Copiii vor înbina piese colorate de Plasticomb, realizând un suport – coșuleț - pentru ouăle de Paște. JOC DE MASĂ : “ 3 Oușoare colorate ”- din jumătate – întreg Copiii vor realiza din jumătate – întregul unor oușoare de Paște. Imaginea formată va fi lipită pe un coșuleț din carton. ȘTIINȚĂ : „ Sara pregătește prăjituri delicioase ” – joc virtual Doi copii vor pregăti, virtual, prăjituri pentru sărbătoarea de Paște. Vor urmări cu atenție indicațiile date, vor trage cu	Explicația Demonstrația conversația	Observarea comportamentului

		cursorul mouse-ului indicat prin îngroșarea acestuia.	ingredient		
5.	Realizarea sarcinilor de către copii	Copiii își aleg centrul de interes la care vor să participe, specific faptul că, fiecare copil va parcurge toate centrele. Vor trece pe la fiecare centru pentru a ajuta, pentru a oferi indicații suplimentare, pentru a corecta poziția de lucru la măsuțe.	Exercițiul Piese de construcție Jetoane Laptop Joc virtual	Observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor Evaluare frontală Evaluare individuală	
6.	Evaluarea performanțelor	Împreună cu copiii, voi merge pe la fiecare centru și vom aprecia lucrările finalizate.	Turul galeriei	Evaluare frontală Evaluare individuală	
7.	Încheierea activității	Se fac aprecieri globale și individuale asupra modului în care au participat copiii la activitate.		Aprecieri stimulative Aplauze	

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Educ. Teodor Romina Gabriela
Grădinița cu PP Pinocchio Galati

DATA: 15.05.2016

GRĂDINIȚA: Nr. 30 "Pinocchio"

GRUPA: mica A "Clubul lui Mickey Mouse"

EDUCATOAREA: Teodor Romina Gabriela

TEMA ANUALĂ: "Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?"

TEMA SĂPTĂMÂNII: "În lumea culorilor"

TEMA ZILEI: "Ziua roșie"

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată (ADE + ALA 1 + ALA 2)

TIPUL DE ACTIVITATE: mixtă

DURATA: 120 minute

I ACTIVITĂȚI DE GRUP-PE DOMENII EXPERIENȚIALE-A.D.E

I. DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE (DLC)-Educarea limbajului: "Scufița roșie" (după o poveste de Frații Grimm)-povestirea educatoarei

II ACTIVITĂȚI LIBER ALESE-A.L.A 1

BIBLIOTECA: "Personaje din povești"

ARTĂ: "Tabloul Scufiței Roșii"

NISIP ȘI APĂ: "Urmele lupului"

JOC DE MASĂ: "Refă întregul"

III ACTIVITĂȚI LIBER ALESE-A.L.A 2

-Dansul eșarfelor roșii (Somewhere over the Rainbow)

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, povestirea, problematizarea, demonstrația, instructajul verbal, aprecierea verbală, turul galeriei

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

- Întâlnirea de dimineață:
 - obiecte roșii;
 - curcubeul grupei, pozele copiilor, fețe vesele;
 - jetoane pentru Calendarul naturii;
- Activitatea propriu-zisă:
 - roboțelul Știe Tot;
 - planșe cu povestea "Scufița Roșie";
 - medalioane cu personaje din povestea "Scufița Roșie";
 - siluetele personajelor;
- Centre de interes: - imagini corespunzătoare fiecărui sector
 - Biblioteca: soft educational, calculator;
 - Artă: tablou, acuarele, pensula, vas cu apă;
 - Joc de masă: puzzle cu scene din povestea "Scufița Rosie";
 - Nisip și apă: nisip, apă, găletoase, forme de nisip, lopătică.

- Evaluare: lucrările copiilor

FORME DE ORGANIZARE:frontal,individual și pe grupuri.

BIBLIOGRAFIE:

- *Curriculum pentru învățământul preșcolar*, Editura Didactica Publishing House, București, 2009.
- *Revista învățământului preșcolar nr. 1-2*, Editura Arlequin, București, 2010.
- Viorica Preda, Mioara Pletea, Filofteia Grama, Aurelia Cocoș, Daniela Oprea, Marcela Călin, “*Ghid pentru proiecte tematice*”, Editura Humanitas Educațional, București, 2005.
- “*Aplicații ale noului curriculum pentru învățământul preșcolar*”, Editura Didactica Publishing House, București, 2010.

I ACTIVITĂȚI DE GRUP-PE DOMENII EXPERIENȚIALE-A.D.E

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE(DLC)-Educarea limbajului

SCOPUL:-formarea deprinderii de a asculta cu interes un text literar;

-Dezvoltarea creativității și expresivității limbajului oral;

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să audieze cu atenție un text,reținând ideile acestuia;
- Să-și îmbogățească vocabularul activ și pasiv,utilizând un limbaj oral corect din punct de vedere gramatical;
- Să-și formeze trăsături pozitive de caracter prin reținerea comportamentelor personajelor din poveste;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1: să demonstreze înțelegerea textului,răspunzând la întrebări;

O2:să denumească personajele,făcându-le o scurtă caracterizare;

O3:să așeze imaginile în ordinea desfășurării evenimentelor;

O4:să redea pe scurt conținutul poveștii,folosindu-se de imagini;

II ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 1)

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- să-și cultive calități de voință și caracter cum sunt: inițiativa, perseverența, hărnicia, spiritul de cooperare cu alți copii;
- să-și cultive sensibilități artistice, formarea gustului estetic.
-

BIBLIOTECA:”PERSONAJE DIN POVESTI”-soft educational

- sa identifice personajele din povesti;
- sa asocieze personajul cu obiectul care ii apartine;
- sa aleaga personajele incluse in aceeasi poveste;
-

ARTĂ:”Tabloul Scufitei Roșii”

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să utilizeze corect instrumentele de lucru;
- să aplice culorile adecvate costumației Scufitei Roșii;

- să realizeze lucrări cât mai originale și estetice;
- să aprecieze calitatea lucrărilor alegându-le apoi pe cele reușite pentru expoziție;
-

NISIP ȘI APĂ: "URMELE LUPULUI"

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să identifice materialele puse la dispoziție;
- să efectueze mici experimente;
- să comunice idei, impresii pe baza acțiunilor întreprinse.

JOC DE MASĂ: "Refă întregul"

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să îmbine corect bucățile de puzzle,ajutându-se de imaginea model din poveste;
- să utilizeze corect materialele puse la dispoziție;
- să manifeste spirit de colaborare în realizarea puzzle-ului;

III ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 2)

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- să exprime prin mișcare starea sufletească creată de muzica audiată.

Dansul eșarfelor roșii-dans tematic

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să execute mișcări simple de dans sugerate de textul cântecului;
- să manifeste spirit de echipă, fair-play.

SCENARIUL ZILEI

Programul zilei începe cu "Întâlnirea de dimineață". În timpul acestei activități copiii stau pe covor, în semicerc, pentru a se putea vedea mai bine și a relaționa în bune condiții fizice. Educatoarea salută copiii cu caldură și respect, privindu-i în ochi, pe toți, recitând apoi versurile: "Dimineața a sosit/ Toți copiii au venit./ A început o nouă zi./ Bună dimineața dragi copii!"

Întâlnirea debutează cu sloganul grupei (“Suntem veseli și cântăm/Nu e greu să învățăm/Dar noi vrem să ne jucăm/Și din joacă să învățăm”) și cu salutul care este, ca de fiecare dată, oferit de tema săptămânii, copiii salutându-se în funcție de ce obiect de culoare roșie a adus. (“Bună dimineată, gărgăriță!”, “Salut, căpsunică!”). Educatoarea rostește câteva versuri: “După ce ne-am adunat/Și frumos ne-am salutat/Colegii ne-am întâlnit/Oare cine n-a venit?” pentru a vedea cine este prezent. Un copil va merge la curcubeul grupei, unde stau așezate pozele copiilor și va întoarce poza celui absent.

În etapa următoare a Întâlnirii de dimineată, “Împărtășirea cu ceilalți”, atenția copiilor este îndreptată către calendarul naturii. Se analizează mai întâi, cu ajutorul copiilor imaginea reprezentativă a anotimpului existent. Copiii denumesc ziua săptămânii, data, luna și anul, iar educatoarea indică jetonul pe care este scrisă denumirea acestora. În continuare, copiii sunt îndemnați să spună ce au observat ei când au venit la grădiniță pentru a stabili cum este vremea și cum ne îmbrăcăm. Tot la această etapă copiii sunt îndrumați să aleagă câte un emoticon care să sugereze starea lor de spirit din acel moment justificând-o. (ex: sunt trist deoarece azi dimineată mi-am stricat jucăria preferată)

La activitatea de grup copiii vor cânta împreună cu educatoarea cântecul “*Câte unul pe cărare*” executând și mișcări sugerate de text.

La cea de-a patra componentă a întâlnirii de dimineată, noutatea zilei, copiii vor trăi prin prisma culorii roșu. Împreună cu educatoarea, copiii încercă să găsească cât mai multe semnificații pentru culoarea zilei-roșu. Însă, cel mai bine o vor înțelege ascultând povestea “Scufița Roșie”. Nici nu începe bine povestea și bate cineva la ușă. Mirați, ne întrebăm: Cine poate fi? Îndreptându-mă către ușă și deschizând-o constat că nu e nimeni, dar pe jos este o surpriză-un roboțel roșu ce are o mică scrisoare pentru noi. Curioși fiind deschidem plicul și dăm citire scrisorii. Roboțelul ne roagă să-l ajutăm deoarece tatăl său i-a dat foarte multe sarcini pe ziua de azi și nu le va putea îndeplini singur. După finalizarea poveștii, copiii se vor orienta către centrele de interes, ajutându-l pe Roboțelul “Știe tot” având pe fundal cântecul Scufiței Roșii. Sarcinile vor fi bine explicate la fiecare sector.

La sectorul BIBLIOTECA copiii trebuie să identifice personaje din povesti, să asocieze personajul cu obiectul care îi aparține și, de asemenea, să aleagă personajele incluse în aceeași poveste folosind softul educațional.

La sectorul ARTĂ copiii trebuie să picteze tabloul Scufiței Roșii realizând lucrări cât mai originale și estetice.

La sectorul NISIP ȘI APĂ copiii trebuie să refacă urmele lupului din povestea audiată.

La sectorul JOC DE MASĂ copiii trebuie să reconstituie corect piesele de puzzle astfel încât să formeze imaginea ce constituie secvență din povestea Scufița Roșie.

Metodele utilizate pe parcursul desfășurării activităților vor da posibilitatea fiecărui copil să se manifeste, să acționeze, să interacționeze cu ceilalți copii, să pună întrebări și să afle răspunsuri.

Toți copiii vor trebui să treacă pe la fiecare sector, prin rotație.

Activitatea se încheie printr-un dans frumos al eșarfelor roșii pe melodia < Somewhere over the Rainbow >.

FINALITATEA ZILEI

În încheiere, copiii vor fi apreciați în funcție de munca lor la fiecare sector în parte, având și mulțumirea Roboțelului “Știe tot”.

Tablourile realizate la sectorul ARTĂ vor fi pregătite pentru o expoziție iar copiii vor primi, în final, câte un medalion și o căpsună pentru întreaga activitate.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

prof. înv. preșc. CARAGEA ANCA
Grădinița cu P.P. nr.30 Galați

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu P.P. nr.30 Galați

EDUCATOARE: prof. înv. preșc. CARAGEA ANCA

NIVEL II: Grupa Mare

DATA: 16.12.2016

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Ce și cum exprimăm ceea ce simțim?

TEMA PROIECTULUI TEMATIC: “Din tainele artelor”

TEMA SĂPTĂMÂNII: “Do- re- mi, cântați, copii!”

TEMA ZILEI: “Muzica naturii”

MIJLOC DE REALIZARE: activitate integrată- ADE (DLC+ DEC)+ ALA2

TIPUL ACTIVITĂȚII : verificare și consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe

DURATA: 3 ore

SCOPUL ACTIVITĂȚII

Socializarea copiilor prin îmbinarea activităților artistice cu cele științifice, introducând muzica pentru receptarea frumosului din natură.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu P.P. nr.30 Galați

EDUCATOARE: prof. înv. preșc. CARAGEA ANCA

NIVEL II: Grupa Mare

DATA: 16.12.2016

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Ce și cum exprimăm cea ce simțim?

TEMA PROIECTULUI TEMATIC: “Din tainele artelor”

TEMA SĂPTĂMÂNII: “Do- re- mi, cântați, copii!”

TEMA ZILEI: “Muzica naturii”

MIJLOC DE REALIZARE: activitate integrată- ADE (DLC+ DEC)+ ALA2

TIPUL ACTIVITĂȚII : verificare și consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe

DURATA: 3 ore

SCOPUL ACTIVITĂȚII

Socializarea copiilor prin îmbinarea activităților artistice cu cele științifice, introducând muzica pentru receptarea frumosului din natură .

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI

I. ACTIVITĂȚI PENTRU DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP)

Întâlnirea de dimineață „Muzica dă tonul la distracție”

Rutine: Sosirea copiilor

Mă pregătesc de activități

Exerciții de înviorare

Deprinderi igienice și de autonomie (spălatul pe mâini, servirea mesei)

Deprinderea de a-și exprima sentimentele prin muzică

Tranziții: „O vioară mică de-aș avea!”- interpretare cântec

„DO-RE-MI, ne mișcăm copii!”-exerciții de mișcare ale segmentelor corpului

DO-RE-MI, ne mișcăm copii!

Capul de vei roti,/Bine te vei simți

DO-RE-MI, ne mișcăm copii!

Brațele în sus și apoi revii!

DO-RE-MI, ne mișcăm copii!

Trunchiul de-l îndoi, te simți mai vioi!

DO-RE-MI, ne mișcăm copii!

Lasă-te în jos ghemuit, frumos!

DO-RE-MI, ne mișcăm copii!

Ridică-te repejor și șut și gol, șut și gol!

II. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE)

 **DLC (Educarea limbajului)- ” Povestea unui ciobănaș”- poezie**

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să audieze cu atenție un text, să rețină ideile acestuia și să demonstreze că l-a înțeles;
- Să-și îmbogățească vocabularul activ și pasiv pe baza experienței și să utilizeze un limbaj oral corect din punct de vedere gramatical.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

COGNITIVE

OC1- să rețină, pe baza suportului intuitiv, conținutul ideatic al poeziei, îmbogățindu-și cunoștințele cu privire la sentimentul plăcut produs de sunetele din natură și de utilizarea unor instrumente muzicale;

OC2- să recite expresiv versurile poeziei memorate, respectând pauzele și ritmul corespunzător;

OC3- să recepteze cuvintele: „îmaș”, „iscusit” și imaginea artistică „crâng înverzit”, folosindu-le în contexte noi;

AFFECTIVE

OA1- să-și manifeste trăirile afective sugerate de textul poeziei;

PSIHO- MOTORII

OP1- să-și antreneze, prin exerciții, musculatura aparatului fonoarticular;

-  **DEC (Activitate artistico-plastică)** Tema plastică: „ Obținerea unei imagini plastice cu ajutorul punctului, al liniei și al petei de culoare”
„ Povestea unui ciobănaș” (scene din poezie)- Benzi desenate

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să compună în mod original și personal spațiul plastic;
- Să redea liber teme plastice specifice desenului.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

COGNITIVE

OC1- să denumească materialele și instrumentele de lucru utilizate;

OC2- să aplice tehnicile de lucru învățate, specifice desenului liber pentru realizarea unei compoziții originale;

AFFECTIVE

OA1- să descrie lucrarea proprie sau a altor copii, ținând cont de aspectul acestora, încadrarea în spațiul plastic și fidelitatea reproducerii conținutului ideatic în redarea unei scene din poezia „Povestea unui ciobănaș”;

PSIHO- MOTORII

OP1- să mânuiască corect instrumentele de lucru și celelalte materiale;

OP2- să respecte poziția corectă a corpului față de suportul de lucru pentru o bună coordonare oculo- motorie.

ACTIVITĂȚI PE CENTRE DE INTERES

Biblioteca- „*Cărticica muzicală*”. Cartea conține fișe de lucru cu elemente de limbaj oral, elemente de limbaj scris și elemente de limbaj verbal cu aspecte lexicale.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1: să descrie imaginea din fișă folosind propoziții dezvoltate corecte din punct de vedere gramatical;

O2: să recunoască fragmentul din poezie redat prin imagini recitând strofa;

O3: să traseze pe linia punctată elementul grafic linia verticală pentru a reda litera I;

O4: să încercuiască litera I în cuvintele existente pe foaia de lucru;

O5: să reprezinte grafic silabele cuvintelor prin trasarea liniilor orizontale.

Știință- „*Cu sunetele ne jucăm!*”- joc de atenție (soft educațional, fișe de lucru)

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1- să așeze pe portativ animăluțele în ordinea cerută după sunetul emis;

O2- să deseneze pe portativ atâtea note muzicale cât arată cifra corespunzătoare fiecărui portativ;

O3- să cânte împreună cu animalele respectând ordinea acestora și a onomatopeelor emise;

Artă- ” *Povestea unui ciobănaș*”- benzi desenate

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1- să redea liber prin desen scene din poezie;

- O2- să distribuie în pagină personajele folosind tot spațiul plastic;
- O3- să folosească expresivități variate ale liniei (grosime, lungime, direcție);
- O4- să utilizeze corect și cât mai variat instrumentele în exprimarea gestului grafic.

Nisip și apă- „*Concert pe nisip*”- desen cu bețișorul pe nisip

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1- să deseneze pe nisip cu bețișorul, la alegere: un portativ, note muzicale sau instrumentul muzical preferat;
- O2- să utilizeze și alte instrumente puse la dispoziție (greblă, deget, creion) pentru redarea temei;
- O3- să folosească spațiul propriu de creație, respectând norme de conduită socială.

STRATEGIA DIDACTICĂ :

- a. **METODE ȘI PROCEDEE:** conversația, explicația, demonstrația, observația, problematizarea, descoperirea, jocul, exercițiul, metoda soft educațional, metoda „Amestecă, îngheață, formează perechi!”, aprecierea verbală;
- b. **MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:** planșe cu imagini reprezentând conținutul poeziei, instrumente muzicale confecționate de copii și părinți, creioane colorate, ceracolor, carioci, pixuri colorate, cretă colorată, note muzicale din carton colorat, laptop, CD soft educațional pentru copil și pentru educatoare, fișe de lucru, patafix, piscină gonflabilă, nisip colorat, bețișoare, greble de jucărie, stimulente.
- c. **FORME DE ORGANIZARE:** frontal, pe grupuri, individual.

BIBLIOGRAFIE:

- 1. Curriculum pentru învățământul preșcolar, Editura DPH, București, 2009;
- 2. Georgeta Botez, Dana Solovăstru „Atlas cu elemente de limbaj plastic”, Editura Aramis, 2007;
- 3. Gherasim, Ana-Anisia; Mărgineanu, Roxana; Roșca, Andreea „Prin lumea poveștilor”-mapa cadrului didactic, Editura Edu Târgu Mureș 2016 (soft educațional);

4. Inspectoratul Școlar Județean Galați, Ana Secrieru, "Orientări metodice privind aplicarea curriculumului pentru învățământul preșcolar", Editura Delta Cart Educațional, Pitești 2016;
5. Inspectoratul Școlar Județean Galați, Insp. Oana Enache "Repere metodice utile pentru învățământul preșcolar", vol. II, Editura Delta Cart Educațional, Pitești, 2016;
6. www.google.ro – instrumente muzicale

SCENARIUL ZILEI

Activitatea debutează cu **întâlnirea de dimineață** „Muzica dă tonul la distracție!”

Salutul. Metoda „*Amestecă, îngheață, formează perechi!*”. La semnalul educatoarei: “Cu toții să ne adunăm și două cercuri să formăm!”, copiii se așază pe un rând, numără din doi în doi, apoi formează două cercuri concentrice. Începe jocul:

-la semnalul educatoarei: “*Amestecă!*”, copiii se învârt în cerc, în sensuri opuse;

-la semnalul educatoarei: “*Îngheață!*”, copiii se opresc pe loc;

-la semnalul educatoarei: “*Formează perechi!*”, copiii se întorc față în față, câte unul din fiecare cerc, se prind de mână și se salută.

„În cerc toți ne așezăm/ Și apoi ne salutăm/ Vedem cine e prezent/ Poate cine e absent./ Să ne-cânte cineva cu povestea sa. Calendaru-i încântat/ Că va fi iar completat/ Cu nori, ploaie, vânt, furtună/ Mai bine cu vreme bună.”

Prezența muzicală : „Toate stelutele-s aici?”

Toate stelutele-s aici?/ Toate sunt prezente?

Colorate de pitici!/ Toate sunt prezente?

Dar cine? cine? cine? cine?/ Cine nu-i aici?

Calendarul naturii se va completa cu ajutorul copiilor stabilind în ce anotimp suntem, fenomene ale naturii, cum ne îmbrăcăm, data, luna, anul.

Împărtășirea cu ceilalți se realizează prin discuții privind rolul muzicii și al interpretării la un instrument muzical în viața unui copil. Se vizualizează un filmuleț pentru copii: „Instrumente muzicale” (sursa youtube).

Noutatea zilei. „Portativul muzical”- aranjarea aleatorie a notelor muzicale pe portative.

Activitatea de grup. Copiii vor intona jocul muzical: ” Instrumentele muzicale”.

Captarea atenției se realizează prin descoperirea unei oițe din pluș. Copiii și educatoarea discută cu jucăria de pluș și află povestea acesteia.

Se realizează **anunțarea temei și a obiectivelor** activității și tranziția spre prima activitate propusă: „Povestea unui ciobănaș”- poezie

Dirijarea învățării cuprinde: recitarea model a poeziei de către educatoare concomitent cu prezentarea imaginilor, familiarizarea copiilor cu conținutul poeziei și învățarea poeziei pe strofe.

După învățarea poeziei, are loc un moment de destindere care se va realiza prin intermediul **tranziției**: „DO-RE-MI, ne mișcăm copii!” (gimnastică de înviorare).

Obținerea performanței. Sunt prezentate copiilor **centrele de interes** la care se vor juca: *Biblioteca, Artă, Știință, Nisip și apă*, sunt intuite materialele de la fiecare centru precizându-se sarcinile de lucru și obiectivele. Copiii vor alege sectorul de lucru unde se vor duce iar monitorizarea activităților de la centre se va realiza pe baza unui portativ muzical personal. Aceștia după ce au finalizat sarcina de lucru vor prinde pe portativul personal nota muzicală specifică fiecărui centru. Astfel, fiecare copil devine compozitorul propriei partituri muzicale.

Înainte de începerea lucrului la centre, copiii își amintesc regulile grupei:

- ✓ Să se respecte unul pe celălalt;
- ✓ Să vorbească pe rând;
- ✓ Să-și asculte colegii.

La începutul activității, ne vom pregăti de lucru prin intermediul **tranziției**: „Dacă vrem să fim voinici/ Facem sport încă de mici/Alergăm ca iepurașii/ Și zburăm ca fluturașii/ La măsuțe ne-așezăm/ Și începem să lucrăm.”

La centrul **Biblioteca**, copiii vor fi autorii unor cârticele muzicale care cuprind în paginile lor imagini din poezie pentru a fi lecturate, o pagină de exersare a unor elemente grafice și o pagină de consolidare a noțiunilor lexicale.

La centrul **Artă** vor ilustra „Povestea unui ciobănaș” prin desen.

La centrul **Știință** copiii se vor juca cu sunetele unor animăluțe utilizând softul educațional EDU „Prin lumea poveștilor” și vor rezolva sarcini pe fișa de lucru matematică.

