GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT,,BOBOCEI DIN MICRO III”

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

TĂRÂMUL MESERIILOR













PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

UNITATEA DE ÎNVĂŢĂMÂNT : G.P.P.,,Bobocei din Micro III”

GRUPA: Mjlocie C,, Albinuţele”

PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE: RADU RAMONA GEANINA / BORTĂ RALUCA

TEMA ANUALĂ: „Ce și cum vreau să fiu**?**?”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ : ,,Îmi aleg o meserie!”

TEMA ZILEI:,,Tărâmul meseriilor”

TIPUL ACTIVITĂŢII :mixtă

FORMĂ DE REALIZARE: activitate integrată

FORMĂ DE ORGANIZARE: frontal, pe grupuri mici, individual;

COMPONENŢA ACTIVITĂŢII INTEGRATE:

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ –Noutatea zilei: „Tărâmul meseriilor”:

- Salutul: ”Bună dimineața, albinuțe!”
- Prezența
- Calendarul naturii
- Împărtășirea cu ceilalți
- Activitatea de grup
- Noutatea zilei

TRANZIȚII: „Dacă vreau să cresc voinic”, „Lecţia de înviorare”, „Bat din palme”, „Luaţi seama bine!”, „Ceasul!”, „Clap, clap musicograma!”

I. ACTIVITĂȚI LIBER ALESE:

ȘTIINȚĂ: „ Micii cercetători!”-experiment
ARTĂ:„Micii pictori!”- pictură pe șevalet și folie alimentară
JOC DE ROL: „ De-a mecanicul / de-a brutarul!”
CONSTRUCȚII: „ Șantierul de construcții” – cuburi din lemn / „cărămizi” din polistiren

II. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE:

DOMENIUL ȘTIINȚĂ (activitate matematică): „Meserii îndrăgite de copii!”-joc didactic, ***integrat*** cu secvențe din următoarele domenii: **DȘ** (cunoașterea mediului) –convorbire, **DEC** (activitate artistico-plastică)- pictură, **DOS** (activitate practică)-lipire, **DLC** –educarea limbajului - joc

III. JOCURI ŞI ACTIVITĂŢI LIBER ALESE:

Joc de mişcare:; „Petrecerea meseriașilor” (JIBIDI RITMIK DANS)

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- **Cunostinte si deprinderi elementare matematice pentru rezolvare de probleme și cunoașterea mediului apropiat;**
- **Motricitate grosieră și motricitate fină în context de viață familiar;**
- **Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității;**
- **Autocontrol și expresivitate emoțională**
- **Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);**
- **Activitarea și manifestare a potențialului creativ.**
- **Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării;**

COMPORTAMENTE VIZATE:

- **Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;**
- **Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți;**
- **Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația;**
- **Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale, practice;**
- **Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specific vârsei, în context variate;**
- **Explorează și utilizează textură și suprafețe diferite când se joacă;**
- **Exersează, cu sprijin, asumarea unor resonsabilități specific vârsei, în context variate;**
- **Participă la activități fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare;**
- **Își coordonează mișcările în funcție de stimuli vizuali, ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii;**

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1: Să realizeze experimentul din materialele puse la dispoziție la centrul Știință;

O2:Să realizeze cel puțin doi covrigi modelând aluatul pregătit în prealabil și să „repare” motorul de mașină pus la

dispoziție la centrul Joc de Rol;

O3: Să realizeze tablouri de primăvară pe coli albe folosind tehnica picturii pe șevalet și folie alimentară;

O4: Să construiască diferite produse cu ajutorul cuburilor din lemn /„cărămizilor” din polistiren;

O4: Să rezolve cel puțin două din sarcinile matematice din cadrul jocului didactic;

O5: Să lipească piesele vestimentare corect obținând un tablou;

O6: Să picteze cel puțin trei unghii pe foaia de lucru, cu ajutorul șabloanelor, folosind tehnica picturii cu pensula de la oją;

O7: Să respecte regulile jocului folosindu-se de mişcare, întreţinând atmosfera de joc prin participarea afectivă la activitate;

SARCINA DIDACTICA:

-sortarea obiectelor date după criteriul stabilit de educatoare: culoare și mărime, precum și denumirea corectă a pozițiilor spațiale;

- aşezarea cifrelor în ordine crescătoare şi descrescătoare, în limitele 1-5;

- identificarea numeralului ordinal în limitele 1-5;

-verbalizarea acţiunilor, utilizând limbajul matematic adecvat şi să manifeste interes faţă de rezultatele obţinute.

REGULILE JOCULUI:

Toate sarcinile jocului încep şi se termină la semnalul educatoarei, răspund copiii desemnaţi de aceasta. Copiii se află la măsuțe iar în fața lor tabla magnetică. Aceștia rezolvă pe rând, în microgrupuri sarcinile date de educatoare.

