



**PROIECT ACTIVITATE INTEGRATĂ**

**PROF. ÎNV-PREȘC.:**

**BRULEA VALENTINA MARIANA**

**GRUPA MARE A  
"GREIERAȘII"**

**GRĂDINIȚA CU P.P. NR.1  
TURNU MĂGURELE**

# PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

**Prof.Înv.Preșcolar:** Brulea Valentina Mariana

**Grădinița cu P.P.Nr.1** Turnu Măgurele

**Grupa:** Mare A „Greierașii”

**Tema anuală:** „Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim ?”

**Tema proiectului:** „Călătorie în lumea poveștilor ”

**Subtema:** „Cufărul cu povești ”

**Tipul de activitate:** Consolidare – verificare de cunoștințe

**Forma de realizare :** Activitate integrată (ADP+ALA+ADE) : „Cufărul cu povești”

**Durata:** o zi

**Locul desfășurării :** Sala de grupă

## COMPONENȚA ACTIVITĂȚII:

- Activități de dezvoltare personală ( Întâlnirea de dimineață)
- Jocuri și activități didactice alese:

Ala I: 1.Construcții „**Castelul fermecat** ”

2. Artă: „**Imagini de poveste** ”-colorare

3. Joc de masă: „**Descoperă povestea !** ” - puzzle

Ala II: Joc cu text și cânt: “Am o căsuță mică ”

- Activități pe domenii experiențiale:  
Activitate integrată( D.L.C. + D.O.S. ): “Cufărul cu povești ”



## SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Consolidarea, verificarea și sistematizarea cunoștințelor despre poveștile și basmele învățate și educarea capacității de a exprima verbal și nonverbal emoții, sentimente, idei și opinii proprii.

## OBIECTIVE :

### La sfârșitul activității copiii trebuie:

- să recunoască personajele din povești pe baza unor ghicitori sau pe baza prezentării realizată de către personaje;

- să completeze propozițiile eliptice cu expresii potrivite;

- să identifice și clasifice personajele în : personaje pozitive și negative, să stabilească trăsăturile morale și de caracter ale acestora;
- să formuleze /să răspundă la întrebări puse în legătură cu conținutul poveștilor;
- să se exprime corect, coerent și logic în expunerile făcute;
- să asocieze personajele cu cadrul adecvat;
- să compună un model repetitiv din paste făinoase ;
- să picteze pastele făinoase.

**METODE ȘI PROCEDEE:** conversația, explicația, surpriza, exercițiul, instructajul verbal, expunerea, trierea aserțiunilor, problematizarea, jocul, ghicitori, piramida, turul galeriei, aprecieri verbale.

**MATERIAL DIDACTIC:** calendarul naturii, prezența zilei “Trenulețul cu povești”, siluete cu personaje din povești pentru prezența zilei, puzzle-uri cu povești, fișe de lucru, creioane colorate, scrisori, cufăr, imagini cu scene din povești, ghicitori, imagini cu personaje din povești, panoul Piramida personajelor, panouri personaje pozitive/negative, Cd cu cântece, panou cu rezultate concurs, recompense – dulciuri și diplome.

**DURATA:** 1 zi

**FORMA DE ORGANIZARE:** frontal, individual, în grupuri mici.

**BIBLIOGRAFIE:**

- „*Curriculum pentru învățământul preșcolar* “ – editura DPH – București 2009;
- „*Metode interactive de grup*”, Ghid metodic, editura Argeș, 2006;
- „*Ghid pentru proiecte tematice*” Editura Humanitas Educațional, București, 2005
- „*Tradițional și modern în învățământul preșcolar românesc* ” , Editura Omfal Esențial , București , Lespezeanu Monica.

# SCENARIUL ZILEI



Activitatea zilei începe cu Întâlnirea de dimineață.

Copiii sunt așezați în semicerc pentru a stabili fiecare contact vizual cu toți membrii grupei.

