

PROIECT DIDACTIC

pentru o activitate
monodisciplinară

ACTIVITATE MATEMATICĂ

„PROVOCĂRILE
ROBOTULUI RELU”

GRUPA MARE

prof. învă. preșcolar :
CHICHIȘAN NADIA-CRINA
Grădinița cu Program Prelungit Nr.3 Șimleu Silvaniei

PROIECT DIDACTIC

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT :Grădinița cu Program Prelungit Nr.3 Șimleu Silvaniei

NIVELUL DE VÂRSTĂ /GRUPA: 5-6 ani /Grupa Mare

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: « Cine și cum planifică/organizează o activitate? »

TEMA PROIECTULUI/SĂPTĂMÂNII : « CU PAȘI MICI CĂTRE ȘCOALA DRAGĂ »

DOMENIUL EXPERIENȚIAL : ȘTIINȚĂ

DISCIPLINA : ACTIVITATE MATEMATICĂ

TEMA ACTIVITĂȚII : « Provocările Robotului Relu »

MIJLOCUL DE REALIZARE : joc didactic

FORMA DE ORGANIZARE : activitate frontală și pe grupe (desfășurată on-line pe platforma Google Classroom)

TIPUL ACTIVITĂȚII :evaluare

SCOPUL : Verificarea nivelului de însușire a deprinderii de a număra și de a utiliza corect numerele și cifrele în limitele 1-10 precum și numeralul ordinal, concomitent cu stimularea cooperării cu partenerii de joc.

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII :

- Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare ;
- Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate;
- Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;
- Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

COMPORTAMENTE VIZATE :

- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate (tastarea pe laptop, tabletă, manipularea materialului distributiv etc.)
- Manifestă încredere în adulții cunoscuți, prin exersarea interacțiunii cu aceștia ;
- Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice ;
- Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi ;
- Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația.

SARCINA DIDACTICĂ : Sarcina este enunțată de educatoare înaintea fiecărei probe:

- Numerația în șir crescător și descrescător;
- Raportarea cifrei la numărul de obiecte;
- Identificarea vecinului mai mare/mai mic cu o unitate al unui număr;
- Precizarea numeralului ordinal;
- Efectuarea de operații de adunare și scădere cu 1-2 unități;
- Redarea operației matematice cu ajutorul jetoanelor inscripționate cu cifre și semne matematice;
- Argumentarea răspunsului/ rezultatului oferit.

REGULILE JOCULUI :

Copiii sunt împărțiți în două echipe („CURAJOȘII”- culoarea roșie și „ISTEȚII”- culoarea albastră). Educatoarea selectează sarcinile dintr-un „plic” virtual și solicită pe rând câte un reprezentant din cele două echipe să ofere răspunsul. Copilul care cunoaște răspunsul corect ridică paleta „ȘTIE TOT” în culoarea echipei sale, primind pe tabela din dreapta ecranului un emoticon vesel. Dacă un membru al echipei nu este capabil să ofere răspunsul corect, se dă posibilitatea unui alt coechipier să-l corecteze, în caz contrar va da răspunsul echipa adversă. Câștigă echipa care a adunat cele mai multe emoticoane „ȘTIE TOT” și l-a ajutat pe ROBOTUL RELU să treacă peste „provocări”(probe) pentru a se putea întoarce în lumea de unde a venit și anume „LUMEA LUI ȘTIE TOT”.

ELEMENTE DE JOC : întrecerea, manipularea paletelor „ȘTIE TOT”, surpriza-apariția avatarilor, recompense de încurajare sau aplauze virtuale, „pedepse” distractive.

OBIECTIVE :

- să numere crescător și descrescător în limitele 1-10;
- să efectueze cel puțin 2 raportări corecte: număr la cantitatea corespunzătoare de obiecte și cifră la numărul de obiecte ;
- să precizeze „vecinul mai mare”/ „vecinul mai mic” cu o unitate al numărului indicat de personaj;
- să identifice locul fiecărui număr în șirul numeric format- numeralul ordinal;
- să rezolve cel puțin 2 probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități;
- să redea corect cel puțin o operație cu ajutorul jetoanelor inscripționate cu cifre și semne matematice;
- să utilizeze un limbaj matematic adecvat în argumentarea acțiunilor realizate cu materialul pus la dispoziție;
- să ridice paleta „ȘTIE TOT” pentru a-și exprima intenția de a răspunde;
- să-și aștepte rândul până când toți participanții la joc au răspuns la întrebări.

