PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

„Comoara mării”

Jocuri de cooperare și atenție în contexte de învățare integrate

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Data: 20.05.2026

Instituția:Grădinița cu Program Prelungit nr 6 Bistrița

Profesor pentru educație timpurie: Barar Silvia Nicoleta

Nivel I/ II / Grupa: mixtă - Waldorf

Tema anuală de studiu: „Cine și cum planifică/organizează o activitate?”

Tema proiectului: „Călătorii și descoperiri”

Tema săptămânii: „La malul mării”

Tema zilei: „Comoara mării”

Forma de realizare: activitate integrată ADP + ADE (DLC + DEC) + ALA I + ALA II

Tipul activității: mixtă – însușire, consolidare și exersare de deprinderi

Resurse temporale: o zi; secvențele dirijate sunt alternate cu pauze și joc liber

Resurse spațiale: sala de grupă; spațiu liber, delimitat pentru mișcare

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ABORDATE

Activități de dezvoltare personală (ADP)

Întâlnirea de dimineață: „Cum ne ajutăm la joacă?”. Rutine: primirea copiilor, prezența, calendarul naturii, igiena personală, micul dejun și masa de prânz. Tranziții: „Unul după altul”, „Pași ușori, în cerc pornim” și exerciții de respirație. Formulele ritmate sunt rostite pe loc sau în mers, fără grabă.

Activități pe domenii experiențiale (ADE)

DLC – Domeniul Limbă și Comunicare: „Țestoasa Maia și bărcuța prieteniei” – lectura educatoarei. DEC – Domeniul Estetic și Creativ: „O aventură pe mare în culori” – pictură.

Jocuri și activități liber alese (ALA)

ALA I: Construcții – „Portul prieteniei”; Joc de rol – „De-a marinarii”; Științe – „Bărcuțe colorate”.
ALA II: „Insulele prieteniei” – joc de mișcare; „Valurile care duc bărcuța” – joc de cooperare.

COMPORTAMENTE URMĂRITE PE PARCURSUL DERULĂRII ACTIVITĂȚII INTEGRATE

A.1.2 – Coordonarea mișcărilor în activități potrivite vârstei. A.1.3 – Folosirea mâinilor și degetelor în sarcini variate.
B.1.2 – Cererea și acceptarea ajutorului la întâmpinarea unei dificultăți. B.2.2 – Respectarea regulilor și înțelegerea consecințelor în relațiile cu ceilalți.
C.2.1 – Menținerea efortului până la realizarea sarcinii. C.3.2 – Exprimarea creativă prin mijloace artistice și practice.
D.1.1 – Ascultarea atentă, cu sprijin, pentru înțelegerea mesajelor. D.2.2 – Exprimarea corectă în contexte de comunicare.

Repere selectate din Curriculumul pentru educația timpurie, 2019, nivel preșcolar, pp. 19–22; formulări sintetizate pentru proiectare.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

Până la sfârșitul secvențelor propuse, fiecare copil va fi sprijinit să realizeze comportamentele de mai jos. Criteriile se urmăresc individual, fără procente prestabilite de reușită pentru grupă.

Comportamente vizate	Obiective operaționale
B.1.2; B.2.2; C.2.1	O1 – Să realizeze sarcina centrului ales, conform cerinței prezentate, folosind materialele adecvat și solicitând sau oferind cel puțin o dată ajutor.
A.1.2; B.2.2	O2 – Să respecte cel puțin două reguli ale jocurilor ALA II: reacția la semnal și așteptarea rândului / coordonarea cu partenerii.
A.1.3; C.3.2	O3 – Să redea prin pictură o scenă din poveste, incluzând minimum două elemente recognoscibile, și să o prezinte într-un enunț.
D.1.1	O4 – Să răspundă adecvat la cel puțin trei întrebări despre personaje, întâmplări și soluția din poveste, cu sprijinul imaginilor, dacă este necesar.
D.2.2	O5 – Să formuleze cel puțin două enunțuri inteligibile, potrivite contextului, despre poveste sau despre propria lucrare.
B.2.2; D.2.2	O6 – Să utilizeze o formulă de salut și o formulă politicoasă de solicitare sau mulțumire în interacțiunile zilei.

