

## PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

Profesor Alecsa Iuliana  
Grădinița cu Program Normal „Țândărică” Suceava

**Nivelul de vârstă/grupa:** Nivelul II, grupa mare „Voiniceii”

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

**Tema proiectului/ săptămânii:** „Micul preșcolar învață ce să aprecieze în viață”

**Tema activității integrate:** „Super eroii faptelor bune”

**Elemente componente ale activității integrate/ secvențe de activitate:**

**D.Ș. - Tema:** „Detectivii faptelor bune” – joc didactic;

**D.E.C. – „Orășelul fapte bune”** – cântec (consolidare); „**Fapte bune**” – joc muzical după versuri (recitativ ritmic);

**Scopul activității:** Îmbogățirea sferei de cunoștințe despre viața socială, despre calități morale, oferindu-le copiilor șansa de a înțelege, experimenta și cunoaște tipologii umane în situații și contexte noi.

**Obiective operaționale:**

- să descrie în detaliu o imagine, oferind date referitoare la emoții, relații, încadrare în timp și spațiu, alte aspecte importante;
- să identifice fapta ca fiind pozitivă/ negativă, bună/ rea, în funcție de descriere, prin ridicarea mâinii cu imaginea simbol corespunzătoare;
- să plaseze jetonul în funcție de faptă la locul potrivit (Orașul faptelor bune sau tomberon)
- să execute exerciții prevocale de respirație și dicție, exerciții vocale de emisie și intonație;
- să redea motric ritmul recitativului, asociind fiecare silabă cu o bătaie din palme, un pas;
- să cânte individual sau în grup, la unison, cu respirație, emisie și dicție corectă;
- să redea corect și expresiv cântecul conform conținutului de idei și a liniei melodice;
- să asocieze un obiect cu fapte bune ce ar putea fi făcute cu acesta;

**Strategii didactice:**

- **Metode și procedee:** conversația examinatoare, expunerea, explicația, demonstrația, jocul didactic, exercițiul, descrierea, dialogul muzical, modelarea, algoritmizarea, diamantul;
- **Resurse materiale:** plic de mari dimensiuni, jetoane, machetă oraș, abțibilduri – fețe triste, fețe zâmbitoare, cutie, obiecte – bani, pâine, măr, băț, stropitoare, telefon, etc., camerton, ecusoane – Super erou al faptelor bune, clopoțel;
- **Forme de organizare:** frontal, individual

**Sarcină didactică:**

- Descrierea și interpretarea acțiunii din imagine;
- Raportarea comportamentului la norme, modele morale prestabilite sau unanim acceptate (fapte bune, fapte rele);
- Găsirea a cât mai multe exemple de fapte bune, comportamente morale care s-ar putea realiza cu un obiect;
- Marcarea ritmului recitativului pe timpi egali prin diferite procedee;
- Ritmicizarea recitativului în tempouri diferite;

**Reguli de joc:**

- Copilul numit prin intermediul versurilor număratoare: „1, 2, 3, *Super eroul pleacă în acțiune/ Să găsească fapte bune*” va extrage din plic un jeton. Acesta îl privește, analizează atât timp cât copiii redau structura muzicală stimulativă: Privește acuma bine/ Descrie imaginea/ Copii-s atenți la tine/ Și vor spune cum e fapta.. După terminarea textului muzical, copilul va descrie imaginea de pe jeton, în detaliu, fără a numi cum este fapta. Aceasta va fi identificată de copii prin ridicarea mâinii cu abțibildul față zâmbitoare dacă crede că este o faptă bună sau cu față tristă dacă consideră că este una rea. În funcție de faptă jetonul este plasat în locuri dinainte comunicate –Orășelul faptelor bune sau tomberon.

- Copilul numit prin intermediul unui semnal sonor (sunetul clopoțelului deasupra capului) ia un obiect din cutie, îl denumește și spune o faptă bună care s-ar putea face cu el. Dacă mai sunt copii care vor să spună și alte fapte bune care se pot realiza cu acel obiect ridică mâna cu față zâmbitoare.

- La indicarea machetei, copiii vor reproduce versurile bătând din palme;

- La un semnal sonor vor scanda versurile în tempoul rar, la următorul semnal sonor vor continua recitarea marcând ritmul prin bătăi din picioare în tempou alert;

