



**DE LA POVESTE LA S.T.E.A.M. ÎNTR-O
SINGURĂ ZI!**

ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE PROIECT
BUCLE AURII ȘI CEI TREI
URSULEȚI
GRUPA MICĂ A

PROFESOR INIȚIATOR: MILEA RAMONA ELENA
Grădinița P.P. Nr.13 Târgoviște

Dimensiuni ale dezvoltării

- Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;
- Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare;
- Ascultarea activă a mesajului pentru înțelegerea și receptarea lui (comunicare receptivă);
- Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării;
- Autocontrol și expresivitate emoțională;
- Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității;
- Activare și manifestare a potențialului creativ;
- Mesaje orale în diverse situații de comunicare.

Comportamente vizate

- Recunoaște anumite schimbări și transformări din mediul înconjurător;
- Caută informații noi legate de domeniile care îl interesează;
- Adresează întrebarea „De ce?”, indicând interes pentru stabilirea relației de cauzalitate;
- Comunică idei, impresii pe baza observărilor efectuate;
- Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii;
- Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare;
- explorează și utilizează texturi și suprafețe diferite când se joacă;
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;

Resurse

Materiale: povestea ” Bucle Aurii și cei trei ursuleți”, imagini, planșe, puzzle, material mărunț, creioane colorate, carioci, calculator, hârtie colorată, lipici, materiale de construcții, videoproiector, cuburi din lemn, trusă leggo, ursuleți (din pluș, din plastic),, farfurii din plastic, cuțite din plastic, furculițe din plastic, șervețele, plastilină, planșete, cereale (mălai), cocă de jucărie (plastilină de casă)

Digitale: tabla interactivă, laptop, calculator, videoproiector.

Umane: copii, educatoare

De timp: 1 zi



Descrierea proiectului

În fiecare dimineață, copiii aduc la grădiniță obiecte personale (jucării, cărți, desene) și povestesc despre ele.

Maria a adus cartea *Bucle Aurii și cei trei ursuleți*. Imaginile i-au fascinat pe copiii și au rugat educatoarea să le citească povestea.

Am profitat de partea științifică a poveștii (noțiunile de mic, mijlociu și mare) și am hotărât să dedicăm acestei povești o zi întreagă, în care să punem accent pe aceste noțiuni matematice.





Inventar de probleme

Ce știu copiii despre tema investigată

- **Obiectele pot fi mari și mici**
 - **Știm să numărăm în limitele 1-3**

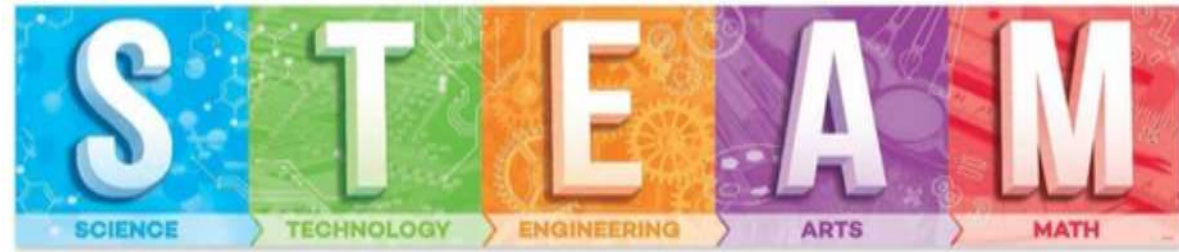
Ce vor să afle despre tema investigată

- **Ce înseamnă mijlociu**
- **Cum comparăm obiectele**
 - **Cum construim o cameră/un pat/o masă?**

Ce au învățat

***se completează la final**



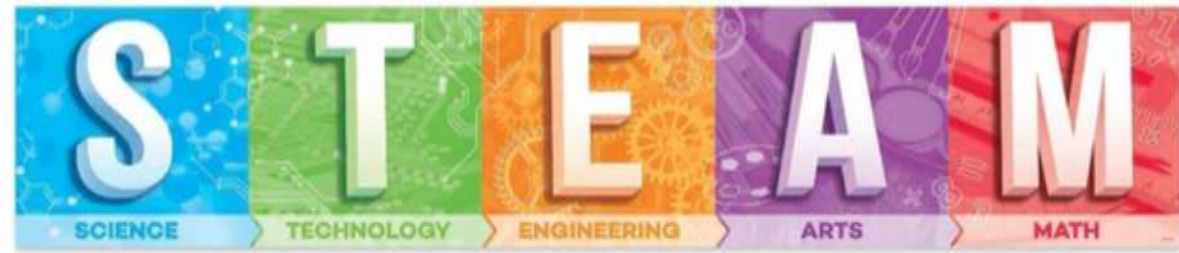


ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ

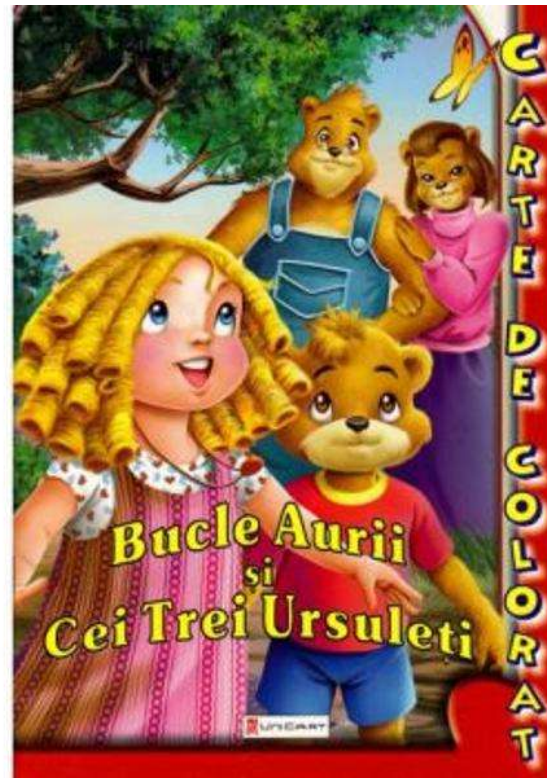
Găsește ursul !, joc de atenție (exersare poziții spațiale)

Așază urșii, respectând criteriul mărimii!