SCOPURI

Informativ: Înțelegerea succesiunii întâmplărilor din poveste și a regulilor jocurilor; familiarizarea cu vocabularul temei și cu modalități concrete de a cere și de a oferi ajutor.

Formativ: Exersarea ascultării, a exprimării orale, a coordonării mișcărilor și a motricității fine; dezvoltarea exprimării plastice și a rezolvării în comun a unor sarcini accesibile.

Educativ: Formarea disponibilității de a coopera, de a respecta ritmul și alegerile altor copii și de a utiliza responsabil materialele comune.

STRATEGII DIDACTICE

Metode și procedee didactice: conversația, lectura explicativă, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, jocul, turul galeriei.

Mijloace didactice: mascotă-țestoasă, plic, calendarul naturii, patru imagini narative, acuarele, pensule, foi A4, pahare stabile cu apă, șervețele, cuburi, bărcuțe mari de jucărie, șase jetoane pentru fiecare copil de la Științe, material textil albastru, bărcuță ușoară din burete, discuri antiderapante, două semnale vizuale.

Forme de organizare: frontal, individual, în perechi și în grupuri mici. Centrele sunt alese de copii; schimbarea centrului este posibilă în limita locurilor și a timpului disponibil.

Forme de evaluare: evaluare formativă continuă, raportată la progresul fiecărui copil. Metode de evaluare: observarea sistematică, întrebări orale, analiza produselor activității și autoevaluare asistată. Instrumente: fișă de observare cu indicatorii O1–O6, produsele plastice și consemnări scurte. Aprecierile verbale constituie feedback, nu instrument de măsurare.

Durata: o zi. Demersul dirijat însumează aproximativ 90 de minute, distribuite în cursul dimineții: organizare 2, captare 3, anunțare 2, DLC 20, DEC 20, centre 20, ALA II 18, încheiere 5. Întâlnirea de dimineață, rutinele, tranzițiile, pauzele și jocul liber se adaugă în programul zilnic, fără menținerea copiilor într-o activitate continuă de 90 de minute.

Adaptare: ofer instrucțiuni scurte, însoțite de gest și imagine, timp suplimentar și posibilitatea de a răspunde prin indicare înainte de verbalizare. Copilul care are nevoie de sprijin motor poate participa așezat sau cu un partener; dificultatea se adaptează fără excludere.

BIBLIOGRAFIE

Ministerul Educației Naționale (2019). Curriculum pentru educația timpurie, aprobat prin OMEN nr. 4694/02.08.2019. https://www.edu.ro/sites/default/files/Curriculum%20ET_2019_aug.pdf

Materiale originale elaborate pentru acest proiect: povestea din Anexa 1, ilustrațiile schematice din Anexa 2 și variantele de joc descrise în scenariu. Context de transfer didactic: activități de joc la copii din Grecia, utilizate aici ca ipoteză de proiectare; nu sunt atribuite unei instituții sau unui program de mobilitate identificat.

SCENARIUL ZILEI

Înainte de sosirea copiilor, aerisesc sala, verific fixarea reperelor pentru mișcare și așez materialele la îndemână. Pregătesc semicercul pentru întâlnirea de dimineață, mesele pentru pictură și cele trei centre. Separ zona de mișcare de mese și dulapuri.

La întâlnirea de dimineață, îi invit pe copii în semicerc. Ne salutăm pe nume, folosind „Bună dimineața!”. Un copil ajută la prezență, fără comparații între colegi. Completăm calendarul naturii pornind de la vremea observată și de la succesiunea ieri–astăzi–mâine. La întrebarea zilei ascultăm câteva răspunsuri, respectând rândul la vorbire.

Noutatea zilei este un plic adus de mascotă. În contextul didactic propus, prezint copiilor ideea că vom încerca jocuri de cooperare și atenție asemănătoare celor urmărite la copii din Grecia. Nu le prezint drept jocuri tradiționale grecești. Le arăt pe hartă, opțional, locul țării, fără a transforma momentul într-o lecție de geografie.

Mascota transmite: „Astăzi am nevoie de ideile voastre. Vom asculta povestea «Țestoasa Maia și bărcuța prieteniei», vom picta și vom descoperi cum putem reuși împreună”. Anunț tema „Comoara mării” și sarcinile pe înțelesul copiilor: ascultăm, povestim, pictăm, alegem un centru și respectăm regulile jocurilor.

