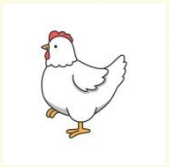
PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

„ÎN EXCURSIE CU CORTUL”







PROF. ÎNV. PREȘC. COSTACHE ROXANA – LUMINIȚA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 18 BUZĂU

PROIECT DIDACTIC

PROFESOR ÎNV.PREȘCOLAR: Botezatu Elena-Gabriela/ Costache Roxana - Lumința

GRUPA: MIJLOCIE

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: "Când, cum și de ce se întâmplă?"

PROIECT TEMATIC : "Viața cu cele patru elemente esențiale – apă, aer, pamânt, foc!"

SUBTEMA SĂPTĂMÂNALĂ: "Pământul, casa noastră!"

TEMA ACTIVITĂȚII INTEGRATE PE TOATĂ ZIUA: "În excursie cu cortul"

MIJLOC DE REALIZARE: Activitate integrată (ADP + ALA + ADE/ DLC/educarea limbajului; DOS/ activitate practic-gospodărească cu secvențe DȘ/activitate matematică)

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe, microgrupuri;

TIPUL ACTIVITĂȚII: evaluarea și consolidarea cunoștințelor și a deprinderilor;

ELEMENTELE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

***Întâlnirea de dimineață*:** "Bună dimineața, soare! Astăzi mergem la plimbare?" - salutul; prezența; calendarul naturii; împărtășirea cu ceilalți; activitatea de grup; noutatea zilei: "Cu cortul plecăm"; **Moment de literație**

II. JOCURI ŞI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE:

- ***Construcții:*** „Cortul";
- ***Știință***: „Rucsacul pentru camping" - observare, sortare;
- ***Joc de rol***: „De-a pescarii";
- ***Joc de masă:*** „Findus și Pettson" – asamblare imagini digitale, tip puzzle;

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE:

- ***Domeniul limbă și comunicare/*** Educarea limbajului: „Findus pleacă în excursie cu cortul" după Sven Nordqvist – povestirea educatoarei;

- ***Domeniul om și societate – Activitate practic-gospodărească (cu elemente din DȘ/ activitate matematică):*** „Mic-dejun în camping”.

IV. JOCURI ŞI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE:

Joc de mișcare: „Cursa până la cort”, „Vânătoare de comori în camping”.

MOMENT DE LITERAȚIE: ”Bluey în camping”

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

D1: Motricitatea grosieră și motricitate fină în contexte familiare;
D2: Sănătate (nutriție), îngrijire și igienă personală;
D3: Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;
D4: Mesaje orale în contexe de comunicare cunoscute;
D5: Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat;
D6: Cunoștințe și deprinderi matematice elementare pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat

COMPORTAMENTE VIZATE:

C1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate (jocuri de construcție cu materiale diferite, jocuri de mișcare și momente de tranziție);

C2. Exersează, cu spijin, respectarea unor principii de bază specifice unei alimentații sănătoase (pregătirea și servirea unor gustări sănătoase);

C3. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi (jocul de construcție, rezolvarea unui puzzle);

C4. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicarea receptivă) (povestirea, repovestirea, momentul de lectură);

C5. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicarea expresivă) (momentul de fixare a poveștii, jocul de rol, momentul de împărtășire cu ceilalți);

C6. Identifică elementele caracteristice din mediul apropiat (observarea activităților specifice în camping și a echipamentelor necesare);

C7. Identifică și numește formele și culorile obiectelor din mediul înconjurător (activitatea de potrivire a formelor în cadrul activității de DOS, potrivirea culorilor după legendă).

SCOPUL: Formarea și dezvoltarea capacității de organizare a unor activități în aer liber specifice camping-ului, prin stimularea curiozității pentru investigarea mediului, exersarea unor deprinderi practice și de muncă independent prin aplicarea lor în context variate, dezvoltarea limbajului, precum și sistematizarea unor cunoștințe matematice cu privire la sortarea și clasificarea după criterii cunoscute.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul activității copiii vor fi capabili:
O1: să reproducă cel puțin trei secvențe din poveste pe baza întrebărilor educatoarei, cu ajutorul figurinelor ce reprezintă personajele poveștii **- comportament 4**;