**Elemente de joc:** vers – numărătoare, clopoțel, ghicirea, aplauze, semnale sonore, mânuirea materialului, mișcarea;

**Durata: 40-45 minute**

**Bibliografie:**

- \*\*\* *Curriculum pentru educația timpurie*, aprobat prin OMEN nr.4694/ 2019;
- Breben, Silvia, Gongea, Elena, Ruiu, Georgeta, Fulga, Mihaela,(2002), Metode interactive de grup – ghid metodic, Editura Arves, Craiova;
- Glava, Adina, Tîtaru, Lolica, Chiș, Olga,(2014), Piramida cunoașterii, Editura Diamant, Argeș;
- Lemeni, Gabriela, Miclea, Mircea, (2008), Consiliere și orientare, Editura ASCR, Cluj-Napoca;
- Răileanu, Daniela, Alecsa, Iuliana, Vieriu, Dorina,(2005), Muzică și joc în grădiniță, Editura Delta Cart Educațional, Argeș;

## SCENARIUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE

Activitatea debutează cu o provocare adresată de educatoare copiilor, care constă în rezolvarea unor sarcini pentru a merita titlul de „Super erou al faptelor bune”. Acceptul copiilor este urmat de anunțarea temei și a obiectivelor activității – vom desfășura un joc în care vom citi imagini, vom identifica fapte, vom plasa imagini la locul potrivit dovedind că suntem „Detectivii faptelor bune” – joc didactic; vom învăța un cântec - „Orășelul fapte bune”, vom marca ritmul prin bătăi din palme având ca suport poezia „Fapte bune”. Această etapă introductivă va fi urmată de *explicarea și demonstrarea jocului didactic*:

-copilul numit prin intermediul versurilor număratoare: „1, 2, 3, *Super eroul pleacă în acțiune/ Să găsească fapte bune*” va extrage din plic un jeton. Acesta îl privește, analizează atât timp cât colegii săi redau structura muzicală stimulativă: Privește acuma bine/ Descrie imaginea/ Copii-s atenți la tine/ Și vor spune cum e fapta.. După terminarea textului muzical, copilul va descrie imaginea de pe jeton, în detaliu, fără a numi cum este fapta. Fapta de pe jeton va fi identificată de copii prin ridicarea mâinii cu abțibildul față zâmbitoare, dacă cred că este o faptă bună sau cu față tristă dacă consideră că este una rea. În funcție de faptă jetonul este plasat în locuri dinainte comunicate –Orășelul faptelor bune sau tomberon. *Joc de probă*

*Desfășurarea propriu-zisă a jocului* va antrena aproximativ 7-10 copii. La sfârșitul etapei de joc se vor realiza câteva *exerciții prevocale*- de respirație: să respirăm ușurați că am așezat toate imaginile cu fapte bune la locul potrivit, să suflăm pentru a alunga faptele rele;

inspirație- expirație cu rostirea cuvintelor „am scăpat de fapte rele”, *exerciții de cultură vocală* - pe sunetul sol se va recita poezia „O faptă bună” de V. Tulbure, pe diferite valori de note – pătrimi, optimi. Se va marca ritmul folosind diferite părți ale corpului – palme, picioare respectând următoarele reguli: la indicarea machetei, copiii vor reproduce versurile bătând din palme; la un semnal sonor vor scanda versurile în tempoul rar, la următorul semnal sonor vor continua recitarea marcând ritmul prin bătăi din picioare în tempou alert. Etapa se va încheia cu prezentarea unui fragment melodic din cântecul ce urmează a fi predat după care cu ajutorul machetei „Orășelul fapte bune se va realiza familiarizarea copiilor cu textul cântecului, interpretarea model a cântecului de către cadru didactic, executarea cântecului împreună cu copiii (DEC).

Demersul didactic va continua cu *complicarea jocului* care va urmări realizarea următoarei sarcini: găsirea a cât mai multe exemple de fapte bune, comportamente morale care s-ar putea realiza cu un obiect. Regula de desfășurare a etapei de joc va presupune: copilul numit prin intermediul unui semnal sonor (sunetul clopoțelului deasupra capului) va lua un obiect dintr-o cutie, îl va denumi și va relata din experiența proprie sau a altor persoane, din imaginație o faptă bună care s-ar putea face cu el. Dacă vor mai fi copii care vor să spună și alte fapte bune care s-ar putea realiza cu acel obiect va ridica mâna cu fața zâmbitoare. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate.

În încheierea activității se va reveni la mesajul zilei „Pomul se cunoaște după roade și omul după fapte” pe baza căruia se vor sintetiza conținuturile abordate prin metoda diamantului:

- Treapta 1 – Cine face fapte fapte bune sau rele – omul/ ființa umană
- Treapta 2 – Ce fel de fapte face omul – fapte bune și fapte rele
- Treapta 3 – Ce fapte bune poate face – să ajute, să dăruiască, să aline o durere
- Treapta 4 – De câte categorii sunt faptele bune – materiale, spiritoale
- Treapta 5 – Cine are de câștigat sau pierdut de pe urma faptelor noastre – oamenii/ societatea în care trăim.

Copiii vor părăsi sala de grupă intonând cântecul „Orășelul fapte bune”.