Pentru DLC, citesc expresiv povestea integrală din Anexa 1. Prezint succesiv cele patru imagini din Anexa 2 și verific înțelegerea prin una sau două întrebări scurte, fără fragmentare excesivă. Explic în context: debarcader – loc amenajat la mal pentru urcarea în barcă; golf – porțiune de mare care pătrunde în uscat. Reluăm cuvintele într-un enunț și încurajez copiii să le folosească fără a cere memorarea definițiilor.

După lectură, discutăm: De ce nu a reușit Maia singură? Cum a fost ajutată? Ce au hotărât prietenii? Cum putem cere ajutor? Cer fiecărui copil ascultat să formuleze propriul răspuns; sprijin exprimarea prin începuturi de enunț și prin indicarea imaginilor. Ordonăm cele patru imagini și povestim pe scurt începutul, problema, ajutorul și finalul. Notez răspunsurile relevante pentru O4 și O5.

Prin tranziția „Pași ușori, în cerc pornim”, urmează igiena și o pauză de mișcare. Reiau lucrul numai după ce copiii sunt pregătiți, adaptând timpul la atenția și nevoia lor de odihnă.

SCENARIUL ZILEI continuare

La DEC, anunț lucrarea „O aventură pe mare în culori”. Identificăm materialele și regulile: apa rămâne în pahar, pensula se folosește pe foaie, materialele se împart. Copiii aleg scena: bărcuța oprită la mal, ajutorul prietenilor, trecerea peste valuri ori sosirea în golf. Demonstrez doar folosirea pensulei, dozarea apei și obținerea unei urme de culoare; nu impun copierea unei compoziții. Fiecare decide culorile și amplasarea personajelor.

Încălzim mâinile prin deschiderea și închiderea pumnilor, atingerea degetelor și mișcări ușoare ale încheieturilor. Copiii lucrează individual; ofer sprijin punctual fără să execut lucrarea în locul lor. Reamintesc să includă cel puțin două elemente ale scenei alese. Copiii care termină devreme pot adăuga detalii sau pot privi o carte ilustrată.

La turul galeriei, fiecare copil care dorește spune ce a pictat. Întreb „Ce întâmplare ai ales?” și „Cum se vede ajutorul în lucrarea ta?”. Analizez îndeplinirea sarcinii și explicația copilului, fără clasificarea lucrărilor în frumoase și urâte. Urmează strângerea materialelor și igiena.

Pentru ALA I, prezint cele trei centre și cerințele accesibile. Copiii aleg unde doresc să lucreze; la un centru ocupat stabilim împreună așteptarea sau alegerea temporară a altuia. Nu impun trecerea tuturor prin toate centrele în cele 20 de minute.

Construcții – „Portul prieteniei”: copilul este invitat să construiască, împreună cu un coleg, un port cu un debarcader și un loc pentru bărcuțe, folosind minimum șase piese; să explice o alegere făcută.

Joc de rol – „De-a marinarii”: copilul este invitat să negocieze rolurile de marinar, căpitan și salvator și să folosească formule de solicitare și oferire a ajutorului într-o situație imaginară.

Științe – „Bărcuțe colorate”: copilul este invitat să grupeze șase jetoane-bărcuță după culoare și apoi, la alegere, după mărime; să numească criteriul folosit.

Observ O1 și formulele de politețe din O6. La final, doi sau trei copii prezintă ce au realizat și cum au colaborat; fiecare contribuie la ordonarea materialelor. După o pauză, eliberăm zona pentru ALA II. Explic și demonstrez fiecare joc, efectuez un joc de probă, apoi trec la executarea propriu-zisă.

SCENARIUL ZILEI jocurile ALA II și încheierea

„Insulele prieteniei”

Pe podea așez discuri antiderapante, suficiente pentru ca fiecare copil să aibă un loc. Copiii merg pe lângă ele, pe ritmul bătăilor din palme. La semnalul vizual „port”, fiecare se oprește pe un disc liber. La semnalul „mare”, reia mersul. Nu se scot discuri și nu se elimină copii. Explic și demonstrez un tur, apoi desfășurăm o probă. În jocul propriu-zis alternez 4–5 semnale. Pentru complicare, copiii formează perechi pe două discuri alăturate și aleg împreună direcția de mers. Mergem, fără alergare sau împingere; nu sărim de pe un disc pe altul. Urmăresc: Copilul reacționează potrivit la minimum trei din patru semnale și păstrează distanța față de colegi.