STRATEGII DIDACTICE :

Metode si procedee : jocul, explicația, demonstrația, exercițiul, conversația, expunerea, problematizarea.

Mijloace de învățământ :

- **Demonstrative:** Laptop, resurse on-line :platforma Google Classroom, platforma Voki, ROBOTUL RELU, “plic” virtual conținând sarcinile jocului, emoticoane vesele virtuale, “recompense” de susținere/încurajare(*CORECT, BRAVOOO !, AI RĂSPUNS FOARTE BINE !, TE-AI DESCURCAT DE MINUNE !* aplauze) “pedepse” distractive, probleme- video sau ilustrate redade de un avatar de pe platforma Voki sau personaje de poveste (ex.10 avatari: Scufița Roșie, Lupul, Vulpea, Capra cu trei iezi, Iedul cel mic, Purcelușul Nuf-Nuf, Turtița, Fata moșneagului, Albă ca Zăpada, Pinocchio), harta traseului Robotului Relu spre *Lumea lui ȘTIE TOT* presărat cu cele 10 provocări (probe), tabela de punctaj cu emoticoanele *ȘTIE TOT* .
- **Individuale:** Laptop, tabletă, palete “ȘTIE TOT”, ecusoane în două culori (rosu și albastru în funcție de grupa din care va face parte), cifrele de la 1-10 și semnele matematice +, -, = (trimise părinților de către educatoare pe grupul de whatsapp și care vor fi listate/confecționate de aceștia împreună cu copiii înainte de activitatea on-line).

DURATA : 35 minute

BIBLIOGRAFIE :

- ***OMEN nr. 4.694/ 02.08.2019 privind aprobarea Curriculumului pentru educație timpurie, publicat în *Monitorul Oficial al României, Partea I. nr. 685/ 20.08.2019*
Support pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie (2019)
Dumitrana, M. (2002). *Activități matematice în grădiniță-* ghid practic, Editura Compania, București

RESURSE ON-LINE :

Gîscă, O. (2020,11. iulie). Webinar: „Crearea conținuturilor educaționale digitale cu ajutorul platformei Voki în preșcolaritate” LOOM.COM . Disponibil la <https://www.facebook.com/educatieonline.md>. Consultat/accesat: 03.08.2020
http://www.voki.com/vp-editor/preview_export/impress.php?VpID=1565195

Nr · crt ·	ETAPELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE/ METODE ȘI INDICATORI
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Moment organizatoric	Educatorea transmite părinților/ aparținătorilor pe grupul de whatsapp materialele de care vor avea nevoie în activitate. Se oferă sprijin individual acelora care întâmpină dificultăți. Educatorea pregătește pe desktop/ laptop toate resursele pe care le va utiliza pe parcursul activității. Se solicită și din partea părinților ajutorul în a sprijini copilul în pregătirea dispozitivelor/materialelor necesare derulării activității.	Conversația Explicația	Laptop Tablete Materialul distributiv al copiilor	Verificarea conexiunii on-line și a resurselor
2.	Captarea atenției	Educatorea salută copiii și părinții exprimându-și totodată bucuria revederii, chiar și virtuale. Mulțumește părinților pentru sprijin și îi roagă să rămână în apropierea copilului pentru eventuale nevoi ulterioare. “Dragi copii, azi doresc să vă fac cunoștință cu un prieten mai neobișnuit- ROBOTUL RELU, care s-a rătăcit prin lumea noastră, el locuind de fapt într-o altă lume “ <i>Lumea lui ȘTIE TOT</i> ”. Este nerăbdător să se întoarcă la familia și prieteniilor lui, dar are un drum lung de parcurs presărat cu provocări (probe) și ne cere sprijinul ca să-l ajutăm să le depășească, deoarece este convins că voi sunteți foarte isteți, nu-i așa ?”	Conversația Expunerea	Robotul Relu Harta cu traseul pe care trebuie să-l parcurgă robotul și cele 10 probe pe care trebuie să le depășească	Evaluare orală Răspunsul la salutul educatoarei, și al colegilor, adresarea de complimente reciproc
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Așadar, azi vom încerca să-l ajutăm pe Robotul Relu să se întoarcă în lumea lui, jucându-ne jocul “ <i>Provocările Robotului Relu</i> ”. Vom număra de la 1- 10, vom recunoaște cifrele, vom descoperi locul ocupat de un obiect într-un șir, vecinul mai mare sau mai mic cu o unitate al unui număr vom rezolva probleme de adunare și scădere, etc.	Explicația		
4.	Reactualizarea cunoștințelor	Se realizează o scurtă reactualizare a cunoștințelor (numărul crescător și descrescător de la 1-10 și respectiv de la 10-1, recunoașterea cifrelor, raportarea numărului la cantitate și a cifrei la numărul de obiecte, stabilirea vecinului mai mic/mai mare cu o unitate a unui număr, identificarea locului unui obiect în șirul numeric etc.) precum și câteva personaje din poveștile cunoscute care vor apărea pe parcursul desfășurării jocului.	Explicația Exercițiul Conversația Problematiz- area Jocul	Jucării Cifre Setul <i>Caută vecinii!</i> Ilustrații cu personaje din povești	Evaluare orală Raportarea corectă a numărului la cantitate și a cifrei la numărul de obiecte, utilizarea corectă a numeralului

