

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof. învățământ preșcolar, Monica Stamate
Grădinița cu Program Prolungit "Așchiuță" Suceava

Unitatea de învățământ: Grădinița cu Program Prolungit „Așchiuță”-Suceava

Profesor: Stamate Monica

Grupa: grupa mare „Albinuțele”

Tema anuală de studiu: „Ce și cum vreau să fiu?”

Tema săptămânală: „Vreau să fiu”

Tema activității integrate: „În căutarea meseriilor”

Tipuri de activități de învățare:

ADE: DOS - ”În lumea meseriilor”- convorbire

DȘ - „Răspunde repede și bine”- joc exercițiu

DPM - ”Meserii amuzante”- traseul aplicativ.

Scopul activității:

Dezvoltarea achizițiilor lingvistice și a operațiilor intelectuale prematematice de grupare, ordoare, descompunere a obiectelor în funcție de un criteriu dat, exersând deprinderile motrice aplicativ-utilitare în context noi.

Obiective operaționale:

- să descrie acțiunile sugerate de imaginile prezentate de videoclipul cântecului;
- să formuleze răspunsuri la întrebări, utilizând propoziții dezvoltate;
- să identifice importanța fiecărei meserii în viața oamenilor;
- să grupeze obiectele după criteriul dat (culoare, formă);
- să compare mulțimi de obiecte, apreciindu-le global;
- să raporteze cantitatea la număr și numărul la cantitate;
- să precizeze locul unui element într-un șir, utilizând numeralul ordinal;
- să verbalizeze acțiunile, utilizând termeni matematici adecvați;
- să execute corect mersul în echilibru pe o suprafață dată, susținut de mișcări libere;
- să coopereze valorificând cunoștințele și deprinderile în realizarea unor sarcini date;
- să respecte regulile jocului executând corect mișcările sugerate de educatoare;

Strategii didactice:

- **Metode și procedee:** conversația, explicația, problematizarea, observația, demonstrația, exercițiul, jocul
- **Elemente de joc:** călătoria imaginară, semnale acustice, mânuirea materialului, aplauze, grupări și regrupări după anumite reguli, imitarea unor acțiuni
- **Mijloace de învățământ:** fluier, bucăți de material cu diverse culori și texturi, computer, fond muzical, ecusoane reprezentând meserii de la circ cu cifre în centrul 1-5, bucăți mari de material, jucării reprezentând instrumente specifice unor meseriași, jetoane mari cu cifre, benzi colorate, imagini reprezentând un afiș –invitație la circ, cercuri, coroane- rațe
- **Forme de organizare:** frontal, individual, pe grupuri mici.

Bibliografie:

„Curriculum pentru educație timpurie”, (2019), MEN;
Anghel N, Culea L, ș.a, (2008), „Activitatea integrată din grădiniță”, Editura DPH
Ionescu Mihaela -coord., (2010), „Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani”, Editura Vanemond, București;

Jeder, Daniela-coord. și colaboratorii,(2017), „Elemente de didactică aplicată în învățământul preșcolar”, Editura DPH

Anghel N., Culea L, Gaa F., Ionașcu D., Pletea M., Sesovici A. “Activitatea integrată din grădiniță”(ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar, Ed. Didactica Publishing Hause,2008

Stela Coman “Educația fizică și metodică predării ei”, Editura Spiru Haret, Iași -1995

Daniela Răileanu, Liliana Bujor, Nadia-Laura Serdenciuc – „Jocuri potrivite pentru profesori inspirați și preșcolari voioși” Ed DPH, București 2019

Ofelia Enache - „Proiectarea activităților matematice în grădiniță”, Ed. „Grigore Tabacaru”, 2000;

SCENARIUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE

Copiii intră în sala de grupă în șir, fredonând cântecul “Ce te faci când vei fi mare”, după care se așează în semicerc deschis pe semnele marcate. Se poartă o scurtă discuție despre principalele meserii cunoscute și importanța acestora.

