

PROIECT DIDACTIC pentru activitate integrată

Propunător: prof. Lauric Laura

Unitatea de învățământ: G.P.N. „Țândărică” Suceava

Nivelul de vârstă / Grupa: I / mică

Tema anuală de studiu: Când, cum și de ce se întâmplă?

Tema proiectului: „În lumea lui Colorici”

Tema activității integrate: „Oriunde mă uit și privesc, numai culori fermecate găsesc!”

Elementele componente ale activității integrate:

ALA 1-„Baloane colorate”:

Artă- „Baloane colorate”-colorare

Joc de rol- „La magazinul cu jucării”

Știință-„O ajutăm pe broscuța Oachi să sorteze baloanele”-joc interactiv pe

calculator

ADE: -DȘ- „Jocul culorilor”-joc exercițiu

ALA2- „Fugi unde spune Clovnul Colorici”-joc de mișcare

Scopul activității: dezvoltarea bazei senzorio-perceptive, a mecanismelor cognitive superioare (gândire, limbaj, memorie, imaginație) prin antrenarea copiilor într-o activitate concretă orientată spre descoperirea și înțelegerea unor relații (matematice, de colaborare, de comunicare, etc.);

Obiective operaționale:

- să realizeze prin tehnic de lucru-colorare tema dată;
- să rezolve sarcinile jocului interactiv- sortarea baloanelor după culoare;
- să colaboreze pe parcursul desfășurării jocului de rol, evidențiindu-se prin creativitate și originalitate în idei;
- să execute pași de dans învățați anterior;
- să plaseze corect din punctul de vedere al culorii, elementele date;
- să verbalizeze acțiunile efectuate, folosind expresii matematice adecvate;
- să compună un cvintet după regulile date, demonstrând creativitate a limbajului oral;
- să completeze piramida, apelând la învățarea prin descoperire;
- să execute corect deprinderea motrică-alergare, respectând reperele spațiale date;
- să colaboreze pe parcursul activității în realizarea sarcinilor primite.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația euristică și examinatoare, observația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizarea, brainstorming-ul;

Resurse materiale: scrisoare-pretext, calculator, joc digital Redico- grupa mică, casetofon, CD cântec, ecusoane pentru pus în piept- imagini cu creion roșu galben și albastru, balon roșu galben și albastru, balon însuflețit roșu, galben și albastru, fișe cu contur de balon, spațiu amenajat pentru magazinul de jucării, baloane umflate, costumații și accesorii pentru rolul de vânzătoare, mama, tata, copiii, bani confecționați din hârtie, panou pentru expoziție, instrument de scris și foaie A4 pentru cvintet, panou cu piramida în 3 trepte, 1 jeton cu balon roșu, 2 jetoane cu balon galben și 3 jetoane cu balon albastru, panouri cu chenar roșu, galben și albastru, decor alee roșie, galbenă și albastră pentru machetă, coifuri galbene, roșii și albastre, costumație de clovn, aparat foto, videoproiector, ecran de proiecție, fluier recompense- baloane;

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe.

Bibliografie:

- Curriculum pentru învățământul preșcolar*, aprobat OM nr.5233 din 01.09. 2008;
- *Educația un orizont, nu o destinație*- Scrisoarea metodică M.Ed.C.T. nr. 42328 din 07.10.2008;
- Culea Laurenția Grama, Angela Filofteia, *Activitatea integrată din grădiniță*- ghid pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar, Ed. Publishing House, 2008;

- Breben Silvia și colaboratorii, *Metode interactive de grup*, Ghid metodic, Ed. Arves, Craiova, 2007.

Scenariul activității

La ADP, educatoarea citește copiilor scrisoarea de la Clovnul Colorici, umflă balonul trimis de acesta, solicitându-le să imite și ei și să rostească lait-motivul:

„Balonul ușor plutește
Și la tine se oprește.”