La centrul **Nisip și apă** copiii se vor juca cu nisipul chinetic trasând cu bețișorul și alte instrumente urme pe nisip. Teme posibile de creat: portativul muzical, note muzicale, instrumente muzicale

Evaluarea activității pe sectoare:

La **Bibliotecă**- realizarea unei expoziții de cărți muzicale.

La **Artă**- realizarea unei expoziții de benzi desenate.

La **Știință**- ornarea și înfrumusețarea „cabinetului de experimente” al clasei cu fișele de lucru finalizate.

La **Nisip și apă**- realizarea unei fotografii cu lucrarea colectivă „Concert pe nisip”.

III. JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE (ALA2)

”Do, re, mi, să cântăm, copii!”

TEMA : „Corul vesel”- interpretare colinde cu acompaniament instrumental (percuție corporală, jucării muzicale)

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1- să interpreteze colindele atât vocal, cât și acompaniat de instrumente sau elemente corporale;

O2- să utilizeze corect un instrument muzical confecționat, menținând tempoul muzical indicat de dirijor;

STRATEGIA DIDACTICĂ

METODE ȘI PROCEDEE: exercițiul, instructajul verbal, aprecierea verbală.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: instrumente muzicale confecționate, CD cu colinde, stimulente, diplome.

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual

Copiii interpretează colindele folosind instrumente muzicale de jucărie și confecționate pentru a marca anumite tempouri muzicale. La semnalul dirijorului grupul care utilizează un

anumit tip de instrumente intră în scenă și interpretează melodia menținând tempoul impus de linia melodică.

Copiii vor primi diplome pentru interpretare și implicare în activitate.

SCENARIUL DIDACTIC

SECVENȚE DIDACTICE	CONȚINUTUL INFORMAȚIONAL AL ACTIVITĂȚII	STRATEGII DIDACTICE		
		METODE ȘI PROCEDEE	MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT	FORME DE ORGANIZARE
1. MOMENT ORGANIZATORIC	Asigurarea condițiilor pentru activitate: aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului didactic pentru activitate, amenajarea centrului tematic și a centrelor de interes, așezarea mobilierului, intrarea copiilor în clasă.	Instructajul verbal	Materialele de la centrul tematic	Frontal
2. CAPTAREA	Se realizează prin descoperirea unei oițe din pluș. Copiii și	Conversația	Personaj surpriză	Frontal

ATENȚEI	educatoarea discută cu jucăria de pluș și află povestea acesteia. S-a rătăcit de turmă și de ciobănașul care o îngrijea.	Explicația		
3. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR	Se anunță tema zilei: "Muzica naturii". Pentru a putea înțelege muzica din natură trebuie să fim atenți la tot ce se întâmplă în jurul nostru. Astăzi vom învăța o poezie frumoasă despre un ciobănaș ce avea grijă de oile sale. Ea poate fi spusă și ca o poveste, dar poate fi și cântată.	Conversația Explicația		Frontal
4. PREZENTAREA CONȚINUTULUI ȘI DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII	Recit model poezia după care urmează învățarea poeziei pe strofe sau fragmente logice. Urmează o scurtă convorbire sau o expunere narativă a conținutului de idei al poeziei. Explic cuvintele nou întâlnite: „imaș” (teren necultivat pe care crește iarbă, folosit pentru pășunat), „iscusit” (priceput; învățat) și imaginea artistică „crâng înverzit” (pădurice tânără cu frunze verzi). Voi	Conversația Explicația Exercițiul	Planșe cu imagini din poezie	Frontal

4 PREZENTAREA CONȚINUTULUI ȘI DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII	solicita 1-2 copii care să despartă cuvintele în silabe și să formuleze propoziții în alte contexte. Indrum copiii să învețe poezia pe strofe. Recit prima strofă model. Recit apoi împreună cu toți copiii strofa. Numesc 2-3 copii care să repete strofa individual. Recit prima și a doua strofă împreună, model. Recit întregul fragment cu toți copiii. Numesc 3-4 copii care să recite integral fragmentul. Recit strofele 1 plus 2 plus 3, demonstrativ, apoi cu toți copiii. Numesc 3-4 copii care repetă fragmentul individual. Tot așa voi proceda până se învață cele 6 strofe ale poeziei. Poezia se repetă pe grupuri de copii, se urmăresc și imaginile pe măsură ce se trece la învățarea următoarei strofe. Trecerea la etapa următoare se realizează prin gimnastica de înviorare.	Exercițiul		Pe grupuri
---	--	-------------------	--	-------------------

5.OBTINEREA PERFORMANȚEI	Sunt prezentate copiilor centrele de interes ale activității: <i>Biblioteca, Artă, Știința, Nisip și apă</i>. Sunt intuite materialele de la fiecare centru precizându-se sarcinile și regulile de comportare în timpul lucrului. La Bibliotecă copiii vor fi autorii unor cărți muzicale care cuprind în paginile lor imagini din poezie pentru a fi lecturate, o pagină de exersare a unor elemente grafice și o pagină de consolidare a noțiunilor lexicale. Copiii vor descrie imaginea din fișă folosind propoziții dezvoltate, vor trasa pe linia punctată elementul grafic linia verticală pentru a reda litera I, vor reprezenta grafic silabele cuvintelor prin trasarea liniilor orizontale. La Artă copiii vor ilustra „Povestea unui ciobănaș” prin desen. Copiii vor reda liber prin desen	Conversația Observația Explicația Instructajul verbal Exercițiul Exercițiul Exercițiul Soft	Creioane colorate, carioca, cărți confecționate Creioane colorate, carioca, ceracolor, pixuri colorate, cretă colorată, coli albe Soft educațional	Frontal Individual Pe grupuri Individual Pe grupuri Individual

	scene din poezie, vor utiliza corect și cât mai variat instrumentele în exprimarea gestului grafic. La Știință copiii se vor juca cu sunetele unor animăluțe utilizând softul educațional EDU „Prin lumea poveștilor” și vor rezolva sarcini pe fișa de lucru matematică. Copiii vor așeza pe portativ animăluțele în ordinea cerută după sunetul emis, vor desena pe portativ atâtea note muzicale cât arată cifra corespunzătoare fiecărui portativ, vor intona împreună cu animalele respectând ordinea acestora și a onomatopeelor emise. La Nisip și apă copiii se vor juca cu nisipul chinetic trasând cu bețișorul și alte instrumente urme pe nisip. Teme posibile de creat: portativul muzical, note muzicale, instrumente muzicale. Copiii vor desena pe nisip cu bețișorul, la alegere: un portativ, note muzicale sau instrumentul muzical preferat.	educațional Exercițiul Exercițiul	Laptop, căști, fise de lucru matematice, carioca Piscină gonflabilă, nisip chinet, bețișoare, greblă de jucărie	Individual Pe grupuri
--	--	--	---	-------------------------------------

6. EVALUAREA ACTIVITĂȚII	Monitorizarea activităților de la centre se realizează pe baza unui portativ muzical personal. Aceștia după ce au finalizat sarcina de lucru vor prinde pe portativul personal nota muzicală specifică fiecărui centru. Astfel, fiecare copil devine compozitorul propriei partituri muzicale. <u>La Bibliotecă</u> -realizarea unei expoziții de cărți muzicale. <u>La Artă</u>- realizarea unei expoziții de benzi desenate. <u>La Știință</u>- ornarea și înfrumusețarea „cabinetului de experimente” al clasei cu fișele de lucru finalizate. <u>La Nisip și apă</u>- realizarea unei fotografii cu lucrarea colectivă „Fantezii pe nisip”. ALA2 „Corul vesel” interpretare colinde cu acompaniament instrumental (percuție corporală, jucării muzicale)	Conversația Explicația Aprecierea verbală Exercițiul	Lucrările realizate Instrumente muzicale de jucărie și confecționate	Individual Frontal Pe grupuri
7. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII	În încheierea activității se fac aprecieri generale și individuale	Conversația Explicația	Diplome	Frontal

	asupra modului în care au participat copiii la activitate. La final vor primi diplome pentru interpretare și implicare în activitate.	Aprecierea verbală		Individual
--	---	--------------------	--	------------

ACTIVITATE INTEGRATĂ

„Ursul polar și pinguinul”

Prof. Matei Maria/ Cozma Roxana

GRADINIȚA P.P ”Prichindel”, Tecuci

DATA: 15.02.2016

UNITATEA: GRADINIȚA P.P ”Prichindel”, Tecuci

PROPUNATOR: Prof. Matei Maria/ Cozma Roxana

NIVEL: II

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: ”Când, cum și de ce se întâmplă..?”

TEMA PROIECTULUI: ”Animale polare”

CATEGORIA DE ACTIVITATE: DȘ- Cunoașterea Mediului

TEMA ACTIVITĂȚII: „Ursul polar și pinguinul”

MIJLOCUL DE REALIZARE: lectură după imagini (D.V.D educațional);

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată – ADP+ ADE(DȘ)+ ALA1 + ALA2

TIPUL DE ACTIVITATE: Predare - învățare

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Asimilarea de cunoștințe privind mediul de viață, hrana viețuitoarelor de la Poli și a deprinderilor de a aplica tehnicile de lucru învățate; exersarea capacităților copiilor de a aborda teme variate de joc, de a îmbogăți treptat conținutul acestora și de a interrelaționa.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să exploreze și să descrie verbal componente ale mediului înconjurător, folosind surse de informare diverse;
- Să observe și să enumere modificările apărute în viața animalelor în funcție de anotimp, să le descrie și să le compare;
- Să comunice în cadrul grupului rezultatele investigațiilor

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să observe și să enumere din imaginile prezentate animalele care trăiesc în zonele polare(ursul polar, pinguinul, foca, morsa, lupul polară și vulpea polară);
- Să descrie verbal condițiile de mediu de la Polul Nord;
- Să adreseze întrebări în legătură cu cele observate;
- Să observe caracteristicile acestor animale privind: înfățișarea, modul de hrănire, de înmulțire, precum și foloasele pe care le aduc omului și mediului;

- Să înțeleagă efectele secundare, negative, ale activității omului asupra mediului;
- Să cunoască regulile de minimă protecție a naturii și să anticipeze pericolul încălcării lor.

ACTIVITĂȚI PE CENTRE DE INTERES

Obiective operaționale:

- **BIBLIOTECĂ: 1. Curiozități despre animalele polare (Vizionare D.V.D. educațional)**
 - să recunoască animalele polare prezentate;
 - să enumere principalele caracteristici ale animalelor polare;
 - să asculte cu interes curiozitățile despre animalele polare (hrana, adăpostul, înmulțirea și protecția puilor). *EX: "Ursul polar. Cel mai mare animal de prada terestru prosperă în cel mai aspru mediu. Masculii pot fi de 3m înălțime și cântăresc 650 kg, în timp ce femelele cântăresc 250 kilograme. Urșii singuratici cutreieră până la 5.000 km pe gheață și prin tundră în căutarea mâncării"*

2. Joc distractiv virtual: „Ajută ursulețul să prindă pește!”



3. Joc distractiv virtual: „Ne jucăm și ne amuzăm cu Happy Feet”

- **ARTĂ:** Pictăm imagini cu pinguini și familiile acestora; lipim vată pe corpului ursului polar.
- să picteze în culori adecvate, respectând indicațiile primite;
- să lipească vata pe corpul ursului, respectând indicațiile date.
- **JOC DE MASĂ:** ”Animale polare”(Pinguinul) - Puzzle
- să cunoască aspectul diferitelor animale polare (urși polari, pinguini, foca, morsa, vulpea polară)
- să grupeze jetoanele primite(jumătățile), astfel încât să realizeze imaginea completă a animalelor polare;
- să lucreze în echipă, manifestând spirit cooperant și de fair-play.

Resurse:

-procedurale: observarea, explicația, convorbirea, povestirea, conversația euristică, observarea independentă, instructajul verbal, exercițiul;

-materiale:

Bibliotecă: reviste, imagini, cărți, D.V.D educațional: Happy Feet, La Marcia dei pinguini.

Artă: creioane colorate, fișa de lucru, joc educațional;

Joc de masă: puzzle.

Forma de organizare: frontal, individual

Jocuri și activități alese (ALA II)

„ Dansul pinguinului”- euritmie

Scopul:

- Antrenarea copiilor prin dans și prin joc;
- Stimularea atenției și intuiției;
- Dezvoltarea calităților motrice.

Obiective operaționale:

- să execute mișcări (pași succesivi la stânga și la dreapta, înainte și înapoi) pe ritmul cântecului .

Bibliografie:

- Cerghit, I., Metode de învățământ, Editura Polirom, 2008
- Curriculum pentru învățământul preșcolar , ed . Didactica Publishing House , București , 2009
- „Jocuri didactice integrate pentru învățământul preșcolar”, Ed. Humanitas, București, 2005.
- M.E.C.T., Curriculum pentru învățământul preșcolar 3 – 6/7 ani”, septembrie 2008 , București ;
- M. E. C. T.-Educație ecologică și de protecție a mediului, Ghid metodic pentru cadrele didactice. Învățământ preșcolar. Coordonator Maria Ivănescu
- M. Lespezeanu -, „Tradițional și modern în învățământul preșcolar” –O metodică a activităților instructiv-educative, Ed. S. C. Omfal Esențial S.R.L., București, 2007
- „Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii”, Ed. a II-a, rev.și ad., Ed. V&I Integral, București, 2005
- V. Preda, M. Pletea, F. Grama, A. Cocoș, D. Oprea, M. Călin, - „Ghid pentru proiecte tematice” , Ed. Humanitas Educațional, București 2005;

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii vor fi invitați în sala de grupă unde are loc **întâlnirea de dimineață**.

Salutul : „ Bună dimineața copii curioși!”

Educatorea îi va întâmpina cu următoarea ghicitoare:

”Albă, rece și pufoasă

Nu pot să o țin în casă

Dar în curte-o strâng grămadă

Și o fac om de zapadă” (Zăpada)

“-Dragi copii, știți voi care este răspunsul la această ghicitoare?”

“-Cine poate să-mi spună în care zonă a pământului este mereu zăpadă?” “-La Polul Nord.”

“-Acum închideți ochii și închipuiți-vă că sunteți la Polul Nord”. Se vor porni sunete emise de către pinguini pe internet. “- Ce pasari se aud?” “-Pinguinii!”

”Pentru că suntem iubitori de animale, astăzi vom face o călătorie foarte îndepărtată, în zonele polare, unde ne vom întâlni cu animalele care trăiesc aici!”

Trecerea la activitatea de grup se va realiza cu ajutorul unui cântec la alegerea copiilor (un cântec despre animale domestice învățat la grupa mijlocie).

ETAPELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII	DIDACTICE STRATEGII			EVALUARE (instrumente si indicatori)
		Forma de organizare	Materiale didactice	Mijloace și procedee	
MOMENT ORGANIZATORIC	Pregătirea climatului psiho-afectiv necesar desfășurării activității. Educatoarea aranjează scăunelele în forma literei U.			- pregătirea materialelor necesare pe parcursul activității -aerisirea sălii de grupă	
CAPTAREA ATENȚIEI	Prezentarea pe calculator a unor imagini sugestive cu mediul de viață al pinguinului și altor animale polare.	Frontal	Calculator Imagini cu animale polare	- conversația - explicația	-sesizarea atenției copiilor-trezirea interesului
ANUNȚAREA TEMEI	“-Astăzi copii mă veți însoți într-o călătorie imaginară la Polul Nord.Vom fi mici exploratori pentru a dezlega tainele acestui ținut înghețat.”	Frontal		conversația	- observarea comportamentului verbal si nonverbal al copiilor
ENUNȚAREA OBIECTIVELOR	Cu ajutorul imaginilor prezentate din filmul pregătit (D.V.D educațional) vom afla multe informații despre animalele polare, mediul lor de viață, cum se hrănesc, cum se apără sau cum se reproduc.	Frontal	Calculator D.V.D educațional	- conversația - explicația	- observarea comportamentului verbal si nonverbal al copiilor
REACTUALIZAREA CUNOSTINȚELOR	Se va realiza printr-o scurtă convorbire în legătură cu felul animalelor pe care le cunosc (domestice, sălbatice).	Frontal		- conversația - explicația	-evaluarea orală a cunoștințelor

	Le voi cere să enumere câteva din acestea.				
DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII	Se trece la prezentarea propriu-zisă a imaginilor din filmul pregătit, despre viața animalelor polare, în special despre pinguini și ursul polar. Imaginile sunt însoțite de explicații, corecte, la nivelul de înțelegere al copiilor. Acestea se vor derula într-o succesiune clară: -înfățișare; -mediul de viață; -hrană; -adăpost; -deplasare; -modul în care se apără; -ocrotirea puilor; -înmulțire	Frontal	Calculator D.V.D educațional	- observare a - observare a dirijată - conversația - explicația	-observarea capacității de atenție voluntară
OBȚINEREA PERFORMANȚEI	Înainte de lucrul pe arii de stimulare, adresez câteva ghicitori pentru a verifica cunoștințele acumulate: ”Are aripi, dar nu zboară, Umblă fără sânioară, Pe ghețuri și prin zăpezi, Mergi la Poli și ai să-i vezi.”(Pinguinul) ”Alb, greoi, cu părul fin, Seamănă cu Moș Martin! Despre cine-i vorba, Ghici?”(ursul polar)	Frontal	Jetoane Cartea Enciclopedia animalelor Planșe Creioane colorate Vată Lipici Puzzle	Convorbirea Observarea Explicația Explicația	-urmărirea capacității de concentrare a copiilor

	Tranziția: joc de mișcare- <i>Mergem ca pinguinii.</i> La centrul BIBLIOTECĂ copiii urmăresc D.V.D.-ul educațional despre animalele polare și participă la jocurile virtuale pregătite: - „Ajută ursulețul să prindă pește!” - „Ne jucăm și ne amuzăm cu Happy Feet” La sectorul ARTĂ copiii vor picta imagini cu pinguini și familiile acestora ; vor lipi vată pe corpul ursului polar. La centrul JOC DE MASĂ copiii vor avea de realizat puzzle-ul: ”Pinguinul”	Individual individual Individual Pe echipe	D.V.D educațional Joc educațional	Exercițiul Exercițiul Exercițiul	
ASIGURAREA FEEDBACK- ULUI	Se inițiază o discuție despre tema abordată și se face un bilanț al activității prin următoarele întrebări:	Frontal		Conversația	

	-În ce zona am călătorit astăzi? -Ce înseamnă zona polară? -Ce animale trăiesc la poli? -Cu ce se hrănesc aceste animale? -Cum sunt aceste animale?(înfățișare, mod de comportare-afecțiune și protecție față de puișori)				
EVALUAREA ȘI ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII	Evaluarea activității se realizează printr-un scurt dialog, se fac aprecieri asupra modului în care copiii și-au însușit cunoștințe despre tema dezbătută și cum și-au îndeplinit sarcinile de lucru la activitatea pe sectoare. Copiii sunt încurajați, aplaudați și primesc drept răsplată recompense figurine cu animale polare.	Frontal Individual	Figurine cu animale polare	Conversație Turul galeriei	-aprecieri verbale de grup sau individuale -aprecieri stimulente prin

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof. Florea Dochita

Grădinița cu PP „Pinochio” Galați

NIVELUL I (Grupa mijlocie)

Educatore : FLOREA DOCHIȚA

TEMA ANUALĂ : „Când, cum și de ce se întâmplă ?”

TEMA PROIECTULUI: „Forme și culori din jurul meu”

TEMA ZILEI : „În lumea formelor geometrice”

FORMA DE REALIZARE : Activitate integrată

TIPUL DE ACTIVITATE : Consolidare și verificare de priceperi și deprinderi

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE IMPLICATE :

- Activități de dezvoltare personală: ADP
- Activități experiențiale: Domeniul știință (DȘ) și Domeniul om și societate (DOS)
- Jocuri și activități alese: ALA

SCOP :

- Educarea unei exprimări verbale corecte din punct de vedere fonetic, lexical, sintactic;
- Dezvoltarea capacității de recunoaștere, denumire, construire și utilizare a formelor geometrice;
- Consolidarea unor abilități practice specifice nivelului de dezvoltare motrică;
- Dezvoltarea simțului practic și estetic.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

➤ ACTIVITATI DE DEZVOLTARE PERSONALA:Î

- **Întâlnirea de dimineață:** “În lumea formelor geometrice”
- **Rutine:** Primirea copiilor, servitul mesei, mersul la toaletă
- **Tranziții:** Cântec: ”Culorile se ceartă”; Poezii: ”Casa”, ”Cum să faci un curcubeu?”

➤ JOCURI ȘI ACTIVITATI ALESE

ARTĂ : “ Ne jucăm și colorăm”

- Să completeze fișa prin lipirea abțibildului potrivit;
- Să coloreze diferite imagini, respectând conturul și culoarea acestora;
- Să respecte poziția de lucru față de suportul de lucru.

JOC DE MASĂ: ”Alege și potrivește” (metoda blazonului)

- Să recunoască jetoanele care ilustrează formele geometrice cunoscute;
- Să aleagă corect forma care corespunde jetonului lipsă de pe planșă ;
- Să completeze toată planșa jocului.

CONSTRUCȚII : “Constructorii”

- Să construiască prin asamblare, îmbinare modele din realitatea înconjurătoare din materialele puse la dispoziție;
- Să colaboreze creativ și eficient pentru a realiza tema data;

- Să dovedească existența deprinderilor practice de mînuire, prelucrare și îmbinare a materialelor;
- Să manifeste spirit cooperant în activitățile de grup.

JOC DE ÎNTRECERE : ”Constructorii inventivi”

- Să respecte regulile jocului;
- Să fie atenți la comenzile educatoarei;
- Să manifeste spirit de echipă.

➤ ACTIVITATI PE DOMENII EXPERIENTIALE

1. DȘ (activitate matematică) „Decoram coifuri pentru serbare” – joc didactic

- Să denumească forme geometrice: cerc, pătrat, triunghi;
- Să descrie formele geometrice;
- Să selecteze jetoanele cu forma și mărimea indicată de Bufnita Bu;
- Să identifice formele geometrice care nu se potrivesc;

2. DOS (activitate practică) ” DECORĂM COSTUMUL BROSCUȚEI - OACHI” - lipire

- Să denumească materialele de lucru specifice activităților practice;
- Să lipească forme geometrice de diferite culori pe costumul Broscuței Oachi;
- Să execute individual tema dată;
- Să manifeste stabilitate și perseverență în activitate.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

- a. **Metode și procedee :** conversatia, explicatia, surpriza, exercitiul, jocul, munca în echipă și individual, întrecerea, metode active: Blazonul, Cubul, Turul galeriei.
- b. **Mijloace de învățământ:** Tabla interactiva, soft educational, creioane colorate, hartie glasată decupată, lipici, siluete Broscuta, șervețele, panou pentru realizarea expozitiei, planșe pentru jocul de masă, seturi construcții: Rotodisc și cuburi din lemn, 2 cercuri mari de sârmă, CD, recompense.
- c. **Forme de organizare:** frontal, individual, pe echipe

BIBLIOGRAFIE :

- M.E.C.T., Curriculum pentru învățământul preșcolar 3 – 6/7 ani”, septembrie 2008 , București ;
- M. Lespezeanu -, „Tradițional și modern în învățământul preșcolar” –O metodică a activităților instructiv-educative, Ed. S. C. Omfal Esențial S.R.L., București, 2007;
- V. Preda, M. Pletea, F. Grama, A. Cocos, D. Oprea, M. Călin, - „Ghid pentru proiecte tematice” , Ed. Humanitas Educațional, București 2005;
- Revista “ Invatamantul prescolar “ nr 1-2 / 2009
- Curriculum pentru invatamantul prescolar , ed . Didactica Publishing House , Bucuresti , 2009

SCENARIUL ZILEI

Activitatea zilei începe cu **întâlnirea de dimineață**. Copiii se așează în semicerc pe genunchi, astfel încât fiecare să aibă contact vizual cu toți membrii grupei.

