

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATA



**"IN LUMEA PERSONAJELOR
DIN POVESTI"**

NIVEL: II

DATA: 20.03.2015

PROPUNATOARE: PETREA SILVIA GIANINA

GRADINITA CU PROGRAM PRELUNGIT NR 4, BUZAU

TEMA ANUALA: CUM ESTE, A FOST SI VA FI AICI, PE PAMANT"

SUBTEMA: "POVESTI NEMURITOARE"

**FORMA DE REALIZARE: ACTIVITATE INTEGRATA ADP+ALA+ADE(DLC+DS)
"IN LUMEA PERSONAJELOR DIN POVESTI"**

TIPUL DE ACTIVITATE: CONSOLIDARE DE CUNOSTINTE

MIJLOC DE REALIZARE: JOC DIDACTIC

ACTIVITATI DE INVATARE:

ADP(Activitati de Dezvoltare Personală):

- Intalnirea de dimineata: " Personajul preferat"
- Rutine: "Singurel ma ingrijesc"
- Tranzitii: " Noi suntem piticii"

ALA 1(Activitati Liber Alese):

- Joc de masa: " Scene din povesti"-puzzle
- Constructii: " Casuta bunicii"
- Stiinta: "Gaseste drumul corect"-labirint

ADE (Activitati pe Domenii Experienciale):

- Activitate integrata "In lumea personajelor din povesti"
- DLC+DS(Activitate matematica): "Recunoasterea povestii", "Rezolvare de probleme"

ALA 2 (Activitati Liber Alese):

- Joc distractiv: "Cursa printilor si a printeselor"

SCOPUL ACTIVITATII:

- Dezvoltarea creativitatii si expresivitatii limbajului oral;
- Educarea unei exprimari verbale corecte din punct de vedere lexical, sintactic;
- Consolidarea si sistematizarea cunostintelor matematice cu privire la numarul si numarutul in limitele 1-6

OBIECTIVE OPERATIONALE ALA1:

- Sa asambleze piesele de puzzle intr-o imagine corecta;
- Sa construiasca din imaginatie;
- Sa descopere drumul bun catre povestea potrivita.

OBIECTIVE OPERATIONALE ADE:

- Sa recunoasca personajele prezentate si povestile din care acestea fac parte;
- Sa formuleze propozitii corecte din punct de vedere gramatical;
- Sa rezolve probleme simple dupa ilustratii;
- Sa efectueze operatii de adunare si scadere in limitele 1-6, cu 1 unitate sau 2;
- Sa reprezinte grafic propozitiile, cuvintele si silabele;
- Sa lucreze in echipa.

STRATEGII DIDACTICE:

1. Metode si procedee: conversatia, explicatia, munca independenta, demonstratia, exercitiul, ghicitorile, diagrama Venn.
2. Mijloace de invatamant: imagini cu personaje din povestile cunoscute, ecusoane, plicuri, Zana Iarna(papusa), imagini cu probleme ilustrate, medalii, jetoane cu cifre si semne grafice, baloane.
3. Forma de realizare: frontala, pe grupuri, individuala.

SARCINA DIDACTICA: Formularea unor propozitii corecte din punct de vedere gramatical si reprezentarea lor grafica la tabla; rezolvarea de probleme ilustrate

REGULILE JOCULUI: Copiii sunt impartiti in doua echipe. Vin pe rand si descopera imaginile din povesti. După rezolvarea corectă a fiecărei sarcini echipele primesc cate un punct. Pentru fiecare răspuns corect copiii sunt aplaudați.

ELEMENTELE DE JOC: Surpriza, manuirea materialului, aplauze, recompense.