Copilul la care se oprește balonul, vine în fața clasei și se prezintă (exerciții de stimulare a comunicării), după care primește în piept un ecuson în funcție de care își va găsi locul la zonele de interes deschise la ALA1.

Ecusoanele reprezintă imagini cu :

un creion colorat (roșu, galben sau albastru)-pentru centrul Artă

balon cu ață (roșu, galben sau albastru)- pentru centrul Știință

balon înșuflețit (ochi, nas, gură) (roșu, galben sau albastru)- pentru centrul Joc de rol.

Cele trei zone de interes deschise la ALA1 sunt:

Artă- Copiii găsesc pe masă fișe și instrumente de lucru- creioane colorate (roșii, galbene și albastre). Colorează balonul de pe fișă în funcție de culoarea creionului de pe ecusonul din piept- Exemplu: Creion roșu- balon colorat cu roșu, etc.

Joc de rol- Într-un colț al sălii de grupă este amenajat un magazin cu jucării- din pluș, cărți, construcții, mașinuțe, păpușele, etc. și bineînțeles baloane. Un copil joacă rolul vânzătoarei, fiind costumat corespunzător și având de aranjat jucăriile pe rafturi, de pus prețurile pe fiecare jucărie și de servit clienții care trec pragul magazinului, vorbindu-le politicos, întrebându-i cu ce le poate fi de folos, promovându-și marfa din magazin, oferind informații despre prețuri, încasând banii, etc. Clienții sunt familia „Isteții”, compusă din mama, tata și copilul, roluri jucate de alți trei copii. Aceștia, costumați corespunzător, se pregătesc pentru a pleca la magazinul cu jucării, unde odată ajunși, salută, discută cu vânzătoarea, cer informații referitoare la prețurile jucăriilor, cumpără și plătesc un balon, se joacă cu acesta, etc.

Știință- Copiii joacă pe calculator jocul interactiv din aplicația Redico- grupă mică -, „O ajutam pe broscuța Oachi să sorteze baloanele”. La sfârșitul activităților de la cele trei zone se realizează o retrospectivă a ceea ce au lucrat, realizându-se totodată și evaluarea activității, după cum urmează:

Cei de la Artă: își așează lucrările la locul potrivit pe un panou de expoziție, în funcție de imaginea ajutoare, formând astfel grupa baloanelor roșii, grupa baloanelor galbene și grupa baloanelor albastre, totodată autoevaluându-se.

Copiii de la centrul Joc de rol, vin în fața clasei cu balonul cumpărat de la magazinul cu jucării și compun o poezie cu tema „Balonul”, folosind metoda interactivă de grup -cvintetul:

Exemplu: Balonul/ Frumos, roșu/ Umflându-se, plutind, zburând/ Îl îndrăgim, îl iubim/ Drăguțul.

Copiii care au lucrat la zona Știință completează piramida cu tema „Baloane colorate”. Pe un panou este deja construită piramida din trei trepte (treapta 1- un dreptunghi, treapta 2- două dreptunghiuri și treapta 3- trei dreptunghiuri). Pe o măsuță din imediata apropiere a panoului sunt jetoane cu baloane- un balon roșu, două baloane galbene și trei baloane albastre. Copiii trebuie să descopere modalitatea de așezare a acestor jetoane pe treptele piramidei, primind doar un simplu indiciu de la educatoare- culoare, după care să le așeze corect, și anume: balonul roșu pe treapta 1, cele două baloane galbene pe treapta 2 și cele trei baloane albastre pe treapta 3.

Tranziție:-„Fantezia culorilor”-dans tematic cu eșarfe colorate (Drept recompensă pentru modul în care au lucrat, educatoarea le împarte eșarfe colorate și le propune să se bucure, executând pași de dans învățați anterior pe melodia „Culorile”- Rogvaiv).

