Grădinița cu program prelungit nr. 3
Strada Bistriței, nr.37, Buzău

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ






DATA: 28 februarie 2020

NIVELUL I
Grupa mijlocie „Albinuțele”

Prof.înv.preșc. CIOCHINICĂ IOANA

Prof.înv.preșc. ANDREI MIRELA

Prof.înv.preșc. MIHĂLCEANU CLAUDIA

Grădinița cu program prelungit nr. 3
Strada Bistriței, nr.37, Buzău

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

DATA: 28 februarie 2020
UNITATEA DE ÎNVĂŢĂMÂNT: G.P.P. NR . 3 BUZĂU
EDUCATOARE: Ciochinică Ioana / Andrei Mirela / Mihălceanu Claudia
GRUPA: mijlocie ,,Albinuţele"
TEMA ANUALĂ DE STUDIU: ,,Cu ce şi cum exprimăm ceea ce simţim? "
TEMA SĂPTĂMÂNII: ,,A fost odată ca-n poveşti"
TEMA ACTIVITAȚII: ,,În lumea poveștilor"
MIJLOC DE REALIZARE :Activitate integrată pe toată ziua
FORMA DE ORGANIZARE : Frontal, individual, pe microgrupuri
TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidare şi verificare
ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂŢII INTEGRATE, MIJLOACELE DE REALIZARE:

- **Activități pentru dezvoltare personală – întâlnirea de dimineață : „Invitatul special " (noutatea zilei)**
- **Activități pe domenii experiențiale : <u>DLC</u> „În lumea poveștilor cu Scufița roșie" (joc didactic) + DPM (traseu aplicativ) + DOS- activitate practică (lipire)**
- **Jocuri și activități liber alese :**
- ✓ **Artă: „Copacii din pădure" (amprentare cu buretele)**
- ✓ **Construcţii: „Drumul pietruit" (construcție cu pietre din natură)**
- ✓ **Bibliotecă: „Săgeți indicatoare" (pe material lemnos)**
- **Jocuri în aer liber : „Petrecerea personajelor"**

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTARII:

- Conceptul de sine;
- Interacţiuni cu adulţii şi cu copiii de vârste apropiate;
- Curiozitate,interes şi iniţiativă de învăţare;
- Activarea și manifestarea potențialului creativ;
- Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării;
- Mesaje orale în diverse situaţii de comunicare.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Îşi promovează imaginea de sine , prin manifestarea sa ca persoană unică ,cu caracterstici specifice;
- Demonstrează abilităţi de solicitare şi de primire a ajutorului în sitaţii problematice specifice;
- Manifestă curiozitate şi interes pentru experimentarea şi învăţarea în sitaţii noi;
- Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;
- Își coordonează mișcările în funcție de stimuli vizuali, ritm, pauză, semnale sonore, melodii.

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

La sfârșitul activității copiii vor fi capabili să:

- **O1:** să recunoască povești și personaje, pe baza unor imagini, ghicitori, dialoguri și întrebări adresate;
- **O2:** să completeze diagrama Venn conform cerințelor;
- **O3:** să așeze imaginile în ordinea desfășurării evenimentelor;
- **O4:** să utilizeze deprinderile motrice însușite pentru a finaliza traseul aplicativ;
- **O5:** să utilizeze unelte şi materiale simple de lucru pentru realizarea unei activităţi practice;
- **O6:** să obţină efecte plastice deosebite prin intermediul picturii;
- **O7:** să așeze pietrele astfel încât să realizeze drumul;
- **O8**: să traseze elementele grafice de pe sageți, conform modelului dat;
- **O9**: sa manifeste spirit de echipă, de cooperare si fair-play în timpul jocurilor de mișcare sau distractive;

SARCINA DIDACTICĂ: Copiii vor avea ca sarcină să identifice personajele și poveștile pe baza imaginilor și a ghicitorilor, să reproducă dialogul dintre personaje, să completeze diagrama Venn și să aranjeze imaginile în ordinea desfășurării evenimentelor.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, mânuirea materialului, cooperarea între participanți, recompensarea cu aplauze, imitarea personajelor, realizarea puzzelului;

REGULILE JOCULUI:

Copiii încep și termină lucrul la semnalul educatoarei.

