

TITLUL LECȚIEI	"Elmer si ursulețul pierdut"
Disciplina	Activitate integrate: Educarea limbajului și Cunoașterea mediului
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mijlocie
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	3-5 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii sunt dezvoltați corespunzător nivelului de vârstă în care se încadrează.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Iordanescu Olimpia
Școala	Școala Gimnazială „Grigore Rădulescu,, Bezdead , structură Grădinița cu P.N. Măgura Bezdead, Dâmbovița
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	„Elmer și ursulețul pierdut” - lectura educatoarei
Obiective	La finalul activității, copiii vor fi capabili:

1 Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră

operaționale	1. Să asculte/vizioneze cu atenție povestea „Elmer și ursulețul pierdut”; 2. Să așeze în ordine logică personajele din poveste folosind aplicații interactive; 3. Să răspundă la întrebări de tipul adevărat/fals; 4. Să recunoască sunetul elefantului; 5. Să efectueze un tur virtual al unei grădini zoologice; 6. Să numească părțile componente corpului elefantului.		
Cuvinte cheie	Ursuleț, prieten, elefant.		
Metode	Video-vizionare, povestirea, conversația, explicația, observația, jocul, surpriza.		
Descriere RED			
Descrierea resursei	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="485 889 699 1809">Descriere narativă</td><td data-bbox="699 889 1393 1809"> Resursa este creată cu aplicația H5P (Interactive Book) și include: *Captarea atenției:o pagină de copertă (text și imagine) *Introducerea in activitate (text și imagine) *Prezentarea conținutului. Video cu povestea "Elmer și elefantul pierdut :https://youtu.be/tP11hl8pAP0?si=zMp4L2DRsgXAjgR1 ,; * Dirijarea învățării: Ordonarea cronologică a apariției personajele!" https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/h5pactivity/view.php?id=13361; *Obținerea performanței: Întrebări pe baza textului (Accordion); https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/h5pactivity/view.php?id=13361 *Asigurarea retenției și transferul: Alcătuirea corpului elefantului (Drag and Drop) https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/content/bank/view.php?id=2838;; </td></tr> </table>	Descriere narativă	Resursa este creată cu aplicația H5P (Interactive Book) și include: *Captarea atenției:o pagină de copertă (text și imagine) *Introducerea in activitate (text și imagine) *Prezentarea conținutului. Video cu povestea "Elmer și elefantul pierdut :https://youtu.be/tP11hl8pAP0?si=zMp4L2DRsgXAjgR1 ,; * Dirijarea învățării: Ordonarea cronologică a apariției personajele!" https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/h5pactivity/view.php?id=13361; *Obținerea performanței: Întrebări pe baza textului (Accordion); https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/h5pactivity/view.php?id=13361 *Asigurarea retenției și transferul: Alcătuirea corpului elefantului (Drag and Drop) https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/content/bank/view.php?id=2838;;
Descriere narativă	Resursa este creată cu aplicația H5P (Interactive Book) și include: *Captarea atenției:o pagină de copertă (text și imagine) *Introducerea in activitate (text și imagine) *Prezentarea conținutului. Video cu povestea "Elmer și elefantul pierdut :https://youtu.be/tP11hl8pAP0?si=zMp4L2DRsgXAjgR1 ,; * Dirijarea învățării: Ordonarea cronologică a apariției personajele!" https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/h5pactivity/view.php?id=13361; *Obținerea performanței: Întrebări pe baza textului (Accordion); https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/h5pactivity/view.php?id=13361 *Asigurarea retenției și transferul: Alcătuirea corpului elefantului (Drag and Drop) https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/content/bank/view.php?id=2838;;		

