

TITLUL LECȚIEI		CORPUL MEU	
Disciplina		DOMENIUL ȘTIINȚE (CUNOAȘTEREA MEDIULUI)	
Informații despre elevi?			
Clasa		Grupa mijlocie	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor		4-5 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor		Curiozitatea este crescută, atenția este mai stabilă, 15-35 de minute, învață cel mai bine prin joc și experiențe directe, sunt creativi, demonstrând acest fapt prin inventarea unor povești scurte, cu personaje fantastice sau situații amuzante și găsesc soluții spontane la diferite situații din joc.	
Autor profesor			
Nume și prenume ¹		Petre Andreea-Mihaela	
Școala		Grădinița cu Program Prolungit „Inocența”, Găești	
Accentul în învățare al lecției?			
Subiectul lecției		Părțile corpului – lecție de observare	
Obiective operaționale		O1: Să denumească părțile componente ale corpului; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil enumeră cel puțin 3 din 5 părți ale corpului. O2: Să precizeze rolul organelor de simț de la nivelul capului; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil prezintă corect rolul a 2 organe de simț din 4. O3: Să descrie corpul; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil precizează părțile componente ale corpului și cel puțin o caracteristică.	
Cuvinte cheie		părți componente, organe de simț, gură, nas, urechi, ochi, cap, gât, trunchi, membre (brațe+picioare)	
Metode		conversația, observația, problematizarea, jocul, demonstrația	
Descriere RED (link Curriki)...			
Descrierea resursei		Descriere narativă	Moodle este o platformă digitală care mi-a permis să creez o lecție interactivă și atractivă

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

		pentru grupa mea, prin intermediul unei resurse de tip „INTERACTIVE BOOK”. În cadrul acestei resurse am utilizat mai multe aplicații: ChatterPix, Genially, Educaplay, Padlet, LearningApps, Wordwall, Canva; cu ajutorul acestora demersul intrinseciv-educativ a fost mai ușor de organizat, copiii însușind mai repede noile cunoștințe.
	Scopul și obiectivele resursei	Preșcolarii învață părțile componente ale corpului într-un mod interactiv; nu va fi doar o simplă lecție de observare, ci vor descoperi noi informații utilizând jocuri digitale. Prin intermediul resursei, copiii vor asocia părțile corpului pentru a obține forma inițială, folosind un joc de tip „drag & drop”. De asemenea, vor răspunde la o serie de întrebări pentru a-și testa cunoștințele, printr-un joc de tip „interactive quiz”, și vor descoperi rolul fiecărui organ de simț cu ajutorul unui joc de tip „true or false”.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	MOMENT ORGANIZATORIC	5 min
	Se aerisește sala de grupă, se pregătesc materialele necesare desfășurării activității și se organizează colectivul de copii. CAPTAREA ATENȚIEI Captarea atenției se va realiza prin intermediul unui avatar creat în aplicația ChatterPix, care le va prezenta copiilor pe Sofi, o păpușă venită să îi ajute să învețe împreună părțile corpului. https://drive.google.com/file/d/1dId-2lvhBK3TqZlg8mLeW2GrafHsgvHr/view?usp=sharing	

	ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR Anunț într-un mod accesibil copiilor atât tema activității noastre, cât și obiectivele vizate în urma întregii activități.	1 min.
	PREZENTAREA CONȚINUTULUI ȘI DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII Întregul demers instructiv-educativ va porni cu o activitate de observare, realizată frontal, în cadrul Domeniului Științe (Cunoașterea mediului). Părțile principale ale corpului Observarea propriu-zisă Copiii o vor privi cu atenție pe Sofi, păpușa venită în vizită. -Care sunt părțile principale ale păpușii? (cap, gât, trunchi, membre – picioare+brațe). După răspunsul oferit de preșcolari educatoarea indică părțile componente ale corpului și pe un copil voluntar. Sinteza parțială 1: se va realiza prin intermediul unui joculeț creat în aplicația LearningApps; preșcolarii vor denumi părțile corpului alegând, dintr-o serie de imagini, pe cea care corespunde răspunsului corect. https://learningapps.org/43470714 Imaginea principală din joculeț am preluat-o de pe Pinterest și am prelucrat-o în aplicația Canva. https://www.canva.com/design/DAG32VZmLy8/TyE7GG-QhawCtvACCS2aOQ/view?utm_content=DAG32VZmLy8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview	15 min.

