

**GRĂDINIȚA cu P.P. Nr. 19 VASLUI
ȘCOALA GIMNAZIALĂ "ALEXANDRA NECHITA"**

**PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ
"PINOCHIO ÎN LUMEA ANIMALELOR"**



**Grupa MARE A
Educatoare CÎMPANU LIDIA**

PROIECT DE ACTIVITATE

UNITATEA: Grădinița cu P.P. Nr. 19 Vaslui

GRUPA: Grupa mare A - nivel II

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

TEMA: “Micii exploratori în lumea animalelor”

SUBTEMA: “Lumea fascinantă a animalelor”

TEMA ZILEI: “Pinochio în lumea animalelor”

FORMĂ DE ORGANIZARE: Pe grupuri, individual, frontal.

FORMA DE REALIZARE: ALA I+ ADE (DȘ+DOS-joc didactic + lipire)+ ALA II

TIPUL ACTIVITĂȚII: Verificare și consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

LOC DE DESFĂȘURARE: Sala de grupă

DURATA: O zi

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Cunoașterea unor aspecte ale lumii înconjurătoare – animale– mediul de viață, înfățișare, hrana, puii, etc.

ACTIVITATI LIBER ALESE (ALA I)



BIBLIOTECĂ: „Cartea mea cu litere și animale” - exerciții grafice, citire de imagini;

- ✓ Să traseze semnele grafice (litere mari de tipar) pe spațiu punctat păstrând poziția corectă a corpului;
- ✓ Să „citească” imaginile din cărțile cu animale.

Material: fișe de lucru, instrumente de scris (carioca), cărți de povești cu animale.



ARTĂ: „Animalul preferat”-desen în contur

- ✓ Să folosească culori corespunzătoare pentru a colora imaginea dată;

Material didactic folosit: fișe, creioane colorate.



JOC DE MASĂ: „Reconstituie imaginile cu animale!”-puzzle cu animale

- ✓ Să îmbine corect piesele pentru realizarea întregului;
- ✓ Să discute cu membrii grupului animalul din imagine pe baza cunoștințelor dobândite;

Material didactic folosit: puzzle cu animale

ACTIVITĂȚI ȘI JOCURI RECREATIVE (ALA II):

„Carnavalul animalelor”- montaj artistic

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP)

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ - „Prietenii animalelor”: salutul, prezența, calendarul naturii.

NOUȚATEA ZILEI: Invitatul special „Mărțișorul Pinocchio”

MESAJUL ZILEI: „Animalele ocrotiți și prieteni deveniți!

TRANZIȚII: „Câte unul pe cărare”-joc cu text și cânt

„În pădure”- joc cu text și cânt

RUTINE: „Îmi aștept rândul”- deprinderea de a anunța prin ridicarea mâinii când solicită un anumit lucru;

„Prietenul la nevoie se cunoaște” – deprinderea de a se ajuta în rezolvarea sarcinilor.

ACTIVITATE PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE)

ACTIVITATE INTEGRATĂ (DȘ+DOS)

- DȘ- Cunoașterea mediului: “Prietenii fără grai”- joc didactic
- DOS- Activitate practică: “Daruri pentru Pinocchio”- lipire

FORMĂ DE REALIZARE: joc didactic+lipire

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- ✓ Să recunoască animalele prezentate;
- ✓ Să localizeze animalele în mediul lor de viață;
- ✓ Să clasifice animalele în funcție de hrana pe care o consumă;
- ✓ Să găsească răspunsurile corecte la ghicitori pentru realizarea piramidei;
- ✓ Să formuleze enunțuri clare și corecte în funcție de sarcinile jocului;
- ✓ Să lipească lucrarea corect, cu toate elementele necesare respectând indicațiile primite;

STRATEGII DIDACTICE

METODE ȘI PROCEDEE: expunerea, explicația, conversația, demonstrația, exercițiul, lucrul pe grupe, jocul, observația, metoda Piramida, jocul „Moșul cu pălărie”, Turul Galeriei.

