

TITLUL LECȚIEI	ORIENTUL ANTIC – POPOARE ȘI INVENȚII
Disciplina	ISTORIE
Informații despre elevi?	
Clasa	a-V-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	11-12 ani, nivel mediu
Caracteristici speciale ale elevilor	Curiozitate crescută – dorința permanentă de a învăța lucruri noi. Capacitatea diferită de atenție și concentrare – astfel elevii pot fi conectați pe perioade mai lungi de timp, iar alții au nevoie de pauze frecvente. Stiluri de învățare diferite: • Vizual - învață cel mai bine prin imagini, diagrame • Auditiv - rețin prin ascultare și conversații • Kinestezic - învață prin mișcare, activitate practică
Autor profesor	
Nume și prenume¹	RĂDUȚĂ MIHAI
Școala	ȘCOALA GIMNAZIALĂ DĂRMĂNEȘTI
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Popoare și Invenții
Obiective operaționale	• Să identifice principalele popoare ale Orientului Antic (<i>sumerieni, egipteni, babilonieni, evrei, perși</i>); obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev identifică corect cel puțin trei popoare din cinci ale Orientului Antic menționate în cerință; • Să precizeze principalele invenții și realizări ale acestora (<i>scrierea cuneiformă, papirusul, roata, calendarul, sistemul de irigații etc.</i>); obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev completează corect spațiile lacunare cu cel puțin trei răspunsuri din cinci specifice invențiilor acestor popoare; • Să localizeze pe hartă principalele regiuni și fluvii ale Orientului Antic (<i>Tigru, Eufrat, Nil, Iordan</i>); astfel la finalul lecției, elevii să fie capabili să localizeze corect cel puțin 3 din 4 elemente geografice, pe o hartă simplificată a Orientului Antic, în maximum 3 minute;

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

	• Să explice importanța invențiilor pentru dezvoltarea omenirii; astfel la finalul lecției, elevii să fie capabili să explice în 2-3 enunțuri rolul a cel puțin două invenții ale Orientului Antic (scrierea, alfabetul, legi, drumuri regale) în dezvoltarea omenirii, în maximum 5 minute.
Cuvinte cheie	Orientul Antic, Civilizații, Popoare, Invenții, Scriere, Alfabet, Monoteism, Codul lui Hammurabi, Drumuri regale, Piramide.
Metode	Conversația euristică, explicația, observarea, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizare, lucrul pe grupe, învățarea prin joc, metode interactive.
Descriere RED (link Curriki)...	
Descrierea resursei	Descriere narativă Resursa „Popoare Antice și Invenții Lor – Carte Interactivă” oferă o prezentare sintetică, modernă și interactivă de explorare a civilizațiilor Orientului Antic. Materialul este structurat sub forma unei cărți digitale, ușor de parcurs, în care informațiile esențiale despre popoarele antice (sumerienii, egiptenii, babilonienii, evreii și perșii) sunt construite pe tiparul: așezare, invenții/realizări și importanță. Resursa este însoțită de exerciții interactive, concepute pentru evaluarea rapidă și formativă a înțelegerii (<i>Adevărat/Fals, completarea spațiilor libere, asocierea cuvântului cu propoziția corespunzătoare, alegerea variantei corecte</i>). Activitățile sunt ușor de accesat, oferă feedback imediat și sprijină învățarea rapidă și eficientă.printr-o abordare ludică și modernă.
	Scopul si obiectivele resursei Resursa urmărește facilitarea înțelegerii rapide și interactive a popoarelor și invențiilor Orientului Antic, sprijinind învățarea autonomă, consolidarea cunoștințelor și dezvoltarea competențelor digitale prin activități variate și feedback imediat. Resursa vizează ca elevii să recunoască principalele popoare și invenții ale Orientului Antic, să înțeleagă importanța acestora pentru evoluția omenirii și să-și consolideze cunoștințele prin activități interactive care stimulează gândirea logică, utilizarea corectă a termenilor istorici și implicarea activă în procesul de învățare.