„Valurile care duc bărcuța”

În grupuri de câte 6–8, copiii țin marginile unei pânze albastre întinse la nivelul taliei. În centru așez o bărcuță ușoară din burete. Prin ridicări și coborâri mici, coordonate, o deplasează până la marginea marcată ca port. Bărcuța nu este atinsă direct. Demonstrez mișcarea mică și comanda „stop”. Urmează proba și două încercări pe grup. Dacă bărcuța cade, o reașez și grupul reîncearcă, fără penalizare. Pentru complicare schimbăm portul. Copiii nu trag brusc și nu ridică pânza deasupra capului. Urmăresc: Copilul execută mișcarea convenită, se oprește la semnal și își ajustează acțiunea după cea a grupului.

În încheiere, întreb: „Cine a avut nevoie de ajutor?”, „Ce ai făcut tu?”, „Ce regulă ne-a ajutat să ne jucăm?”. Copiii își exprimă starea prin cuvânt sau gest și aleg o situație în care vor folosi din nou o formulă politicoasă. Ofer feedback concret despre progres și efort. Printr-o tranziție liniștită ne pregătim pentru igienă și masa de prânz; celelalte rutine continuă conform programului grupei.

DEMERSUL DIDACTIC

Timpii sunt orientativi; pauzele și rutinele sunt intercalate conform scenariului. Criteriile se consemnează individual: realizat independent, realizat cu sprijin sau necesită reluare.

Etapele demersului didactic	Timp	Ob. op.	Conținutul metodico-științific al activității	Strategii didactice			Sistem strategii de evaluare		
Etapele demersului didactic	**Timp**	**Ob. op.**	**Conținutul metodico-științific al activității**	**Metode și procedee didactice**	**Mijloace didactice**	**Forme de organizare**	**Forme de evaluare**	**Metode și tehnici de evaluare**	**Instrumente de evaluare**
1. Moment organizatoric	2 min	—	Aerisesc sala, pregătesc materialele și delimitez spațiile. Verific reperele antiderapante și accesul liber. Copiii se așază în semicerc.	Conversația; explicația	Mobilier; materiale pregătite	Frontal	Inițială	Observarea disponibilității pentru activitate	Consemnări scurte
2. Captarea atenției	3 min	O6	După întâlnirea de dimineață, prezint mascota și plicul. Copiii răspund salutului și propun o formulă prin care pot cere ajutor. Introduc contextul jocurilor la copii din Grecia ca situație didactică de transfer.	Conversația; surpriza	Mascotă; plic	Frontal; individual	Formativă	Observarea interacțiunilor	Fișa O6: salut și formulă politicoasă
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	2 min	—	Anunț tema „Comoara mării”. Explic: ascultăm povestea, răspundem, pictăm o întâmplare, lucrăm la un centru ales și ne jucăm respectând regulile. Verific prin reformularea unei sarcini de către un copil.	Explicația; conversația	Mascotă; imagini	Frontal	Formativă	Verificarea înțelegerii sarcinii	Răspunsuri orale
4. Dirijarea învățării DLC	20 min	O4 O5	Citesc expresiv „Țestoasa Maia și bărcuța prieteniei” (Anexa 1). Prezint imaginile și explic vocabularul. Adresez întrebările din scenariu, încurajez răspunsuri în enunțuri și ordonarea imaginilor. Verific minimum trei răspunsuri adecvate și două enunțuri în diferite momente ale zilei. Sprijin prin întrebări ajutătoare și indicarea imaginilor.	Lectura; conversația; explicația	Textul; patru imagini	Frontal; individual	Formativă	Întrebări orale; observarea exprimării	Fișa O4–O5; răspunsuri consemnate
4. Dirijarea învățării DEC	20 min	O3 O5	După pauză, introduc „O aventură pe mare în culori”. Identificăm materialele și demonstrez tehnica, fără model obligatoriu. Exersăm mișcări ale degetelor. Copiii pictează scena aleasă, cu minimum două elemente recognoscibile. Ofer sprijin; la turul galeriei fiecare își poate prezenta lucrarea.	Demonstrația; exercițiul; turul galeriei	Foi; acuarele; pensule; apă; șervețele	Frontal; individual	Formativă	Analiza produsului și explicației	Lucrarea; fișa O3 și O5