Salutul: Salutul meu adresat copiilor este : „ Bună dimineața, dragi copii, bine ați venit la grădiniță !” iar copiii când se salută își dau din mână în mână o floare și se adresează următorului copil cu expresia “Bună dimineața, ...Andrei!”, salutul curgând firesc de la o margine la alta a semicercului într-o atmosferă de relaxare și bună dispoziție.

Calendarul Naturii - prin intermediul unei conversații voi stabili, împreună cu copiii vremea de afară, caracteristicile zilei respective, și anotimpul în care ne aflăm.

Activitatea de grup- se va realiza printr-un moment de înviorare pe melodia ”Buna dimineata!”

Noutatea zilei

Voi capta atenția copiilor prin utilizarea unui film de animație. Preșcolarii vor face cunoștință cu niste personaje tare dragute: Ariciul – Țepi , Veverița – Vivi , Broasca – Oachi , Albina – Zumzi . Acestia, ajunsi la Copacul Dorintelor, fac cunoștință cu un nou personaj, Domnul Bu care de zeci de ani îngrijește copacul. Acesta îi informează că dorințele sunt îndeplinite de Copacul magic numai în cadrul unei festivități anuale, la care participă toate animalele pădurii. Din păcate, din lipsă de timp, anul acesta petrecerea nu se mai organizează. Cei patru prieteni se oferă să se ocupe de organizarea festivității, urmând instrucțiunile Bufniței. Fiecare dintre ei va rezolva activități aferente unei discipline, sub îndrumarea personajului nou întâlnit. La finalul unei lecții, primesc un obiect cu care au operat în cadrul jocului (diferit în funcție de lecție: coif, balon, steguleț etc.)

Pentru ca nu o sa reusim sa ii ajutam pe toti in cursul zilei de astazi, eu m-am gandit sa incepem cu Broasca – Oachi desfășurând la matematica jocul ”Decoram coifuri pentru serbare”. Va trebui să identificăm jetoanele cu diferite formele geometrice, să le alegem doar pe cele mari, mici, să găsim formele geometrice care nu se potrivesc.

Urmeaza activitatea de abilități practice, „Decoram costumul Broscutei – Oachi ”, unde copiii vor lipi pe siluetele broscutei forme geometrice din hartie glasata de diferite culori.

Dupa pauza, copiii intra in sala pe melodia „Culorile”, fiind îndrumați spre un centru de activitate. Copiii intuiesc materialele de la fiecare centru, ascultă cerințele mele și sarcinile pentru fiecare dintre centre, așezându-se la centrul la care vor să lucreze:

ARTĂ: “ Ne jucăm și colorăm” La acest centru copiii vor trebui să completeze fișa prin lipirea abțibildului potrivit si să coloreze diferite imagini, respectând conturul și culoarea acestora;

CONSTRUCȚII: „Constructorii” La acest centru va trebui sa construiți prin asamblare, îmbinare modele din realitatea înconjurătoare din materialele puse la dispoziție;

JOC DE MASĂ: „ Alege și potrivește” În cadrul acestui centru va trebui să recunoască jetoanele care ilustrează formele geometrice cunoscute; să aleagă corect forma care corespunde jetonului lipsă de pe planșă;

Voi supraveghea desfășurarea activității, intervenind doar dacă este necesar sau dacă voi fi solicitată. Voi interveni cu explicații suplimentare acolo unde este nevoie, sugerând copiilor diverse soluții.

După ce aceștia au îndeplinit sarcinile , fac împreună cu ei o scurtă evaluare a activității. Vom trece pe la fiecare centru , cei care au lucrat acolo ne vor explica ce au avut de făcut , iar restul preșcolarilor apreciază în ce măsură au realizat sarcina de lucru (**turul galeriei**).

Se vor lua în considerare următoarele criterii: respectarea tehnicilor de lucru, creativitatea și originalitatea, finalizarea lucrării.

Se va executa **jocul de intrecere** : ” **Constructorii inventivi**”. Copiii sunt impartiti in 2 echipe. Fiecare copil va avea in mana cate un cub din lemn. La semnalul de pornire, primii copii alearga, pune cubul in cerc si se intoarce tot prin alergare la capatul coloanei. Cubul trebuie asezat de catre fiecare copil, in asa fel incat sa formeze o constructie cat mai ingenioasa.

În finalul activității educatoarea va face aprecieri despre modul în care copiii s-au implicat în ajutarea Broscutei suparate, iar acesta le oferă copiilor în dar o mămăruță de ciocolată.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Nr. crt.	Evenimentul didactic	Conținutul științific	Strategia didactica	Evaluare
1.	Momentul organizatoric	• Aerisirea sălii de grupă; • Pregătirea materialului didactic necesar; • Intrarea copiilor în sala de grupă; • Organizarea și desfășurarea Întâlnirii de dimineață cu momentele specifice.	Conversația Calendarul naturii	Observarea curentă Aprecieri verbale
2.	Captarea Atenției	Voi capta atenția copiilor prin utilizarea unui film de animație. Copiii vor face cunostința cu Ariciul – Țepi , Veverița – Vivi , Broasca – Oachi , Albina – Zumzi, vor asculta povestea lor.	Conversația Problematizarea	Continua
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Așa că noi îl vom ajuta astăzi doar pe unul din cei patru prieteni, desfășurând jocul ”Decorăm coifuri pentru serbare”. Va trebui să identificăm jetoanele cu diferite formele geometrice, să le alegem doar pe cele mari, mici, să găsim formele geometrice care nu se potrivesc.	Conversația Explicația	Observarea curentă Continua
4.	Reactualizarea cunoștințelor	Folosind metoda activă Cubul, copiii vor veni pe rând și vor rostogoli cubul, denumind forma geometrică de pe fața acestuia, iar pe urmă vor asocia acea formă cu un obiect din lumea	Exercițiul Metoda Cubul Problematizarea	Observarea comportamentului copiilor

		Tranziție - Se cântă cântecul ”Culorile se ceartă”, copiii deplasându-se la măsuțe. Evaluarea parțială a activității Fiecare copil va primi o fișă de muncă independentă și va rezolva sarcinile acesteia. *Unește fiecare grupă cu cifra care arată numărul de elemente. *Colorează atâtea pătrățele câte îți indică cifra! Fișele individuale vor fi așezate pe panou pentru a putea fi vizualizate de copii și de părinți. Se vor face aprecieri asupra modului în care copiii au participat la desfășurarea jocului. Pentru a încheia această activitate, voi deschide cutia magică în care se află floricele colorate, din care copiii își vor alege una.		Evaluarea fișelor
6.	Obținerea performantei	Tranziția spre următoarea parte a activității se va face prin metoda ”Mâna oarbă”: Pentru că fiecare dintre voi v-ați ales câte o floricică colorată, vă veți așeza la masa unde vedeți floarea de aceeași culoare cu ecusonul vostru. Prima data se așează floricelele galbene, pe urmă cele albastre, verzi și roșii. Ca să o facem fericită pe Broscuța Oachi, m-am gândit că ar fi bine	Conversația,	Continua

		ca astăzi, la activitate practică, să îi decorăm și costumul cu multe forme geometrice frumos colorate. Intuirea materialului didactic și explicarea modului de lucru. Împreună cu toți copiii vom analiza materialele primite: lipici, silueta broscutei, forme geometrice de diferite culori. O altă etapă importantă în desfășurarea activității practice o reprezintă „încălzirea mâinilor” și o voi realiza prin câteva versuri cunoscute de copii: ”Mișcăm degetelele/ Batem tare palmele/ răsucim încheietura și dăm mingea dura, dura” Efectuarea lucrărilor de către copii. Se da semnalul de începere a lucrului. Voi supraveghea modul în care copiii își realizează lucrările, iar dacă va fi nevoie voi interveni cu explicații individuale. Voi încuraja pe cei mai puțin abili și voi urmări ca toți copiii să-și ducă munca la bun sfârșit. Voi urmări corectitudinea, acuratetea lucrărilor, cooperarea între copii. Când majoritatea copiilor au terminat, voi da preavizul și apoi semnalul de încetare a lucrului.	Explicația Conversația Explicația Frontal Conversația	
--	--	--	---	--

		<u>Evaluarea partiala pe grupe :</u> Dupa incetarea lucrului se evalueaza lucrarile, urmarind aprecierea critica si autocritica privind acuratetea, corectitudinea si estetica lucrarilor.		
7.	Realizarea feed - backului	Are loc prezentarea centrelor si a materialelor didactice specifice fiecarui centru. Copiii recunosc materialele de pe masute si intuiesc ce au de facut cu acestea. Copiii sunt anuntati ca astazi se vor juca in mai multe feluri la diferite centre. Observa ca aceste centre au legatura cu tema zilei, deci vor construi diferite obiecte din Lego si Rotodisc , vor colora fisele respectand culoarea si conturul sau vor alege dintr-o multime de jetoane pe cele care ilustreaza forma geometrica potrivita, daca vor alege centrul joc de masa. Dar trebuie sa fie foarte atenti și sa rezolve corect sarcinile. Ii voi invita astfel pe copii sa isi aleaga centrul unde vor sa isi desfasoare activitatea pentru ca jocul sa poata incepe. Trec pe la fiecare sector si le dau indicatii cu privire la ceea ce au de facut. Copiii isi desfasoara activitatea colaborand , comunicand liber, exersand deprinderile de lucru invatate pentru a duce la bun sfarsit sarcina specifica centrului ales.	Exercitiul Observatia	Observarea

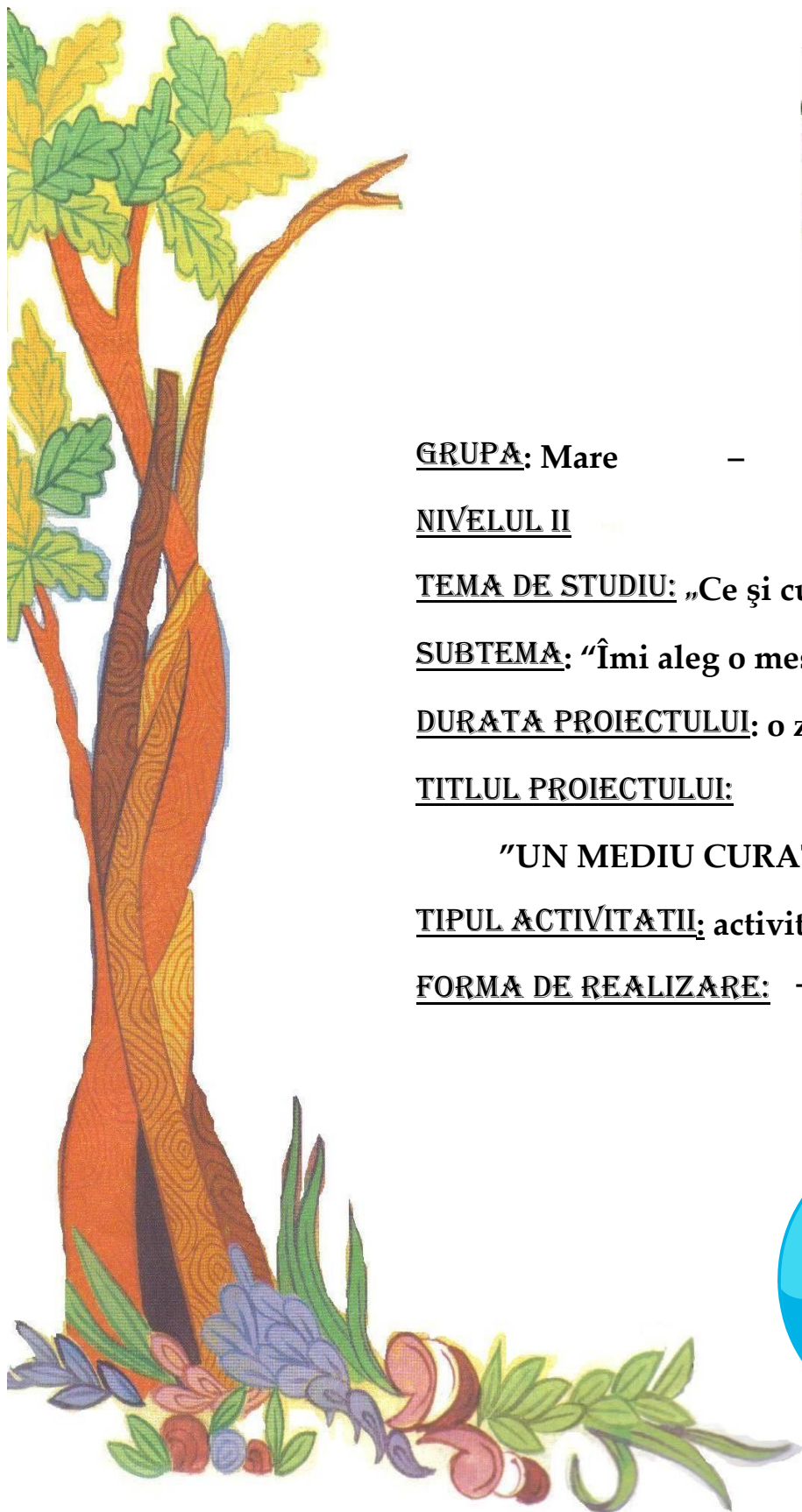
		ARTĂ: “ Ne jucăm și colorăm” La acest centru copiii vor trebui să completeze fișa prin lipirea abțibildului potrivit și să coloreze diferite imagini, respectând conturul și culoarea acestora; CONSTRUCȚII: „ Constructorii” La acest centru va trebui să construiți prin asamblare, îmbinare modele din realitatea înconjurătoare din materialele puse la dispoziție; JOC DE MASĂ: „ Alege și potrivește” În cadrul acestui centru va trebui să recunoască jetoanele care ilustrează formele geometrice cunoscute; să aleagă corect forma care corespunde jetonului lipsă de pe planșă; Voi supraveghea desfășurarea activității, intervenind doar dacă este necesar sau dacă voi fi solicitată. Voi interveni cu explicații suplimentare acolo unde este nevoie, sugerând copiilor diverse soluții.	Metoda Blazonului	comportamentului copiilor Continua
6.	Evaluarea activității	Dupa ce acestia au indepinit sarcinile, fac impreuna cu ei o scurta evaluare a activitatii. Vom trece pe la fiecare centru , cei care au lucrat acolo ne vor explica ce au avut de facut, iar restul prescolarilor apreciaza in ce masura au realizat sarcina de lucru (turul galeriei). Se vor lua în considerare următoarele criterii: respectarea tehnicilor de lucru, creativitatea și originalitatea, finalizarea lucrărilor.	analiza produselor activității observația Turul galeriei	Orală, analiza produselor activității

8.	Incheierea activitatii	Pentru că azi am aflat multe despre formele geometrice, Broscuta Oachi ne roagă să ne și distrăm întrecându-ne în jocul: „Constructorii inventivi” (revista Filip nr. 31) împreună cu ea. Descrierea jocului: Copiii sunt impartiti in 2 echipe, echipa fetitelor si echipa baietilor, asezate la start pe 2 coloane. Dupa linia de pornire, la 2 m in fata fiecărei coloane se va aseza un cerc. Fiecare copil va avea in mana cate un cub din lemn. La semnalul de pornire, primii copii alearga, pune cubul in cerc si se intoarce tot prin alergare la capatul coloanei. Cubul trebuie asezat de catre fiecare copil, in asa fel incat sa formeze o constructie cat mai ingenioasa, fara a iesi din cerc si fara a fi aruncat. Castiga echipa care termina prima, si realizeaza constructia cea mai ingenioasa. In final, copiii își vor autoevalua comportamentul, activitatea, vor aprecia pe cei mai activi colegi. Activitatea zilei este finalizata cu aprecieri asupra efortului depus de catre copii. Drept recompensa ,copiii primesc o recompensa dulce.	Conversația Explicația Jocul Analiza	Autoevaluarea
----	-------------------------------	---	--	---------------

*GRĂDINIȚA CU
PROGRAM PRELUNGIT,
STEP BY STEP, GALATI*

PROIECT DE
ACTIVITATE
INTEGRATĂ

PROF. ÎNV. PREȘC.
BOLDEANU LOREDANA



GRUPĂ: Mare –

NIVELUL II

TEMA DE STUDIU: „Ce și cum vreau să fiu?”

SUBTEMA: “Îmi aleg o meserie”

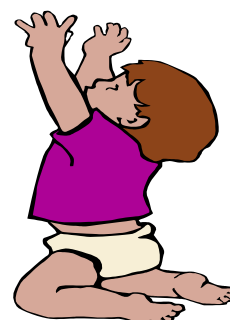
DURATA PROIECTULUI: o zi

TITLUL PROIECTULUI:

“UN MEDIU CURAT – O VIAȚĂ SĂNĂTOASĂ”

TIPUL ACTIVITĂȚII: activitate integrată

FORMA DE REALIZARE: - frontală
- pe grupe
- individuală



ARGUMENT

Trăim într-o lume a conviețuirii, o lume în care împărțim totul cu alte nații sau viețuitoare, motiv pentru care suntem datori să apreciem natura cu bogățiile ei, fără a o exploata sau a o distruge.

Pământul nu dispune de rezerve interminabile, iar omul, mai mult sau mai puțin conștient, poate epuiza aceste resurse dătătoare de aer, apă, lumină hrană etc. Din acest motiv, orice om trebuie să respecte legile scrise sau nescrise care protejează natura și tot ceea ce cuprinde ea.

Putem visa la o lume mai bună, mai curată, la un univers al păcii și înțelegerii; nu se așteaptă totul doar de la copii, dar cu ajutorul lor, prin intermediul lor, se poate face un pic mai bine, se poate ajunge și la sufletul celor mari.

Cu toate că adulții sunt exemplele clare, vizibile de urmat ale copiilor, și copiii pot fi exemple pentru adulți. Copiii admiră natura cu alți ochi, fiind în perioada de descoperire a ei, și o contemplă mai bine decât adultul.

Se profită, într-o oarecare măsură, de vârsta „micului curios” și se prezintă natura cu secretele ei într-o manieră cât mai accesibilă și plăcută; așa se poate face din mica ființă umană un mare iubitor al naturii, dar nu în ultimul rând un protector al ei.



SCOPUL: Formarea unei atitudini responsabile și active pentru gestionarea și ocrotirea mediului înconjurător, în vederea menținerii echilibrului ecologic.

“Un mediu curat – o viață sănătoasă”, ar trebui să fie o deviză pentru întreaga populație a globului. Este nevoie de mai multă atenție și de mai multă responsabilitate din partea fiecărui cetățean pentru a trăi într-un mediu curat, pentru a respira aer curat, pentru a bea apă curată și pentru a putea folosi condițiile de viață pe care ni le oferă natura.

OBIECTIVE CADRU:

- Formarea și exersarea unor deprinderi de îngrijire și ocrotire a mediului înconjurător, în vederea educării unei atitudini pozitive față de acesta;
- Educarea unei exprimări verbale corecte din punct de vedere fonetic, lexical și sintactic.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să manifeste disponibilitate în a participa la acțiuni de îngrijire și protejare a mediului, aplicând cunoștințele dobândite;
- Să aplice norme de comportare specifice asigurării sănătății și protecției omului și naturii;
- Să distingă sunetele ce compun cuvintele și să le pronunțe corect.



RESURSE:

a) *Umane: preșcolarii din grupa pregătitoare, educatoarea, o asistentă medicală*

b) *Spațiale: sala de grupă*

c) Bibliografice:

1. *„Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii”*, Ediția a II a revizuită și adăugită, București, 2005

2. Ionescu, Al., Săhleanu, V. Bandiu (1989), *„Protecția mediului înconjurător și educația ecologică”*, București, Ed. Ceres

3. Marcela Meraru, Valeria Opreșorean (2004), *„Scrisoarea pământului către copii”*, Ed. Emia

4. ***, *“Revista învățământului preșcolar 1 -2 /2010”*

5. ***, (2009), *“Curriculum pentru învățământul preșcolar”*, Editura DPH, București

6. Bocoș, M., Avram, I., Catalano, H., Someșan, E., (2009), *Pedagogia învățământului preșcolar*, Editura Presa Universitară

7. Clujeană, ClujGrama, F., și -Napocacolaboratorii, (2008), *“Activitatea integrată din grădiniță”*, Editura DPH, București.

8. Culea, L., (2008), *“Aplicarea noului curriculum”*, Editura Diana, Pitești.

9. Grama, F., și colaboratorii, (2009), *Aplicații ale noului curriculum” (vol. I, II și III)*, Editura DPH, București

REZULTATE AȘTEPTATE:

- Atitudini pozitive ale copiilor pentru păstrarea unui mediu înconjurător curat,

nepoluat

Lucrări realizate de copii din diferite material refolosibile

Implicarea cât mai multor factori educativi în inițierea diferitelor acțiuni în scopul păstrării și protejării mediului înconjurător (să nu arunce gunoaie decât în locurile special amenajate, să protejeze plantele și animalele)



Etapa I: ACTIVITATE DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

- ❖ *ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ:* „Meserii îndrăgite de copii”
- ❖ *RUTINE:* micul dejun, igiena, spălatul și toaleta
- ❖ *TRANZIȚII:*
 1. „Aș vrea să devin ...” – joc distractiv
 2. „Țesătoarele” – cântec
 3. „Brutarul” – cântec
 4. “Micii ecologiști” - poezie

Etapa a II-a:

2. ACTIVITATE PE DOMENII EXPERIENȚIALE

ACTIVITATE INTEGRATĂ:

DOMENIUL ȘTIINȚE+DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE

- ❖ **DOMENIUL ȘTIINȚE:** „Vreau să apun ce știu despre ...” - joc didactic

- ❖ **DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE:** „Cu ce sunet începe/se termină cuvântul ...?” - joc didactic

1. ACTIVITĂȚI LIBER ALESE

- ❖ ARTĂ: “Medalioane ecologice” – tăiere, lipire
- ❖ JOC DE ROL: “De-a doctorul”
- ❖ MANIPULATIVE: “Meserii îndrăgite” – puzzle
- ❖ BIBLIOTECĂ: “Cum ar fi dacă aș fi ...” – vizionare DVD – soft educațional

Etapă a III-a: ACTIVITĂȚI LIBER ALESE

- “Salvați Pământul!” – mesaje /motto-uri ecologice
- „Copiii fericiți ai unui pământ fericit” – joc cu cântec (imnul ecologiștilor)

INVENTAR DE PROBLEME:

CE ȘTIU COPIII	CE DORESC SA AFLE
• omul, animalele, plantele, alcătuiesc lumea vie; • oamenii pot avea diverse meserii/profesii • viețuitoarele au nevoie de aer, apă, lumină, căldură; • ce sunt deșeurile și care sunt; • unele lucruri despre poluare; • pădurile tăiate produc alunecările de teren și inundațiile; • pădurile produc aer curat; • cum se economisește consumul de energie electrică, consumul de apă;	• ce sunt defrișările; • cum se selectează deșeurile; • ce înseamnă să fii ecologist; • meseria de ecologist • care sunt sursele de poluare pentru: aer, apă, sol (gaze, praf, polen, fum, ciment, apa industrială, detergenții, apa menajeră, îngrășăminte chimice, insecticide) • Tăierea abuzivă a pădurilor are efecte negative: - dispariția unor plante; - dispariția unor animale; - călduri mari; - secetă; - poluare.

