

TITLUL LECȚIEI	Familia mea	
Disciplina	Domeniul Științe - Cunoașterea mediului	
Informații despre elevi?		
Clasa	Grupa mică "Piticii"	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	3-4 ani, nivel preșcolar	
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii se află într-un stadiu de dezvoltare accelerată, în care își formează primele abilități de autonomie, limbaj, socializare și explorare activă a mediului. De asemenea aceștia sunt curioși, emotivi și plini de energie, având nevoie de rutină, sprijin în autonomie și oportunități variate de explorare pentru a-și dezvolta limbajul, socializarea și abilitățile motrice.	
Autor profesor		
Nume și prenume ¹	Mărculescu Mirela	
Școala	Grădinița cu Program Prelungit "Inocența" Găești	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Familia mea – lectură după imagini	
Obiective operaționale	O1 să denumească elementele care compun imaginea ce ilustrează familia, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil recunoaște cel puțin două elemente; O2 să descrie în cuvinte proprii acțiunile sugerate de imagini, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil descrie cel puțin o acțiune; O3 să redea conținutul imaginilor sub forma unei povești, pe baza sintezei finale, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil povestește conținutul cel puțin unei imagini	
Cuvinte cheie	familie, părinți, împreună, copii, frate, soră	
Metode	conversația, explicația, lectura după imagini, jocul	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Cartea interactivă H5P "Familia mea" reprezintă o resursă educațională digitală adaptată nivelului de vârstă al copiilor de la grupa mea și

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

		integrează elemente multimedia (texte, imagini, video), precum și activități interactive variate realizate cu ajutorul aplicațiilor Voki, ChatterKid, StoryJumper, Jigsawplanet, oferind o experiență de învățare complexă și atractivă preșcolarilor.
	Scopul si obiectivele resursei	Scopul acestei resurse este, pe lângă dezvoltarea competențelor digitale de bază la preșcolari prin utilizarea resurselor tehnologice moderne, ca suport în învățarea activă, interactivă, oferirea de experiențe de învățare structurată și interactivă. Obiectivele resursei sunt: -facilitarea înțelegerii prin integrarea elementelor multimedia; - centralizarea într-un singur material resurse diverse pentru o experiență educațională completă; - evaluarea imediată a învățării prin exerciții cu feedback automat
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Moment organizatoric Se asigură condițiile optime pentru desfășurarea activității, se aerisește sala de grupă, se pregătesc materialele didactice. Prin tranziția realizată cu ajutorul aplicației Voki preșcolarii se așază pe scaune în semicerc. https://tinyurl.com/2b8f9voy	1 min
	Captarea atenției La tablă interactivă este prezentat Mihăiță, un băiețel care își iubește foarte mult familia, care a venit să le propună copiilor să îl ajute să finalizeze o cârtică în aplicația StoryJumper pe care să o ofere drept cadou familiei lui. El le spune copiilor ca a realizat o parte a cărții care conține imagini cu o familie pe care ei le vor folosi în activitatea de azi și restul acesteia va fi reprezentat de fotografii realizate pe parcursul activității de azi. Mihăiță este prezentat într-un video realizat cu ajutorul aplicației ChatterKid. https://drive.google.com/file/d/1DYJIC-Q5es0HXS0PB2KZttkl94x8ypLI/view?usp=sharing	30 sec
	Anunțarea temei și obiectivelor Preșcolarii sunt anunțați că vor desfășura activitatea	30 sec

	numită "Familia mea e cea mai bună". Ei vor discuta despre familie pe baza imaginilor și la final vor povesti ceea ce văd în acestea. De asemenea ei vor juca diferite jocuri interactive.	
	Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării Preșcolarii așezați pe scăunele în semicerc participă la activitatea ADE – DȘ – Cunoașterea mediului unde vor discuta pe baza unor imagini despre familie generate cu ajutorul ChatGPT, incluse într-o carte digitală realizată cu ajutorul aplicației StoryJumper. Vor fi adresate următoarele întrebări pentru fiecare imagine: Ce observați? Care sunt membrii care fac parte din familie? Unde se află familia? După ce este realizată sinteza parțială se adresează întrebări ce vizează activitățile desfășurate de familiile ilustrate. Ce credeți că face familia din imagine? (prima familie participă la o ședință foto, a doua la o activitate de citire a unei cărți și ultima gătește). După ce vor discuta despre acțiunile desfășurate în fiecare imagine se realizează o altă sinteză parțială. La finalul activității va fi realizată sinteza finală de către educatoare și o scurtă povestire după imagini. Link: www.storyjumper.com/book/read/185838251/Familia-mea	10 min 30 sec
	Obținerea performanței Copiii vor povesti pe baza imaginilor și sintezei finale realizată de educatoare, utilizând cartea realizată cu aplicația StoryJumper. www.storyjumper.com/book/read/185838251/Familia-mea	5 min
	Asigurarea retenției și transferului În această etapă copiii sunt invitați să rezolve un puzzle cu șase piese, ce ilustrează o familie, la tabla interactivă realizat cu ajutorul aplicației JigsawPlanet. www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3da89e12b80c	1 min
	Evaluarea Cu ajutorul aplicației LearningApps.org copiii ordonează membrii familiei în funcție de vârstă. https://learningapps.org/watch?v=ppj8k9jj325	1 min

		Încheierea activității Revine Mihăiță care face aprecieri generale asupra modului în care s-a desfășurat activitatea și le reamintește că va folosi fotografiile realizate pentru a finaliza cârtica interactivă. https://drive.google.com/file/d/1rtu_6avqrX8c_pHba5fyldlChzAshcK/view?usp=sharing	30 sec
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		analiza răspunsurilor, aprecieri verbale, utilizarea aplicațiilor digitale	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Preșcolarii posedă cunoștințe de bază despre familie.	
Spațiu și materiale		Sala de grupă, tabla interactivă, laptop, platforme educaționale	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	H5P, Voki, ChatterKid, StoryJumper, LearningApps.org, Jigsawplanet,	
	Opțional	ChatGPT	
Infrastructură / echipament	Obligativ	Tablă interactivă, conectare la internet	
	Opțional		
Tip de resurse de învățare		resurse digitale	
Resurse de Timp / Spațiu		20 minute/ sala de grupă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			
BIBLIOGRAFIE: ChatGPT.com Ministerul Educație, 2019, Curriculum pentru educație timpurie, București; Suport de curs – formare EDIS PED – Pedagogie digitală – Silvia Făt; Neagu, M&Tomulețiu E., 2021, Tehnologii moderne în grădiniță – Ghid de bune practici; https://ro.stockfresh.com/image/7539577/funny-grandmother-cartoon-knitting-in-a-rocking-chair (image bunica); https://inlumeacopiilorblog.wordpress.com/2017/11/27/bunicul/ (image bunic); https://ro.stockfresh.com/image/2952471/kids-play-theme-image-8 (image băiat); https://depositphotos.com/ro/vector/cartoon-mom-clothes-green-505647822.html (image mama); https://tinyurl.com/2b8f9voy ;			

www.storyjumper.com/book/read/185838251/Familia-mea;
www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3da89e12b80c;
<https://learningapps.org/watch?v=ppj8k9jj325>.
https://drive.google.com/file/d/1r-tu_6avqrX8c_pHba5fyldlChzAshcK/view?usp=sharing
<https://drive.google.com/file/d/1DYJIC-Q5es0HXS0PB2KZttkl94x8ypLI/view?usp=sharing>