MIJLOACE DIDACTICE: Pinocchio (păpușă), plic cu sarcini, medalioane pentru grupe, colivie, animale din plastic, machete reprezentând curtea bunicii, pădure, junglă, cuburi pentru piramidă, pălărie, coșulețe cu elemente pentru activitatea practică, carton pentru măștișoare, aracet, pensoare, panouri expunere lucrări.

SARCINA JOCULUI: Recunoașterea animalelor și realizarea asocierii acestora după criteriul stabilit (mediu, hrană, pui), rezolvarea sarcinilor propuse de Zână.

REGULILE JOCULUI: Copiii sunt împărțiți în trei grupe: grupa animalelor domestice, grupa animalelor sălbatice din pădure, grupa animalelor din junglă. La cerința educatoarei cele trei echipe rezolvă sarcina cerută. Atunci când nu știu răspunsul, colegii din echipă cooperează între ei. Jocul se va sfârși atunci când ultima sarcină va fi rezolvată. Pentru fiecare sarcină rezolvată corect echipa primește o steluță pe panou. Câștigă echipa care a adunat cele mai multe steluțe.

ELEMENTE DE JOC: mișcarea, surpriza, mânuirea materialelor, întrecerea, stabilirea feed-back-ului prin aprecierea permanentă a rezultatelor și acordarea de steluțe echipei care a răspuns corect, aplauze, salut de la marioneta „Zâmbărici”.

RESURSE:

- ✓ **Umane:** educatoarea și grupa de copii;

- ✓ **Bibliografice:**

1. Grama F, Pletea M, Culea L, Sesovici A, Ciobotaru A, Spânu C, Dincă G, Pletea G, Călin E,- “Aplicațiile noului curriculum pentru învățământul preșcolar - ghid pentru cadrele didactice Vol I, Vol II”, 2009, Editura Didactica Publishing House, București

2. Breben Silvia, Goncea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela. „Metode interactive de grup - ghid metodic, Editura Arves.
3. Laurenția Culea, Angela Sesovici, Filofteia Grama, Mioara Pletea - *Activitatea integrată din grădiniță*-ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar, 2008, Editura DPH;
4. Cameli Munteanu, Eusebiu Neculai Munteanu, - Ghid pentru învățământul preșcolar”, 2009, Editura Polirom Iași

SCENARIUL ZILEI

Programul zilei începe cu **întâlnirea de dimineață**. În cadrul acestei etape copiii vor intra în sala de grupă intonând cântecul „Ursuleții s-au trezit” și se vor așeza în semicerc. Educatoarea îi va saluta cu ajutorul apelativelor stimulative pentru copii, „Bună - dimineața animăluțe vesele!”. Copiii răspund la salut după care vor continua să se salute între ei în funcție de animalele cunoscute: „Bună dimineața cățeluș jucăuș!”, „Bună dimineața ursuleț isteț”. Se vor utiliza formule specifice de salut, cât mai distractive, atrăgătoare și mobilizatoare.

În continuare se va face **prezența** unde un copil va numi colegii în funcție de fotografiile de pe panoul de prezență. Fotografiile celor absenți se întorc cu spatele.

Se trece la discutarea **calendarului naturii** cu reperele temporale ale zilei: anotimp, ziua, data, anul. Precizarea caracteristicilor climatice ale zilei. Se vor așeza simbolurile corespunzătoare.

În acest moment se realizează și **împărtășirea cu ceilalți**. Printr-o scurtă prezentare a lunii mărtișorului educatoarea va dăruii copiilor câte un mărtișor. Copiii vor primi mărtișoarele, le vor admira și vor descoperi ce animal este pe mărtișor. În continuare copiii vor spune ce animale preferă și de ce, precum și ce animale au acasă și numele acestora.

Noutatea zilei se va realiza prin prezentarea musafirului surpriză și anume Mărtișorul Pinochio. Pinochio se prezintă și le spune că a fost trimis la grădiniță de Zâna cea bună cu o scrisoare pe care o predă educatoarei să o citească:

“Dragi copii,
 Eu știu că voi iubiți animalele și aveți multe cunoștințe despre acestea, de aceea l-am trimis astăzi la voi pe Pinochio să participe la activitățile voastre pentru a afla și el cât mai multe lucruri despre animale. V-am trimis alături de scrisoare, mai multe materiale de care veți avea nevoie în activitățile de azi, și câteva probe pe care doresc să le îndepliniți. Dacă voi fi mulțumită de răspunsurile și de purtarea voastră veți avea parte de o surpriză frumoasă la sfârșitul zilei.
 Vă mulțumesc și vă doresc succes!

