**RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DESCHISĂ**

TITLUL: **SCOOBY-DOO ȘI PRIETENII –**

**PLANIFICARE SĂPTĂMÂNALĂ**

DISCIPLINA: **EDUCAȚIE TIMPURIE (NIVEL PREȘCOLAR)**

GRUPA: **MIJLOCIE (NIVEL I)**

AUTOR: **TRUȚA LUCIANA**

**GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT ,,MICUL PRINȚ” CLUJ-NAPOCA**

FUNCȚIA: **PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE**

**Grupa:** mijlocie (nivel I)

**Tema anuală de studiu:** ,,Ce și cum vreau să fiu?”

**Tema săptămânii:** ,,Scooby-Doo și prietenii”

Resursa educațională propusă a avut în vedere crearea unor contexte de învățare inovative, neabordate anterior, reprezentând o temă de interes major pentru copii. Abordarea creativă a temei săptămânale, prin integrarea zilnică a conținuturilor activităților de învățare, prin facilitarea lucrului pe grupe, a învățării experiențiale, concomitent cu aducerea unor elemente din abordarea educațională Reggio Emilia și valorificarea resurselor digitale, a condus la situații de învățare relevante pentru preșcolari, bazate pe experiențe reale de viață.

Un aspect relevant observat pe parcursul întregii săptămâni este legat de îmbunătățirea managementului grupei, de inițierea de către preșcolari, într-o manieră creativă, a diverse activități, fapt care ne-a permis să ajustăm proiectarea săptămânală pentru a o îmbunătăți: jocul wordwall de asociere i-a determinat să inițieze jocul cu jetoane, având aceiași sarcină.

**Declanșarea acțiunii** de căutare a lui Scooby-Doo, pe baza urmelor/amprentelor găsite în sala de grupă a stârnit interesul pentru tema săptămânii. Implicarea copiilor în stabilirea planului de activități posibile pentru salvarea lui Scooby-Doo a permis ajustarea zilnică, în funcție de mesajele virtuale primite.

Ordinea integrării categoriilor de activități de învățare rămâne la latitudinea cadrului didactic. Zilnic, au fost derulate activități integrate ce au îmbinat toate categoriile de activități de învățare (activități integrate de o zi).

Accentul a fost pus pe lucrul în grupuri mici, permanent au fost propuse activități care să contribuie la dezvoltarea globală a copiilor, activități la care am revenit și în alte zile, atunci când copiii au solicitat acest lucru.

Sugerăm abordarea acestei teme și la grupa mică prin adaptarea conținuturilor, deoarece are un impact major asupra formării comportamentelor vizate prin gradul ridicat de aplicabilitate al conținuturilor în viața reală.

Totodată, reflectând asupra derulării temei ce îl are în prim plan pe Scooby-Doo, considerăm că ar putea fi extinsă pe durata a două săptămâni la grupa mare, nivelul de complexitate al conținuturilor favorizând acest aspect.

**Concepte cheie vizate:** inovare, implicare, responsabilitate

**Resurse utilizate:**

<https://en.wikipedia.org/wiki/Scooby-Doo>

<https://wordwall.net/resource/73191494>

<https://www.youtube.com/watch?v=pd7zeI1g9yQ>

<https://www.google.com/search?q=cantecul+lui+scooby+doo&rlz=1C1ONGR_enRO1073RO1073&oq=cantecul+lui+scoo&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgBECEYoAEyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBCDgzNjJqMGo3qAIAsAIA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:3ff408c4,vid:Wj0elpGI6BM,st:0>

Link materiale pentru proiect:

<https://drive.google.com/drive/folders/1YY2bXpB1QHZvhGDjhM1ncOjFTWWs4ham?usp=sharing>

| **DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII** | **COMPORTAMENTE VIZATE** |
| --- | --- |
| A1.Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viaţă familiare | * 1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei |
| 1.2. Participă la activităţi fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare |
| 1.3.Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activităţi variate |
| A2. Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării | 2.1 Utilizează simţurile (văzul, auzul, simţul tactil, mirosul etc.) în interacţiunea cu mediul apropiat. |
| 2.2. Se orientează în spațiu pe baza simțurilor. |
| 2.3.Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii |
| A3. Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici  privind securitatea personală | 3.1.Exersează, cu sprijin, respectarea unor principii de bază specific unei alimentații sănătoase. |
| 3.3. Demonstrează abilităţi de autoprotecţie faţă de obiecte şi situaţii periculoase |
| 3.4.Utilizează reguli de securitate fizică personală |
| B1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate | 1.1.Manifestă încredere în adulţii cunoscuţi, prin exersarea interacţiunii cu aceştia |
| 1.2.Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situaţii problematice specifice |
| 1.3.Inițiază/participă la interacţiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată |
| B2. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității | 2.2.Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare |
| 2.3. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate |
| B3. Conceptul de sine | 3.1.Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale |
| B4. Autocontrol și expresivitate emoțională | 4.2. Demonstrează abilităţi de autocontrol emoțional |
| C1. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare | * 1. Manifestă curiozitate şi interes pentru experimentarea și învăţarea în situații noi |
| 1.2.Inițțiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat |
| C2. Finalizarea sarcinilor și a  acțiunilor (persistență în activități) | * 1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență |
| 2.2.Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmplină dificultăți. |
| C3. Activare și manifestare a potențialului creativ | * 1. Manifestă creativitate în activități diverse |
| * 1. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative |
| * 1. Demonstrează simț musical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans etc. |
| D1.a. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute | * 1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă) |
| * 1. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc.   (comunicare expresivă) |
| D2.a. Mesaje orale în diverse situaţii de comunicare | 2.1.Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă) |
| 2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare |
| 2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului |
| * 1. Exersează și extinde progresiv vocabularul |
| E.1. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat | * 1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene / relații din mediul apropiat |
| * 1. Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene/relații din mediul apropiat |
| * 1. Construiește noi experiențe, pornind de la experiențe trecute |
| * 1. Identifică posibile răspunsuri/soluții la întrebări, situații-problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi |
| E.2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat | * 1. Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălţime, lungime, volum |
| * 1. Identifică şi numește formele obiectelor din mediul înconjurător |
| * 1. Efectuează operaţii de seriere, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor |
| * 1. Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea şi reprezentarea unor date |

