PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

„CĂLĂTORIE ÎN ADÂNCURI”



Profesor învățământ preșcolar: Surlea

Georgiana Daniela

Irimia Marilena

DATA:07.02.2025

MODUL III

NIVELUL DE VÂRSTĂ/ GRUPA: mijlocie ,,Ursuleții”

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu Program Prelungit Nr. 18 Buzău

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: ,,Cum este/ a fost și va fi aici pe pământ”

PROIECTUL TEMATIC: ,,Prietenii necuvântători”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Din adâncuri”

TEMA ACTIVITĂȚII: ,,Călătorie în adâncuri”

MIJLOC DE REALIZARE: Activitate integrată (ADP + ALA + ADE : DȘ – Cunoașterea mediului-experiment + DEC –Activitate artistico-plastică-pictură)

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe

TIPUL ACTIVITĂȚII: sistematizarea și consolidarea cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor

SCOP: Consolidarea cunoștințelor referitoare la animale marine precum și a capacității de a pune în practică etapele unui experiment

ELEMENTELE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

Întâlnirea de dimineață: ,,Animale acvatice preferate!”

- Salutul: ,,Bună dimineața, Ursuleți!”; Prezența; Calendarul naturii; Împărtășirea cu ceilalți; Activitatea de grup; Noutatea zilei; Gimnastica de înviorare

II. JOCURI ŞI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE:

- Joc de masă: ,,Găsește perechea animalului acvatic!”
- Nisip și apă: ,,Castelul din adâncuri”

- Artă: ,,Lumea subacvatică”
- Joc de rol: ,,De-a pescarii"

te

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE:

- Domeniul științe: Cunoașterea mediului: ,,Jelly fish și oceanul din borcan”– experiment
- Domeniul estetic și creativ: ,,Tablou din adâncul mării”-pictură prin tehnica tamponării

IV. JOCURI ŞI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE:

- Momentul de literație: ,,Steaua-de-Mare se simte speriată” de Katie Woolley & David Arumi
- Joc de mișcare: ,,Baby shark”

DOMENII DE DEZVOLTARE:

DEZVOLTAREA FIZICĂ, A SĂNĂTĂȚII ŞI IGIENEI PERSONALE
CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI ÎN ÎNVĂȚARE
DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viaţă familiare
Curiozitate, interes și inițiativă în învățare
Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)
Activare și manifestare a potențialului creativ
Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat

COMPORTAMENTE VIZATE:

1.1 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei
1.2. Participă la activităţi fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare
1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activităţi variate
1.1. Manifestă curiozitate şi interes pentru experimentarea și învăţarea în situații noi
1.2. Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat 2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență
2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmplină dificultăți.
3.1. Manifestă creativitate în activități diverse
3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative
3.3. Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans etc.

1.1. Identifică elementele caracterisice ale unor fenomene/relaţii din mediul apropiat
1.2. Compară experienţe, acţiuni, evenimente, fenomene/relaţii din mediul apropiat
1.3. Construiește noi experienţe, pornind de la experienţe trecute
1.4. Identifică posibile răspunsuri/soluţii la întrebări, situaţii - problemă şi provocări din viaţa proprie şi a grupului de colegi
1.5. Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente şi metode specifice

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

O1: Să completeze calendarul naturii cu siluetele/ imaginile/ jetoanele corespunzătoare, folosind o formula de salut (cot, palmă, inimioare)
O2: Să coloreze pe rola de hârtie animalele acvatice în mediul lor natural, respectând codul culorilor (pentru preșcolarii I.A., F.V., T. S. obiectivul se consideră atins dacă finalizează 3 vietăți acvatice) **(Artă)**
O3. Să așeze în pereche cel puțin patru animale marine ilustrate pe bucațile de lemn (pentru preșcolarii I.A., L.M., O.A. obiectivul se consideră atins dacă asociază două perechi) **(Joc de masă)**
O4. Să pescuiască cel puțin cinci animale acvatice folosind undița (pentru preșcolarii F.V., P.E., B.L.obiectivul se consideră atins dacă pescuiesc doar două) **(Joc de rol)**
O5. Să realizeze din nisipul kinetic un castel și animale acvatice cu ajutorul formelor oferite (pentru preșcolarii D.M., C.E., M.E. obiectivul se consideră atins dacă realizează cel puțin trei animale acvatice) **(Nisip si apă)**
O6. Să realizeze un animal acvatic din materialele utilizate în experiment; (preșcolarii B.L, C.E., T.S. vor realiza sarcina cu ajutorul educatoarei);
O7. Să realizeze un mini-acvariu într-un borcan utilizând și animalușul realizat anterior;
O8. Să tamponeze cu buretele pe șabloane pentru a realiza cel puțin 80% din tabloul cu animale marine; (pentru preșcolarii I.A., B.L., D.M.. obiectivul se consideră atins dacă acoperă 40% din suprafață);
O9. Să execute mișcările din jocul distractiv, respectând indicațiile oferite.

STRATEGII DIDACTICE:

A) METODE ŞI PROCEDEE:

- Conversația, explicația, demonstrația, observația, experimentul, problematizatizarea, exercițiul, munca în echipă și independentă, expoziția.