Zâna animalelor”

Educatorea va deschide plicul în care se găsește prima sarcină care îi va îndruma pe copii spre centrele de interes. Va prezenta fiecare centru de interes deschis și le va explica copiilor ce au de lucru. Copiii, în funcție de dorința fiecăruia, se vor împărți și își vor alege centrul la care vor să lucreze ținând cont de sarcinile cerute de educatoare: **la artă** vor colora în contur imaginea; **la bibliotecă** vor răsfoi cărți cu animale și vor trasa semne grafice pe spațiul punctat; *în sectorul joc de masă* vor reconstitui imagini cu animale.

Trecerea de la activitățile pe arii de stimulare la activitățile pe domenii experiențiale se va realiza prin **tranziția** „Câte unul pe cărare”.

Activitatea pe domenii experiențiale va integra domeniile **Științe și Om și Societate**. Acum le va fi prezentată o nouă sarcină propusă de zână. „Pentru a-i arăta lui Pinocchio câte lucruri știți voi despre animale vă propun să jucați un joc cu tema **„Prietenii fără grai”**. În prima parte a jocului copiii vor *recunoaște, denumi animalele, vor stabili mediul de viață și hrana fiecăruia, vor realiza o piramidă cu animalele cunoscute prin răspunsul la ghicitori, vor juca jocul “Moșul cu pălărie”*. După ce Pinocchio se declară mulțumit de răspunsurile copiilor prin tranziția „Graiul animalelor” copiii se vor deplasa la mesuțe unde vor descoperi ultima surpriză. Zâna le propune să realizeze **„Daruri pentru Pinocchio”**. *Copiii vor confecționa măștișoare și le vor expune pe panourile special amenajate. Prin metoda Turul galeriei lucrările vor fi analizate și apreciate.*

În ultima parte a zilei copiii vor costumați în diferite animale vor prezenta un program artistic “Carnavalul animalelor”.

La terminarea activităților se vor observa produsele realizate, se va aprecia modul de lucru, copiii vor fi recompensați cu ecusoane desemnându-i astfel „Prietenii animalelor”.

Pe parcursul întregii zile, alături de tranziții se vor realiza și activități de rutină: „*Îmi aștept rândul*”- deprinderea de a anunța prin ridicarea mâinii când solicită un anumit lucru; „Prietenul la nevoie se cunoaște” – deprinderea de a se ajuta în rezolvarea sarcinilor.

Finalitatea zilei o constituie darurile pentru Pinocchio: cartea realizată de copii în activitățile din ALA I, expoziția de măștișoare și programul artistic pregătit de copii pentru invitați.

Secvențele didactice	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare
		Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
Moment organizatoric	Asigur condițiile necesare desfășurării activităților: -aerisirea sălii de grupă; -aranjarea mobilierului; -pregătirea materialului necesar desfășurării activităților; -organizarea colectivului de preșcolari.			
Captarea atenției și anunțarea temelor	Se realizează în cadrul întâlnirii de dimineață prin prezentarea musafirului surpriză și anume Mărțișorul Pinocchio. Copiii sunt invitați să facă cunoștință cu Pinocchio, prilej cu care află că acesta a fost trimis de Zâna cea bună cu o scrisoare pe care o predă educatoarei să o citească. Educatorea anunță copiii că activitățile de astăzi se vor desfășura după un scenariu stabilit de ea, un scenariu plin de surprize.	Conversația Surpriza Explicația Lectura educatoarei	Păpușa Pinocchio Scrisoare de la Zâna cea bună	Stimularea interesului pentru activitate
Reactualizarea cunoștințelor	Copiii se îndreaptă către centrele interes deschise. După intuirea materialelor se vor explica sarcinile ce le vor avea de realizat. Copiii vor alege sectorul la care vor dori să lucreze: La artă vor colora în contur imaginea. La bibliotecă vor răsfoi cărți cu animale și vor trasa semne grafice pe spațiul punctat. În sectorul joc de masă vor reconstitui imagini cu animale. Voi urmări activitatea pe tot parcursul realizării sarcinilor, oferindu-le ajutor acolo unde este nevoie. Copiii părăsesc sala de grupă pe tranziția „Câte unul pe cărare”	Observația Conversația Explicația Demonstrația Exercițiul Explicația Conversația Exercițiul	fișe, creioane colorate fișe de lucru, carioca Cărți ilustrate cu animale puzzle cu animale	Aprecieri individuale Aprecieri individuale Aprecieria modului de cooperare cu ceilalți copii pentru a finaliza lucrarea.
Dirijarea învățării	Se propune desfășurarea jocului „Prietenii fără grai”. Desfășurarea jocului se realizează prin rezolvarea unor probe propuse de zână. EXPLICAREA REGULILOR DE JOC.	Lectura educatoarei Conversația	Scrisoare de la Zâna cea bună Medalioane	Stimularea interesului pentru activitate

	<p><i>Copiii vor primi medalioane ilustrate cu animale</i> se vor împărți în trei grupe în funcție de medalionul primit (grupa animalelor domestice, grupa animalelor din pădure, grupa animalelor din junglă).</p> <p>Se va desemna un lider al fiecărei grupe care are sarcina de a așeza pe panou stelute pentru sarcinile revolvate corect.</p> <p>Răspunsurile corecte sunt recompensate cu aplauze și un salut de la Zâmbărici, iar grupa primește o steluță pe panou.</p> <p>Câștigă grupa care a adunat cele mai multe stelute.</p> <p>JOCUL DE PROBĂ:</p> <p>Proba I: Animalele vor să ajungă la casa lor.</p> <p>Voi prezenta cușca în care sunt închise mai multe animale.</p> <p>Un copil va fi invitat să aleagă un animal, îl va denumi și îl va așeza pe machetă la mediul de viață corespunzător. Pentru realizarea corectă a sarcinii copilul va fi recompensat cu un salut de la Zâmbărici iar grupa va primi o față veselă pe panou.</p> <p>DEFĂȘURAREA JOCULUI</p> <p>Copiii denumesc animalele și mediul lor de viață, precizând dacă sunt animale domestice sălbatice din pădure sau din junglă.</p> <p>Proba II: Hrănește animalele</p> <p>Dintr-un coș copiii vor avea sarcina să selecteze siluete care reprezintă hrana animalelor și să le plaseze corespunzător.</p> <p>Proba III: Piramida animalelor</p> <p>Pe baza răspunsurilor la ghicitori copiii realizează piramida animalelor.</p> <p>1. În pădure iarbă paște./ Pădurarul o cunoaște/ Iarna-i aduce nutreț/ E un animal de preț!(căprioara)</p> <p>Are gâtul foarte-nalt/ Și picioarele cam lungi/ Dacă vrei să-i dai o floare/ E cam greu la ea s-ajungi. (girafa)</p> <p>Roșcat, negru sau bălan./ Cu potcoavă la picior, / Face-ntr-una tropa-trop/Și aleargă la galop. (calul)</p> <p>2. Blana roșcată,frumoasă./ Coadă-i lungă și stufoasă, / Vine noaptea prin grădină./ Fură-o rață și-o găină. (vulpea)</p> <p>Mare, mare, fioros./ Și e foarte curajos./ Fiarele l-au declarant/ Rege-n junglă, împărat! (leul)</p>	<p>Explicația Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Explicația</p> <p>Instructajul verbal Exercițiul</p> <p>Piramida animalelor</p> <p>Explicația</p>	<p>cu animale Marioneta Zâmbărici Cușcă cu animale din plastic Panou expunere stelute</p> <p>Machete reprezentând o căsuță, o pădure și o junglă;</p> <p>Siluete reprezentând hrana animalelor</p> <p>Cărămizi ilustrate</p>	<p>Aprecierea respectării sarcinii date</p> <p>Aprecierea rezolvării corecte a sarcinilor date</p> <p>Aprecierea capacității de a clasifica animalele după hrană (carnivore, erbivore, omnivore)</p>
--	--	---	--	--

