

**PROIECT DIDACTIC**  
**pentru activitatea integrată „Prietenii peștișorului Tino”**

**Propunător:** prof. Ursachi Irina

**Unitatea de învățământ:** G.P.P. „Luminița” Siret

**Nivelul de vârstă/ Grupa:** I / mică - mijlocie

**Tema anuală de studiu:** „Cum este/ a fost și va fi aici pe pământ?”

**Tema proiectului:** „Viețuitoarele apelor”

**Tema activității integrate:** „Prietenii peștișorului Tino”

**Elementele componente ale activității integrate:**

ADE:DOS-„Povestea lui Tino” – povestirea educatoarei

DEC: „O mare curată pentru Tino”- pictură

**Scopul activității:** crearea unor atitudini pozitive de implicare conștientă a copiilor în procesul de ecologizare a surselor de apă poluate, prin acțiuni practice, precum și transpunerea în lucrări plastice a unui mesaj de protejare a mediului acvatic, utilizând tehnici specifice picturii;

**Obiective operaționale:**

- să recunoască personajele din poveste și mediul natural sănătos pentru dezvoltarea acestora;
- să desprindă, cu ajutorul adultului, mesajul educativ al textului audiat;
- să identifice stările afective ale personajelor;
- să precizeze, pe baza textului, elementele care produc poluarea apelor și sursele poluării;
- să sorteze, selectiv, obiectele care poluează apa;
- să identifice soluții pentru situațiile problemă din poveste în vederea schimbării finalului textului audiat;
- să acopere suprafețe plastice, relativ mari, cu pete de culoare pentru a realiza fondul unui peisaj marin;
- să realizeze efecte plastice prin ștampilare;
- să creeze un peisaj marin utilizând tehnicile de pictură învățate.

**Strategii didactice:**

**Metode și procedee:** povestirea, teatrul de siluete, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, brainstorming-ul, amestecă - îngheață – formează perechi, turul galeriei;

**Resurse materiale:** cadru-decor cu un peisaj subacvatic, siluete cu personajele din poveste, acvariul, diferite obiecte – deșeuri de plastic, hârtie, pet-uri, „apă tulbure” - fragmente de polistiren gri, negru, recipiente pentru colectarea selectivă a deșeurilor, „acvariul” cu apă limpede, sugerată de materialul textil albastru deschis, clopoțel, culori fluide, bureți, dopuri de plută, ștampile – animale marine, șevalete, calculator, DVD cu muzică liniștitoare, coli de flip-chart, suport pentru culori, șervețele umede, pliante sub formă de peștișori cu mesaje eco, poșta copiilor;

**Forme de organizare:** frontal, individual, pe grupe.

**Elemente de joc:** personajul surpriză - clovnul, teatrul de siluete, mânuirea materialelor, implicarea în ajutorarea personajelor poveștii, schimbarea locului perechilor, transmiterea scrisorilor, aplauzele, efecte sonore.

**Durata:** 45 de minute

**Bibliografie:**

- \*\*\* „Curriculum pentru învățământul preșcolar”, Ed. Didactica Publishing House, București, 2009;
- Ezechil E., Paisi, M., *Laborator preșcolar-* ghid metodic, Ed. Integral, București, 2002;
- Răileanu D. (coord.) și colaboratorii, *Proiectarea pas cu pas*, Ed. Diamant, Pitești, 2010;
- Culea Laurenția, Sesovici Angela, Grama Filofteia, *Activitatea integrată din grădiniță* - ghid pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar, Ed. Publishing House, 2008;

- Breben Silvia, Ruiu Georgeta, Gongea Elena, *Metode interactive de grup* – ghid metodic, Ed. Arves, Craiova, 2007;
- Ciubotaru M., *Educație ecologică în grădiniță*- ghid pentru educatoare, Ed. Erc Press București, 2005;
- \*\*\**Cartea micului artist* - Ed. Teora.

### Scenariul activității

Copiii de la grupa vor primi o vizită surpriză – clovnul, care va poposi în grupă pentru că, întâmplător, și-a auzit numele. Preșcolarii îl vor anunța că tema săptămânii vizează viețuitoarele acvatice și doamna educatoare tocmai le-a povestit despre un pește clovn.

Încântat de cunoștințele copiilor, musafirul le spune că cel mai bun prieten al său este un pește-clovn, pe nume Tino. Despre acesta din urmă s-a scris chiar și o carte pe care, cu drag, le-o dăruiește copiilor.

