PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

"CĂLĂTORIE ÎN ADÂNCURILE MĂRII"



Prof. înv. preșc: Marinescu Alexandra Mădălina

Grupa: mare "Steluțe"

G.P.P nr. 18 Buzău

DATA: 07.02.2025

NIVEL/GRUPA: Nivel II/Grupa mare „Steluțe”

PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PREȘCOLAR: Marinescu Alexandra Mădălina

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

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?”

TEMA PROIECTULUI: „Animale mari și mici cunoscute de pitici”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: „Lumea acvatică”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Călătorie în adâncurile mării”

MIJLOC DE REALIZARE: Activitate integrată (ADP + ALA + ADE: **DȘ –**

Cunoașterea Mediului + DOS - Activitate practic-gospodărească)

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, invidual, pe grupe

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidarea și verificarea cunoștințelor și a deprinderilor

SCOP: Consolidarea cunoștințelor referitoare la animalele marine precum și exersarea unor deprinderi practice și de muncă independentă prin aplicarea lor în contexte variate.

ELEMENTELE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

- ***Întâlnirea de dimineață: „Dacă aș fi un animal marin aș fi.....!?”***
- ***Salutul: ”Bună dimineața, dragi Steluțe!”; Prezența; Calendarul naturii; Împărtășirea cu ceilalți; Activitatea de grup; Noutatea zilei: „Vizita peștișorului Nemo"; tranziții***

II. JOCURI ŞI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE:

- ***Joc de masă: „Animale marine” - mozaic***
- ***Știință: „Tentaculele caracatiței" – asocierea cantității la număr***
- ***Bibliotecă: „Propriul meu atlas despre ocean” – semne grafice***
- ***Construcții: „Animale marine mici și mari"***

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE:

- ***Domeniul știință: Cunoașterea Mediului - „Ne scufundăm și animalele marine le recapitulăm!" - joc didactic***
- ***Domeniul om și societate: Activitate practic–gospodărească - „Hrană pentru pești"***

IV. JOCURI ŞI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE:

- ***Joc distractiv „Scăunele pentru yoga" + Joc de îndemânare „Hrănește maimuțica cu un pește"***
- ***Momentul de literație - „Peștele Curcubeu"de Marcus Pfister***

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viaţă familiare
- Activare și manifestare a potențialului creativ
- Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat
- Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat
- Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare
- Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute
- Mesaje orale în diverse situaţii de comunicare

COMPORTAMENTE VIZATE:

- C1-Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activităţi variate
- C2-Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative
- C3-Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente şi metode specifice
- C4-Efectuează operaţii de seriere, grupare, clasificare, asociere, măsurare a obiectelor
- C5-Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului şi Spaţiului
- C6-Identifică prezența mesajului scris, apreciază și valorifică mesajul scris în activitățile curente
- C7-Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul zilei copiii vor fi capabili:

O1: Să decoreze cel puțin 3 animale marine cu semințe/boabe de năut, folosindu-se de tehnica mozaicului; pentru J.A, I.M, P.A și B.E, obiectivul se consideră atins dacă realizează cel puțin un animal cu ajutorul tehnicii mozaicului. **(Joc de masă) – C2**

O2: Să înșire tot atâtea mărgele câte le indică cifra pe cel puțin 4 din tentaculele caracatiței; pentru P.A, J.A, B.E, obiectivul se consideră atins dacă înșiră corect mărgelele pe cel puțin 3 din tentaculele caracatiței. Pentru I.M obiectivul se consideră atins dacă înșiră corect mărgelele pe cel puțin una din tentaculele caracatiței. (**Știință**) – **C4**

O3: Să unească punctele cu ajutorul creionului, astfel încât să completeze cel puțin 3 pagini din cartea cu semne grafice; pentru J.A, I.M, P.A și B.E obiectivul se consideră atins dacă completează cel puțin o pagină din cartea cu semne grafice. (**Bibliotecă**) – **C6**

O4: Să înșire sfoara/ața printre cuie, construind astfel cel puțin un animal marin mic/mare; pentru P.A, J.A, B.E, M.A, I.M obiectivul se consideră atins dacă construiesc cu ajutorul sforii cel puțin 50% din suprafața animalului marin. **(Construcții) - C1**

O5: Să recunoască cel puțin 3 animale marine și să formeze pluralul acestora pornind de la forma de singular, pe baza cunoștințelor însușite anterior; pentru P.A, J.A, I.M, obiectivul se consideră atins dacă recunosc și formează pluralul a cel puțin 2 animale marine. **(D. Știință**) – **C7**

O6: Să formeze 2 mulțimi de animale după criteriul grupei, folosindu-se de Diagrama Venn; pentru P.A, J.A, I.M obiectivul se consideră atins dacă formează cel puțin o mulțime după criteriul grupei **(D. Știință) – C3**

O7: Să pescuiască tot atâția pești cât îi indică cifra, cu ajutorul jocului de rol, raportând cel puțin un număr la cantitate; toți preșcolarii vor fi capabili să raporteze cel puțin un număr la cantitate. **(D. Știință) –C4**

O8: Să prepare cel puțin 3 bile de aluat/3 fursecuri pentru pești cu ingredientele puse la dispoziție, respectând indicațiile primite. Pentru P.A și I.M obiectivul se consideră atins dacă realizează cel puțin o bilă de aluat/un fursec**. (DOS**) **–C2**

STRATEGII DIDACTICE:

A) METODE ȘI PROCEDEE:

- Jocul, conversația, explicația, demonstrația, observația, exercițiul, jocul didactic.

B) MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: panou prezență, calendarul naturii, ecusoane pentru centrele de interes, plăcuțe de polistiren, cuie, ciocănele de lemn, ață/sfoară, semințe de porumb, fasole, năut, orez, carte cu semne grafice, creioane, șablon cu caracatiță, sârmă plușată, mărgele, jucărie de pluș, tablă magnetică, animale din plastic, jetoane cu animale marine, undițe de pescuit, pești magnetici, coșulețe, săculeți, cifre de lemn, planșă cu Diagrama Venn, aluat, făină, forme de aluat, sucitoare, biscuiți, fulgi de porumb, suport de prăjituri, recompense, telefon, smartTV, calculator, boxă portabilă.

EVALUARE: aplauze, aprecieri verbale, recompense.

DURATA: o zi

BIBLIOGRAFIE:

- *Aplicarea noului Curriculum pentru educație timpurie – o provocare*, Editura Diana, Pitești, 2009;
- *Educație timpuri nivel preșcolar – Repere metodologice pentru consolidarea achizițiilor din anul școlar 2019-2020*, EDP S.A.;
- *450 de jocuri educaționale – Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului;* DPH, București, 2011;

SCENARIUL ZILEI

ADE - ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Activitatea debutează cu întâlnirea de grup între copii și educatoare prin intermediul **salutului de dimineață**:

„Dimineaţa a sosit,/Steluțele au venit

În cerc să ne adunăm/ Pe scăunel să ne-așezăm

Cu toții să ne salutăm!”

Salutul se realizeaza cu ajutorul unui panou „Salutul Nostru”. Salutul pornește de la educatoare și este continuat de toți copiii din grupă, fiecare alegându-și de pe panou salutul preferat. În continuare doamna educatoare, cu ajutorul copiilor va face prezența; copilașii prezenți vor veni în fața panoului de prezență și își vor așeza poza/silueta.

La **Calendarul naturii** va fi chemat câte un copil și se va stabili împreună cu ceilalți colegi anotimpul, ziua, luna și aspectele vremii: „În ce anotimp suntem?", „Cum este afară?", „Ce zi a săptămânii este?". **Activitatea de grup** va consta în momentul de mișcare: „Eu cunosc un orășel...uite-așa/Ora de gimnastică”.

Împărtășirea cu ceilalți se va realiza printr-un joc de imaginație „Dacă aș fi un animal marin, aș fi.....pentru că.....”

Noutatea zilei este marcată prin sosirea unui invitat special "Peștișorul Nemo".

Mesajul zilei: "Pe Nemo să-l ajutați/Hai la centre să lucrați/Animalele marine să le recapitulați"

Tranziție:

Mâinile le ridicăm
Și pe cap le așezăm,
Iar apoi pe ochi, pe nas,
Pe urechi ne-a mai rămas!
Iute batem din picioare,
Palmele le lovim tare,
Umerii noi îi mișcăm
Și de lucru ne-apucăm!

ALA – ACTIVITĂȚI ȘI JOCURI LIBER ALESE

Copiii află ce activități vor desfășura la centre prin prezentarea obiectivelor și a sarcinilor de lucru.

La centrul *Joc de masă* - „Animale marine", copiii vor îmbrăca/decora animalele marine de pe șablon cu diferite semințe/boabe de năut, folosind astfel tehnica mozaicului.

La centrul *Știință* - „Tentaculele caracatiței” copiii trebuie să înșire pe sârma plușată tot atâtea mărgele cât le indică cifra de pe tentaculul caracatiței.

La centrul *Bibliotecă* - „Propriul meu atlas despre ocean”, copiii vor avea la dispoziție o carte cu semne grafice, special personalizată pentru aceștia, cu mai multe pagini ce conțin semne grafice. Cu ajutorul creioanelor, dar și al liniilor punctate ajutătoare aceștia vor trebui să exerseze astfel semnele grafice.

La centru ***Construcții* - „Animale marine mici și mari”**, copiii vor avea la dispoziție o plăcuță de polistiren și mai multe cuie. Aceștia vor trebui să bată cu ciocănelele cuiele pe conturul unui animal marin și mai apoi să înșire sfoara/ața printre acestea astfel încât să formeze viețuitoarea marină.

Se precizează comportamentul dezirabil în cadrul acestor activități. Se oferă ajutor acolo unde copiii întâmpină dificultăți. Se urmărește corectitudinea, acuratețea lucrărilor, dar și modul de cooperare al preșcolarilor.
După ce copiii se rotesc și trec pe la fiecare sector se va face evaluarea produselor realizate la centrele de interes.

Tranziție:

Iată, la centre am lucrat
Și tare ne-am bucurat.
Trenul iute îl formăm
La baie noi să plecăm
Și pe mâini să ne spălăm
Gustarea ca să o luăm.

ADE – ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

La activitățile pe domenii experiențiale se poartă o discuție despre animalele marine. Ei vor observa în sala de grupă ,,Submarinul lui Nemo" - o machetă pe care o vor descoperi pe parcursul jocului didactic.

DȘ – Cunoașterea Mediului: „Ne scufundăm și animalele marine le recapitulăm!”– joc didactic

Copiii vor fi așezați și împărțiți în echipe, având ca punct central ,,Submarinul lui Nemo". Vor descoperi la început ce elemente se găsesc în machetă. Se vor explica regulile jocului și sarcina didactică ce trebuie îndeplinită. De asemenea, se va realiza și jocul de probă.

SARCINA DIDACTICA: Copiii vor recunoaște și denumi corect grupele de animale (animale marine, animale sălbatice) după criteriul mediului de viață, vor recunoaște forma de singular a cuvintelor și vor forma pluralul acestora.

REGULILE DE JOC:

- Copiii vor forma două echipe: echipa stelelor de mare roșii și echipa stelelor de mare albastre.
- De la fiecare echipă va răspunde un copil.
- Dacă un copil va întâmpina dificultăți, va putea fi ajutat de echipa sa.
- Fiecare sarcină rezolvată corect va fi aplaudată și punctată, ținându-se evidența rezultatelor.

ELEMENTE DE JOC: aplauze, mânuirea și selectarea materialelor, recompense, aprecierea colegilor.

La **jocul de probă** se verifică modul în care copiii au înțeles desfășurarea jocului "Ne scufundăm și animalele marine le recapitulăm". Sarcina acestei probe este de a recunoaște și denumi corect animalele marine cu ajutorul unor jocuri de perspicacitate: *„Ghici ghicitoarea mea!”*

Desfășurarea propriu-zisă: Se trece la desfășurarea propriu-zisă a jocului, unde educatoarea insistă pe respectarea regulilor jocului, pe corectitudinea răspunsurilor și pe folosirea corectă a termenilor.

Sarcina I: „Eu spun una, tu spui multe" - copilul numit de Nemo va alege un plic ce conține diverse jetoane. Acesta va scoate jetoanele, va recunoaște și va denumi animalul marin de pe fiecare jeton în parte, apoi pornind de la forma de singular a termenului, va forma forma de plural a acestuia.

Sarcina II: „Răspunde repede, dar corect!" – copiii numiți de Nemo printr-un joc de cuvinte „Nemo a fugit/ și la tine s-a oprit!” vor avea de rezolvat un joc în wordwall. Aceștia vor trebui să aleagă animalele care trăiesc în ocean/apă/mare.

Sarcina III: „La pescuit" - Copilul ales va lua o cutiuță din jurul submarinului în care se va afla un jeton cu un număr și va pescui din ocean, cu ajutorul undiței, tot atâția pești cât îi indică cifra găsită.

Complicarea jocului și obținerea performanței: „Diagrama Venn" - copiii sunt invitați să formeze 3 mulțimi de animale cu ajutorul diagramei Venn astfel:

-Un copil de la echipa steluțelor de mare roșii va forma mulțimea animalelor din ocean/marine, apoi un copil de la echipa steluțelor de mare albastre va forma mulțimea animalelor sălbatice.

-După formarea celor două mulțimi ambelor echipe li se acordă un timp pentru a stabili care sunt animalele ce vor forma a treia mulțime și pe baza cărui criteriu. De la fiecare echipă vor veni pe rând câte un membru și vor muta un animal în centrul diagramei.

Evaluarea activității: Pentru fiecare sarcină îndeplinită corect copiii vor strânge în coșulețul echipei câte o brățară cu animale marine. Se numără brățările câștigate de fiecare echipă și se vor desemna câștigătorii.

Încheierea jocului: Copiii sunt aplaudați pentru modul în care s-au descurcat la activitatea de Cunoașterea Mediului: au ghicit animalele marine, le-au denumit corect atât la singular, cât și la plural, au răspuns corect la jocul wordwall, au format mulțimi de animale după diverse criterii și au asociat corect cantitatea la număr.

Se vor face aprecieri globale și individuale.

Tranziții și rutine: „Baby shark Dance” - https://www.youtube.com/watchbabyshark

„În trenuleț ne așezăm/ Și spre baie ne îndreptăm!” se face trecerea de la activitatea de Cunoașterea Mediului, la activitatea practică.

DOS: Activitate practic-gospodărească - „Hrană pentru pești”

La activitatea practic-gospodărească se vor pregăti gustări pentru prietenii lui Nemo. Copiii vor rămâne împărțiți în echipele deja formate la jocul didactic (grupa steluțelor albastre și grupa steluțelor roșii). Aceștia vor descoperi ingriedientele pentru prepararea hrănii (aluat, făină, fulgi de porumb, forme etc), având loc **intuirea materialului didactic.**

Grupa albastră va pregăti gustarea sub formă de biluțe învelite în fulgi de porumb. Grupa roșie va pregăti gustarea sub formă de fursecuri, folosindu-se de formele de aluat puse la dispoziție. **După prezentarea modelului și a tehnicilor de lucru**, precum și a regulilor unei astfel de activități: lucrăm frumos și îngrijit; păstrăm curățenia la masă; copiii vor prepara hrana și se vor roti pentru a experimenta și cealaltă manieră de lucru.

Se realizează și câteva exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii (*5 degețele, aplaudăm/ 4 degețele, ușor zburăm/3 degețele, ok vreau să fim/2 degețele, în pace trăim/un degețel, ne liniștim!*), iar apoi copiii încep să realizeze sarcina. Aceștia vor fi urmăriți și îndrumați atunci când se solicită ajutorul. Nemo, micul invitat surpriză le va fi de asemenea alături pe tot parcursul activității, încurajându-i și mulțumindu-le pentru ajutor.

Evaluarea activității: Se fac aprecieri globale asupra participării copiilor și a modului de lucru pe parcursul activității.

ALA- ACTIVITĂȚI ȘI JOCURI LIBER ALESE;

Joc distractiv: „Scăunele pentru yoga"

Copiii vor trebui să danseze în jurul unor scăunele pe care sunt lipite mai multe poziții de yoga. Când muzica s-a oprit se vor opri și ei în fața unui scaun. Vor vedea ce poziție au în fața lor

și vor încerca să o reproducă. După explicarea regulilor, se realizeaza jocul de probă, apoi se va începe jocul. Cei care reușesc să imite cel mai bine poziția de yoga vor fi aplaudați.

În final se fac aprecieri în ceea ce privește implicarea în activitatea de azi a preșcolarilor. Copiilor li se solicită să își exprime propriile trăiri legate de activitatea de azi, ce le-a plăcut/nu le-a plăcut, de ce. Se va urmări, de asemenea, satisfacerea nevoilor de cunoaștere viitoare ale preșcolarilor și li se va recompensa efortul depus**. (Momentul de reflecție)**

- **Momentul de literație:** *„Peștele Curcubeu" de Marcus Pfister*

ANEXE
SURSA PINTEREST

- Joc de masă: „Animale marine” – mozaic



- Construcții: „Animale marine mici și mari"





- Știință: „Tentaculele caracatiței" – asocierea cantității la număr

