

Programă pentru opțional

Instituția de învățământ:

Denumirea opționalului: "Clubul isteților"

Tipul: la nivelul unui domeniu experiențial

Domenii experiențiale vizate: Științe

Nivel/Grupa: Nivelul II, grupa mare

Grup țintă: preșcolarii de la grupa mare

Durata: un an școlar

Argument:

Perioada preșcolară este cunoscută pentru evoluția semnificativă a copilului în plan psihologic, procesele cognitive înregistrând o dezvoltare spectaculoasă.

Copilul poate explora fenomene matematice complexe – relații cu mulțimi, clasificări, calcul – facilitând formarea și dezvoltarea gândirii logice și a operațiilor acesteia. În acest sens, rolul unei activități opționale "Clubul isteților", concepute ca o "prelungire" a activităților cu conținut matematic este de a asigura o succesiune de situații de învățare, de inițiere în domeniul matematic, ceea ce va duce la înțelegerea conceptelor și dezvoltarea gândirii operatorii, logice și creatoare. Gândirea se formează și se dezvoltă în strânsă legătură cu limbajul, fiind legată nemijlocit de realitate. Formarea și dezvoltarea proceselor cognitive se explică și prin dezvoltarea limbajului intern și extern, copilul putând să efectueze operații în plan mintal, să verbalizeze acțiuni și raporturi stabilite în mod concret. Astfel, pe baza dezvoltării și exersării operațiilor gândirii are loc și dezvoltarea limbajului.

Desfășurarea unui astfel de opțional va juca un rol deosebit în dezvoltarea proceselor cognitive și afectiv-motivaționale. Prin parcurgerea temelor propuse, copilul își va forma deprinderi de lucru, aptitudini de a rezolva situații-problemă în contexte variate, care devin utile în activitatea practică și pot influența în plan atitudinal și social. Copiii își vor însuși sistematic și gradat anumite concepte, vor exersa operații prematematice, devenind capabili să descopere relații abstracte sub aspectul concret al situațiilor întâlnite în activitatea de zi cu zi.

Jocurile și exercițiile derulate vor crea premisele formării la preșcolari a unor deprinderi intelectuale: a asculta cu atenție, a răspunde la întrebări, a acționa direct în baza unor cerințe, a urmări acțiunea celorlalți, a formula întrebări, a rezolva independent o sarcină. Prin situații de învățare diversificate se va forma și exersa memoria și calitățile acesteia.

Prin rezolvarea de probleme și situații de învățare va fi exersată imaginația reproductivă și creatoare.

Prin intermediul opționalului "Clubul isteților", dorim să asigurăm copiilor un plus de pregătire pentru integrarea optimă în clasa pregătitoare, inserându-se mai ușor în regimul activității școlare și dobândirea aptitudinii de școlaritate.

Momentul intrării în școală presupune un anumit nivel de dezvoltare fizică, intelectuală, morală, volițională a copilului, iar aptitudinea de școlaritate solicită capacități, abilități, priceperi și deprinderi care necesită un anumit nivel de maturitate intelectuală, ce poate fi atins prin manifestarea unui interes sporit al grădiniței de a oferi activități atractive, dar în același timp generatoare de provocări și enigme de descifrat de mințile istețe și dornice de investigare.

Competențe generale:

1. Dezvoltarea operațiilor intelectuale prematematice;
2. Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza numere, cifre, unități de măsură, întrebându-se un vocabular adecvat;
3. Dezvoltarea capacității de recunoaștere, denumire, construire și utilizare a formelor geometrice;
4. Dezvoltarea capacității de rezolvare de situații problematice, prin achiziția de strategii adecvate;
5. Dezvoltarea capacității de exprimare orală, de înțelegere și utilizare corectă a semnificațiilor structurilor verbale orale.

Competențe specifice:

- 1.1 Să-și îmbogățească experiența senzorială, ca bază a cunoștințelor matematice referitoare la cantitatea obiectelor, clasificarea, constituirea de grupuri pe baza unor însușiri comune simultane;
- 1.2 Să efectueze operații cu grupele de obiecte: triere, grupare/regrupare, comparare, clasificare, ordonare, apreciere a cantității prin punere în corespondență;
- 2.1. Să numere de la 1 la 10, recunoscând grupele cu 1-10 obiecte și cifrele corespunzătoare;
- 2.2. Să identifice poziția unui obiect într-un șir, utilizând numeralul ordinal;
- 2.3. Să compună și să rezolve probleme simple, implicând adunarea și scăderea în limitele 1-10;
- 3.1. Să efectueze operații și deducții logice în cadrul jocurilor cu piesele geometrice;
- 4.1. Să găsească soluții diverse pentru situații problematice reale sau imaginare;