La tabla magnetică se află jetoane numerice, jetoane cu piese vestimentare, jetoane colorate (verde, galben,albastru și roșu), plicuri, roata meseriilor. Se explică copiilor ce au de făcut și anume să aşeze în ordine crescătoare şi descrescătoare cifrele, să sorteze jetoanele în funcție de criterii indicate (mărime și culoare); să identifice a câta piesă vestimentară lipsește de pe tabla magnetică; să plaseze diferite obiecte din clasă indicate de educatoare în diferite poziţii spaţiale.

STRATEGII DIDACTICE :

A) METODE ȘI PROCEDEE:

- Observația, explicația, conversația, demonstrația, experimentul, jocul didactic , exercițiul, metoda Turul Galeriei, metoda Diagrama Venn;

B) MATERIALE DIDACTICE:

➔ Centrul Artă: șevalete, mese, folie alimentară, pensule, acuarele, șervețele, coli albe cu diferite imagini;

➔ Centrul Joc de rol: bonete, șorțuri, tocătoare, sucitoare, castroane, coca, făină, tavă, motor/ (mașină), piulițe, chei, trusă mecanic, jantă, cauciuc;

➔ Centrul Știință: tăvi, roabă, nisip, ciment, pahare cu apă, lopățele;

➔ Centrul Construcții: cuburi din lemn mari și mici, ,,cărămizi" din polistiren, șabloane cu construcții pe foi albe și cartoane duplex;

➔ DȘ – activitate matematică: tabla magnetică, scăunele, jetoane numerice, jetoane cu piese vestimentare, jetoane colorate (verde, galben,albastru și roșu), plicuri, roata meseriilor, obiecte din clasă pentru poziții spațiale;

➔ Secvențe din **DȘ** (cunoașterea mediului): roata meseriilor ,,Ce știi despre…?"; DEC (activ.artistico-plastică): șabloane mâini, oje cu acuarele, șervețele umede; **DOS** (activitate practică): coli albe, jetoane cu piese vestimentare, lipici;

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum pentru educaţie timpurie, 2019;

DURATA: 1 z

SCENARIUL ZILEI

Activitatea debutează cu întâlnirea de grup între copii şi educatoare, prin intermediul salutului de dimineaţă- „Bună dimineaţa, copii!”.Fiecare copil își alege cum dorește să salute, după panoul *Cum vrei să fii salutat? De Editura Edu*. Salutul porneşte de la educatoare şi este continuat de toţi copiii grupei, fiecare salutându-şi colegul . Cu ajutorul unui stup pe care sunt aşezate poze cu chipurile copiilor se va realiza prezenţa.

Calendarul naturii va fi completat împreună cu copiii, după ce se poartă o discuţie cu aceştia, referitoare la anotimpul în care ne aflăm, luna, ziua, data, vremea, evenimentul zilei.

Dimineața, în grupa noastră, se face activitatea de grup prin executarea unui moment distractiv „Clap, clap song musicograma!”. Împărtășirea cu ceilalți se va realiza printr-un joc de imaginație: „ Eu când voi fi mare, voi fi....!” astfel copiii își vor spune dorința în ceea ce privește meseria pe care fiecare și-ar alege-o când va fi mare!

Momentul de lectura: Se va citi împreună cu copiii povestea „ Scrisorile din geanta lui Andrei!”, poveste creată.

Noutatea zilei: În clasă se află o siluetă de poștaș iar copiii află de la doamna educatoare de ce se află în clasa noastră.

Copiii află din timpul lecturii că poștașul este foarte trist pentru că nu știe unde să livreze toate scrisorilr pe care le în geantă și care este ordinea lor. Acesta are nevoie de ajutorul copiilor pentru a obține indicațiile necesare în expedierea scrisorilor. Astfel, copiii sunt dispuși să pregătească activități pentru a îl ajuta pe poștașul Andrei să ducă scrisorile fiecărui invitat la petrecerea din cartier.

Preșcolarii se pregătesc de activități prin desfășurarea unor experimente ce îi ajută să descopere cum se realizează cimentul, prin pregătirea unor covrigi pentru invitații de la petrecere, prin repararea motoarele de la mașinile invitaților, prin diferite construcții realizate pe șabloane mari și mici. De asemenea copiii desfășoară activități matematice, realizează manichiurile de pe șabloane, descriu meseriile indicate de educatoare iar după ce au ajutat poștașul să expedieze toate scrisorile la adresele corecte, aceștia sunt invitați la petrecerea ce are loc în cartier, drept mulțumire.

Cu ajutorul tranziţiei: „Bat din palme, clap, clap, clap

Din picioare, trap, trap, trap

Ne-nvârtim, ne răsucim

Şi la centre noi pornim.

Se face trecerea către următoarea etapă: Copiii vor fi direcţionaţi spre centre.La fiecare centru voi prezenta sarcinile şi obiectivele copiilor.