					ordinal, utilizarea unui limbaj matematic adecvat
5.	Dirijarea învățării	<p>„Pentru a ne putea juca, ne vom împărți în două echipe : CURAJOȘII (cu ecuson de culoare roșie) și ISTEȚII (cu ecuson de culoare albastră). Vă rog să vă așezați în piept fiecare ecusonul primit, iar apoi vă voi explica cum ne vom juca.”</p> <p>Voi explica și demonstra regulile jocului, partajând totodată ecranul laptopului pentru ca preșcolarii să le înțeleagă cât mai bine.</p> <p>„Priviți în partea dreaptă sus a ecranului! Observați că avem un plic (pictogramă folder) din care voi extrage pe rând fiecare probă. Pe parcursul probelor veți reîntâlni personajele voastre preferate din povești care vă vor pune la încercare istețimea. Pe măsură ce îl vom ajuta pe Robotul Relu să rezolve sarcina fiecărei probe, acesta va putea trece mai departe, în drumul său către <i>Lumea lui ȘTIE TOT</i> (prezintă traseul de parcurs). Copilul care cunoaște răspunsul corect ridică paleta „ȘTIE TOT” în culoarea echipei sale, primind pe tabela din dreapta ecranului un emoticon vesel. Dacă un membru al echipei nu oferă răspunsul corect, dăm posibilitatea unui alt coechipier să-l corecteze, în caz contrar va da răspunsul echipa adversă. Câștigă echipa care a adunat cele mai multe emoticoane „ȘTIE TOT” și l-a ajutat pe ROBOTUL RELU să rezolve „provocările” (probele) pentru a se putea întoarce în lumea sa.</p> <p>Se execută un joc de probă pentru a-i familiariza pe copii cu regulile jocului . În continuare voi „extrage” câte o probă din plicul virtual. Fiecare probă va fi formulată verbal de către un avatar de pe platforma Voki, (personaje cunoscute din povești), derulând pe rând diapozitivele.</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația Demonstrația</p> <p>Jocul Demonstrația</p>	<p>Ecusoane roșii și albastre</p> <p>„Plicul” (folderul care conține probele)</p> <p>Harta traseului robotului Relu</p> <p>Paletele Știe Tot</p> <p>Tabela cu emoticoane recompensă</p> <p>Diapozitive</p>	<p>Evaluare orală Respectarea regulilor jocului</p> <p>Evaluare orală Observarea comportamentului copiilor, a</p>
6.	Obținerea performanței	<p>Proba nr.1 (Avatar-Scufița Roșie) <i>Doresc să-i fac o surpriză plăcută bunicii. Învăț-mă să număr crescător de la 1-8!(Curajoșii)</i> <i>Învăț-mă să număr descrescător de la 8 -1!(Isteții)</i></p>	<p>Jocul Conversația Exercițiul Problematizarea</p>	<p>Avatar - Scufița Roșie</p>	<p>Evaluare orală Observarea comportamentului copiilor, a</p>

