

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

Profesor: Bordeianu Maria Adina
G.P.P. „Prichindel” Suceava

Nivelul/ Grupa: nivel I / grupa mijlocie A

Tema anuala de invatare: „Când/cum și de ce se întâmplă?”

Tema săptămânală: „Iarnă să te duci cu bine, primăvara vine, vine !”

Tema activității: „ Călătorie în lumea necuvântătoarelor”

Elementele componente ale activității integrate:

- **A.L.A.1. – Tema: „Lumea minunata a animalelor”:**

- Centrul Artă- **Tema: ” Animale colorate”**- pictură
- Centrul Bibliotecă- **Tema: ”Povești cu animale”**- confecționare carte;
- Centrul Știință – **Tema: ” Locuitorii pădurii”**- reconstituire întreg

- **A.D.E.1 – D.P.M. – „ Suntem cei mai buni”** – traseu aplicativ

- **A.D.E.2 – D.L.C. – „Răspunde la provocare”** – joc didactic

- **A.D.E. 3- D.Ș. (Cunoașterea mediului): „Ceța”**- experiment

„Urme, amprente”- experiment

„Măsoară și descoperă”- experiment

Scopul activității : Dezvoltarea capacității de exprimare orală, de înțelegere și utilizare corectă a semnificațiilor structurilor verbale orale în contexte create prin situații diverse de învățare; a capacităților de cercetare și investigare a unor procese din mediul înconjurător; verificarea și consolidarea unor deprinderi motrice cu aplicație integrată în conținuturi ce satisfac nevoia de mișcare și de valorizare a competențelor copiilor.

Obiective operaționale:

- ❖ să identifice personajul care lipsește din poveste, realizând o carte;
- ❖ să folosească elemente de limbaj plastic (linia, culoarea) în realizarea compoziției plastice;
- ❖ să refacă imaginile, formând întregul prin lipire;
- ❖ să denumească animalele din imagini alcătuind cu aceste cuvinte, propoziții corecte din punct de vedere gramatical;
- ❖ să recunoască poveștile din care fac parte dialogurile prezentate denumind personajele cărora aparțin replicile;
- ❖ să recite expresiv și corect poeziile învățate;
- ❖ să execute corect exercitiile și deprinderile motrice impuse de traseul aplicativ propus;
- ❖ să realizeze experimente pentru a descoperi relația cauză-efect prin transformarea unor elemente ale mediului, sub influența altora, verificând ipoteze, utilizând instrumente necesare realizării experimentului: pipite, vase, recipient, recipiente cu aluat, hârtie ruptă cu rol de instrument de măsură;

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, conversația euristică, explicația, exercițiul, demonstrația, problematizarea, învățarea prin descoperire, experimentul, munca independentă, munca pe echipe, jocul, metoda interactivă Piramida;

Sarcina didactică: exprimarea corectă, fluentă în propoziții folosindu-se de cunoștințele însușite.

Regulile jocului: - copilul atins cu bagheta va denumi animalul, îl va așeza pe macheta potrivită și va formula o propoziție corectă din punct de vedere gramatical.

- recunoașterea și identificarea unei povești pe baza unui dialog înregistrat descoperind animalele-personaje în paginile cărții confecționate de copii.
- recitarea unei poezii în care apar animalele realizate de ei pe centre.
- prezentarea unui cântec în care apar animalele.

Elemente de joc: surpriza, aplauze, mânăuirea materialelor, mișcarea,;

Resurse materiale: Foi de carton, imagini cu personaje din povești, lipici, siluete cu animale, aracet, elemente de decor, șervețele, scrisoare, baghetă magică, personaje din povești, plicuri cu sarcini, elemente de decor, cub muzical, mulaje cu animale, machetă ce reprezintă ferma, machetă ce reprezintă pădurea, machetă ce reprezintă ținutul înghețat, materiale din natură, garduri din polistiren, copaci din polistiren, ecusoane cu animale, pipete, vase transparente, lantern, recipient cu lapte, recipiente cu aluat, forme, hârtie ruptă cu rol de instrument de măsură, brăduț- piramidă, bănci de gimnastică, tuneluri, obstacole, fluier;

Forme de organizare: în grupuri mici, frontal, individual

Bibliografie:

- „Activitatea integrată din grădiniță”(ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Laurenția Culea, Angela Sesovici, Filofteia Grama, Mioara Pletea, Daniela Ionescu, Nicoleta Anghel; Ed. Didactica Publishing House, Buc., 2008
- Ezechil Liliana, Lăzărescu Mihaela, (2011), „Laborator preșcolar”, Ed. V&I Integral,
- „Totul...pentru copil” – ghid pentru educatoare și directori, Coordonator Prof. Rodica Gavora, Ed. Diana, 2008, Pitești
- MEN, (2019), „Curriculum pentru educația timpurie”;

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

La intrarea în sala de grupă, copiii vor fi plăcut surprinși de decorul pregătit pentru această zi. O lume minunată li se înfățișează, copiii vor intra cântând „ Ursuleții s-au trezit”.

