

The Catalogue of Projects and Inspirations

IT WAS CREATED AS PART OF THE PROJECT



Erasmus+



TRAVELLING PROJECT
- a Journey to Future Competences



Erasmus+



Publicarea finanțată de fondurile Comisiei Europene în cadrul programului Erasmus +

Publicarea a fost implementată cu sprijin financiar din partea Comisiei Europene.

Publicarea reflectă numai poziția autorilor săi, iar Comisia Europeană și Agenția națională a programului Erasmus + nu sunt responsabili pentru conținutul său substanțial.

PUBLICAREA GRATUITĂ



Catalog de proiecte și inspirație

Mici proiecte (proiecte de scurtă durată)

Metoda cutiei călătoare- în învățământul preșcolar

Autori: Agnieszka KUCHARSKA,
Agnieszka Unczur Tracińska și Paulina Dubilas
Grădinița nr 206 Łódź Polonia

Trăim în vremuri când toate schimbările sunt atât de rapide, încât este greu să le urmăm. Ceva inovator astăzi, poate fi rutină pentru jumătate dintre oamenii de mâine, din întreaga lume. De aceea există o cerere pentru schimbări de actualitate în domeniul educației, care să permită educarea copiilor pentru viitor, dezvoltarea încrederii în sine și identificarea propriului drum într-o lume imprevizibilă.

Atunci când am dezvoltat metoda ”cutiei călătoare” pentru preșcolari, am vrut să lăsăm copiii să abordeze problema, surpriza pe care am pregătit-o pentru ei. Oferiți copiilor posibilitatea de a lucra creativ, adaptat nevoilor celor mai mici preșcolari și procesului educațional care se desfășoară în prima etapă a educației. Scopul nostru a fost să arătăm o modalitate de lucru cu copiii prin implementarea de proiecte mici (care durează o zi sau două) în care să poată descoperi, gândi și rezolva problema singuri și să creeze o nouă soluție. În acest stadiu, dezvoltăm așa-numita creativitate fluidă, cum preciza de prof. Edward Nečka "procesele elementare cognitive, emoționale și motivaționale care determină posibilitățile omului în domeniul generării de noi idei, nu reprezintă nimic altceva decât un depozit, o oportunitate, un potențial, o componentă indispensabilă și o condiție prealabilă pentru dezvoltarea altor tipuri de creativitate legate de niveluri mai înalte de analiză. Componentele cognitive ale creativității lichide sunt procesele responsabile pentru generarea de noi idei, mai ales procesul de gândire divergentă, împreună cu modurile creative de funcționare a atenției, percepției, imaginației și a cunoștințelor conceptuale care o susțin ".

Am observat că un element important al educației moderne este nevoia de a învăța copiii cum să rezolve problemele și să învețe cum să le gestioneze. Cu toate acestea, regulile învățate rapid încetează să mai funcționeze atunci când aceste probleme se schimbă, deci este important să ne concentrăm asupra procesului de rezolvare a problemei, transformând sau arătând posibilitatea de a face față acestei probleme. Căutarea de soluții pentru probleme, activitățile creative cu copiii sunt obiectivele care ne-au condus în activitatea de implementare a proiectului.

CUTIA CĂLĂTOARE- PROIECTE CĂLĂTOARE SAU CUM A APĂRUT IDEEA PROIECTULUI

Ideea proiectelor călătoare a apărut în colectivul cadrelor didactice de la Przedszkole Miejskie nr. 206 din Polonia și a fost dezvoltată în cadrul proiectului eTwinning numit ”Cutia călătoare”. Acesta a oferit ideea de cutii ca element de demarare a metodei ”cutiei călătoare” în cadrul instituției noastre. La început, cutiile create de cadrele didactice, au călătorit de la o grupă de copii la alta, în cele din urmă și-au început călătoria prin lume. Proiectul a atras un interes deosebit, astfel încât nu numai în Polonia a devenit o preferință, ci și la nivelul Europei. Acest fapt a determinat dezvoltarea ideii și elaborarea metodei în cadrul programului Erasmus + TRAVELLING PROJECT –A JOURNEY TO FUTURE COMPETENCES. Țara

coordonatoare a proiectului a fost Polonia, iar țările partenere au fost: Bulgaria, Grecia, Lituania, Letonia, Portugalia, România, Turcia și Italia.

Ca parte a proiectului, echipa a elaborat cutii care să vizeze 5 domenii:

- artă, inclusiv muzică, teatru și abilități manuale;
- matematică cu utilizarea TIC și jocuri de masă;
- educație pentru societate, în ceea ce privește toleranța și integrarea;
- natură și ecologie;
- educație fizică și educație pentru sănătate;
- cultură regională.

În cadrul ”proiectelor călătorești”, copiii au primit o cutie închisă, pe care au deschis-o alături de cadrul didactic. Conținutul a depins de inventivitatea profesorului care a pregătit planul de activitate, de modul în care dorea să modeleze lucrul cu copiii și ce voia să le arate. Conținutul cutiilor a fost realizat manual sub forma de materiale pentru diferite tipuri de activități: teatru, jocuri, jocuri de masă, păpuși și materiale pentru activități viitoare. Fiecare cutie-proiect conținea planul de activitate, tematica abordată și cardul proiectului - harta așteptărilor și rezultatelor.

În metoda elaborată de echipa parteneră, planurile de activitate au inclus educația bilingvă la un nivel adecvat copiilor:

- introducerea proiectului,
- desfășurarea activității
- sinteza

Cardul proiectului a fost o imagine a așteptărilor, a acțiunilor concrete și a unui câmp de transformări și de creare de noi căi pentru a descoperi sau a transforma tema sau activitatea descrisă în planul de activitate. Scopul vizat decarele didactice în timpul implementării proiectului a fost acela de a avea capacitatea de a transforma conținutul cutiilor-proiect în activități de lucru cu copiii, din diverse domenii. Planurile de activitate dezvoltate și cardurile de proiect au fost postate pe site-ul proiectului, pe platforma eTwinning și constituie o bază de inspirație pentru toți profesorii interesați.

ASPECTE ALE METODEI MICILOR PROIECTE:

1. **Atmosfera** - activitățile copiilor desfășurate într-o atmosferă de joc nerestricționat și prietenos, care permite copilului să se deschidă, să se exprime liber, și în același timp, să se bucure de o acceptare deplină de la ceilalți, în cadrul grupului, precum și de sentimentul de securitate oferit de cadrul didactic.
2. **O singură zi** - implementarea proiectului ca o serie de situații de învățare diferite care au loc într-o singură zi, cu posibilitatea de a se extinde la mai multe dacă copiii sunt activi și interesați în dezvoltarea proiectului respectiv și transformarea acestuia.
3. **Competențe** - implementarea sarcinilor și activităților în domeniile de bază ale activității copilului, dezvoltarea competențelor-cheie, în conformitate cu curriculumul de bază aplicabil pentru o anumită etapă educațională. Această metodă oferă profesorului posibilitatea de a îndeplini sarcinile programului adoptat în mod egal cu alte probleme pe care le-a ales, dar și de posibilitatea de a urmări interesele grupului de copii pe care îl coordonează.
4. **Distracție** - forma principală de acțiune este activitatea și creativitatea copiilor implicați în jocuri inspirate și spontane, folosind materiale diferite și atipice.