DURATA: 40 minute

BIBLIOGRAFIE:

- *Metodica activitatii instructiv-educative in gradinita de copii*, Editura Gheorghe Cartu Alexandru, Craiova, 2009.
- *Revista Invatamantului Prescolar* nr. 3-4/ 2012, Editura Arlequin, 2012

SCENARIUL ZILEI

Intalnirea de dimineata: "Personajul preferat"

Copiii se aduna in sala de grupa. Activitatea debuteaza cu intalnirea de grup intre copii si educatoare, prin intermediul **salutului de dimineata**. Copiii sunt salutati cu versurile:

*"In cerc sa ne adunam
Cu totii sa salutam:
Buna dimineata, dragi pitici
Ma bucur ca sunteti aici
A-nceput o noua zi,
Buna dimineata, copii!"*

Copiii raspund salutului: "Buna dimineata!"

Se realizeaza calendarul naturii si prezenta. Fotografiile copiilor prezenti/absenti sunt asezate corespunzator la panou, specificandu-se numarul celor care lipsesc.

Zana Povestilor a vazut prin ce au trecut personajele noastre si a venit azi la noi sa vada daca si noi am aflat povestea lor.

Discutiile in cerc presupun prezentarea musafirilor si initierea unor discutii referitoare la tema saptamanii-personajele din povesti.

Ne vom juca jocul “Adevarat sau Fals”, in care le voi spune propozitii adevarate sau false despre personajele din povestile cunoscute, iar ei vor recunoaste in care dintre ele am incercat sa-i pacalesc:

- “ Scufita Rosie a fost mancata de lup”
- “ Alba-ca-Zapada a fost salvata de catre regina, mama sa vitrega”
- “ Scufita Rosie era insotita in drumul catre bunica de mama ei”
- “ Mama vitrega vorbea cu oglinda”
- “Lupul s-a deghizat in bunicuta Scufitei Rosii”
- “Fructul otravit din care a muscat Alba-ca-Zapada era un mar”

Tranzitia catre activitatile liber alese se face prin cantecul “Noi suntem piticii”.

“Astazi, dragi pitici vom lucra la trei centre si anume: la **Stiinta** vom rezolva fisa “Gaseste drumul corect”, la **Joc de masa** vom realiza “Scene din povesti” prin asamblarea pieselor de puzzle, iar la **Constructii** vom construi “Casuta bunicii” .

Dupa prezentarea fiecarui sector, copiii se aseaza la centre urmand ca pe parcursul activitatii sa aiba posibilitatea de a schimba sectorul ales initial. La final se realizeaza evaluarea activitatilor pe centre.

Se realizeaza apoi tranzitia: “Randul iute il formam
Si spre baie ne-ndreptam”.

EVENIMENT DIDACTIC	CONTINUT STIINTIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1.Moment organizatoric	Aerisirea salii de grupa. Aranjarea mobilierului. Asigurarea unui climat educational favorabil. In cadrul <i>Intalnirii de dimineata</i> se face prezenta copiilor. Fiecare copil isi alege cartonasul cu fotografia lui si o aseaza la panou. Se completeaza Calendarul naturii cu datele caracteristice(anotimp, anul, luna, ziua).	Frontal Conversatia	Observarea comportamentului copiilor; Plasarea corecta la calendarul naturii.

