

PROIECT DIDACTIC pentru activitate integrată

Propunător: prof. Bujdei Cristina Anișoara

Unitatea de învățământ : G.P.P. ABC Suceava

Nivelul de vârstă/ Grupa: I/ mică

Tema anuală de studiu: „Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”

Tema proiectului : „În lumea lui...A fost odată....”

Tema săptămânii : „Fapte bune, fapte rele”

Titlul activității integrate: „În lumea poveștilor”

Elemente componente ale activității integrate:

ALA 1 – „Drumul spre căsuța fermecată”- seriere / alternare, pictură, joc construcții cu materiale din natură

ADE: DLC - „Să salvăm poveștile ” - joc didactic

Scopul activității : dirijarea activității psihice în cadrul unor acțiuni, scheme obiectuale organizate, cu scopul receptării mesajului oral și exprimării orale corecte, care să permită transferul secvențial de cunoștințe și abilități, procesarea, perceperea și utilizarea informațiilor în experiențe active și creative;

Obiective operaționale :

- să ansambleze elementele date în vederea realizării unor copaci;
- să ordoneze pietrele pe suprafața dată după criteriul mărimii (mic/mare);
- să utilizeze ustensilele de lucru în vederea pictării pietrelor cu scopul decorării unei poteci spre căsuța păpușii ;
- să recunoască scene din poveștile învățate pe baza audierii unei înregistrări audio;
- să clasifice personajele poveștilor în personaje pozitive / negative pe baza faptelor realizate de către acestea;
- să aprecieze, exprimând verbal, în situații concrete, unele comportamente și atitudini în raport cu norme prestabilite și cunoscute;
- să reconstituie din piese de puzzle scene din poveștile cunoscute;
- să identifice titlul unor povești pe baza elementelor prezentate.

Strategii didactice :

Metode și procedee : conversația, explicația, observația, demonstrația, exercițiul, munca în echipă, jocul didactic, problematizarea;

Resurse materiale :

Joc didactic - căsuța de poveste, povestitor, scrisoare, scrisori cu sarcini diferite, cd – player, CD cu replicile personajelor, Zâna Poveștilor

Știință – pietre mari și mici, spațiu delimitat pentru cărare, coșulețe

Artă- halat de pictură, pensule de vopsit, guașe, pahare pentru pictură

Construcții – bucăți de scârț, crenguțe de copac, crenguțe de tuia

Forme de organizare : frontal, individual pe grupe.

Sarcina jocului didactic :

- Recunoașterea momentelor epice a trei povești învățate (Capra cu trei iezi , Scufița Roșie , Ursul păcălit de vulpe), asocierea personajelor cu poveștile din care fac parte, enumerarea personajelor pozitive și negative precum și identificarea aspectelor caracteristice pentru fiecare poveste;

Regulile jocului :

- Câte un copil se va deplasa pe cărare spre căsuță, în timp ce ceilalți vor rosti versurile lait motiv. Copilul va lua câte un plic colorat dat de Zâna Poveștilor pe sub ușa încuiată. După rezolvarea sarcinii din plic acesta se va deplasa iar până la căsuță unde va putea rupe un lacăt fermecat până când ușa se va deschide, eliberând astfel Zâna Poveștilor;

Elemente de joc : aplauze, surpriză, lait –motiv, mânuirea materialului.

Durata: 50 minute

Bibliografie:

- *Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii*, Ed. a II-a revizuită și adăugită, M.E.C., Ed V& Integral, București, 2005;
- *Curriculum pentru învățământul preșcolar*, Ed. D.P.H. București, 2009;
- Daniela Răileanu, Dorina Vieriu, Iuliana Alecsa, *Proiectarea pas cu pas*, Ed. Diamant, 2009, (îndrumător pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar).
- Silvia Breben, *Metode interactive de grup-Ghid Metodice*, Ed. Arves Craiova.

Scenariul activității

Activitatea debutează cu observarea unui cărări delimitate în grupă spre căsuță păpușii. Încercându-se să se ajungă la căsuță se va observa că drumul este blocat. Se dezbate această situație nou apărută (de ce este oare drumul blocat, de ce sunt închise obloanele la căsuță, de ce este blocată ușa la căsuță, etc.)

În timp ce se discută aceste aspecte, din căsuță cineva va arunca un plic / o foaie . Din conținutul acestuia se descoperă că Zâna Poveștilor a fost închisă acolo de un spiriduș răutăcios care a făcut o magie, a închis căsuța poveștilor și a distrus cărarea spre ea. Ea nu poate ieși de acolo decât dacă cineva va reface drumul și va răspunde corect la întrebările fermecate legate de povești.

Se dezbate această situație nou apărută punând accentul pe importanța salvării Zânei – importanța poveștilor – ne învață cum să ne comportăm corect, în povești avem prieteni –personaje care fac fapte bune.

Se propune astfel preșcolarii să salveze Zâna și totodată poveștile ce sunt toate blocate în urma magiei făcute de spiridușul cel răutăcios.