5. **Timpul** - lipsa de restricții temporale a unei activități educaționale - metoda se bazează în principal pe joc și explorare, iar distracția de a fi implicat în "ceva" sau alături de "cineva" poate dura întreaga zi pentru copiii care sunt interesați de această activitate.
6. **Participarea voluntară** la activitățile oferite și activarea prin acțiunea creatoare a profesorului.
7. **Descoperirea** - încurajarea copilului, analizarea situației, trezirea curiozității, formarea intereselor și a pasiunilor sale, stimularea entuziasmului.
8. **Probleme** - plasarea unui copil în situații de problematizare prin formularea unor propuneri diferite sau a unor sarcini deja pregătite care vizează un anumit scop, însă calea spre posibilele soluții este găsită sau creată de copil. Acest aspect se referă la toate problemele și întrebările adresate copilului.

OBIECTIVELE METODEI MICILOR PROIECTE:

1. Dezvoltarea unui sentiment de siguranță, acceptare și libertate în acțiune.
2. Formarea independenței în acțiune, evaluarea rezultatelor sarcinii și depășirea dificultăților.
3. Dezvoltarea abilităților de a face alegeri în ceea ce privește scopul, mijloacele și metodele de implementare.
4. Modelarea imaginației creative, ingeniozității și inițiativei și formularea acestora în formele de exprimare disponibile.
5. Activarea gândirii copiilor prin situații și sarcini "deschise", referitoare la nevoile, interesele și experiențele copiilor.
6. Îmbunătățirea deprinderilor și abilităților deja existente din toate domeniile educației prin stimularea, inspirarea sau gestionarea activității creative a copiilor.
7. Stimularea operațiunilor de bază și a proceselor mentale, în special gândirea divergentă, care este o condiție indispensabilă pentru achizițiile creative ale preșcolarilor.

METODA

Metoda micilor proiecte - metoda "cutiilor călătoare" - este o metodă interdisciplinară, care presupune o autonomie și o responsabilitate semnificativă în învățarea copiilor. Copiii, în timp ce lucrează la proiectele lor, ar trebui să aibă acces liber la obiectele și elementele care sunt sursa descoperirilor lor. În timpul activităților, copiii pot lucra în grup sau individual. Această metodă ajută la crearea unei echipe integrate, în care copiii, prin munca în grup, învață să rezolve problemele, să asculte în mod activ, să comunice eficient și să câștige încredere în sine. Metoda proiectului stimulează copiii pentru a-și planifica și organiza activitatea, precum și pentru a finaliza activitățile. În timpul proiectului, lucrările au loc într-un timp și ritm stabilite individual. Această metodă face posibilă experiența solidarității și bucuriei efortului comun, precum și un sentiment de identificare cu sarcina.

Micile proiecte ar trebui să se caracterizeze prin :

- Asimilarea cunoștințelor printr-o manieră distractivă datorită descoperirii și rezolvării problemelor
- Activitatea copiilor nu se bazează doar pe asimilarea de noi cunoștințe sau experiență ci și pe dezvoltarea abilităților și stimularea formulării de întrebări
- Copiii abordează subiecte de care sunt interesați și care reprezintă nevoile lor naturale
- Introducerea aspectelor teoretice are loc după cum este necesar și rezultă întotdeauna din activitățile practice desfășurate, efectele obținute și creativitatea copilului

Pentru a putea lucra eficient cu metoda proiectelor mici, trebuie să fie urmate anumite faze de lucru, cum ar fi:

- Surpriza - debutul proiectului
- Implementarea temei, introducerea jocului
- Distracție în cadrul grupului
- Implementarea proiectului și transformarea spontană a subiectului
- Prezentarea rezultatelor activităților copiilor

Metoda proiectelor mici (de scurtă durată) nu este la fel de consumatoare de timp ca metoda proiectului, nu necesită o reorganizare amplă a timpului de lucru, a stilului de muncă din partea cadrului didactic și a copiilor. Nu ne concentrăm pe efectul proiectului, ci pe operațiunea în sine. Atitudinea cadrului didactic, care ar trebui să fie un partener care interacționează cu copiii, este extrem de importantă. Rolul său este de a introduce o atmosferă de lucru extraordinară, de basm și bucurie, care îi încurajează pe copii să acționeze.

CARDUL PROIECTULUI

Cadrul didactic trebuie să specifice și să își regândească obiectivele didactice și educaționale în timpul pregătirii proiectului. Există un card al proiectului în care se pot planifica activitățile și obiectivele așteptate pentru a realiza și a dezvolta o hartă mentală a subiectului și pentru a se pregăti pentru posibilele direcții ale muncii copilului.

CARDUL PROIECTULUI/ CUTIEI-

HARTA PROIECTULUI–așteptările copiilor

PAȘI DE LUCRU ÎN CADRUL PROIECTULUI

PASUL I-DEBUTUL PROIECTULUI		PASUL II-DERULAREA PROIECTULUI		PASUL III-ÎNCHEIEREA PROIECTULUI	
direcții de dezvoltare a temei proiectului		vizite ale experților		rezultate așteptate	
obiective ale proiectului		activități în grădiniță		modalități de verificare a cunoștințelor copiilor și a deprinderilor formate	



materiale		activități în aer liber		modalități de diseminare	
-----------	--	-------------------------	--	--------------------------	--

DISTRACȚIE

În învățământul preșcolar și în mica școlaritate, educația ar trebui să se bazeze pe joc, pe jocul cu cineva sau ceva, pe imitație și observare. Indiferent de tipul de activitate de joc pe care copiii o preferă, este întotdeauna o acțiune cedetermină copiii să fie inventivi, încurajează răbdarea, încăpățânarea/ perseverența și, mai presus de toate, educă încrederea în propriile puteri și încrederea în sine. Soluționarea problemelor în mod creativ ar trebui să aibă loc într-o atmosferă de bucurie, astfel sarcinile dificile devin mai ușoare. Jocul vă permite să vă eliberați de tensiunea care adesea însoțește problemele grupului dumneavoastră de copii, acceptarea de sine și încrederea în sine. Locul central în lucrul cu copiii este ocupat de metode active bazate pe acțiuni amuzante și comune, deoarece ele stimulează copiii să fie independenți și să exploreze lumea. În metoda "cutiei călătoare", jocul nu a fost un scop în sine, ci un mijloc de a atinge obiectivul vizat de către profesor și specificat în cardul proiectului.

Schema de implementare la nivelul grupei utilizând această metodă, se bazează pe diagrama elementelor de lucru ale copilului:

1. Descoperă
2. Trăiește
3. Gândește
4. Crează
5. Actionează

DESCOPERĂ- ELEMENTULSURPRIZĂ

Lucrul cu copiii, utilizând această metodă, începe cu o surpriză care îi poate întâmpina pe copii imediat ce intră în sala lor de grupă sau poate să îi surprindă în timpul zilei, când o găsesc în spatele unui copac din apropiere în timpul unei plimbări. Punctul de plecare și inspirația pentru fiecare proiect mic, este cea mai simplă întrebare din copilărie CE ESTE?, întrebare în care începe călătoria educațională prin proiecte mici, exprimând toată onestitatea și voința copilului de a învăța, dorința de a dobândi cunoștințe. Fără emoțiile care însoțesc aceste cuvinte simple, nu veți obține cunoștințe sau noi abilități.