CENTRUL TEMATIC:

Am amenajat centrul tematic împreună cu copiii. L-am decorat cu fotografii din activități anterioare, care au la bază obiective ale educației ecologice, cu steagul eco, precum și prouncile eco, pe care le-a comentat împreună.

Scopul amenajării unui astfel de centru în săptămâna în care tema se referă la meserii, vine să completeze rolurile în care s-au aflat copiii în ultimele zile. Acestea au avut în vedere câte o meserie căreia copiii i-au descoperit tainele în fiecare zi a acestei săptămânii, prin jocurile de rol desfășurate.

Astăzi a venit rândul ecologiștilor să își facă simțită prezența în lumea celor mici, determinându-i să își formeze comportamente adecvate educației ecologice și de protecție a mediului înconjurător.

Etapa I: ACTIVITATE DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ: „MESERII ÎNDRĂGITE DE COPII”

▪ Obiectiv operațional:

01-Să descrie verbal anumite meserii, pe baza cunoștințelor asimilate anterior și pe baza propriilor experiențe de viață.

▪ Strategii didactice:

a) Metode și procedee:

- *expozitiv-euristice*: conversația, explicația, problematizarea, demonstrația, brainstorming-ul, observația
- *evaluativ-stimulative*: aprecierea verbală

b) Materiale didactice: imagini, reprezentând diferite meserii

Ziua debutează cu întâlnirea de dimineață.

Copiii intră în sala de grupă, împreună cu educatoarea, cântând cântecul “Țesătoarele” și executând mișcările sugerate de textul cântecului.

Pentru salutul de dimineață, se folosește metoda “Amestecă – îngheață – formează perechi”. La semnalul educatoarei: “Cu toții să ne adunăm și două cercuri să formăm”, copiii se așază pe un rând, numără câte doi, apoi formează două cercuri concentrice.

Începe jocul:

- la semnalul educatoarei: “Amestecă!”, copiii se învârt în cerc, în sensuri opuse
- la semnalul educatoarei: “Îngheață!”, copiii se opresc pe loc

-la semnalul educatoarei: *“Formează perechi!”*, copiii se întorc față în față, câte unul din fiecare cerc, se prind de mână și se salută, atât în limba română, cât și în limba engleză. Apoi, copiii se așază pe covoraș, așa cum sunt obișnuiți în acest moment al zilei.

În continuare se face prezența și se completează calendarul naturii, adresându-se copiilor întrebările obișnuite:

Se face o scurtă recapitulare a tuturor meseriilor despre care s-a discutat în această săptămână, pe baza unor cartonașe care ilustrează aceste meserii.

Educatorea adresează întrebări despre fiecare, iar copiii formulează răspunsuri.

Fiecare copil vorbește apoi despre meseriile părinților săi, precum și despre meseria pe care și-ar dori să o practice, la timpul potrivit.

Copiii sunt curioși să afle în ce s-a costumat educatoarea și cum se numește meseria respectivă.

Noutatea zilei: Ce înseamnă să fii ecologist?

După întâlnirea de dimineață, vom începe să cercetăm tainele acelei meserii, precum și legătura dintre această meserie și altele, pe care copiii le cunosc deja.

Etapă a II-a: 2.ACTIVITATE PE DOMENII EXPERIENȚIALE

ACTIVITATE INTEGRATĂ:

DOMENIUL ȘTIINȚE+DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE

- ❖ **DOMENIUL ȘTIINȚE:„Vreau să apun ce știu despre ...” - joc didactic**
- ❖ **DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE:„Cu ce sunet începe/se termină cuvântul ...?” - joc didactic**

TIPUL DE ACTIVITATE:*consolidare de cunoștințe*

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Verificarea și consolidarea cunoștințelor referitoare la diverse profesii și meserii întâlnite în societate, precum și legătura acestora cu însemnătatea meseriei de „ecologist”

MIJLOC DE REALIZARE: joc didactic

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1 - să recunoască profesiile/meseriile, pe baza imaginilor prezentate și a cunoștințelor anterioare
- O2 - să asocieze imaginea profesiei/meseriei cu imaginea uneltelor necesare pentru desfășurarea ei, ținând cont de caracteristicile acesteia
- O3 - să motiveze legătura dintre meseria de ecologist și celelalte meserii, având în vedere discuțiile avute în prealabil

- O4 -să sesizeze sunetul inițial/final al cuvintelor care denumesc meseriile/ustensilele/persoanele care practică aceste meserii, în funcție de informațiile primite până acum

STRATEGII DIDACTICE:

a) Metode și procedee:

-*expozitiv-euristice*: conversația, explicația, demonstrația, observația, problematizarea, învățarea prin cooperare
 -*algoritmice*: exercițiul

-*evaluativ-stimulative*: aprecierea verbală

b) **Materiale didactice:** cartonașe care ilustrează diferite meserii și ustensilele acestora, un panou mare pe care se vor realiza blazoanele, saci menajeri și ziare pentru confecționarea costumului educatoarei

SARCINI DIDACTICE:

- recunoașterea și denumirea meseriilor și ustensilelor prezentate pe cartonașe
- stabilirea unei legături între acestea și meseria de ecologist
- recunoașterea sunetului inițial/final al cuvintelor care denumesc meseriile, uneltele specifice
 fiecăreia, precum și persoanele care le practică

ELEMENTE DE JOC: aplauzele, mișcarea, stimulente verbale

REGULI DE JOC:

1. Copiii trebuie să recunoască ustensilele și să denumească profesia/ meseria căreia aparțin, dar și oamenii care o practică.
2. Copiii trebuie să asocieze caracterul meseriilor prezentate cu specificul ecologiștilor.
3. Copiii trebuie să sesizeze sunetul inițial/final al cuvintelor care denumesc meseriile, ustensilele și persoanele care le practică.

DESFAȘURAREA ACTIVITĂȚII

NR. CRT.	ETAPELE ACTIVITĂȚII	OB. OP.	CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1.	Moment organizatoric		Educatoarea crează condițiile organizatorice și psihopedagogice necesare pentru desfășurarea eficientă a activității: aerisește sala, pregătește materialul didactic, ș.a.	Conversația	
2.	Captarea atenției		Educatoarea le povestește copiilor despre costumul ei (din ce este confecționat) și prezintă motivul pentru care s-a îmbrăcat așa: <i>Costum eu mi-am confecționat Și-n ecologist m-am transformat, Pământul vreau să-l protejez Și multe plante să plantez.</i> Copiii sunt curioși să afle mai multe despre această meserie, despre rolul ecologiștilor și activitățile acestora Educatoarea le prezintă centrul tematic, cu pozele din activitățile lor din trecut, explicând caracterul ecologic al acestora și motivând denumirea materialelor utilizate ca fiind ecologice. Educatoarea citește apoi, de pe panou, câteva porunci ecologice, pe care le discută cu copiii, subliniind importanța respectării acestora.	Conversația Explicația Demonstrația Observația	
3	Anunțarea temei și a obiectivelor urmărite		Se anunță copiii că astăzi vor pătrunde în tainele acestei meserii, jucându-se cu diferite cartonașe cu imagini care reprezintă meseriile cunoscute de ei.	Conversația	

4.	<i>Prezentarea conținutului și dirijarea activității</i>		Pentru această secvență a activității se folosește „ <i>Tehnica blazonului</i> ”.	Conversația Explicația	Evaluarea se face prin
		01 02 03 04	Li se explică copiilor în ce constă jocul propus: ➤ fiecare copil își va alege câte o imagine care ilustrează o meserie ➤ fiecare copil va denumi meseria aleasă, apoi va selecta cartonașele care reprezintă unelte specifice fiecărei meserii ➤ fiecare copil va spune, care crede că este legătura dintre meseria pe care el a ales-o și meseria de ecologist ➤ toate cartonașele vor fi așezate corespunzător, în blazoane (fiecare blazon va reprezenta o meserie, împreună cu ustensilele specifice ei) ➤ educatoarea solicită copiilor, prin sondaj, să recunoască sunetul inițial/final al unor cuvinte care denumesc meserii, ustensile specifice meseriilor sau persoane care practică anumite meserii	Observația Demonstrația Exercițiul Problematizarea	aprecieri verbale și întrebări care solicită rezolvarea unor situații problematice.
5.	<i>Obținerea performanței</i>		Pentru a se verifica dacă blazoanele au fost întocmite corect, se utilizează metoda de învățare prin cooperare „<i>Turul galeriei</i>”. Copiii vor trece, pe rând, prin fața panoului cu blazoane, pentru a se convinge de corectitudinea întocmirii lor. În cazul în care există cartonașe așezate într-un blazon necorespunzător, copiii le vor schimba locul, așezându-le în blazonul potrivit și motivând alegerea făcută.	Conversația Explicația Observația Demonstrația	Educatoarea solicită copiilor să motiveze alegerea făcută. (în cazul în care au hotărât să schimbe locul cartonașelor)
6.	<i>Concluzii și aprecieri</i>		Educatoarea face aprecieri verbale colective și individuale, cu privire la activitatea copiilor.	Conversația	Aprecieri verbale

TRANZIȚIE – pentru trecerea la centre

❖ JOC DISTRACTIV: “Aș vrea să devin ...”

Educatorea împarte copiii în trei echipe, prin distribuirea semnelor:

- *Un laptop, simbolul eco și o cruce de culoare roșie* – ilustrate în imagini

Copiii se așază pe scaune, în cerc, iar unul dintre ei stă în mijloc, în picioare. La semnalul copilului din mijloc: “*Aș vrea să devin ...*”, copiii care au semnul meseriei rostite, trebuie să își schimbe locurile între ei. Cel care va rămâne fără scaun, va sta în mijloc și va rosti din nou “*Aș vrea să devin ...*”

- Copiii care au simbolul ecologic, vor reacționa la meseria de *ecologist*
- Copiii care dețin crucea roșie, își vor schimba locurile la auzul meseriei de *doctor*
- Copiii care au primit o imagine cu un laptop, se vor schimba în momentul rostirii oricărei alte meserii, cu excepția celei de doctor și ecologist

După desfășurarea jocului, educatoarea prezintă copiilor centrele la care vor lucra în continuare.

Fiecare copil se va așeza la central care este simbolizat prin semnul pe care el îl deține.

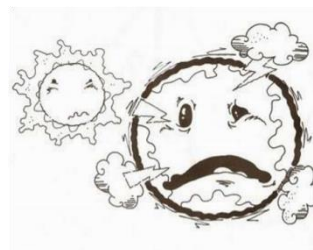
- **Alfabetizare:** un laptop (în ideea că și prin mijloace moderne putem afla lucruri interesante despre meserii)
- **Artă:** simbolul de pe steagul eco
- **Joc de rol:** crucea roșie
- **Manipulative:** nu are semn, deoarece acest centru va fi deschis pentru cei care și-au terminat sarcinile la celelalte centre

Etapa a II-a:



2.ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 1)

❖ ARTĂ: “Medalioane ecologice” - ALA/DEC



▪ **Mijloc de realizare:** tăiere, lipire

▪ **Obiective operaționale:**

01 – Să îmbine creativ materialele puse la dispoziție pentru a realiza medalioanele ecologice, fructificându-și imaginația, și ținând cont de ideile date de către educatoare.

02 – Să aplice corect aracetul și banda dublu adezivă, ținând cont de acuratețea lucrării și respectând indicațiile primite.

▪ **Strategii didactice:**

a) Metode și procedee:

-*expozitiv-euristice*: conversația, explicația, demonstrația, observația

-*algoritmice*: exercițiul

-*evaluativ-stimulative*: aprecierea verbală

b) Materiale didactice: pensule, aracet, foarfecă, hârtie verde, CD-uri, bandă dublu adezivă, pâslă verde, șnur verde

OBSERVAȚIE: Toate materialele utilizate pentru realizarea medalioanelor sunt ecologice.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

- ✓ Copiii care au ales acest centru vor pregăti o surpriză pentru toată grupa – câte un medallion al ecologiștilor pentru fiecare copil.
- ✓ Sunt prezentate materialele cu care se va lucra: pensule, aracet, foarfecă, hârtie verde, CD-uri, bandă dublu adezivă, pâslă verde, șnur verde.
- ✓ Copiii văd pe panoul centrului tematic un medalion identic cu cel pe care ei vor trebui să îl realizeze.
- ✓ Educatoarea descrie modul de lucru, precum și normele de siguranță pentru folosirea foarfecelor și a celorlalte materiale cu care vor lucra.
- ✓ Înainte de începerea lucrării, se vor efectua câteva exerciții pentru încălzirea mușchilor fini ai degetelor: *închidem și deschidem pumnișorii, ne spălăm pe mâini, scuturăm mâinile, ștergem fiecare degetel, cântăm la pian, cântăm la fluier, batem din palme ș.a.*
- ✓ Se solicită copiilor începerea lucrării.
- ✓ Copiii vor primi ajutor din partea educatoarei pentru realizarea medalioanelor.
- ✓ La final se vor analiza lucrările, cu aprecieri individuale și colective, apoi se vor împărți medalioanele colegilor de grupă.

□ JOC DE ROL: "De-a doctorul" –
ALA/DLC



▪ **Mijloc de realizare:** convorbire, joc de rol

▪ **Obiectiv operațional:**

01 – Să-și însușească responsabilitățile și activitatea unui medic, intrând în rolul acestuia și însușindu-și un comportament adecvat într-un spital sau farmacie.

▪ **Strategii didactice:**

a) Metode și procedee:

- expozitiv-euristice*: conversația, explicația, demonstrația, observația
- algoritmice*: exercițiul
- evaluativ-stimulative*: aprecierea verbală



- b) Materiale didactice: halate albe, măști pe față și bonete, seringi, stetoscop, vată, pansament, termometru și alte ustensile folosite de medici, jucării de pluș, păpuși, care au rolul de pacienți, o listă cu ghicitori despre doctori și instrumentele acestora

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

- ✓ Copiii de la acest centru vor avea posibilitatea să cunoască o asistentă, care le va coordona jocul de rol.
- ✓ După ce au făcut cunoștință, asistenta medicală le va povesti câteva lucruri despre meseria de doctor, despre avantajele și dezavantajele acestei meserii. De asemenea, le sunt aduse în vedere varietatea categoriilor de medici, exemplificându-se domeniul de activitate pentru fiecare.
- ✓ Li se prezintă copiilor materialele existente la acest centru, scopul și utilitatea lor.
- ✓ Li se propune copiilor să se joace de-a doctorul, folosind materialele didactice prezentate.

De-a doctorul

Scopul: - dobândirea unui comportament adecvat într-un spital sau farmacie - interpretarea rolului unui medic sau pacient

Materiale: - halate albe, măști pe față și bonete, seringi, stetoscop, vată, pansament, termometru și alte ustensile folosite de medici, jucării de pluș, păpuși, care au rolul de pacienți

Pregătirea jocului: Pentru captarea atenției, asistenta va spune ghicitori despre doctori și instrumentele acestora. Copilul care ghicește răspunsul la ghicitoare, va fi costumat în doctor și va primi instrumentele necesare practicării acestei meserii.

Desfășurarea jocului: Se numește un doctor, o asistentă și un pacient, care își vor schimba apoi rolurile între ei. Aceștia se transpun, pentru câteva momente în rolul celor menționați și vor desfășura acțiunile din activitatea acestora.

□ **MANIPULATIVE**: "Meserii îndrăgite" – puzzle - ALA/DȘ, DPM

▪ **Mijloc de realizare**: puzzle cu meserii

▪ **Obiectiv operațional**:

01 – Să recompună puzzle-urile reprezentând imagini cu meserii, pe baza cunoștințelor însușite anterior.

▪ **Strategii didactice**:

a) Metode și procedee:

-*expozitiv-euristice*: conversația, explicația, demonstrația

- algoritmice:exercițiul
- evaluativ-stimulative:aprecierea verbală
- b) Materiale didactice: puzzle-uri cu meserii



DESĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Copiii de la acest centru, au ca și sarcină recompunerea unor puzzle-uri care reprezintă imagini cu meserii, consolidându-și, prin discuții, noțiunile de bază despre acestea.

Acest centru va fi permanent deschis, pentru copiii care își vor termina activitatea la celelalte centre.

- ALFABETIZARE: "Cum ar fi dacă aș fi ..." – vizionare DVD – soft educațional
– ALA/DLC, DȘ

- Mijloc de realizare: vizionare DVD – soft educațional

- **Obiectiv operațional:**



- 01 – Să urmărească filmulețul cu atenție, răspunzând corect (prin click) la întrebările adresate.
- 02 – Să resolve corect fișa dată, în funcție de cerințele specificate.



- **Strategii didactice:**

- a) Metode și procedee:
 - expozitiv-euristice:conversația, explicația, observația, demonstrația
 - algoritmice:exercițiul
 - evaluativ-stimulative:aprecierea verbală
- b) Materiale didactice:soft educațional – lecție cu meserii, fișă de lucru

DESĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

- ✓ În acest centru, copiii vor avea posibilitatea să revadă personaje îndrăgite din softul educațional "Peripețiile lui Chiț", care au pornit în călătoria vieții lor, făcând cunoștință cu mediul înconjurător și cu toate componentele sale.
- ✓ În lecția 5 de pe acest soft, personajele poposesc într-un spital, datorită unui mic accident la lăbuța unuia dintre ei. Aici, fac cunoștință cu medical, care le povestește despre această minunată meserie, apoi, printr-un brainstorming, trec în revistă principalele meseri, precum și denumirea persoanelor care le practică.
- ✓ Lecția este interactivă, incitând copiii la răspuns, prin click și apreciind răspunsurile corecte cu fețe zâmbitoare.
- ✓ Tot aici, copiii au posibilitatea să parcurgă virtual jouri educative, care consolidează informațiile primite din lecție.
- ✓ Pe baza a ceea ce au vizionat, copiii vor completa o fișă de lucru, care vizează elemente de recunoaștere a meseriilor și uneltele specifice

acestora, dar și elemente de educarea limbajului: despărțiri în silabe, reprezentarea grafică a acestora, încercuirea cifrei corespunzătoare numărului de silabe pentru un cuvânt etc.

- ✓ Pentru rezolvarea fișei, educatoarea le va explica sarcinile copiilor, apoi aceștia vor lucra individual la rezolvarea lor.

Etapa a III-a: ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 2)

- ***“Salvați Pământul!” – mesaje /motto-uri ecologice***
- ***„Copiii fericiți ai unui pământ fericit” – joc cu cântec (imnul ecologiștilor)***
- ❖ După finalizarea activităților pe centre, copiii sunt poftiți în fața centrului tematic, unde primesc medalioanele confecționate de colegii lor la centrul „Artă”.
- ❖ Pentru a putea primi medalionul, fiecare copil trebuie să spună un mesaj/motto ecologic, pe care educatoarea îl va nota pe un sticker și îl va lipi pe un glob pământesc, în semn de solidaritate cu pământul.
- ❖ Educatoarea le promite copiilor că va redacta o carte care va conține aceste mesaje ecologice.
- ❖ Toți copiii sunt poftiți la petrecerea ecologiștilor. Fiecare primește câte un coif confecționat din ziare (copiii au confecționat coifurile cu câteva zile înainte de această activitate).
- ❖ Se interpretează imnul ecologiștilor, iar copiii ies apoi fericiți din sală.

ANEXA 1: GHICITORI

Cu el ne-ascultă inima

Să vadă cum bate ea

ANEXA 2: FIȘĂ DE LUCRU

Numele și prenumele

Data:

„Roata vremii se-nvârtește/Fiecare se gândește
Și va spune cu glas tare/Ce va fi când va fi mare?”

1  2 3 4	     	2 5  3 1
1  4 5 3	     	5 2  4 3
4 2  3 5	     	3 1  2 4

- Recunoaște și denumește meseriile ilustrate. Trage o linie de la persoană la instrumentele necesare profesiei sale.
- Desparte în silabe fiecare meserie. Reprezintă grafic silabele. Încercuiește cifra numărului de silabe.

ANEXA 3: IMNUL ECOLOGIȘTILOR

E, e, e, vrem curățenie!

Deșeurile reciclăm,

Natura noi o protejăm.

E, e, e vrem curățenie!

C, c, c, vrem o planetă verde!

Copacii să nu îi tăiem,

Mai bine mai mulți să plantăm,

C, c, c, vrem o planetă verde!

O, o, o, mașina ta vinde-o!

Mai bine mergi cu bicicleta,

Decât să poluezi planeta,

O, o, o, mașina ta vinde-o!

Da, noi știm, ecologiști să fim!

Pământul să îl curățăm,

Natura să o protejăm.

Da, noi știm, ecologiști să fim!

GRĂDINIȚA CU PN „VIOLETA” PECHEA

Prof Steluta Patilea



PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

MOTTO

„ De la străbuni să luăm puterea
Și pilda , nu de la străini !
Porunca vremii azi ne cere
Să revenim la rădăcini !”

**AN ȘCOLAR
2013 – 2014**

DATA: 23.05.2014

NIVEL II: Grupa mare „A” – Bujoreii

TEMA ANUALĂ: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”

TEMA DE PROIECT: „În satul bunicilor”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Lada de zestre a bunicii”

TEMA ZILEI: „Șezătoarea copiilor”

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

ADP+ALA I+ADE(DLC+ DOS)+ALA II

TIPUL DE ACTIVITATE: fixare și sistematizare

DURATA: 5h

SCOPUL

Fixarea și sistematizarea cunoștințelor despre țară, satul natal, tradiții și obiceiuri, dezvoltarea de comportamente individuale și colective de natură cognitivă, afectivă, morală și socială prin intermediul elementelor de folclor.

FORME DE ORGANIZARE: frontal, pe grupuri, în perechi, individual

ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE

ADP

Rutine - sosirea copiilor

„Mă pregătesc de activități”

Exerciții de înviorare

Întâlnirea de dimineață

Salutul

Prezența

Calendarul naturii

„Mâinile curate, țin boala departe”

„Servim micul dejun”

„Mă descurc singur la toaletă”

- plecarea copiilor

Tranziții - „Drag mi-e jocul românesc” – cântec și pași de dans popular

„Dacă vreau ...” - versuri însoțite de mișcări potrivite (în cazul în care la un moment dat copii își pierd interesul pentru activitate)

ALA I - Jocuri și activități liber alese

Știință: „Pechea de ieri, Pechea de azi!” – citirea de imagini

Construcții: „Case vechi, case noi” – construcții la alegere cu diferite truse

Joc de masă: „Satul meu” – puzzle

ADE

DLC - Educarea limbajului

„Șezătoarea copiilor” - joc didactic

DOS - Activitate practică

„Țesem covorașe”/„Împletim coșuri” - confecție

ALA II: „Joacă băiete, joacă fetiță” – joc cu cântec

„Hai la horî măi pecheni” - dans popular

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

ADE

DLC

- ❖ Să participe la activitățile de grup, inclusiv la activitățile de joc , atât în calitate de vorbitor, cât și în calitate de auditor
- ❖ Să-și îmbogățească vocabularul activ și pasiv pe baza experienței, activității personale și/sau a relațiilor cu ceilalți și simultan să utilizeze un limbaj oral corect din punct de vedere gramatical

DOS

- ❖ Să cunoască și să utilizeze unelte simple de lucru pentru realizarea unei activități practice;
- ❖ Să identifice, să proiecteze și să găsească cât mai multe soluții pentru realizarea temei propuse în cadrul activităților practice.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE I

O₁ - să grupeze imaginile care reprezintă „Pechea de azi” și pe cele care reprezintă „Pechea de ieri” ;

O₂ - să descrie imaginile prin folosirea comparației;

O₃ - să folosească diferite truse pentru a reda tema propusă;

O₄ - să reconstituie imagini din piese tip puzzle precizând ce reprezintă.

DOMENII EXPERIENȚIALE

DLC - Educarea limbajului

O₁ - să descrie imaginile prin formularea de propoziții simple și dezvoltate;

O₂ - să plaseze corect în „ Diagrama Veen” obiectele puse la dispoziție;

O₃ - să precizeze poziția sunetului într-un cuvânt dat;

O₄ - să participe la activitatea de grup, atât în calitate de vorbitor cât și în calitate de auditor.

DOS - Activitate practică

- O₁** - să denumească materialele și instrumentele puse la dispoziție;
- O₂** - să respecte succesiunea mișcărilor specifice pentru țeserea unui covoraș cu model la alegere;
- O₃** - să folosească andreaua și panușile de porumb pentru obținerea unei lucrări originale;
- O₄** - să-și exprime opinia față de propria lucrare și față de lucrările celorlalți colegi.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE II

- O₁** - să intoneze cântecul concomitent cu executarea mișcărilor sugerate ;
- O₂** - să execute liber pași de dans popular respectând ritmul și linia melodică;
- O₃** - să manifeste interes în desfășurarea activităților de grup.

ACTIVITĂȚI PE CENTRE DE INTERES

BIBLIOTECĂ - „Ne jucăm cu silabe” – exerciții individuale/fișe de lucru

Obiective operaționale

- O₁** - să denumească obiectul din imagine precizând care este utilitatea lui ;
- O₂** - să despartă în silabe cuvântul;
- O₃** - să reprezinte grafic precizând numărul silabelor;
- O₄** - să decoreze cu semne grafice diferite imagini ale unor obiecte de artă populară.

ȘTIINȚĂ - „În satul bunicilor” – Piti-Clic joc educativ

Obiective operaționale

- O₁** - să utilizeze corespunzător mouseul și tastatura;
- O₂** - să asculte cu atenție cerința lui Piti-Clic;
- O₃** - să rezolve sarcina în limita de timp impusă;
- O₄** - să respecte opiniile colegului de joacă.

JOC DE ROL - „La șezătoare ” – activități specifice

Obiective operaționale

- O₁** - să denumească obiectele și materialele puse la dispoziție;
- O₂** - să execute diferite activități specifice unei șezători (scarmană lână, fac gheme, sculuri, curăță porumb);
- O₃** - să participe la activitatea de grup atât în calitate de vorbitor cât și de auditor (spun ghicitori, proverbe, zicători, recită, cântă).

ARTĂ - „Atelier meșteșugăresc”- confecționare covorașe și coșuri

Obiective operaționale

- O₁** - să denumească materialele și instrumentele de lucru;
- O₂** - să folosească în mod corespunzător materialele și instrumentele puse la dispoziție;

O₃ - să respecte indicațiile primite pentru realizarea unei lucrări originale.

DESCRIEREA JOCULUI

Jocul are patru variante care se desfășoară atât frontal cât și pe centre de interes. Copiii se împart în două echipe și sunt solicitați să-și aleagă un nume și un lider. Variantele de joc se desfășoară în ordinea complexității sarcinilor, astfel:

- variantele I - III cu întreaga grupă;
- varianta IV - în perechi/pe grupuri mici;

Copiii se împart în două echipe singuri cu ajutorul recitativelor numărători(anexa 1) cunoscute de ei, și sunt solicitați să-și aleagă un nume și un lider. Alegerea copilului care va răspunde pe parcursul jocului o face educatoarea cu ajutorul fluierului fermecat.

❖ Jocul de probă

Acesta se desfășoară prin denumirea, de către un membru al fiecărei echipe, a părților componente ale costumului popular cu care este îmbrăcată „bunica Maranda”.

❖ Varianta I

Pe un panou de afișaj sunt expuse imagini diferite, aspecte tradiționale și aspecte moderne, pe care copiii le descriu prin comparare, formulând propoziții simple și dezvoltate.

❖ Varianta II

Educatoarea formează o diagramă Veen din două sculuri de lână de culori diferite, iar copiii, dintr-un coș cu diferite obiecte, aleg câte unul, îl denumesc, precizează care este utilitatea lui și îl plasează în diagramă respectând indicațiile primite.

❖ Varianta III

Copiii extrag câte un jeton, denumesc obiectul reprezentat de acesta, precizează care este sunetul inițial/median/final, în funcție de solicitarea educatoarei.

❖ Varianta IV

Aceasta se va desfășura la centrul **Biblioteca** unde copiii despart în silabe cuvintele care denumesc imaginile din jetoane, reprezintă grafic și scriu cifra corespunzătoare numărului acestora, într-un spațiu special pregătit.

SARCINA DIDACTICĂ

- Descrierea imaginilor folosind cuvinte și expresii cunoscute ;
- Plasarea obiectelor în cadrul „Diagramei Veen” ;
- Precizarea poziției unui sunet într-un cuvânt;

- Despărțirea cuvintelor în silabe, reprezentarea grafică și precizarea numărului silabelor;
- Desfășurarea unor activități specifice unei șezători;
- Confectionarea de covorașe și coșuri.

REGULI DE JOC

Copiii vor avea de îndeplinit alternativ anumite sarcini, cel care nu reușește poate fi ajutat o singură dată de un coechipier, iar dacă nici acela nu reușește va fi solicitată echipa adversă. Răspunsurile corecte vor fi evidențiate prin acordarea de puncte la panoul de afișaj, aplauze, manifestări de bucurie, iar câștigătoare va fi desemnată echipa care a acumulat cele mai multe puncte.

ELEMENTE DE JOC

Surpriza, fluierul fermecat, ulcica de lut, lada de zestre, trăista și trăistuțele, aplauze mânguirea materialelor, limitarea timpului, întrecerea, recompensa.

STRATEGIA DIDACTICĂ

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE I

Metode și procedee: conversația, expunerea, explicația, instructajul verbal, jocul de rol, exercițiul.

Materiale: albume cu imagini, truse de construcții, piese tip puzzle.

Modalități de evaluare: observarea comportamentului copiilor, analiza răspunsurilor, analiza produselor activității, aprecierea verbală.

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

Metode și procedee: conversația, expunerea, explicația, demonstrația, exercițiul, instructajul verbal, diagrama Veen, lucrul în echipă, turul galeriei, aprecierea verbală.

Materiale: imagini, jetoane, fișe de lucru, CD soft educațional Piti-Clic, fluierul fermecat, traista, lada de zestre, miniopinci, panou de afișaj, minirăzboaie de țesut, fire textile, pănuși de porumb, andrea, gheme, sculuri de lână, vârtelniță, rășchitor, covată, știuleți de porumb, coșuri cu merinde, ecusoane, jocuri puzzle, stimulente.

Modalități de evaluare: observarea comportamentului copiilor, analiza răspunsurilor, analiza produselor activității, aprecierea verbală și metoda turul galeriei.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE II

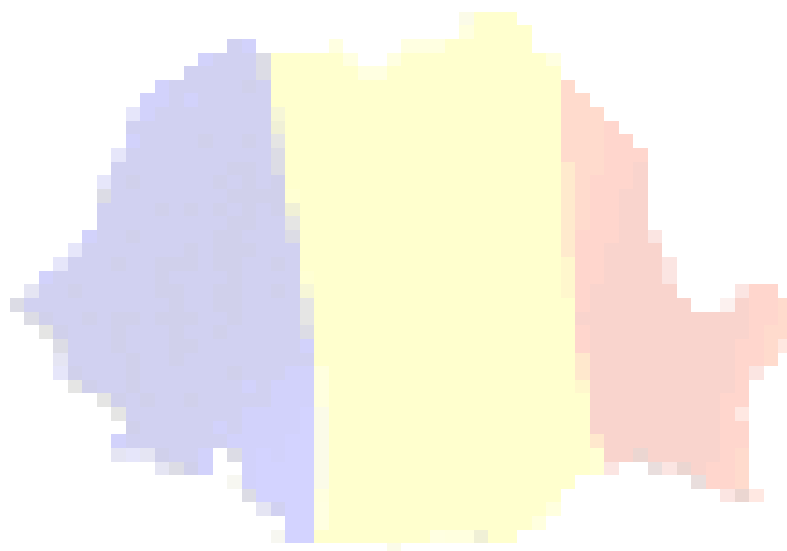
Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, demonstrația, instructajul verbal, jocul de rol, aprecierea.

Materiale: costume și accesorii, CD-player, CD cu melodii populare.

Modalități de evaluare: observarea comportamentului copiilor, aprecierea verbală.

BIBLIOGRAFIE

- Curriculum pentru învățământul preșcolar 3 - 6/7 ani, București, 2008
- Laurenția Culea „Aplicarea noului curriculum pentru educație timpurie- O provocare?” Ed. Diana, 2008
- Dragu Mariana „Repere metodice utile pentru învățământul preșcolar vol.I” , Ed. Delta Cart Educațional Pitești, 2011
- Breben Silvia, Gongea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela „ Metode interactive de grup ghid-metodic”, Ed. Arves, 2002
- Georgeta Antohe, Iuliana Barna „Psihopedagogia jocului”, Ed.Fundației Universitare „Dunărea de Jos” Galați,2006
- „Revista învățământul preșcolar Nr.3-4”, Ed. Arlequin, 2013
- Smaranda Maria Cioflica, Nadina Mignea Guga „Ziua bună începe la întâlnirea de dimineață”, Ed. Tehno Art, 2009
- Viorica Preda, Mioara Pletea „Ghid pentru proiecte tematice”, Ed. Humanitas Educațional



SCENARIUL ZILEI

Activitatea debutează odată cu venirea primilor copii la sectoarele pe care le aleg ei dintre cele sugerate de educatoare până la sosirea tuturor copiilor. La intrarea în sala de grupă fiecare copil execută mișcări sugerate de versurile:

„În fiecare dimineată,
S-avem gândul bun pe față
Devreme să ne trezim,
Și spre grădi să pornim.”

Urmează momentul în care copiii trec pe la „bucetul de bujorei” deschid floricea corespunzătoare și apoi aleg sectorul la care doresc să lucreze. Copii pot lucra la toate sectoarele sau numai la unul dintre acestea.

După terminarea lucrului se expun lucrările, se face ordine la sectoare iar copiii sunt invitați să execute câteva exerciții de înviorare care pot fi însoțite de recitarea unor versuri:

Tranziția: „Dacă vreau...” – exerciții de înviorare

„Dacă vreau să fiu voinic,
Fac gimnastică de mic,
1,2,3,4 – 1,2,3,4
Merg în pas alergător,
Apoi sar într-un picior,
1,2,3,4, - 1,2,3,4,
Mă opresc respir ușor,
Întind mâinile să zbor,
Toată lumea e a mea,
Când mă așez la podea,
Ăsta-i doar un început,
Ia uitați cât am crescut!

Activitatea continuă cu **întâlnirea de dimineată**, copiii sunt așezați în semicerc pentru a avea contact vizual cu toți membrii grupei și cuprinde:

- **Salutul** se realizează printr-o formulă deosebită față de celelalte zile, pornește de la educatoare și continuă până când toți copiii se vor prezenta și vor saluta.

„Bună dimineată, vecine(consătene)! Eu sunt și sunt pechean(că).

- **Prezența** se face prin solicitarea copiilor de a identifica colegii a căror flori nu s-au deschis astăzi în buchetul bujoreilor, ceea ce înseamnă că aceștia lipsesc și vor fi consemnați în catalogul grupei.

- **Calendarul naturii** este completat de copii cu ajutorul educatoarei prin adresarea următoarelor întrebări:

- În ce anotimp suntem?
- În ce lună a anului ne aflăm?
- Ce zi este astăzi?
- Cum era vremea când ați venit la grădiniță?
- Cum este acum afară?
- Cum ne îmbrăcăm pe o vreme ca aceasta?

- **Împărtășirea cu ceilalți** constituie momentul în care este lansată o discuție despre modul în care sunt îmbrăcați astăzi și motivul pentru care sunt îmbrăcați așa. Acest moment solicită întreaga grupă și contribuie la realizarea unei intercunoașteri, la exprimarea liberă în fața celorlalți, învățând în același timp să asculte pe cei din jur și să-și exprime trăirile.

1. Iată-mă, sunt româncuță,
Cam micuță, dar drăguță.
În picioare-am opincuță
Și la brâu port tricolor,
În cap, năframă cu flori.
Am alțiță-n patru ițe,
Și pumnași mititelași,
Poale mândre c-ale mele,
Mititele, frumușele,
Spuneți care fată mare,
Se fălește că le are?
Catrința mea e frumoasă,
Cum mama știe să coasă,
Și la gât mi-am pus mărgele,
Tot dintr-ale mamei mele.

3. Dacă nu-i cu supărare
V-aș pune o întrebare,
Că veni vorba de șezătoare,
Ce-o fi aia oare!
O fi de-mbrăcat, de-ncălțat?
De băut..., ori de mâncat?
Cine știe, mâna sus,
Să vedem ce-aveți de spus?

2. Iată-mă, sunt românaș,
Și sunt mândru fecioraș
Portul din bătrâni lăsat
Astăzi cu mândrie-mbrac:
Cămeșa de pe aici
E cusută cu arnici.
Floricele colorate
De mânuță sunt lucrate.
Tata mi-a făcut și mie
Cușmă neagră, brumărie.
Și eu mi-o pun pe-o ureche
Ca să le fiu drag la fete.
Am opinci cu zurgalăi
Cum se poartă pe la noi,
În zile de sărbători,
La horă sau șezători.

4. Orice zi de șezătoare,
E un fel de sărbătoare,
Când prietenii s-adună,
Și muncesc cu voie bună,
Treaba lor cu toți și-o fac,
Dar nici din gură nu tac,
Dansuri, glume, ghicitori,
Se spun pe la șezători.

Ca o sinteză a celor spuse mai sus, educatoarea adresează copiilor un îndemn, acela de a fi mândri că sunt români, de a vorbi cum le este vorba și de a se purta cum le este portul, oriunde s-ar afla în lume, în anumite momente ale vieții lor.

Activitatea de grup se realizează prin intonarea cântecului „Limba românească” pentru a marca încă odată însemnătatea îndemnului primit.

Noutatea zilei se realizează prin propunerea educatoarei de a organiza astăzi o altfel de șezătoare decât cea despre care au spus ei mai devreme, o șezătoare a copiilor, în care să aducă împreună, în același loc, trecutul și prezentul, tradiționalul și modernul. Acesta este momentul în care se aud bătăi în ușă și apare „bunica Maranda”, îmbrăcată și ea în costum popular, moment în care se realizează captarea atenției, aceasta povestindu-le copiilor că a auzit un zvon prin sat că la grupa mare a bujoreilor, săptămâna aceasta se derulează activități deosebite, motiv pentru care încă din prima zi a săptămânii ne-a trimis lada ei de zestre, iar astăzi pentru că avem oaspeți dragi, a pornit dis-de-dimineață să ne salute și să se asigure am folosit sau vom folosi tot ce am găsit în ea.

Educatoarea o invită să se așeze pentru a se odihni, după care este anunțată tema zilei: „Așa cum v-am spus mai înainte,

Haideți cu toții iute, iute,
Să-ncropim o șezătoare,
Tot ne-am îmbrăcat de sărbătoare,
Așadar, vă poftesc ca bună gazdă,
Chiar aici la noi în clasă,
Nou și vechi la un loc,
Voie bună, cânt și joc,
Să le punem cap la cap,
S-aflăm câte-n ladă-ncap,
C-așa place românilor,
Chiar de-i șezătorea copiilor.”

Educatoarea anunță și obiectivele activității spunând copiilor că prin intermediul jocului didactic pregătit pentru astăzi și folosind în continuare lada de zestre a bunicii, prin îmbinarea tradiționalului cu modernul vor arăta și oaspeților ceea ce știu despre satul bunicilor.

În continuare se va desfășura jocul didactic, jocul de probă și primele trei variante, prin respectarea metodologiei de desfășurare a unei astfel de activități, iar formarea echipelor se face de către copii prin rostirea unor recitative numărători.(anexa 1)

Tranziția la centrele de interes deschise se face în pași de dans popular, „Drag mi-e jocul românesc” și prezentarea sarcinilor de lucru pentru fiecare dintre ele. Repartizarea la centre a copiilor se va face folosind metoda „mâna oarbă” prin care copiii sunt invitați să extragă dintr-o traistă câte un ecuson corespunzător simbolurilor de identificare a acestora. După ocuparea locurilor se dă startul lucrului pe centre:

- La **BIBLIOTECĂ** copiii denumesc obiectele de pe jetoane, despart cuvântul în silabe, reprezintă grafic și scriu cifra corespunzătoare numărului acestora. De

asemenea decorează cu semne grafice diferite obiecte tradiționale pe care le vor regăsi pe fișele pregătite la acest centru.

- La **ȘTIINȚĂ** copiii au de rezolvat sarcinile jocului educativ-interactiv „În satul bunicilor” oferit de PitiClic, prin care vor lua contact cu exteriorul și interiorul caselor țărănești, instrumente muzicale, obiecte și preparate culinare tradiționale, costume populare din diferite zone ale țării.

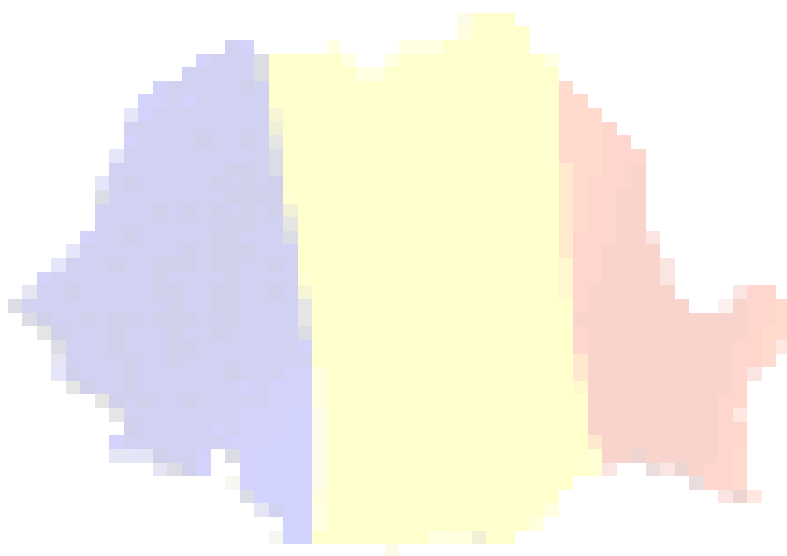
- La **JOC DE ROL** se desfășoară activități specifice unei șezători: scărmanat lână, făcut gheme, curățat porumb, împletit bice, înșirat mărgel, recitat, dezlegat ghicitori, spus glume, proverbe, zicători, interpretat cântece populare.

- La **ARTĂ** se desfășoară cea de-a doua activitate pe domenii experiențiale unde copiii au de țesut covorașe și de confecționat coșuri din pănuși de porumb.

La fiecare centru sunt pregătite coșuri cu preparate întâlnite la șezători (floricele de porumb, nuci, covrigi, mere, etc.), pe care copiii le vor lua după îndeplinirea sarcinilor și le vor pune în traista lor, realizându-se astfel monitorizarea lucrului copiilor.

Activitatea desfășurată pe parcursul întregii zile se va încheia cu jocul distractiv „Joacă fetiță, joacă băiete”, și o oră a pechenilor.

La final se fac aprecieri verbale atât asupra activității frontale cât și asupra activității de la centre și se răsplătește întreaga grupă pentru implicarea în activitate.



Anexa 1

Recitative numărători

Cireșica are mere
Ciresel vine și cere
Cireșica nu se-dură
Cireșel vine și fură
Câte mere a furat Ci-re-șel?
(Copilul la care a ajuns
numărătoarea spune un număr de la
unu la zece. Se continuă număratul,
iar copilul cu numărul zis iese din
joc.)

„An-tan-tichi-tan
Urechilă căpitan,
Lupu tremură pe scară
Iar tu ieși afară !”

„Ieși papucule de su-pat,
Ie și papucule ieși
Să mănânci și tu cireși
Ieși papucule ieși”

„Două rațe pe gunoi,
Numără din doi în doi,
2, 4, 6, 8, 10
Ieși afară măi cumetre!”

„Praful, tămâie și-un colac,
Ieși afară, cozonac.
Cozonac din Dorohoi,
Ieși afară dintre noi!”

„Stan și Bran
Cântă la pian,
Gheorghe și Ion
Cântă la acordeon.
U-iu-iu

Ieși afară tu!”

„În oceanul Pacific
Locuia un pește mic
Și pe coada lui scria
Ie și afară dum-nea-ta!”

„1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Un pahar cu apă rece,
Și-o cafea amară
Ieși pe ușă afară!”

„Trei lei pe lună
Și-o bătaie bună,
Și-o cafea amară
Ieși pe ușă afara!”

„Ini-mini-mani-mor,
Ține-un pește de picior!
Dacă peștele oftează,
Ieși afară și dansează!”

„An-tan-tina
Dizi-mane-pina
Dizi-mane-companina
An-tan-tina!”

„De-ge-țel!
Codiță de purcel!
Mă suii în copăcel
Și găsii un bilețel.
Iar pe bilețel scria:
Ieși afară dumneata!”

„An-dan-dez,
Dizi-mani-frez,
Dizi-mani-pomparez,
An-dan-dez!

”

Centrul - Joc de rol

Mlădioasă e pecheanca
Și la lucru-i ca furnica.
Știe de toate a face,
Și nici gura nu-i tace,
Cântă cu voie bună
După datina străbună.
Și la horă de pornește,
Cu greu se mai oprește

.....

Ghicitori

Cine oare ne trezește
Și la toate ne pornește?
El mai are să se știe,
Uneori și sonerie!
Și mă scoală, hai fetiță
Că-ntârzii la grădiniță.
(ceasul)

Cine-i mic și subțirel,
Trage ața după el.
Face râuri în cruciță
De pe iia cu alțiță.
(acul)

Cine toarce fără furcă
Și la cine noaptea oare
Ochii-s două felinare?
N-o auzi pășind deloc,
Răspunde acum pe loc.
(pisica)

Un tăciune și-un cărbune,
Cine o poveste spune?
S-o ghicească drept aici ,
Cei mai mici dintre pitici?

Toată vara am lucrat
Ca paznic la zarzavat.

Anexa 2

Tata zice că-s fecior,
Iară mama, „puișor”.
Mă îmbracă, mă gătește,
Uite-așa pe românește:
Cu opinci, cu zurgălăi,
Cum stă bine la flăcăi.
Eu spun tare si-apăsat.
Că-s pechean de-aici din sat.

.....

Și răsplată am primit
Doi galbeni de chetuit.
Acum iute mă grăbesc
La iarmaroc mă pornesc
Și din bani să mă-nnoiesc.
Ce poveste e?

(Ciuboșelele ogarului)

Într-un crâng trăia odată
O cumătră roșcovană,
Ce-a umblat o noapte-ntreagă
Fără-a face rost de hrană.
Colea,către dimineață,
Foamea către sat o poartă
Și-ajungând în drumul mare,
Se-ntinse jos ca moartă.
Ce poveste e?

(Ursul păcălit de vulpe)

Trăiau odată-n poieniță,
O vulpe și un iepuraș
Și fiecare-și înjghebase
Din ce-a putut câte-un lacaș.
Ce poveste e?

(Coliba iepurașului)

De când mama a murit,
Tare greu am mai trăit.
Zilele treceau , vezi bine,
Însă inima din mine
Numai ea biata știa

Ce greu mi-a fost fără ea.
Tata s-a căsătorit,
Însă bine n-a făcut.
Maștera nu mă iubește,
Doar la lucru ma silește.
Și-așa frântă, obosită
Cad pe vatră necăjită.
Rochiile mi le-au luat
Și vai, ce-aș mai fi dansat.
Ce poveste este?
(Cenușăreasa)

Un tăciune și-un cărbune,

Cine-acum proverbe spune?

„Vorba dulce, mult aduce.”
„Lenea e cucoană mare și îți cere de
mâncare.”
„Ascultă învățătura tatălui și nu uita
povețele mamei tale.”
„Adevărul când îl zici , pentru
mincinoși e bici.”
„Cine-i harnic și muncește,are tot ce-i
trebuiește”

Anexa 3

Joc cu cântec

„Joacă băiete, joacă fetiță”

Joacă, joacă, joacă fetiță,
Că ești frumoasă ca o garofiță
Și jocul nostru este format
Dintr-o fată și un băiat.

Joacă, joacă, joacă băiete,
Că ești frumos ca un castravete
Și jocul nostru este format
Dintr-o fată și un băiat.

(Copiii stau în cerc, cântă și bat din palme, iar o fetiță dansează în mijloc.
Se cântă prima strofă, iar la refren, fetița își alege un băiat și dansează împreună
după care în mijloc rămâne doar băiatul. Băiețelul din mijloc dansează în timp ce
se cântă strofa a doua, iar la refren își alege o fetiță cu care dansează împreună
și tot așa se schimbă copiii până dansează cu toții.)

Evenimente didactice	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare
		Resurse procedurale	Resurse materiale	
1.Moment organizatoric	Asigurarea unui climat educațional favorabil Pregătirea materialului necesar pentru activitățile propuse Intrarea ordonată a copiilor în sala de grupă „În fiecare dimineață, S-avem gândul bun pe față Devreme să ne trezim, Și spre grădi să pornim.” Copiii trec pe la „bucetul de bujorei” deschid floricea corespunzătoare și apoi aleg sectorul la care doresc să lucreze până la sosirea celorlalți. „Dacă vreau...” – exerciții de înviorare „Dacă vreau să fiu voinic, Fac gimnastică de mic, 1,2,3,4 – 1,2,3,4 Merg în pas alergător, Apoi sar într-un picior, 1,2,3,4, - 1,2,3,4, Mă opresc respir ușor, Întind mâinile să zbor, Toată lumea e a mea, Când mă așez la podea, Asta-i doar un început,	conversația	toate materiale necesare	observarea comportamentului copiilor

	Ia uitați cât am crescut!			
2.Reactualizarea cunoștințelor	Întâlnirea de dimineață - salutul - prezența - calendarul naturii - adresarea unor întrebări despre starea vremii - împărtășirea cu ceilalți - momentul în care este lansată o discuție despre modul în care sunt îmbrăcați astăzi și motivul pentru care sunt îmbrăcați așa, despre activitățile desfășurate în zilele trecute și cunoștințele căpătate. Acest moment solicită întreaga grupă și contribuie la realizarea unei intercunoașteri, la exprimarea liberă în fața celorlalți, învățând în același timp să asculte pe cei din jur și să-și exprime trăirile - activitatea de grup – intonarea cântecului „Limba românească”	conversația	calendarul naturii material didactic	orală salutul completarea calendarului
3.Captarea atenției	Se va face prin intrarea în clasă a „bunicii Maranda” îmbrăcată în costum popular pe care îl prezintă copiilor , acesta fiind și motivul prezenței în mijlocul lor.	conversația expunerea	costumul popular	stimularea interesului pentru activitate
4.Anunțarea temei și a obiectivelor	Educatoarea anunță tema și obiectivele activității , jocul didactic „Șezătoarea copiilor” pregătit pentru astăzi și folosind în continuare lada de zestre a bunicii, prin îmbinarea tradiționalului cu modernul vor arăta și oaspeților ceea ce știu despre satul bunicilor.	conversația expunerea	lada de zestre a bunicii	observarea comportamentului copiilor

Rutine	Micul dejun, toaleta			
6.Obținerea performanțelor	Se va realiza prin rezolvarea sarcinilor de la centrele de interes deschise: Biblioteca: „Ne jucăm cu silabe” - exerciții individuale/fișe de lucru Știință: „În satul bunicilor” - joc educativ pe calculator Joc de rol: „La șezătoare ” - activități specifice Artă: „Atelier meșteșugăresc”- confecționare covorașe și coșuri din pănuși	conversația explicația demonstrația exercițiul	jetoane	observarea comportamentului copiilor relaționarea în interiorul grupului analiza răspunsurilor capacitatea de concentrare
7.Asigurarea retenției și transferului ALA II	Se va face prin amenajarea unei expoziții cu lucrările copiilor care vor fi apreciate de copii și de educatoare. „Joacă băiete, joacă fetiță” - joc cu cântec „Hai la horî măi pecheni” - dans popular	analiza produselor activității	panouri pentru expoziție	autoevaluarea interevaluarea aprecierea verbală
8.Încheierea activității Rutine	Se va face prin aprecierea întregii activități de către educatoare și de către oaspeți. Plecarea copiilor	conversația aprecierea verbală	stimulente	orală aprecierea produselor activității

„Aventuri în grădină cu prietenul meu PitiClick”

Prof. Pagu Roxana

Prof Sbingu Andreea

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Nivel II: Grupa mare

Tema de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema de proiect: „Primăvara face pozne”

Subtema: „Buchetul primăverii”

Temazilei: „Aventuri în grădină cu prietenul meu PitiClick”

Forma de realizare: Activitate integrată ADE (DȘ+DEC)+ALA II

Tipul de activitate: consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Mijloc de realizare: activitate integrată

Forme de organizare: frontal, pe grupe, individual

Justificarea didactică pentru utilizarea TIC

- Lecțiile devin mai atractive(imagini PPT) ;
- Scurtează timpul de învățare, de înțelegere a noțiunilor prezentate;
- Există posibilitatea evaluării simultane a mai multor copii.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

I. ADP : ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Întâlnirea de dimineață cu tema: „Un cadou neprevăzut.... printre florile de primăvară”

Tranziții: Joc muzical: ”Dacă vesel se trăiește”; Joc cu text si cânt:” Flori de primăvară”

Exerciții de înviorare: „ Luați seama bine”

Rutine : „ Hărnicele mă numesc, florile le îngrijesc!” (deprinderea de a îngriji florile)

II.ADE :ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

DȘ–ACTIVITATE MATEMATICĂ: „ *Prietenii lui PitiClick*” – joc didactic

DEC – EDUCAȚIA ARTISTICO-PLASTICĂ: „ *Decorăm flori de primăvară*”- desen

ACTIVITĂȚI PE CENTRE DE INTERES:

Știință: „Numărăm cu PitiClick” – joc exercițiu

Artă: „ Decorăm flori de primăvară” – desen realizat in Paint

Joc de masă: „ Numărăm și îmbinăm!” – puzzle matematic pe calculator

III. ALA II: „Zboară la floare”-joc de mișcare

I. ADP ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

⊗ **Întâlnirea de dimineață:** „Un cadou neprăvăzut.... printre florile de primăvară”

Etapele activității: Salutul; Prezența; Completarea calendarului naturii; Împărtășirea cu ceilalți; Noutatea zilei

⊗ **Rutine:** „Hărnicel mă numesc, florile le îngrijesc!”- deprinderea de a îngriji florile din sala de grupă;

⊗ **Tranziții:** Joc muzical: ”Dacă vesel se trăiește”

Cântec: ”Flori de primăvară”

Exerciții de înviorare: „Luați seama bine”

Resurse:

- **procedurale:** jocul, exercițiul, explicația, conversația, demonstrația, observația, aprecierea verbală, instruirea asistată pe calculator;
- **materiale:** „Flori de primăvară”, Calendarul naturii;
- **organizatorice:** frontal, individual

II. ADE ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

Domeniul Știință - Activitate matematică

Tema activității: „Numărăm cu PitiClick”

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul activității: verificare și consolidare de cunoștințe

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

- Să numere de la 1 la 10, recunoscând grupele cu 1-10 obiecte și cifrele corespunzătoare;
- Să identifice poziția unui obiect într-un șir utilizând numeralul ordinal;
- Să realizeze serii de obiecte pe baza unor criterii date ori găsite de el însuși;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- Să numere corect în ordine crescătoare și descrescătoare în limitele 1-10 folosind prezentarea powerpoint;

- Să recunoască cifra corespunzătoare numărului de obiecte și să o scrie cu ajutorul tastaturii;
- Să formeze grupe cu tot atâtea elemente în funcție de cifra dată ;
- Să raporteze numărul la cantitate și cantitatea la număr, asociind cifra corespunzătoare;
- Să sorteze florile de primăvară după criteriul dat (formă, culoare, mărime);
- Să precizeze vecinii numerelor date, indicând vecinul mai mic/mai mare;
- Să manifeste independență și perseverență în acțiune;

SARCINA DIDACTICĂ:

Verificarea și consolidarea numerației în limitele 1-10 precum și a unor cunoștințe referitoare la formare a unor grupe de obiecte pe baza unor criterii dinainte stabilite, raportarea unui număr la cantitate și invers utilizând calculatorul;

REGULI DE JOC:-Se ascultă cu atenție sarcinile formulate;

- Sarcinile primite se vor rezolva pe rând, de câte un copil numit, respectând integral cerințele formulate;
- Fiecare răspuns corect va fi recompensat cu aplauze;

ELEMENTE DE JOC:surpriza, întrecerea, floarea matematică, manipularea materialului electronic, mișcarea, aplauzele, recompensa.

RESURSE:

- **procedurale:** conversația, explicația,demonstrația, problematizarea, exercițiul, jocul, instruirea asistată pe calculator, aprecierea verbală, instructajul verbal ;
- **materiale :** tablă magnetică, calculatoare, cubul cu flori de primăvară, machetă grădină de primăvară, siluete virtuale cu flori, vase de flori, jetoane virtuale cu flori, jetoane cu cifre și simboluri matematice, planșă suport virtuală , flori decorative, fișe de lucru, stimulente, lucrare model;
- **organizatorice :**frontal, pe centre, individual

BIBLIOGRAFIE :

- ❖ M.E.C.T.- „*Curriculum pentru învățământul preșcolar*”,Editura DPH, București, 2009
- ❖ „*Aplicațiile noului curriculum pentru învățământ preșcolar*”– ghid pentru cadre didactice, vol I, Editura DPH , Buc. 2009

- ❖ DIMA, Silvia, PÂCLEA, Daniela – „*Veniți să ne jucăm, copii!*”- antologie de jocuri didactice, Editura Înv.Preșcolar, București, 1995
- ❖ PETROVICI, Constantin, *Didactica activităților matematice în grădinița*, Editura Polirom, București, 2014;
- ❖ TOMA, Georgeta, RISTOIU, Măruța, ANGHEL, Magdalena- “*Suport pentru aplicarea noului curriculum pentru învățământul preșcolar “,nivel 5-7 ani*, Editura Delta Cart,2009
- ❖ „Jocuri didactice pentru activitățile matematice”-Editura Aramis , 2005

Domeniul Estetic Creativ – Educație plastică

Tema activității: „ Decorăm flori de primăvară”

Mijloc de realizare:desen în programul Paint

Tipul activității: verificare și consolidare de cunoștințe

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să folosească programe și instrumente informatice pentru rezolvarea sarcinii;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să aplice în situații noi tehnicile de lucru învățate: desenare florilor și a celorlalte elemente decorative folosind programul Paint;
- Să precizeze numărul florilor din fiecare grupă constituită;
- Să îmbine tehnicile creativ pentru a obține forme asemănătoare celor din natură;

RESURSE:

- **procedurale** – observația, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, aprecierea verbală,instructajul verbal.
- **materiale**– calculatoare, planșă suport cu legendă ilustrată, flori de primăvară , elemente decorative , stimulente, planșă model;
- **organizatorice**–pe grupuri mici, individual ;

BIBLIOGRAFIE :

- ❖ M.E.C.T.- „*Curriculum pentru învățământul preșcolar*”, Editura DPH, București, 2009
- ❖ „*Aplicațiile noului curriculum pentru învățământ preșcolar*” – ghid pentru cadre didactice, vol I, Editura DPH , Buc. 2009

III. ACTIVITĂȚI PE CENTRE DE INTERES

Centrul Știință: „ Numărăm cu PitiClick”- joc exercițiu

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- ↳ Să grupeze obiecte in functie de criterii date -sarcină rezolvată pe calculator si proiector;
- ↳ Să introducă sub fiecare grupa de flori cifra corespunzătoare numărului de obiecte;
- ↳ Să găsească vecinii florilor din grădina scriind cu ajutorul tastaturii cifra potrivită pe fiecare floare;
- ↳ Să coloreze tot atâtea obiecte cât indică cifra din dreptul grupei;

Centrul Artă: „ Decorăm flori de primăvară”- desen

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- ↳ Să folosească programul Paint pentru a realiza o grădină cu flori și elemente specifice anotimpului primăvara;
- ↳ Să respecte legenda indicată pentru realizarea lucrării ;
- ↳ Să descrie acțiunile întreprinse pentru realizarea sarcinii;

Centrul Joc de masă: “Numărăm și îmbinăm!”- puzzle matematic pe calculator

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să reconstituie imaginea prin asocierea pieselor de puzzle conform cifrei corespunzătoare;
- Să precizeze cifra care corespunde numărului de obiecte de pe piesele puzzle;
- Să manifeste implicare afectivă în realizarea sarcinilor de lucru;

RESURSE:

- **procedurale:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul, problematizarea, aprecierea verbală, instruirea asistată pe calculator, instructajul verbal.
- **materiale:** foaie suport pe calculator pentru formare de grupe de obiecte, siluete flori de primăvară, stimulente, fișe de lucru, „Click”, foaie suport cu coșul de primăvară cu legendă ilustrată, piese puzzle matematic, etc.
- **organizatorice:** frontal, pe grupuri mici, individual.

IV. ALA II. JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI ALESE

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

- ❖ Să fie apt să utilizeze deprinderile însușite în diferite contexte;
- ❖ Să manifeste în timpul activității spirit de echipă, atitudini de cooperare;

1. SUBIECTUL: „Zboară la floare”

Mijloc de realizare: joc de mișcare

Obiective operaționale:

- Să participe cu interes și plăcere la desfășurarea jocului;
- Să se poziționeze corect în dreptul florii ce reprezintă simbolul de pe ecusonul individual.
- Să respecte regulile jocului și ale competiției, folosindu-se de mișcare;
- Să manifeste atitudini de cooperare, spirit de echipă, de competiție și fair-play;

Resurse

- **procedurale:** conversația, explicația, jocul, aprecierea verbală;
- **materiale:** medalioane flori, medalioane fluturi;
- **organizatorice:** frontal.

Elemente de joc:

Mișcarea, întrecerea, muzica, medalioane flori, medalioane fluturi, aplauzele.

Regulile jocului:

- Să porneasca la semnalul dat de educatoare;
- Să respecte traseul impus de educatoare;
- Să manifeste spirit de echipă;

Desfășurarea jocului:

Se împart copiii în două grupe, fluturii și florile. Copiii - fluturași vor avea în piept imagini cu fluturi de culori diferite, iar copiii - flori, similar, flori în culori la fel ca fluturii. Floricelele se așează pe covor, iar fluturașii zboară printre ele. În timp ce se aude muzica fluturii dansează cu floricelele iar la oprirea brusca a muzicii fiecare fluture se așează lângă floarea ce are aceeași culoare ca și el. Pentru diversificarea jocului se schimbă culoarea purtată de copiii din aceeași grupă. De asemenea se inversează și rolurile între grupele de copii.

Se desfășoară un joc de probă pentru verificarea înțelegerii regulilor de joc de către copii.

Desfășurarea propriu-zisă a jocului. Se urmărește buna desfășurare a activității, respectarea regulilor și a corectitudinii.

Evaluarea activității. Vom stabili împreună câștigătorii. Voi face aprecieri asupra modului de desfășurare al jocului.

Resurse

- **procedurale:** conversația, explicația, jocul, aprecierea verbală;
- **materiale:** calculator, muzică;
- **organizatorice:** frontal.

Elemente de joc:

Mișcarea, muzica, aplauzele.

Regulile jocului:

- Să porneasca la semnalul dat de educatoare;
- Să respecte mișcările impuse de textul cântecului;
- Să manifeste spirit de echipă;

ETAPELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUTUL INFORMAȚIONAL	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		Resurse procedurale	Resurse materiale	Forme de organizare	
1.Moment organizatoric	Pregătirea materialelor necesare pentru fiecare centru de activitate. Asigurarea unui climat educațional favorabil în concordanță cu tema săptămânii. Întâlnirea de dimineață cu tema: „Un prieten neprevăzut.... printre florile de primăvară”. Copiii se vor așeza în semicerc și vor avea posibilitatea de a-și manifesta starea de spirit de bună dispoziție: se vor saluta, își vor împărtăși ideile, vor completa calendarul naturii, vor desfășura activitatea de grup.	conversația problematizarea	Materialele de la central tematic	Frontal Individual	Observarea comportamentului inițial interesul pentru activitate
2. Captarea atenției	Se realizează prin mascota prietenului - surpriză, PitiClick, care va prezenta o parte din materiale și din obiective. Jucăria-surpriză, PitiClick ne-a dăruit un coș cu	Explicația Conversația	Click Coș cu flori de primăvară	Frontal	Stimularea interesului pentru

	flori de primăvară și diferite materiale primite în dar de la Zâna Primăvară. Prietenul nostru este supărat, pentru că Bondărel a făcut dezordine în grădina lui virtualăcu flori. El le cere ajutorul copiilor pentru ca grădina să fie din nou frumoasă și îngrijită.		Calculator		activitate Observația directă
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	Este anunțată tema zilei și sunt explicate pe înțelesul copiilor obiectivele urmărite. Vom desfășura jocul “ Numărăm cu PitiClick ”, pe parcursul căruia vom număra formând grupe de obiecte și vom asocia cifra corespunzătoare numărului de obiecte.	Conversația Instrucțiunile verbal		Frontal	Observarea focalizării și menținerea atenției copiilor
4. Reactualizarea cunoștințelor	Se realizează prin prezentarea unor ghicitori matematice. (Anexa 1) Cei 5 copii care au răspuns ghicitorilor vor veni în fața colegilor cu silueta floare, unde este ilustrată cifra răspuns . Se solicită preșcolarilor să așeze florile în vaza primăverii.	Conversația Expunerea Problematizarea Exercițiul	Siluete floare numerotate	Frontal Individual	Observarea comportamentului copiilor Aprecierea răspunsurilor

5.Explicarea și demonstrarea jocului Realizarea jocului de probă Realizarea jocului de către copii	Ca să-l ajutăm pe prietenul nostru vom porni în realizarea unor sarcini de joc. Se prezintă copiilor materialele aflate în coșul primăverii . Se trece la explicarea regulilor jocului didactic. Fiecare răspuns corect va fi recompensat cu aplauze.. Copilul care nu rezolvă corect, este ajutat de alt coleg . După ce au primit explicațiile necesare desfășurării jocului ,urmeazăjocul de probă,pentru a verifica dacă toți copiii au înțeles regulile jocului. Executarea jocului de către copii: Copiii vor executa frontal varianta I și II a jocului, respectând regulile dinainte	Expunerea conversația	Jetoane flori Tablă magnetică Jetoane cifre Simboluri flori Cubul colorat Machetă cu	Frontal Individual	Evaluare orală Aprecieri verbală

	stabilite. <u>Varianta I -se realizează frontal</u> Se prezintă copiilor pe ecranul retroproiectorului grădină cu flori de primăvară al lui PitiClick. Copiii observă dezordinea din grădina și se explică acestora sarcina jocului -de a-l ajuta pe prietenul lor să facă ordine în grădina sa. Câte un copil va arunca cu zarul. În funcție de floarea care este ilustrată pe fața zarului copilul va trebui să sorteze florile după criteriul formă și culoare cu ajutorul folosind calculatorul conectat la retroproiector. Vor număra elementele grupei corespunzătoare și vor așeza florile în vază de aceeași culoare. Pe vază respectivă se va scrie cifra corespunzătoare numărului de obiecte din grupă, verbalizând acțiunea. Toate aceste sarcini	Prezentare ppt Conversația Explicația Instrucțiunile verbale Demonstrația Exercițiul Conversația Explicația Instrucțiunile	flori de primăvară calculator foaie suport pe calculator calculator siluete virtuale cu numere de la 1-10 imagini virtuale cu flori de primăvară calculator jetoane virtuale cu	Frontal individual	Aprecieri verbale
--	---	---	---	----------------------------------	--------------------------

	se vor realiza digital pe calculatorul indicat. Fiecare sarcina rezolvata correct va fi aplaudata de prietenul Piticlik care apar pe ecran si le multumeste copiilor pentru ajutor. <u>Varianta II</u> - „ Rezolvă sarcinile!” Copiii sunt supuși la câteva probe frumoase ascunse pe tabla magnetică. <u>Proba 1:</u>„ Ajută-l pe PitiClick să așeze petalele florii în ordine!” <u>Proba 2:</u> „Ajută-l pe PitiClick să găsească vecinii florii preferate!” <u>Proba 3:</u> „ Ajută-l pe PitiClick să aranjeze răsadurile cu flori de primăvară din seră!” Educatorea îi solicită pe copii la prima probă să așeze petalele florii în ordinea corespunzătoare. Ei trebuie să așeze petale colorate și inscripționate cu cifre la petala-umbră corespunzătoare. La cea de a doua probă, copiii sunt	verbal Demonstrația Exercițiul jocul prezentare ppt Conversația Explicația Instructajul verbal Demonstrația Exercițiul jocul Joc muzical	numere de la 1-10 imagini virtuale cufiori de primăvară	Frontal Individual Frontal Individual	Evaluare orală Aprecieri verbală Evaluare orală Aprecieri verbală
--	--	--	--	---	---

	solicitați să găsească vecinii florii afișate și inscripționate cu o cifră și să le așeze la monitorul special amenajat, precizând cifra indicată pe floarea vecină. Proba a treia debutează cu prezentarea serei fetei. Copiii sunt solicitați să așeze atâtea flori câte sunt indicate pe răsad. Copiii realizează digital acțiunea, verbalizând-o. Următoarea variantă a jocului va continua la centrul Știință. Se merge la fiecare centru pentru familiarizarea copiilor cu materialele, sarcinile de lucru și obiectivele urmărite. Tranziția către lucru pe centre se realizează prin cântecul „ Flori de primăvară”.			frontal	Interpretarea cântecului
--	--	--	--	---------	--------------------------

6. Obținerea performanței	La centrul Știință copiii vor continua jocul didactic cu varianta a III-a. Copiii vor avea la centru laptopuri și cd-uri Exploratorii matematicieni - editura EDU . Vor rezolva sarcinile lucrând în echipă de câte doi sub atenta La centrul Artă copiii vor realiza folosind programul paint coșulețul cu flori de primăvară, ținând cont de legenda prezentată: cosul va conține- 1 lălea roșie, 2 zămbile roz, 3 narcise galbene etc. Sarcina va fi realizată de întregul grup aflat la acest centru, ulterior lucrarea va fi printată și va face obiectul unei expoziții. La centrul Joc de masă vor descoperi puzzle-uri matematice: piese de puzzle și foaia suport. Și la acest centru se va desfășura activitatea cu ajutorul calculatorului. Pe rând fiecare copil va extrage din cutia fermecată o piesă de puzzle , va rezolva sarcina indicată de	Explicația conversația demonstrația exercițiul conversația Explicația demonstrația Instructajul verbal Conversația Exercițiul	Foaie suport virtuală Jetoane virtuale cu flori Program paint fișe de lucru Cd Danonino- Primăvara puzzle matematic foaie suport	Pe grupe Individual Pe grupe Individual	Evaluare orală Evaluarea relaționării copiilor; Capacitatea de concentrare Preseverența în finalizarea lucrărilor și pentru trecerea prin cât mai multe centre. observarea comportamentului copiilor evaluarea practică apreciere verbală
---	---	---	--	---	--

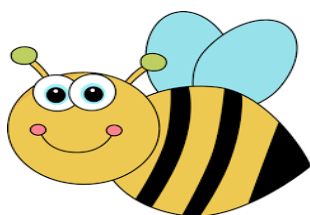
	educatoare (gasirea cifrei corespunzatoare numarului de obiecte de pe foaie), si apoi va putea muta pe monitor o piesa asezand-o la locul potrivit pentru reintregirea imaginii.				
7. Asigurarea feedback-ului și evaluarea performanțelor	După terminarea activităților pe centre se va trece și se va evalua modul de lucru, se vor face aprecieri asupra întregii activități, a modului de participare a copiilor la activitate și a comportamentului acestora.Toate lucrarile copiilor vor fi printate si se vor expune in sala de clasa.Tranziția către activitatea recreativă se va realiza cu ajutorul versurilor:“Noi cu toții am lucrat,/ Sarcinile le-am rezolvat,/ Deci, acum să ne-nveselim/ Și la jocuri să pornim!”.	conversația „Turul galeriei”	Expoziție cu lucrările realizate de copii	Frontal Individual	Aprecierea lucrărilor Autoevaluare
8. Încheierea activității	Se va realiza prin jocurile distractive „Zboară la floare!”		Ecusoane flori		

	Se împart copiii în două grupe, fluturii și florile. Copiii - fluturași vor avea în piept imagini cu fluturi de culori diferite, iar copiii - flori, similar, flori în culori la fel ca fluturii. Floricelele se așează pe covor, iar fluturașii zboară printre ele. La semnal fiecare fluture se așează lângă floarea ce are aceeași culoare ca și el. Pentru diversificarea jocului se schimbă culoarea purtată de copiii din aceeași grupă. De asemenea se inversează și rolurile între grupele de copii. Se urmărește buna desfășurare a jocului, respectarea regulilor și a corectitudinii. Educatorea face aprecieri privind activitatea, comportamentul copiilor pe parcursul zilei, iar copiii sunt recompensați pentru activitatea depusă.	Conversația Explicația jocul	de primăvară Ecusoane fluturi Calculator muzică recompense	Pe grupe frontal	Aprecieria verbală Aprecieria verbală
--	--	---	--	--------------------------------	---

IN LUMEA INSECTELOR

Prof Steluta Patilea

Gradinita cu PN Violeta Pechea Galati



ÎN LUMEA INSECTELOR

ÎNVĂȚĂ DE LA TOATE

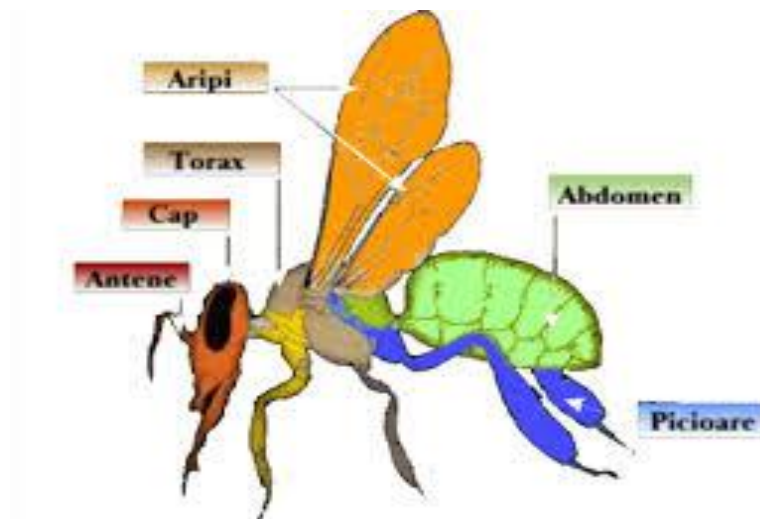


Aceasta prezentare a fost folosita in cadrul proiectului tematic,, Invata de la toate”

Insectele sunt cel mai numeros grup de
viețuitoare



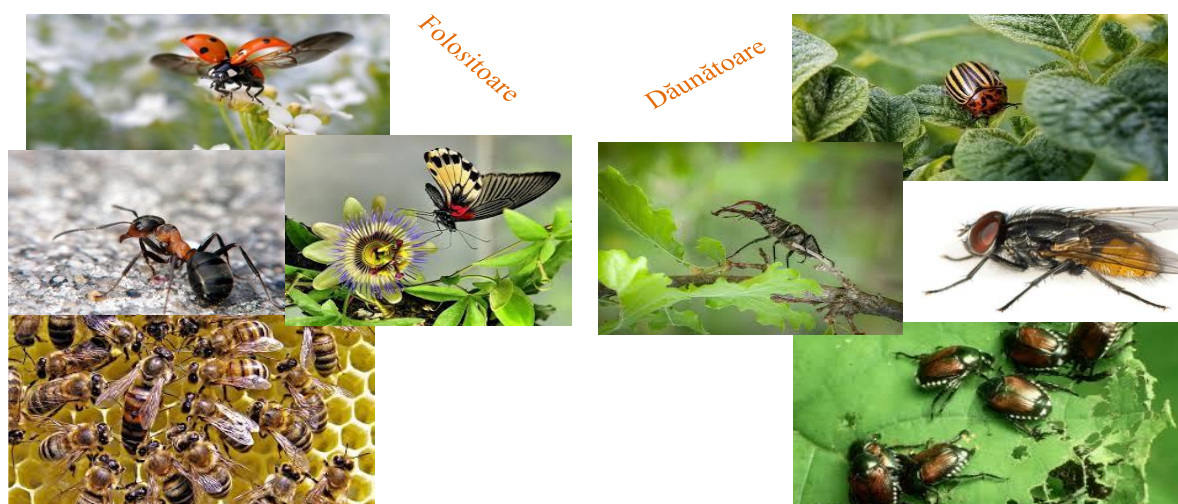
Corpul insectelor este format din 3
segmente: cap, torace, abdomen.



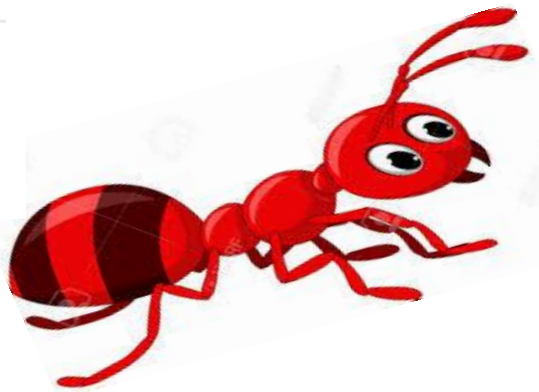
Ele se hrănesc cu: bucățele de frunze,
polenul și nectarul florilor, puricii
plantelor, sucule rădăcinilor



Unele insecte sunt folositoare iar altele
sunt daunătoare.



Albina, furnica și greierele sunt iubite
de copii.



Albina și furnica sunt harnice, ele
muncesc toată vara.



Greierele cântă vara cu chitara.



Noi cei mici învățăm de la furnici și suntem prietenii lor.



GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL „VIOLETA” PECHEA

PROIECT DIDACTIC INTEGRAT

TEMA ANUALĂ

„Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim!”

TEMA SĂPTĂMÂNII

„SUNTEM PRIETENI CU NATURA”



Motto:

„Fiecare copil pe care îl educăm este un cetățean pe care îl castigăm!”



DATA: 16.05.2016

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu PN „Violeta” Pechea

NIVELUL: II

GRUPA: MARE - „Buburuzele drăguțe”

EDUCATOARE: prof. Năstase Maricica

TEMA ANUALĂ: „Cine și cum planifică/organizează o activitate?”

TEMA PROIECTULUI: „**SUNTEM PRIETENI CU NATURA**”

TEMA ZILEI: „*Să-nvățăm de la furnici*”

TIPUL DE ACTIVITATE: Transmitere și verificare de cunoștințe.

FORMA DE REALIZARE: **Activitate integrată**

ADE(DȘ+DEC)+ALA II

MIJLOC DE REALIZARE: DȘ - „**Să-nvățăm de la furnici**”-lectură după
imagini - Prezentare Power Point

DEC-„**Căsuțe colorate, pentru insecte minunate**”

pictură(compunerea spațiului plastic)

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, pe grupe, individual





ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Întâlnirea de dimineața: „Orice lucru cât de mic”
„Este important un pic!”

Se poartă o discuție cu copiii: „Aș vrea să fiu (ex. o albină)..... pentru că(este harnică?”

Rutine: 1. „*Ne spălăm, ne îngrijim
Sănătatea s-o iubim*”
2. „*Împreună noi lucrăm, munca o valorizăm!*”

Tranziții: 1. „*Bat din palme clap,clap,clap*”-joc cu text și cânt

2.„*Noi,când mergem la plimbare
Și ies găzele în cale
Ne purtăm frumos cu ele
Că sunt mici și frumoșele!*

3. „*Buburuzele pe cărare*”

II. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

DȘ:Cunoașterea mediului

- Să cunoască unele elemente ale lumii înconjurătoare precum și interdependența dintre ele;
- Să exploreze și să descrie verbal aspecte, procese din mediul înconjurător, folosind surse de informare diverse;
- Să comunice impresii, idei pe baza observărilor efectuate;
- Să aplice norme de comportare specific asigurării sănătății și protecției omului și naturii.

DEC: Educație plastică

- Să obțină efecte plastice, forme spontane și elaborate prin tehnici specifice picturii;
- Să compună în mod original și personal spațiul plastic;
- Să interpreteze liber, creativ lucrări plastice exprimând sentimente estetice;
- Să valorifice lucrările plastice în vederea creării unui mediu ambient plăcut.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

DȘ:Cunoașterea mediului - „Să-nvățăm de la furnici” - lectură după imagini,

Prezentare Paver Point

- O₁** - să descrie imaginile de pe suportul electronic indicând cu mousul elementele prezentate ;
- O₂** - să enumere părțile componente ale insectelor, foloasele aduse, hrana, mediul de viață;
- O₃** - să selecteze insectele după importanța lor pentru om și natură;
- O₄** - să manifeste empatie , prietenie și recunoștință față de insectele folositoare.

DEC:Educație plastică - „Căsuțe colorate, pentru insecte minunate!”- pictură

- O₁** - să utilizeze corect instrumentele de lucru puse la dispoziție (pensulă,acuarele, pahar cu apă, șervețele, etc.);
- O₂** - să realizeze tema plastică utilizând tehnici de lucru învățate;
- O₃** - să coopereze în vederea realizării lucrării plastice;
- O₄** - să aprecieze liber și creativ lucrarea proprie și a celorlalți copii;
- O₅** - să amenajeze un spațiu decorativ, în curtea grădiniței.

Activitatea plastică se va realiza la centrul ARTĂ

ACTIVITĂȚI PE CENTRE DE INTERES

ȘTIINȚĂ: „În împărăția furnicilor”- PitiClic - joc interactiv pe calculator

- O₁** - să utilizeze corespunzător mouseul și tastatura;
- O₂** - să rezolve sarcinile lui PitiClic respectând limita de timp;
- O₃** - să accepte opiniile colegilor din echipă.

ARTĂ: „Căsuțe colorate, pentru insecte minunate!”- pictură

O₁ - să denumească materialele de lucru ;

O₂ - să aplice culoarea pe suportul de lucru realizând modele diferite;

O₃ - să aprecieze liber și creativ lucrarea proprie și a celorlalți copii.

JOC DE MASĂ: „Alege și potrivește”- jetoane

O₁ - să selecteze jetoane cu insecte și elemente specifice hărniciei;

O₂ - să asocieze fiecare insectă cu un singur element care reprezintă hărnicia;

O₃ - să argumenteze asocierea dintre imaginile selectate.

ALA II: JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI ALESE

1.„Harnicia e sora cu veselie!” - joc de mișcare(întrecere)

2.„Pânza de păianjen” - joc liniștitor

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

-  Sa fie apt sa utilizeze deprinderile insusite in diferite context;
-  Sa manifeste in timpul activitatii spirit de echipa, atitudini de cooperare;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

O₁ - să respecte regulile impuse de joc;

O₂ - să manifeste spirit de competiție și de fair-play;

O₃ - să coopereze în timpul jocului pentru reușita echipei.

STRATEGII DIDACTICE:

a). Resurse procedurale: conversația, explicația, lectura, demonstrația, exercițiul, jocul, lucrul în echipă, întrecerea, aprecierea verbală, surpriza, jocul.

b). Resurse materiale: calculator, PitiClic-soft educational, peturi-materiale reciclabile, acuarele, pensule, servetele, diplome, simboluri, ecusoane, seminte.

c). Forme de organizare: frontal, pe grupe, individual.

METODE DE EVALUARE: observarea sistematică a comportamentelor, analiza produselor, probe practice, aprecierea răspunsurilor copiilor, stimulente.



BIBLIOGRAFIE:

- Dumitru Gherghina, Cornel Novac, Alexandru Mitrache, „Didactica activităților instructiv-educative pentru învățământul preșcolar”, Editura Didactica Nova, Craiova, 2005
 - Revista învățământului preșcolar, nr. 3-4/2009;
 - Revista învățământului preșcolar, nr.1-2/2010;
 - Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7ani), Editura DPH, București, 2009;
 - Smaranda Maria-Cioflica, Camelia Lazar, „Ziua bună începe la Întâlnirea de dimineață”, Editura Tehno-Art, Petroșani, 2009;
 - Silvia Breben, Elena Gongea, Georgeta Ruiu, Mihaela Fulga, „Metode interactive de grup”, Editura Arves, 2007;
- „Repere metodice utile pentru învățământul preșcolar”, vol.1, Editura Delta Cart Educational, Pitești, 2011

SCENARIUL ZILEI

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ: *Atmosfera relaxantă, fond muzical pe melodia „Poienița muzicală”, copiii sunt îmbrăcați în costume ce reprezintă insecte, stau pe scăunele, în semicerc, pentru a vedea mai bine și a relationa în bune condiții fizice.*

SALUTUL se realizează prin metoda : „Amesteca-Ingheata-Formează perechi”. La semnalul „Amesteca”, copiii se plimba, imaginându-și că sunt într-o poienă și se opresc la semnalul „Ingheata”. Când aud semnalul „Formează perechi”, copiii își aleg un coleg și se salută cu formula: ex. „Bună dimineață, furnică!” . Comenzile se vor repeta de mai multe ori, dându-se astfel posibilitatea să se formeze cât mai multe perechi și să se salute între ei mai mulți copii.

PREZENTA

Doa fetiță-albinuță harnică va completa panoul de prezentă, ajutați de ceilalți copii, astfel cartonasele cu fotografiile copiilor absenți se vor așeza în partea de jos a panoului.

CALENDARUL NATURII

Se va completa calendarul cu datele necesare prin întrebări ajutoare:

Cum este vremea?

Ce zi este astăzi?

Cum v-ați îmbrăcat.

IMPARTASIREA CU CEILALTI

Constituie momentul în care este lansată o discuție între educatoare și copii aducându-se în prim plan tema săptămânii. Prieteni cu natura, copiii vor reține că „Orice lucru cât de mic/ Este important un pic! Copiii vor denumi o insectă și va spune ceva despre ea și importanța ei la echilibrul naturii.

ACTIVITATEA DE GRUP

Se interpretează cântecul: „Poienita muzicală”,

NOUȚATEA ZILEI

Zana Bună intră în sala de grupă cu un cosuleț plin cu daruri.

„Sunt Zana Bună, am auzit că voi sunteți cuminti și harnici, de aceea v-am adus câteva daruri și materiale pentru activitatea de astăzi.

Copiii se bucură împreună cu Zana și se îndreaptă atenția spre calculator, pentru a viziona un moment artistic din Sceneta „Albinuța lenesă” și anume rolul furnicii.

Se anunță tema zilei și obiectivele.

Copiii o invita la activitate. Impreuna vor urmări prezentarea Power Point cu tema „Sa-nvatam de la furnici”. Pe parcursul prezentării se adresează întrebări pe marginea conținutului prezentat.

TRANZITIA se realizează cu ajutorul versurilor:

„Buburuzele pe carare
Au pornit-o la plimbare,
Apoi vin în urma lor
Fluturasii tot în zbor.
Albinutele usoare
Zboară-n cet din floare-n floare
Umerii noi îi rotim
De lucru ne pregătim
Zece gândacei mici
Săr într-una, săr ghidusi
Când la stangă, când la dreapta
Când în jos și când în sus
Și la lucru noi i-am pus.

La centrul **STIINTA**, copiii vor lucra pe calculator și vor descoperi lucruri interesante despre „Împăratia furnicilor”, împreună cu PitiClic, prietenul copiilor.

La centrul **ARTA**, vor picta casute pentru insecte

La centrul **JOC DE MASA** – jetoane cu imagini

Voi prezenta temele și sarcinile de lucru.

Înainte de a începe, efectuăm câteva exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor: „Miscăm degetelele

Batem tare palmele.
Răsucim încheietura,
Și dam mingea dură, dură.
Ploaia picură pic, pic
La pian cântăm un pic
Evantaiul stim să facem
Pumnii strângem și desfacem.”

Copiii sunt invitați să lucreze la centrul dorit. Aceștia se așază pe locurile disponibile de la fiecare centru.

Se reamintesc unele reguli de grup:

- vorbim în șoaptă pentru a nu deranja,
- lucrăm ordonat,
- utilizăm cu grijă materialele puse la dispoziție

- *ducem la bun sfarsit lucrarea inceputa.*

TRANZITIA *intre centre se va realize, imitand mersul prin poienita insotit de versurile: „Noi cand mergem la plimbare*

*Si ies gazele in cale
Ne purtam frumos cu ele
Ca sunt mici si frumusele!
Nu calcam,nu le strivim
Ci cu drag noi le privim
Natura sa o iubim!*

Activitatea desfasurata pe centre de interes se va incheia cu amenajarea unui spatiu decorativ in fata gradinitei,timp in care vor primi aprecieri verbale.

In incheierea activitatii se va desfasura jocul de miscare,„Harnicia e sora cu veselia”,-concurs si jocul linistitor,„Panza de paianjen”,realizat prin metoda „Ghemul de ata”.Copiii isi vor exprima pareri,impresii raspunzand la intrebarea: „Ce ti-a placut cel mai mult la activitatea de astazi!”









DEMERSUL DIDACTIC

Evenimente didactice	Conținutul științific	Strategii didactice		
		Resurse procedurale	Resurse materiale	Forma de organizare
1.Moment organizatoric	Asigurarea unui climat educațional favorabil Pregătirea materialului necesar pentru activitățile propuse Intrarea ordonată a copiilor în sala de grupă	conversația	toate materiale necesare	frontal
2.Reactualizarea cunoștințelor	Întâlnirea de dimineață -salutul -prezența -calendarul naturii -împărtășirea cu ceilalți Se poartă o discuție pe tema : „Orice lucru cât de mic, Este important un pic” -hărnicia insectelor La activitatea de grup se va interpreta cântecul „Poienița muzicală”	Metoda „Amesteca, Îngheață, Formează perechi” Conversația	calendarul naturii microfon	frontal individual

3.Captarea atenției	Se va realiza sub formă de surpriză, mister și Zâna Bună își face apariția, aducând câteva daruri pentru copii. Se creează o atmosferă de poveste și se urmărește o secvență din sceneta „Albinuța leneșă”- o surpriză pentru Zână din partea copiilor. Zâna își ia la revedere și pleacă pentru a ajunge și la alți copii care iubesc natura.	conversația observația	Plic cu multe imagini Stimulente Medalioane Diplome Acuarele speciale Miere de albine DVD	frontal
4.Anunțarea temei și a obiectivelor	Cu materialele de la Zâna Bună o să explorăm și mai mult natura pe care o iubim atât de mult.Vom lectura imagini la calculator despre harnica furnică și modul ei de viață, apoi vom lucra pe centre unde vă așteaptă surprize frumoase.	expunerea explicația		frontal
5. Prezentarea conținuturilor și dirijarea învățării	Se fac prin lecturarea și prezentarea concomitentă a imaginilor. Se vor adresa întrebări ajutătoare pentru a fixa ideea principală din fiecare tablou. După lecturarea fiecărei imagini se fixează mesajul clar al lecturii „Să-nvățăm de la furnici/Cea mai sfântă să ne fie/Lecția de hărnicie!”	conversația expunerea	Imagini PPT	frontal individual
Tranziția				
6.Obținerea performanțelor	Se va realiza prin rezolvarea sarcinilor de la centrele de interes deschise: Știință:„În împărăția furnicilor”- Piti-Clic - jocuri	conversația explicația demonstrația exercițiul	CD-PitiClic în lumea găzelor	

Tranziție	interactive Artă: „Căsuțe colorate, pentru insecte minunate” Joc de masă: „Alege și potrivește” „Câte unul pe cărare Mergem veseli către baie”	soft educațional	Acuarele Pensule peturi jetoane cu insecte și lumea lor	individual pe grupe
Rutine	Igiena-pauza de gustare, toaleta-igiena			
7. Asigurarea retenției și transferului	După ce fiecare grupă și-a finalizat lucrarea, copiii se vor roti la celelalte centre. Se vor aprecia lucrările de la centrul artă, ținând cont de respectarea tehnicilor de lucru. „Harnicia e soră cu veselia” - joc de mișcare „Pânza de păianjen” - joc liniștitor	analiza produselor activității	Loc amenajat special pentru expunere	pe grupe individual
ALA II				
8. Evaluarea	Împreună cu Zâna Bună, copiii vor crea un spațiu decorativ în grădina cu flori din fața grădiniței, așezând căsuțele pentru insecte, dar și cele pentru păsări.		Spatiul din fata gradinitei	frontal
9. Încheierea activității	Se va face prin aprecierea întregii activități de către educatoare Plecarea copiilor	conversația aprecierea verbală	stimulente diplome	frontal individual
Rutine				

Evenimente didactice	Continut stiintific	Strategii didactice		Forme de organizare	Evaluare
		Resurse procedurale	Resurse materiale		

1.Moment organizatoric	Se creeaza conditiile necesare desfasurarii activitatii in bune conditii: Aerisirea salii de grupa Pregatirea materialului necesar pentru activitatile propuse Aranjarea mobilierului Intrarea ordonata a copiilor in sala de grupa	conversatia	Toate materialele necesare	frontal	Observarea comportamentului copiilor
	Intalnirea de dimineata: Salutul Prezenta Calendarul naturii Impartasirea cu ceilalti Se va purta o discutie despre modul in care trebuie sa avem dintii sanatosi apoi se intoneaza cantecul,,Buna dimineata”.		Calendarul naturii Panou prezenta Material didactic aflat la centrul tematic	individual	orala salutul completarea calendarului

2.Captarea atentiei	Se va realiza prin aparitia unei jucarii,,Maimutica Doctorita”care este foarte bucuroasa si nerabdatoare pentru faptul ca a auzit despre un minispectacol care va avea loc chiar in clasa noastra.Ea a venit cu o gentuta plina cu daruri.Este invitata sa participe si ea la intreaga activitate.	conversatia expunerea	„Maimutica Doctorita” geanta cu materiale	frontal	Stimularea interesului pentru activitate
3.Reactualizare a cunostintelor	Se va purta o discutie despre igiena dentara.Copiii vor interactiona cu educatoarea si astfel pentru fiecare raspuns corect copiii vor primi un stimulent „Dintisorul vesel”	conversatia expunerea exeercitiul	stimulente „dintisori veseli”	frontal individual	Apresiasi raspunsurilor corecte
4.Anuntarea temelor si a obiectivelor	Educatoarea anunta copiii ca astazi cu materialele aduse in dar de „Maimutica Doctorita”vor invata si mai multe lucruri despre ingrijirea si sanatatea dintilor pentru ca ei sa arate mereu ca niste perlute ,albi, luciosi,stralucitori si vizionand miniteatrul,,Povestea lui Dintisor”	conversatia expunerea	Decor interiorul unei camere Decor,, in parc”	frontal	Observarea comportamentului copiilor

5.Prezentarea continuturilor si dirijarea invatarii	Pe fond muzical „Gummibar”, se anunta inceperea minispectacolului, copiii impreuna cu „Maimutica Doctorita” aplauda. Apar pe rand personajele manuite de educatoare odata cu expunerea continutului povestii. Personajele interactioneaza cu copiii pe parcursul derularii actiunii. Copiii vor numi personajul preferat si vor motiva alegerea. Se concluzioneaza mesajul transmis de text.	Conversatia Expunerea dialogul exercitiul	personaje din poveste (papusi confectionate)	Frontal individual	Observarea comportament ului copiilor
TRANZITIA	Reclama Aquafresh				

6.Obtinerea performante-lor.	Se va realiza prin rezolvarea sarcinilor la centrele de interes deschise. STIINTA- „Dintisor si Zana maseluta” – Piti – Clic –jocuri interactive „Alimente sanatoase pentru Dintisor”-fise individuale	Conversatia Explicatia Exercitiul demonstratia	CD– Piti-Clic Fise cu imagini jetoane cu „dinti veseli si tristi” pasta de lipit carioci	Pe grupuri	Analiza fiselor
	ARTA-„Cutiute pentru perlute taietoare”-pictura		Cutiute, stelute inimioare pentru „Dintisor” acuarele sidefate recipienti pentru apa,servetele, pensule	Individual Pe grupuri Capacitatea de concentrare	Analiza lucrarilor Relationare in interiorul grupului

RUTINE	JOC DE MASA-„Piramida alimentelor” -cantec „Sa fim curati”,Cornelia Marta Igiena-pauza de gustare toaleta,igiena	Observatia Explicatia exercitiul	Jetoane cu imagini Plansa cu piramida Pasta de lipit		
7.Asigurarea retentiei si transferului ALA II	Se va face prin expunerea lucrarilor copiilor la centrul tematic care vor fi apreciate de educatoare si musafiri. JOC DE MISCARE „Fugi de carie” „Recitam la microfon”-versuri despre igiena dentara	analiza produselor activitatii	Panouri pentru expunere Costum carie Microfon jucarie	Frontal individual individual	Autoevaluarea Interevaluarea Aprecierea verbala

ANEXE



Investește în oameni !

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007 -2013

Programul Operațional Sectorial pentru Dezvoltarea Resurselor Umane 2007 – 2013

Axa prioritară 2: „Corelarea învățării pe tot parcursul vieții cu piața muncii”

Domeniul major de intervenție 2.2. „Prevenirea și corectarea părăsirii timpurii a școlii”

Titlul proiectului: „ **Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță – resurse didactice pentru punerea bazelor formării competențelor cheie la preșcolari** ”

Număr de identificare contract: POSDRU/91/2.2/S/63158

Beneficiar: Ministerul Educației Naționale

FORMULAR DE ÎNREGISTRARE A GRUPULUI ȚINTĂ

Formular individual de înregistrare

Cod proiect: 63158

Titlu proiect: „ Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță – resurse didactice pentru punerea bazelor formării competențelor cheie la preșcolari ”

Reprezentant legal/Coordonator proiect: Gabriel Liviu Ispas/Silviu Paragină

Axa Prioritară: 2. „Corelarea învățării pe tot parcursul vieții cu piața muncii”

Domeniul Major de Intervenție: 2.2.„Prevenirea și corectarea părăsirii timpurii a școlii”

Notă: Datele cuprinse în acest formular vor fi tratate confidențial, în conformitate cu prevederile Directivei CE/95/46 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date, transpusă prin Legea nr. 677/2001 privind protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date cu modificările și completările ulterioare, precum și prevederile Directivei 2002/58/CE privind prelucrarea datelor cu caracter personal și protecția vieții private în sectorul comunicațiilor electronice, transpusă prin Legea nr. 506/2004.

I. Informații personale:

I.1. Nume participant (nume și prenume) _____

CNP _____, adresa: _____

_____, Telefon: _____ E-mail: _____

I.2. Gen: ☐ Masculin ☐ Feminin

I.3. Naționalitate: ☐ română _____ alta (specificați) _____

I.4. Vârstă (vârsta în ani împliniți):

sub 15 ani	
15 – 24 ani	
25 – 45 ani	
45 – 54 ani	
55 – 64 ani	

I.5. Locul de reședință: ☐ rural ☐ urban

II. Nivelul de instruire (nivelul ultimei instituții de învățământ absolvite):

Instituție de învățământ superior :

☐ licență ☐ master ☐ doctorat ☐ post-doctorat

Unitate de învățământ terțiar non-universitar:

☐ Școală post-liceală ☐ Școală de măști

Unitate de învățământ secundar	
• Învățământ secundar superior	
○ Ciclu superior al liceului ⁱⁱ	
☐ Filiera teoretică	☐ Filiera tehnologică ☐ Filiera vocațională
• Învățământ secundar inferior	
○ Ciclu inferior al liceului ⁱⁱⁱ	
☐ Filiera teoretică	☐ Filiera tehnologică ☐ Filiera vocațională
○ Anul de completare ^{iv}	
- Filiera tehnologică – ruta progresivă	
○ Școala de arte și meserii ^v	
- Filiera tehnologică – ruta progresivă de calificare	
○ Ciclu gimnazial ^{vi}	
• Învățământ primar^{vii}	
Fără școală absolvită^{viii}	

III. Statutul pe piața muncii:

Persoană activă^{ix}	
• Persoană ocupată^x	
-salariat (angajat) ^{xi}	
-întreprinzător privat (patron) ^{xii}	
-lucrător pe cont propriu ^{xiii}	
-membru al unei societăți agricole/cooperative ^{xiv}	
-lucrător familial în gospodăria proprie ^{xv}	
-altă situație ^{xvi} (de specificat)	
• Șomeri^{xvii}, din care:	
-- șomeri înregistrați, din care:	☐ șomeri de lungă durată
-- șomeri neînregistrați, inclusiv persoane în căutarea unui loc de muncă, din care:	
☐ șomeri de lungă durată	

III. Statutul pe piața muncii (continuare):

Persoană inactivă^{xviii}, din care:	
-elevi ^{xix}	
-studenți ^{xx}	
-persoane casnice ^{xxi}	
-întreținuți de alte persoane ^{xxii}	
-întreținuți de stat sau de alte organizații private ^{xxiii}	
-alte situații ^{xxiv} (de specificat)	

IV. Apartenența la un grup vulnerabil:

Persoane de etnie roma	
Persoane cu dizabilități	
Tineri peste 18 ani care părăsesc sistemul instituționalizat de protecție a copilului	
Familii care au mai mult de 2 (doi) copii	
Familii monoparentale	
Copii în situații de risc	
Persoane care au părăsit timpuriu școala	
Femei	
Persoane aflate în detenție	
Persoane anterior aflate în detenție	
Delincvenți juvenili	
Persoane dependente de droguri	
Persoane dependente de alcool	
Persoane fără adăpost	
Victime ale violenței în familie	
Persoane afectate de boli care le influențează viața profesională și socială (HIV/SIDA, cancer etc.)	
Imigranți	

Refugiați	
Persoane care solicită azil	
Persoane care trăiesc din venitul minim garantat	
Persoane care locuiesc în comunități izolate	
Victime ale traficului de persoane	
Persoane afectate de boli ocupaționale	
Altele (de specificat)	

Subsemnatul (Nume Prenume) cunoscând că falsul în declarații este pedepsit de legea penală, conform prevederilor Articolului 292 din Codul Penal, declar pe propria răspundere că datele completate în prezentul formular corespund cu realitatea. Nume prenume^{xxv} Semnatura	Subsemnatul (Nume Prenume)..... cunoscând că falsul în declarații este pedepsit de legea penală, conform prevederilor Articolului 292 din Codul Penal, declar pe propria răspundere că datele din prezentul formular au fost completate în prezența mea. Nume prenume^{xxvi} Semnatura
---	--

¹ Ciclu de învățământ non-universitar care asigură o calificare superioară celei obținute prin învățământ secundar și la care au acces absolvenții de învățământ secundar superior, cu sau fără diplomă de bacalaureat.

¹ Cuprinde clasele XI – XII/XIII, care se organizează și funcționează în cadrul unităților de învățământ cu clasele I – X, V – X, I – XII/XIII, V – XII/XIII sau IX – XII/XIII. În învățământul liceal sunt cuprinși și absolvenții fostelor școli medii de cultură generală, școlilor medii de specialitate, precum și absolvenții liceelor care au funcționat cu 10 clase.

¹ Cuprinde clasele IX – X, care se organizează și funcționează în cadrul unităților de învățământ cu clasele I – X, V – X, I – XII/XIII, V – XII/XIII sau IX – XII/XIII

¹ Perioadă de pregătire urmată și absolvită de absolvenții școlilor de arte și meserii cu certificat de absolvire și cu certificat de calificare profesională nivel 1. Absolvenții anului de completare pot fi certificați pentru nivelul 2 de calificare și au acces în ciclul superior al liceului

¹ În școlile de arte și meserii se organizează învățământ pentru profesionalizare, în scopul calificării de nivel 1 (profil tehnic, resurse naturale și protecția mediului, servicii). Școlile de arte și meserii pot funcționa independent sau în cadrul unităților de învățământ cu clasele I – X, I – XII/XIII, V – X, V – XII/XII sau IX – XII/XII.

¹ Cuprinde clasele V – VIII care se organizează și funcționează în cadrul unităților de învățământ cu clasele I – VIII, V – VIII, V – X, I – X, I – XII/XIII sau V – XII/XIII. De asemenea, în această categorie se înscriu și absolvenții ciclului gimnazial din cadrul unităților de învățământ special pentru copii cu deficiențe.

¹ Învățământul primar se organizează și funcționează în cadrul unităților de învățământ cu clasele I – IV, I – VIII, I – X sau I – XII/XIII. De asemenea, în această categorie se înscriu și absolvenții unităților de învățământ special pentru copii cu deficiențe

¹ În această categorie sunt incluse persoanele care declară că știu să citească și să scrie deși n-au absolvit nici o școală, cele care știu doar să citească, precum și persoanele care declară că nu știu să scrie și să citească. Dintre persoanele fără școală absolvită, cele care nu știu să scrie și să citească sau numai citesc sunt considerate persoane analfabete.

¹ Această categorie cuprinde toate persoanele apte de muncă în vârstă de 14 ani și peste care constituie forța de muncă disponibilă pentru producerea de bunuri și servicii.

¹ Această categorie cuprinde persoanele în vârstă de 14 ani și peste care au o ocupație aducătoare de venit pe care o exercită într-o activitate economică sau socială, în baza unui contract de muncă sau în mod independent (pe cont propriu); au lucrat cel puțin o oră într-o ramură neagră agricolă sau cel puțin 15 ore în activități agricole, în scopul obținerii unor venituri sub formă de salariu, plată în natură, câștig sau beneficii, indiferent dacă la momentul înregistrării erau prezente sau lipseau temporar de la lucru (fiind în concediu - de odihnă sau fără plată, de studii, de boală, de maternitate etc. - la cursuri de calificare, recalificare sau specializare, în grevă sau nu lucrau datorită întreruperii temporare din diverse motive a activității unității).

¹ Această categorie cuprinde persoanele care își exercită activitatea într-o unitate economică sau socială (indiferent de forma ei de proprietate) pe baza unui contract de muncă, în schimbul unei remunerații sub formă de salariu plătit în bani sau în natură, sub formă de comision etc. În această categorie se includ persoanele care:

sunt încadrate permanent într-o unitate economică sau socială, pe baza unui contract (angajament) de muncă sau lucrează în mod independent, chiar dacă la momentul înregistrării lipsesc temporar de la lucru;

nu sunt încadrate permanent într-o activitate economică sau socială, dar în ultima lună înaintea înregistrării au lucrat, în mod excepțional sau ocazional, cel puțin o oră (respectiv 15 ore în

activități agricole), pentru obținerea unui venit sau au ajutat un membru al gospodăriei sau o rudă în activitatea pe care aceasta o desfășura în unitatea proprie, chiar dacă nu au fost remunerate pentru aceasta;

sunt încadrate în muncă pe baza unei convenții civile;

elevii, studenții, persoanele casnice, precum și pensionarii care în momentul înregistrării desfășoară o activitate economico-socială în mod regulat, ocazional sau excepțional;

¹ În această categorie se includ persoanele care își exercită activitatea în unitatea proprie având unul sau mai mulți salariați (angajați).

¹ În această categorie se includ persoanele care își exercită activitatea în unitatea proprie sau în mod independent ca meseriași, liber profesioniști, comercianți etc., fără a angaja nici un salariat, putând fi ajutate în activitate doar de membrii gospodăriei sau de rude, care nu sunt, însă, remunerate.

¹ În această categorie se includ persoanele care sunt membri ai unei societăți agricole, ai unei cooperative meșteșugărești, de consum sau de credit și care își desfășoară activitatea în cadrul acestora, realizând venituri nesalariale.

¹ În această categorie se includ persoanele care, în mod obișnuit, ajută un membru al gospodăriei, fie că acestea lucrează în societatea comercială proprie, fie că lucrează pe cont propriu și care nu primesc o remunerație pentru activitatea desfășurată (ajutor familial neremunerat).

¹ Persoanele active care nu au putut fi încadrate în niciuna din situațiile anterioare.

¹ În conformitate cu Legea 76/2002 privind sistemul asigurărilor pentru șomaj și stimularea ocupării forței de muncă, cu modificările și completările ulterioare, art. 5:

- *persoană în căutarea unui loc de muncă* - persoana care face demersuri pentru a-și găsi un loc de muncă, prin mijloace proprii sau prin înregistrare la agenția pentru ocuparea forței de muncă în a cărei rază teritorială își are domiciliul sau, după caz, reședința ori la alt furnizor de servicii de ocupare, acreditat în condițiile legii;

- *șomer* - persoana care îndeplinește cumulativ următoarele condiții:

- este în căutarea unui loc de muncă de la vârsta de minimum 16 ani și până la îndeplinirea condițiilor de pensionare;
- starea de sănătate și capacitățile fizice și psihice o fac aptă pentru prestarea unei munci;
- nu are loc de muncă, nu realizează venituri sau realizează, din activități autorizate potrivit legii, venituri mai mici decât salariul de bază minim brut pe țară garantat în plată, în vigoare;
- este disponibilă să înceapă lucrul în perioada imediat următoare, dacă s-ar găsi un loc de muncă.

- *șomer înregistrat* - persoana care îndeplinește cumulativ condițiile prevăzute la art. 5 pct. IV și se înregistrează la agenția pentru ocuparea forței de muncă în a cărei rază teritorială își are domiciliul sau, după caz, reședința ori la alt furnizor de servicii de ocupare, care funcționează în condițiile prevăzute de lege, în vederea obținerii unui loc de muncă.

¹ În această categorie sunt incluse toate persoanele, indiferent de vârstă, care declară că nu desfășoară o activitate o activitate economico-socială.

¹ În această categorie se includ elevii care în momentul înregistrării nu exercită o activitate economică sau socială și care declară că frecventează o unitate de învățământ de stat sau particulară, în vederea instruirii, sau dobândirii unei profesii sau meserii, indiferent de nivelul și felul unității de învățământ. În această categorie se includ și elevii care se întrețin numai din pensia de urmaș sau din bursă. Nu se includ în această categorie, fiind considerate persoane ocupate, persoanele de 14 ani și peste care urmează cursurile unei instituții de învățământ și care, în același timp, desfășoară o activitate economică sau socială din care realizează un venit.

¹ În această categorie se includ studenții care în momentul înregistrării nu exercită o activitate economică sau socială și care declară că frecventează o instituție de învățământ de stat sau particulară, în vederea instruirii, sau dobândirii unei profesii sau meserii, indiferent de nivelul și felul unității de învățământ. În această categorie se includ și studenții care se întrețin numai din pensia de urmaș sau din bursă. Nu se includ în această categorie, fiind considerate persoane ocupate, persoanele de 14 ani și peste care urmează cursurile unei instituții de învățământ și care, în același timp, desfășoară o activitate economică sau socială din care realizează un venit.

¹ În această categorie se includ persoanele în vârstă de 14 ani și peste care în momentul înregistrării desfășoară numai activități casnice (prepararea hranei, menținerea curățeniei, îngrijirea și educarea copiilor) în gospodăria proprie sau a unei rude (de exemplu: soțiile casnice sau părinții care nu sunt pensionari și fac menajul în gospodăria copiilor sau îngrijesc nepoții), neavând o sursă proprie de venit.

¹ În această categorie se includ persoanele care în momentul înregistrării nu aveau o ocupație aducătoare de venit, nu beneficiau de pensie sau de altă sursă de existență, fiind în întreținerea unor persoane fizice (a părinților, rudelor sau altor persoane fizice), nu urmau o instituție de

învățăământ și nu se încadrau în rândul persoanelor casnice. În această categorie sunt incluși: copiii preșcolari (chiar dacă nu primesc pensie de urmaș), bătrânii, persoanele cu dizabilități și invalizii aflați în întreținerea unor persoane fizice. De asemenea, sunt incluse și persoanele de vârstă școlară de sub 14 ani, care nu urmează o instituție de învățăământ, nu beneficiază de pensie de urmaș dar desfășoară activități casnice.

¹ În această categorie se înscriu persoanele aflate în întreținerea unor instituții publice (cămine de bătrâni, cămine – spital, case de copii etc.) sau a unor organizații private (O.N.G. – uri), precum și persoanele a căror singură sursă de existență era ajutorul social (de exemplu persoanele cu dizabilități întreținute de rude sau de alte persoane și pentru care statul plătește o alocație sau un salariu celor care le întrețin). În această categorie nu sunt incluși: copiii școlari din casele de copii; elevii/studentii care se întrețin numai din bursa de stat; persoanele din cămine care beneficiază de o pensie sau o altă sursă de venit.

¹ În această categorie se include persoanele care în momentul înregistrării nu exercitau o activitate economică sau socială și care au declarat ca unică sursă de existență veniturile provenite din închirieri, dobânzi, rente, dividende, arendă. În această categorie au fost incluse și persoanele care la momentul înscrierii se aflau în detenție precum și persoanele care nu s-au încadrat în nici una din categoriile anterioare.

¹ Se va introduce numele și prenumele persoanei din grupul țintă. În cazul categoriilor de grup țintă care nu au capacitate deplină de exercițiu, declarația va fi semnată de către persoana împuternicită (de exemplu: părinte, tutore, etc.)

¹ Se va introduce numele și prenumele persoanei din echipa de implementare a proiectului în prezența căreia a fost completat document



INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN GALAȚI
Str. Portului Nr.55 B ☎ 0372362000; 0372362001 ☎ 0236319396
E-mail: info@isj.gl.edu.ro; Adresă site: www.isj.gl.edu.ro



**MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE**

Nr. 14 / 07.01.2014

Către

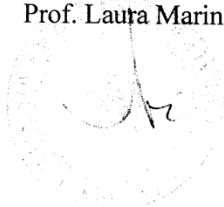
Ministerul Educației Naționale

- În atenția doamnei inspector Viorica Preda

Vă înaintăm tabelul nominal cu participanții la seminariile din cadrul proiectului
**„Împreună cu copiii pentru un debut școlar de calitate-instrumente didactice pentru
preșcolari din grupa pregătitoare”-ID 63126:**

NR. CRT	NUME CADRU DIDACTIC	UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT	OBSERVAȚII
1	LUPU MARIANA	GPP „LICURICI” GALAȚI	A participat la formare
2	BERCAN MARILENA	GPN NR.44 GALAȚI	
3	LĂCUSTĂ NICOLETA	GPP „LICURICI” GALAȚI	
4	TAȘCĂ DANA	ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.5 GALAȚI	A participat la formare
5	NEICU NICOLETA	ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.5 GALAȚI	
6	GRECU ANGELA	ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.5 GALAȚI	

Inspector Școlar General,
Prof. Laura Marin



Inspector școlar,
Prof. Loureth Oprea



INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN GALAȚI
Str. Portului Nr.55 B ☎ 0372362000; 0372362001 ☎ 0236319396
E-mail: info@isj.gl.edu.ro; Adresă site: www.isj.gl.edu.ro



**MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE**

Nr. 13 / 07.01.2016

Către

Ministerul Educației Naționale
-În atenția doamnei inspector Viorica Preda

Vă înaintăm tabelul nominal cu participanții la seminariile din cadrul proiectului
**„Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță-resurse didactice pentru punerea
bazelor formării competențelor cheie la preșcolari”-ID 63158:**

NR. CRT	NUME CADRU DIDACTIC	UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT	OBSERVAȚII
1	DINU ANCUȚA	GPP NR.30 GALAȚI	A participat la formare
2	CRISTEA RODICA	GPN NR.27 GALAȚI	
3	FLOREA DOCHIȚA	GPP NR.30 GALAȚI	
4	*CIORĂȚA TINCUȚA *În locul dnei SIMION MIOARA	GPP NR.30 GALAȚI	
5	STAN IRINA	GPP NR.30 GALAȚI	
6	NECULAI PAULA	GPP NR.30 GALAȚI	
7	PAȚILEA STELUȚA	GPN „VIOLETA” PECHEA, JUD. GALAȚI	A participat la formare
8	NEAGU MARIA	GPN NR.3 PECHEA, JUD. GALAȚI	
9	ALBU MARICICA	GPN NR.4 PECHEA, JUD. GALAȚI	

Inspector Școlar General,
Prof. Laura Marin

Inspector școlar,
Prof. Lourath Oprea

SESIUNE
de pilotare în cadrul proiectului
Împreună cu copiii pentru un debut școlar de succes - ID 63126 -
12 – 15 ianuarie 2014,
București/Cluj/Constanța/Drobeta Turnu-Severin/Iași

Prima zi: 12 ianuarie 2014

Interval orar	Activitate
12,00-17,00	Sosirea participanților participanților (cazare, servirea mesei de prânz, înregistrare)
17,00-18,00	Deschidere oficială Distribuirea materialelor

A doua zi: 13 ianuarie 2014

Interval orar	Activitate
09,30-10,30	Prezentarea proiectului
10,30 – 11,00	Pauză de cafea
11,00 – 13,00	Chestionarul și focus grupul (prezentare și lucru cu instrumentele din mapă)
13,00 – 14,30	Masa de prânz
14,30 – 16,00	Chestionarul și focus grupul (continuare)
16,00 – 16,30	Pauză de cafea
16,30-17,30	Formarea cadrelor didactice din învățământul preuniversitar (prezentare)
17,30 – 18,00	Concluziile zilei

A treia zi: 14 ianuarie 2014

Interval orar	Activitate
09,30-10,30	Prezentarea instrumentelor digitale
10,30 – 11,00	Pauză de cafea
11,00 – 13,00	Sesiune interactivă de lucru cu instrumentele digitale
13,00 – 14,30	Masa de prânz
14,30 – 16,00	Sesiune interactivă de lucru cu instrumentele digitale (continuare)
16,00 – 16,30	Pauză de cafea
16,30-17,30	Lucru pe grupuri mici
17,30 – 18,00	Clarificări și concluzii

A patra zi: 15 ianuarie 2014

Interval orar	Activitate
8,00-10,00	Micul dejun
10,00-12,00	Plecarea participanților