PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

UNITATEA DE ÎNVĂŢĂMÂNT: Grădiniţa cu ProgramNormal, Nr.6
DATA:
EDUCATOR: Ştefan Rodica Ramona
NIVELUL /GRUPA: I, Mare
TEMA ANUALĂ: „Cu ce şi cum exprimăm ceea ce simţim?”
TEMA PROIECTULUI: „A fost odată…”
SUBTEMA: „ Lumea fermecată a poveştilor”
TEMA ZILEI: „Cartea cu poveşti”
MESAJUL ZILEI: „ Povestind noi demonstrăm
Că putem să ajutăm
Împreună de vom lucra
Cartea cu poveşti vom realiza!”
TIPUL ACTIVITĂŢII: verificare şi consolidare de cunoştinţe, priceperi şi deprinderi;
FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată ADP + ALA + ADE (DLC- Educarea limbajului, DOS- Activitate practică şi elemente de activitate casnică) + ALA(AR)
MIJLOC DE REALIZARE: jocuri şi activităţi didactice alese/ joc didactic/ lipire/dramatizare/ dans tematic
SCOPUL ACTIVITĂŢII: Consolidarea cunoştinţelor dobândite anterior despre poveşti şi a deprinderilor practice, utilizând corect materialele şi tehnica de lucru .
I. ACTIVITĂŢI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP):
1. ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAŢĂ:
- Salutul
- Calendarul naturii
- Noutatea zilei

2. ***TRANZIŢII:*** „Bat din palme clap-clap-clap”,cântecele ” „Scufiţa Roşie”, „Noi suntem piticii”, „ Zăpăceşti poveştile”.

3. ***RUTINE:*** **“Îmi aştept rândul”-** deprinderea de a anunţa prin ridicarea mâinii când solicită un anumit lucru;

II. JOCURI ŞI ACTIVITĂŢI DIDACTICE LIBER ALESE (ALA)
1 .ACTIVITĂŢI PE CENTRE DE INTERES:
Artă: „Personaje din poveşti”
Mijloc de realizare: desen
Sarcina de lucru:
Colorează în contur imagini cu personaje din poveşti
Ştiinţă:„Ajută personajul să ajungă la căsuţă”
Mijloc de realizare: fişă de lucru
Sarcina de lucru:
Rezolvă corect labirintul, respectând cerinţa;
Bibliotecă:„Acoperişul casei bunicii”
***Mijloc de realizare*:** exerciţiu grafic
Sarcina de lucru:
Trasează linii curbe după model.

2. ACTIVITĂŢI DE RELAXARE, RECUPERARE ŞI RECREERE

Dramatizare: *„Cine a încurcat poveştile?”*

- Să recite cu intonaţie versurile învăţate despre personajele din poveşti.

Dans tematic: *„În lumea poveştilor”*

- Să execute mişcări ritmice specifice dansului;
- Să coordoneze mişcările cu muzica.

III. ACTIVITĂŢI PE DOMENII EXPERIENŢIALE (ADE)

DLC- Educarea limbajului, DOS – Activitate practică şi elemente de activitate casnică

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

- să recunoască şi să denumească personaje din poveşti după descrierea făcută de educatoare prin intermediul ghicitorilor;
- să plaseze personajul la imaginea poveştii potrivite;
- să povestească după o imagine dată;
- să grupeze personajele în personaje pozitive şi negative;
- să găsească o altă variantă pentru un moment din poveste;
- să lipească imagini decupate pe o suprafaţă dată.

SARCINA DIDACTICĂ: Recunoaşterea personajelor din poveştile cunoscute („Scufiţa Roşie”, „Capra cu trei iezi”, „Punguţa cu doi bani”), selectarea acestora în funcţie de cerinţe.

REGULILE JOCULUI: La atingerea copilului cu bagheta fermecată, copilul va rezolva sarcina dată. Răspunsurile corecte sunt recompensate cu imagini din poveştile evaluate.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, bagheta, ghicirea, mânuirea materialelor, cubul, siluete, aplauze, mişcarea, păpuşi marionetă.

STRATEGII DIDACTICE :

a) **metode şi procedee**: expunerea, demonstraţia, conversaţia, explicaţia, exerciţiul, lucrul pe grupe, jocul, problematizarea „Eticheta martor”. ghicitori, „Veniţi, povestiţi, aplaudaţi!”, „Mâna oarbă”, Diagrama Venn.

b) **material didactic:** plicuri cu sarcini de lucru, imagini din poveşti, plicuri cu siluete ale personajelor din poveştile menţionate, panouri, carte cu poveşti, baghetă, costumaţii, siluete, panoul „Astăzi sunt prezent”, „Cutia cu surprize”,calendarul naturii, cuburi, fişe de lucru, imagini de colorat, creioane colorate, „Căsuţa poveştilor”, medalioane cu personaje, ecusoane , CD, calculator.

c) forme de organizare: frontal, pe grupe, în perechi, individual.

Forma de evaluare: continuă - prin observarea comportamentelor copiilor, analiza acţiunilor şi răspunsurilor, corectarea imediată a greşelilor şi stimularea verbală.

RESURSE:

umane: educatoarea şi grupa de copiii;

temporale : o zi

Bibliografie:

„Curriculum pentru învăţământul preşcolar 3-6/7 ani ” MECT– 2008;

Breben, Silvia; Gongea, Elena; Ruiu, Georgeta; Fulga, Mihaela – “Metode interactive de grup” – ghid metodic, Editura Arves, 2002;

Culea, Laurenţia; Sesovici, Angela; ş.a.- “Activitatea integrată din grădiniţă (Ghid pentru cadrele didactice din învăţământul preuniversitar)” -Ed. Didactica Publishing House, Bucureşti, 2008.

ŞCENARIUL ZILEI

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAŢĂ:

SALUTUL

Copiii se aşează în semicerc. Educatoarea salută copiii :"Bună dimineaţa, Pitici voinici". Toţi copiii răspund la salut, după care se iau de mâini şi formează Cercul Magic. Educatoarea dă startul salutului între copii: aceştia se iau de mână şi se privesc în ochi în timp ce se salută; ceilalţi copii continuă salutul.

Copiii recită împreună versurile şi execută mişcările corespunzătoare:

„În fiecare dimineaţă, /S-avem gândul bun pe faţă.
Către soare să privim, / Iubire să dăruim.
Gândul rău să-l alungăm, /Bucurie s-adunăm,
Şi-n lume s-o răspândim…
Şi în fiecare dimineaţă, / S-avem gândul bun pe faţă.

PREZENŢA:

Piticul – băiat al zilei precizează fetele absente, iar Piticul – fetiţă, băieţii absenţi. Se verifică la panoul cu prezenţa dacă toate fotografiile copiilor prezenţi sunt întoarse.

CALENDARUL NATURII:

Se lucrează pe panou unde eductoarea aresează copiilor mai multe întrebări: În ce anotimp suntem ?; Ce zi a săptămânii este astăzi?; Ce zi a fost ieri?; Ce zi va fi mâine?; Cum este vremea?.

Un copil va completa Calendarul naturii cu datele zilei de azi (ziua, luna, anul), anotimpul şi starea vremii în timp ce un alt copil actualizează calendarul naturii prin aşezarea jetoanelor potrivite la panou.

ÎMPĂRTĂŞIREA CU CEILALŢI/ ACTIVITATEA DE GRUP:

Aşezaţi pe covor în cerc, copiilor li se va propune un exerciţiu de imaginaţie, trebuind să răspundă la întrebarea „Cu ce personaj de poveste vreau să semăn? De ce?" (împărtăşirea). În momentul în care copilul va răspunde la această întrebare, motivând răspunsul dat, va ţine în mână o carte mică de poveşti pe care o va înmâna apoi altui coleg.

NOUTATEA ZILEI:

Noutatea zilei o constituie primirea unei siluete (Magicianul Cărţilor) şi a unui pachet – „Cutia cu surprize" ce conţine o carte cu poveşti încurcate, mai multe surprize şi o scrisoare. Prin intermediul scrisorii, Magicianul Cărţilor le cere copiilor să rezolve unele sarcini pe care le va recompensa cu surprize.Pachetul surpriză conţine şi o baghetă fermecată şi ecusonul „Ajutor de magician"

Educatoarea citeşte scrisoarea şi astfel Se va desprinde şi mesajul zilei:

„ Povestind noi demonstrăm
Că putem să ajutăm
Împreună de vom lucra
Cartea cu poveşti vom realiza!"

RUTINE : **"Îmi aştept rândul"-** deprinderea de a anunţa prin ridicarea mâinii când solicită un anumit lucru;

Tranziţie: „Bat din palme clap-clap-clap"

Reactualizarea cunoştinţelor se realizează prin activitatea pe centre de interes (copiii primesc medalioane pe care le extrag dintr-un coşuleţ prin metoda „Mâna oarbă"). Se formează trei grupe: 1. „ Prietenii Scufiţei Roşii", 2. „Prietenii iezilor", 3. „Prietenii Cocoşului". Se prezintă sarcinile de lucru de la fiecare centru de interes. Copiii vor lucra pe grupe şi individual: vor colora imagini din poveşti, vor decora căsuţa bunicii şi vor rezolva un labirint

pe o fişă de lucru. Prin metoda „Veniţi, povestiţi, aplaudaţi!” se realizează evaluarea activităţilor pe centrele de interes.

***Tranziţie*:** „Noi suntem piticii” – cântec

În cadrul activităţilor pe domenii experienţiale **(ADE)** copiii vor desfăşura jocul „Cartea cu poveşti”. Copiii vor trebui să recunoască personajele prin intermediul ghicitorilor, să interpreteze replicile unor personaje folosindu-se de marionete şi de „Căsuţa cu poveşti”, să povestească după imagine, să găsească o altă variantă pentru un moment din poveste, să ordoneze imaginile în ordinea cronologică a acţiunii, să grupeze personajele din poveştile „Scufiţa Roşie” şi „Capra cu trei iezi” în personaje pozitive şi negative. Educatoarea le explică copiilor că, pentru fiecare sarcină corect rezolvată vor primi câte o imagine din poveştile învăţate pe care o vor aşeza mai întâi în „Coşul poveştii” corespunzătoare, apoi o vor lipi şi vor realiza paginile Cărţii cu poveşti.

Prin ***tranziţia*** : „Zăpăceşti poveştile” – cântec, copiii primesc de la Magicianul Cărţilor costumaţii de personaje din poveşti cu ajutorul cărora se vor costuma şi vor interpreta dramatizarea „Cine a încurcat poveştile?”

Urmează dansul tematic „Lumea poveştilor”

La sfârşitul zilei se fac aprecieri generale asupra desfăşurării activităţii concluzionând: *„Magicianul Cărţilor a fost foarte mulţumit că aţi reuşit să rezolvaţi sarcinile şi aţi realizat corect Cartea cu poveşti, aţi demonstrat că ştiţi să vă comportaţi frumos.*

Copiii primesc ecusoane „ Ajutor de Magician”.

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONŢINUTUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		Metode şi procedee	**Mijloace de învăţământ**	**Forma de organizare**	
1. Moment organizatoric	Se creează un climat educaţional favorabil. În cadrul „ Întâlnirii de dimineaţă”, se realizează Salutul, Prezenţa şi se completează Calendarul naturii.	Conversaţia **„Cercul magic”**	Calendarul naturii cu elementele specifice	Frontal Individual	Observarea sistematică
2.Captarea atenţiei	Se realizează prin primirea unei siluete (Magicianul Cărţilor) şi a unui pachet – „Cutia cu surprize” ce conţine o carte cu poveşti încurcate, mai multe surprize şi o scrisoare. Prin intermediul scrisorii, Magicianul Cărţilor le cere copiilor să rezolve unele sarcini pe care le va recompensa cu surprize. Pachetul surpriză conţine şi o baghetă fermecată şi ecusonul „Ajutor de magician” Educatoarea citeşte scrisoarea. TRANZIŢIE: „ Bat din palme clap-clap-clap”	Surpriza Conversaţia	Silueta Magician Cutia surprizelor Baghetă Carte cu poveşti încurcate Scrisoarea	Frontal	
3. Reactualizarea cunoştinţelor	Copiii extrag dintr-un coşuleţ prin metoda „Mâna oarbă” câte un medalion pentru a forma cele trei grupe: 1-„Prietenii Scufiţei Roşii”, 2- „Prietenii Caprei”, 3- „Prietenii cocoşului”. Copiii se îndreaptă către cele 3 centre de interes deschise. După intuirea materialelor, se trece la rezolvarea sarcinilor: 1. Bibliotecă - „Prietenii Scufiţei Roşii”-: - „Acoperişul casei bunicii” 2. Ştiinţă - „Prietenii Caprei”-: „Ajută personajul să ajungă la căsuţă” 3. Artă - „Prietenii Cocoşului”-: „Personaje din poveşti” Fiecare grupă prezintă rezultatele activităţii desfăşurate prin metoda „Veniţi, povestiţi, aplaudaţi!” TRANZIŢIE: „Noi suntem piticii”(cântec)	Explicaţia Exerciţiul Conversaţia Exerciţiul Conversaţia	Coşuleţ cu medalioane Fişa de lucru cu exerciţii grafice Fişă de lucru labirint Imagini din poveşti Panouri	Individual Individual	Aprecieri individuale şi de grup . Analiza produselor activităţii.
4. Anunţarea temei şi a obiectivelor activităţii	Se propune desfăşurarea jocului „Cartea cu poveşti”. Se prezintă obiectivele urmărite într-un mod accesibil copiilor. Copiii vor trebui să recunoască personajele din ghicitori, să interpreteze replicile unor personaje folosindu-se de marionete şi de „Căsuţa cu poveşti”, să povestească	Expunerea		Frontal	Observarea sistematică

	după imagini, să găsească o altă variantă pentru un moment din poveste, să ordoneze imaginile în ordinea cronologică a acţiunii, să grupeze personajele din poveştile „Scufiţa Roşie” şi „Capra cu trei iezi” în personaje pozitive şi negative. Educatoarea le explică copiilor că, pentru fiecare sarcină corect rezolvată vor primi câte o imagine din poveştile învăţate pe care o vor aşeza mai întâi în „Coşul poveştii „ corespunzătoare, apoi o vor lipi şi vor realiza paginile Cărţii cu poveşti.	Explicaţia			
5. Dirijarea învăţării	Se formează grupele de lucru după medalioanele primite (Scufiţa Roşie, Iezii, Cocoşul). **Explicarea şi demonstrarea jocului:** Sunt prezentate regulile de joc : gruparea se va face în funcţie de însemnul primit; Educatoarea va atinge cu bagheta fermecată pe rând, câte un copil de la fiecare grupă, care va alege un plic ce conţine o sarcină pe care trebuie să o rezolve; răspunsurile corecte vor fi apreciate cu imagini din poveşti pe care le vor aşeza în „Coşul poveştii” **Executarea jocului de probă:** Educatoarea atinge cu bagheta un copil de la o grupă, folosind cuvintele magice: „Cu bagheta fermecată, eu te voi numi îndată” . Acesta alege un plic cu o ghicitoare pe care educatoarea i-o citeşte, dă răspunsul şi primeşte o imagine pe care o va pune în „Coşul poveştii” corespunzătoare. Educatoarea oferă explicaţii suplimentare dacă situaţia o impune. **Desfăşurarea propriu-zisă a jocului:** ***Varianta I*:** **„ Ghici, ghicitoarea mea!”** Câte un copil de la fiecare grupă, pe rând, este atins cu bagheta, alege un plic , răspunde la ghicitoare şi primeşte o imagine din poveste („Scufiţa Roşie” , „Capra cu trei iezi”, „Punguţa cu doi bani”) pe care o aşează la coşul potrivit. ***Varianta II*** **„Personajul negativ”** Pe panoul cu Diagrama Venn, un copil va aşeza personajele poveştii „Scufiţa	Conversaţia Explicaţia Demonstraţi Exerciţiul Exerciţiul Problematiz	Medalioane Baghetă Plic cu ghicitoare Panou, imagini-recompensă Coşul poveştii Panou cu Diagrama Venn Siluete cu	Frontal Frontal Frontal Frontal	Observarea sistematică Observarea sistematică

