

PROIECT DIDACTIC

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 PLOPIȘ

PROPUNATOR: Prof.pt.înv.primar CRISTE MIRELA - MONICA

CLASELE: A II-A

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: COPILĂRIA

SUBIECTUL: ACTIVITATE TRANSDISCIPLINARĂ ” POVEȘTILE COPILĂRIEI ”

TIPUL LECȚIEI: FIXARE -SISTEMATIZARE

DISCIPLINE INTEGRATE:

- Comunicare în limba română (CLR)
- Matematică și explorarea mediului (MEM)
- Arte vizuale și abilități practice (AVAP)
- Dezvoltare personală (DP)

SCOPUL LECȚIEI:

-formarea și dezvoltarea competențelor de a lucra în echipă prin intermediul jocului didactic

COMPETENȚE SPECIFICE:

Comunicare în limba română

- 1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral din texte accesibile variate;
- 1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un text audiat;
- 1.3. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute;
- 1.4. Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare;
- 2.3.Participarea cu interes la dialoguri în diferite contexte de comunicare;
- 3.2.Identificarea mesajului unui text în care se relatează întâmplări, fenomene din universul cunoscut;
- 4.1.Scrierea unor mesaje în diverse contexte de comunicare;

DP

- 2.1. Exprimarea emoțiilor de bază în situații variate;

MEM

- 1.1.Aflarea unor numere , respectând anumite condiții;
- 1.4. Efectuarea de adunări cu numere mai mici decât 1000;
- 1.6. Rezolvarea de probleme după desene;

AVAP

- 1.1.Ilustrarea printr-o imagine desenată a unei secvențe dintr-o poveste;

OBIECTIVE OPERATIONALE :

- să identifice personajele, momentul acțiunii și povestea din care fac parte;
- să creeze o poveste cu început dat și să descopere învățătura desprinsă din aceasta;
- să creeze o poveste prin desen ;
- să descopere vârsta unor personaje din povești , pornind de la o imagine dată;
- să interpreteze o strofă dintr-un cântec, să spună ghicitori, proverbe , glume etc.

STRATEGII DIDACTICE :

METODE ȘI PROCEDEE :

- brainstorming, șezătoare literară , conversația euristică, explicația, jocul didactic, procesul literar, munca în echipe, frontală, individuală ;

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT :

- laptop ,videoproiector, planșe,scene din povești,fișe de lucru,fișe de colorat

BIBLIOGRAFIE:

Programa școlară pentru Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a , aprobată prin OMEN 3418/19.03.2013

Comunicare în limba română, manual pentru clasa a II-a/Autori: T. Pițilă, C. Mihăilescu / E.D.P.
www.didactic.ro

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

I. AVANPREMIERA

a) – Spargerea gheții: -5 minute

-Joc didactic - “ Zâmbete și văicăreli”

-Fiecare elev primește un jeton cu soare și unul cu o broscuță. Pe soare se notează o bucurie , o veste bună , un motiv de fericire pentru ziua de azi. Pe broscuță se notează un motiv de îngrijorare , o tristețe trăită astăzi.

Se prezintă frontal și se așează pe un tablou cu un lac. Se trage concluzia că soarele este deasupra broscuțelor pe care le-am aruncat în lac , la fel cum motivele de bucurie trebuie să depășească grijile pe care le-am aruncat în lac.

b) - Captarea atenției: - 3 minute

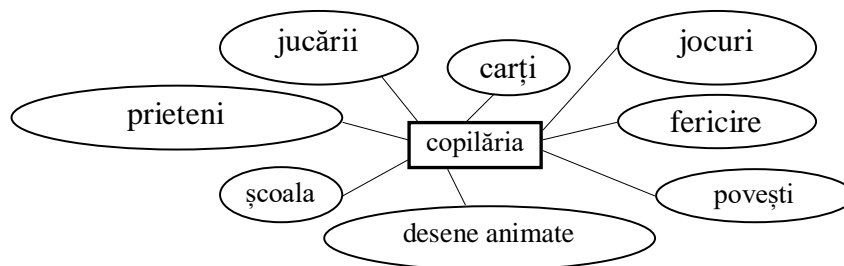
- Joc didactic- ” Caută-ți echipa”

- Se lipesc pe spatele elevilor buline de culori diferite (5 culori) . Li se cere să se grupeze după culori , fără a vorbi . Unul din ei nu aparține vreunui grup. Acestuia i se cere să spună cum se simte. Se scoate în evidență , importanța apartenenței la grup și a muncii în echipă. Elevii se așează în bănci după grupele formate în funcție de culoarea de pe spate.