Un copil va fi ales de educatoare să parcurgă traseul pana la primul obstacol. Sub obstacolul întâlnit el o să descopere un plic cu proba. Va lua plicul, educatoarea va citi sarcina si copilul o va rezolva. Dacă rezolvă corect sarcina este aplaudat, întoarce piesa de puzzle și vor merge cu toții mai departe pe traseu spre cheia care va deschide lacătul de la coșul Scufiței roșii, iar dacă greșește, un alt copil îl va ajuta.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ŞI PROCEDEE: conversația, explicația, observația, exercițiul, jocul de rol, brainstorming, diagrama Venn.

MIJLOACE DE ÎNVĂŢĂMÂNT: calendarul naturii, albinuțe pentru prezență, cercuri din trunchi de copac, pietre naturale, copaci din polistiren, tempera, bureți, tăvițe pentru tempera, plicuri cu sarcini, jetoane cu personaje din povești, ruletă, ghicitori, planșe cu momentele din povești, coronițe, lipici, jetoane cu personaje pozitive și negative, pietricele pentru decorarea coronițelor, laptop, Scufiță roșie, coș, lacăt cu cheie, cupă, recompense.

BIBLIOGRAFIE

1.Curriculum pentru educația timpurie, 2019

2.Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, 2019

3.Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani

4. Breben Silvia, Gongea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela, „Metode interactive de grup-ghid metodic”, Editura Arves, 2002

Grădinița cu program prelungit nr. 3
Strada Bistriței, nr.37, Buzău

SCENARIUL ZILEI

Ziua debutează cu **Activități de dezvoltare personală**, prima fiind rutina de pregătire pentru micul dejun. Urmează **Întâlnirea de dimineaţă :**

SALUTUL educatoarei adresat copiilor este: „Bună dimineața, personajele mele din poveste”

PREZENŢA: Fiecare copil va veni şi va pune câte o albinuţă pe panoul de prezenţă, specificând apoi câţi copii sunt prezenţi şi câţi sunt absenţi.

CALENDARUL NATURII: Se folosesc imagini și jetoane caracteristice anotimpului iarna, pe baza cărora vom ilustra ziua, data, fenomenul specific zilei: „cum a fost vremea cand aţi venit la grădiniţă?”, „ce zi a săptămânii este?”, „știti ce dată este azi?”, „oare în ce lună a anului ne aflăm?”, „în ce anotimp suntem?”, „cum sunt copiii şi adulţii îmbrăcaţi?”.

ÎMPĂRTĂŞIREA CU CEILALŢI: Copiii vor completa propoziţia „Dacă aş fi un personaj din poveste, aş fi ...”. Ceilalţi vor pune întrebari în legătură cu cele relatate de către colegii lor.

ACTIVITATEA DE GRUP: Se va realiza prin jocul „Telefonul fără fir”. Copiii aşezaţi într-un şir transmit de la un cap la celălalt al şirului şoptind în urechea copilului următor numele unui personaj dintr-o poveste îndrăgită de el. Ultimul copil din şir spune cu voce tare cuvântul auzit de la copilul dinaintea lui.

NOUTATEA ZILEI (**captarea atenţiei):** În sala de grupă va veni un invitat special, şi anume Scufița roșie, care le va cere ajutorul copiilor să își amintească din ce poveste face parte, să câștige cheia care descuie lacătul de la coșul ei şi le va explica modalitatea de a o câştiga. În schimb ea le va aduce copiilor recompense pentru ajutorul dat.

Plecând de la discuţia cu invitatul special educatoarea le va explica copiilor pe scurt, activităţile ce vor urma.