Educatorea îi provocă în descoperirea tuturor surprizelor pregătite, ce se pare că au fost aduse de Spiridușul Animalelor care, printr-o scrisoare povestește că s-a certat cu Zâna Iarna, care l-a pedepsit, închizându-l în bârlogul ursului pe toată perioada iernii. Deoarece Zâna Iarna se pregătește de plecare și ursul a ieșit afară, a reușit și Spiridușul să scape, dar și-a dat seama că nu mai știe nimic despre animalele a cărui spiriduș este iar ceața care s-a lăsat peste pădure l-a făcut pe spiriduș să descopere cu greu drumul spre grădinița noastră pentru a ne cere ajutorul și de aceea spiridușul vrea să ne arate cum este ceața propunându-ne astfel un experiment.

Pentru aceasta, educatoarea îndreaptă atenția preșcolarilor spre centrul Știință (**ADE-DS,„Ceața” „Urme, amprente” , „Măsoară și descoperă”- experiment**) (mișcându-se ca fulgușorii duși de vânt)(T) unde vor descoperi surprizele și vor vedea că pe masă sunt așezate pahare transparente cu apă, pipete, lapte, lanternă, recipiente cu aluat, fâșii de hârtie folosite ca instrumente de măsură.

Educatorea le comunică acestora că astăzi vor fi mici cercetători, se vor juca, vor experimenta ce este ceața, cum animalele lasă urme pe zăpadă sau solul moale și cum le putem descoperi dimensiunile măsurând amprenta lăsată cu ajutorul fâșiei de hârtie. Cu ajutorul laptelui, a pipetei și a lanternei vom afla ce înseamnă ceața mai densă sau mai transparentă și cum se simte a trăit Spiridușul(teamă, nesiguranță...). După aceste descoperiri copiii vor continua experimentele făcând diverse urme și amprente pe care le vor studia încercând să afle dacă animăluțul era mai mare, mai mic, mai greu, etc., apoi cu ajutorul fâșiilor de hârtie vor măsura urmele și amprentele lăsate aflând dacă animăluțul este mai mare sau mai mic. După toate aceste experimente, Spiridușul vă roagă să porniți alături de el într-o „ **Călătorie în lumea necuvântătoarelor**”.

Pentru că organizarea și desfășurarea unei astfel de călătorii necesită numeroase pregătiri dar și multă mișcare, educatoarea le va sugera copiilor urmatorul **mesaj al zilei**: **“Împărtășește celor din jur, ceea ce știi.”**. Copiii acceptă provocarea.

Educatoarea le spune că pentru a merge într-o astfel de călătorie trebuie să parcurgă un traseu special (**D.P.M.- „Suntem cei mai buni”**). Pentru a începe traseul călătoriei este nevoie de o încălzire a organismului.

De aceea copiii vor pleca într-o plimbare mai deosebită prin această lume a necuvântătoarelor - „Mersul animalelor” (**T**), cu ajutorul unui joc de mișcare. Pentru a se mai odihni puțin educatoarea le sugerează să-și privească ecusonul din piept și să citească imaginile, descoperind că, dacă se grupează după imaginile de pe ecusoane vor forma trei grupe. Acest lucru le este de ajutor pentru a porni spre cele trei centre deschise. (**oferta de lucru.**) Deplasarea la centrele de interes se va face realizând o parte din traseul aplicativ.

Traseul aplicativ va începe cu (**A.D.E.1-D.P.M**) – **târâre pe genunchi și palme cu trecere prin tunel** pentru cei care au ecusonul reprezentat de o carte și îi va duce până la centrul **Biblioteca** unde vor avea de identificat personajul ce lipsește din imagine, îl vor căuta și îl vor lipi la locul potrivit iar la final vor pune imaginile în ordine, realizând cartea **„Povești cu animale ”**. Traseul continuă **cu mers cu ocolire de obstacole** pentru cei care au pe ecuson animale ducându-i spre centrul **Știință**, unde vor avea de întregit imaginile obținând siluetele diferitelor animale. Cei care au pe ecuson paleta de culori vor avea de **mers în echilibru** (pe o suprafață înaltă) terminându-se cu săritura în ghemuit ajungând astfel la centrul **Artă**, unde vor da culoare siluetele de animale. (**A.L.A.1**)

Copiii încep lucrul, iar acolo unde va fi nevoie vor fi ajutați. La „Clinchetul clopoțelului” (**Tranziție**) educatoarea încercă o atenționare în ceea ce privește finalizarea lucrărilor de la fiecare centru, după care se trece în revistă activitatea finalizată. Copiii își fac curat la locul unde au lucrat (**Rutina – „Locul unde am lucrat este curat.”**) apoi „mergând în pași de furnicuță” (**Tranziție**) se îndreaptă spre grupul sanitar pentru a se spăla pe mâini, jucându-se cu apa și săpunul. (**Rutina – „Sunt un copil îngrijit”**).

