

DESCRIEREA JOCULUI ONLINE
“Spune-mi ce sunt eu? Insectă sau animal?”

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu P.P. Crasna (Sălaj)

PROPUNĂTOARE: prof. Iacob Anca

GRUPA: Mare

NIVELUL DE VÂRSTĂ: 5-6 ani

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: « Cum este, a fost și va fi aici pe pământ? »

TEMA SĂPTĂMÂNII : « Călătorie în lumea micilor vietăți »

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE- Activități liber alese : BIBLIOTECĂ

TEMA ACTIVITĂȚII : “*Spune-mi ce sunt eu? Insectă sau animal?*”

<https://wordwall.net/resource/2275843>

MIJLOCUL DE REALIZARE : joc didactic asistat de calculator/tabletă /smartphone

FORMA DE ORGANIZARE : activitate pe grupuri mici/diade/ (părinte- preșcolar, frați mai mari- preșcolar)

TIPUL ACTIVITĂȚII: fixarea- consolidarea cunoștințelor

SCOPUL : fixarea și consolidarea cunoștințelor copiilor despre insecte , concomitent cu stimularea cooperării cu membri familiei

SARCINA DIDACTICĂ : fixarea-consolidarea prin joc a cunoștințelor preșcolarilor referitoare la insectele cunoscute, dar și inițierea în tainele TIC

REGULILE JOCULUI : copilul, ajutat de părinte, accesează link-ul sugerat de cadrul didactic, wordwall- ballon pop- *Spune-mi ce sunt eu? Insectă sau animal?*”, apasă tasta **start** , trenul cu vagoane inscripționate cu INSECTĂ sau ANIMAL pornește, la fel și baloanele care poartă imagini cu insecte sau animale. Părintele sau frații mai mari citesc ce scrie pe vagon iar preșcolarul apasă pe balonul care transportă imaginea care corespunde cu ce trebuie să transporte vagonul. Dacă a răspuns corect, copilul a trecut cu succes de primul nivel al jocului, urmând să continue jocul până la parcurgerea cu succes al celor 5 niveluri. Se continuă la fel până la epuizarea întrebărilor și finalizarea jocului. Jocul se poate desfășura și în grupuri mici sau diade. Cel care a trecut cu succes de cât mai multe niveluri respectiv în cel mai scurt timp este câștigător, primind aplauzele binemeritate și titlul de « *Cel mai iscusit jucător* »

ELEMENTE DE JOC: surpriza, aplauzele, întrecerea;

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT : Laptop, tabletă, smartphone

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
- Ascultarea activă a mesajului pentru înțelegerea și receptarea lui (comunicare receptivă)

COMPORTEMENTE VIZATE :

- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate (tastarea pe smartphone, laptop, tabletă 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 ;
- Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat ;
- Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc în calitate de auditor și vorbitor.

OBIECTIVE :

- să manifeste comportamente de atenție pe perioada cât partenerul de joc anunță explicațiile (regulile jocului, cuvintele înscrise pe vagon), identificând balonul/baloanele care poartă imaginea potrivită;
- Să exerseze modalități de reacție eficientă pentru a reuși să lanseze în fiecare vagon imaginea potrivită;
- să respecte regulile jocului, așteptându-și rândul, până toți participanții la joc au finalizat etapele jocului (în cazul în care sunt mai mulți jucători);

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 (<https://www.edu.ro/ordinul-ministrului-educa%C8%9Biei-na%C8%9Bionale-nr-469402082019-privind-aprobarea-curriculumului-pentru>).

<https://wordwall.net/>

https://www.edu.ro/sites/default/files/Curriculum%20ET_2019_aug.pdf (accesat la data de 04.05.2020)