Salutul : „Bună dimineața, personaje din povești!”. Educatorea salută prima, apoi copiii vor continua salutul în funcție de ecusonul primit cu un personaj dintr-o poveste.

Prezența se realizează prin așezarea siluetelor personajelor în “Trenulețul cu povești”.

Calendarul naturii: li se va cere copiilor să precizeze cum e vremea în această dimineață și cum au venit îmbrăcați până la grădiniță, dacă le-a fost cald sau frig și vor completa calendarul naturii, specificând anotimpul, starea vremii, cu ajutorul etichetelor tipărite și cu simboluri corespunzătoare.

**Împărtășirea cu ceilalți:** „Piticul vesel/Piticul cel trist”

Copii sunt solicitați să realizeze o întâmplare/moment din viața lor prin care au experimentat sentimente de tristețe sau bucurie. Se alege câțiva copii care vor împărtăși colegilor cele solicitate. Ceilalți copii ascultă cu atenție ce spune copilul numit, apoi pun întrebări. Copilul care a povestit răspunde la întrebări.

Prin **tranziția** joc cu text și cânt : „Câte unul pe cărare ” se face trecerea la centre.

Copiii se vor deplasa către centrele de activități și își vor alege centrul la care doresc să lucreze. La centrul **Construcții**, copiii trebuie să construiască un castel pentru Zâna poveștilor. La centrul **Artă**, copiii vor colora diferite imagini din povești. La centrul **Joc de masă**, copiii trebuie să descopere povestea cu ajutorul puzzle-lor.

Copiii trebuie să rezolve sarcinile corect din fișa de la acest sector.

După dorința copiilor, ei pot trece și la alt sector de activitate.

După ce copiii și-au îndeplinit sarcinile de lucru și se face analiza, trecem la activitățile pe domenii experiențiale prin tranziția “ Noi suntem piticii”, joc cu text și cânt.

Următoarea sarcină pe care trebuie să o îndeplinim este activitatea DLC cu titlul „Cufărul cu povești” joc didactic.

Copiii sunt împărțiți în două echipe: echipa Albei ca Zăpada și echipa motănelor.

Pe rând vom deschide câte un plic și vom rezolva sarcinile aflate în acesta.

- **Sarcina didactică:** descoperirea răspunsului la ghicitori; stabilirea corectitudinii sau incorectitudinii unor enunțuri referitoare la anumite situații, întâmplări din povești; completarea propozițiilor eliptice cu expresii potrivite; identificarea și clasificarea personajelor în: personaje pozitive și negative; stabilirea trăsăturilor

morale și de caracter ale acestora; dezlegarea ghicitorilor, alegerea corectă a jetoanelor în funcție de răspuns și așezarea lor în „Piramida Personajelor”.

- **Regulile jocului:** Copilul ales de educatoare va răspunde la întrebare, pentru fiecare răspuns corect echipa este recompensată.
- **Elemente de joc:** surpriza, cufărul fermecat, aplauze, folosirea versurilor, ghicirea, mânăuirea materialului.

Ultima probă este aceea din cadrul **DOS** unde Zâna Poveștilor îi roagă pe copii să realizeze coliere din paste făinoase pentru Albă ca Zăpada.


Pentru că au trecut cu bine toate aceste probe, echipa care a adunat cele mai multe mere de aur câștigă. Copiii sunt recompensați cu dulciuri și diplome.

În încheiere ALA 2 fiecare copil este invitat să desfășoare jocul cu text și cânt “Am o căsuță mică”.

# DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII



Etapetele activității:	Conținut științific:	Strategia didactică:		Evaluare /Metode și indicatori:
		Metode didactice	Mijloace de învățământ	
<b>1.Moment organizatoric</b>	Organizarea spațiului și a climatului educațional într-un mod optim desfășurării activităților.			Globală-observația
<b>2.Captarea atenției</b>	<p>Introducerea în activitate</p> <p>Captarea atenției se realizează prin intermediul educatoarei, care le-a adus un plic și un cufăr fermecat primite de la Zâna Poveștilor.</p> <p>„Am venit la voi, aici, Din lumea poveștilor. Aș avea o întrebare : Știți voi cum mă cheamă, oare?</p> <p>Am venit la voi în zbor, Ca să vă cer ajutor! Nu știu cum s-a întâmplat Poveștile s-au încurcat. Copiii ascultă melodia : „ „Ursul păcălit de vulpe. ” Voi prezenta copiilor cufărul fermecat pe care l- am primit din partea Zânei Poveștilor. În cufăr se află o scrisoare (Anexa 2). Voi citi scrisoarea în care Zâna Poveștilor le spune copiilor</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Expunerea</p>	<p>-Cufărul fermecat</p> <p>-plicuri cu materialele necesare desfășurării jocului didactic</p> <p>-plicul cu povestea unei fetei care a încurcat poveștile</p> <p>Anexa 1</p>	

	<p>că va destrăma vraja numai dacă ei vor rezolva anumite sarcini și vor trece cu bine prin aceste încercări, la fel ca personajele din poveștile cunoscute. În felul acesta ei vor demonstra că iubesc poveștile, că le place să asculte povești, deoarece din povești învață multe lucruri bune.</p>		<p>-Scrisoarea de la Zâna Poveștilor</p> <p>Anexa2</p>	
<p><b>3.Anunțarea temei și a obiectivelor</b></p>	<p><i>„În cufăr, voi găsiți ,</i>  <i>Tot ce vă doriți ,</i>  <i>Ca vraja să o dezlegați,</i>  <i>Poveștile să aranjați</i>  <i>Și astfel să ne ajutați!</i>  <i>Din suflet vă vom mulțumi</i>  <i>Când în poveștile noastre ne vom regăsi!”</i></p> <p>-,„Sunteți de acord să o ajutăm pe Zâna Poveștilor și celelalte personaje să-și găsească poveștile?”</p> <p>Jocul de astăzi se numește: „Cufărul cu povești ”.</p>	<p>Explicația</p> <p>Conversația</p>		





	<p><b>Proba nr.1.</b>  <b>-Joc–exercițiu de</b>  <b>„spargere a gheții”:</b>  <b>„Atent dacă vei fi,</b>  <b>personajul vei ghici!”-</b>          prezentarea unor ghicitori          despre personaje          cunoscute:  <i>„Personajul să-l ghicești          E din cartea de povești!”</i>  <i>„Pe mama capră o          ascult/Ușa eu nu o deschid          Ghiciți oare cine sunt?”</i>          ( iedul cel mic – Capra cu          trei iezi de I. Creangă)          • <i>„Când miros de pește mi-          a venit/ Eu moartă-n drum          m-am prefăcut”</i> (vulpea –  <i>Ursul păcălit de vulpe</i> de I.          Creangă)          • <i>„De când mama a murit/          Tare greu am mai trăit          Mama rea nu mă          iubește/ Doar la lucru mă          silește          Și-așa frântă, necăjită/          Cad pe vatră obosită”</i>          (Cenușăreasa –  <i>Cenușăreasa de Frații          Grimm</i>)          • <i>„Lupul rău m-a păcălit/          Înăuntru l-am poftit          Crezând că-i nepoata          mea/ Și pe loc m-a          înghițit”</i>          (bunicuța – <i>Scufița Roșie</i>          de Charles Perrault)          • <i>„Într-o raclă de cleștar/          Doarme fără viață fata,          I-a rămas în gât bucata/          Mărului otravitor...          – Știți voi oare copilași,/</i>  <i>Cărui basm suntem          părtași?”</i>          (Alba-ca-zăpada și cei          șapte pitici de Frații          Grimm)          • <i>„Sunt un personaj vestit/          Dintr-o poveste-am venit          Și-am pedepsit fără de          veste/ Un lup – și el tot din          poveste”</i>          (vânătorul – <i>Scufița Roșie</i>          de Charles Perrault)          • <i>„Eu sunt sprinten,</i></p>	<p>-exercițiul          -expunerea          -conversația</p>	<p>-ghicitorile</p>	<p>Evaluare orală</p>
--	--	--	---------------------	-----------------------

pintenat/ Bogății am adunat”  
(cocoșul – Punguța cu doi bani de I. Creangă)

**Proba nr.2**

**-Joc-exercițiu:**

„-Am spus bine ,n-am spus bine?