| **ZIUA** | **ACTIVITĂŢI DE ÎNVĂŢARE** |
| --- | --- |
| **LUNI** | **ADP:** Primirea copiilor. Întâlnirea de dimineaţă: *,,Copacul ideilor”*. Mesajul lui Scooby-Doo (resursă digitală-Chatterpix)  **ALA1: Arte:** Afiș cu Scooby-Doo  **Joc de rol:** De-a detectivii-căutăm indicii (copiii duc în fiecare grupă din grădiniță  afișul cu Scooby-Doo)/ Luăm amprente-experiment  **Biblioteca:** Citim imagini cu aventurile lui Scooby-Doo  **ADE: Activitate integrată - ,,Cine e Scooby-Doo?”**  **DOS:** Cine este Scooby-Doo? -lectură după imagini  **DEC cu elemente de DOS:** Mașina misterelor -pictură, decupare și lipire  **ALA2:** ,,Hrănește-l pe Scooby!”-joc de îndemânare  ,,Statuile” -joc de mișcare |
| **MARŢI** | **ADP:** Primirea copiilor. Întâlnirea de dimineaţă: *,,Aș vrea să fiu … (Scooby-Doo, Daphne, Shaggy, Fred, Velma)”*- accent pe abilitățile fiecărui personaj: DAPHNE- emoții; FRED-capcane, conduce mașina misterelor; SHAGGY – fricos; VELMA – inteligentă, planifică. Mesajul lui Scooby-Doo (resursă digitală-Chatterpix)  **ALA 1: Nisip și apă:** Comoara lui Scooby-Doo (borcane cu imagini ascunse, lanterne)  **Biblioteca:** Scooby-Doo și Shaggy la picnic-film  <https://www.youtube.com/watch?v=pd7zeI1g9yQ>  **Arte:** Bobițe pentru Scooby-Doo-modelaj  **Știință:** Găsește perechea! -joc de asociere  <https://wordwall.net/resource/73191494>  **ADE: Activitate integrată - ,,Scooby-Doo învață să vorbească”**  **DLC:** Cum mai poți spune? -joc didactic (sinonime, accent pe cuvinte potrivite săptămânii: mister-taină, secret; prieten-amic; curajos-îndrăzneț; greu-dificil; fricos-temător, laș; trist-supărat, necăjit; drum-cărare, cale; aventură-călătorie; soluție-rezolvare; indiciu-urmă, amprentă)  **DOS cu elemente de DEC:** Zgarda lui Scooby-Doo-răsucire și colorare  **ALA2: ,,**Zboară, zboară….”-joc de atenție |
| **MIERCURI** | **ADP:** Primirea copiilor. Întâlnirea de dimineaţă: *,,Prietenul meu este…”.* Mesajul lui Scooby-Doo (resursă digitală-Chatterpix)  **ALA1: Arte:** Mașina misterelor (colorare pentru matematică)  **Știință:** Labirint/Măsurare  **Construcții:** Scooby-sandwich  **ADE: Activitate integrată - ,,Prichindeii detectivi”**  **DȘ:** Scooby-Doo și labirintul misterios-joc didactic (numerația în limitele 1-5)-fiecare  personaj are o sarcină și ajută albina Bee bot să parcurgă traseul  **DPM:** Aruncarea mingii în sus cu ambele mâini  Joc: Atinge fantoma!  **ALA2:** ,,Învelește mumia (hârtie igienică)”-joc distractiv |
| **JOI** | **ADP:** Primirea copiilor. Întâlnirea de dimineaţă: ,,*Schimbă perechea”*. Mesajul lui Scooby-Doo (resursă digitală-Chatterpix)  **ALA1: Construcții:** Mașina misterelor/Piramide  **Arte:** Fantome-desen  **Știință:** Scooby-Doo și prietenii-puzzle  **ADE: Activitate integrată - AI: Unde călătorește Scooby-Doo?**  **DȘ:** Călătorim cu mașina misterelor în Egipt-lectura educatoarei  **DEC:** Audiție cântecul lui Scooby-Doo  Joc ritmic: Mergi cum bat!  **ALA2:** ,,Statuile muzicale”**-**joc de mișcare și atenție |
| **VINERI** | **ADP:** Primirea copiilor. Întâlnirea de dimineaţă: *,,Bună dimineața, dragi detectivi prichindei!”*. Mesajul lui Scooby-Doo (resursă digitală-Chatterpix)  **ALA1: Joc de rol:** Ziua de naștere a lui Scooby-Doo  **Construcții:** Labirint  **Arte:** Scooby-Doo și prietenii”  **ADE: Activitate integrată – Mistere elucidate**  **DȘ:** Scooby-Doo și prietenii rezolvă mistere-joc didactic (numerația în limitele 1-5)  **DOS:** Tortul lui Scooby-Doo- decupare și lipire  **ALA2:** ,,Rece-cald” - joc de mișcare |