<p>2. Captarea Atentiei</p> <p>3. Anuntarea temei si a obiectivelor</p>	<p>Zana Iarna le aduce o scrisoare copiilor: “Dragi copii, numele meu este Zana Povestilor si domnesc peste Imparatia Povestilor. Eu indragesc foarte mult copiii si imi pare rau ca nu am reusit sa ajung astazi in vizita la grupa voastra. Si pentru ca sunt sigura ca stiti foarte multe povesti, Va anunt cu bucurie Ca azi veti face o calatorie, Nu veti calatori cu avioane, Masini, vapoare sau autocare. Azi veti calatori cu mare zor In lumea minunata a povestilor. Va veti juca, va veti distra Propozitii voi veti formula. Activitatea voastra de astazi se numeste “In lumea personajelor din povesti” si sper sa va placa. La sfarsitul activitatii veti primi recompense din partea mea. Cu drag, Zana Povestilor.</p>	<p>Frontal Conversatia</p> <p>Frontal</p>	<p>Evaluarea orala</p> <p>Observarea comportamentului copiilor</p>
<p>4. Dirijarea invatarii</p>	<p>Le sunt prezentate copiilor centrele de activitate(ALA1), sarcinile specifice fiecarei zone, materialele folosite. Centrul Stiinta: “Gaseste drumul bun”. Fiecare copil primeste cate o fisa de lucru. Explic sarcinile de lucru, apoi un copil repeta ce au de rezolvat. Daca totul este clar se trece la rezolvarea sarcinilor. Centrul Joc de masa: “Scene din povesti”-puzzle. Copiii primesc piesele de puzzle pe care le vor asambla pentru a realiza imaginea din poveste. Centrul Constructii:” Casuta bunicutei”. Sarcina de indeplinit la acest sector este sa construiasca din cuburi “Casuta bunicutei” si sa aranjeze pomii. Vor fi apreciati toti copiii pentru modul cum si-au desfasurat activitatea iar dupa ce fac ordine la centre sunt invitati sa se ridice pentru a iesi din sala de grupa: “Randul iute il formam Si spre baie ne-ndreptam”.</p>	<p>Explicatia Conversatia Lucrul individual</p> <p>Explicatia</p> <p>Frontal Exercitiul</p>	<p>Evaluarea orala Aprecieri asupra activitatii copiilor</p>

	<p>Se realizeaza operatia de adunare in fata clasei. $4+1=5$ Fiecare copil rezolva individual sarcina la masa. Cu ajutorul imaginilor copiii vor rezolva problemele. A doua imagine "Capra cu trei iezi"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Din ce poveste face parte imaginea? • Unde pleaca mama capra dupa mancare? • Cate silabe are cuvantul <i>capra</i>? • Alcatuiti propozitii folosind cuvantul "capra". Cate cuvinte are propozitia? Se reprezinta grafic propozitia. <p>"CAPRA ARE 3 IEDUTI HARNICI SI FRUMOSI. 2 AU FOST NEASTAMPARATI SI DE LUP AU FOST MANCATI OARE CATI AU MAI RAMAS?" $3-2=1$</p> <p>A treia imagine- "Cei trei purcelusi".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Din ce poveste face parte imaginea? • Cine vroia sa-i manance pe purcelusi? • Cate silabe are cuvantul <i>lup</i>? • Alcatuiti propozitii cu cuvantul "lup". Cate cuvinte are propozitia? Se reprezinta grafic. <p>"3 PURCEI SE JOACA-N LAC DAR 1 S-A SUPARAT SI IN GOANA A PLECAT. CATI PURCEI RAMAN PE LAC?" $3-1=2$</p> <p>A patra imagine- "Ursul pacalit de vulpe"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Din ce poveste face parte imaginea? • Ce i-a cerut ursul vulpii? • Cate silabe are cuvantul <i>peste</i>?" • Alcatuiti propozitii folosind cuvantul "peste". Spuneti cate cuvinte contine propozitia. Se reprezinta grafic. <p>" VULPEA CEA SIREATA A FURAT 5 PESTI DEODATA SI CUM NU S-A SATURAT</p>	<p>Conversatia</p>	
--	---	--------------------	--

	INCA 1 A MAI FURAT”. 5+1=6		
6. Asigurarea retentiei si a transferului.	In a doua varianta a jocului se va realiza un poster pe care se afla diagrama Venn (doua cercuri care se intersecteaza). Echipa Scufitelor Rosii va completa cercul galben al diagramei iar echipa Albei-ca-Zapada va completa cercul rosu al diagramei. Cele doua echipe vor completa spatiul verde, ce reprezinta intersectia celor doua cercuri, cu elemente asemanatoare din cele doua povesti (personaje pozitive si negative, padurea, vanatorul).	Diagrama Venn Explicatia	Evalurea orala
7. Evaluarea activitatii	Se fac aprecieri asupra activitatii. -Ce am reusit sa realizam azi? Fiecare echipa numara punctele primite. Echipa castigatoare primeste medalia de aur iar cealalta echipa primeste medalia de argint.	Conversatia	Aprecieri frontale si individuale asupra modului de participare la activitate pe tot parcursul zilei.