	Roşie” (cercul roşu) precizând care sunt personaje pozitive şi negative. Un alt copil procedează la fel cu personajele din „Capra cu trei iezi”(cercul albastru). Un al treilea copil va trebui să identifice personajul care se întâlneşte în ambele poveşti şi să precizeze dacă este pozitiv sau negativ. ***Varianta III*** **„Cubul Fermecat”(Povesteşte ce vezi...”** Fiecare grupă are un cub pe care sunt ilustrate secvenţe din poveştile: „Punguţa cu doi bani,”, „Scufiţa Roşie”, „Capra cu trei iezi”. Se aruncă cubul, copiii din fiecare grupă discută pe marginea imaginii, iar copilul atins de bagehetă va povesti momentul ilustrat. ***Varianta IV :*** **„Cine zice, cum zice?”** Din „Cutia cu surprize”, câte un reprezentant de la fiecare grupă va alege un personaj-marionetă, va merge la „Căsuţa poveştilor” şi va imita personajul ales (Cocoşul, Scufiţa Roşie, Capra). Pentru răspunsul corect, reprezentantul grupei va primi trei imagini dintr-o poveste pe care, împreună cu grupa le va aşeza în ordinea cronologică a desfăşurării evenimentelor. Răspunsurile corecte vor fi recompensate cu un „Bingo! ***Varianta V:*** **„Ce-ar fi fost dacă...?”** 1. Iedul cel mare nu deschidea uşa? 2. Scufiţa Roşie nu se întâlnea cu lupul? 3. Cocoşul nu găsea punguţa? 4. Lupul îl găsea şi pe iedul cel mic? 5. Vânătorul nu trecea pe lângă casa bunicii? 6. Baba îi dădea moşului nişte ouă? Copiii formulează păreri personale găsind o altă variantă pentru un moment din poveste. Tranziţie: „Scufiţa Roşie”.	area Povestirea Exerciţiul Problematiz area	personaje Cuburi cu imagini din poveşti Cutia cu surprize Păpuşi marionete Căsuţa poveştilor Imagini din poveşti Stimulente Bingo Coş cu bileţele Bagheta	Pe grupe Pe grupe Frontal Individual	Aprecieri de grup Aprecieri verbale Aplauze Aprecieri verbale
6. Obţinerea performanţei	Educatoarea le reaminteşte copiilor rugămintea pe care Magicianul Cărţilor le-a transmis-o în scrisoare. Copiii trebuie să realizeze „ Cartea cu poveşti”, lipind imaginile pe care le-au obţinut ca recompense . Fiecare grupă	Conversaţia	Planşe „Eticheta martor”	Frontal	Evaluare globală

7. Asigurarea retenţiei, a transferului de cunoştinţe	va merge la masa corespunzătoare medalionului.Un copil de la fiecare grupă va veni şi va alege „Coşul poveştii” Se intuiesc materialele puse la dispoziţie . Se execută exerciţii pentru încălzirea muşchilor mici ai mâinilor.” Ne jucăm, ne jucăm, cu degeţelele noi ne jucăm...” Educatoarea oferă sprijin în timpul lucrului, urmărind respectarea tehnicii de lucru şi a acurateţei lucrării. Educatoarea, în calitate de „Ajutor de Magician”, finalizează Cartea cu poveşti din lucrările realizate de către copii. *„Poveştile le-aţi învăţat,* *Pe Magician l-aţi ajutat,* *„Abracadabra” spunem vraja* *Hocus-Pocus! E gata Cartea!”* TRANZIŢIE . „Zăpăceşti poveştile” Copiii intră în sală costumaţi în personaje din poveşti şi prezintă dramatizarea „Cine a încurcat poveştile”, apoi dansează pe melodia „Lumea poveştilor”	Explicaţia Exerciţiul Conversaţia	Imagini din poveşti Costumaţii, CD, Calculator	Individual Frontal În perechi	Aprecieri verbale
8. Încheierea activităţii	La sfârşitul zilei se fac aprecieri generale asupra desfăşurării activităţii concluzionând: „Magicianul Cărţilor a fost foarte mulţumit că aţi reuşit să rezolvaţi sarcinile şi aţi realizat corect Cartea cu poveşti , aţi demonstrat că ştiţi să vă comportaţi frumos. Copiii primesc ecusoane „ Ajutor de Magician”.	Conversaţia	Ecusoane Bomboane	Frontal	Apreciri stimulative, aplauze.