		<p>Proba nr.2 (Avatar-Lupul) <i>Ridică cifra care arată câți iezișori avea capra din poveste! (Curajoșii)</i> <i>Ridică cifra care arată câți iezișori i-am mâncat caprei! (Isteții)</i></p> <p>Proba nr.3 (Avatar- Capra cu trei iezi) <i>Număra și spune câte farfurii de bucate am pregătit pentru cina lupului! (Curajoșii)</i> <i>Numără și spune câte lemne sunt pregătite pentru foc? (Isteții)</i></p> <p>Proba nr.4 (Avatar- Vulpea) Se prezinta pe un diapozitiv un șir de 3 vizuini în următoarea ordine: vizuina bursucului, vizuina vulpii și vizuina ariciului. <i>Eu locuiesc în vizuina cu nr.7.</i> <i>Spune la ce număr locuiește vecinul meu Ariciul? (Curajoșii)</i> <i>La ce număr locuiește vecinul meu Bursucul?(Isteții)</i></p> <p>Proba nr.5 (Avatar- Iedul cel mic) Pe diapozitiv se prezintă un șir de 10 cămășuțe colorate puse la uscat pe frânghie. Sub fiecare este cifra corespunzătoare de la 1 la 10. <i>Spune a câta cămășuță este de culoare verde închis!(Curajoșii)</i> <i>Spune a câta cămășuță este de culoare galbenă!(Isteții)</i></p> <p>Proba nr.6 (Avatar- Fata moșneagului) Pe diapozitiv este un șir de 5 lăzi de dimensiuni diferite. <i>Ajută-mă să-mi gădesc lada din podul Sfintei Duminici. O prefer pe cea mai mică. A câta este? (Curajoșii)</i> <i>A câta este lada cea mai mare, cea a surorii mele vitrege-fata babei ?(Isteții)</i></p> <p>Proba nr.7 (Avatar-Turtița) <i>Bunica a găsit pe fundul lăzii 8 linguri de făină. Bunicul a mai adus încă o lingură de făină. Din câte linguri de făină m-a frământat bunica? „Scrie” operația folosind jetoanele cu cifre și</i></p>		<p>Avatar- Lupul Cifrele de la 1-10</p> <p>Avatar- Capra cu trei iezi Diapozitiv cu ilustrația</p> <p>Avatar- Vulpea Diapozitiv cu cele trei vizuini</p> <p>Avatar- Iedul cel mic Diapozitiv cu cele 10 cămășuțe</p> <p>Avatar- Fata moșneagului</p> <p>Diapozitiv cu cele 5 lăzi de dimensiuni diferite</p> <p>Avatar- Turtița Diapozitive cu problemele ilustrate</p>	<p>capacității de analiză și sinteză, de a răspunde la întrebări utilizând un limbaj matematic adecvat și corect, de a verbaliza acțiunile efectuate. Raportarea corectă a numărului la cantitatea de obiecte</p> <p>Identificarea „vecinilor” numerelor date și a cifrelor corespunzătoare</p> <p>Identificarea poziției unui obiect într-un șir folosind numeralul ordinal</p> <p>Evaluare acțional-practică Observarea capacității de analiză/comparație Capacitatea de utilizare a cifrelor și semnelor matematice pentru a exemplifica o relație logică</p> <p>Evaluare acțional-practică</p>
--	--	---	--	--	--

	<p><i>semne matematice. (Curajoșii)</i></p> <p><i>Bunica a folosit la aluat 5 linguri de apă. L-a rugat pe bunicul să mai adauge una. Câte linguri de apă s-au folosit în total la aluat? „Scrie” operația folosind jetoanele cu cifre și semne matematice. (Isteții)</i></p> <p>Proba nr.8 (Avatar- Albă ca Zăpada)</p> <p><i>În căsuța piticilor am găsit 7 scăunele. Piticul Hapciu a rupt un scăunel. Câte scăunele au mai rămas? „Scrie” operația folosind jetoanele cu cifre și semne matematice. (Curajoșii)</i></p> <p><i>Mama vitregă a adus 10 mere de vânzare. Pe cel otrăvit mi l-a dat mie. Câte mere i-au mai rămas? „Scrie” operația folosind jetoanele cu cifre și semne matematice. (Isteții)</i></p> <p>Proba nr.9 (Avatar- Purcelușul Nuf-Nuf)</p> <p><i>Mi-am construit căsuța din 10 bârne de lemn. Când a venit lupul și a suflat cu putere, 2 dintre ele au căzut. Câte bârne mi-au mai rămas la căsuță? „Scrie” operația folosind jetoanele cu cifre și semne matematice. (Curajoșii)</i></p> <p><i>Fratele meu mai mic Nif-Nif și-a adunat în prima zi 7 legături de paie pentru căsuță. În următoarea zi a mai adunat 2 legături. Din câte legături de paie și-a construit Nif-Nif căsuța? „Scrie” operația folosind jetoanele cu cifre și semne matematice. (Isteții)</i></p> <p>Proba nr.10 (Avatar –Pinocchio)</p> <p><i>Mi-a crescut nasul pentru că am spus lucruri neadevărate. Știi că nu mi-a plăcut la școală, de aceea nu mă descurc deloc la socotit. Oare mă vei ajuta?</i></p> <p><i>Păpușarul mi-a dăruit 5 galbeni. Vulpea și motanul m-au păcălit și mi-au furat 2 galbeni. Câți galbeni mi-au rămas? Eu zic că 4, e adevărat? Dacă nu, corectează-mă! (Curajoșii)</i></p> <p><i>Geppetto mi-a cumpărat un abecedar pentru școală. Eu l-am vândut și am</i></p>		<p>Avatar- Albă ca Zăpada Diapozitive cu problemele ilustrate</p> <p>Avatar- Purcelușul Nuf- Nuf Diapozitive cu problemele ilustrate Jetoane cu cifre și semne matematice</p> <p>Avatar – Pinocchio Diapozitive cu problemele ilustrate Jetoane cu cifre și semne matematice</p>	<p>Efectuarea de operații de adunare și scădere cu 1 unitate</p> <p>Evaluare acțional-practică</p> <p>Efectuarea de operații de adunare și scădere cu 2 unități</p>
--	--	--	---	---