B) *MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT*:

- **Întâlnirea de dimineață**: calendarul naturii, pozele copiilor de prezență, animale marine din plastic, sirena Ariel
- **Sectorul Joc de masă:** bucăți de lemn pe care sunt ilustrate diverse animale acvatice, cutie de lemn
- **Sectorul Nisip și apă**: recipient pentru nisip, nisip kinetic, forme de castel si animale marine

- **Sectorul Artă**: rolă de hartie, culori
- **Sectorul Joc de rol:** barcă gonflabilă, undițe, pești, găleți
- **ADE:** tuburi de culori, substanță specială pentru jeleu, apă, recipient, pensule, forme cu animale acvatice, borcan, colorant, scoici, sclipici, acuarele, bureți, șabloane, fișe, recompense

EVALUARE: aplauze, aprecieri verbale, recompense

LOCUL DE DESFĂȘURARE: sala de grupă, sala de sport

DURATA: o zi

BIBLIOGRAFIE:

- *Aplicarea noului Curriculum pentru educație timpurie – o provocare*, Editura Diana, Pitești, 2009;
- *Educație timpurie, nivel preșcolar – Repere metodologice pentru consolidarea achizițiilor din anul școlar 2019-2020*, EDP S.A.;
- *Programa activităților instructive-educative în grădinița de copii* – Editura V & I Integral, București 2000
- *Educație pentru societate – îndrumător pentru educatoare*, Editura Aramis Print, București 2005
- *Resurse online: Pinterest, Youtube*

SCENARIUL ZILEI

ADP -ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Programul zilei începe cu Întâlnirea de dimineață. Copiii sunt așezați în semicerc pentru a putea stabili un contact vizual cu toți membrii grupei. Întâlnirea de dimineață debutează cu SALUTUL: ”Bună dimineața, dragi ursuleți!” Copiii vor răspunde salutului adresat de educatoare ”Bună dimineața, doamna educatoare!”. Fiecare copil își va saluta colegii, folosind formula corespunzătoare (cot, palmă, inimioare), apoi își va alege animalul acvatic preferat și își va argumenta alegerea folosindu-se de informațiile dobândite pe parcursul săptămânii. PREZENȚA se realizează prin alegerea propriei fotografii de către copil și așezarea ei pe calendarul naturii. Se prezintă fiecare, apoi se stabilesc copiii absenți. CALENDARUL NATURII: Se folosesc imagini și jetoane caracteristice anotimpului iarna, pe baza cărora vom

ilustra ziua, data, fenomenul specific zilei: „Cum este vremea afară?”; „Ce zi a săptămânii este?”; „Ştiți ce dată este azi?”; „Oare în ce lună a anului ne aflăm?”; „Cum sunt copiii şi adulţii îmbrăcaţi?”; „În ce anotimp suntem?”. ÎMPĂRTĂŞIREA CU CEILALŢI: Discuție de grup referitoare la viața din adâncuri NOUTATEA ZILEI: prezentarea musafirului, sirena Ariel, care vine cu o mulțime de materiale, surprize și recompense. CAPTAREA ATENȚIEI: Doamna educatoare le va prezenta copiilor centrul tematic și animalele acvatice prezente în decorul grupei. De asemenea, anunță activitățile pe care le vor desfășura astăzi împreună: vor realiza un castel și animale marine din nisip kinetic, vor colora pe rola de hartie lumea subacvatică, vor forma perechi de animale marine, se vor juca de-a pescarii, vor realiza un tablou din adâncul mării, vor face un experiment în care vor crea o vietate marină din jeleu și apoi o vom așeza în „oceanul din borcan„ creat de noi.

Tranziția: “Către baie ne-ndreptăm/ Pe mânuțe ne spălăm/ Dăm cu apă și săpun,/ Mai curați suntem acum! Urmează Rutina – mersul la toaletă, spălatul mâinilor și servirea micului dejun.

ADE – ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

- Domeniul ȘTIINȚE (Cunoașterea mediului): „JELLY FISH” (experiment)+ Oceanul din borcan**;**

La activitatea de cunoaștere a mediului, doamna educatoare va realiza un experiment împreună cu preșcolarii.

Se va porni de la o conversație despre animalele marine și mediul lor de viață, valorificând toate informațiile expuse pe parcursul săptămânii.

Experimentul propriu-zis:

Se vor recunoaște materialele/ substanțele puse la dispoziție: o cutie, apă, plic cu o substanță specială pentru jeleu, pensule, tuburi cu lichid colorant, forme cu animale marine.

Primul pas: Se va pune în interiorul cutiei apa si un plic cu o substanța specială.

Al doilea pas: Se toarnă din tub în forma aleasă (stea-de-mare, caracatiță, crab) și apoi se scufundă în apă, mișcând ușor până la desprinderea de formă.

Al treilea pas: Se asteaptă 1-2 min și se ia din apă proaspătul animal acvatic care acum s-a transformat într-o jucărie din jeleu

Ultimul pas: Odată creat animalul acvatic vom trece la ,,Oceanul din borcan,,, acolo unde va fi așezată creația din jeleu.

Vom adăuga într-un borcan: apă, o picatură de colorant albastru, sclipici alb si scoici. După ce am creat un mini-acvariu, numit ,,oceanul din borcan,, vom așeza jeleul în borcan.

Finalizarea activității demonstrative: Se vor sublinia pașii experimentului. Doamna educatoare le va explica preșcolarilor cum culoarea lichidă din tub a devenit solidă și cum colorantul s-a diluat în apă.

După finalizarea experimentului de către doamna educatoare cei mici vor avea parte de o surpriză. Vor descoperi că fiecare are propriul borcan și astfel vor pune ei înșiși în practică experimentul.

Pentru individualizarea învățării, educatoarea va urmări recunoașterea a cel puțin cinci materiale/substanțe folosite la experiment, pentru copiii care se descurcă mai bine, și a cel puțin două materiale/substanțe folosite la experiment pentru câțiva copii care se descurcă mai greu.

În final educatoarea apreciază modul în care copiii au participat la activitate atât individual, cât și frontal, iar mica sirena Ariel îi recompensează pentru că au dovedit că știu cum să fie responsabili și au fost adevărați oameni de știință.

Tranziție: După ce au fost apreciați pentru atenție si interesul cu care au participat la activitate, micii ursuleți vor primi o bomboană în formă de peștișor, vor merge la baie și apoi vom trece la următoarea activitate.

Domeniul estetic si creativ: Activitate artistico-plastică: „TABLOU DIN ADANCUL MARII" – pictură prin tehnica tamponării

Activitatea va începe cu **încălzirea** mușchilor mici ai mâinii. Astfel, doamna educatoare le va propune preșcolarilor următoarele exerciții de încălzire a acestora: aplaudăm, închidem și deschidem pumnișorii, scuturăm degețelele, cântăm la pian!

Mai apoi, copiii, vor descoperi și intui materialele de lucru (bureți, șabloane cu animale marine, acuarele, planșe),apoi se prezintă modelul educatoarei, se explică procedeul de lucru, insistându-se pe execuția corectă a lucrării, dar și pe păstrarea îngrijită a acesteia. Preșcolarii vor primi o planșă cu alge deja desenate și cu ajutorul șabloanelor vor crea un tablou din adâncuri.

Fiecare va realiza lucrarea așa cum consideră el că este în adâncul mării (multe alge, animale acvatice, anemone, corali etc.) Pe șablonul ales vor tampona cu grijă folosind buretele pentru a realiza forma dorită.

Doamna educatoare va încuraja copiii pe tot parcursul activității și va oferi sprijin la nevoie. Evaluarea activității se va realiza cu ajutorul expoziției, copiii exprimându-și părerea despre lucrări și apreciindu-le.

Tranziția: "Către baie ne-ndreptăm/ Pe mânuțe ne spălăm/ Dăm cu apă și săpun,/ Mai curați suntem acum! Urmează Rutina – mersul la toaletă, spălatul mâinilor și servirea gustării. Ne vom îndrepta către sala de sport a grădiniței unde ne așteaptă altă surpriză de la Ariel- centrele de interes.

ALA – JOCURI SI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE

Copiii vor fi împărțiți la centre prin jocul „Mâna oarbă„. Fiecare va extrage cu ochii închiși un jeton. Cei care au jeton cu calamar merg la centrul Joc de rol, cei care au jeton cu caracatiță merg la centrul nisip și apă, cei care au jeton cu căluț-de-mare se îndreaptă către centrul artă, cei care au jeton cu broască țestoasă merg la centrul Joc de masă. Ajunşi la centre se explică ce au de făcut şi educatoarea îi sprijină cu indicaţii şi le oferă ajutorul ori de câte ori îl solicită. La centrul Joc de rol vor deveni pescari si vor urca pe barca gonflabilă. Folosindu-se de undițe vor pescui animale marine în găleți. La centrul Nisip și apă, copiii vor fi solicitați să realizeze din nisip kinetic castele si animale acvatice folosind forme speciale. La centrul artă vor colora în echipă pe rola de hârtie lumea subacvatică. La centrul Joc de masă vor așeza în pereche animalele acvatice ilustrate pe bucățile de lemn.

Pe tot parcursul activității educatoarea va trece pe la fiecare centru, asigurând condițiile de lucru optime, urmărind modul cum relaționează, comunică și interacționează preșcolarii.

În încheierea activităților se va desfășura jocul distractiv „Baby shark„. Educatoarea va executa mișcările împreună cu preșcolarii.

Momentul de literație: „Steaua-de-Mare se simte speriata" de Katie Woolley & David Arumi

Joc de miscare: „Baby shark"

Evaluarea activității: Activitatea zilei se încheie cu adunarea copiilor în semicerc, pe scăunele. Se fac aprecieri verbale cu privire la modul de desfășurare a activității. Copiilor li se solicită să își exprime propriile trăiri legate de activitatea de azi, ce le-a plăcut/nu le-a plăcut, de ce, apoi primesc recompense. (Momentul de reflecție)