O2: să selecteze cel puțin 3 imagini specifice poveștii audiate pentru a complete harta, după indicațiile educatoarei, colaborând cu echipa din care face parte (selectează imaginile reprezentând personajele din poveste, alege imaginile reprezentând activitățile desfășurate de motan în excursia cu cortul, ordonează cronologic imaginile cu scenele din poveste, creează o copertă potrivită pentru hartă) **– comportament 5**;

O3: să îmbine cel puțin trei tipuri de materiale pentru a realiza o construcție a unui cort, pe baza modelelor și a indicațiilor educatoarei; pentru preșcolarii C.R., M.R. obiectivul se consideră atins la îmbinarea a unui singur tip de material, din care să rezulte o construcție **– comportament 1;**

O4: să așeze în rucsacul pentru camping cel puțin patru elemente reprezentând echipamente specifice, pe baza obiectelor, imaginilor și a jetoanelor expuse ce conțin activități și echipamente potrivite **– comportament 6;**

O5: să utilizeze uneltele de pescuit conform instrucțiunilor demonstrate de educatoare (punerea momelii în ac, lansarea undiței la apă, menținerea undiței nemișcată în apă, scoaterea firului din apă, mutarea peștilor în minciog, apoi în juvelnic sau găleată) pentru prinderea a cel puțin patru pești **- comportament 3**;

O6: să îmbine cel puțin 8 piese de puzzle pentru a reconstitui o imagine întreagă, demonstrând controlul motricității fine pe ecranul digital și recunoscând scena din poveste; preșcolarii C.R., M.R., P.M. vor primi ajutorul pentru a realiza mișcarea pieselor și li se vor sugera locurile unor piese; pentru aceștia, obiectivul se consider atins dacă manipulează cel puțin 3 piese și dacă așază cel puțin 3 piese pentru a completa puzzle-ul - **comportament 3**;

O7: să realizeze cel puțin un tip de gustare, respectând etapele de lucru specifice, pe baza sarcinii individuale primite pe cartonașul extras (respectă regulile de igienă, alege un cartonaș, caută bancul de lucru potrivit unde să lucreze, așază alimentele în ordinea sau după cerința sugerată de cartonaș) - **comportament 2 și 7;**

O8: să execute cel puțin 4 mișcări din cadrul jocului de mișcare, respectând traseul și sarcinile, la indicațiile educatoarei și demonstrate la începutul jocului - **comportament 1.**

STRATEGII DIDACTICE:

A) **METODE ȘI PROCEDEE:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, observarea, povestirea, jocul, activitatea practică, instrumente TIC – moment video pentru captarea atenției prin programul ChatterKid, puzzle creat prin JigsawPlanet, utilizarea platformei LearningApps.org pentru reactualizarea conținutului poveștii – ordonarea cronologică a scenelor din poveste, metoda cadranelor;

B) **MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT**:

- **Întâlnirea de dimineață**: calendarul naturii, pozele copiilor de prezență;
- **Sectorul CONSTRUCȚII**: bețe de diferite dimensiuni, crengi, cuburi, cuie din lemn, bucăți de pânză, ciocănele, cleme de prindere, bile din lut, bezele, plăci din polistiren;
- **Sectorul ȘTIINȚĂ**: lanternă, felinar, binoclu, hartă, sac de dormit, cort în husă, busolă, bocanci, șapcă, fluier, termos pentru apă, jetoane reprezentând obiectele mai sus enumerate, plicuri-rucsac, imagini reprezentând activități și echipamente specifice în camping;
- **Sectorul JOC DE ROL**: râul, undițe, găletușe, momeli (viermi din plastic, mămăligă, biluțe colorate), minciog, șepci, scaune de pescuit, afișe cu specii de pești, ;
- **Sectorul BIBLIOTECĂ**: tabletă, suport pentru tabletă, imagini din poveste

- **ADE: DLC** – personajul Findus de pluș, valiza cu macheta poveștii, imagini reprezentând principalele scene din poveste, sac de dormit, undiță, rucsac, pălăria lui Pettson, harta poveștii, jetoane cu personajele;
- **DOS –** activitate practic-gospodărească: bețe de bambus, bucăți de fructe și legume, felii de pâine în formă pătrată și triunghi, chifle rotunde, bucăți de legume tăiate rondele, triunghi sau pătrate, felii de brânză, pensete de lemn, vase, castroane, farfurii în diferite forme, cartonașe cu sarcini, masă pentru picnic.
- **Joc distractiv:** role de spumă, secțiuni de trunchi de copac, podul, rucsac de camping, brazi, pietre pentru ocolire de obstacole, listă pentru bifacrea obiectelor ascunse pe traseu, plase, pătură pentru picnic, recompense - fluiere.

