

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

GRĂDINIȚA P.P.NR.8 Dorohoi

GRUPA: „Buburuzelor”-nivel I

DATA:26.01.2017

EDUCATOARE:prof. Pînzariu Camelia

TEMA ANUALĂ DE ÎNVĂȚARE: „Cine sunt,suntem?”

SUBTEMA: „A fost odată ca niciodată”

TEMA ZILEI: „În lumea poveștilor”

DURATA: o zi

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată-ADE (DLC+DOS)

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, pe grupuri, pe echipe, individual;

LOC DE DESFĂȘURARE: sala de grupă

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ(ADP):

Întâlnirea de dimineață: „-Poveștile ne învață lucruri bune pentru viață”(exemple de bună purtare)

- *Salutul*
- *Prezența*
- *Împărtășirea cu ceilalți (calendarul naturii, povestitorul zilei)*
- *Noutatea zilei*

Rutină și tranziție:

- „*Suntem mari*”-deprinderi de ordine,disciplină și autoservire
- „*Dacă vreau să cresc voinic, fac gimnastică de mic*”
- *Deprinderi igienice*

Jocuri muzicale și de mișcare: „*Câte unul pe cărare*” ?”; „*Ce pot face cu mânuța mea?*”; „*Am o căsuță mică*”, diferite forme de mers specifice unor animale, onomatopoe, recitive.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE(ALA1):

- *Artă: „Rochița Scufiței Roșii”*-dactilopictură
- *Construcții: „Căsuțe din povești*”
- *Joc de masă: „Așează-mă la povestea mea*”

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE(ADE): *Activitate integrată: „În lumea poveștilor”*

DOMENII EXPERIENȚIALE :-domeniul limbă și comunicare

-domeniul om și societate

MIJLOC DE REALIZARE : DLC -joc didactic

DOS -activitate practică-aplicație

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE(ALA2)

- **Miniscenetă: „Căsuța din pădure”**

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Verificarea, consolidarea și sistematizarea cunoștințelor copiilor cu privire la personajele și poveștile învățate;
- Stimularea interesului pentru povești și cărți;
- Formarea și consolidarea unor abilități practice specific nivelului de dezvoltare motrică;
- Stimularea imaginației, a creativității și potențialului creativ al copiilor.

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP)

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să utilizeze formule de salut adecvate momentului zilei și a invitațiilor surpriză ;
- să sesizeze absența sau prezența unui coleg;
- să observe vremea de afară, oferind verbal câteva caracteristici ale acesteia, marcându-le prin simbolul adecvat.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE(ALA1)

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

ARTĂ:

- să denumească materialele și instrumentele de lucru puse la dispoziție (hârtie, acuarele, șervetel, pahar cu apă);
- să realizeze lucrarea utilizând tehnica dactilopicturii;
- să aplice corect culoarea cu degetul arătător pe suprafața dată, respectând indicațiile primite;

CONSTRUCȚII:

- să construiască prin alăturare, îmbinare, suprapunere, utilizând ambele mâini;
- să relaționeze cu partenerii de joc .

JOC DE MASĂ:

- să recunoască personajele din imaginile de pe jeton;
- să găsească povestea potrivită fiecărui personaj.

STRATEGII DIDACTICE:

a)Materiale didactice: siluetă din carton(rochia), panou, imagini din povești, cărți cu povești, cuburi de lemn.

b)Metode si procedee: explicația, exercițiul, povestirea, aprecierea verbală, expunerea.

Forme de realizare: pe grupuri, individual, frontal.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE(ALA2)

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să respecte intonația, ritmul, pauza în concordanță cu mesajul transmis;
- să redea prin joc scenic personaje din povești, stări sufletești;
- să cunoască mimica și gestica specifică unui personaj;
- să asocieze mișcările cu cântecul;
- să execute pași de dans, dovedind coordonare, ritm și bună orientare în spațiu.

STRATEGII DIDACTICE:

a)Mijloace de învățământ: decor scenic, costume, măști, efecte scenice, calculator, fond muzical;

b)Metode și procedee: explicația, conversația, expunerea, descoperirea, problematizarea, observarea spontană și dirijată, exercițiul, jocul de rol, munca în grup, scenografia și regia spectacolului, instructajul verbal și aprecierea verbală.

Forma de organizare: frontal – individuală.