În cadrul **JOCURILOR ŞI ACTIVITĂȚILOR ALESE** preșcolarii vor descoperi și vor fi familiarizaţi pe rând cu materialele din fiecare sector pregătit şi cu sarcinile pe care le au de îndeplinit.

La centrul **Știință:** preşcolarii vor realiza următorul experiment:

- într-o tavă copiii vor amesteca nisip, ciment și vor adăuga câte puțină apă pentru a observa ce se întâmplă cu această compoziție;

- pe o planșetă copiii vor așeza cu ajutorul ustensilelor necesare puțin ciment, pietricele, astfel aceștia vor decsoperi la ce este necesar cimentul și cum se lucrează cu acesta, văzând că la sfârșit s-a întărit.

La centrul **Artă** preșcolarii vor avea de pictat diferite tablouri pe șevalete și un peisaj de primăvară pe folia alimentară.

La centrul **Joc de rol** unii copii vor pregăti covrigi pentru invitații de la petrecere modelând coca pusă la dispoziție și alți copii vor avea de reparat motoarele mașinilor „stricate”.

La centrul **Construcții** preșcolarii vor avea de realizat diferite construcții liber alese și de pe șabloanele date de doamna educatoare pe coli /carton duplex.

La sfârşitul activităţii se analizează produsele din fiecare sector.

Cu ajutorul tranziţiei „ Lecția de inviorare " se face trecerea către următoarea etapă din scenariul didactic, și anume, activitatea desfășurată pe domenii experienţiale:

DȘ-joc didactic matematic: „Meserii îndrăgite de copii!”

Explicarea jocului: se prezintă materialele didactice, se explică sarcina didactică, ceea ce au de făcut copiii, că întreaga grupă se joacă cu diverse obiecte şi jetoane reprezentând culori, numerație în limitele 1-5, piese vestimentare, plicuri, astfel că pe tot parcursul jocului copiii îl ajută pe poștaș să expedieze plicurile în mod corect la casele din cartier.

Jocul de probă: se alege un preșcolar și se realizează prima sarcină didactică, pentru a vedea dacă toți copiii au înteles (să formeze grupe de obiecte după criterii date – mărime și culoare-);

Desfășurarea propriu-zisă a jocului:

Prima probă

În cadrul acestei probe copiii vor așeza în ordine crescătoare / descrescătoare plicurile numerotate de la 1-5 și de la 5-1.

A doua probă

În cadrul acestei probe, copiii vor identifica locul fiecărei piese vestimentare așezate la tabla magnetică (fuste, pantaloni, cămăși) utilizând corect numeralul ordinal.

A treia probă

Copiii plasează mai multe obiecte date de educatoare (covrigi, „cărămizi”, șevalete) în diverse poziții spațiale indicate (în fața, pe, sub, în spatele);

Complicarea jocului

În etapa de complicarea jocului copiii realizează diagrama Venn (desenată în prealabil de doamna educatoare pe cartoane duplex) cu două meserii *bucătar, cofetar*. Copiii vor avea de așezat jetoane reprezentând produsele și ustensilele bucătarului/cofetarului ținând cont de cele două criterii *asemănări și deosebiri* specifice acestei metode.

Jocul didactic matematic se desfășoară concomitent cu secvențe din cadrul următoarelor domenii de dezvoltare: **DȘ** (cunoașterea mediului), **DEC** (activitate artistico-plastică), **DLC, DOS** (activitate practică) astfel:

- ➔ După finalizarea jocului de probă preșcolarii se vor juca ,,Eu spun una, tu spui multe" cu ajutorul unor jetoane;
- ➔ După finalizarea primei sarcini matematice preșcolarii vor picta unghiile mâinilor de pe șabloanele pregătite;
- ➔ După finalizarea celei de a doua sarcini matematice întreaga grupă va realiza tablouri pentru croitorie lipind hainele vestimentare la locul potrivit;
- ➔ După finalizarea celei de a treia sarcini matematice copiii se vor juca la roata meseriilor ,,Ce știi despre…?", unde vor avea de descries meseria indicate de săgeata de pe roată;
- ➔ După finalizarea etapei de complicarea jocului preșcolarii precizează asemănările și deosebirile celor două meserii (bucătar și cofetar) din cadrul metodei interactive Diagrama Venn.

După finalizarea jocului didactic matematic preșcolarii desfășoară un joc de mișcare ,,Petrecerea meseriașilor" executând pași de dans, sărituri după ritmul cântecului JIBIDI RITMIK DANS.

La finalul zilei se va face evaluarea activității integrate (momentul de reflecție) astfel:

-copiii vor fi aşezaţi pe covor, în cerc, iar doamna educatoare le va arăta semaforul emoțiilor iar ei vor avea de indicat emoticonul ce reprezintă starea pe care copilul a avut-o pe parcursul întregii zile.