

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

Profesor, Doncean Maria
Școala Primară “Sf. Ioan cel Nou de la Suceava”

Nivelul de vârstă/grupa: Nivelul I, grupa mică

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

Tema proiectului tematic/ săptămânală: „Pe tărâmul minunat al poveștilor”

Tema activității integrate: „O pădure de poveste”

Elemente componente ale activității integrate:

A.D.E.:

✚ **D.Ș.:** Știință: „*Numărăm, prin pădure ne jucăm!*” - joc didactic

✚ **A.L.A.2:** „*Drumul prin pădure*” - traseu aplicativ.

Scopul activității: Îmbogățirea sferei de cunoaștere și a experienței senzoriale prin contactul direct cu materialele pregătite în spațiile create, apelându-se la cunoștințele matematice însușite și la deprinderile motrice acumulate

Obiective operaționale:

- ✚ să extragă elementul solicitat în funcție de cerințele primite;
- ✚ să denumească elementul extras din cutie;
- ✚ să așeze elementul extras corespunzător cerinței expuse;
- ✚ să numere corect în limitele 1-3, raportând cantitatea la număr și numărul la cifră;
- ✚ să așeze pe panou elementele extrase conform pozițiilor spațiale cerute;
- ✚ să execute corect deprinderile motrice ale traseului aplicativ în cadrul jocului;
- ✚ să manifeste o atitudine ludică și de cooperare empatică pe parcursul jocului;
- ✚ să acționeze în spirit fair play pe parcursul desfășurării activității.

Sarcina didactică:

- copilul atins de bagheta magică va extrage un element în funcție de cerințe (mărime, formă, culoare), așezându-l apoi în diferite poziții spațiale, realizând imaginea unei păduri de poveste (D.Ș.).

REGULILE JOCULUI:

Copiii vor fi împărțiți în cinci grupe. Grupele vor parcurge traseul aplicativ, după care vor ajunge la panou și fiecare copil din echipă va primi o sarcină de lucru (gruparea elementelor în funcție de numărul cerut, poziționarea lor în funcție de pozițiile spațiale cerute, numărarea corectă în limitele 1-3, raportând cantitatea la număr și numărul la cifră).

La fiecare răspuns corect ceilalți copii vor aprecia ridicând paleta galbenă, cu față zâmbitoare, iar fiecare răspuns incorect va fi evaluat cu paleta albastră, cu față tristă.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, închiderea ochilor, aplauzele, recompensa, palete galbene și albastre.

Elemente de joc: surpriza, mânuirea materialului, mișcarea, aplauze.

Strategii didactice:

a) **Metode și procedee:** conversația, observația, explicația, demonstrația, expunerea, problematizarea, exercițiul, jocul didactic, munca în echipă.

b) **Resurse materiale:** siluete: copaci, ciupercuțe, norișori, soare, flori, lac, casă, jetoane cu cifrele 1, 2, 3, panou magnetic, elemente de decor pentru traseul aplicativ.

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

Durata: 25 min.

Bibliografie:

1. Anghel, N., Culea, L., Grama, F., Ionașcu, D., Pletea, M., Sesovici, A., (2008), *Activitatea integrată în grădiniță(ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar)*, Ed. Didactica Publishing House, București.

2. Breben, S., Goncea, E., Ruiu, G., Fulga, M., (2002), *Metode interactive de grup-ghid metodic*, Editura Arves
3. *Curriculum pentru învățământul preșcolar*, (2009), Editura Didactica Publishing House, București;
4. Răileanu, D., Vieriu, D., Alecsa, I., (2010), *Proiectarea Pas cu pas* (Îndrumător pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar), Editura Diamant, Pitești.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii vor intra în sala de grupă, imitând coregrafic „Zborul păsărelelor”, foarte atenți la fiecare detaliu, deoarece peste tot în grupă se pot afla provocări pentru testarea curajului de care au nevoie pentru a ajunge într-o pădure de poveste. Copiii vor fi invitați să se așeze pe scaunele, în formă de semicerc, pentru a afla ce surprize li s-au pregătit pentru astăzi.

Uitându-se atent, ei observă că prietenul lor, *Ion Creangă* stă pe o buturugă și ține în mână un cuțar surpriză, dar este puțin trist. Acesta le povestește copiilor că, atunci când a venit la noi a trecut printr-o pădure foarte frumoasă și ar vrea ca și copiii să poată să o vadă. Așadar, el îi invită pe copii într-o călătorie către o pădure de poveste, unde îi vor aștepta noi surprize și pentru a afla ce se ascunde în cuțarul lui.

Dornici de a pleca în drumeție, copiii vor fi anunțați că vor juca jocul „*Numărăm, prin pădure ne jucăm*” (D.S.). Cerințele jocului se vor referi la extragerea unor elemente din cuțar după anumite cerințe (mărime, culoare, raportarea cantității la număr și a numărului la cifră), așezarea elementului extras pe un panou, (poziții spațiale), care vor gruparea obiectelor după diferite criterii.

Frumusețea jocului este dată de faptul că preșcolarii trebuie să parcurgă un traseu aplicativ, mers în echilibru, ocolire de obstacole și săritura de pe loc, pentru a parcurge la destinație.

Farmecul pădurii este dat și de parcurgerea unor obstacole pe „*Drumul prin pădure*” (ALA2), ținând cont de regulile și sarcinile primite.

Preșcolarii, încântați, vor descoperi materialele într-un cuțar și vor afla că prima regulă a jocului spune că vor forma mai multe echipe ce vor parcurge un drum lung pentru a putea ajunge la pădure, acolo unde îi așteaptă mai multe surprize.