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE(ADE): *DLC/DOS*

• **Cognitive si de limbaj**

-să recunoască personaje din povești, pe baza unor imagini, jetoane, ghicitori sau pe baza descrierii făcute de educatoare;

-să participe la activitatea de grup, atât în calitate de vorbitor, cât și în calitate de auditor;

-să repovestească pe baza imaginilor prezentate;

-să recunoască siluetele unor personaje din povești cunoscute, denumind atât personajul cât și povestea din care face parte;

-să caracterizeze personajele din povești, făcând diferența dintre personaje pozitive și personaje negative;

-să se exprime corect, coerent și logic în expunerile făcute;

-să realizeze lucrări practice (postere), inspirate din povești, valorificând deprinderile de lucru însușite.

• **Psihomotorii**

-să mănuiască materialele didactice puse la dispoziție;

-să se grupeze conform cerințelor educatoarei;

-să se deplaseze în funcție de cerințele lucrului în grup.

• **Socio - afective**

-să execute individual sau în grup tema dată, manifestând spirit cooperant;

-să respecte reguli și sarcini date.

SARCINA DIDACTICA:

-descoperă răspunsurile la ghicitori;

-identificarea personajelor și a poveștilor pe baza imaginilor prezentate;

-alegerea jetoanelor specifice poveștilor;

-realizarea posterului „In lumea poveștilor”

REGULA JOCULUI: Copilul atins cu bagheta magică va recunoaște și va descrie personaje din poveștile învățate, va imita personaje preferate, va răspunde la ghicitori. În final, vor lucra pe două grupuri, realizând posterele cu tema „In lumea poveștilor”.

STRATEGII DIDACTICE:

a)Metode și procedee: explicația, conversația, demonstrația, observația, dramatizarea, descoperirea, problematizarea, jocul didactic, povestirea, posterul, galeria expozițională, turul galeriei.

b)Elemente de joc: surpriza, „bagheta fermecată”, mimica, imitarea personajelor din povești, mănuierea materialelor, ghicitori, cubul, piramida, aplauze.

c)Material didactic: : ghicitori, imagini din povești, siluete, jetoane, ecusoane, panou din poliestiren, cutii din plastic, lipici, coșulete, carte cu ghicitori, recompense.

FORME DE ORGANIZARE: individual, frontal, în două grupuri.

BIBLIOGRAFIE:

- MECI-Curriculum pentru educație timpurie a copiilor de la 3/6-7ani 2008;

- S.Cioflica-„Ziua bună începe la „Întâlnirea dimineții”, Editura Tehno-Art Compania 2002;

-„Metode interactive de grup”, 2002;

-„Jocuri didactice interactive pentru învățământul preșcolar”, 2005.

SCENARIUL DIDACTIC

După rutinele de dimineață: *primirea copiilor și micul dejun*, copiii vor fi îndrumați spre cele trei sectoare: artă , construcții și joc de masă. La sectorul **Artă**, copiii vor decora rochița Scufiței Roșii, la sectorul **Construcții**, vor construi căsuțe din povești, iar la sectorul **Joc de masă** vor așeza personajele la povestea lor. După rotirea copiilor pe sectoare, educatoarea fixează cunoștințele lor prin întrebări despre activitatea realizată de aceștia. După finalizarea acestor sarcini, copiii vor merge la baie și se vor pregăti pentru întâlnirea de dimineață, intrând în sala de grupă interpretând cântecul „Câte unul pe cărare” și vor fi invitați să se așeze în semicerc pentru întâlnirea de dimineață (salutul, prezența copiilor, calendarul naturii, mesajul zilei , activitatea de grup, tranziție). Jocul de mișcare „Am o căsuță mică” încheie această secvență a activității.

Vor descoperi surpriza zilei: apariția Zânei poveștilor care îi solicită să rezolve mai multe sarcini: să găsească răspunsuri la ghicitori, să recunoască fragmente din povești, să clasifice personaje după faptele lor, să completeze propoziții, să realizeze două postere pentru a readuce personajele la poveștile lor. Copiii sunt invitați să aleagă dintr-un coșuleț câte un cartonaș pe care sunt desenați vulpițe și ursuleți pentru formarea grupurilor.