Fiindcă povestea este foarte interesantă, doamna educatoare îi va anunța pe copii că vor asculta „Povestea lui Tino”. Aceștia sunt invitați să ia loc, pe pernuțe, la *Centrul: Bibliotecă*. Aici îi va aștepta o altă surpriză: macheta reprezentând o zonă marină. Educatoarea va relata povestea din cartea adusă de oaspetele lor. Pe măsură ce acțiunea poveștii se derulează, prin decor, educatoarea va mânui siluetele personajelor, care execută acțiunile surprinse de text. La finalul poveștii, „valul” turbure de apă și bucățile desprinse de pe „vapor” învăluiesc întreg decorul. Personajele poveștii dispar și ele, în întuneric!

Clovnul se va arăta contrariat de finalul trist al poveștii și va afirma că, pe unde merge el, aduce doar zâmbete și bucurie. De aceea, îi va provoca pe copii să caute soluții, să încerce să-i salveze pe eroii poveștii, astfel, schimbând finalul trist. Toate propunerile copiilor vor fi notate de educatoare, în „Jurnalul salvării”.

În continuare, Clovnul, conducând copiii la *Centrul: Joc de rol*, spre marea cu „ape turburi” datorită poluării, le va propune acestora jocul „Amestecă, pescuiește și așază la locul potrivit!”.

Prin joc, preșcolarii vor verifica dacă soluțiile găsite de ei (schimbând finalul poveștii), pot aduce efecte benefice, fiind utile. Sarcina jocului constă în ecologizarea (curățarea) „apei” din marea poluată și salvarea viețuitoarelor chinuite, pe care le vor duce, cu grijă, în *acvariu* cu apă curată. Obiectele care poluează vor fi colectate selectiv – și vor fi așezate în coșul potrivit pentru: hârtie, plastic, pet-uri.

Jocul se va desfășura după structura strategiei de învățare prin cooperare „Amestecă – Îngheață - Formează perechi”. Astfel, copiii se vor împărți în două grupe, așezate sub forma a două cercuri concentrice. Conform medalioanelor primite, cercul din interior va fi al *pescașilor*, iar cercul din exterior va fi al *ecologiștilor*. La semnalul „amestecă!”, „pescarii” vor căuta prin „apele întunecate” tot ce pot să pescuiască, iar ecologiștii, ținându-se de mâini, se vor învărti în jurul lor. La semnalul „pescuiește!”, pescarii „scot din apă” și oferă obiectul pescuit perechii sale – ecologistul, care este în fața sa. La rândul său, acesta va duce obiectul primit la locul potrivit: vietățile marine - în acvariu - iar obiectele care poluează / murdăresc apele - la coșul potrivit: pentru hârtie, plastic sau pet-uri. La revenire, își vor schimba locurile și medalioanele – pescarii vor deveni ecologiști și ecologiștii pescari - și vor continua să salveze vietățile și să curețe apa.

După jocul de probă efectuat de educatoare și clovn, copiii vor porni marea acțiune de salvare.

La finalul activității, Clovnul apreciază efortul copiilor, care s-au dovedit a fi iubitori ai naturii – ecologiști, și îi va invita să-și imagineze cum trebuie să arate o mare, dacă toți oamenii, și toți copiii, ar respecta natura și apele. Cu ajutorul culorilor și a instrumentelor de pictat, preșcolarii își vor contura gândurile, pe coli uriașe.

Copiii vor porni în „călătoria” spre mare.

Pe acordurile melodiei „Suntem micii salvatori”, copiii se vor îndrepta spre „țarmul mării” - peretele cu pătuțuri pe care sunt prinse colile de flipchart. Aici vor intui materialele puse la dispoziție de doamna educatoare, în timp ce clovnul execută o demonstrație de „magie”, folosind un burete/person foarte gros înmuiat în culoare. Sub ochii copiilor, acesta, dă „viață” unui colț de mare cu nisip auriu la bază și cu apă albastră ca seninul cerului. Printre petele de culoare apar valuri albe - înspumate, corali și plante de mare, care se leagănă purtate de valuri. Clovnul le promite că această „magie” (decolorarea cu ceară) le va fi împărtășită într-o altă vizită.

Se va constata că, această apă curată, poate fi locuită fără grijă, de tot felul de vietăți marine: peștișori, căluți și stele de mare, scoici și caracatițe. Prin mânguirea ștampilelor magice, marea se va umple de viață și, printre valuri, se va ivi peștișorul Tino, din poveste, însoțit de toți prietenii săi.