		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Captarea atenției Ora începe cu o scurtă conversație pornind de la imagini personale realizate în Egipt, reprezentând construcții monumentale ale Orientului Antic, prin care stabilesc conexiunea cu popoarele și invențiile lor. Elevii formulează primele ipoteze despre rolul acestora, pregătind terenul pentru tema lecției.	5 min.
	Anunțarea temei și a obiectivelor: precizarea a titlului, respectiv a competențelor ce vor fi capabili elevii să le utilizeze la finalul activității interactive.	3 min.
	Dirijarea învățării- Explorarea conținutului Pornind de la o imagine a Egiptului Antic realizată în Canva, pe aceeași structură cu imaginile personale din „Cartea Interactivă”, profesorul prezintă conținutul, informații despre popoarele Orientului Antic (sumerienii, egiptenii, babilonienii, evreii, perșii), folosind o construcție logică: așezare (sumerienii- Mesopotamia, egiptenii- Valea Nilului), invenții/realizări (babilonienii- Codul lui Hammurabi, evreii- monoteismul), respectiv importanță (sumerienii- baza civilizației urbane, perșii- administrarea eficientă a imperiului), etc. Conținutul vizual și concis îi ajută să identifice popoarele și invențiile caracteristice fiecăruia, construind o imagine generală asupra epocii.	22 min.
	Fixarea cunoștințelor. Activitatea practică – utilizarea resursei digitale: Elevii accesează cartea interactivă pe dispozitivele proprii și parcurg exercițiile integrate: • Adevărat/Fals – verificare rapidă a înțelegerii ideilor principale; • Completarea spațiilor libere – consolidarea termenilor-cheie; • Asocierea cuvântului cu propoziția – stabilirea legăturilor logice între popoare și invenții; • Alegerea variantei corecte – fixarea informațiilor esențiale. Feedbackul automat îi ajută pe elevi să-și corecteze imediat răspunsurile, învățând activ și autonom, iar profesorul intervine asupra itemilor cu dificultate ridicată, oferind explicații clare pentru elevi, privind	15 min.

		importanța invențiilor pentru dezvoltarea societății umane.	
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Evaluare formativă digital: prin exerciții interactive integrate în resursa digitală (Adevărat/Fals, completare, asociere, alegere multiplă), apoi feedback automat care ajută elevii să corecteze greșelile pe loc. Evaluare orală: prin întrebări scurte adresate elevilor în timpul lecției pentru verificarea înțelegerii, respectiv solicitarea unor explicații simple despre rolul invențiilor și despre popoarele studiate. Autoevaluare: astfel e elevii analizează răspunsurile primite în platforma digitală și își notează punctele forte și aspectele de îmbunătățit. Evaluarea prin sarcini practice: prin rezolvarea de exerciții tip „completează” sau „asociază” în cadrul resursei interactive.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Elevii au nevoie de explicații clare, exemple vizuale, activități interactive și feedback rapid pentru a înțelege legătura dintre popoarele și invențiile Orientului Antic. Au nevoie de sprijin în organizarea informațiilor și în utilizarea termenilor istorici de bază. Cunoștințele anterioare ale elevilor : <i>noțiuni simple despre orientarea pe hartă; informații de bază despre viața oamenilor în preistorie; înțelegerea conceptelor geografice elementare (continent, fluviu, regiune); capacitatea de a extrage idei esențiale dintr-un text scurt.</i>	
Spațiu și materiale		Sala de clasă aranjată astfel încât elevii să poată lucra atât frontal, cât și individual la tabla inteligentă, videoproiector sau ecran pentru prezentarea resursei digitale. Dispozitive digitale (telefon, tabletă sau laptop) pentru accesarea cărții interactive, de asemenea conexiune la internet pentru utilizarea resursei RED, respectiv manualul de Istorie (opțional, ca suport suplimentar).	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	Platforma EDIS-PED, Learnings Apps, Canva, Dispozitive digitale, Conexiunea la internet, Manual digital.	
	Opțional	-	
Infrastructură	Obligativ	Laptop, tablă inteligentă, videoproiector sau ecran, conexiune la internet.	

/ echipament	Opțional	Tablete/Telefoane individuale.
Tip de resurse de învățare		Resursă digitală interactivă, Material multimedia, Aplicații educaționale online- Learnings Apps
Resurse de Timp / Spațiu		45 minute/ Sala de clasă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE		
https://www.canva.com/design/DAG5nhJtcgk/Ov4g_qY8Nkpb9hi2ruEkPQ/edit?utm_content=DAG5nhJtcgk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton		



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență