

TITLUL LECȚIEI	Animalele de la fermă
Disciplina	Domenii experiențiale: DȘ (Științe), DL (Limbă și comunicare), DEC (Estetic și creativ), DPM (Psihomotric)
Informații despre elevi?	Clasa omogenă, 11 preșcolari.
Clasa	Grupa mijlocie
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	4-5 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Nu sunt declarate cazuri.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Bănică Andreea Iuliana
Școala	Școala Gimnazială "Spiru Haret" Braniștea
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	"Cine locuiește la fermă?"
Obiective operaționale	- Să recunoască animalele domestice din suportul audio-vizual, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare preșcolar recunoaște cel puțin 6 animale din 12 prezentate; - Să denumească animalele domestice de la fermă, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare preșcolar denumește cel puțin 7 animale din 15 posibile; - Să asocieze sunetul caracteristic imaginii fiecărui animal, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare preșcolar asociază cel puțin 6 animale din 12 ilustrate; - Să creeze un colaj digital cu animale de la fermă, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare preșcolar realizează desenul reprezentând un animal de la fermă;
Cuvinte cheie	• Fermă • Animale

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală.

	• educație digitală • resurse educaționale digitale • Wordwall • Voki • Canva • JigsawPlanet • Book Creator • învățare activă • colaj digital • carte digitală • joc didactic • sunete de animale • dezvoltarea limbajului • învățare prin cooperare • tehnologie educațională
Metode	• Metode activ-participative: • Jocul didactic – folosit în activitățile din Wordwall („Ce sunet face animalul?”) • Învățarea prin descoperire – copiii explorează colajul Canva și puzzle-ul interactiv • Exercițiul – în completarea fișelor de lucru și în folosirea resurselor digitale • Conversația euristică – dialogul cu copiii despre animale, sunete, mediul de viață; • Învățarea prin cooperare – realizarea colajului Canva și a cărții digitale Book Creator în echipe • Metode moderne, digitale: • Învățarea bazată pe tehnologie – folosirea resurselor: Wordwall, JigsawPlanet, Canva, Book Creator

	• Storytelling digital – prin Voki și Book Creator (personajul Fermiera Ana și cartea digitală) • Modelarea – educatoarea oferă exemple în folosirea platformelor și în realizarea sarcinilor
Descriere RED (link Curriki)...	
Descrierea resursei	Descriere narativă Integrarea resurselor educaționale digitale în această activitate are ca scop stimularea interesului copiilor față de tema „Animalele de la fermă” prin mijloace moderne, interactive și adaptate vârstei preșcolare. RED sunt utilizate în mod integrat, pentru a susține dezvoltarea limbajului, gândirii logice, a creativității și a colaborării între copii. Activitatea începe cu un moment captivant, prin prezentarea avatarului „Fermiera Ana”, creat pe platforma Voki, care le adresează copiilor un mesaj personalizat și le lansează provocarea de a descoperi cine locuiește la fermă. Acest element de storytelling digital contribuie la crearea unui cadru narativ atractiv și accesibil pentru copii. În continuare, copiii explorează un joc interactiv pe platforma Wordwall, în care asociază sunetele auzite cu imaginea animalului corespunzător. Această activitate sprijină dezvoltarea auzului fonematic, a atenției și a capacității de asociere auditiv-vizuală. Ulterior, pe platforma JigsawPlanet, copiii reconstruiesc un puzzle digital cu imaginea unei

		ferme, exersând coordonarea mână-ochi și logica spațială. Apoi, folosind Canva, ei creează în grupuri un colaj digital în care așază animalele în mediul lor natural, stimulând creativitatea și învățarea colaborativă. Activitatea se încheie prin realizarea unei cărți digitale colective în Book Creator. Fiecare copil contribuie cu o pagină, adăugând o imagine, un desen digital și o scurtă înregistrare audio în care descrie animalul preferat de la fermă. Acest produs final reflectă participarea activă a fiecărui copil și integrează conținut vizual, verbal și auditiv, consolidând învățarea într-un mod memorabil și plăcut. Prin utilizarea RED, activitatea susține dezvoltarea competențelor digitale de bază, promovează o atitudine pozitivă față de tehnologie și încurajează învățarea interactivă și colaborativă.
	Scopul și obiectivele resursei	1. Scopul utilizării resurselor educaționale digitale este de a sprijini învățarea activă, interactivă și personalizată a preșcolarilor, prin integrarea unor instrumente digitale adaptate vârstei, care stimulează curiozitatea, creativitatea, limbajul și cooperarea, în contextul temei „Animalele de la fermă”.

		2. La finalul activității, copiii vor fi capabili: 3. Să identifice și să denumească animale domestice, cu sprijinul resurselor digitale (Wordwall, Voki). 4. Să recunoască sunetele emise de animale și să le asocieze corect cu imaginile corespunzătoare (prin jocuri interactive). 5. Să utilizeze resurse digitale simple (jocuri, colaje, puzzle-uri) sub îndrumarea educatoarei. 6. Să creeze un colaj digital cu animale, folosind platforma Canva, exersând creativitatea și orientarea în spațiu. 7. Să contribuie la realizarea unei cărți digitale colective (Book Creator), exersând exprimarea orală și descrierea unui animal. 8. Să colaboreze cu alți colegi în sarcini digitale de grup (colaj, puzzle, carte digitală). 9. Să-și manifeste interesul și bucuria de a învăța prin mijloace digitale moderne.
--	--	---

		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Moment organizatoric – 1 minut - Salutul de dimineață, conectarea cu copiii. - Întrebări introductive: Ce animale ați văzut voi la țară sau la fermă?	1 min
	2. Captarea atenției – 1 minut Resursă: Voki - https://tinyurl.com/26flptxf Fermiera Ana (avatar Voki) le vorbește copiilor și îi invită într-o aventură la fermă.	1 min
	3. Activitate principală a) Wordwall – „Ce sunet face animalul?” – 5 min Copiii ascultă sunetul și aleg imaginea animalului. wordwall.net/ro/resource/94146439 	5 min
	b) JigsawPlanet – Puzzle cu imaginea fermei – 3 min Copiii reconstruiesc un puzzle interactiv online. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=38b109c3e4f	3 min
	c) Canva – Colaj digital „Ferma veselă” – 3 min Copiii trag și așază animale în decorul fermei. https://www.canva.com/design/DAGrY-YMnC0/9W9M_tlb9VhDDnrt1QM9Q/watch?utm_content=DAGrY-YMnC0&utm_campaign=designshare&utm_me	3 min

	diu=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=ha8c3f0fd1c 4. Încadrarea în final (actualizată) a) Recapitulare prin întrebări – 2 min „Ce animale am întâlnit azi?” „Cine face muuu?”, „Cine dă ouă?” etc. 5 min b) Book Creator – realizare de carte digitală colectivă „La ferma copiilor veseli” – 5 min https://app.bookcreator.com/read/4gbYYfqSOiM0t1xSHqNpw/4BOf_R22RGe2E0_WuAkR3w ☒ Ce fac copiii: În grupuri mici, fiecare copil contribuie cu o pagină din carte: Desenează (pe tabletă sau cu degetul) Adaugă o fotografie a animalului preferat (din Canva sau colaj anterior) Înregistrează un mesaj vocal: „Bună, sunt [prenume]. Animalul meu este vaca. Ea face muuu.” Educatorul coordonează integrarea pe ecranul principal (sau pe tabletă, dacă se lucrează individual).	2 min 5 min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	- Observarea comportamentului în activitățile digitale - Răspunsuri orale la întrebări - Realizarea colajului digital și a puzzle-ului - Evaluare sumativă (fișa de colorat)	

Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?

Cunoștințe anterioare

1. Nevoi cognitive și de dezvoltare:

Să înțeleagă concepte de bază despre animale, sunete, mediul de viață etc.

Să aibă dezvoltată gândirea logică simplă, pentru a rezolva sarcini interactive.

Să își fi format deja capacități minime de concentrare și atenție (pentru sarcini digitale de 5–10 minute).

2. Nevoi de alfabetizare digitală (de bază):

Familiaritate minimă cu utilizarea unui ecran tactil sau mouse.

Capacitatea de a urma instrucțiuni vizuale sau auditive simple.

Sprrijin din partea educatoarei în navigarea activităților online.

3. Nevoi socio-emoționale:

Să se simtă în siguranță și încurajați atunci când folosesc tehnologia.

Să aibă încredere în propriile idei și răspunsuri.

Să lucreze în medii colaborative și jucăușe, unde nu se tem de greșeli.

4. Nevoi de sprijin didactic:

Activitățile digitale trebuie să fie scurte, atractive, clare.

Suport vizual și verbal constant oferit de educatoare.

RED să fie adaptate nivelului lor de dezvoltare și să nu presupună scris sau citit independent.

Spațiu și materiale		1. Nevoi materiale și de organizare: Acces la echipamente funcționale (tablete, laptopuri, proiector). Conectivitate la internet pentru accesarea RED. Organizarea clasei într-un mod care permite interacțiunea cu ecranele și munca în perechi sau grupuri mici.
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Wordwall, Voki, Canva, JigsawPlanet, Book Creator
	Opțional	YouTube (pentru sunete de animale – alternativ) Kahoot! (pentru recapitulare gamificată) Paint 3D / Tux Paint (pentru desen digital suplimentar) Padlet (pentru afișarea lucrărilor)
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Laptop sau PC cu internet Videoproiector sau tablă interactivă Tablete (minim 1 la 2 copii, pentru activități interactive) Boxe/audio (pentru sunetele animalelor, Voki etc.)
	Opțional	Imprimantă (pentru fișe de lucru)
Tip de resurse de învățare		- Resurse digitale interactive (Wordwall, Canva, Jigsaw) - Materiale audio-video (Voki, Book Creator) - Fișe de lucru tipărite (complementare activității RED) - Jocuri practice (puzzle fizic, plastilină, planșe)
Resurse de Timp / Spațiu		- Timp: 45 min (activitate integrată) - Spațiu: sala de grupă dotată cu echipamente necesare - Organizare în centre de activitate / grupe mici
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
Ministerul Educației Naționale și Cercetării Științifice, „Curriculum pentru educația timpurie”, București, 2019.		

Barbu, A., Metode și tehnici didactice în învățământul preșcolar, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2018.

Popescu, M., Educația digitală în grădiniță. Ghid pentru educatori, Editura Aramis, București, 2020.

Tudor, L., Jocuri și activități interactive în învățământul preșcolar, Editura Sigma, București, 2017.

Duca, D., Tehnologii educaționale și integrarea digitală în educație, Editura Polirom, Iași, 2021.

https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/local/modul_frontpage/index.php

Wordwall – <https://wordwall.net>

Voki – <https://www.voki.com>

Canva – <https://www.canva.com>

JigsawPlanet – <https://www.jigsawplanet.com>

Book Creator – <https://bookcreator.com>