

TITLUL LECȚIEI	Farm animals and Their Sounds  Farm Animals and their sounds An interactive book designed for a <i>consolidation</i> lesson, helping preparatory students revise and practise farm animals and the sounds they make.
Disciplina	limba engleză
Informații despre elevi	
Clasa	pregătitoare
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	6-7 ani, nivel pre-A1
Caracteristici speciale ale elevilor	atenția este de scurtă durată, necesită suport vizual și activități scurte și variate
Autor profesor	
Nume și prenume ¹	Nistor Elena-Cristina
Școala	Școala Gimnazială Dărmănești
Accentul în învățare al lecției	
Subiectul lecției	Farm Animals and Their Sounds
Obiective operaționale	O1. La finalul lecției, elevii vor putea să identifice și să denumească corect cel puțin 4 din cele 6 animale de fermă prezentate (cow, pig, sheep, horse, goat, hen), utilizând suport vizual. O2. La finalul lecției, elevii vor putea să realizeze corect cel puțin 4 din cele 6 asocieri animal–sunet (ex.: cow–moo). O3. La finalul lecției, elevii vor putea să răspundă adecvat, verbal sau nonverbal, la minimum 3 din 5 instrucțiuni simple referitoare la animalele de fermă, demonstrând înțelegerea vocabularului de bază (ex.: <i>Show me the cow, Point to the pig, Make the sheep sound</i>).

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Cuvinte cheie	farm animals, sounds, moo, oink, baa, neigh, cluck, oink, vocabulary, listening comprehension
Metode	conversația, exercițiul, jocul didactic, demonstrația, învățarea prin descoperire, metoda audiovizuală, gamificare
Descriere RED	
Descrierea resursei	Descriere narativă Resursa propusă este o carte interactivă digitală realizată în platforma H5P, structurată conform etapelor unei lecții de comunicare în limba engleză pentru clasa pregătitoare. Aceasta include materiale multimedia originale create în Canva (copertă, elemente vizuale, videoclipuri introductive, flashcard-uri tematice), activități interactive (True/False, Drag the Words, Memory Game) și secvențe auditive relevante pentru tema „Farm Animals and Their Sounds”. Resursa se bazează pe principiile învățării multisenzoriale, integrând componente vizuale, auditive și ludice, și respectă cerințele programei școlare, urmărind formarea competențelor de receptare vizuală și auditivă, precum și dezvoltarea vocabularului tematic.
	Scopul și obiectivele resursei Scop: Facilitarea învățării vocabularului referitor la animalele de fermă și sunetele produse de acestea, prin activități interactive adaptate particularităților de vârstă ale elevilor. Obiective: - consolidarea recunoașterii vizuale a animalelor familiare; - dezvoltarea asocierii stimulilor vizuali–auditivi; - creșterea atenției, memoriei și motivației prin activități interactive; - stimularea participării active și a implicării emoționale în procesul de învățare.

	Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Moment organizatoric Profesorul salută elevii și prezintă ecranul introductiv al resursei digitale, care include avatarul său, realizând astfel tranziția către activitatea propriu-zisă. Apoi, le solicită copiilor să arate un creion verde dacă sunt pregătiți să participe la lecție sau unul roșu dacă au nevoie de câteva momente suplimentare. Prin această rutină familiară, profesorul evaluează rapid disponibilitatea de lucru a elevilor și contribuie la crearea unui climat securizant, motivant și adecvat începerii noii secvențe de învățare.  3 minute
	Captarea atenției Pentru a introduce tema lecției într-un mod accesibil vârstei, profesorul proiectează un scurt videoclip creat în Canva, în care un personaj animat prezintă contextul fermelor și al animalelor și anunță tema lecției: <i>Farm Animals and Their Sounds</i>. Imaginile dinamice, culorile vii și sunetele integrate stimulează curiozitatea copiilor și favorizează focalizarea atenției asupra subiectului. Această etapă permite conectarea emoțională cu tema și facilitează trecerea naturală către învățarea propriu-zisă.  4 minute

Reactualizarea cunoștințelor

Profesorul prezintă elevilor un set de flashcard-uri ilustrate cu animale de fermă, realizat în Canva, solicitându-le să recunoască și să denumească fiecare animal. Interacțiunea se desfășoară într-un ritm accesibil, cu sprijin verbal, gestual și prin modelare, după necesități. Această etapă consolidează vocabularul familiar, activează cunoștințele existente ale copiilor și creează punți logice către noile elemente vizate în lecție.



7 minute

Dirijarea învățării

Profesorul prezintă un scurt videoclip, realizat în Canva, cu animalele de fermă și sunetele specifice fiecăruia. Elevii sunt încurajați să asculte cu atenție și să imite sunetele, dezvoltând astfel conexiunea dintre stimulul vizual și cel auditiv. Profesorul ghidează procesul prin modelare și repetiție, sprijinind elevii în formularea asocierilor corecte. Această etapă facilitează înțelegerea noilor elemente lexicale într-o manieră multisenzorială.