Voi citi copiilor 4 propoziții inspirate din poveștile învățate ,iar copiii stabilesc corectitudinea sau incorectitudinea enunțului formulat :

-„Lupul avea gânduri bune și a sfătuit-o bine pe Albă –ca- Zăpada.”

-„Deschizând lada ,o mulțime de balauri au ieșit dintr-înșă și pe loc au mâncat pe babă cu fată cu tot , de parcă n-au mai fost pe lumea asta.”

-„Hai,Cenușăreaso,și tu la petrecere ,o roagă mama vitregă și cele două surori.”

-„Cocoșul și găina au făcut ouă moșneagului.”

**Proba nr.3.**

Joc – exercițiu

„Completează ce lipsește!

-„Ca să-și facă glasul frumos și clar,

Lupul s-a dus la...(fierar).

-„În casa cu lucruri mici, Locuiau cei șapte ...(pitici)

-„Iedul cel mic era ...(...cuminte) ,iar iedul cel mare era...”(neascultător)

-„Vulpea a păcălit pe....”(urs.)

**Proba nr.4.**

-Fiecare echipă va primi câte un plic unde sunt siluete ale personajelor din povești.

Pe un panou care este împărțit în două (o parte albă și una neagră) ei trebuie să așeze personajele în funcție de trăsăturile lor

-exercițiul

-expunerea

-problematizarea

-explicația

- trierea aserțiunilor

Explicația

Exercițiul

Siluete cu personaje din poveștile menționate.

Panouri.



	<p>de caracter : personaje pozitive –personaje negative:          -„Scufița Roșie “          -„Împărăteasa”          -„Ied”          -„Motanul Încălțat”          -„Cenușăreasa”          -„Alba ca Zăpada”          -„Pinocchio”          -„Geppeto”          -„Urs”          -„Vulpe”          -„Vânător”          Copiii vor numi faptele care îi fac buni sau răi.          Îi voi întreba cu ce personaj din aceste povești ar dori să semene și să motiveze alegerea făcută.</p>	Problematizarea		
<b>6.Obținerea performanței</b>	<p>Pe baza răspunsurilor la ghicitori, copiii realizează Piramida poveștilor:  <b>1.</b>Pe cărare tot mergând/          A-ntâlnit lupul flămând./          De sfatul mamei a uitat/ Și greșeala a costat!/ Ghici, ghici cine este? (Scufița Roșie)          Și pe iezi și pe Scufiță/          Imediat i-a înghițit./ Dar i-a venit de hac cumătra/ Și vânătorul iscusit!/ Ghici, ghici cine este? (Lup)          Lupul rău m-a păcălit./          Crezând că-i nepoata mea/          Înăuntru l-am poftit/ Și pe loc m-a și-nghițit!/ Ghici, ghici cine este? (Bunica)  <b>2.</b> A avut o coadă lungă./          Lungă, mare și stufoasă/ Și o mai avea și astăzi/ Dacă nu se lăcomea/ Să prindă pește mult din baltă/          Precum vulpea l-a-nvățat!/ Ghici, ghici cine este? (Ursul)          Tare-i greu să fii ca ea/ Că toți o vorbesc de rău:/ Spun că-i hoasă, că-i vicleană/          Ori că minte...și-i pare rău!/ Ghici, ghici cine este? (Vulpea)  <b>3.</b> Cucurigu!          Cucurigu!/Hai, deschide</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Piramida</p>	<p>Ghicitori</p> <p>Panou cu Piramida poveștilor</p> <p>Siluate personaje din povești</p>	Evaluarea orală