Organizarea are loc în prima parte a zilei și constă în pregătirea unui loc care va deveni o "problemă care trebuie rezolvată", un stimul pentru gândire, precum și o magie misterioasă a zilei. Acestea pot fi elemente simple, cum ar fi o mașină de spalat în colțul camerei și acoperită cu o pătură veche, eșarfe de diferite culori așezate într-o vază imensă sau un coș mare de răchită închis, așezat în mijlocul clasei, umplut cu obiecte din bucătărie, cum ar fi forme de tort, linguri, răzători, sucitoare, strecurători etc. Un astfel de element folosit în prima parte a zilei atrage copiii, provoacă multe întrebări, presupuneri, explorări independente și jocuri.

În următoarea parte a situației educaționale, profesorul intră și schimbă "CEVA" conform unei anumite "TEME" - "SARCINI" - "PROIECT". În cazul "cutiilor călătoare", copiii au găsit întotdeauna o mică cutie închisă pe care să o deschidă pentru a putea să

sărbătorească împreună DECOPERIREA - expunerea acestei mici lumi ascunse într-o cutie simplă. În metoda noastră este foarte important să sărbătorim deschiderea, să eliberăm efectul surpriză, de a fi curios. Ce conține cutia? Depinde întotdeauna de inventivitatea profesorului, de modul în care dorește să-și modeleze munca cu grupul său, unde dorește să conducă copiii și ce vrea să le arate, ce fel de aventură a planificat și ce scopuri a ales. Alegerea conținutului rămâne la discreția cadrului didactic, deoarece acesta, în calitate de inițiator al jocului și al procesului creativ, indică scopul principal pe care copiii trebuie să-l atingă în prima etapă a activităților lor.

TRĂIEȘTE-DISTREAZĂ-TE!

În cutia-surpriză, profesorul plasează subiectul de la care începe distracția. Încurajează copilul să acționeze, să povestească, să prezinte, să descopere necunoscutul, să se joace, complet liber, cu conținutul cutiei. În acest fel, copiii explorează lumea - experimentează toate evenimentele posibile cu elemente /obiectele pe care le-a pregătit cadrul didactic în cadrul proiectului. Copilul începe să se joace într-un mod pe care la văzut undeva înainte, imitând comportamentul celorlalți jucători (care este și o aptitudine importantă), întrebându-se, privind, punând întrebări. Mai târziu, distracția începe să aibă o dimensiune diferită și este îndreptată spre alte planuri. Rolul profesorului este de a observa și de a nu interfera cu jocul liber și, în același timp, să acorde atenție și să analizeze în ce direcție merge jocul, pentru că aici începe procesul creativ.

În metoda "cutiei călătoare", jocurile se bazează pe ajutorul, sarcinile și materialele din cutii utilizate în timpul proiectului. Inițial, profesorul a fost alături de copil, a instruit, a arătat, a citit și a vorbit despre cum să fie îndeplinite sarcinile pregătite, dar în momentul în care copiii au început să acționeze independent, le-a permis să exploreze subiectul în mod independent, fiind doar un observator, direcționând activitatea copiilor prin întrebări. Copiii au creat un teatru de umbre, având la dispoziție personaje, au construit marionete, au cântat și au dansat. S-au jucat la circ, împreună cu clovnul colorat, urmărind baloanele mișcate de vânt. Ei au rezolvat sarcina necesară pentru a descifra harta de comorile piraiților. Au denumit animalele și le-au grupat în familii, au construit ferme pentru acestea, au desenat și au lipit ferme-machete. Ascultând și urmărind basme despre pădurea de o sută de mile și orașul în curs de dezvoltare, au învățat principiile reciclării, dorind să salveze animalele care trăiesc în pădure. Au plantat și cultivat plante care aveau rolul de a ajuta la curățarea aerului. Au fost multe jocuri cu diferite teme. Au fost însoțite de tehnologii moderne, unde copiii puteau să creeze o hartă pentru piraiți (care să se transforme în ozobots) sau să coloreze imaginea unui personaj preferat folosind o aplicație (Quiver), prin intermediul căreia a devenit animat și a plecat în necunoscut. Cel mai minunat lucru a fost că cei mici erau cu adevărat implicați în toate acestea - cu adevărat afectuoși, experimentați, râzând și reacționând spontan la orice sarcini propuse.

Metoda se referă la realitatea care înconjoară copiii, la interesele sau la experiențele lor de viață, motiv pentru care sunt dispuși să acționeze, pe parcursul activității realizează alte obiective, în funcție de direcția pe care o vor urma aceste activități. În acest fel: prin joc, copilul cunoaște lumea din jur, proprietățile sale, elementele, relațiile dintre ele, își construiește locul în lume. Activitatea sa creativă proprie este, prin urmare, un element și un factor care stimulează dezvoltarea sa. Deoarece această metodă este introdusă la cel mai mic, dar cel mai important nivel al educației, copiii nu au încă clișee, soluții gata elaborate, sunt dornici să învețe, să se distreze și adesea să se apropie de ele într-un mod emoțional, instinctiv. Influențele educaționale externe devin valoroase în măsura în care acestea pot

activa motivația internă a copilului de a acționa, trezesc sensibilitatea, imaginația și îl mobilizează pentru a depăși obstacolele și dificultățile.

GÂNDEȘTE – PUNE ÎNTREBĂRI!

În zilele noastre, profesorii rareori inventează ceva în mod independent, acum au posibilitatea de a căuta diverse soluții pe internet, exemple de activități cu copiii. Cu toate acestea, cutiile ne-au învățat să transformăm și să eliminăm produsele deja stabilite, oferind curajul de a traversa granițele. Ele au forțat nevoia de a urma copilul, ideile lui și schimbarea însăși. Acest lucru ne-a permis să experimentăm procesul creativ. Rolul profesorului în metoda noastră a constat în perceperea și utilizarea adecvată a situațiilor naturale și intenționate direcționate pentru activitatea spontană și inspirată a copiilor. Sarcina cadrului didactic în această fază a activității, este de a încuraja copiii să caute, să experimenteze și să-și prezinte propriile idei în cadrul grupului. Profesorul adresează întrebări deschise, îi determină pe copii să gândească. Oferă securitate deplină și un sentiment de acceptare pentru acțiunile care duc la succes. Ce indicații, prin urmare, oferă cadrul didactic pentru a dezlănțui atitudinea creativă în această etapă a activității, pentru a evita plictiseala, descurajarea și repetarea nereflexivă a ceea ce cineva a inventat deja, undeva în timpul activităților? Credem că nu există sfaturi perfecte, deoarece cadrele didactice lucrează cu un organism viu, care este un grup de copii format din diferite caractere, emoții și atitudini și fiecare grup este diferit. La fel cum fiecare profesor este diferit și are dreptul să dețină metode, greșeli și experiențe.

Potrivit profesorului Krzysztof J. Szmidt, putem oferi doar câteva sugestii ca această cale să fie creativă pentru toți participanții săi:

1. Fii deschis - începe să te întrebi, să pui o mulțime de întrebări, să privești lumea prin ochii unui copil.
2. Nu clasifica – privește întâi, ascultă și gândește și apoi verbalizează.
3. Amânănotarea - găsește elemente pozitive
4. Folosește imaginația – bucură-te de fantezie, imaginează-ți ce s-ar întâmpla dacă
5. Ascultă cu atenție - tolerează diversitatea atitudinilor și a emoțiilor
6. Caută - combină idei, schimbă, transformă, caută combinații noi
7. Fii spontan și bucuros - glumește și râzi cu copiii
8. Realizează ideile proprii - să fie originale, dar să îți adaptezi acțiunile la situație
9. Descoperă lumea - organizează pentru copii aventuri autentice, excursii, concursuri
10. Creează pentru copii - desenează, joacă ceva, cântă, recită, dansează sau exprimă-te

CREEAZĂ- TRANSFORMĂ!

