

TITLUL LECȚIEI	"URSUL PĂCĂLIT DE VULPE"
Disciplina	Educarea limbajului
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupă mixtă
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	3 – 6 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii sunt dezvoltați corespunzător nivelului de vârstă în care se încadrează, manifestând caracteristici specifice etapelor de creștere și dezvoltare. Ei prezintă o evoluție armonioasă atât din punct de vedere fizic, cât și cognitiv, emoțional și social. Capacitățile lor de comunicare, gândire, atenție și relaționare se dezvoltă în concordanță cu particularitățile de vârstă, iar curiozitatea și dorința de explorare contribuie la acumularea de noi cunoștințe și experiențe. De asemenea, copiii își formează treptat autonomia, își dezvoltă abilitățile motrice și învață să interacționeze pozitiv cu ceilalți, demonstrând o adaptare bună la cerințele mediului educațional și familial.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	BĂLAȘA GEORGIANA
Școala	Școala Gimnazială Răciu, Structură – Grădinița cu PN Șuța Seacă
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	"Ursul păcălit de vulpe"- lectura educatoarei
Obiective operaționale	La finalul activității, copiii vor fi capabili: 1. Să asculte cu atenție povestea redată de educatoare; 2. Să reproducă succesiunea evenimentelor din poveste folosind aplicații interactive; 3. Să răspundă la întrebări de tipul: "cine?", "ce?", "unde?", "când?" și "de ce?", cu suport digital; 4. Să rezolve sarcinile din filmul interactiv "Ursul păcălit de vulpe" 5. Să așeze în ordine logică imaginile reprezentând momentele principale ale poveștii.

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Cuvinte cheie	Iazul / gheața – elemente ale mediului în care se desfășoară acțiunea; locul unde ursul este păcălit. Violență – trăsătură definitorie a vulpii, care folosește inteligența în scopuri egoiste. Naivitate – trăsătura ursului, care are încredere oarbă în vorbele vulpii. Inteligență – tema centrală a poveștii, evidențiind puterea minții asupra forței fizice. Pericol – consecințele păcălirii: ursul rămâne fără coadă și este umilit. Învățătură – povestea arată că nu trebuie să credem orbește tot ce ni se spune și că istețimea, folosită cu bunătate, valorează mai mult decât forța.
Metode	
Descriere RED (link Curriki)...	
Descrierea resursei	Descriere narativă Resursa este creată cu aplicația H5P (Interactive Book) și include: - O pagină de copertă; - Video interactiv cu povestea "Ursul păcălit de vulpe"; "E rândul tău!" (Wordwall) – Ordinea cronologică a întâmplărilor ; "Răspunde repede și bine!" – alegerea răspunsului corect pentru întrebări din cadrul poveștii "Ursul păcălit de vulpe"; "Adevărat sau fals?" – stabilirea valorii de adevăr a unor afirmații pe baza textului; - Puzzle - "Ursul păcălit de vulpe"; - Muzică și mișcare "Ursul păcălit de vulpe" (poveste muzicală). Resursa propusă reprezintă un instrument didactic versatil, ce poate fi utilizat pe tot parcursul activităților educaționale. Ea se integrează cu succes atât în Educarea limbajului, prin lectura și interpretarea poveștii „Ursul păcălit de vulpe”, cât și în Educația pentru societate, datorită mesajului moral pe care îl transmite. Povestea oferă o lecție despre prudență, inteligență și consecințele naivității, ajutând copiii să distingă între comportamente corecte

		și greșite. Prin analiza acțiunilor personajelor, se pot forma atitudini pozitive legate de onestitate, responsabilitate și încredere. Resursa poate fi valorificată și în activitățile liber-alese (ALA), prin puzzle-uri tematice, povestea muzicală sau jocuri de rol, care stimulează imaginația și exprimarea verbală. Povestea se adaptează ușor unei grupe combinate (mică–mijlocie), permițând diferențierea activităților în funcție de nivelul fiecărui copil și oferind o experiență de învățare personalizată. Pentru o utilizare eficientă: • Copiii care necesită sprijin pot relua secvențe video și primi întrebări simplificate; • Copiii avansați pot crea finaluri alternative sau identifica alte soluții pentru personaje; • Copiii cu dificultăți de învățare pot beneficia de suport vizual și auditiv suplimentar. Prin caracterul său atractiv și adaptabil, resursa contribuie la dezvoltarea limbajului, a gândirii critice și a empatiei, oferind o experiență educativă plăcută și semnificativă.
	Scopul si obiectivele resursei	Scop: Dezvoltarea competențelor digitale de bază la preșcolari, prin utilizarea resurselor tehnologice moderne ca suport în învățarea activă, interactivă și interdisciplinară a conținuturilor din activitatea „Ursul păcălit de vulpe”. La finalul activității, copiii vor fi capabili: 1. Să selecteze și să ordoneze logic imagini digitale corespunzătoare secvențelor din povestea „<i>Ursul păcălit de vulpe</i>”, în cadrul unei activități

		interactive (tip wordwall). - Să identifice valoarea de adevăr a unor afirmații legate de acțiunile și trăsăturile personajelor (adevărat/fals), pe baza conținutului poveștii. - Să utilizeze tabla interactivă pentru a participa la vizionarea video interactivă „Ursul păcălit de vulpe” sau la realizarea unui puzzle digital cu imagini din poveste. - Să exprime opinii, emoții și atitudini față de comportamentul personajelor digitale, participând activ la povestea muzicală „Ursul păcălit de vulpe” sau la conversațiile ghidate din cadrul activității.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	INTRODUCEREA ÎN ACTIVITATE ȘI CAPTAREA ATENȚIEI Captarea atenției se va realiza prin prezentarea unei imagini surpriză sau a unui obiect reprezentativ din poveste (ex: o coadă de urs confecționată din material textil sau o vulpe de jucărie) și a cărții „Ursul păcălit de vulpe”, poveste populară românească. Pentru a stimula curiozitatea copiilor, se va adresa o întrebare provocatoare: „Ce credeți că s-a întâmplat cu ursul de și-a pierdut coada?”	5min
	ANUNȚAREA TEMEI ȘI PREZENTAREA OBIECTIVELOR Educatorea le spune copiilor că vor asculta o poveste hazlie și plină de învățăminte despre o vulpe isteasă și un urs naiv, care ajunge să fie păcălit. Povestea se numește „Ursul păcălit de vulpe” și face parte din literatura populară românească. Pe tabla interactivă se afișează titlul poveștii și	5 min

	imaginea copertei. Copiii sunt invitați să asculte cu atenție textul citit, pentru a putea reconstitui firul narativ cu ajutorul imaginilor și întrebărilor adresate pe parcursul activității.	
	PREZENTAREA CONȚINUTULUI ȘI DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII a) Desfășurarea activității Educatorea le prezintă copiilor cartea „Ursul păcălit de vulpe”, punând accent pe copertă, titlu și caracterul popular al poveștii. Ea citește povestea ținând cartea deschisă către copii, pentru ca aceștia să poată urmări imaginile. Lectura se realizează integral, fără întreruperi, cu o intonare expresivă și ritm lent, pentru a permite copiilor să își imagineze acțiunea și trăsăturile personajelor. După lectura integrală, urmează reповestirea cu ajutorul copiilor, pe baza imaginilor din carte sau din resursa digitală, respectând ordinea logică a evenimentelor. Se pune accent pe formularea propozițiilor corecte din punct de vedere gramatical și pe exprimarea emoțiilor și opiniilor față de comportamentul personajelor. b) Fixarea conținutului – plan de întrebări • Cum se numește povestea pe care am ascultat-o? • Cine sunt personajele principale? • Ce a făcut vulpea pentru a-l păcăli pe urs? • Unde s-a dus ursul să pescuiască? • Ce s-a întâmplat cu coada ursului? • Cum se comportă vulpea în poveste: este prietenoasă sau vicleană? • Ce a învățat ursul din această întâmplare? • Ce am putea face noi ca să nu fim păcăliți? • „Cum s-ar fi terminat povestea dacă	15 min

ursul ar fi fost mai atent?”

c) Obținerea performanței

Copiii vor realiza sarcini din **video interactiv** „Ursul păcălit de vulpe”, ordonând imaginile din poveste în **sucesiunea corectă a întâmplărilor**, utilizând resursa digitală creată cu **aplicația HSP**.

<https://wordwall.net/resource/101245875/ursul-p%C4%83c%C4%83lit-de-vulpe-ordoneaz%C4%83-imaginile-%C3%aen-func%C8%9Bie-de>

Prin activitățile interactive, copiii își consolidează înțelegerea textului și relațiile de cauzalitate dintre evenimente.