Se revine în sala de grupă intonând **”Am la țară la bunici” (T)**, se face turul galeriei vizualizându-se toate lucrările. Mulțumită de ceea ce au realizat copiii, educatoarea le lansează o nouă provocare sub forma unui joc didactic, **”Răspunde la provocare” (A.D.E.2. - D.L.C.)**. Educatoarea le va prezenta sarcina didactică și regulile jocului. Pe rând fiecare copil își va prezenta lucrarea realizată răspunzând la o provocare lansată de educatoare sub forma:- să formuleze o propoziție cu animalul din imagine, audierea unui fragment dintr-o poveste în care să recunoască personajul sau povestea din care face parte, să recite o poezie în care apar animalele realizate de ei pe centre, să dea exemplu de un cântec în care apar animalele. Copiii vor răspunde provocărilor, să-și dovedească istețimea, obținând odată cu îndeplinirea fiecărei sarcini șansa de a-și exersa diferite forme de mers și alergare spre locul unde trăiește fiecare animal. Probele au fost epuizate, dar în grupă se mai află o surpriză ce trebuie să fie găsită de copii pentru a o dăruia Spiridușului. Un prim indiciu este cântecul **”Ce-mi plac poveștile.” (T)** *revenirea organismului după efort -DPM*, ce se aude din pachetul primit, cu toții sunt surprinși mai ales că deodată muzica se oprește iar din difuzor se aude vocea spiridușului ce le lansează o nouă provocare.

Pentru a găsi locul unde se află surpriza, vor trebui să parcurgă integral elementele traseului aplicativ. După ce fiecare va parcurge traseul stabilit, vor descoperi o piramidă sub forma unui brăduț pe care o vor completa cu imagini răspunzând la niște ghicitori.

Activitatea se va încheia cu aprecierea muncii și eforturilor copiilor în ducerea la îndeplinire a sarcinilor.

Nr Crt .	Etapete activității	Conținut științific	Strategii didactice		Evaluare/ Metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea atenției	Pachetul de la Spiridușul animalelor îi dirijează pe copii spre surprizele pregătite, care au rolul de a crea cadrul afectiv potrivit pentru activarea atenției și motivarea dorinței copiilor de a participa la activitate.	Conversația Explicația	Scrisoare Baghetă magică Fluier	Observarea sistematică a comportamentului copiilor
2.	Enunțarea scopului și a obiectivelor	Tema și obiectivele activității sunt anunțate în termeni accesibili copiilor. Contextul creat va permite accesibilizarea obiectivelor propuse și va oferi copiilor situații care să le trezească dorința de a acumula informații prin oferta de lucru.	Explicația Expunerea	Toate materialele	
3.	Prezentare a optimă a conținutului și dirijarea învățării	<p>Întâlnirea de grup va pune în valoare climatul stimulat din punct de vedere emoțional și implicarea majoră a copiilor la tematica propusă.</p> <p>Dezvoltarea abilităților intelectuale, prin realizarea unui experiment pentru a descoperi relația cauză - efect prin acțiunea unor factori asupra unor elemente din mediul înconjurător (obținerea a diferite efecte vizuale prin combinarea laptelui cu apă și mișcarea lanternei în diferite unghiuri, folosirea analizatorilor vizuali și tactili prin amprentarea în aluat a diferitelor forme sau chiar a mâinilor și măsurarea acestora cu ajutorul fâșiei de hârtie).</p> <p>Verificarea și consolidarea unor deprinderi și calități motrice cu aplicație integrată în conținuturi ce satisfac nevoia de mișcare, încrederea în forțele proprii și spiritul de echipă prin aplicare în cadrul unui traseu aplicativ.</p> <p>Traseul propriu-zis este compus din:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. – târâre pe genunchi și palme cu trecere prin tunel; 2.– mers cu ocolire de obstacole; 3.– mers în echilibru (pe o suprafață înaltă); 4.- săritură în adâncime. <p>Se va activa planul motivațional prin precizarea elementelor care vor orienta demersurile didactice pe centre: modul de distribuire a copiilor pe centre, mijloace de învățământ existente, sarcini de lucru, seturi specifice de tehnici, operații necesare realizării sarcinilor, finalități.</p> <p>Demersul didactic anticipat vizează:</p> <p>Dezvoltarea inteligenței vizual-spațială prin sortarea și potrivirea părților componente ale jocului puzzle, realizând întregul;</p> <p>Exersarea deprinderilor plastice și a elementelor de limbaj plastic (linia, culoarea) în realizarea compoziției plastice; utilizând materialele necesare în contexte noi;</p> <p>Exersarea deprinderilor practice de îmbinare, reconstituire și de ansamblare a unor piese componente pentru refacerea întregului, în vederea confecționării unei cărți.</p> <p>Exersarea deprinderilor de a amplasa elementele realizate la ALA pe machete.</p> <p>Jocul didactic "Răspunde la provocare" va urmări realizarea următoarelor sarcini didactice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exprimarea corectă, fluentă în propoziții folosindu-se de cunoștințele însușite. 	<p>Conversația - Explicația</p> <p>instructajul verbal</p> <p>demonstrația, observația</p> <p>experimentul</p> <p>exercițiul</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Problematizarea</p> <p>Munca independentă</p> <p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Munca independentă</p> <p>Munca în echipă</p> <p>Exercițiul</p> <p>Munca independentă</p>	<p>pipete, vase transparente , lantern, recipient cu lapte, recipiente cu aluat, forme, hârtie ruptă cu rol de instrument de măsură</p> <p>fluier</p> <p>- ecusoane</p> <p>-tuneluri din material textil</p> <p>-piloni</p> <p>-bânci</p> <p>Siluite ale personajelor</p> <p>Carton suport</p> <p>lipici</p> <p>Siluite de animale</p> <p>Acurele, pensule, palette</p> <p>Plicuri cu sarcini</p> <p>Pitic</p>	<p>Probă orală: Înțelegerea mesajului transmis</p> <p>Probă practică: Realizarea corectă a experimentelor;</p> <p>Probă practică: - executarea traseului aplicativ</p> <p>Probă practică: reconstituirea întregului; -realizarea cărții - realizarea lucrărilor plastice</p> <p>Probă orală: -înțelegerea regulilor jocului</p>