Etapele demersului didactic	Timp	Ob. op.	Conținutul metodico-științific al activității	Strategii didactice			Sistem strategii de evaluare		
Etapele demersului didactic	**Timp**	**Ob. op.**	**Conținutul metodico-științific al activității**	**Metode și procedee didactice**	**Mijloace didactice**	**Forme de organizare**	**Forme de evaluare**	**Metode și tehnici de evaluare**	**Instrumente de evaluare**
5. Obținerea performanțelor	20 min	O1 O6	ALA I, după igienă și pauză. Copiii aleg unul dintre cele trei centre. Construcții: să construiască, împreună cu un coleg, un port cu un debarcader și un loc pentru bărcuțe, folosind minimum șase piese; să explice o alegere făcută. Joc de rol: să negocieze rolurile de marinar, căpitan și salvator și să folosească formule de solicitare și oferire a ajutorului într-o situație imaginară. Științe: să grupeze șase jetoane-bărcuță după culoare și apoi, la alegere, după mărime; să numească criteriul folosit. Observ realizarea sarcinii și o interacțiune de ajutor. Încheiem prin prezentarea câtorva produse și ordonarea materialelor.	Explicația; jocul; exercițiul	Cuburi; materiale pentru rol; jetoane	Individual; perechi; grupuri mici	Formativă	Observarea cooperării; analiza produselor	Fișa O1 și O6; produse
6. Asigurarea retenției și a transferului	18 min	O2 O6	ALA II, după pauză. „Insulele prieteniei”: Pe podea așez discuri antiderapante, suficiente pentru ca fiecare copil să aibă un loc. Copiii merg pe lângă ele, pe ritmul bătăilor din palme. La semnalul vizual „port”, fiecare se oprește pe un disc liber. La semnalul „mare”, reia mersul. Nu se scot discuri și nu se elimină copii. „Valurile care duc bărcuța”: În grupuri de câte 6–8, copiii țin marginile unei pânze albastre întinse la nivelul taliei. În centru așez o bărcuță ușoară din burete. Prin ridicări și coborâri mici, coordonate, o deplasează până la marginea marcată ca port. Bărcuța nu este atinsă direct. Pentru fiecare: explicație, demonstrație, probă, execuție și variantă din scenariu. Transfer: folosim și aici solicitarea politicoasă și coordonarea cu ceilalți.	Explicația; demonstrația; jocul	Repere și materiale pentru ALA II, conform scenariului	Grupuri mici; frontal	Formativă	Observarea respectării celor două reguli	Fișa O2; consemnarea sprijinului necesar
7. Încheierea activității	5 min	O5 O6	Discutăm ce am realizat, cine a ajutat și ce regulă a fost utilă. Copiii numesc sau indică o emoție și propun unde vor refolosi comportamentul de ajutor. Ofer aprecieri descriptive; continuăm rutinele zilei.	Conversația; autoevaluarea asistată	Lucrări; mascota	Frontal; individual	Formativă	Reflecție orală; observare	Fișa O5–O6; consemnare finală

ANEXA 1

„Țestoasa Maia și bărcuța prieteniei”

La marginea unui golf liniștit trăia țestoasa Maia. În fiecare dimineață, ea privea bărcuțele și visa să ajungă la plaja de dincolo de apă. Acolo creștea un copac care făcea umbră tuturor călătorilor.

Într-o zi, Maia găsi pe nisip o bărcuță mică, potrivită pentru ea. Încercă să o împingă spre apă, dar bărcuța rămase pe loc. Maia trase aer în piept și încercă din nou. Tot nu reuși. Se opri și privi în jur.

— Mă poate ajuta cineva? întrebă ea. Aș vrea să duc bărcuța la apă, dar singură nu pot.