Priviți cu atenție **capul** păpușii.

-Ce formă are? (rotundă)

-Cu ce seamănă? (minge)

-Cu ce este acoperit capul? (păr)

-La ce ne folosește părul? (protejează capul și rol estetic)

-Ce mai observați la cap? (ochi, gură, nas, urechi)

Se precizează rolul fiecărui organ de simț.

Se face **sinteza parțială 2**: prin intermediul unui joculeț creat în aplicația **Wordwall**, copiii vor stabili valoarea de adevăr a fiecărei afirmații.

<https://wordwall.net/ro/resource/102180497>

Imaginile din cadrul joculețului le-am preluat de pe **Pinterest**.

Priviți cu atenție **trunchiul** păpușii.

-Ce formă are? (dreptunghi)

-Cu ce este acoperit trunchiul? (piele)

-Ce leagă trunchiul de cap? (gâtul)

-Ce rol are trunchiul? (Este ca o armură pentru organele interne)

Educatorea precizează copiilor să își atingă fiecare pielea și să spună ce simt la atingere. (este fină)

Se atrage atenția asupra respectării igienei corporale, utilizării regulate a apei și săpunului.

Se face sinteza parțială 3: un copil, ghidat de întrebări ajutătoare, va enumera caracteristicile trunchiului.

Observați **brațele** păpușii.

-Câte brațe are? (2)

-Cu ce se termină brațele? (cu palme și degete)

	-Câte degete avem la fiecare mână? (5) Dar în total? (10) -La ce ne folosesc brațele? Observați picioarele păpușii. -Câte picioare are? (2) -La ce ne ajută picioarele? -Câte degete avem la fiecare picior? (5) Dar în total? (10) Se face sinteza parțială 4: 2 copii, ghidați de întrebări ajutătoare, vor enumera caracteristicile membrilor. Sinteza finală: preșcolarii își vor descrie corpul utilizând noțiunile învățate și evidențiind caracteristicile părților corpului observate. OBTINEREA PERFORMANȚEI Prin intermediul unui joculeț, “Broscuța Țopa și corpul uman”, creat în aplicația Educaplay, copiii vor recapitula noțiunile însușite cu ajutorul unor întrebări. https://www.educaplay.com/learning-resources/26678444-broscu_a_opa_i_corpul_uman.html EVALUAREA PERFORMANȚEI Prin intermediul aplicației Padlet preșcolarii vor răspunde la o serie de întrebări; activitatea fiind gândită sub forma unei rubrici “Știați că?”. Ghicitorile sunt rostite de două avatare create în aplicația ChatterPix.	3 min. 3 min
--	---	----------------------------

	Fotografiile avatarelor au fost preluate de pe Pinterest. https://padlet.com/andreea09m/tia-i-c-sb4o6bkh8ylobz46 Ghicitori: https://drive.google.com/file/d/1sZMUWYr28W7LTE4hhpbCCvzTcEtdKgaF/view?usp=drive_link https://drive.google.com/file/d/1c3YZuvyeQxlnLRhVSeT69l-pL6NYe-JD/view?usp=drive_link https://drive.google.com/file/d/13CTdwXaxtinfBmDmg-vfMQAMRqYMrWcw/view?usp=drive_link https://drive.google.com/file/d/1JAlc_m5yZe0mGAFLFKkYiGUdw_kyvb-e/view?usp=drive_link https://drive.google.com/file/d/1ZAFoY-TlNy8nklUWg_ldk05LgoBvs6Av/view?usp=drive_link https://drive.google.com/file/d/1X3dJzNODt0zZSmCjesA-oRkOjumd1tM/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/1-L7DfoRzb34R9i53VcbWh7c0zlHAN6B2/view?usp=drive_link ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI TRANSFERULUI Prin intermediul unui joculeț creat în aplicația Genially, preșcolarii vor îmbina părțile corpului și ale feței pentru a le aduce la forma inițială și vor răspunde la câteva întrebări adresate de cadrul didactic în timpul desfășurării jocului. Imaginile utilizate în joc au fost preluate de pe Pinterest. https://view.genially.com/6908cf9f7b183da1ebeaf0db/interactive-content-potriveste-piese	7 min.
--	--	--------

		APRECIERI ȘI RECOMANDĂRI Se fac aprecieri și recomandări atât colective, cât și individuale în legătură cu răspunsurile oferite și comportamentul preșcolarilor în timpul desfășurării activității.	1 min.
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Observarea directă a comportamentului elevilor; aprecieri verbale	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Unii copii recunosc și denumesc părțile principale ale corpului, însă fără denumirea de <i>membre</i> , folosind doar termenii <i>brațe</i> și <i>picioare</i> .	
Spațiu și materiale		- Sala de grupă - Tabla interactivă, păpușa Sofi, jocurile create în diferite aplicații	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	ChatterPix, LearningApps; Wordwall; Educaplay; Padlet; Genially; Canva	
	Opțional	Pinterest	
Infrastructură / echipament	Obligativ	Tabla interactivă și conexiune la internet	
	Opțional	Tablete	
Tip de resurse de învățare		RED – Resurse Educative Digitale	
Resurse de Timp / Spațiu		35 de minute/sala de grupă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			
BIBLIOGRAFIE:			
➤ (2019), „Curriculum pentru educație timpurie”, Ministerul Educației Naționale ➤ (2005), „Metodica predării activităților instructiv - educative în grădinița de copii”, București: Ed. Humanitas ➤ Silvia Făt, (2025), Pedagogie digitală, Suport de curs – formare EDIS PED Link-uri către aplicațiile în care am creat activitățile:			
➤ https://drive.google.com/file/d/1dId-2lvhBK3TqZlg8mLeW2GrafHsgvHr/view?usp=sharing – ChatterPix			

- ➔ <https://learningapps.org/view43470714>
- ➔ <https://wordwall.net/ro/resource/102180497>
- ➔ https://www.educaplay.com/learning-resources/26678444-broscu_a_opa_i_corpul_uman.html
- ➔ <https://padlet.com/andreea09m/tia-i-c-sb4o6bkh8ylobz46>
- ➔ <https://view.genially.com/6908cf9f7b183da1ebeaf0db/interactive-content-potrivate-piese>
- ➔ https://drive.google.com/file/d/1sZMUWYr28W7LTE4hhpbCCvzTcEtdKgaF/view?usp=drive_link - ChatterPix
- ➔ https://drive.google.com/file/d/1c3YZuvyeQxlnLRhVSeT69l-pL6NYe-JD/view?usp=drive_link - ChatterPix
- ➔ https://drive.google.com/file/d/13CTdwXaxtinfBmDmg-vfMQAMRqYMrWcw/view?usp=drive_link - ChatterPix
- ➔ https://drive.google.com/file/d/1JAlc_m5yZe0mGAFLFKkYiGUdw_kyvb-e/view?usp=drive_link - ChatterPix
- ➔ https://drive.google.com/file/d/1ZAFoY-TlNy8nklUWg_ldk05LgoBvs6Av/view?usp=drive_link - ChatterPix
- ➔ https://drive.google.com/file/d/1X3dJzNODt0zZ_SmCjesA-oRkOjumd1tM/view?usp=sharing - ChatterPix
- ➔ https://drive.google.com/file/d/1-L7DfoRzb34R9i53VcbWh7c0zIHAN6B2/view?usp=drive_link - ChatterPix
- ➔ https://www.canva.com/design/DAG32VZmLy8/TyE7GG-QhawCtvACCS2aOQ/view?utm_content=DAG32VZmLy8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Link-urile surselor de unde am preluat imaginile utilizate în realizarea activităților

Imagine utilizată în aplicația LearningApps:

- ➔ <https://ro.pinterest.com/pin/446630488064603676/>

Imagini utilizate în aplicația Wordwall:

- ➔ <https://ro.pinterest.com/pin/52495151901881806/>
- ➔ <https://ro.pinterest.com/pin/7318418137305520/>
- ➔ <https://ro.pinterest.com/pin/295126581853519758/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/587438345189485561/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/9570217952444402/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/138485757608471135/>

Imagini utilizate în aplicația Educaplay:

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/36662184459869197/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/136937644916826007/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/222294931601910558/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/14847873767295541/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/90916486222915037/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/184155072260827560/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/586664288979786224/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/66991113211862726/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/87327680269535695/>

Imaginile avatarelor utilizate în aplicația ChatterPix:

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/90916486222915037/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/28499410136781153/>

Imaginile utilizate în aplicația Genially:

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/2111131073245421/>

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/314548355240321758/>

Imaginea utilizată pentru coperta resursei am preluat-o de pe Pinterest:

➞ <https://ro.pinterest.com/pin/996984436269637333/>