EVALUAREA PERFORMANȚEI

Evaluarea se va realiza prin **jocuri digitale**, precum „Răspunde repede și bine”, în care copiii selectează răspunsul corect la întrebările din poveste.

Aceste activități stimulează **gândirea logică, atenția și capacitatea de analiză**, încurajând exprimarea liberă și participarea activă.

„Adevărat sau fals?” prin care copiii încep să analizeze logic informațiile din poveste și să determine veridicitatea afirmațiilor, exersând astfel raționamentul deductiv.

„Hai să ne jucăm” – puzzle

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=314975bbd5e0>

Copiii sunt implicați într-o conversație despre întâmplările din povestea „Ursul păcălit de vulpe”.

Se discută:

- De ce a fost ursul păcălit?
- Cum s-a purtat vulpea?
- Ce am învățat din această poveste?

Copiii își exprimă părerile și sunt îndrumați să înțeleagă importanța **atenției, istețimii și a gândirii înainte de a acționa**, pentru a nu fi păcăliți de alții.

5 min

	Activitatea se încheie printr-un joc de rol: „Cine e cel mai isteț dintre noi?” Copiii mimează sau povestesc pe scurt o situație în care au fost atenți și nu s-au lăsat păcăliți, asemenea unei „vulpi istețe”. La final, fiecare copil își alege „cea mai isteată vulpe” din grup, apreciind comportamentul și răspunsurile colegilor. Se fac aprecieri verbale asupra modului în care copiii au participat la activitate, a implicării lor în discuții și joc. Activitatea se încheie vesel, printr-un moment de muzică și mișcare pe tema poveștii: https://youtu.be/JBV_7QPriz8 Această activitate nu doar că dezvoltă abilități cognitive, ci le și oferă copiilor oportunitatea de a experimenta în mod interactiv.	5 min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Observația, Conversația, Analiza răspunsurilor copiilor, Comportamentul nonverbal, Analiza produselor activității	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Copiii de 4-6 ani ar putea avea deja: • Familiaritate cu povești despre animale și comportamentele lor (ex: vulpea șireată, ursul puternic). • Capacitatea de a recunoaște personaje și de a înțelege relațiile dintre ele (cine păcălește, cine este păcălit). • Cunoștințe despre mediul natural și obiceiurile animalelor (au văzut sau au auzit despre urși, vulpi, pești etc.). • Experiență anterioară în exprimarea emoțiilor și identificarea acestora la personaje (bucurie, tristețe, supărare, mirare). • Interes pentru activități ludice și digitale (povești	

		animate, jocuri educative).
		Înțelegerea noțiunilor simple de corect și greșit, de dreptate și înșelăciune, prin experiențele proprii sau alte povești ascultate.
Spațiu și materiale		Activitatea se desfășoară în sala de grupă, în zona „Insula de Lectură”. Material didactic: Cartea „Ursul păcălit de vulpe”, de Ion Creangă.
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Aplicația H5P în care este creată resursa
	Opțional	youtube, wordwall, my puzzles
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Conectare la internet; tabla interactivă
	Opțional	
Tip de resurse de învățare		RED - resursă educațională deschisă
Resurse de Timp / Spațiu		35 minute / Sala de grupă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: Creangă, I. (ediții diverse). <i>Ursul păcălit de vulpe</i> în antologii pentru copii, Editurile Didactică și Pedagogică, Aramis, Corint, Litera, Gama. Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educație timpurie – grupa mică, mijlocie și mare. București: Institutul de Științe ale Educației. (Document-cadru oficial pentru planificarea și organizarea activităților în grădiniță.) Neagu, M., & Tomulețiu, E. (2021). Tehnologii moderne în grădiniță – Ghid de bune practici. București: Editura Didactică și Pedagogică. (Ghid pentru integrarea tehnologiei în activitățile cu preșcolarii.) Nacu, C. & Vlăduț, C. (2020). Didactica activităților integrate în grădiniță. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.		

(Lucrare de specialitate pentru organizarea integrată a conținuturilor și abordări moderne în învățământul preșcolar.)

Suport de curs - formare EDIS PED , Pedagogie digitală – Conf.univ.dr. Silvia Făt