		-Sunetul elefantului https://www.youtube.com/watch?v=wFvYpMSHdJ8 *Evaluarea activității: True/ False Question *Încheierea activității: Tur virtual al grădinii zoologice Bucov https://www.tururivirtualeprahova.ro/Parcuri_Locuri-de-agrement/Gradina-Zoo-Bucov-c21.html Este o resursă foarte ofertantă pe care o pot folosi pe tot parcursul activității, în diversele momente ale acesteia. O pot folosi atât în activitatea de Educare a Limbajului "Elmer și ursulețul pierdut", dar tot cu atât de mult succes, și într-o activitate de Științe - Cunoașterea Mediului (Animale din alte zone ale lumii) sau Educație muzicală (Sunete din natură) și nu în ultimul rând în cadrul activităților ALA (Activități liber- alese) – tur virtual Resursa creată și povestea aleasă îmi dau foarte multe oportunități în activitatea mea la clasă, cu grupa mijlocie.
	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 „Elmer și ursulețul pierdut” Obiective operaționale: La finalul activității, copiii vor fi capabili: 1. Să selecteze și ordoneze logic imagini digitale în cadrul unei activități interactive 2. Să utilizeze tabla interactivă pentru a participa la un joc digital de asociere imagini (ex: „Corpul elefantului”). 3. Să exprime opinii și emoții legate de personajul principal , Elmer.

		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	INTRODUCEREA ÎN ACTIVITATE ȘI CAPTAREA ATENȚIEI Se va realiza printr-o scurtă conversație despre musafirul de pe scăunel -un ursuleț morocănos. Pentru captarea atenției se va folosi "Cutia miraculoasă" în care este ascunsă mascota Elmer.	5 min.
	ANUNȚAREA TEMEI SI PREZENTAREA OBIECTIVELOR Educatoarea le spune copiilor că vor asculta o poveste interesantă despre un elefant care a mâncat foarte multe lucruri. Povestea se numește: "Elmer și ursulețul pierdut" scrisă de David Mckee Afișează pe tabla interactivă titlul poveștii și coperta. Copiii trebuie să asculte cu atenție textul citit pentru a putea reconstitui firul epic pe baza imaginilor și întrebărilor.	3 min.
	PREZENTAREA CONȚINUTULUI Educatoarea le arată copiilor cartea "Elmer și ursulețul pierdut" punând accent pe copertă și autor. Se ascultă și vizionează povestea integral.	5 min
	DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII Copiii vor așeza personajele din poveste în ordinea cronologică a apariției lor folosind resursa creată cu aplicația H5P. OBȚINEREA PERFORMANȚEI	3min

	(plan de întrebări-Accordion) - Cum se numește povestea? - Unde a plecat Elmer? - Cu cine se întâlnește atunci când pleacă în căutarea ursulețului pierdut? - Unde a găsit Elmer ursulețul pierdut?	5min
	ASIGURAREA FEEDBACKULUI ȘI TRANSFERULUI Se realizează printr-un joc digital: "Pune în ordine elementele corpului elefantului" (drag-and-drop). Exersare .Se va asculta și glasul elefantului.	3 min
	EVALUAREA ACTIVITĂȚII Se realizează printr-un joc digital "Adevărat sau fals?" True/ False Question – se va stabili valoarea de adevăr a unor afirmații formulate pe baza textului audiat.	5 min.
	ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII Se fac aprecieri verbale asupra modului în care copiii au participat la activitate. Activitatea se încheie printr-un tur virtual al grădinii zoologice Bucov	2 min.
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 au un bagaj de cunoștințe despre lumea animalelor.

Spațiu și materiale

Activitatea se desfășoară în sala de grupă în zona **"Insula de Lectură"**.

Material didactic: cartea "Elmer și ursulețul pierdut", autor David McKee; tabla interactivă; resursa creată în aplicația H5P.

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate

Obligatori

Aplicația H5P în care este creată resursa

Opțional

Infrastructură/ echipament

Obligatori

Conectare la internet; tabla interactivă

Opțional

Tip de resurse de învățare

RED - resursă educațională deschisă

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/h5pactivity/view.php?id=13361>

Resurse de Timp / Spațiu

30 minute /

Sala de grupă

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

**McKee, David (2018). *Elmer și ursulețul pierdut*. București: Pandora Publishing.
(Resursa literară principală, cu valențe educative interdisciplinare.)**

**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 seminar Modul 2 - EDIS PED Pedagogie Digitală -"Dezvoltarea Resurselor Educaționale Deschise (RED)", Vasile Ifrim; Suport curs M2 – formare EDIS-PED -"Resurse Educaționale digitale", Anișoara Dumitrache