5.1. Să înțeleagă și să transmită mesaje simple; să reacționeze la acestea.

Exemple de comportamente:

- Să grupeze obiecte după mai multe criterii simultan (formă, culoare, mărime, lungime, grosime) ;
- Să efectueze operații cu grupe de obiecte (triere, grupare/regrupare, seriere, clasificare, comparare, apreciere);
- Să numere și să recunoască cifrele în limitele 1-10 ;
- Să folosească în mod corect numeralul ordinal ;
- Să raporteze corect cantitatea la număr și numărul la cantitate ;
- Să efectueze operații de adunare și scădere în limitele 1-10 cu 1-2 unități ;
- Să compună probleme după un suport intuitiv sau un exercițiu dat ;
- Să realizeze construcții după model sau din imaginație, asamblând forme geometrice ;
- Să recunoască forme geometrice în mediul înconjurător, prin corespondență cu anumite obiecte ;
- Să găsească soluții de rezolvare pentru probleme logice, de perspicacitate ;
- Să înțeleagă și să transmită mesajul unei situații-problemă prezentate .

Conținuturi:

- Constituire de grupe de obiecte pe baza unor însușiri comune;
- Operații cu grupe de obiecte;
- Numerația în limitele 1-10;
- Raportarea numărului la cantitate și a cantității la număr;
- Numeralul ordinal;
- Constituire de șiruri de obiecte pe baza unui criteriu dat;
- Rezolvare și compunere de probleme;
- Exerciții de logică și perspicacitate;
- Versuri, cântece, anecdote matematice.

Activități de învățare:

- Exerciții de formare de grupe de obiecte după diferite criterii ;
- Efectuarea unor operații cu grupe de obiecte ;
- Construire de șiruri de obiecte, după model ;
- Recunoașterea cifrelor și numărul în limitele 1-10 ;

MBR/...

- Asocierea numărului cu grupa corespunzătoare și invers ;
- Identificarea poziției unei cifre într-un șir ;
- Rezolvare de probleme cu și fără suport intuitiv ;
- Jocuri de construcție cu forme geometrice ;
- Soluționarea unor probleme de logică și perspicacitate ;
- Dominouri matematice ;
- Lecturarea/audiția unor versuri, cântece, anecdote matematice.

Metode și mijloace de realizare:

- ✓ Jocul exercițiu;
- ✓ Jocul didactic;
- ✓ Jocul de rol;
- ✓ Audiția, interpretarea de cântece;
- ✓ Jocuri de construcție;
- ✓ Metoda mozaic;
- ✓ Metoda cubului.

Modalități de evaluare:

- Observarea directă a comportamentului;
- Concursuri:
 - Întrecerea isteților
 - Micii matematicieni
- Jocuri didactice:
 - Spiridușul vesel și surprizele
 - Coșul potrivit
 - Trenulețul
 - Caută și potrivește!
 - Găsește vecinul!
 - Răspunde corect!
 - Versuri istețe
 - Matematicioaca
- Metoda Cubul:
 - Copacul înflorit
- Expoziție de probleme ilustrate realizate de copii .

Handwritten signature

Bibliografie:

1. *Curriculum pentru învățământ preșcolar*, MECT, 2008;
2. Bobancu, V., - „*Caleidoscop matematic*“, Editura Albatros, București, 1979;
3. Constantinescu, Petre, - „*Jocuri și probleme distractive*”, Editura Albatros, București, 1971;
4. Mircea, Dorelia și Vasiliu Xenofont - „*Perspicacitate, joc, știință*” Editura Sfera, Bârlad, 2001;
5. Dumitru, V., - „*Matematică distractivă*”, Editura Niculescu, București, 2002;
6. Nicolae Păușescu, A., „*Jocul didactic matematic în învățământul preșcolar*”, Editura Nova Didact, Râmnicu-Vâlcea, 2012;
7. Vodă, Claudiu și Predescu, Nicolae, „*Jocuri și probleme distractive*”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1977;
8. Moscovich, Ivan, - „*Marea carte a jocurilor minții*”, Editura Litera, București, 2011.