Se desfășoară în continuare DȘ- „Jocul culorilor”- joc exercițiu de grupare după culoare. În fața semicercului sunt așezate trei panouri cu chenare diferite- roșu, galben și albastru. În fața

fiecărui panou, jos, pe mocheta sunt amplasate trei alei confecționate din hârtie creponată de aceeași culoare ca și chenarele panourilor (în fața panoului cu chenar roșu- alee roșie, etc). Se explică și demonstrează copiilor regulile jocului și sarcina didactică:

Copilul numit vine în fața clasei, educatoarea îi desface din piept ecusonul, iar acesta denumește obiectul și culoarea acestuia- „Am un creion roșu/ balon galben”, etc.

După ce denumește culoarea, privește spre cele trei panouri din fața clasei și în funcție de culoarea obiectului de pe jeton alege traseul potrivit- alee de aceeași culoare, execută deplasarea în mers normal și așează jetonul pe panou. Drept recompensă primește de la educatoare un coif colorat (roșu, galben sau albastru) pe cap și aplauze din partea colegilor.

După ce toți copiii și-au așezat jetonul pe panoul potrivit, se aude o bătaie în ușă. Merg curioși să vadă cine este și-l găsesc pe Clovnul Colorici, care, cu un mănunchi de baloane în mână, își face apariția pe melodia „Arlechino” - Ala Pugaciova. Clovnul îi felicită pe copii pentru modul cum s-au jucat cu materialele pe care el le-a trimis de dimineață în grupă și prezintă copiilor o altă surpriză- jocul interactiv din aplicația Redico- „Coifuri colorate”, propunându-le să se joace împreună pe calculator. Se folosește videoproiectorul și ecranul de proiecție pentru o vizualizare mai bună de către toți preșcolarii. Această secvență reprezintă evaluarea activității matematice. După rezolvarea tuturor sarcinilor jocului digital la toate cele trei nivele de dificultate, clovnul le cere copiilor să se grupeze după culoarea coifului de pe cap. Apoi, drept mulțumire că s-au jucat cu el, clovnul le oferă copiilor o altă surpriză- jocul de mișcare de la ALA2-„Fugi unde spune Clovnul Colorici!” Cele trei panouri de la activitatea matematică sunt amplasate în locuri diferite din sala de grupă. La comanda clovnului „Fugi la culoarea...” și semnalul fluierului, copiii aleargă până la panoul cu culoarea numită. La al doilea semnal al fluierului, revin pe scăunele. Jocul se reia de câteva ori, punându-se accent pe mișcare, dar și pe corectitudinea recunoașterii culorii numite.

Se fac aprecieri verbale individuale și generale asupra desfășurării activității atât de către educatoare, cât și de către clovn. Se completează în jurnalul grupei, punându-se accent pe autoevaluarea activității de către preșcolari. Se împart recompense copiilor-baloane.

Nr. crt.	Etapete activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare / Metode și indicatori	Tipul de inteligență activată
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ		
1.	Captarea și orientarea atenției	Orientarea și concentrarea activității psihice cognitive asupra elementului surpriză-materialele puse la dispoziție, materiale care au menirea de a activa motivația, stările afective prin intensitatea stimulilor și noutatea situației.	Conversația examinatoare Observația	Materialele de la centrele de interes	Acuitate vizuală-recunoaștere la prima încercare	Inteligența spațial-vizuală
2.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Tema și obiectivele activității sunt prezentate copiilor sub forma unei formulări-pretext (scrisoare) din partea Clovnului Colorici.	Conversația Explicația	Scrisoare de la clovn		
3.	Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării	Jocuri și activități alese-ALA 1: Redarea experienței proprii despre realitatea înconjurătoare (referitoare la culori), ca rezultat al îmbogățirii impresiilor prin contactul direct cu lumea reală, prin intermediul rezolvării sarcinilor de la cele trei zone de interes deschise - artă, joc de rol și știință. Se va pune accent pe exersarea unor abilități însușite anterior: comunicare și interrelaționare, realizarea unor lucrări plastice și capacitatea de a selecta corect dintr-o mulțime de elemente date pe cele potrivite conform criteriului dat. Se va pune accent pe activarea conduitelor de apartenență la grup, care să alimenteze dezvoltarea complexității pe de-o parte a sinelui, iar pe de altă parte a relațiilor sociale de tip eu-noi, eu-tu.E valuarea fiecărei grupe de copii se va realiza prin: -capacitatea de a așeza lucrarea realizată pe panoul potrivit și de a se autoevalua -compunerea unui cvintet	Conversația Explicația Demonstrația Exercițiul Conversația examinatoare	Ecusoane pentru pus în piept Fișe cu contur de balon Spațiu amenajat pentru magazinul de jucării, baloane umflate, costumații și accesorii pentru roluri Calculator, joc digital Redico-grupa mică	Observarea sistematică a comportamentului Folosirea corectă, în mod estetic a tehnicilor de lucru în redarea temei	Inteligența lingvistică Inteligența logico-matematică Inteligența interpersonală Inteligența spațial-vizuală Inteligența lingvistică