	<p>iute poarta, / Moșule, că am venit/ Cu doi bani gășiți în pungă/Și cu ce-am agonisit./Cucurigu ! Cucurigu!/Strig de zor să m-auziți,/În ograda moșului/Rog cu toții să poftiți! (Cocoșul)</p>			
<b>7.Evaluarea</b>	<p>Se propune rezolvarea unei fișe de lucru. Sarcina de lucru: -Unește cu o linie personajul cu povestea din care face parte!</p>	Explicația	Fișe de lucru	Evaluarea scrisă
<b>8.Asigurarea retenției și a transferului</b>	<p><b>DOS:</b> <b>Tema : „ Colierul Albei-ca-Zăpada”,</b> Voi recita câteva versuri pentru a realiza trecerea la activitatea practică: <b>„Când credeam c-am terminat ,</b> <b>Și că vraja –am alungat</b> <b>Am găsit încă un plic .</b> <b>Trebuie să ne grăbim</b> <b>Fiindcă timp mai e puțin .</b> <b>Proba aceasta de sfarșim</b> <b>Toți copiii vor putea</b> <b>Povești iarăși asculta.”</b> Copiii primesc pe măsute materialele necesare realizării următoarei sarcini: <b>„Colierul Albei-ca-Zăpada”</b> Intuim materialele primite pe măsute și voi demonstra tehnica de lucru verbalizând acțiunile făcute. Execut împreună cu copiii exerciții de încălzire a mușchilor fini ai mâinii : <b>„Batem palmele cu zor ,</b> <b>Batem palmele cu spor</b> <b>1,2-1,2</b> <b>Faceți toți la fel ca noi!</b> <b>Pe mânuțe ne spălăm ,</b> <b>Curat noi ca să lucrăm.</b> <b>-1,2-1,2</b> <b>Faceți toți la fel ca noi !”</b> În timp ce copiii lucrează , urmăresc activitatea</p>	<p>Conversația</p> <p>-Explicația</p> <p>Turul</p>	<p>-coșulețe ,</p> <p>-paste făinoase,</p> <p>-snururi,</p> <p>etc.</p>	

	<p>fiecăruia oferind indicații și ajutor celor care întâmpină greutăți.</p> <p>După ce au terminat de lucrat, colierele Albei-ca-Zăpada, vor fi fixate pe două panouri, se va face turul galeriei, vor fi analizate și apreciate lucrările colective sau individuale realizate.</p> <p>Grupurile revin la locul inițial.</p> <p>Voi preciza –pentru că au rezolvat toate sarcinile, vraja s-a destrămat și personajele din povești vor putea să meargă cu trenulețul la marele bal care v-a avea loc la castel.</p>	galeriei		<p>Probă practică</p> <p>Analiza lucrărilor.</p>
<b>9.Încheierea activității:</b>	<p>Voi face aprecieri referitor la modul cum s-a desfășurat întreaga activitate și se desemnează echipa câștigătoare.</p> <p>Drept recompensă, copiii vor primi diplome cu personaje din povești și dulciuri. Vom încheia activitatea interpretând cântecul : „Am o căsuță mică ”.</p>	<p>Conversația</p> <p>Surpriza</p>	<p>Dulciuri</p> <p>Diplome</p>	<p>Aprecierea comportamentului copiilor</p>

## ANEXA 1

### Povestea lui Denis

A fost odată ca niciodată un băiețel foarte zglobiu pe nume ,Denis.Spun că era foarte zglobiu deoarece tot timpul era în mișcare ,nu îi plăcea să stea într-un loc și mai ales să asculte poveștile ,basmelor ,poeziile pe care i le spuneau sau i le citeau mama ,bunica sau doamna educatoare (am uitat să vă spun că Denis avea vreo 5 ani.)