Educatorea le amintește că în lume există o multitudine de meserii frumoase și interesante. Pentru a le descoperi le propune desfășurarea unei activități care va cuprinde multe momente de joacă, distracție (când se vor transforma imaginar în diverse personaje), dar și de verificare a unor cunoștințe.

Când răspunsul corect la întrebarea ”Cine este persoana care ne apără în caz de pericol?”, este găsit, se propune jocul ”De-a soldații”, prin intermediul căruia se face partea de început a activităților fizice obișnuite, apoi se execută diverse tipuri de mers, încet, cadențat, etc. Ajunși în fața unei bucăți mari de material albastru, ce reprezintă o apă, se identifică obiectele găsite: bucăți de materiale de texturi și culori diferite. Se indică meseriile în care se pot utiliza aceste materiale și se imita acțiunile acestora (spălătoreasa și gospodina), cu ajutorul celor două flamuri, apelându-se la numărarea în ordine crescătoare/descrescătoare. (1, 2, 3, 4, 5 - scutură flamurile începând de jos. Ajunși la mijlocul corpului strigă: ”Jumătate până la 10”și urcă cu mâinile și flamurile, numărând crescător).

”Hainele” rămân la spălat cât timp primesc misiunea de a se îmbarcă într-o navetă/rachetă. Prin numărare (descrescător) se ridică ușor și pornesc unul după celălalt în exploatarea împrejurimilor, timp în care are loc pregătirea organismului pentru efort. Ajunși la destinație printr-o poveste spusă de educatoare trec prin diverse forme de mers și alergare: mers normal, mers pe vârfuri, mers pe călcâie, alergare ușoară, alergare cu pendularea gambei înapoi, etc. Se pornește într-o călătorie pentru a descoperi locații unde se practică diverse meserii. Drumul va fi presărat de diferite obstacole, drept pentru care se realizează diferite variante de mers și de alergare. Călătoria începe într-un sat aflat printre dealuri, iar obstacolele de aici îi fac să meargă pe vârfuri, pe călcâie, pe partea internă și externă a labei piciorului, să imita săritura unor animale. Se fac exerciții de respirație ”în natură” și se execută diferite tipuri de alegare, sub pretextul prinderii unor animale de la fermă (alergare la semnal, alergare cu joc de gleznă, alergare cu pendularea gambei înapoi sau cu pas adăugat)

Alergarea se termină în dreptul unei noi surprize. Copiii privesc ecusoanele din piept iar cei cu cifra 3 ridică materialului care acoperă următoarele surprize, respectând regulile și ritmul muzical ce are rol de influențarea selectivă a aparatului locomotor. La semnalul dat, (pronunțarea denumirii unui obiect sau o mică ghicitoare), copiii din dreptul obiectului menționat îl vor ridica, identificând meseria în care se utilizează acesta. Se formează grupe/mulțimi cu aceste obiecte. Jocul se finalizează prin realizarea scării numerice în ordine crescătoare și descrescătoare.

Explorarea meseriilor continuă prin efectuarea diverselor mișcări în jurul materialului de culoare verde aflat în mijlocul sălii de grupă, care reprezintă arena unui circ. La comanda

stop se solicită identificarea ecusoanelor și așezarea copiilor în dreptul celor două linii paralele potrivite, câte cinci. Se propune jocul "Cine sunteți voi?" "Al câțela artist de circ ești?", identificându-se astfel și numeralul ordinal. Se revine la identificarea grupelor formate și a meseriilor reprezentate, punându-se accent pe emoția pe care o transmite oamenilor acel personaj. Are loc obținerea performanței printr-un parcurs aplicativ. Jocul "De-a circul" are loc între suprafețele dintre cele două linii trasate pe covor. Se explică și se demonstrează modul de efectuare a traseului aplicativ (La un singur semnal se aleargă foarte repede, la două sunete se opresc într-o reprezentare comică, la semnalul 3 se imită un căluț/ponoi și se sare/pășește prin cercurile colorate, 4 se imită acrobații pe sârmă mergând în echilibru pe linia marcată și realizând mișcări libere, iar la 5 devin clovni imitând "gândacul răsturnat").