		<p><i>primit pe el 10 lei. Am pierdut 2 lei pe drumul spre teatru de păpuși. Câți lei mi-au mai rămas pentru bilet? Eu cred că 7, e corect? Ajută-mă, te rog, dacă am greșit la socotit. Mulțumesc!(Istetii)</i></p> <p>După fiecare răspuns corect, copiii primesc recompensele virtuale (aplauze, replici de susținere/încurajare).</p> <p>La un răspuns greșit, preșcolarul primește o „pedeapsă” distractivă (exp. <i>sări într-un picior de 4 ori, execută 2 genoflexiuni, strigă de 3 ori cucuriguuu, imită de 6 ori sunetul scos de lup</i> etc) și îi este oferită șansa unui alt coechipier să câștige punctul pentru echipă. Dacă nici acesta nu oferă răspunsul corect, echipa pierde punctul.</p>		<p>Recompense virtuale</p> <p>„Pedepse” distractive virtuale</p>	<p>Numărul de recompense sau „pedepse”</p>
7.	Asigurarea retenției și a transferului	<p>Educatorea cere copiilor să denumească jocul pe care l-au desfășurat, să facă aprecieri asupra complexității probelor (cea mai simplă, cea mai dificilă) și să argumenteze afirmațiile făcute, inclusiv dacă este important în viață să cunoaștem numerele, cifrele, să socotim, să rezolvăm probleme etc.</p>	<p>Conversația Explicația Problematizarea</p>		<p>Evaluare orală</p> <p>Numărul/calitatea argumentelor copiilor</p>
8.	Evaluarea performanței	<p>Educatorea împreună cu preșcolarii stabilesc echipa câștigătoare prin punere în perechi/numărare a emoticoanelor obținute la probe de cele două echipe.</p> <p>Educatorea apreciază fair-play-ul echipelor în stabilirea câștigătorilor, felul în care echipele au știut să își susțină reprezentanții pe tot parcursul concursului și cunoștințele variate și bogate din domeniul matematicii.</p>	<p>Conversația Exercițiul Explicația</p>	<p>Tabela cu emoticoane</p>	<p>Evaluare practic-acțională Corespondența biunivocă</p> <p>Observarea sistematică a comportamentelor copiilor ca parteneri în echipă</p>
9.	Încheierea activității	<p>La finalul jocului/întrecerii, Robotul Relu, care a reușit să depășească toate provocările întorcându-se cu bine în Lumea lui ȘTIE TOT, le mulțumește copiilor pentru ajutor și își exprimă încrederea că vor fi foarte buni școlari. Le oferă drept recompensă un joc-online cu roboți matematicieni, pentru a se juca acasă, împreună cu familia.</p> <p>Mulțumiri adresate și părinților pentru sprijinul acordat pe parcursul activității.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Jocul virtual „Întrecerea roboților”- link trimis copiilor/părinților pe grupul de whatsapp</p>	<p>Evaluare orală</p> <p>Observarea entuziasmului copiilor la finalul activității</p> <p>Formule de salut și politete</p>