

TITLUL LECȚIEI	„O ÎNTÂMPPLARE DIN GRĂDINĂ – RIDICHEA URIAȘĂ,,	
Disciplina	Domeniul limbă și comunicare	
Informații despre elevi?		
Clasa	Grupa mijlocie	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	4-5 ani, nivel de dezvoltare specific vârstei.	
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii sunt dezvoltați corespunzător nivelului de vârstă.	
Autor profesor		
Nume și prenume ¹	Eremia Cristina Elena	
Școala	Școala Gimnazială Costeștii din Vale - Grădinița cu program normal Merișu	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	O întâmplare din grădină – Ridichea uriașă	
Obiective operaționale	O1- Să asculte cu atenție conținutul poveștii, urmărind firul întâmplărilor prezentate cu ajutorul videoclipului; O2 – să rezolve puzzle-ul pus la dispoziție îmbinând piesele cu ajutorul degetului arătător ; O3- să aleagă răspunsul corect pentru fiecare întrebare din cadrul jocului interactiv; O4 – să găsească prechea potrivită fiecărui personaj, pe baza cartonașelor descoperite din cadrul jocului.	
Cuvinte cheie	Ridiche, moșul, baba, fetița, câinele, pisica, șoricelul	
Metode	Audierea poveștii, povestirea, observația, explicația, conversația, demonstrația, jocul.	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	În cadrul activității de educarea a limbajului voi folosi resursa digitală creată care cuprinde, partea de început – detalierea conținutului activității,

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

		ascultarea poveștii „Ridichea uriașă,, dar si jocuri interactive adaptate la nivelul de înțelegere al preșcolarilor. Resursa creată cuprinde instrumente de tipul: Link, Agamotto, Image,Video,Memory Game. Anunțarea temei se va realiza prin intermediul unui puzzle realizat in jingsawplanet, unde copiii, imbinând piesele, vor descoperi ce poveste vor asculta. Cu ajutorul instrumentului Agamotto copiii vor asculta povestea și vor fi implicați activ, urmând ca la finalul poveștii, pe baza celor două imagini, să răspundă la întrebarea „Cum s-au simțit când au ascultat povestea?,,. Pentru fixarea cunoștințelor se va folosi jocul realizat pe WordWall, unde preșcolarii vor alege răspunsul corect la întrebări, urmând ca la obținerea performanței să găsească perechea fiecărui personaj prin instrumentul Memory Game. În incheierea activității este folosit un videoclip pe baza căruia copiii vor dansa și se vor distra.
	Scopul si obiectivele resursei	Dezvoltarea deprinderii de a asculta cu atenție o poveste, reluând personajele și succesiunea logică a evenimentelor.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Momentul organizatoric Asigurarea condițiilor optime pentru desfășurarea activităților: aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului, pregatirea materialului necesar pentru activități, plasarea organizata a prescolarilor în spațiul educațional amenajat sugestiv.	1 min
	Captarea atenției Elementul surpriză -RIDICHEA URIAȘĂ- confecționată dintr-o minge gonflabilă de gimnastică. Educatoarea le spune copiilor că ridichea a venit în vizită la ei la grupă pentru a descoperi împreună povestea ei.	1 min
	Reactualizarea cunoștințelor Educatoarea adresează întrebări generale legate de legumele timpurii regăsite în coș. Anunțarea temei și a obiectivelor Educatoarea le prezintă ,cu ajutorul aplicației	3 min

	jigsawplanet , un puzzle pe care copiii îl rezolvă și împreună descoperă ce poveste vor asculta. De asemenea obiectivele sunt anunțate pe înțelesul preșcolarilor. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=179839e78e3c	
	Prezentarea conținutului și dirijarea învățării Expun conținutul poveștii prin intermediul videoclipului creat. Pe parcursul povestirii voi explica preșcolarilor cuvintele și expresiile necunoscute (moșneag, a smulge, a apuca, a clinti, mare cât capul omului). Copiii vor fi implicați activ în poveste prin intermediul povestirii predictive: aceștia vor fi întrebați ce cred ei că se va întâmpla mai departe în firul poveștii. Pe finalul expunerii, voi scoate în evidență solidaritatea dintre oameni și faptul că munca în echipă este foarte importantă. De asemenea, cu ajutorul celor două imagini copiii vor fi întrebați cum s-au simțit când au ascultat povestea? Voi insista pe conținutul moral al poveștii: „Unde-i unul nu-i putere, unde-s mulți puterea crește!” https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=4055	10 min
	Fixarea cunoștințelor Se realizează prin intermediul unui joc realizat în WordWall unde copiii aleg răspunsul corect pentru fiecare întrebare. https://wordwall.net/ro/resource/101606117/ridic-hea-uria%C8%99%C4%83 Obținerea performanței și asigurarea feedbackului Se realizează printr-un joc final: „Descoperă perechea personajelor”. https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=4055	10 min

		Încheierea activității La sfârșitul activității, educatoarea face aprecieri cu privire la modul în care au participat copiii la activități și vor dansa împreună pe cântecelul „Supă de zarzavat,, https://www.youtube.com/watch?v=GP2o2xB9cAI	5 min
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Observația, conversația, analiza răspunsurilor copiilor, comportament nonverbal, analiza produselor activității.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Copiii au un bagaj de cunoștințe specific nivelului de vârstă. Alte povești, conceptul de personaj negativ, pozitiv.	
Spațiu și materiale		Activitatea se desfășoară în sala de grupă. Materiale didactice: Tabla interactivă, resursă creată în wordwall, jigsawplanet și cele de pe youtube.	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	Resurse create în wordwall, jigsawplanet, H5P - cartea interactivă de pe platforma Edis Ped.	
	Opțional		
Infrastructură / echipament	Obligativ	Conectare la internet, tablă interactivă	
	Opțional		
Tip de resurse de învățare		RED- resursă educațională deschisă	
Resurse de Timp / Spațiu		30 minute/ sala de grupă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			
BIBLIOGRAFIE: MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE - Curriculum pentru educație timpurie, 2019, Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019; Manual de utilizare H5P - Utilizarea H5P pentru a adăuga interactivitate într-un curs Moodle, Dr. Anca MUSTEA eLearning & Software, Platforma Edis Ped;			

Glava, A., Tătaru, L., Chiș, O. Chiș, V. (2014). Piramida cunoașterii. Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar. Pitești: Editura Diamant;

Mitu, F., Antonovici, Ș. (2005), Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar. București: Ed. Humanitas;

<https://wordwall.net/ro/resource/101606117/ridichea-uria%C8%99%C4%83>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=179839e78e3c>

<https://www.youtube.com/watch?v=GP2o2xB9cAI>

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=4055>

<https://www.canva.com/design/DAG6R7ckzjA/SQw8BvgRywVNcsAKwDdZVw/edit>