Cand mama sa îi citea o poveste, el îi spunea că o ascultă doar dacă are voie ca în același timp să se joace și la calculator ,iar mama îi dădea voie gandindu-se ca în timp ce se joacă băiatul aude și înțelege ce i se citește.

Cand bunica îi citea sau voia să i spună o poveste din multele povești pe care le știa,Denis îi cerea să fie lăsat să se joace și cu mașinuțele pe care le îndrăgea foarte mult (chiar avea o mașinuță de care nu se despărțea nici cand dormea.)Bunica îl lăsa să se joace chiar dacă uneori observa că Denis nu este atent la ce spunea dansa.Dacă îl întreba ceva dintr-o poveste pe care tocmai o terminase ,Denis îi spunea că știe dar nu are chef să-i răspundă.

Chiar și la grădiniță ,cand doamna educatoare le spunea sau le citea copiilor o poveste ori învățau vreo poezie ,prietenul nostru își găsea mereu altă ocupație :se așeza lângă coșul cu jucării și era mai mult atent la ele ,se juca cu mașinuța lui de care nu se despărțea niciodată și nu era atent la ce spunea doamna educatoare.

Dar într-o zi ,doamna educatoare i-a anunțat că vor avea o activitate la care să asiste toți părinții și bunicii lor și în care să vorbească despre povești.Toți copiii s-au bucurat deoarece iubeau poveștile și știau foarte multe, numai Denis a căzut pe gânduri .Știa și el foarte multe personaje din povești dar nu reușea să-și aducă aminte din ce poveste fac parte fiecare și ce au făcut ele.

Și-a dat seama că la activitatea la care vor veni atat mama cat și bunica să-l vadă,el o să le dezamăgească. Dansule i-au spus așa de multe povești și se așteptau ca el să fie printre copiii care vor răspunde foarte bine .Ce era de făcut? A stat și s-a gândit puțin și apoi,cu capul plecat de rușine a mers la colegii săi și i-a rugat să descurce poveștile, să facă ordine în ele deoarece erau tare încurcate în capul său:

-Scufița Roșie a mancat un lup.

-Albă-ca-Zăpada și-a pierdut pantoful la bal.

-Cenușăreasa sta în căsuța piticilor.

-Vulpea l-a păcălit pe cocoș și multe alte încurcături.

La început copiii, colegii săi s-au distrat de ceea ce auzeau de la Denis și i-au pus numele : Zăpă –de la cat de zăpăcite erau toate în capul său .

A avut noroc Denis că avea colegi buni și deștepți care l-au ajutat să facă ordine în povești și să-și dea seama de cat de frumoase sunt și cate lucruri poți învăța din ele –mult mai multe decat din jocurile cu mașini de la calculator.

## ANEXA 2

### DRAGI COPII,

*După cum cred că ați aflat Zăpăcilă ,musafirul vostru de astăzi ,m-a supărat deoarece tocmai am aflat că cei mai buni prieteni ai mei ,copiii,au început să mă părăsească,preferă să joace jocuri pe calculator în loc să asculte povești.De aceea am vrăjit toate cărțile să nu mai poată fi citite și le-am interzis personajelor din povești să participe la carnavalul care ar trebui să aibă loc la palatul meu.*

*Doamna voastră educatoare mi-a spus că voi încă sunteți prietenii mei și cum am văzut deja ,știți multe lucruri despre acestea ,ceeace mă bucură nespun,că știți multe povești și vreți să mă ajutați ,dar eu am să vă supun unor probe,ca nu cumva printe voi să fie vreun intrus. În cutăruul fermecat pe care vi l-am trimis aveți sarcinile pe care va trebui să le rezolvați și dacă veți reuși ,veți scăpa de vrajă și veți descoperi că poveștile sunt comori neprețuite.*

*Eu sunt convinsă că voi iubiți poveștile ,că vă place să le ascultați deoarece învățați din ele multe lucruri bune.*

*Succes!*

*Cu mult drag,Zâna Poveștilor.*