În finalul activității copiii vor juca minisceneta ”Căsuța din pădure”.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE(ALA1)

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1.Moment organizatoric	Crearea condițiilor necesare bunei desfășurări a activității; <ul style="list-style-type: none">• aerisirea sălii de grupă• amenajarea spațiului educațional• pregătirea materialului• introducerea copiilor în sala de grupă imitând mersul și mormăitul ursuleților.	Conversația Explicația	
2.Captarea atenției	Prezentarea materialelor pregătite pentru activitate.	Conversația Expunerea Explicația	Evaluare orală
3.Explicarea sarcinilor de lucru pentru fiecare centru	Se va prezenta fiecare centru și se vor explica sarcinile corespunzătoare	Conversația Explicația Expunerea	Evaluare globală și orală
4.Realizarea independentă a sarcinilor	Copiii realizează sarcinile corespunzătoare centrului pe care l-au ales, putând trece de la un sector la altul.	Munca în echipă Exercițiul Problematizarea Conversația	Evaluare globală și orală
5.Concluzii și aprecieri	Se fac aprecieri cu privire la modul de îndeplinire a sarcinilor.	Conversația Explicația	Evaluare globală

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE(ADE):**DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII**

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	STRATEGII DIDACTICE (metode și procedee)	EVALUARE
<i>1.Momentul organizatoric</i>	Printr-o tranziție copiii se vor deplasa de la centrele de interes în semicerc. „-Dragi copii, precum se știe Plecăm în călătorie Vom pătrunde-n cetișor În lumea poveștilor!”	Conversația Exercițiul	Observarea comportamentului copiilor
<i>2.Captarea atenției</i>	Apare Zâna poveștilor care le povestește copiilor că o zână rea a prins toate personajele din povești și le-a amestecat. Zâna: -Bună ziua, bine v-am găsit! Am auzit aici un zumzăit, Și de albinuțe am aflat Că vor juca un joc minunat. Dacă voi veți sta pe loc Am să vă propun un joc. Zâna cea rea am întâlnit Poveștile le-a încâlcit. Vreau ca voi să mă ajutați Personaje să aranjați Toate la povestea lor La muncă să aveți spor!	Surpriza Conversația	Sesizarea atenției copiilor

<p>3. Anunțarea temei</p>	<p>Educatorea cere ajutorul copiilor pentru a găsi personajele și pentru a le rearanja la poveștile lor. Pentru aceasta ei vor trece prin multe încercări:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dezlegarea unor ghicitori - recunoașterea poveștilor - recunoașterea personajelor - imitarea personajelor - ultima și cea mai grea încercare fiind realizarea unor postere cu poveștile îndrăgite de ei. 	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p>	
<p>4. Reactualizarea cunoștințelor</p>	<p>Pe baza planșelor se reamintesc poveștile învățate.</p>	<p>Conversația</p> <p>Bagheta magică</p>	<p>Evaluare orală</p>
<p>5. Dirijarea învățării</p>	<p>Secvența 1 :DLC</p> <p>Jocul de probă: Joc exercițiu de „spargere a gheții” „Atent dacă vei fi personajul vei ghici!”</p> <p>„Pe mama capra o ascult Ușa eu nu o deschid Știti voi oare cine sunt?” (iedul cel mic - Capra cu trei iezi)</p> <p>Jocul propriu zis: „Sunt veselă fetita Ce am roșie scufița La bunicuța am plecat Cu coșul încărcat.” (Scufița Roșie - Scufița Roșie)</p> <p>„Eu sunt tare iscusit Prin pădure am venit Burta la lup am tăiat Pe Scufița am scăpat!” (Vânătorul-Scufița Roșie”</p> <p>„Cred ca mă cunoașteți bine Pe iezi eu i-am mâncat Dar capra mi-a venit de hac”. (Lupul - Capra cu trei iezi)</p> <p>2. Cubul: Se cere copiilor să se aranjeze pe două grupuri. Vulpile la casuța lor, ursuleții la casuța lor. Fiecare echipă va arunca cubul către cealaltă. Copiii</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Ghicitoarea</p> <p>Surpriza</p> <p>Aplauze</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Cubul</p> <p>Explicația</p>	<p>Evaluarea orală</p> <p>Aprecieri verbale</p>

