

# CERCUL PEDAGOGIC AL EDUCATOARELOR COMISIA 1 HUNEDOARA

Grădinița *Dumbrava minunată* Hunedoara

Structura Grădinița *Zori de zi*

19 noiembrie 2015



## METODA PROIECTELOR ÎN GRĂDINIȚĂ

# Proiect = plan sau intenție de a întreprinde ceva, de a organiza, de a face un lucru ( DEX)

## CARACTERISTICI GENERALE

- Proiectul este activitatea cel mai puternic centrată pe copil;
- Permite achiziții prin investigare liberă;
- Permite aplicarea liberă a cunoștințelor și deprinderilor însușite, într-un context mai relevant ;
- Proiectul pornește întotdeauna de la o temă studiată în clasă;
- Proiectul încurajează cel mai bine abordarea integrată a învățării;
- Copiilor li se oferă ocazia de a folosi cunoștințe și tehnici de lucru dobândite la multe discipline;





# CARACTERISTICILE PROIECTELOR

## ROLURILE ADULȚILOR ȘI CELE ALE COPIILOR

- Copiii se află în centrul procesului de învățare.
- Profesorul facilitează experiențele de învățare ale copiilor.
- Copiii lucrează împreună cu alți copii de vârsta lor, experți și alți membri ai comunității.
- Copiii își asumă rolurile unor experți.

## EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE

- Proiectul implică sarcini și activități conectate între ele care au loc pe o perioadă de timp
- Proiectul are conexiuni cu lumea reală.
- Copiii își demonstrează cunoștințele și competențele prin produse ale activității lor, prezentări orale, afișe publicitare.
- Proiectul implică utilizarea continuă a unor metode de evaluare multiple, pentru a informa copiii și profesorul.



# ETAPELE PROIECTULUI

- **Stimularea**- sub coordonarea profesorului copiii generează întrebări, idei legate de o tema, de regula, dupa parcurgerea unei activități.
- **Stabilirea obiectivelor**- profesorul sugerează idei privind continutul, forma si modalitatea de prezentare a proiectului.
- **Constituirea echipelor și împărțirea sarcinilor** – în raport de înclinațiile copiilor, astfel încât, fiecare copil sa fie responsabilizat, sa fie conștient de contributia sa la rezolvarea sarcinii echipei sale. In felul acesta, in proiectele viitoare, copiii insisi vor putea sa-si imparta/sa-si asume roluri.
- **Cercetare/ creație/ investigație** – studiu individual/cu ajutorul părinților, al unor surse bibliografice; invitarea unor experți, activități în echipă etc.
- **Realizarea formei finale** – discuții în grup privind forma de prezentare, evaluarea eficienței activității de echipă;
- **Prezentarea proiectului** – profesorul sugerează idei, membrii grupului decid asupra formei de prezentare;
- **Evaluarea proiectului**- Feed- back – de la profesor, de la colegi (aprecieri, întrebări, schimb de idei), autoevaluare, interevaluare.



# Idei de proiecte inspirate de standarde/obiective/competențe specifice

Standarde (Obiective de referință sau competențe specifice din programă)	Idei de proiecte
<p>DOMENIUL ȘTIINȚA: Cunoașterea mediului înconjurător- anotimpuri</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-sa colecteze informații, prin folosirea simțurilor, observare, manipulare, conversație</li><li>-sa utilizeze materiale și echipamente (lupe, magneti etc.), pentru a obține informații despre mediul înconjurător.</li></ul>	<p>Copiii vor fi mici cercetători, care vor observa mediul înconjurător, progresiv, în fiecare anotimp. Activitățile se vor desfășura în natură și toate informațiile, transformările, generate de fiecare anotimp, vor fi consemnate, prin desen, lucrări practice, într-un calendar al naturii. Proiectul va fi unul transsemestrial. Calendarul va fi prezentat părinților și colegilor de la alte grupe, la sfârșitul fiecărui anotimp.</p>





**Standarde  
(Obiective de referință sau  
competențe specifice din  
programă)**

**DOMENIUL ȘTIINȚA:** Cunoașterea  
mediului- caracteristici ale lumii vii  
(plante)  
-sa cunoască factorii care influențează  
lumea vie: apa, lumina, căldura, hrana  
-sa înțeleagă și să descrie ciclul vieții  
plantelor

**Idei de proiecte**

Proiect „Procesul de germinare”  
Copiii, împărțiți în echipe, vor pune  
semințe de flori, legume, în pământ. Vor  
urmări evoluția acestora, în raport de  
asigurarea condițiilor care asigură viața,  
respectiv absența vreunui factor care  
întreține viața. Fiecare echipă va avea  
un album, în care va reprezenta grafic  
sau prin desen, evoluția, aspectul  
plantelor.



Standarde (Obiective de referință sau competențe specifice din programă)	Idei de proiecte
<p><b>DEZVOLTAREA SOCIO-EMOTIONALA:</b> Dezvoltarea expresivității emotionale</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-sa sa identifice emoțiile proprii și pe cele ale altor persoane</li><li>-sa manifeste empatie față de colegii săi</li><li>-sa-si exprime trăirile și pe cele ale personajelor din povești, prin joc, pantomima, cânt, euritmie, desen, dramatizare</li></ul>	<p>Proiect „Suflet de copil”</p> <p>Proiectul are ca punct de plecare lumea povestilor: comportamente, consecințe, trăiri, expresii faciale. Se face trecerea la viața reală, la experiența lor de viață: mai întâi, la grădiniță, apoi, acasă- ce comportamente, ce trăiri generează, cum expresia fetei exprimă bucurie, tristețe, furie, plătiseala...Evaluarea ia forma jocului de rol, al dramatizărilor, euritmiei etc.</p>



# SCOPURILE ÎNVĂȚĂRII

## COMPETENȚE GENERALE

- -comunicare si colaborare
- -flexibilitate si adaptabilitate
- -competente sociale
- -gandirea critica si rezolvarea de probleme

## COMPETENȚE SPECIFICE

- Cunoasterea si intelegerea lumii- omul ca fiinta sociala.
- Utilizarea diferitelor modalitati de comunicare: orala (limbaj expresiv), grafica (desene, forme, cifre, simboluri).
- Explicarea unor fenomene (sociale), formularea de predictii, rezolvarea de probleme.





# SCOPURILE ÎNVĂȚĂRII

## OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- sa experimenteze pentru a descoperi relatii cauzale si sa faca predictii: daca... (lucrez mai mult timp, la o lucrare), atunci... (pretul ei va fi mai mare); daca...(ne unim eforturile, copiii si parintii), atunci...(putem oferi daruri de Paste, altor copii);
- sa utilizeze strategii simple (decorarea unor obiecte, vanzarea lor etc.), pentru rezolvarea de probleme;
- sa analizeze, sa compare, sa evalueze calitatea unui produs al activitatii proprii, in raport de cantitatea de timp si efort, necesare producerii acestuia;
- sa utilizeze cifre, simboluri grafice, pentru a evidentia calitatea unor produse;



# STRATEGII SPECIFICE MANAGEMENTULUI DE PROIECT

## Comunicarea legată de proiect

- Contactarea parintilor, in vederea stabilirii sarcinilor ce le revin pentru asigurarea materialelor si mijloacelor necesare;
- Contactarea partenerilor de proiect si elaborarea documentatiei necesare (protocol de colaborare, proiect de parteneriat educational);
- Stabilirea sarcinilor comune si a termenelor, a necesarului de resurse;
- Informarea conducerii institutiei, invitarea directorului pt. a participa la activitatile de proiect.

## Perioade de activitate și perioade de tranziție

- Procurarea materialelor necesare realizarii activitatilor practice si artistico-plastice, a materialelor informative (albume, planse, PPoint-uri tematice);
- Pregatirea portofoliului proiectului;
- Monitorizarea permanenta a activitatii de grup sau individuala;
- Oferirea de feedback zilnic (metoda Turul galeriei), completarea treptata, a portofoliului proiectului si a portofoliilor personale ale copiilor;
- Fotografii, filme din timpul activitatilor;
- Postarea acestor materiale pe site-ul grupei;
- Completarea periodica a hartii Stiu-Vreau sa stiu-Am invatat.





# STRATEGII SPECIFICE MANAGEMENTULUI DE PROIECT

## Încurajarea colaborării

- Formularea unor sarcini ce implica activitate de grup, colaborarea;
- Evaluarea continua a produselor activitatii in echipa, oferirea de feedback privind importanta rolului fiecarui membru al grupului.

## Managementul resurselor

- Portofoliile personale ale copiilor
- Portofoliul proiectului
- Site-ul grupei



# IMAGINI DIN TIMPUL ACTIVITĂȚII METODICE

PREZENTAREA MATERIALULUI TEMATIC AL  
RESPONSABILILOR CERCULUI PEDAGOGIC



PREZENTAREA MATERIALELOR TEMATICE  
ALE COLEGELOR UNITĂȚII GAZDĂ







# SIMULARE

## Evaluarea proiectului *Lumea poveștilor*

### JUDECATA PERSONAJELOR

Membrii fiecărei echipe își împart rolurile, alegându-și câte un personaj.

Fiecare personaj se prezintă în fața celor trei judecători, expunându-și nemulțumirile legate de relația cu celelalte personaje.

Judecătorii, coordonați de educatoare -(ea însăși judecător), evidențiază legătura de cauzalitate între comportamentul greșit și consecințele acestuia.

Se identifică comportamente similare, în relațiile dintre copii, în viața reală, și consecințele acestora.

### IEDUL CU TREI CAPRE





## IEDUL CU TREI CAPRE





## POVESTEA URSULUI CAFENIU



***Educația este ceea ce rămâne după  
ce ai uitat tot ce ai învățat în școală.***

**Albert Einstein**

**RESPONSABILI CERC PEDAGOGIC,  
Prof. Eleonora Ghiorghioni  
Prof. Ramona Stroia**