Pe rând, câte o echipă va parcurge drumul până la panoul magnetic încercând să depășească obstacolele întâlnite. Preșcolarii vor avea de ocolit unele trunchiuri de copaci (ocolire de obstacole), iar peste altele vor avea de sărit (săritura pe ambele picioare). De asemenea vor sări peste un pârâu (săritura în lungime de pe loc) și vor trece peste pod (mers în echilibru).

Prin urmare, sarcinile de lucru pentru fiecare echipă vor fi următoarele:

Echipa nr. 1: Realizarea grupelor de obiecte de același fel.

Echipa nr. 2: Identificarea numărului de obiecte din fiecare grupă.

Echipa nr. 3: Asocierea cifrei la numărul de obiecte dintr-o grupă dată.

Echipa nr. 4: Așezarea obiectelor în funcție de pozițiile spațiale cerute.

Echipa nr. 5: Identificarea grupelor cu mai multe, mai puține obiecte.

Preșcolarii rămași pe scaune vor evalua echipa ce va lucra pe tabla magnetică prin ridicarea paletei albastre cu fața tristă, dacă au greșit sarcina și prin ridicarea paletei galbene, cu fața zâmbitoare, dacă au răspuns corect.

Pădurea va căpăta viață, dar musafirul nostru, *Ion Creangă* a fost și el un copil căruia îi place mult să se joace, să facă tot felul de ghidușii și le va propune copiilor să închidă ochii, timp în care va schimba sau va adăuga unele elemente pe tablă. Preșcolarii vor deschide apoi ochii și vor observa ce s-a schimbat.

După ce vor duce la bun sfârșit toate sarcinile, ei vor fi apreciați pentru munca depusă.

Activitatea se va încheia printr-o scurtă conversație despre jocul realizat și se vor face aprecieri referitoare la implicarea copiilor în activitatea propusă de *Ion Creangă*, acesta oferind recompense pentru efortul depus- peștișori din turtă dulce, aduși de el.

Nr. crt.	Etapale activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare/ metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învăță-mânt	
1.	Captarea și orientarea atenției	Captarea atenției se face prin orientarea și concentrarea activității psihocognitive asupra invitatului special, fermierul copil ce va dori să joace un joc căruia nu îi cunoaște regulile deoarece nu știe să citească.	Conversația Observația Explicația	Personajul Ion Creangă Cufăr	Probă orală Realizarea conversației
2.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Se comunică numele jocului pe care-l vor desfășura - ”Ferma animalelor”, și obiectivele operaționale la nivelul de înțelegere al copiilor.	Conversația		
3.	Prezen-tarea conținutului și dirijarea învățării	<p>* Explicarea și demonstrarea jocului. Explicarea și demonstrarea jocului vor fi făcute prin expunerea clară a regulilor și a sarcinilor jocului:</p> <p>* sarcina didactică a jocului: -copilul atins de bagheta magică va extrage un element în funcție de cerințe (mărime, formă, culoare), așezându-l apoi în diferite poziții spațiale, realizând imaginea unei păduri de poveste (D.Ș.). Se vor prezenta:</p> <p>*regulile jocului, apelându-se la capacitatea de înțelegere și de atenție a copiilor în realizarea cerințelor solicitate.</p> <p>*Jocul de probă – raportarea prin execuție probatorie la sarcinile și regulile jocului unde se va urmări dezvoltarea capacităților de analiză și sinteză, în vederea rezolvării sarcinilor date.</p> <p>Desfășurarea jocului propriu-zis se bazează pe: Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor referitoare la: - recunoașterea unor elemente din natură; - constituirea unor grupe de obiecte după un anumit criteriu (mărime, formă, culoare); - precizarea numărului obiecte din grupa formată; - așezarea obiectelor pe panou conform pozițiilor spațiale cerute; - raportarea cantității la număr și a numărului la cifră; - executarea mișcărilor motrice de bază necesare parcurgerii traseului aplicativ; - relaxarea organismului prin joc exersând deprinderile motrice învățate, crearea unei atmosfere e bună dispoziție și mulțumire pentru reușita lucrului făcut și ajutorul dat.</p>	Conversația Explicația Jocul Exercițiul Jocul	Panoul magnetic Siluete cu elemente magnetice Palete cu fețe triste și zâmbitoare Bușteni Material albastru Pod	Probă orală Recunoaș- terea elemente-lor din cufăr (siluete: copaci, ciupercuțe, norișori, soare, flori, lac, casă, jetoane cu cifrele 1, 2, 3); Proba practică Realizarea grupelor de obiecte; Identifica-rea numărului elemente-lor din grupa formată; Realizarea tabloului din pădure prin așezarea elemente-lor pe panou; Executarea mișcările motrice de bază.

4.	Obținerea performanței	Realizarea corectă a tuturor sarcinilor de lucru, atât în grup cât și individual, solicitând copiii să participe activ la învățare, pe parcursul întregii activități. Complicarea jocului Observarea elementelor lipsă și identificarea obiectelor ce au fost schimbate pe tabla magnetică. Explicarea alegerilor făcute.	Conversația Exercițiul Conversația Explicația Problematizarea	Jetoane cu cifre Siluete Tablă magnetică	Capacitatea de a duce la bun sfârșit toate sarcinile primite
5.	Evaluarea	Determinarea calității demersului realizat prin raportare la obiectivele anticipate și la finalitățile obținute.	Conversația		Analizarea produselor activității Autoevaluare/ Coevaluare-re.