



Proiect de activitate integrată pentru o zi
- nivel I (grupa mică)

„Câinele, prietenul copiilor”

din cadrul temei săptămânii ***„Câinele”***
și a proiectului tematic ***„Animale mari și mici”***

Tema anuală: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”

Prof. Veluța MAFTEI

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ PE O ZI

„Câinele, prietenul copiilor”

Grupa: mică „Steluțele”

Tema anuală: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”

Proiect tematic: „Animale mari și mici”

Subtema săptămânii: „Câinele”

Tema zilei: „Câinele, prietenul copiilor”

Copiii au sesizat modificările survenite în natură, încălzirea treptată a vremii, alternanța între zilele friguroase și cele cu soare și sunt curioși să afle cauza acestor fenomene. După ce le-am povestit că de fapt, primăvara dorește să îi ia locul iernii și să încălzească pământul, ei au fost încântați să afle mai multe despre această luptă dintre anotimpuri.

Elemente componente ale activității integrate

I. Activități de dezvoltare personală (ADP):

Rutine

- **Salutul-** „Bună dimineața, copii!”
- **Întâlnirea de dimineață-** „De vorba cu cățelușul HAM!”; **prezența, calendarul naturii**

Comportamente urmărite:

- Să exerseze deprinderea de a utiliza formule de salut și de a raspunde adecvat acestora;
- Să descrie caracteristici ale vremii, fenomene ale naturii specifice anotimpului;
- Să relaționeze prin salut și alte norme de politețe;

Metode și procedee: conversația, explicația , exercitiul;

Mijloace de învățământ: : calendarul naturii cu jetoane specifice, câinele de pluș

Forma de organizare: frontală, individuală

Tranziții: “Cățelușul”- joc de mișcare cu text și cânt

II Activități liber alese (ALA 1):

Le voi preciza copiilor faptul că vom desfășura activități

1. Centrul de interes **ARTĂ**- “Câinele”- *lipire*
2. Centrul de interes **ARTĂ**- “Câinele”- *imagini de colorat*
3. Centrul de interes **JOC DE MASĂ**- “Puzzle cu câini”
4. Centrul de interes **ȘTIINȚĂ**- Fișă de lucru “Colorează jucăria din fața cânelui și din spatele lui” – *poziții spațiale*

III. Activități pe domenii experiențiale (ADE)- Activitate integrată

- DȘ- Cunoașterea mediului “Câinele”- observare

IV. Activități liber alese (ALA2)

1. Joc liniștitor: distractiv: “Câinele prinde câinele”
2. Dansul cățelușilor

SCENARIUL ZILEI

I. ADP

Rutine:

Întâlnirea de dimineață:

Activitatea debutează cu întâlnirea de grup între educatoare și copii prin intermediul salutului de dimineață (Bună dimineața, copii!). Educatoarea va realiza prezența prin strigarea după fotografii a copiilor din grupă. În urma acestei activități, vor stabili prezenții și absenții zilei, atât nominal cât și numeric.

Educatoarea inițiază o discuție referitoare la anotimpuri, îndeosebi despre iarnă, se vor adresa întrebări referitoare la fenomenele din natură.

Se va completa Calendarul naturii, prin așezarea jetonului potrivit vremii de afară, ziua, luna și anul în care ne aflăm.

Se anunță Noutatea zilei, și anume tema pe care o vom dezbate “Câinele, prietenul copiilor” alături de solicitarea cânelui HAM printr-un mesaj al zilei (scris pe o lăbuță) de a încuraja copiii să iubească animalele și de a le ocroti

II. ALA1

Copiii sunt orientați către centrele de interes, intuind materialul didactic pregătit.

1. Centrul de interes ARTĂ

Subiect ludic: „Câinele”

Mijloc de realizare: lipire

Sarcina didactică: Organizarea echilibrată a spațiului de lucru; utilizarea corespunzătoare a instrumentelor de lucru: lipici, bețișoare

Obiective operaționale:

O1– să redea corespunzător tema dată prin tehnici învățate anterior;

O2 – să folosească în mod adecvat instrumentele și materialele de lucru puse la dispoziție;

Metode și procedee: munca independentă, explicația, demonstrația, exercitiul;

Mijloace de învățământ: : pisici decupate, carton, bețișoare igienice, lipici;

Forma de organizare: pe grupuri

2. Centrul de interes ARTĂ

Subiect ludic: „Câinele”

Mijloc de realizare: colorare de imagini

Sarcina didactică: Hașurarea imaginilor date, în culori corespunzătoare;

Obiective operaționale:

O1– să respecte conturul dat;

O2 – să utilizeze culorile potrivite;

Metode și procedee: munca independentă, explicația, demonstrația, exercitiul;