EVALUARE: aplauze, aprecieri verbale, recompense.

DURATA: o zi

BIBLIOGRAFIE:

- *Aplicarea noului Curriculum pentru educație timpurie – o provocare*, Editura Diana, Pitești, 2009;
- *Educație timpurie, nivel preşcolar – 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;
- *Laborator metodic pentru domeniul limbă și comunicare* Editura Diana, Pitești.

SCENARIUL ZILEI

ADE - ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Activitatea debutează cu **întâlnirea de dimineață**, în cadrul căreia copiii salută și își așază poza la stupul Albinuțelor – **salutul**.

Se completează **calendarul naturii** cu jetoanele corespunzătoare reprezentând anul, anotimpul, luna, ziua, data, vremea și cum se simt copiii din acel moment.

Activitatea de grup va consta într-un joc mjzical prin care sărbătoresc și se bucură de sosirea primăverii.

La **împărtășirea cu ceilalți** educatoarea îi întreabă pe copii ce le este dor să facă și nu au putut sau au făcut prea puțin în anotimpul iarna (să stăm mai mult afară, să mergem cu bicicleta în parc, să adunăm flori din grădină, să vedem copacii înfloriți, să ascultăm glasul păsărelelor, să alegăm prin iarbă, să mergem în excursie, să facem un picnic etc.).

Noutatea zilei este reprezentată de momentul în care copiii observă un cort în sala de grupă și purtăm discuții pe baza acestuia. Ascultăm și o secvență dintr-un cântecel despre excursiile cu cortul.

După servirea micului dejun (**rutină**), copiii intră în sala de grupă și ascultă un mesaj video primit de la un motan, despre care aflăm că se numește Findus și a plecat singur în excursie. Stapânul lui i-a promis că vor merge la munte într-o zi, dar motanul nu a mai avut răbdare. Motanul îi invită pe copii să îi afle povestea și să îl ajute să își îndeplinească visul.

Motanul Findus, cu un rucsac mare în spate, așteaptă cu nerăbdare să plece în călătorie. Înainte de a porni la drum, educatoarea le spune copiilor că vor afla povestea "Findus pleacă în excursie cu cortul", din care vom afla unde a mers Findus și ce a făcut el acolo, pentru a ști ce avem și noi de făcut alături de motan, în excursie.

Ca să arătam cât suntem de bucuroși să îl ajutăm, cântăm împreună un cântec vesel "Dacă vesel se trăiește" (**tranziție**), mergând prin pădure.

"Acum facem liniște, șșș...
Acum facem liniște, șșș...
Pe pernițe ne-așezăm
Și pe Findus îl ascultăm!"

După aflarea aventurii lui Findus alături de stăpânul său, Pettson, vom merge în excursie împreună cu simpaticul motan. Pentru acest lucru, vom avea nevoie de un ruscac cu obiecte de călătorie, să montăm un cort în care să dormim, să mergem la pescuit. Pentru că lui Findus i se face foame, copiii îi vor pregăti gustări: frigărui de fructe, mini-senvișuri delicioase, salată de legume, toate pregătire după indicațiile lui Findus. Copiii vor realiza gustările după cerințele matematice propuse de motan: sortare după culoare, respectând numărul de elemente sau ordinea acestora, conform indicațiilor din tabel.

ADE – ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

- **DLC/ EDUCAREA LIMBAJULUI:** „Findus pleacă în excursie cu cortul” după Sven Nordqvist – povestirea educatoarei;



Captarea atenției se realizează printr-un mesaj video primit de la motanul Findus (folosind aplicația ChatterKid), care le spune că a pornit într-o călătorie spre munte pentru a petrece o noapte cu cortul. El nu a mai avut răbdare să își aștepte stăpânul, iar acum nu știe unde a ajuns. Îi roagă să îl ajute pentru că îi este foame și frig și nici nu știe dacă are în rucsac toate lucrurile necesare.

Findus îi invită pe copii să îi asculte povestea. Descoperim în clasă mascota motanului, care are cu el o hartă, o valiză și un coș pentru picnic. Harta nu conține nicio imagine și va trebui completată de ei, iar în valiză se află macheta cu elementele din poveste, pe baza căreia educatoarea va realiza povestirea.

Anunțarea temei se realizează prin enunțarea titlului poveștii și a sarcinilor pe care copiii trebuie să le realizeze după ascultarea poveștii.

Dirijarea învățării constă în expunerea poveștii de către educatoare într-un mod cât mai atractiv și plăcut, pe baza machetei din valiză. Figurinele personajelor vor fi așezate treptat pe machetă, pe măsura desfășurării acțiunii din poveste.

Obținerea performanțelor se realizează prin reaminitrea titlului poveștii, a personajelor, a principalelor evenimente. Pentru a *fixa conținutul poveștii*, educatoarea le propune copiilor să lucreze în echipe pentru a-l ajuta pe motanul Findus să-și completeze harta cu traseul urmat de el și stăpân, activitățile pe care ei le-au desfășurat, personajele întâlnite în poveste. Lucrând în acest fel, ei vor termina repede harta și apoi pot pleca împreună cu motanul în excursie.

Folosind metoda cadranelor, copiii vor lucra în patru echipe, fiecare primind o altă sarcină. După finalizarea sarcinilor, grupa se reunește pentru a asambla fiecare bucățică lucrată, formând astfel harta poveștii care va conține titlul, o copertă potrivită, personajele poveștii, activitățile desfășurate de aceștia, precum și imaginile ordonate cronologic în ordinea desfășurării acțiunilor din poveste.

Copiii vor fi împărțiți după culoarea bulinuței primite, lucrând la masa cu jetoane în aceeași culoare precum a bulinei lor. Toate cele patru cartonașe/ planșe pe care au lucrat copiii vor forma harta poveștii, pe care ei o vor lua cu ei în excursia cu cortul.

Cadran 1 Completează imaginea cu elementele potrivite pentru a ilustra coperta cărții. (copiii aleg și lipesc, dintre mai multe elemente, doar pe cele care se potrivesc cu întâmplările din poveste.)	**Cadran 2** Care sunt personajele din poveste? Copiii aleg doar personajele întâlnite în povestea de astăzi dintre cele din alte povești și le așază pe planșă.
Cadran 3 Care sunt activitățile pe care le fac motanul Findus și stăpânul Pettson în excursie cu cortul?	**Cadran 4** Ordonează imaginile în ordinea în care s-au petrecut în poveste.

După verificarea sarcinilor lucrate prin metoda cadranelor, se realizează ***evaluarea poveștii***, pe baza alegerii răspunsurilor corecte la întrebările legate de poveste, folosind platforma LearningApps.(LearningApps.org - module de învățare interactive și multimedia - Findus și Pettson, în excursie cu cortul).

Evaluarea activității de povestire va continua la centrele de lucru, unde în cadrul unui joc de masă, copiii vor reconstitui imagini în format digital reprezentând scene din poveste. De altfel, și celelalte centre propuse conțin sarcini potrivite scenelor din poveste.

ALA – ACTIVITĂȚI ȘI JOCURI LIBER ALESE

Copiii află ce activități vor desfășura la centre, pentru a putea pleca și organiza o excursie cu cortul. Pentru acest lucru, ei vor învăța să construiască un cort, vor pregări

rucsacul cu echipamentul specific, vor pescui și își vor aminti scenele din poveste, pe baza puzzle-urilor asambalate digital.

Grupa de copii observă materialele de la fiecare centru, descoperă sarcinile de lucru și se grupează pe baza simbolului primit pe ecuson.

La centrul **CONSTRUCȚII,** copiii au sarcina de a realiza construcții asemnănătoare unui cort pentru motanul Findus și prietenii săi. Au la dispoziție materiale variate și numeroase variante de a îmbina. Pentru individualizarea învățării educatoarea va urmări ca unii copii să folosească cel puțin două materiale și să primească ajutor pentru finalizarea sarcinii.

La centrul **JOC DE ROL**, copiii vor intra în rolul pescarilor, care se vor pregăti să pescuiască. Ei se vor echipa cu șepci care să îi protejeze de soare, își desfac scaunele pentru a aștepta confortabil, pregătesc undițele și momeala. La prinderea peștilor, copiii îi desprind din undiță, îi pun în minciog, apoi îi păstrează în juvelnic. Vom observa și ce specie de pește a prins fiecare, ghidați de panoul informativ afișat. Pentru individualizarea învățării, unii copii vor prinde cel puțin un pește și va primi ajutor pentru lansarea undiței, despinderea peștilor sau așezarea acestora în juvelnic. Copiii pot observa mărimea peștilor, numărul peștilor prinși, lucrează în echipă pentru capturarea peștilor.

La centrul **ȘTIINȚĂ**, copiii observă imagini cu activități specifice în camping și echipamentale necesare. După discuții dirijate de educatoare, copiii descoperă în rucsacul pentru camping obiecte ce sunt de folos pentru o excursie în natură, apoi, ba baza a ceea ce au descoperit, vor avea sarcina de a-și pregăti și ei un rucsăcel cu cele necesare. Vor alege dintre șabloanele puse la dispoziție doar pe acelea necesare în camping, așezându-le într-un rucsăcel confecționat, pe care îl vor lua acasă apoi. Pentru individualizarea învățării, unii copii vor așeza 3-4 obiecte în rucsac, primind ajutor pentru alegerea acestora.

La centrul **JOC DE MASĂ**, preșcolarii vor rezolva jocuri tip puzzle, în format digital, pe tablete. Asamblând piesele, copiii vor descoperi imagini din povestea ascultată anterior (Free Online Jigsaw Puzzles - My Puzzles | FINDUS TENT).

După ce copiii se rotesc și lucrează în fiecare centru, se va face evaluarea produselor activităților și a modului în care copiii au realizat sarcinile. Bifăm pe harta poveștii activitățile pe care le-am realizat și astfel observăm că ne-a mai rămas sarcina de a pregăti picnicul înainte de a ne juca în pădure.

Copiii servesc gustarea – **rutină.**

ADE – ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

DOS/ ACTIVITATE PRACTIC-GOSPODĂREASĂ CU ELEMENTE DIN DȘ/ ACTIVITATE MATEMATICĂ: "La picnic"

Cu ruscacul pregătit, cu cortul montat și pești numai buni de pregătit cina, copiii pornesc în frunte cu motanul să exploreze împrejurimile, dar ne aducem aminte că acestuia îi este foame și ne adunăm cu toții în jurul mesei pentru a asculta ce îți dorește motanul să mănânce. Fiecare copil va extrage un plic în care se află câte un cartonaș care ilustrează ce tip de gustare dorește Findus. Astfel, unii copii vor ordona fructe pe bețe de frigăruie, alternând culoarea acestora , alți copii vor asambla mini-senvișuri după forma alimentelor (pătrat, cerc, triunghi). Unii copii vor așeza legume în castronele, tot atâtea cât le arată cifra, iar alții vor așeza pe grătar doar peștii mari sau doar cei mici, după indicația primită. Se fac exerciții pentru încălzirea mușchilor mici, se iau măsurile de igienă personală, educatoarea dirijează și ajută copiii care au nevoie.

Fiecare copil își duce gustarea pregătită în zona de picnic, pentru a servi împreună din cele pregătite.

ALA – "Cursa până la cort", "Vânătoare de comori în camping"

Copiii vor porni în căutarea unor obiecte ascunse prin pădure, parcurgî+ând un traseu cu obstacole. Findus promite surprize copiilor care îl ajută să găsească toate obiectele din listă.

Pornind de la linia de start, copiii iau în mână lista de "comori ascunse", rostogolesc sacii de dormit, traversează podul, adună câte un lemn pentru foc, ocolesc brazii, sar peste pietre, până ajung la pădure. Acolo caută un obiect, iar când îl găsesc, îl bifează în listă și se întorc să paseze lista următorului coleg. Cel care termină cursa, se poate odihni în zona de picnic. La terminarea cursei de către toți copiii și după ce descoperă toate obiectele pierdute prin pădure, motanul îi răsplătește cu un moment muzical.

Când execută mișcări de percuție corporală, acompaniați de chitară, pentru a se bucura de reușită. Copiii sărbătoresc cu gustările pregătite de ei și fluiere primite de la Findus pentru a da de veste în caz că se rătăcesc, așa cum a pățit el.

Activitatea se încheie cu aprecieri asupra activității și a modului de lucru al copiilor.


LET'S GO
CAMPING