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚII OPȚIONALE

Semestrul I

NR. CRT.	PERIOADA ziua/luna/anul	OBIECTIVE	TEMA ACTIVITĂȚII
1		-să formeze grupe de obiecte după criteriile date ;	„Spiridușul vesel și surprizele lui ” – joc didactic
2		-să recunoască cifrele (1-5); -să raporteze corect numărul la cantitate și invers;	„Jocul cifrelor” Joc-exercițiu
3		-să grupeze frunze după anumite criterii (formă, culoare, mărime) în scopul realizării unui întreg ;	”Covor de frunze” puzzle
4		-să sorteze fructe și legume după criteriile formă, culoare, mărime, lungime;	„Coșul potrivit” Joc didactic
5		-să formeze grupe de crenguțe uscate după criteriul lungimii și grosimii;	„Ajutoarele pădurarului” joc de rol

6		-să realizeze șiruri de obiecte în ordine crescătoare sau descrescătoare;	„Completează șirul !” – constituire de șiruri
7		-să asocieze imagini după diferite criterii simultane ;	”Dominoul Zânei Toamna”- asocieri după diferite criterii
8		-să recunoască formele geometrice; -să descrie figurile geometrice;	”Trenulețul” – joc didactic
9		-să realizeze construcții din figuri geometrice, respectând condițiile date;	”Roboțelul construiește” – construcții cu forme geometrice
10		-să identifice forme geometrice necorespunzătoare poziției în șir (formă, culoare, mărime);	„Găsește intrusul !” - șiruri cu forme geometrice
11		-să realizeze trasee pe hartă, în funcție de imaginile de pe jetoanele întâlnite (culori, forme, mărimi);	„Urmează traseul potrivit!” – jocuri de strategie
12		-să identifice soluții pentru probleme de perspicacitate expuse;	”Dezleagă enigma!” – jocuri de perspicacitate
13		-să asocieze cadourile după diferite caracteristici comune;	”Cadouri potrivite” -exerciții de asociere
14		-să identifice figurile geometrice care formează imaginea ;	„Din ce este formată căsuța?” joc de atenție
15		-să formeze perechi în cadrul a două grupuri de copii integrați în joc;	”Prietenii pe parte ” – joc de rol
16		-să formeze perechi între obiectele a două grupe;	”Fulgul-pereche” Joc-exercițiu
17		-să efectueze operații cu grupele de obiecte (triere, grupare, clasificare, comparare, ordonare).	„Întrecerea isteților” – concurs

Orbrișnyy

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚII OPȚIONALE

Semestrul al II-lea

NR. CRT	PERIOADA ziua/luna/anul	OBIECTIVE	TEMA ACTIVITĂȚII
1		-să raporteze corect numărul la cantitate și invers ;	„Caută și potrivește!” joc didactic
2		-să realizeze construcții variate cu cele 7 piese ale tangramului;	„Tangram”
3		-să rezolve labirintul, respectând ordinea crescătoare sau descrescătoare a cifrelor întâlnite;	„Descurcă șnurul mărțișorului” – labirint matematic
4		-să realizeze un colier din mărgelile înșirate după criteriile stabilite de ei (culoare formă, mărime), apoi să prezinte alternanțele aplicate;	„Colier pentru mama” – confecționare
5		-să audieze cu atenție anecdotele, înțelegând tâlcul matematic al acestora;	„Anecdote matematice” - prezentare PPT
6		-să rezolve corect sarcinile cubului cu privire la macheta prezentată;	“Copacul înflorit” – metoda Cubul
7		-să identifice corect vecinii mai mici sau mai mari ai cifrelor 1-9.	“Găsește vecinul!” Joc didactic
8		-să identifice poziția bețișoarelor din imagine și ordinea poziționării lor;	“Ridică bețișoarele!” - joc de perspicacitate
9		-să redea efecte plastice inedite, pornind de la reprezentarea grafică obișnuită a unei cifre;	”Cifre-mascote” –desen
10		-să dezlege labirintul, evitând intersectarea traseelor;	”Vecinii” - labirint
11		-să identifice cifrele absente din pătratele concepute după un algoritm;	„Pătrate magice” joc-exercițiu
12		-să rezolve corect probleme cu suport intuitive;	„Răspunde corect!” - joc didactic

13		-să rezolve corect probleme în versuri ; -să dovedească înțelegerea textului ;	"Versuri istețe" – joc didactic
14		-să rezolve corect sarcinile jocului (numerație, vecinii cifrei, operații de calcul) ;	„MatematiJoaca” – joc didactic
15		-să identifice triunghiurile din imaginile prezentate;	"Triunghiuri" – joc de atenție
16		-să compună probleme, apoi să redea prin desen conținutul acesteia;	„Probleme ilustrate” – expoziție
17		-să rezolve corect sarcinile primite; -să dovedească spirit de competiție în timpul concursului.	„Micii matematicieni” concurs

ambryu