Mijloace de învățământ: : imagini cu desene;

Forma de organizare: pe grupuri și individual

3. Centrul de interes ȘTIINȚĂ

Subiect ludic: *“Colorează jucăria din fața cânelui și din spatele lui”*

Mijloc de realizare: fișă de lucru

Sarcină didactică: rezolvarea exercițiilor de pe fișă

Obiective operaționale:

O1– să identifice pozițiile spațiale „în față”, „în spate” ;

O2 – să coloreze jucăriile;

Metode și procedee: exercitiul;

Mijloace de învățământ: : fișe

Forma de organizare: individual

4. Centrul de interes JOC DE MASĂ

Subiect ludic: „Puzzle cu câini”

Mijloc de realizare: exerciții de asamblare în vederea obținerii unei imagini;

Obiective operaționale:

O1– să ordoneze cuburile-puzzle

O2 – să exprime verbal ce imagine au obținut.

Metode și procedee: exercitiul;

Mijloace de învățământ: : joc puzzle;

Forma de organizare: pe grupuri;

III. Activități pe domenii experiențiale- ADE

Domeniul Științe: Cunoașterea mediului înconjurător

Tema zilei: „*Câinele, prietenul copiilor*”

Tipul activității: *predare- învățare(aplicând metoda “Analiza și interpretarea imaginilor”)*

Domenii implicate:

DȘ- Cunoașterea mediului- „ Câinele, prietenul copiilor”- lectură după imagini

Obiectiv cadru: dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător, precum și stimularea curiozității pentru investigarea acestuia.

Obiective de referință:

- să cunoască elemente componente ale lumii înconjurătoare;
- să aplice norme de comportare specifice asigurării sănătății și protecției omului și naturii;

Obiective operaționale:

- O1: să recunoască câinele dintre mai multe animale;
- O1: să observe părțile componente ale corpului câinelui pe baza întrebărilor educatoarei;
- O2: să descrie părțile componente ale corpului câinelui
- O3: să enumere părțile componente ale corpului câinelui;
- O4: să numească în urma convorbirilor și lecturii după imagini mediul de viață al câinelui, hrana, adăpostul, perechea și puiul;

Metode și procedee: observația, conversația, expunerea, explicația, instructajul verbal;

Material didactic: proiector, laptop, jetoane câini- stimulent, câine de pluș, os, mâncare pentru câini, cușcă, casetofon;

Forma de organizare: frontal, pe grupuri, individual

Bibliografie: *Curriculum pentru învățământ preșcolar 2008*

Etapele activității	Conținutul științific	Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	Evaluare
1.Momentul organizatoric	Pregătirea sălii de grupă și a materialului didactic necesar desfășurării activității. În partea din față a sălii sunt pregătite scaunele pentru semicerc iar in partea de mijloc și spate a sălii, mobilierul este așezat pe centre de interes pentru desfășurarea activităților liber alese		Proiector, câinele de pluș, laptop, mancare pentru câini;	Frontală	
2. Captarea atenției	Copiii vor fi anunțați că, dintre toate jucăriile din clasa, una merită o atenție deosebită în această zi. Pentru a ghici despre care jucărie este vorba, li se va spune o ghicitoare: „HAM mă numesc Vreau să vă înveslesc, Un os poate îmi veți da Până n-oi înfometa!” (câinele)	Povestirea		Frontală	
3.Reactualizarea cunoștințelor	După ce copiii intuiesc personajul, câinele va fi adus în fața copiilor. Aceasta va conversa cu preșcolarii despre ce cunoștințe au ei despre animalele domestice (educatoarea este vocea câinelui)	conversația	Câinele de pluș, câinele marionetă	Frontală	Probă orală. Enumerarea animalelor domestice și a aspectelor specifice
4.Anunțarea temei și a obiectivelor	Copiii vor fi anunțați că astăzi vor afla lucruri interesante despre câini	Explicația		Frontală	