Copiii sunt cercetători înnașcuți. Ei explorează împrejurimile în căutarea unor elemente care sunt demne de remarcat. Curiozitatea lor asupra lumii creează o zonă pentru un comportament creativ și experimentare. Urmărind copiii, profesorul creează atmosferă și situații pentru a acționa. Adesea, acestea sunt experiențe independente și, uneori, activități de grup, în care apare poziția de lider. În această poziție nu este întotdeauna liderul grupului,

uneori este o persoană timidă, emotivă, care are ceva de spus despre un anumit subiect și se simte încrezătoare. De aceea, metoda proiectului este atât de interesantă - arată interesele copiilor, depășește timiditatea și descoperă creativitatea copiilor. Educă colaborarea, respectul pentru ideile altor membri ai grupului, gândirea independentă, ținând seama de sugestiile altor persoane.

Cutia-surpriză conține o temă ce generează acțiunea. Materialele cuprinse încurajează activități specifice în cadrul acestui subiect. Copiii care sunt absorbiți și interesați au posibilitatea de a se implica în activități de mișcare, muzică, joc tehnic etc. și mai târziu se joacă singuri cu cutia. Jocul independent declanșează creativitatea și așa - ursul devine dinozaur, un teatru - un oraș, iar piesele de joc - pitici; invenție creativă a copiilor. Observând acțiunile copiilor și jocul lor spontan liber, profesorul poate scoate la iveală un alt subiect al activităților - să creeze un spectacol despre pitici, să meargă într-o excursie la Dinopark sau să citească legende și să vizioneze imagini despre o localitate natală. Transformați cutia într-o cutie-colecție de jocuri de masă și creați jocuri cu acești copii pentru acești eroi. Acest lucru va contribui la dezvoltarea diferitelor abilități - artistice, lingvistice, matematice sau științifice. Totul depinde de abilitățile de observare ale profesorului și de capacitățile sale creative. Toate acestea urmând ideile copiilor care sunt cei mai importanți aici. Pentru ca acest subiect să evolueze, cadrul didactic trebuie să ofere copiilor toate materialele care ar putea fi utile pentru desfășurarea de experimente. Profesorul poate, dar nu este neapărat necesar, să vorbească cu copiii, să privească sau să se joace (copiii mici preferă să se joace cu adulții care iau roluri diferite); dar mai presus de toate, nu ar trebui să deranjeze sau să dirijeze un anumit joc; nu oferă soluții. Copiii pe cont propriu creează o altă temă pentru activități. Activitățile din cadrul proiectului sunt adesea surprinzătoare, originale și pot oferi copiilor competențe utile în viață.

LUCREAZĂ – FINALIZEAZĂ!

Această parte este îndreptată mai mult ca o sarcină pentru profesor. Acesta trebuie să stea printre copii, să vadă și să descrie ceea ce au creat. Analizați reacțiile observate la copii! Faceți schimb de experiențe cu ei! Cadrul didactic ar trebui să găsească o modalitate de a analiza emoțional activitatea copilului. Uneori, trebuie doar săse distreze împreună, câteodată îi va cere să organizeze o prezentare a talentelor unui grup mai larg, la care îi invită părinții sau colegii din alt grup. Este important săfie realizate într-un mod atrăgător pentru ei, prin selectarea adecvată a mijloacelor de exprimare stimulatoare, care afectează diferite simțuri.

Sinteza rezultatelor poate fi o expoziție de lucrări, sculpturi, scenele de actorie, un ziar publicat, o poveste desenată, competiții sportive sau o prezentare de meciuri sau dansuri auto-organizate, care vor încorpora subiectele implementate de proiecte mici. Dar metoda "cutiei călătoare" poate organiza, de asemenea, o degustare de sandvișuri sau produse din aluat. Proiectele mici pot fi combinate cu activitățile din cadrul proiectelor eTwinning și finalizate la scară europeană, de exemplu prin teleconferințe cu copii din alte țări. Profesorul și copilul au o influență reală asupra conținutului educației, în timp ce își dezvoltă propria creativitate. Este

important să creezi ceva al tău, propriu, în felul tău. Să ieși și să joci fotbal în loc să vizionezi un meci la televizor. Să experimentezi o aventură care va deveni involuntar o situație de învățare.

Echipa de proiect vă dorește curaj, pentru ca propria educație să țină pasul cu schimbările.

Note de subsol:

Edward Nęcka *Psychologia Twórczości* GWP Gdańsk 2001r

Krzysztof J.Szmidt "Szkice do pedagogiki twórczości" Impuls Kraków 2001r.



PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Maria Clara Conceição,
Grădinița Azagães Agrupamento de Escolas de Fajões,
Oliveira de Azeméis

DOMENIUL: Activitate matematică, ICT

TEMA: povestea ” Omida mândăcioasă”

NUMĂR DE COPII: 25

VÂRSTA: 3- 6 ani

SCOP: Dezvoltarea raționamentului logico-matematic

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să identifice cantități mici prin diferite forme de reprezentare (numărare, desene, obiecte și scriere de numere)
- Să utilizeze tabele simple pentru organizarea informațiilor colectate, interpretându-le pentru a răspunde la întrebările puse
- Să compare cantități, identificând „mai mare” și „mai mic”
- Să recunoască figuri geometrice, operand cu ele, descoperind și referindu-se la proprietățile lor
- Să identifice tiparele, realizând diferite secvențe
- Să rezolve probleme simple care implică cantități mici prin operații de adunare și scădere
- Să utilizeze elemente tehnologice pentru dezvoltarea abilităților matematice
- Să reproducă diverse cuvinte în limba engleză, ascultându-le cu atenție

MATERIALE DIDACTICE:

- Cutie decorată conform temei
- Povestea ”Omida mândăcioasă”- prezentare PPT
- Păpușa ”Omida”
- Covor cu două fețe reprezentând jocuri educative „Să ne amintim povestea” cu elemente: fructe, cifre, zile ale săptămânii cărți, cărți de identitate mai mari și mai mici și „Jocul Omida” cu frunze, cifre, semne de adunare și scădere și cercuri
- Jocuri didactice digitale

DEFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

- Educatoarea prezintă cutia copiilor, aceasta conține toate materialele necesare pentru desfășurarea activității și creează un anumit suspans în raport cu conținutul acesteia

- Este scoasă „omida” marionetă din cutie și copiii sunt solicitați să asculte povestea „Omida mâncăcioasă”
- Este prezentat copiilor materialul PPT al poveștii „Omida mâncăcioasă” cu imagini realizate anterior de un grup de copii
- Covorul este scos din cutie și educatoarea propune copiilor primul joc „Să ne amintim povestea”. În acest joc se implică grupul în organizarea informațiilor colectate din poveste într-un tabel simplu, în identificarea ordinii zilelor săptămânii, în realizarea numărării fructelor, în asocierea numărului la cantitate și în comparare de cantități
- În continuare, educatoarea propune Jocul ”Omida”. În acest joc este sugerat ca copiii să identifice forma geometrică „cerc” și să completeze corpul omidei respectând un model de culoare indicat, efectuând secvența. Folosind materialul disponibil în joc, se realizează adunări și scăderi simple, fiind implicați toți copiii
- În cele din urmă, se realizează jocuri digitale prin efectuarea de operații matematice de adunare și scădere, prin potrivirea perechilor - numere, culori, puzzle-ului.