Doamna educatoare îi va invita pe copii să „completeze” întregul țarm de mare dându-i culoare și viață. Cu ajutorul versurilor, copiii vor executa câteva exerciții de încălzire a musculaturii fine a mâinii.

Folosindu-se de pensoane groase, trafaleti, bureți, și ștampile, preșcolarii vor reda un colț de mare curat, așa cum și-l doresc viețuitoarele marine. La sfârșitul activității, vor admira frumusețea mării albastre (turul galeriei), și-și vor încredința clovnului dorința de a regăsi marea la fel de curată și de frumoasă, la vară, când vor călători cu adevărat împreună cu părinții...și ... poate că acolo îl vor întâlni pe Tino și prietenii săi!

După aprecieri, copiii se vor îndrepta spre decorul poveștii, pentru a vedea dacă munca lor de peste zi a fost benefică și dacă viețuitoarele marine se bucură, din nou, de un mediu acvatic curat. Vor identifica însă, o problemă: decorul este lipsit de viață. În apele curate se văd doar umbrele animalelor marine. Clovnul va cerceta cu privirea și va descoperi că toate animăluțele sunt prinse într-un „năvod”. Pe rând, fiecare copil nominalizat prin numărătoarea: „În Oceanul Pacific, Locuia un pește mic, Și pe coada lui scria: Vino acuma dumneata!”, va veni în fața năvodului, de care sunt prinse siluetele cu vietăți marine, va alege una, o va numi și o va lipi peste umbra corespunzătoare din macheta „acvariu”. Jocul se va termina când toate vietățile marine au fost așezate corespunzător. Atunci copiii vor recita: „Vietățile marine, Le cunoaștem foarte bine, Și le protejăm, Apele curate le păstrăm!”

Pentru că, în sfârșit, au reușit să aducă bucurie peste tot, dinspre calculator se aude o voce. Copiii se vor apropia și vor descoperi că peștișorul Tino a venit să le mulțumească pentru ajutorul acordat lui și prietenilor săi din lumea apelor și le trimite, prin intermediul clovnului, câte o amintire – o scrisoare în formă de peștișor-clovn.

Musafirlor va scoate scrisorile din pălăria sa magică și le va oferi copiilor. Sunt scrisori adresate și părinților lor: pe o parte sunt însemnate mulțumiri copiilor pentru munca depusă, iar pe cealaltă parte sunt îndemnuri pentru părinți, pentru a avea grijă de ape și astfel, toate vietățile vor fi bucuroase. Pe o melodie veselă, copiii vor porni spre „poșta părinților” pentru a lăsa scrisorile primite de la clovn.

Nr. Crt	Etapetele activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare / Metode și indicatori	Tipul de inteligență activată
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ		
1.	<b>Captarea și orientarea atenției</b>	Orientarea și concentrarea atenției se realizează prin conversația cu personajul surpriză - clownul.	Conversația Explicația	Personajul surpriză		
2.	<b>Anunțarea temei și a obiectivelor</b>	Se enunță succint tema și obiectivele activității utilizând un limbaj adecvat.	Expunerea			
3.	<b>Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Copiii audiază povestea și urmăresc “jocul” personajelor. Cu ajutorul educatoarei, copiii, identifică obiectele și sursele de poluare; fac predicții privind efectele poluării asupra vieții și sănătății vietăților din ape; se implică în schimbarea finalului povestirii, precizând comportamentele negative ale oamenilor și copiilor precum și modalitățile de a le diminua sau eradica.	Povestirea Teatrul de siluete  Brainstorming Conversația	Decor cu peisaj subacvatic, siluetele personajelor imaginea cu apa poluată	Descrierea mediului acvatic securizant, Identificarea stărilor afective ale personajelor	Inteligența lingvistică  Inteligența interpersonală
4.	<b>Obținerea performanței</b>	Se realizează prin consemnarea tuturor soluțiilor găsite pentru a atenua efectele poluării. Se aleg cele mai potrivite soluții. Prin jocul “Amestecă, pescuiește, așează la locul potrivit!” se rezolvă problema vietăților cuprinse de apele poluate și se depozitează selectiv deșeurile ce poluează apele.	Brainstorming  Amestecă, îngheață formează perechi	Foaie flipchart Acvariu cu personaje, deșuri, polistiren fărâmițat, coșuri pentru colectare	Identificarea soluțiilor de limitare a poluării Colectarea selectivă a deșeurilor,	Inteligența lingvistică  Inteligența vizual-spațială  Inteligența logico-matematică