Cu ajutorul **tranziţiei** „Ursuleții s-au trezit” se face trecerea către următoarea etapă din scenariul didactic, și anume, **activitatea desfășurată pe domenii experienţiale**: DLC - joc didactic, DPM – traseu aplicativ, DOS - lipire

- **DLC - joc didactic „În lumea poveștilor cu Scufița roșie” + traseu aplicativ (DPM)**

EXPLICAREA ŞI DEMONSTRAREA JOCULUI :

Un copil va fi ales să parcurgă traseul pe care va înâlni obstacole sub care se află plicul ce conține proba cu sarcini. Va lua plicul și va rezolva sarcina dată. Dacă rezolvă corect sarcina este aplaudat, întoarce piesa de puzzle pe care scrie cifra de pe plicul cu sarcini și vor merge mai departe pe drum spre cheie, iar dacă greșește, un alt copil îl va ajuta.

JOCUL DE PROBĂ (sarcina 1): Se va stimula interesul copiilor pentru executarea unui joc de probă. Un copil, ales de educatoare, va lua plicul găsit la primul obstacol, iar educatoarea va citi sarcina: *„Învârte ruleta, numeşte personajul şi spune din ce poveste face parte”.* Dacă rezolvă corect, este aplaudat. (**O1)**

Corectând eventualele greşeli şi explicând modul corect de lucru, se îndeamnă copiii să continue jocul didactic, mergând ca piticul pe drum spre al doilea obstacol. (**O4**)

DESFĂŞURAREA PROPRIU-ZISĂ A JOCULUI:
SARCINA 2: „Ghici, ghicitoarea mea!" - copiii vor fi numiți pe rând să dezlege ghicitori despre personajele și poveștile învățate (**O1**) Se va întoarce piesa de puzzle cu nr.2
Prin mers cu pășire peste obstacole ajungem la următoarea sarcină de rezolvat. (**O4**)
SARCINA 3: *„Micii actori"* – vor fi chemați câte doi copii care vor extrage plicul în care se află două imagini din povești diferite (împărăteasa cu oglinda și Scufița Roșie cu lupul), ei urmând să redea dialogul dintre cele două personaje. Copiii vor fi costumați conform personajelor. (**O1**) Se va întoarce piesa de puzzle cu nr.3
Mersul în echilibru ne va duce către următorul obstacol. (**O4**)
SARCINA 4: Pe tablă sunt desenate două cercuri care se intersectează. Copiii au de așezat în primul cerc personajele din povestea *Scufița roșie* și în cel de-al doilea cerc personajele din povestea *Capra cu trei iezi.* (**O2**) După ce vor aşeza imaginile le voi adresa următoarea întrebare: „Ce observaţi atunci când priviţi personajele din ambele poveşti? Ce credeţi că ar trebui să aşezăm în inctersecţia celor două cercuri? Ce personaj întâlnim în ambele povești?" Se va întoarce piesa de puzzle cu nr.4
Săritura în lungime va fi provocarea pentru a merge mai departe spre cheie. (**O4**)
SARCINA 5*: COMPLICAREA JOCULUI: „Aşează imaginile în ordinea desfăşurării evenimentelor şi spune cum se numește povestea!"* („Capra cu trei iezi" și „Ursul păcălit de vulpe"). Copilul ales descoperă plicul, povestește un fragment din poveste și așează imaginea potrivită, urmând ca alt copil să continue. (**O3**) Se va întoarce piesa de puzzle cu nr.5

Copiii care nu doresc să partcipe la jocul pentru educarea limbajului sunt îndrumaţi spre cealaltă activitate care se desfăşoară simultan.

- DOS: „Coronița fermecată" - lipire

Se explică copiilor că vor avea de lipit pe coroniță cel puțin patru personaje pozitive, alese dintre personajele pozitive și negative așezate pe masă. Coronițele pe care le vor decora și cu celelalte materialele puse la dispoziție, în funcție de creativitatea fiecăruia. (**O5**)

După ce s-au prezentat centrele și sarcinile de lucru, copiii încep să lucreze, iar educatoarea supraveghează și oferă explicații și ajutor acolo unde este nevoie. Înainte de a porni, se fac câteva exerciții pentru pregătirea organismului pentru efort.