8 minute

Obținerea performanței

Pentru a verifica înțelegerea conceptelor introduse, profesorul propune o serie de activități interactive adaptate nivelului de dezvoltare al elevilor:

- **Activitatea True/False:** elevii ascultă sau observă propoziții scurte și decid dacă asocierea animal–sunet este corectă sau nu.

The cow goes OINK!

☐ Adevărat ☒ Fals ✓

Good job!

1/1

The sheep goes BAA!

☒ Adevărat ☐ Fals ✓

Good job!

1/1

The hen goes CLUCK!

☒ Adevărat ☐ Fals ✓

- **Activitatea Drag the Words:** elevii potrivesc sunetele animalelor cu imaginile corespunzătoare, consolidând relația vizual–auditivă.

15 minute

Drag the words into the correct boxes.

The horse goes neigh ✓

The goat goes maa ✓

The cow goes moo ✓

The hen goes cluck ✓

The pig goes oink ✓

The sheep goes baa ✓

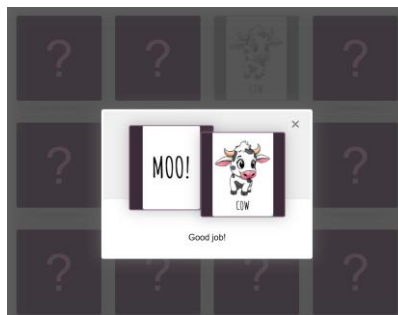
Great job!

6/6

woof

meow

- **Memory Game:** elevii formează perechi animal–sunet, exersând atenția, memoria vizuală și capacitatea de observare.



	Prin aceste sarcini variate, profesorul consolidează învățarea, observă progresul elevilor și oferă feedback imediat.	
	Evaluarea activității La finalul lecției, elevii își exprimă reacția afectivă față de activitate alegând pictograma „Yes” sau „No”, în funcție de nivelul de satisfacție și implicare resimțit. Profesorul valorifică aceste răspunsuri pentru a evalua gradul de interes, adaptând eventual ritmul și modalitățile de predare pentru lecțiile viitoare. Momentul se încheie cu un feedback verbal pozitiv, care consolidează încrederea elevilor și menține o atmosferă motivațională. 	3 minute
		40 minute
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Metode de evaluare: • evaluare formativă prin observare; • probe practice digitale, cu feedback instant prin aplicația H5P (True/False, Drag the Words, Memory Game); • autoevaluare socio-emoțională prin pictograme; • analiza implicării și participării.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	• familiaritate minimă cu animalele de fermă; • expunere la imagini tematice; • capacitatea de a identifica diferențe vizuale și auditive.	
Spațiu și materiale	• sală de clasă cu tablă interactivă; • telefoane/tablete • sistem audio funcțional; • conexiune la internet.	

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate	Obligatoriu	H5P, Canva, browser actualizat
	Opțional	
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	laptop, videoproiector/tablă interactivă, boxe, conexiune la internet
	Opțional	căști, telefon, tablete pentru elevi
Tip de resurse de învățare		Resursă educațională digitală interactivă RED – H5P
Resurse de Timp / Spațiu		40 minute/ clasă dotată cu echipament IT/online

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

Elevii pot continua acasă exersarea vocabularului despre animalele de fermă și sunetele lor accesând versiunea online a resursei H5P, disponibilă pe platforma clasei. Utilizarea repetată a acestor materiale multimedia contribuie la consolidarea învățării, la fixarea termenilor noi și la creșterea încrederii în exprimarea în limba engleză.

BIBLIOGRAFIE:

1. **Programa școlară** pentru disciplina COMUNICARE ÎN LIMBA MODERNA 1 - Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013
2. **Copertă**
https://www.canva.com/design/DAG5o7QJmbQ/axDy-RW9hBn4QJAEKDOPdQ/edit?utm_content=DAG5o7QJmbQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
3. **Avatarul profesorului**
https://www.canva.com/design/DAG5KKQwsGQ/LusFEw4LeaODFH04J6sFMA/edit?utm_content=DAG5KKQwsGQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
4. **Videoclip introductiv cu anunțarea temei**
https://www.canva.com/design/DAG5J4UeYuo/MYrC0mZpYV3acDJ59NPZlw/edit?utm_content=DAG5J4UeYuo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
5. **Flashcard-uri**
https://www.canva.com/design/DAG3K6o91-0/b-omHt4MhmVvdKp1j9fgLQ/edit?utm_content=DAG3K6o91-0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
6. **Videoclip Farm Animals and Their Sounds**
https://www.canva.com/design/DAG1rt4wWMY/CPGX5nL6aohqpprFfOvw/edit?utm_content=DAG1rt4wWMY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
7. **Cartonașe feed-back**
https://www.canva.com/design/DAG5KJ-JuNc/NJctd2Qq9SePj6yISQhtXQ/edit?utm_content=DAG5KJ-JuNc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton