

# PROIECT DIDACTIC – Predarea “ca o poveste”

**Educatori:** Munteanu Neculai Eusebiu

**An școlar:** 2012-2013

**Grupa:** mică *Spiridușii*, Grădinița cu Program Prolungit nr. 21 Iași

**Domenii experiențiale:** Științe, Limbă și comunicare, Om și societate

**Mijloc de realizare:** Joc didactic - activitate interdisciplinară

**Subiectul:** *Prințul, prințesa și căpcăunul*

**Tipul activității:** mixtă

**Scopul:** Dezvoltarea capacității de a rezolva probleme, luând decizii în echipă; stimularea capacității de exprimare orală.

## Obiective operaționale:

Domeniul *Științe* - preșcolarul va fi capabil să:

O<sub>1</sub> – să compare mulțimi prin punerea în corespondență a elementelor;

O<sub>2</sub> – să numere elementele unor mulțimi în limitele 1-4;

O<sub>3</sub> – să asocieze numărul la cantitate;

Domeniul *Limbă și comunicare* - preșcolarul va fi capabil să:

O<sub>4</sub> – să exprime verbal idei și sentimente despre evenimentele ce s-au întâmplat în pădurea fermecată.

Domeniul *Om și societate* - preșcolarul va fi capabil să:

O<sub>5</sub> – să realizeze machetele tridimensionale prin asociere cu imaginile bidimensionale;

O<sub>6</sub> – să colaboreze în realizarea machetelor.

**Sarcina didactică:** Îndeplinirea sarcinilor conform desfășurării jocului și în funcție de grupul din care fac parte.

**Regulile jocului:** Copiii se vor grupa în șase echipe: lupi, vulpi, urși, zimbri, vulturi, bufnițe. Este prezentat începutul poveștii. Apoi, fiecare echipă se deplasează în locul indicat de educator. Fiecare echipă va avea de rezolvat sarcini distincte, din diverse arii curriculare. Pentru rezolvarea corectă a unei sarcini, fiecare copil va primi câte o cheie magică. Cheile primite vor fi utilizate în finalul poveștii, la eliberarea prințesei.

**Elemente de joc:** surpriza, aplauzele, recompensele.

## Strategii didactice:

*Metode și procedee:* conversația euristică, explicația, demonstrația, exercițiul activ, elemente de problematizare, învățarea prin descoperire, munca independentă, lucrul în echipă.

*Materiale și mijloace didactice:* ecusoane cu diferite animale și păsări sălbatice, chei de diferite mărimi și culori, imagini cu probleme ilustrate, cifre de diferite culori, siluete de animale și de păsări sălbatice, siluete de copaci, imagini cu personajele poveștii, machete, castel, calculator și videoproiector.

## Bibliografie:

Preda, V., Peltea, M., Grama, F., Cocoș, A., Oprea, D., Călin, M. - *Ghid pentru proiecte tematice. Abordare în manieră integrată a activităților din grădiniță*, Editura Humanitas Educațional, București, 2005.

Kieran, E., - *Predarea ca o poveste. O nouă abordare a predării și curriculum -ului în școala primară*, Editura Didactica Publishing House, 2007.

**Durata:** 15-20 de minute

### Demersul didactic

Etapele activității	Ob.	Conținut instructiv educativ	Metode și procedee	Evaluare
I. Organizarea activității		Sala de grupă va fi aerisită; mobilierul va fi așezat în mai multe sectoare; copiii vor intra ordonat în clasă și vor primi ecusoane cu animale și păsări sălbatice. Ei se vor așeza pe jos în jurul meu.		Evaluarea deprinderilor de igienă și disciplină
II. Anunțarea titlului		“-Povestea de azi se numește <i>Prințul, prințesa și căpcăunul</i> ”.		
III. Introducerea în activitate și captarea atenției		Le voi spune copiilor povestea <i>Prințul, prințesa și căpcăunul</i> (compoziție proprie). În timpul povestirii apare <i>Spiridușul</i> (personajul surpriză), care se oferă să-i ajute pe copii și pe <i>Prinț</i> în găsirea <i>Prințesei</i> . Copiii se vor împărți în șase echipe conform ecusoanelor pe care le-au primit la intrarea în grupă. Fiecare echipă trebuie să rezolve o sarcină ce corespunde traseului urmat de <i>Prinț</i> pentru a ajunge la castelul în care este ținută prizonieră <i>Prințesa</i> .	conversația	Evaluarea gradului de implicare a preșcolarilor în activitate
IV. Desfășurarea jocului		Cele șase echipe se vor deplasa în locuri distincte din clasă. Fiecare echipă are de rezolvat o sarcină distinctă.		Evaluarea modului de înțelegere a regulilor jocului.
-explicarea jocului		Le explic copiilor că echipele vor avea de rezolvat sarcini diferite. Jocul de probă va consta în proba primei echipe. Pentru rezolvarea corectă a unei sarcini, fiecare echipă va fi aplaudată și fiecare copil va primi câte o <i>cheie magică</i> . Echipa care a rezolvat sarcina și a intrat în posesia cheilor, merge împreună cu <i>Prințul</i> și cu <i>Spiridușul</i> pe traseul din pădure, spre castelul <i>Căpcăunului</i> . Copiii rezolvă sarcinile simultan.		Consolidarea cunoștințelor însușite în activitățile anterioare
-jocul de probă		Pe perete, pentru fiecare echipă, este afișată problema ilustrată. Problemele conțin elemente diferite și numărul elementelor mulțimilor este diferit pentru fiecare echipă. Copiii realizează macheta pădurii utilizând materialele adecvate și obținând răspunsul la		
-desfășurarea propriu-zisă a jocului	O <sub>5</sub> O <sub>6</sub>		explicația demonstrația exercițiul activ lucrul în echipă	Evaluarea răspunsurilor și a respectării regulilor jocului.

<p>-complicarea jocului</p>	<p>O<sub>1</sub> O<sub>2</sub> O<sub>3</sub>  O<sub>5</sub> O<sub>6</sub>  O<sub>1</sub> O<sub>2</sub> O<sub>3</sub>  O<sub>5</sub> O<sub>6</sub>  O<sub>4</sub>  O<sub>4</sub></p>	<p>întrebările puse de profesor: <b>Echipa lupilor:</b> <i>Câți lupi au mâncat iepurași? Câți lupi nu au mâncat iepurași?</i> <b>Echipa vulpilor:</b> <i>Câte vulpi au găsit cocoși? Câte vulpi nu au găsit cocoși?</i> <b>Echipa urșilor:</b> <i>Câți urși nu au prins pește? Câți urși nu au prins pește?</i> <b>Echipa zimbriilor:</b> <i>Câți zimbri au găsit iarbă proaspătă? Câți zimbri nu au găsit iarbă proaspătă? Ce s-ar fi întâmplat dacă toți zimbrii ar fi găsit iarbă?</i> <b>Echipa vulturilor:</b> <i>Câți vulturi au prins șoareci? Câți vulturi nu au răpit șoareci? Ce s-ar fi întâmplat dacă toți vulturii ar fi prins șoareci?</i> <b>Echipa bufnițelor:</b> <i>Câte bufnițe au prins șerpi? Câte bufnițe au rămas fără șerpi? Ce s-ar fi întâmplat dacă toate bufnițele ar fi prins șerpi?</i></p> <p>După ce rezolvă sarcinile, fiecare echipă descoperă sub masă câte o "plăcintă". Fiecărui animal flămând, copiii îi dau câte o plăcintă. Astfel ei trec prin pădure fără frica de a fi mâncați de animalele sălbatice flămânde și drept răsplată primesc și <i>cheile magice</i>.</p> <p>Pe măsură ce sarcinile sunt îndeplinite, copiii ajung la finalul traseului, unde <i>Spiridușul</i> le mai oferă copiilor și <i>Prințului</i> un indiciu (la videoproiector) pentru a afla unde este ținută prizonieră <i>Prințesa</i>.</p>	<p>învățarea prin descoperire</p> <p>problematizarea</p> <p>problematizarea</p>	<p>Consolidarea cunoștințelor însușite în activitățile anterioare</p> <p>Evaluarea răspunsurilor și a respectării regulilor jocului.</p>
<p>V. Evaluare</p>	<p>O<sub>4</sub></p>	<p>Copiii re trăiesc povestea la care au luat parte prin intermediul imaginilor și al repovestirii. Ei primesc informații despre locul unde este ținută prizonieră <i>Prințesa</i> și descoperă castelul. Copiii trebuie să deschidă <i>Castelul</i> cu ajutorul <i>cheilor magice</i>. Odată cu salvarea <i>Prințesei</i>, copiii mai descoperă o surpriză: dulciuri și o invitație la un bal dat de <i>Prinț</i> în cinstea <i>Prințesei</i>.</p>	<p>problematizarea</p> <p>munca independentă</p>	<p>Analiza traseului parcurs și a modului de rezolvare a sarcinilor</p> <p>Formarea spiritului critic și autocritic, autoaprecierea</p>
<p>VI. Încheierea activității</p>		<p>Voi încheia cu aprecieri generale și individuale privind implicarea copiilor în poveste, dar și a modului de desfășurare a activității.</p>		

În concluzie, o asemenea manieră de proiectare oferă o serie de avantaje. Pe de o parte, sunt respectate verigile tradiționale dintr-o activitate didactică, iar pe de altă parte sunt inserate câteva elemente novatoare. Spre exemplu, activitatea didactică descrisă mai sus prezintă cinci caracteristici esențiale:

1. *Are un suport ludic* bine structurat: fiecare sarcină didactică este ambalată într-o secvență de joc ce face parte dintr-un scenariu narativ (povestea).

2. *Are un caracter integrat*. Pe de o parte, ea face parte dintr-un proiect tematic (*Lumea poveștilor*), iar pe de altă parte activitățile din ziua respectivă se află în intercorelație (spre exemplu după activitatea experiențială, urmează petrecerea de la palat). În cadrul întâlnirii de dimineață, copiii află ce vor face în ziua respectivă. Astfel, evenimentele devin predictibile pentru copii, aceștia manifestând complianță față de instrucțiunile date de către educator.

3. *Are un caracter interdisciplinar*. Scopul, obiectivele operaționale și conținuturile au fost formulate și selectate ținând cont de trei arii curriculare distincte: Știință, Comunicare și limbaj, Om și societate.

4. *Are un caracter interactiv*. Copiii lucrează în echipe, ei învață prin cooperare (este prezent conflictul sociocognitiv condus de către educator). Totodată sunt utilizate și noile tehnologii: calculator, videoproiector și prezentare în PowerPoint.

5. *Sunt prezente elemente de individualizare a învățării*. Copiii sunt împărțiți în echipe pe baza a două criterii distincte:

- a) existența unor diferențe de nivel cognitiv între copiii ce fac parte din aceeași echipă;
- b) existența unor asemănări în ceea ce privește stilurile individuale de învățare ale copiilor ce fac parte din aceeași echipă (vizual, auditiv sau kinestezic).