Se discută cu preșcolarii despre cum s-ar putea reface cărarea spre căsuță pentru a putea lua plicurile fermecate cu întrebările despre povești. Se propune să așeze pietre mari / mici asemenea potecilor din povești, să le coloreze și de asemenea să așeze pe marginea potecii copăcei.

Întrucât trebuie să se grăbească să o salveze pe Zâna Poveștilor, educatoarea propune să își amintească de prietenii- animale de la grădinița din pădure, să își imagineze care din acestea îi poate ajuta. Pentru aceasta , preșcolarii se vor deplasa pe suprafața unui covor imitând diferite tipuri de mers (al ursului, al veveriței, al iepurașului, al păsărelelor, etc.).Vor alege apoi trei animale (urs, veveriță, iepuraș) și vor forma astfel trei grupe pentru cele trei centre de interes deschise cu ajutorul unor ecusoane.

Imitând mersul animalului de pe jeton, se va ieși din grupă.

La intrarea în grupă, copiii se vor așeza înapoi pe scăunele pentru a li se explica cum vor proceda în a reface cărarea spre căsuța cu povești. Explicația se va realiza frontal pentru întreaga grupă, urmând a completa la fiecare centru dacă este necesar.

Astfel :

- Grupa ursuleților va avea de așezat pietrele pe cărarea spre căsuță respectând o ordine dată - o piatră mare / o piatră mică; pietrele vor fi dinainte sortate în cadrul unor altor activități desfășurate în cadrul proiectului tematic.

- Grupa iepurașilor va pregăti diferite culori date în pahare iar apoi vor picta cu ajutorul unor pensule de vopsea pietrele aranjate de către colegii lor de la grupa anterioară. Drumul astfel colorat va permite tuturor drumeților să pornească spre salvarea Zânei Poveștilor;
- Grupa veverișelor va ansambla bucățile de scârț, în care vor înfige crenguțe pentru a realiza copacii ce se găsesc pe marginea cărării ce duce spre căsuță.

Odată elementele realizate, acestea vor permite copiilor să se deplaseze spre căsuță pentru a o ajuta pe Zână să se elibereze.

Pentru a demonstra Zânei că preșcolarii cunosc poveștile, educatoarea le propune să realizeze mersul personajelor din povești, moment la sfârșitul căruia vor ieși din grupă.

Iezii merg în pas vioi,

Tot așa mergem și noi.

Uite -așa! Uite -așa!

Sunt acum un uriaș

Pasul meu are doi pași.

1,2,1,2

Pot să fiu și un pitic,

Ca să merg cu pasul mic.

1,2,3,1,2,3,

Moșul merge –ncetișor,

Că-i bătrân și toate-l dor.

Of!Of!Of!

Făt-Frumos face saltul

De pe un picior pe altul.

Hop!Hop!Hop !

Moș Martin e supărat,

Calcă greu și apăsat.

Vulpea iar l-a înșelat.

Mor!Mor!Mor!Mor!

După finalizarea drumului spre căsuță se propune să răspundă la întrebările lăsate de spiriduș în plicuri colorate pentru a o elibera pe Zână.

Sarcinile vor fi astfel prezentate în plicuri sigilate, colorate și vor fi date copiilor de către Zâna Poveștilor pe sub ușa sigilată.

Câte un copil se va deplasa pe cărarea creată, colorată, pe lângă copacii realizați, în timp ce toți copiii vor spune următoarele cuvinte magice :

„ Du-te, du-te de îndată

Pe cărarea fermecată

Ușa să o descuiem

Zâna să o salvăm”.

Apoi va lua plicul, se va întoarce pe cărare și împreună cu colegii va încerca să rezolve sarcina. Sarcinile din plic vor cuprinde întrebări din 3 povești cunoscute- „Scufița Roșie”, „ Ursul păcălit de vulpe”, „ Capra cu trei iezi” .

Pentru fiecare sarcină rezolvată copiii vor putea desface (la finalizarea ei) un lacăt aflat pe ușă, care are culoarea plicului în care a fost sarcina.

Se va desfășura întâi jocul de probă prin identificarea unui personaj din povestea „ Scufița Roșie” - dintr-o grupă de personaje date (capra, vânătorul, vulpea). Un copil se va deplasa la căsuță în timp ce ceilalți vor rosti cuvintele magice, va lua plicul, se va citi sarcina, se va selecta personajul din povestea Scufița Roșie, apoi se va deplasa iar la căsuță pentru a deschide primul lacăt.

Se va desfășura apoi jocul propriu –zis, prin rezolvarea pe rând a celor trei sarcini ce va duce apoi la deschiderea celor trei lacăte fermecate.

Sarcina nr. 1- Recunoașterea poveștilor

Ascultă cu mare atenție personajele din următoarea înregistrare și spune din ce poveste fac parte.