		<p>Regulile jocului: - copilul atins cu bagheta va denumi animalul, îl va așeza pe macheta potrivită și va formula o propoziție corectă din punct de vedere gramatical.</p> <p>- recunoașterea și identificarea unei povești pe baza unui dialog înregistrat descoperind animalele-personaje în paginile cărții confecționate de copii.</p> <p>- recitarea unei poezii în care apar animalele realizate de ei pe centre.</p> <p>- prezentarea unui cântec în care apar animalele.</p> <p>Jocul de probă cuprinde precizarea laturii constitutive și are menirea de a fixa sarcinile și regulile jocului;</p> <p>Desfășurarea propriu-zisă a jocului: - dezvoltarea capacității de exprimare orală, de înțelegere și utilizare corectă a semnificațiilor structurilor verbale orale în contexte create prin situații diverse de învățare.</p>	<p>Explicația Conversația Demonstrația</p> <p>Jocul</p> <p>Exercițiul Conversația Învățarea prin descoperire Problematizarea</p>	<p>Lucrările realizate la centre</p> <p>Baghetă magică Personaje din povești Machete Elemente de decor</p>	<p>Probă practică : -respectarea regulilor de joc</p> <p>Probă practică: -prezentarea animalelor</p>
4.	Obținerea performanței	<p>Realizarea lucrărilor de către copii de la toate centrele deschise; executarea corectă a exercițiilor fizice din traseul aplicativ, rezolvarea sarcinilor de la toate probele. Completarea piramidei va constitui complicarea jocului, utilizând capacități intelectuale de selecție și asociere prin dezlegarea unor ghicitori.</p> <p>Relaxarea organismului după efort se face executând exerciții respiratorii și mișcări ușoare ale brațelor și picioarelor;</p>	<p>- munca independentă - lucrul în perechi</p>	<p>Plicuri cu probe Brăduț - piramidă Calculator CD cantece - materiale realizate de copii la centre</p>	<p>Probă orală : apacitatea de a sintetiza cunoștințele dobândite</p>
5.	Evaluare	<p>În evaluarea activității se punctează:</p> <p>- rezolvarea sarcinilor de lucru; - colaborarea în modul de rezolvare a sarcinilor; - participarea interesată/dezinteresată a copiilor la activitate; - antrenarea copiilor în autoapreciere, coapreciere.</p> <p>Educatoarea face aprecieri asupra modului de desfășurare a activității și a comportamentului copiilor, împărțind stimulente.</p>	<p>Conversația evaluativă</p>	<p>Stimulente</p>	<p>-capacitatea de autoevaluare/coevaluare și de analiză a situațiilor create;</p>