	<p>vor răspunde la întrebările adresate de către educatoare în funcție de imaginea la care s-a oprit cubul.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Din ce poveste este imaginea? - Care sunt personajele poveștii? - Cum face (iedul, lupul, ursul, etc.). <p>3.Cutiute cu surprize Se prezintă copiilor piramida din cutii. Copiii atinși de bagheta magică vin și aleg o cutie din care extrag un personaj. Trebuie să spună din ce poveste este personajul, ce fel de personaj este și dacă poate, imitând mersul său onomatopee se deplasează până la panoul cu povestea corespunzătoare și lasă silueta găsită într-un coșulet. Personajele descoperite și aranjate la povestea din care fac parte vor fi utilizate pentru ultima încercare.</p>	<p>Demonstrația Exercițiul Piramida Bagheta magică</p>	
<p>6. Obținerea performanței și realizarea feedback-ului</p>	<p>Tranziție: "Ce pot face cu mânuța mea?" Secvența2 Pentru aceasta ultimă încercare copiii vor lucra pe doua ateliere. Aranjarea pe ateliere se va face pe baza simbolurilor. Grupa vulpițelor și grupa ursuleților se vor întrece în realizarea unor postere cu personaje din povești îndrăgite de copii. Materialele utilizate fiind siluetele descoperite.</p>	<p>Explicatia Posterul Problematizarea Explicatia Demonstratia Exercitiul Convorbirea</p>	<p>Observarea comportamentelor</p>
<p>7.Evaluarea activității</p>	<p>În final, copiii sunt așezați la centrul tematic unde se va face o evaluare a activității din întreaga zi prin aprecieri asupra modului de lucru și se vor accentua reușitele copiilor. Sunt acordate stimulente pentru ziua respectivă.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Evaluare sumativă</p>
<p>8.Încheierea activității</p>	<p>Se fac aprecieri asupra modului în care au răspuns și s-au comportat copiii în timpul activității.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Analizăm produsele activității</p>

ALA2: „Căsuța din pădure”-miniscenetă.

Mama Scufiței Roșii:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?

Casa:

-Nimeni!

-Dar tu cine ești?

Mama:

-Coșul Scufiței Roșii i l-am pregătit

Și de bine i-am vorbit:

Drumul să nu-l părăsească

Cu nimeni să nu vorbească...

-Mă primești?

Casa:

-Te primesc, te primesc!

Scufița Roșie:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?

-Eu, mama Scufiței Roșii!

-Dar tu cine ești?

Scufița Roșie:

-Sunt Scufița din poveste

Alta ca mine nu este

Am plecat la bunicuța,

Că-i bolnavă, sărăcuța.

-Mă primiți?

Toți:

-Te primim, te primim!

Bunica:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?

-Eu,...!

-Dar tu cine ești?

Bunica:

-Așteptând-o pe Scufiță

Cu lupul m-am pomenit

Nici nu a bătut la ușă

Îndată m-a-nghițit.

-Mă primiți?

Toți:

-Te primim, te primim!

Lupul:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?

-Eu,...!

-Dar tu cine ești?

Lupul:

-Cred că mă cunoașteți bine

Eu sunt lupul cel vestit!

Pe bunică și Scufiță

Repede le-am înghițit.

-Mă primiți?

Toți:

-Te primim, te primim!

Vânătorul:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?

-Eu,...!

-Dar tu cine ești?

Vânătorul:

-Vânător sunt, iscusit,

Pe lup rău l-am pedepsit.

-Mă primiți?

Toți:

-Te primim, te primim!

Capra :

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?

-Eu,...!

-Dar tu cine ești?â

Capra:

-Eu sunt capra din povești

Și-am sosit din Humulești.

-Mă primiți?

Toți:

-Te primim, te primim!

Iedul mare:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?

-Eu,...!

-Dar tu cine ești?

Iedul:

-Eu sunt iedul cel mai mare,

Mamei nu-i dau ascultare.

-Mă primiți?

Toți:

-Te primim, te primim!

Iedul mijlociu:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?

-Eu,...!

-Dar tu cine ești?

Iedul:

-Eu sunt iedul mijlociu,

Câte odată sunt zglobiu.

-Mă primiti?
Toți:
-Te primim, te primim!

Iedul mic:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?
-Eu,...!
-Dar tu cine ești?
Iedul:
-Eu sunt iedul cel mai mic,
Ascultător și voinic.
-Mă primiti?
Toți:
-Te primim, te primim!

Ursul:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?
-Eu,...!
-Dar tu cine ești?
Ursul:
-Ursul fierar mă numesc,
Dinții iute ți-i pilesc.
-Mă primiti?
Toți:
-Te primim, te primim!

Lupul:

-Casă, căsuță, cine locuiește-n tine?
-Eu,...!
-Dar tu cine ești?
Lupul:
- Nu știu, nu sunt vinovat!
Iezii eu nu i-am mancat,
Nu stiu cum s-a nimerit:
Uite-așa i-am înghițit...
-Mă primiti?
Toți:
-Te primim, te primim!