Delfinul Nino auzi chemarea și se apropie de mal. Pescărușa Lia coborî lângă Maia. — Eu pot să împing din apă, spuse Nino. — Eu pot să vă arăt locul unde nisipul este neted, adăugă Lia. Maia le mulțumi și îi ascultă pe amândoi.

Maia împinse ușor din spate, Nino trase bărcuța spre apă, iar Lia le arătă drumul. De data aceasta, bărcuța alunecă. — Am reușit împreună! se bucură Maia. Își luă vesta de salvare și se așeză în bărcuță.

În larg, vântul ridică valuri mici. Nino voia să pornească repede, iar Maia se temea. — Te rog să mergem încet, spuse ea. — Bine, răspunse delfinul. Vom merge în ritmul în care te simți în siguranță. Lia le arăta din zbor golful liniștit.

Curând ajunseră la plaja umbrită. Sub copac era o cutiuță, iar în ea, trei scoici desenate și un bilet: „O comoară se împarte cu prietenii”. Maia dărui fiecărui prieten câte un desen și îl păstră pe al treilea.

— Credeam că voi găsi ceva strălucitor, spuse Maia. Dar am găsit ceva mai folositor: prieteni care ascultă și ajută. Nino zâmbi, iar Lia își întinse aripile. Se întoarseră împreună spre casă, fără grabă, povestind ce ar mai putea construi a doua zi.

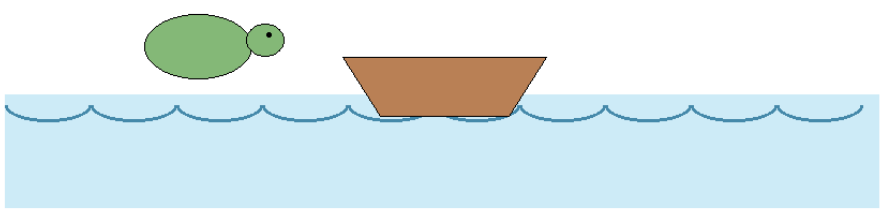
Repere pentru discuție: De ce nu a reușit Maia singură? Cum a fost ajutată? Ce au hotărât prietenii? Cum putem cere ajutor?

ANEXA 2

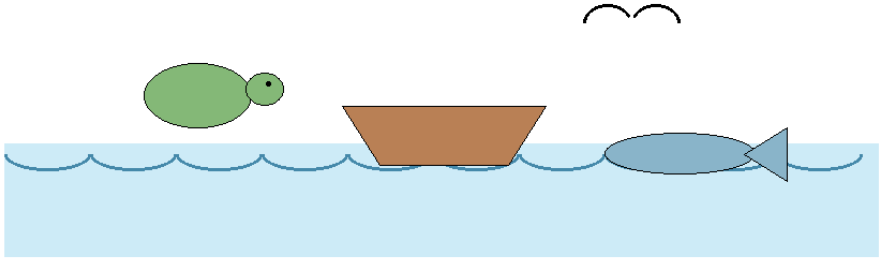
ILUSTRAȚII

Patru secvențe schematice pentru susținerea lecturii și ordonarea întâmplărilor. Se pot imprima și decupa pe contur; numerotarea sprijină pregătirea materialului și poate fi acoperită în sarcina de ordonare.

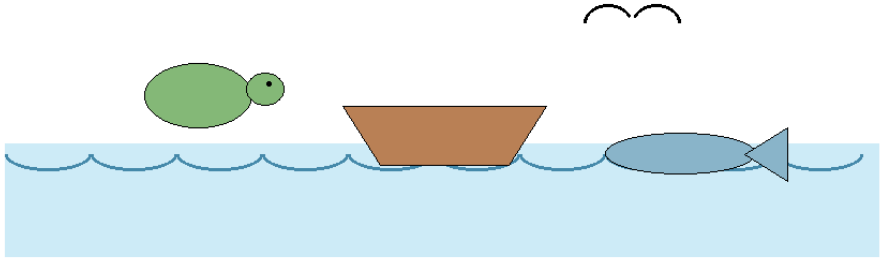
1 Maia cere ajutor



2 Prietenii împing bărcuța



3 Bărcuța trece peste valuri



4 Comoara se împarte