Se precizează copiilor comportamentul dezirabil în cadrul acestor activitați: vorbim în șoaptă, pentru a nu-i deranja pe ceilalti, lucrăm îngrijit, utilizăm cu grijă materialele, apreciem și protejăm lucrările făcute de colegi, fiecare sarcină trebuie terminată.

Se urmărește corectitudinea, acuratețea lucrărilor, dar mai ales cooperarea între copii.

Se realizează firesc rotirea în centrelor, pe măsură ce unii termină sau își pierd interesul pentru o activitate.

După realizarea activităților pe domenii experiențiale preșcolarii se vor binedispune cu ajutorul jocurilor cu text și cânt : „În lumea basmelor"
Se vor realiza activități de dezvoltare personală - rutine.

Către **ALA**. se va face tranziția cu jocul distractiv : „Hopa-Hopa"

Copiii vor descoperi materialele pregătite pentru activitățile pe care le vor desfășura la centre. Reuşind să le stârnească interesul pentru activitate, se prezintă copiilor centrele și materialele pregătite.

- ***ARTĂ:*** „Copacii din pădure" - la acest centru, copiii vor picta copacii din pădure. Pomii sunt realizați din polistiren iar copiii vor picta prin metoda amprentării cu buretele în culorile verde și maro. (**O6**)
- ***CONSTRUCŢII:*** „Drumul pietruit" - copiii descoperă un drum delimitat de cercuri din trunchi de copac, drum pe care ei îl vor construi din pietre naturale. (**O7**)
- ***BIBLIOTECĂ:*** „Săgeți indicatoare" – pe săgeți din lemn, preșcolarii vor trasa elementele grafice, conform modelului început. (**O8**)

În timp ce copiii lucrează la centre, educatoarea supraveghează buna desfăşurare a activităţii, oferind explicaţii şi ajutor copiilor pentru a putea rezolva sarcinile.

După finalizarea sarcinilor de la sectoare, se fac aprecieri privind modul de lucru si comportamentul copiilor pe parcursul activității. Se realizează **autoevaluarea și evaluarea activității** pe centre.

„V-ați gândit, v-ați consultat,
Și corect voi ați lucrat,
Dar timpul a expirat,
Acum să ne ridicăm,
Și o să dansăm"

Tranziţie: preșcolarii vor imita mișcările realizate de educatoare, pe melodia „Noi suntem piticii"

Activitatea continuă cu jocurile în aer liber **ALA2:** „Petrecerea personajelor" (**O9**)

După finalizarea jocurilor, copiii se vor așeza pe pernuțe, formând un semicerc și se pregătesc pentru „Povestea zilei" (**momentul de literație**). Moment în care intră în sala de grupă Scufița roșie, auzind că preșcolarii au finalizat toate sarcinile și au ajuns la cheie să poată deschide lacătul de la coșuleț. Surpriza pentru Scufița roșie va fi puzzlelul realizat de copii cu piesele întoarse după fiecare sarcină realizată corect. Drept mulțumire, Scufița roșie le spune copiilor povestea ei, le oferă din cozonacul pregătit de mama ei pentru bunica și le dăruiește o cupă a prieteniei.

Activitatea zilei se încheie cu adunarea copiilor pe covor. Preșcolarii își vor aminti activitățile zilei şi își vor exprima părerea despre activitatea preferată (**momentul de reflecție**).

Evaluarea activității se realizează printr-un joculeț „Plimbă oglinda!". Copiii vor plimba oglinda din mână în mână până la auzirea semnalului „Stop!''. Copilul la care se va opri își va exprima părerea despre activitatea desfășurată pe parcursul întregii zile. Se emit aprecieri generale și individuale referitoare la comportamentul copiilor și la activitatea desfășurată.