	<p>3. Vara buruieni îi dai,/ Toamna – boabe și mălai, / Cartofi, sfeclă furajeră/ (Căci pe toate le preferă). / Grăsanul nostru de aici/ Iarna-ți dă în schimb șorici, (porcul)</p>			
Obținerea performanței	<p>Proba V: Jocul „Moșul cu pălărie” Copiii se vor ridica în picioare și vor forma un cerc mare. Voi prezenta o pălărie care va fi luată din mână în mână rostindu-se versurile: <i>Moșul e cu pălărie</i> <i>Moșul nostru multe știe!</i> Pălăria se oprește la unul din copii, care devine „Moșul Atotștiutor”. Acesta va veni în mijlocul cercului și va spune o caracteristică a animalului preferat. <i>Dacă moșul răspunde corect, copiii vor exclama:</i> <i>Moșul nostru multe știe</i> <i>Lasă altul - moș să fie</i> <i>Dacă însă copilul nu vrea să răspundă copiii îl vor ajuta și vor continua jocul:</i> <i>Moșul nostru nu prea știe</i> <i>Lasă altul moș să fie.</i> Vor răspunde 5-6 copii după care pălăria se va opri. Educatoarea le va promite copiilor că vor continua jocul în alte activități. Pinocchio se declară mulțumit de răspunsurile copiilor printr-o tranziție copiii se vor deplasa la mese unde vor descoperi noi surprize.</p>	<p>Explicația Demonstrația</p> <p>Exercițiul,</p>	Pălărie	Aprecierea răspunsurilor date
Asigurarea retenției și a transferului	<p>Proba VI: Realizați „Mărțișoare pentru Pinocchio” Copiii se vor așeza la locul indicat de imaginea de pe medalion. Se vor analiza materialele găsite pe mese, apoi voi anunța că, Zâna le propune să confecționeze daruri (mărțișoare) pentru Pinocchio. Se vor da explicații despre modul cum vor realiza mărțișoarele. Înainte de a începe lucrul vom executa câteva exerciții de încălzire ai musculaturii mici ai mâinilor pentru a ne încălzi degetele și pentru a lucra mai ușor și frumos. <i>Și-acum să ne pregătim</i> <i>Măinile să le-ncălzim.</i> <i>Le vom folosi cu spor</i> <i>Pentru ceva folositor.</i></p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația, Demonstrația</p>	Coșulețe cu plicuri, carton pentru mărțișoare, aracet, pensoane	Aprecierea rezolvării corecte a sarcinilor date

	<p>Mișcăm degețelele, Frecăm bine palmele Vreau acum ca să lucrez Pentru asta exersez. Mâna mea ușoară Prinse a zbura Strânge pumnul bine Voi lucra cu ea.</p> <p>Se trece la realizarea propriu zisă a lucrării. În timp ce copiii execută lucrările, voi trece pe la fiecare masă pentru ai îndruma, încurajându-i.</p>	Exercițiul		
Evaluarea activității	<p>Lucrările vor fi expuse pe panouri de către copii, vor fi analizate și apreciate. Fiecare grupă numără steluțele primite, va fi desemnată grupa câștigătoare. Se face aprecierea modului de desfășurare a activității pe tot parcursul zilei și asupra modului de comportare a copiilor pe parcursul activității. Finalitatea zilei o constituie darurile pentru Pinocchio: cartea realizată de copii în activitățile din ALA I și expoziția de măștișoare. Pe tranziția “În pădure” copiii vor părăsi sala de grupă.</p>		Panou expunere lucrări	Aprecieri stimulative, aplauze.
Încheierea activității	<p>Copiii costumați în animalul preferat vor prezenta <i>un program artistic “Carnavalul animalelor”</i>. Pinocchio le mulțumește copiilor pentru activitățile desfășurate și îi recompensează cu ecusoane prin care aceștia vor fi declarați „Prietenii animalelor”.</p>	Exercițiul	Costume Ecusoane	Aprecieri verbale individuale și colective Stimulente