		<p>-completarea unei piramide. Tranziție- „Simfonia culorilor”- dans tematic cu eșarfe colorate pe melodia „Culorile”- Rogvaiv. Activitate pe domeniu experiențial: Prezentarea regulilor jocului, apelându-se la capacitatea de înțelegere și de atenție a copiilor, sub forma unor cerințe ferme care vor reglementa întreaga desfășurare a activității. Precizarea (explicarea și demonstrarea) elementelor care vor orienta întregul demers didactic: traseul de deplasare în funcție de culoare, realizarea unor asociații pentru rezolvarea sarcinilor matematice. În timpul jocului se pune accent pe exersarea abilității de a stabili pe plan mental racorduri ce dau structuri matriciale complexe prin rezolvarea corectă a sarcinilor matematice cu privire la constituirea unor grupe de obiecte după criteriul culorii. Evaluarea activității matematice se realizează prin intermediul aplicației Redico- „Coifuri”. Jocuri și activități alese- ALA2: Se urmărește atât executarea deprinderii motrice – alergare, capacitatea de orientare spațială, cât și capacitatea de recunoaștere și alegere corectă a culorii date.</p>	<p>Metoda interactivă de grup- cvintetul Metoda interactivă de grup- piramida Conversația Explicația Demonstrația a Explicația Demonstrația a Jocul Exercițiul Problematizarea Explicația Demonstrația a Exercițiul fizic</p>	<p>Panou pentru expoziție, Instrument de scris și foaie A4 pentru cvintet panou cu piramida, jetoane cu baloane Casetofon și CD Panouri cu chenare colorate Decor alei Ecusoanele din piept Coifuri, Costumație de clown, Videoproiector , ecran de proiecție, Fluier Panourile de la DȘ</p>	<p>Analiza produselor activității Viteza de reacție promptă în executarea corectă a pașilor de dans Rezolvarea corectă a sarcinilor matematice date Observarea sistematică a comportamentului Viteza de reacție promptă în găsirea locului potrivit</p>	<p>Inteligența corporal-kinestezică Inteligența logico-matematică Inteligența lingvistică Inteligența spațial-vizuală Inteligența spațial-vizuală Inteligența corporal-kinestezică</p>
4.	Evaluarea	<p>Se apelează la capacitatea de generalizare și abstractizare, având ca mobil conținutul activității în integralitatea sa: -completarea în jurnalul grupei,</p>	<p>Conversația Explicația</p>	<p>Instrument de scris Jurnalul grupei</p>	<p>Autoevaluarea</p>	<p>Inteligența lingvistică</p>

		punându-se accent pe autoevaluarea activității de către preșcolari. Se fac aprecieri verbale individuale și generale asupra desfășurării activității. Se împart recompense copiilor.	Brainstorming	Aparat foto Imprimantă Lipici Baloane		Inteligența interpersonală
--	--	--	---------------	--	--	----------------------------