<p>5. Dirijarea învățării</p>	<p>Colectivul de preșcolari rămâne așezat în semicerc. Pe ecranul de proiecție va fi proiectată o imagine cu un câine. Copiii au ca sarcină recunoașterea animalului. Câinele de pluș va fi așezată în cușcă.</p> <p>Următoarea imagine, va arăta un cap de câine, iar copiii vor afla că acesta este alcătuit din doi ochi, bot, mustăți și urechi, acoperit cu blană.</p> <p>Următoarea imagine va înfățișa trunchiul câinelui cu cele patru picioare, două în față, două în spate. Li se va preciza copiilor faptul că picioarele îl ajută pe câine să meargă și să alerge.</p> <p>Următoarea imagine va prezenta o codiță de câine, componentă a corpului cu care se termină trunchiul.</p> <p>Sinteza parțială Se vor repeta părțile componente ale corpului câinelui.</p> <p>Analiza capului Se va numi un copil care să pună mâncare și un os în două castronele.</p> <p>În același timp va rula o imagine cu un câine care mănâncă:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cu ce vede câinele mâncarea? (cu ochii) - Câți ochi are câinele? (doi) - Cu ce miroase câinele mâncarea? (cu nasul) - Unde este nasul? (un copil va arăta nasul câinelui de pluș) - Cu ce mănâncă câinele? (cu gura) 	<p>Explicația</p> <p>Lectura după imagini</p> <p>Conversația</p>	<p>Proiector, câinele pluș, câinele marionetă, hrană câini, ghem</p>	<p>Pe grupuri</p> <p>Individual</p>	<p>Proba orală</p> <p>Lecturarea imaginilor cu ajutorul întrebărilor și explicațiilor educatoarei</p>
--------------------------------------	--	--	--	-------------------------------------	---

Li se va spune copiilor că nasul și gura formează botul câinelui.

- Cu ce aude câinele?(cu urechile)

- Câte urechi are câinele? (două)

- La ce folosesc urechile câinelui? (la auz)

Un copil va veni și va arăta urechile.

Sinteza parțială

- se va numi un copil să arate părțile componente ale capului câinelui și se va repeta frontal la ce folosesc. În același timp, va rula o imagine cu un câine.

Analiza trunchiului câinelui

Se va chema un copil să pună mâna pe câinele de pluș;

- Cu ce este acoperit trunchiul câinelui? (cu blană)

- Cum este blana câinelui ? (aspră, lucioasă)

- Ce culoare are ? (albă, neagră, gri, maro, gălbuie). Se vor prezenta mai câini, cu blănițe de culori diferite.

- Cu ce se termină trunchiul? (cu o coadă)

Sinteza parțială

Gâtul leagă capul de trunchi. Trunchiul se termină cu o coadă. Blana poate avea mai multe culori.

Analiza membrelor:

Pe proiector va rula un film cu un câine care merge.

- Cu ce se deplasează câinele dintr-un loc în altul? (cu picioarele)

- Câte picioare are câinele în față? (două)

	<p>- Câte picioare are câinele în spate? (două). - Ce face câinele dacă îl supărăm? (ne poate mușca).</p> <p>Sinteza parțială Câinele are patru lăbuțe care se termină cu niște gheare nu foarte ascuțite).</p> <p>Analiza mediul de viață al pisicii Pe proiector va rula o imagine cu un câine în diverse ipostaze: păzește curtea, animal de companie, salvator, câine la stână, câine-polițist, jandarm, etc. Li se va explica copiilor faptul că acest animal - câinele trăiește pe lângă casa omului, este un animal domestic iubit de oameni, îngrijit și alintat pentru a oferi acestora liniște și voie bună. Perechea câinelui este căteaua iar puiul lor se numește cățeluș. Li se vor proiecta copiilor imagini adecvate.</p>				
<p>Obținerea performanței</p>	<p>Într-un coșuleț, li s-au pregătit copiilor jetoane din plastic care înfățișează diferite părți ale corpului câinelui, precum și elemente specifice: hrana, adapost, pui. Copiii vor trebui să așeze pe tabla magnetică, în ordinea corespunzătoare, părțile componente ale corpului. Se va începe cu capul, apoi trunchiul, picioarele și coada. Apoi se vor așeza hrana, un pui</p>	<p>exercițiul</p>	<p>Jetoane plastificate</p>	<p>Frontal</p>	<p>Proba practică</p>

	lângă câinele obținut, o cușcă, un os, etc.				
Evaluarea	Copiii vor repeta denumi animalul despre care au aflat lucruri interesante, părțile componente ale corpului, mediul de viață, hrana și foloase. Fiecare copil va fi recompensat cu o bulină- cățel pentru răspunsurile și participarea la activitate.	Conversația		Frontal	Aprecieri verbale

IV. ALA 3- Jocuri liniștitoare:

„Câinele fuge după lup”

Copiii vor sta așezați în cerc, pe scăunele. Unui copil i se va da în mână o marionetă-lup, iar altui copil, la distanță de 2-3 copii, i se va da o marionetă-cățel. Copilul cu lupul îl va da din mână în mână celoralți copii, iar cel cu câinele asemenea. Dacă copiii nu sunt atenți să prindă repede lupul, câinele îl va ajunge.

„Prinde osul și zi „ham”!”

Copiii vor sta așezați în cerc, pe jos. Un copil va veni în mijloc și va arunca osul de plastic altui copil. Cel ce prinde osul spune „HAM” și trece în mijloc, ș.a.m.d.