POSIBILE ACTIVITĂȚI VIITOARE:

Această activitate completă, care durează aproximativ 45 de minute, este realizată secvențial cu grupul de copii așezați pe podea. În această etapă, activitatea se realizează secvențial în conformitate cu îndrumările educatoarei, cu implicarea grupului. Pe parcursul activității, mai multe situații pot fi dezvoltate folosind elemente din metodologia CLIL, adresând copiilor întrebări referitoare la: identificarea zilelor săptămânii; numere și cantități; adunare și scădere; culori; forme geometrice.

Această activitate multiplă poate fi dezvoltată în egală măsură în secvențe individuale:

- 1 – Activitate bazată pe operațiile matematice, fire prin jocuri de masa sau digitale
- 2 – Activitate bazată pe formele geometrice cu ajutorul jocurilor digitale
- 3 – Activitate bazată pe culori
- 4 – Activitate bazată pe zilele săptămânii prin intermediul poveștii.

Ulterior, toate materialele trebuie să fie disponibile astfel încât copilul, liber, singur sau în grup să poată experimenta și descoperi alte potențiale educaționale ale jocurilor.

PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Natalja Kozireva, Ludmila Atrahimovicha

Daugavpils 11.P.E.I., Letonia

DOMENIUL: cultură regională

TEMA: ”Să creăm costume populare”



NUMĂR DE COPII: 25

VÂRSTA: 5- 7 ani

SCOP: familiarizarea cu aspecte privind cultura regioanlă, costume și tradiții letoniene

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea creativității și a gândirii creative
- Îmbogățirea vocabularului cu noi concepte ca: regiune, cultură, național, tradiții, costume populare
- Îmbogățirea cunoștințelor despre cultura letoniană, regiuni din Letonia (Latgale), tradiții, obiecte de îmbrăcăminte
- Dezvoltarea competenței de a analiza, de a evalua și de a reflecta asupra informațiilor despre descoperirea materialelor și tehnicilor folosite de Ilze Vesere în cartea ” Să pictăm costume naționale”
- Învățarea și dezvoltarea capacității de utilizare creativă a materialelor observate
- Sesizarea elementelor specifice ale costumelor tradiționale din diferite zone ale Letoniei (Kurzeme, Zemgale, Vidzeme, Latgale)

MIJLOACE DIDACTICE: imagini, prezentări, cărți, filme, fotografii, discuții despre tradiții, observarea tradițiilor regionale, experiența personal, puzzle, păpușă în costum național

DEFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

Cadrul didactic prezintă cartea ” Să pictăm costumele tradiționale” de Ilze Vesere și materialul de pe laptop.

- Citim cărți, privim imagini și fotografii cu tradițiile din Letonia și costumele tradiționale din diferite zone ale țării
- Copiii discută despre ceea ce știu referitor la obiectele de îmbrăcăminte din diferite zone ale Letoniei
- Copiii învață ce înseamnă: cultură, regiune, național, tradiții, costum național
- Copiii învață despre diferitele obiecte de îmbrăcăminte (piese ale costumului național) și bijuterii din diferite zone ale Letoniei (Latgale)
- Copiii rezolvă sarcinile de pe fișa de lucru, referitoare la costumele naționale letoniene
- Copiii crează un puzzle cu diverse costume naționale
- Copiii realizează o păpușă în costum național
- Copiii creează diferite elemente sau bijuterii ale costumelor naționale, de exemplu : satka, coroane, brățări

Posibile activități viitoare:

- Copiii se joacă cu puzzle reprezentând diferite costume naționale, anterior pregătite

- Copiii creează diferite povești folosind păpușa în costum național
- Copiii realizează/ desenează propriile variante de costume naționale, folosind materialele observate anterior și propria imaginație.

Având la bază aceste activități, se poate folosi metodologia CLIL, introducând sarcini adiționale, activități și întrebări, cum ar fi :

- Ce credeți că puteau face aceste persoane în trecut?
- Unde lucrau aceste persoane?

PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Irina Maria IORGA și Adriana-Mihaela IVAN

de la Grădinița “Perluțele mării” Constanța, România

DOMENIUL DE ACTIVITATE: Artă, muzică și teatru

TEMA ACTIVITĂȚII: “Goldilocks and the three bears/ Bucle-Aurii și cei cei ursuleți”

MIJLOCUL DE REALIZARE: activitate interdisciplinară

GRUPA: mare- 6 ani

NUMĂR DE COPII: 20-25

DURATA: 35 minute

OBIECTIVE:

La finalul activității, preșcolarii vor fi capabili:

- Să discute despre un anumit subiect în fața grupului de colegi
- Să poarte conversații despre un anumit subiect
- Să-și manifeste interesul referitor la povești, cursul narativ, personaje și locul acțiunii
- Să rețină detaliile principale și conținutul poveștii
- Să verbalizeze conținutul poveștii
- Să descrie personajele poveștii
- Să acompanieze ritmic un cântec pentru copii, utilizând obiecte sonore
- Să coreleze ritmul obiectelor sonore cu formula ritmică a melodiei
- Să confecționeze un personaj din poveste folosind materiale neconvenționale și elemente decorative
- Să diferențieze sunetele de durate diferite (lung, mediu, scurt)
- Să intoneze sunete de durate diferite, conform exercițiului ritmic reprezentat grafic
- Să compună formule ritmice, utilizând simboluri grafice pentru a reprezenta sunetele de durate diferite
- Să manifeste interes față de activitățile bazate pe conținutul poveștii

VOCABULAR CLIL:

Categorii de cuvinte	Exemple
Obiecte	House, chair, bed, food
Adjective	Hot, cold, big, medium, small, hard, soft, right, long, short, slow, fast

Culori	Red, yellow, blue, green, brown, orange, pink
Mediu înconjurător	Forest
Familie	Mother, father, baby

SCOPUL ACTIVITĂȚII: - dezvoltarea limbajului, a creativității și a gândirii creative
- dezvoltarea auzului muzical și a simțului ritmic

STILURI DE ÎNVĂȚARE: vizual, verbal, aural, fizic

METODE: povestirea pe baza covorului povestitor, metoda de ascultare activă a muzicii-
Batia Strauss

MIJLOACE DIDACTICE: cutie decorată, covorul povestitor, personaje- păpuși din linguri
de lemn, linguri de lemn, elemente decorative, lipici, creioane colorate, jetoane- urși de 3
mărimi diferite, flipchart, coli pentru flipchart, cadru pentru teatru de păpuși (optional),
povestea “Goldilocks and the three bears”, cântece, DVD, DVD-player

INTRODUCERE: Preșcolarii descoperă în fața lor o cutie, în formă de urs. Ei sunt invitați să
spună ce animal este reprezentat pe cutie și să recunoască culorile cu care este decorată cutia
(albastru, galben, roșu). Cadrele didactice explică faptul că acest urs cadou vine din România
și utilizează formulele de salut specifice românilor. În interiorul cutiei copiii descoperă
diferite materiale pe care le vor folosi în timpul activității. Toate materialele- surpriză sunt
numerotate, astfel încât preșcolarii le pot găsi în ordine.

