

TITLUL LECȚIEI	Construcția personajului principal din romanul interbelic “Ion” de Liviu Rebreanu
Disciplina	Limba și literatura română
Informații despre elevi?	
Clasa	a X-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	15–16 ani, nivel mediu-avansat
Caracteristici speciale ale elevilor	Nivel eterogen de exprimare scrisă și orală, interes crescut pentru instrumente digitale interactive
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Cristache Georgiana Monica
Școala	Colegiul Național „Constantin Carabella” din Târgoviște
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Aplicarea cunoștințelor despre romanul interbelic în analiza personajului Ion, utilizând resurse educaționale digitale și colaborative.
Obiective operaționale	La finalul lecției, elevii vor fi capabili să: ● identifice trăsături ale personajului Ion din romanul omonim; ● recunoască tipurile de relații ale lui Ion cu celelalte personaje; ● analizeze mijloacele de caracterizare; ● precizeze tipologia personajului; ● folosească instrumente digitale RED pentru reprezentarea vizuală a trăsăturilor; ● argumenteze o opinie proprie despre personaj;

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

	● redacteze reflecții personale în format digital.
--	--

Cuvinte cheie	roman interbelic, personaj, caracterizare, Liviu Rebreanu, Ion, RED, analiză literară, colaborare digitală
----------------------	--

Metode	Metoda jocului didactic, metoda exercițiului (completare lacune), metoda problematizării (alegere situațională), metoda învățării prin descoperire (colaj tematic), metoda observării și analizei directe, metoda compunerii / redactării ghidate, metoda conversației euristice (opțională, sincron sau asincron)
---------------	--

Descriere	RED https://studio.frameworkconsulting.com/project/12074/shared
------------------	---

Descrierea resursei	Descriere narativă	Lecția integrează 6 activități RED care dezvoltă gândirea critică, exprimarea personală și competențele digitale. Elevii explorează personajul Ion prin analiză colaborativă și reflecție online, folosind diverse aplicații.
	Scopul și obiectivele resursei	• Sprijinirea înțelegerii caracterului complex al personajului Ion. • Utilizarea instrumentelor digitale pentru a construi, susține și partaja opinii argumentate. • Creșterea motivației și implicării prin metode moderne, colaborative.

			Timp estimat
Descrierea narativă a	Captarea atenției – Activitate de deschidere		5 min

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

**activităților de învățare
din lecție- pas cu pas
organizare și structură**

Activitate RED: Word Find – Personajele
romanului (tip puzzle)
 Platformă: Curriki Studio
 Descriere: Elevii identifică într-o grilă digitală
cuvintele ascunse corespunzătoare numelor
personajelor (Ion, Ana, Florica, George, Vasile
Baciu etc.).

[https://studio.frameworkconsulting.com/api/
api/v1/h5p/export/77015](https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/77015)

Dirijarea învățării – Activități de construire a
înțelegerii

- Activitate RED: Fill in the Blanks – Relațiile
lui Ion cu celelalte personaje (10 min)
 Descriere: Elevii completează spațiile goale din
enunțuri care descriu relațiile lui Ion cu ceilalți
(Ion este fiul lui..., relația cu Ana este
caracterizată de..., între Ion și Florica există...)
 Scop: Reconstituirea legăturilor narrative,
înțelegerea funcției personajelor secundare.
 Metodă: Exercițiul, asocierea logică.

[https://studio.frameworkconsulting.com/api/
api/v1/h5p/export/76063](https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/76063)

40 min

- Activitate RED: Branching Scenario –
Trăsături ale personajului Ion (10 min)
 Descriere: Elevii parcurg un scenariu interactiv
în care aleg cum ar acționa Ion în diferite situații.
În funcție de alegeri, platforma evidențiază
trăsătura dominantă (ambitios, lacom, harnic,
manipulator, orgolios etc.).
 Scop: Explorarea psihologiei personajului prin

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

decizii proprii.
Metodă: Problematizarea, învățarea prin
descoperire.

[https://studio.frameworkconsulting.com/api/
api/v1/h5p/export/77767](https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/77767)

- Activitate RED: Collage – Episoade ilustrative pentru caracterizarea lui Ion (10 min)
Descriere: Elevii aleg 2 episoade semnificative din roman și le asociază cu imagini reprezentative + scurte explicații (ex. Hora duminicală, Sărutarea pământului).
Scop: Identificarea momentelor-cheie și exprimarea vizuală.
Metodă: Învățarea prin descoperire, învățare vizuală.

[https://studio.frameworkconsulting.com/api/
api/v1/h5p/export/77777](https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/77777)

- Activitate RED: Accordion – Mijloace de caracterizare (10 min)
Descriere: Elevii explorează un set de categorii interactive (caracterizare directă, indirectă, autocaracterizare, caracterizare de către alte personaje), fiecare cu exemple din roman.
Scop: Înțelegerea și clasificarea metodelor de construire a personajului.
Metodă: Observarea, conversația euristică.

[https://studio.frameworkconsulting.com/api/
api/v1/h5p/export/77764](https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/77764)

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă
cu resurse și practici educaționale deschise

	Asigurarea retenției și a transferului Activitate RED: Essay – Eseu structurat Titlu propus: <i>Particularități de construcție a unui personaj dintr-un text narativ scris de Liviu Rebreanu</i> Descriere: Elevii redactează un eseu de cel puțin 400 de cuvinte, folosind o structură predefinită (introducere, enunțarea unei opinii, argumente, concluzie). Pot folosi rubricile de sprijin din platformă. Scop: Argumentarea scrisă a opiniei personale, integrarea cunoștințelor. Metodă: Redactarea ghidată, exprimarea personală. https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/76107	5 min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	• Evaluare formativă automată (Word Find, Fill in the Blanks, Branching) • Evaluare calitativă a eseului prin rubrică integrată • Evaluare sumativă – eseu și colaj • Autoevaluare și reflecție (posibil de adăugat o activitate Wall la final, opțional)	

Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?

Cunoștințe anterioare		• Elemente de structură a romanului • Noțiuni de caracterizare directă/indirectă • Familiarizarea cu contextul literaturii interbelice
Spațiu și materiale		Sală de clasă cu conexiune la internet
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	Curiki Studio
	Opțional	
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	Internet wireless
		Laptop/proiector pentru profesor
	Opțional	Dispozitive mobile pentru elevi
Tip de resurse de învățare		• Word Find Puzzle • Fill in the Blanks • Branching Scenario Tool • Collage Builder (image + text) • Accordion Interactive • Essay + Rubric Editor
Resurse de Timp / Spațiu		Lecție de 50 minute Spațiu digital colaborativ

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

- Rebreanu, *Ion*, ediții școlare
- Manualul de Limba și literatura română, clasa a X-a
- Site-uri educaționale: edupedu.ro, creativEDU.ro

- RED: curriki.org

<https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/77015>

<https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/76063>

<https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/77767>

<https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/77777>

<https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/77764>

<https://studio.frameworkconsulting.com/api/api/v1/h5p/export/76107>

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=6421#h5pbookid=8998§ion=top&chapter=h5p-interactive-book-chapter-4151b1fc-6f30-4b20-a509-5599626fd259&preventScrollToTop=true>