Pentru revenirea organismului după efort se propune jocul "5 boboci de rață", când se face legătură cu meseria de medic veterinar.

Activitatea se încheie prin venirea nopții și adormirea căutătorii de meserii .

DEFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Nr. Crt.	Etapete activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare (metode, tehnici, indicatori)
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea atenției	Aranjarea sălii de grupă, fără mese și cu elemente ascunse de pânze colorate, activează atenția și motivează dorința copiilor de a participa la activitate.	Conversația Expunerea Observația	Decor surpriză	
2.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Se va anunța tema activității obiectivele ce urmează a fi realizate, în termeni accesibili nivelului de vârstă și înțelegere al copiilor (o călătorie imaginară în lumea meseriilor).	Expunerea Explicația	Pânză colorată sub care se ascund diverse elemente surpriză	
3.	Prezentarea conținutului și dirijarea învățării	Demersul didactic integrat, bazat pe mișcare și joc va asigura copiilor participarea la acțiuni specifice mai multor domenii de dezvoltare (DOS, DȘ, DPM) Activarea proceselor psihice de cunoaștere prin conversația examinatorie referitoare la conținutul redat de versurile cântecului interpretat : identi-ficarea meseriilor și a rolului unora dintre meseriași. Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor matematice referitoare la : -constituirea de mulțimi după diverse criterii ; -numărarea conștientă în limitele 1-5 utilizând numeralul cardinal/ordinal ; -raportarea numărului la cantitate și invers ; -ordonarea în șir crescător /descrescător a unui grup de obiecte de aceeași formă pe baza cifrei scrise; -verbalizarea acțiunilor utilizând expresii matematice ; Executarea deprinderilor motrice de bază (învățate), ca răspuns la diferiți	Conversația Explicația Exercițiul Jocul Exercițiul Jocul Problematizarea Exercițiul Explicația	Textul cântecului Imagini din cântecul video interpretat de preșcolari Flamuri de diferite culori și texturi Jetoane cu cifre Fâșii/Linii colorate Ecusoane redând meserii și cifre Jucării reprezentând instrumente medicului, instala-	Conversația examina-toare I: Prezentareaim portanței unor meserii Indicatori:Rec unoăște-rea cifrelor în concen-trul 1 - 5 Raportarea numărului la cantitate și invers; Ordonarea în șir crescător/ descrescător Identifica-rea vecinilor unui număr Executarea exercițiilor motrice cu indici crescuți de efort Menține-rea

		<p>stimuli, respectând ritmul și pe suprafața indicată.</p> <p>Executarea ruperilor de rânduri și grupărilor la comanda, respectând criteriul indicat ;</p> <p>Respectarea regulilor de comportare într-un colectiv, executând prompt sarcinile</p> <p>Executarea mișcărilor corecte sugerate și realizarea traseului aplicativ ținând cont de numărul sunetelor de fluier.</p> <p>Liniștirea organismului după efort prin jocului "5 boboci de rață."</p>	<p>Demonstrați-a</p> <p>Exercițiul motric</p> <p>Jocul</p> <p>Jocul</p> <p>Jocul</p> <p>Exercițiu</p> <p>Explicația</p>	<p>torului,</p> <p>personalului de la circ</p> <p>Fond muzical</p> <p>Elementele traseul aplicativ</p> <p>Fluier</p> <p>Cercuri și benzi colorate</p> <p>Fond muzical</p> <p>Coronițe cu rațe</p>	<p>echilibrului cu realizarea liberă creativă a exercițiilor alese</p>
4.	Evaluarea	<p>Determinarea calității demersului realizat, prin raportare la obiectivele anticipate și la finalitățile obținute.</p>	<p>Conversația evaluativă</p>	<p>Medalioane</p>	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Autoevaluare a comportamentului</p>