5.	<b>Asigurarea retenției și a feedback-ului</b>	<p>Se transpun trăirile și dorințele de a păstra toate apele curate prin pictarea unui colț de mare curat și imprimarea prin ștampilare pentru a-l anima cu vietățile corespunzătoare.</p> <p>Prin intermediul metodei “turul galeriei” copiii își vor analiza lucrările proprii și pe ale colegilor descriind trăirile proprii referitoare la efectele acțiunii umane asupra mediului acvatic transpuse în limbaj plastic.</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Turul galeriei</p>	<p>selectivă a deșeurilor</p> <p>Coli flipchart, culori fluide, burete, ștampile</p>	<p>Acoperirea spațiului plastic</p> <p>Obținerea de efecte plastice prin tehnica amprentării cu ștampile</p>	<p>Inteligența spațial-vizuală</p> <p>Inteligența kinestezică</p> <p>Inteligența lingvistică</p>
6.	<b>Evaluarea</b>	<p>Se realizează prin asocierea siluetelor personajelor din poveste cu umbra corespunzătoare din macheta ce a fost “ecologizată”.</p> <p>La calculator “peștisorul Tino” mulțumește copiilor pentru ajutorul dat, apreciază verbal modul de participare la activitate, gradul de respectare a regulilor, acordându-le drept mulțumire o scrisoare cu mesaje pentru părinți.</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p>	<p>Siluete Acvariu</p>	<p>Asocierea siluetei cu umbra sa</p>	<p>Inteligența logică</p> <p>Inteligența intrapersonală</p> <p>Inteligența lingvistică</p>

## ANEXĂ

### Tranziția 1

Unul după altul,  
Noi ne așezăm  
Ținem bine pasul  
Parcă defilăm  
1 – 2, 1- 2 mergem toți în pas vioi  
3 – 4, 3 – 4 mergem unul după altul  
Veseli și civilizați  
Pernuțele să le luați  
Și în semicerc vă așezați!  
Batem palmele clap, clap,  
Și picioarele trap, trap  
Ne mișcăm, ne așezăm  
Și cumiți, atenți suntem.

### Tranziția 2

**Hai la pescuit!** – exerciții de euritmie

Dimineața a sosit  
Hai cu toți la pescuit!  
Undițele, le luăm.  
Și la drum plecăm.

Ah, ce bine, e răcoare!  
Să culegem și o floare.  
Floarea când o mirosim,  
Parfumul ei îl simțim.

Uite și o vrăbiuță!  
Zboară iute, pe crenguță  
Hai s-o prindem repejor  
Of, dar a plecat în zbor.

Hai mai bine ne grăbim,  
Apa să o curățăm!

### Tranziția 4

**Peștișorul** - se execută mișcări de încălzire a musculaturii mâinii

Uite un pește mititel  
Să-notăm și noi ca el  
    Peștișorul e auriu  
    Este vesel și zglobiu

E lucios, e alunecos  
Fuge-ntruna, că-i fricos  
    Uite-l aici, apoi dispare  
    Fiindcă este iute tare.

### **Tranziția 5**

joc cu mimică

Eu cunosc o Mare albastră, uite așa! *(copiii aproximează distanțe mari prin desprinderea mare a brațelor)*

Cu mii de peștisorii în ea, uite așa!

Apa mării bulbucea, uite așa! *(se ondulează brațele imitând valurile)*

Și curată ea era, uite așa

Și peștisorii înotau, uite așa! *(se lipesc palmele în dreptul pieptului și se mișcă unduitor, alternativ stânga / dreapta până deasupra capului)*

Și frumos se învârteau, uite așa!

Și când se mai plictiseau, uite așa! *(se lasă brațele în jos imitând plictiseala)*

Un prieten își alegeau, uite așa! *(se alege un alt copil folosind mișcarea ondulată a degetului arătător de la mâna dreaptă)*

Apoi dansează amândoi, uite așa! *(ținându-se de mâini, copiii imită dansul)*

Și bat din coadă câte doi, uite așa! *(se duc brațele în față, se poziționează palmele un peste alta, se execută bătăi din palme cu brațele întinse)*

Și pentru că ei oboseau, uite așa!

Frumos pe perne se așezau, uite așa!