Sarcina nr. 2 – Asocierea personajului cu povestea din care face parte

Găsește pentru fiecare din următoarele imagini personajele potrivite și așează-le la locul lor. (scufița, lupul – Scufița Roșie, capra, lupul, iedul – Capra cu trei iezi , vulpea , ursul – Ursul păcălit de vulpe).

Sarcina nr. 3 – Gruparea personajelor din povești

Grupează următoarele personaje după faptele pe care le-au făcut :

- Cele cu fapte bune, așează-le în cercul verde
- Cele cu fapte rele așează-le în cercul roșu

(personaje pozitive – vânătorul, scufița roșie, capra, iedul cel mic, ursul / personaje negative – lupul, vulpea)

În complicarea jocului Zâna Poveștilor le va da piesele a trei puzzle-uri din povești diferite, copiii trebuind să le rezolve, să recunoască povestea din care face parte.

După rezolvarea acestei ultime sarcini, preșcolarii vor rosti pentru ultima dată cuvintele magice care-livor permite Zânei să iasă afară din căsuță. Aceasta le va mulțumi atingându-i cu bagheta magică și le va oferi măști / costume ale personajelor din povești.

Nr. crt.	Etapetele activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare Metode și indicatori	Tipuri de intelig. activată
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ		
1.	Captarea și orientarea atenției	Orientarea atenției copiilor se realizează prin observarea schimbărilor survenite în grupă datorită magiei făcută de un spiriduș care a închis-o pe Zâna Poveștilor în căsuța păpușii precum și prin ascultarea mesajului de la Zână.	Conversația Explicația	Căsuța păpușii Mesaj de la Zâna Poveștilor	Observarea comportamentului copiilor	
2.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Tema și obiectivele activității sunt anunțate în termeni accesibili copiilor.	Explicația Conversația Expunerea			
3.	Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării	Exersarea abilității de a stabili conexiuni în plan mental prin : - exerciții de serie prin ordonarea unor pietre pe o suprafață dată respectând o anumită ordine – mare /mic ; - pictarea în culori diferite a pietrelor așezate pe cărarea spre căsuța păpușii; - construirea unor copăcei cu ajutorul unor suporturi din scârț și a unor crenguțe; Prezentarea sarcinilor și regulilor jocului apelându-se la capacitatea de înțelegere și de atenție a copiilor, sub forma unor cerințe ferme care vor reglementa derularea acestuia. Se vor preciza (explica și demonstra) elementele care vor orienta demersul didactic – recitativul ca și lait –motiv, realizarea de asocierii, corelații, scheme. Desfășurarea jocului de probă va urmări verificarea înțelegerii sarcinii didactice prin alegerea imaginii unui personaj din povestea Scufița Roșie dintr-o serie de personaje date. Se va desfășura apoi jocul propriu-zis ce va urmări antrenarea preșcolărilor în	Conversația Explicația Jocul didactic Demonstrația Problematizarea Exercițiul Explicația	Pietre de diferite mărimi Acuarele Pensule pentru vopsit Pahare cu apă Siluete din scârț Crenguțe de tuia Căsuța păpușii Plicuri cu sarcini Lacăte din hârtie Siluete de personaje Imagini din povești Înregistrare audio cu scene din povești Siluete de personaje Planșe reprezentative	Recunoașterea și denumirea materialelor de lucru Rezolvarea corectă a sarcinilor de lucru Selectarea personajului care face parte din povestea specificată Colerarea verbală a unei scene de poveste dintr-o	Inteligența Corporal - kinestezică Inteligența Interpers. Inteligența Vizual-Spațială Inteligența Lingvistică

		<p>realizarea sarcinilor, în context ludic prin favorizarea transferului de cunoștințe și utilizarea experienței personale în situații noi, prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recunoașterea dialogului din cadrul unei înregistrări audio și corelarea acestuia cu povestea din care face parte; - Asocierea unor personaje (siluetă) cu povestea din care face parte prin lipirea personajului pe o planșă reprezentativă; - Gruparea unor jetoane cu personaje din povești în personaje pozitive / negative. 	<p>Jocul didactic</p> <p>Problematizarea</p>	<p>din fiecare poveste discutată</p> <p>Jetoane cu personaje din povești</p>	<p>înregistrare audio cu povestea respectivă</p> <p>Gruparea personajelor de poveste în cele două categorii cerute – cele care fac fapte bune/ cele care fac fapte rele</p> <p>Asocierea personajului cu povestea din care face parte</p> <p>Observarea comportamentului copiilor</p>	<p>Inteligența emoțională</p> <p>Inteligența vizual -spațial</p>
4.	Evaluarea	Se vor realiza trei puzzle-uri a unor scene reprezentative din poveștile învățate.	Problematizarea	<p>Puzzle-uri</p> <p>Lipici</p> <p>Coală de carton</p>	<p>Reconstituirea puzzle-urilor din poveștile cunoscute</p> <p>Identificarea verbală a momentului prezentat în puzzle</p>	<p>Vizual-spațială</p> <p>Lingvistică</p> <p>Interpersonală</p>