II. CONCENTRARE ȘI REVIZUIRE

- Activitate frontala - “**BRAINSTORMING**”- 4 minute

- La ce te gândești când spui cuvântul "COPILĂRIE"?



III. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR OPERAȚIONALE

-Prezentarea unor personaje din povești și recunoașterea lor (Power point) -2 minute

- Doamna învățătoare le propune elevilor să organizeze șezătoare literară în care se vor spune ghicitori , proverbe , glume, poezii , cântece și se vor juca , reamintindu-și poveștile copilăriei.

IV. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

ȘEZĂTOARE LITERARĂ- 30 minute - Activitate pe grupe

Se dă cu zarul pentru repartizarea sarcinilor diferențiate pe grupe:

a) Într-un coș sunt mai multe bilețele care vor conține câte o cerință . Elevii vor scoate pe rând câte un bilețel din coș , vor citi biletul și vor rezolva sarcina de lucru. (Anexa 1)

b) Joc didactic - “ Ghicește personajul- joc de mimă ”

c) Joc didactic - ”Crează povestea ”

Se citește începutul poveștii, apoi fiecare membru al grupului adaugă o frază la poveste , până se ajunge la deznodământul și încheierea ei.

d)Joc didactic matematic- ” Ce vârstă au personajele? ”

Elevii primesc 2 desene cu ” Fata moșului ” și ” Fata babei” , realizate din cifre pe care trebuie să le descopere , să le adune pentru a afla vârsta fiecărei fete. (Anexa 2)

e) ”Procesul literar ” -se judecă faptele unui personaj negativ dintr-o poveste -Fata babei din povestea ”Fata moșneagului și fata babei ”de Ion Creangă.

V. EVALUAREA

Activitate frontală- 5 minute

Joc didactic - ” Continuă desenul”

Elevii se așează în coloană și adaugă pe rând câte un element în desenul care se va realiza pe flip-chart, fără să vorbească , desen care trebuie să reprezinte o secvență dintr-o poveste cunoscută. La final elevii trebuie să spună la ce poveste s-au gândit. Se compară ideile.

VI. ÎNCHEIEREA- 1 minut

- aprecieri generale și individuale

ANEXA 1

1. Cântă refrenul cântecului “ O lume minunată”

2. Citește și ghicește:

Știu un moș cu coada-n clește
Fiindc-a vrut să prindă pește.

3. Care este mai greu : 1 kg de pene sau 1 kg de fier?

4. Câte picioare au : 3 cocoși , 1 cal și 2 vulpi?

5. Recunoaște personajul :

„- Fată harnică și frumoasă , curăță-mă de omizi , că ți-oi prinde și eu bine vreodată !”

6. Recită o strofă dintr-o poezie.

7.Citește repede fără să te încurci:

„Dă-mi un pic de pic să pic pe picătura de pe plic”

8.Citește și găsește răspunsul:

„Șase sape late cu șapte sape late și alte late șapte sape să le car pe toate-n spate, câte sunt oare de toate?”

9.Spune un proverb despre *carte*.

10.Ghicește cine este și spune-ne ce a pățit.

- **Cine-odată prin pădure,
Culegând tot flori și mure,
De bunica a uitat;
Știți voi, știți ce a urmat ?**



11.Joacă-te cu ai tăi colegi jocul “ Salata de fructe”

12.Când se potrivește să-i zici unui copil :

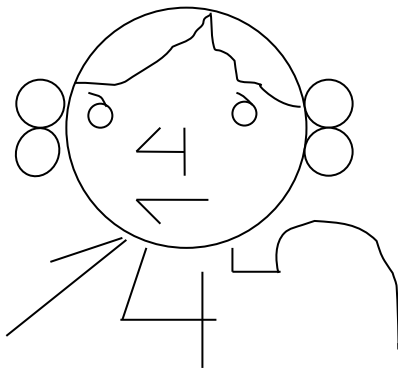
“ Bună ziua căciulă că stăpânul n-are gură”

Anexa 2

Ce vârstă au personajele ?

Sarcini de lucru:

- Scrie cifrele ce intră în alcătuirea desenelor;
- Calculează vârsta personajelor adunând cifrele găsite;
- Identifică personajele, știind că fac parte din aceeași poveste.



ani ani



ani