ACTIVITATEA DE GRUP(ADE-DLC)-
"Bucle Aurii și cei trei ursuleți", Loredana Ștefan



ȘTIINȚĂ



PE TOT PARCURSUL ZILEI COPIII AU OBSERVAT, ANALIZAT, COMPARAT...

Urși...

*Termeni științifici descoperiți
în poveste și experimentați pe
parcursul întregii zile:*

- Mic, mijlociu, mare

Activități desfășurate:

- Alege și sortează,
respectând mărimea!



CENTRELE ÎN CARE S-A URMĂRIT PARTEA DE ȘTIINȚĂ:

- Știință
- Joc de rol
- Materiale de construcție
- Nisip și apă
- Matematică/Manipulative



TEHNOLOGIE



Copiii au luat contact cu tehnologia explorând instrumente existente în clasă și nu numai...

- *Farfurii și tacâmuri din plastic*
- *Obiecte de mobilier din plastic/lemn de dimensiuni diferite*
- *Mălai*
- *Clești de bucătărie*
- *Laptop*
- *Tabla interactivă*
- *Videoproiector*
- *Cocă de jucărie*





INGINERIE



Copiii au explorat conceptele din domeniul ingineriei în cadrul construcțiilor, al realizării de modele și machete sau atunci când au pus în practică noi idei...

Activități desfășurate:

- *Construirea camerelor ursuleților*
- *Asamblarea unui urs, după model*
- *Aranjarea ursuleților după model (pattern)*
- *Obținerea unui urs prin modelare*

CENTRELE ÎN CARE S-A URMĂRIT PARTEA DE INGINERIE:

- Materiale de construcție
- Artă
- Matematică/ Manipulative





ARTĂ



ARTA înseamnă creativitate, presupune activități cu final deschis, în care muzica, Designul, culoarea, textura, materialele, dar și afișarea creațiilor sunt unele autentice, originale...

Activități desfășurate:

- *Obținerea unui urs prin modelare și decorarea lui*
- *Interpretare de roluri*
 - *Scriere*



CENTRELE ÎN CARE S-A URMĂRIT PARTEA DE ARTĂ:

- **Artă**
- **Joc de rol**
- **Alfabetizare**





MATEMATICĂ



Concepte matematice(mărime, lungime)

Activități desfășurate:

- *Căutarea și găsirea unui număr de 3 urși*
- *Sortare după mărime*
- *Decorare urși cu 3 nasturi*
- *Folosirea unui număr de 3 urși de mărimi diferite*
- *Folosirea în jocuri a conceptelor de mare, mic, mijlociu*



CENTRELE ÎN CARE S-A URMĂRIT PARTEA DE MATEMATICĂ:

- Știință
- Joc de rol
- Materiale de construcție
- Nisip și apă
- Manipulative
- Artă



ACTIVITATE DE GRUP-ALA

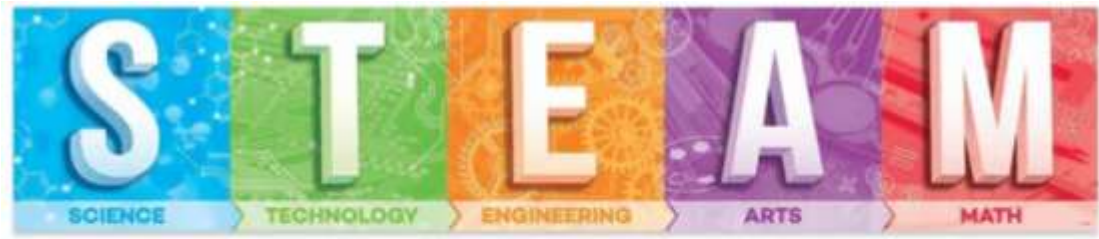
Joc distractiv: Transportă ursul în farfurie

Ce exersăm?

- echilibrul
- îndemânarea
- răbdarea



Ce am învățat?



- conceptul de mijlociu
- cum arată o schiță/plan al unei camere
- cum construim un pat/masă după un plan
- compararea obiectelor după criteriul mărimii
- sortarea după model, mărime și culoare
- exersarea limbajului matematic



Bibliografie



1. *Bucle Aurii și cei trei ursuleți*, Loredana Ștefan
2. Ministerul educației naționale, *Curriculum pentru educația timpurie* -2019
3. Colucci-Gray, L., Burnard, P., Cooke, C., Davies, R., Gray, D., & Trowsdale, J. (2016). *Reviewing the potential and challenges of developing STEAM education through creative pedagogies for 21st learning: how can school curricula be broadened towards a more responsive, dynamic, and inclusive form of education?* UK: BERA Research Commissions
4. *Transformă știința în artă! Ghid esențial STEAM*, editura Niculescu
5. TAYLOR, P. Ch. Why is a STEAM curriculum perspective crucial to the 21st century?. 2016.