PREGĂTIREA PENTRU ACTIVITATE: Preșcolarii sunt invitați să scoată din cutie
obiectul numerotat cu numărul 1: un DVD cu un film din România. Copiii de la Grădinița
”Perluțele mării” dansează și marchează ritmul melodiei cu ajutorul unor bețe muzicale. După
vizionarea filmului, preșcolarii sunt invitați să danseze într-un mod similar. Ei trebuie să
descopere în cutie obiecte ce pot fi transformate în instrumente sonore, pentru a marca ritmul
melodiei. Lingurile de lemn ar fi potrivite pentru această acțiune. Fiecare copil primește câte
două linguri de lemn și imită mișcările cadrului didactic, în timp ce ascultă cântecul ”Gummy
bear”. La finalul cântecului, preșcolarii sunt invitați din nou în jurul cutiei-urs.

ACTIVITĂȚI:

Preșcolarii vor găsi obiectul etichetat cu numărul 2, covorul povestitor. Acesta este
așezat astfel încât toți copiii îl pot observa și descrie. Ei vor încerca să identifice scopul
acestui covor. După ce preșcolarii află că acest obiect reprezintă cadrul unei povești, cadrul
didactic scoate din cutie cele patru personaje create din linguri de lemn și interpretează
povestea “Goldilocks and the three bears”.

La finalul reprezentației, preșcolarii discută despre subiectul poveștii, elementele cheie
și despre cele patru personaje.

Întrebări de sprijin:

- Unde are loc acțiunea?
- Care sunt personajele?
- Care personaj v-a plăcut mai mult?
- Ce părere aveți despre comportamentul lui Goldilocks?

- Cum ar fi fost povestea fără Goldilocks?
- Cum a fost mâncarea tatălui urs? Caută un exemplu de ceva ce poate fi fierbinte.
- Cum a fost mâncarea mamei urs? Caută un exemplu de ceva ce poate fi rece.
- Cum a fost patul tatălui urs? Caută un exemplu de ceva ce poate fi tare.
- Cum a fost patul mamei urs? Caută un exemplu de ceva ce poate fi moale.
- Care scaun sau pat ți-ar plăcea să folosești?
- Care urs are cel mai mare/ mic scaun/ pat?

Preșcolarii sunt invitați din nou în jurul cutiei urs să descopere surpriza cu numărul 3, 3 imagini cu urși (mama urs, tata urs, puiul urs). Fiecare urs este așezat într-o zonă de lucru, apoi copiii aleg zona unde vor să lucreze. Lingurile de lemn folosite anterior ca obiecte sonore vor deveni personaje de poveste. Preșcolarii le vor transforma în unul dintre cei 3 urși, lipind și desenând diferite elemente pentru a crea mama urs, tatăl urs sau puiul urs.

Ținând în mâini personajul creat, copiii vor forma 3 echipe, conform celor 3 urși. Din cutie apare surpriza numărul 4: jetoane în formă de urs, reprezentative pentru cei trei urși din poveste. Cu aceste jetoane este compusă o formula ritmică. Jetonul Tata-urs va reprezenta sunetele lungi (*mo-mo*) și un ritm lent, jetonul Mama-urs va reprezenta sunetele medii (*ma-ma*) și un ritm moderat, jetonul Puiul-urs va reprezenta sunetele scurte (*mi-mi*) și un ritm alert. Preșcolarii sunt invitați să-și prezinte păpușa marionetă folosind formula corectă (lent, moderat sau alert). Ei diferențiază și identifică durata sunetelor (lung, mediu sau scurt).

Cadrul didactic așază jetoanele pe coala flipchart, creând o linie ritmică iar preșcolarii vor interpreta sunetul asociat păpușii lor, în funcție de ordinea reprezentată.

Exerciții ritmice:

La finalul activității, preșcolarii vor folosi păpușa creată pentru a executa mișcările sugerate de următoarele versuri:

Teddy Bear, Teddy Bear

autor necunoscut

Teddy bear, teddy bear, turn around
 Teddy bear, teddy bear, touch the ground
 Teddy bear, teddy bear, reach up high
 Teddy bear, teddy bear, touch the sky
 Teddy bear, teddy bear, bend down low

Teddy bear, teddy bear, touch your toes
Teddy bear, teddy bear, go upstairs
Teddy bear, teddy bear, say your prayers
Teddy bear, teddy bear, turn out the light
Teddy bear, teddy bear, say goodnight

Posibile viitoare activități:

- Crearea unei marionete/păpuși pentru personajul Goldiloks
- Interpretarea poveștii “Goldilocks and the three bears”, folosind marionetele create și covorul povestitor
- Compunerea de diferite linii ritmice, așezând simbolurile pentru cele 3 tipuri de durate în ordinea dorită.

LINK-URI UTILE:

https://www.youtube.com/watch?v=_YyCudV3fjQ – “Gummy Bear” – cântec, versiunea în poloneză

<https://www.youtube.com/watch?v=astISOttCQ0> – “Gummy Bear”-cântec, versiunea în engleză

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/goldilocks-and-the-three-bears> -
“Goldilocks and the three bears” - poveste

PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Jurbarko „Ažuoliuko“ mokyklos pavaduotoja
ugdymui Snieguolė Mažeikienė ir psichologė Audronė
Kriščiukaitienė, Lietuva.

TEMA: istorie și tradiții lituaniene pentru copii

SCOP: prezentarea istoriei Lituaniei, a tradițiilor și sărbătorilor lituaniene

OBIECTIVE:

1. Prezentarea elementelor specifice Lituaniei
2. Legenda lupului de fier
3. Prezentarea tradițiilor, sărbătorilor și cântecelor lituaniene

MIJLOACE DIDACTICE: prezentare PPT, păpușa ”Fetița baltică”, imagini, joc tradițional lituanian „Jurgeli meistreliai“, materiale audio, hârtie, fundițe colorate, creioane colorate, pungi de plastic, vopsea acrilică.

DURATA: 30 min.

VÂRSTA: 3-5 ani

NUMĂR DE COPII: 20-25

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Prezentarea activității tuturor copiilor, individual și pe grupe:



- Prezentarea membrilor din Lituania cu ajutorul păpușii "Fetița baltică" (copiii sunt grupați în funcție de culoare: galben, verde, roșu)
 - Prezentare multimedia despre Lituania „Este bine să cunoaștem Lituania”
 - Legenda "Lupului de fier"
 - Joc didactic "Privește, recunoaște, așază" (fiecare copil alege o imagine și toți copiii realizează o cărare a cunoștințelor despre Lituania, în stilul jocului Domino)
2. Etapa consolidării cunoștințelor (copiii vor fi grupați la mesele marcate prin culori: galben, verde, roșu):
 - Împletirea brățării lituaniene
 - Crearea unui covor colorat.
 - Colorarea personajului "lup"
 3. Etapa stimulării creativității copiilor și exersării deprinderilor formate, prin jocuri lituaniene:
 - Jocul tradițional lituanian „Jurgeli mestreli“ (copiii cu cadrele didactice se joacă împreună)
 4. Etapa aprecierii și recompensării copiilor – bomboane lituaniene „Veliuona“, cadouri pentru copii- o miniatură a castelului Gediminas.

PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Hamide KUSCU, Mehmet Kuscu, Yaser HAZARMAKİ,
Sarihasanlı Sk. No:1, Alanya, Turcia

TEMA: natură și ecologie

NUMĂR DE COPII:20

VÂRSTA: 3-6 ani

OBIECTIVE:

- conștientizarea importanței mediului înconjurător
- înțelegerea cauzelor poluării
- stimularea dorinței copiilor de a planta
- înțelegerea faptului ca mediul poluat nu este bun pentru oameni
- familiarizarea cu numerele și formele geometrice
- utilizarea corectă a limbii engleze

MATERIALE:

- elemente reprezentative pentru un mediu poluat și un mediu curat
- o păpusă, figurine reprezentând flori și copaci
- pământ, semințe de flori, pahare de carton
- jocul ciocanului



DEFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

Cadrul didactic deschide cutia și aranjează elementele pentru a le spune copiilor o poveste. Pe parcursul activității, educatoarea folosește păpușa și alte materiale pentru a crea un spectacol în fața copiilor și pentru ca tema să fie mult mai atractivă. Utilizarea păpușilor are scopul de a-i ajuta pe copii să își imagineze cât este de dăunător să trăiești într-un mediu poluat și să deducă faptul că este sănătos să trăiești într-un mediu curat. În timpul povestirii, copiii vor avea diverse roluri, o floare, un copac. După conștientizarea importanței unui mediu curat, copiii primesc pământ pentru plantat, pahare de carton și semințe de flori pentru a le planta. În acest fel ei vor crea un mediu verde și curat. Copiii joacă jocul ciocanului și vor primi semințe în funcție de punctajul obținut.

PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Federica Leli, Damaride Scarinci și Tisbe Tontini
Istituto Comprensivo Anzio 3, Italia

DOOMENIUL: Educație ecologică și natură

TEMA: "Să îngrijim natura"

NUMĂR DE COPII: 28

VÂRSTA: 3- 6 ani, inclusiv copii cu C.E.S.

SCOPUL: favorizarea creșterii și dezvoltării unei atitudini ecologice, motivarea copiilor în asumarea comportamentelor responsabile și respectuoase în relație cu natura prin intermediul activităților de joc și creativitate; promovarea cunoașterea limbii engleze.

OBIECTIVE:

- Se comportă în mod adecvat față de mediul înconjurător
- Identifică elementele naturale și artificiale
- Memorizează, interiorizează și experimentează comportamente corecte și prietenoase cu mediul
- Decodează simbolurile referitoare la protecția mediului și reciclare
- Cunoaște conceptul de deșeuri, recunoaște diferitele tipuri și materiale din care sunt compuse
- Experimentează, manipulează și diferențiază diferite material
- Experimentează reciclarea prin manipularea materialelor reciclate pentru construcția de noi obiecte
- Grupează, clasifică și asociază obiectele pe baza unui criteriu (material, formă, culoare)
- Compară cantitățile prin identificarea conceptelor de mai mult, mai puțin, tot atâtea
- Asociază cantitatea cu numărul

- Utilizează corect termenii: mai sus, mai jos, între
- Reprezintă corect relațiile spațiale la nivel grafic: deasupra, mai jos, între
- Recunoaște și numește culorile
- Ascultă și înțelege o poveste, identificând personaje principale și evenimente
- Ascultă, înțelege și memorează cuvinte simple în limba engleză
- Cunoaște câteva elemente lexicale ale limbii engleze legate de: poziții spațiale, elemente ale pădurii, culori, numere de la 1 la 10, emoții, ecologie
- Experimentează și combină elemente în engleză pentru a formula propoziții scurte

MATERIALE DIDACTICE:

- Cutie decorată conform temei
- Povestea: „Curățăm pădurea” (creată de profesori)
- Elemente din pădure și animale realizate cu materiale reciclate: lână, rulouri de hârtie, plastic, țesături
- Material de uz frecvent (hârtie, carton, culori) și materiale reciclate (lipici, scobitori, sclipici, lână, bumbac)
- Instrucțiuni pentru realizarea animalelor din pădure

DEFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

Proiectul este structurat în două întâlniri în cadrul cărora se vor desfășura o serie de activități dedicate educației ecologice, cu referire în special la problema deșeurilor și colectarea separată.

Va fi prezentată o poveste care va introduce temele principale (respectul pentru mediu, reciclarea) și vor fi organizate o serie de activități educaționale.

Subiectele în limba engleză legate de natură și ecologie inspirate din poveștile și materialele conținute în cutie sunt:

- poziții spațiale: sus, jos, între;
- elemente din pădure: iarba, copacii, tufișurile, soarele, florile și animalele;
- culori
- numerele de la 1 la 10
- emoții: tristețe și fericire
- ecologie: colectarea separată a deșeurilor
- materiale: plastic, hârtie și metal
- termeni în relație cu cuvântul ”poluare”: gunoi, murdărie și reciclare

Profesorul prezintă copiilor cutia care conține materialul necesar pentru desfășurarea activității și creează suspans în raport cu conținutul acesteia. Extrage materialul din cutie, prezentând și contorizând unul câte unul toate elementele care alcătuiesc pădurea (iarba, copacii, tufișurile, soarele și florile) și invitând copiii să repete numele obiectelor și culoarea lor .

După montarea decorului, cadrul didactic ia o pungă care conține diferite materiale (capace de plastic, rulouri de hârtie și ambalaje de bomboane) și începe să le arunce pe podea



simulând acțiunea de a murdări pădurea. În timp ce execută aceste gesturi, profesorul numește fiecare obiect individual (hârtie, plută), verbalizează locul unde este așezat (în copaci, sub tufiș) și invită copiii să repete gesturile și cuvintele. Odată ce spațiul de lucru este organizat, începe povestea: „Curățăm pădurea”.

Profesorul le prezintă copiilor personajele poveștii (bufnita-maestrul de ceremonii, fluturile, omida și ariciul și cele două veverițe), prin marionete realizate cu materiale reciclate. În timpul lecturii, cadrul didactic invită copiii să repete câteva cuvinte cheie (de exemplu materialele care compun gunoiul din pădure, numele animalelor) și să dramatizeze și verbalizeze împreună emoțiile care se întâlnesc treptat în timpul narațiunii (zâmbet, lacrimi, uimire). Ulterior, copiii sunt solicitați să ajute personajele poveștii să colecteze murdăria pentru a o introduce în coșurile speciale marcate prin simboluri care reprezintă diferitele materiale (hârtie, plastic), stimulându-i să repete din nou numele obiectelor nedorite.

După ce a verificat înțelegerea poveștii, printr-o serie de întrebări stimulative, profesorul introduce conceptul de reciclare invitând copiii să observe că personajele care au animat povestea au fost realizate cu unele dintre obiectele reciclate întâlnite în timpul narațiunii. Pentru a înțelege mai bine conceptul de reciclare, cadrul didactic propune, așadar, un mic atelier în care copiii pot experimenta direct reutilizarea creativă a unor obiecte colectate de-a lungul timpului, creând cu ele animale din pădure, fiind ajutoarele bufniței.

POSIBILE ACTIVITĂȚI VIITOARE:

Fiecare subiect din cadrul activității poate fi abordat și aprofundat ulterior, utilizând aceeași poveste ca un fundal integrator. Materialele create pot fi folosite pentru a implementa activitățile propuse sau pentru a proiecta noi căi de a aprofunda în continuare cunoștințele și cunoașterea limbii engleze.

PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Apostolia Beka,
director și profesor la Grădinițanr. 4 N. Ionia,
Volos, Grecia

DOMENIUL: artă

TEMA: Teatru de umbre- ”Karagkiozis și copiii”

NUMĂR DE COPII: 20

VÂRSTA: 5- 6 ani

SCOPUL: dezvoltare gândirii creative

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să identifice elementele necesare realizării teatrului de umbre
- Să se familiarizeze cu istoria teatrului de umbre
- Să asculte povestea

- Să utilizeze cuvinte noi învățate
- Să creeze personaje pentru teatrul de umbre, conform modelului Karagiozi

MIJLOACE DIDACTICE: cutii pentru teatrul de umbre, personaje Karagiozi, material pentru crearea figurinelor, foarfece, paie din plastic, capse, material textil, laminator

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

Cadrul didactic prezintă copiilor cutia și personajele.

1. Copiii încearcă să știe numele figurinelor:
 1. Karagiozis,
 2. Nionios,
 3. Uncle George,
 4. Vezopoula, 5. Kollitiri
2. Educatoarele prezintă copiilor teatrul de umbre
3. Educatoarele prezintă copiilor cutia și le prezintă tema activității și elementele necesare pentru a crea teatrul de umbre
4. Personajul mobil- activitate artistică- plastică
5. Copiii decupează siluetele de hârtie colorate/ pictate anterior și conectează părțile componente ale corpului personajului cu ajutorul capselor și atașează bețele din plastic pentru stabilitate

POSIBILE ACTIVITĂȚI VIITOARE:

În prima zi, în cadrul activității copiii se familiarizează cu figurinele/ personajele pentru teatrul de umbre- Karagiozis.

A doua zi, copiii se pot familiariza cu alte personaje și le pot manevra corect în cadrul teatrului de umbre.

În următoarele zile pot crea decorul pentru piesa de teatru. Apoi, copiii pot confecționa toate personajele. În ultima zi dedicată acestor teme, se pot desfășura jocuri la tablă interactivă, în care copiii pot ghici numele personajelor din piesa de teatru, pot descoperi noi personaje etc.

Bazându-se pe activitățile anterioare, pot fi folosite elemente din metodologia CLIL, prin intermediul întrebărilor:

1. Unde are loc acțiunea?
2. Cine participă la paradă?
3. Cine locuiește în palat?
4. Cine era în spatele cortinei?

Apoi pot continua să joace piesa în cadrul teatrului de umbre. Copiii pot asocia numele cu imaginile reprezentând diferite personaje din teatrul de umbre.

Pot crea propriile povești pentru teatrul de umbre, devenind actori.



PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Mihaela Peneva, Diana Todorova
- profesori la Grădinița "Brothers Grimm",
Shumen, Bulgaria

DOMENIUL: educație pentru sănătate și mișcare

TEMA: "Să fim sănătoși și puternici"

NUMĂR DE COPII: 30

VÂRSTA: 4- 5 ani

SCOP: stimularea activităților de mișcare și dezvoltarea organismului prin activitățile în aer liber; dezvoltarea creativității și a spiritului de inițiativă.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să identifice elementele existente pe hartă
- Să se familiarizeze cu aspecte privind un stil de viață sănătos
- Să execute diferite tipuri de exerciții : alergare, săritura pe două picioare, mers
- Să participe în cadrul jocurilor de mișcare
- Să recunoască importanța jocurilor de mișcare în aer liber pentru menținerea sănătății
- Să utilizeze noi cuvinte în limba engleză
- Să inițieze jocuri de mișcare

MATERIALE DIDACTICE: puzzle, baloane, elemente componente ale unei coronițe, planșa pentru jocul "Covorul magic"

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

1. Găsirea unei comori cu ajutorul hărții.
2. Prezentarea cutiei și realizarea unei scurte piese de teatru
3. Prezentarea materialelor pentru primul joc
4. Explicarea jocului "Asamblează iepurașul"
5. Derularea jocului.
6. Explicarea jocului "Hrănește iepurașul"
7. Derularea jocului.
8. Explicarea jocului "Covorul magic"
9. Derularea jocului.

Toate jocurile permit a fi adaptate, copiii și cadrele didactice pot să identifice variante și reguli noi.



PLAN DE ACTIVITATE

REALIZAT DE: Ewelina Kuc, Judyta Steglińska
- profesori la Grădinițanr. 206, Lodz, Polonia

DOMENIUL: toleranță și integrare

TEMA: ”Diferit nu înseamnă mai rău”

NUMĂR DE COPII: 20

VÂRSTA: 3- 6 ani

METODE:

- observația (prezentarea cutiei)
- conversația (indicații, răspunsurile copiilor)
- elemente ale metodologiei CLIL
- memorarea

FORME DE ORGANIZARE:

- pe grupuri
- individual

MATERIALE DIDACTICE:

- cutie-proiect și elemente conținute
- poveste ”Rățușca cea urâtă”
- joc de memorie
- fișă de lucru
- jetoane cu însușiri (gras, slab, înalt, scund, frumos, urât, fericit, trist)

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

1. Introducerea activității- jocul cu text și cânt ”Dacă vesel se trăiește”
Educatorea cântă cu copiii, executând mișcările sugerate de textul cântecului.

2. Joc pentru familiarizarea cu subiectul ”Rățușca cea urâtă”

Copiii sunt familiarizați cu cutia călătoare (prezentarea poveștii ”Rățușca cea urâtă”). Educatorea citește copiilor fragmente selectate din poveste, subliniind starea neplăcută a rățuștei (care nu era acceptată de nimeni).

3. Educatorea adresează întrebări copiilor:
- De ce râdeau de rățușcă celelalte personaje?
 - Cum se simțea rățușca?
 - Ce s-a întâmplat cu rățușca la finalul poveștii?

Educatorea explică faptul că asemenea sentimente sunt resimțite și de către oameni.

4. Joc didactic: ”Două diferențe”

Educatorea prezintă copiilor jetoane cu diferite însușiri(gras, slab, înalt, scund, frumos, urât, fericit, trist). Copiii, împreună cu cadrul didactic, denumesc însușirile observate, apoi primesc o fișă de lucru. Pe aceasta sunt reprezentate 3 imagini cu diferite personaje. Copiii trebuie să asocieze imaginile reprezentând însușiri opuse (ex. gras- slab).

5. Dans ” Perechi”

Educatorea pornește muzica, copiii dansează liber. Când muzica se oprește, copiii formează perechi în funcție de specificația cadrului didactic (fată- băiat, fată- fată, băiat- băiat, înalt-scund).

6. Joc didactic ”Memorează!”

Educatorea arată copiilor cardurile cu imagini, apoi așază cardurile cu fața în jos. Copiii trebuie să găsească carduri perechi cu aceeași imagine (copiii, pe rând, în sensul acelor de ceasornic, descoperă cardurile). Jocul se încheie când toate cardurile sunt așezate în perechi.

7. Încheierea activității și aprecierile finale

Educatorea concluzionează faptul că aspectul fizic nu contează, pentru că, indiferent de acesta, copiii pot să se distreze și să se joace împreună.

POSIBILE ACTIVITĂȚI VIITOARE:

1. Copiii pot desena prietenii pe fișele de lucru (prin orice metodă)- scund, înalt, ras, slab, drăguț, fericit
2. Copiii pot desena prietenul cel mai bun, pot decupa desenul și apoi să discute despre caracteristicile acestuia.





Traducere românească
Grădinița „Perluțele mare”
Constanța, România



Polonia, Lodz 2019

