

TITLUL LECȚIEI	Vocale- consoane si ortogramele sa, s-a, sau, s-au
Disciplina	Comunicare în limba română
Informații despre elevi?	
Clasa	a II- a G
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	7 -8 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Zona rurală
Autor profesor	
Nume și prenume	Murgilă Rita Gabriela
Școala	Liceul Teoretic David Voniga
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Recapitulare vocale- consoane si ortogramele sa, s-a, sau, s-au
Obiective operaționale	O1- să identifice vocalele și consoanele într-un cuvânt dat O2- să le clasifice corect în funcție de tipul lor

	<p>O3- să aleagă corect între formele "sa", "s-a", "sau" și "s-au" în funcție de contextul propoziției</p> <p>O4- să construiască propoziții corecte din punct de vedere sintactic, utilizând corect ortogramele și respectând regulile de acord</p>
Cuvinte cheie	Identifică, clasifică, ortograme
Metode	Brainstorming, ciorchinele, cubul
Descriere RED	<ol style="list-style-type: none">1.https://wordwall.net/ro/resource/76733406/rom%c3%a2n%c4%83/cuv%c3%a2ntul-%c3%aencepe-cu-o-vocala-sau-consoana2.https://educatieinteractiva.md/cursa-cai/159413.https://educatieinteractiva.md/text-lacunar/216734.https://scratch.mit.edu/projects/11625949355.https://scratch.mit.edu/projects/10615103776.https://learningapps.org/view403973227.https://educatieinteractiva.md/adevarat-fals/188308.https://wordwall.net/ro/resource/906591189.https://wordwall.net/ro/resource/90662038
Descrierea resursei	<p>Descriere narativă</p> <ol style="list-style-type: none">În cadrul acestei activități interactive, elevii trebuie să aleagă între două opțiuni: "Vocală" sau "Consoană", în funcție de prima literă a cuvântului prezentat. Aplicația rulează ca bandă de desfășurare, elevii sunt expuși unor cuvinte care încep cu diverse litere. Ei trebuie să decidă rapid dacă prima literă a fiecărui cuvânt este o vocală sau o consoană.

	<p>2.</p> <p>„Cursa de cai ” este un joc educativ interactiv în care elevii sunt invitați să participe la o competiție în care trebuie să îndeplinească diferite sarcini pentru a ajunge la finalul „curse” cât mai rapid. Activitatea poate fi folosită pentru a exersa diverse cunoștințe și abilități într-un mod amuzant și motivant.</p> <p>3.</p> <p>„Text lacunar” este un tip de activitate educativă interactivă în care elevii trebuie să completeze un text incomplet, folosind cuvintele potrivite pentru a-l face să aibă sens. În cazul nostru vor fi folosite ortogramele, elevii trebuie să completeze spațiile goale pentru a reconstrui propozițiile sau paragrafele corecte, respectând regulile gramaticale, sintactice și de vocabular.</p> <p>4. In cadrul acestei aplicatii elevii trebuie sa raspunda la ghicitori matematice</p> <p>5. In cadrul acestei aplicatii elevii exerseaza tabla inmultirii si exprimarea in limba emgelza</p> <p>6. Text lacunar care clarifică intelegerea continuturilor predate</p> <p>7. Alegere adevarat sau fals, exersare pentru consolidarea unitatilor de masura</p> <p>8. Metrul exerciții „Detectivii măsurătorilor”</p> <p>9. Unități de măsură și operații</p>
Scopul si obiectivele resursei	<p>1.</p> <p>Scopul principal al exercițiului este de a ajuta elevii să își îmbunătățească cunoștințele despre</p>

vocalele (a, e, i, o, u) și **consoanele** din limba română.

Dezvoltarea abilităților de observare: Elevii vor învăța să recunoască rapid literele vocale și consoane.

Înțelegerea structurilor lingvistice: Elevii vor înțelege mai bine cum sunt construite cuvintele, în funcție de literele cu care încep

Exercițiul de reflexivitate: Activitatea poate ajuta elevii să își dezvolte gândirea rapidă și reflexivă, iar prin repetare, învățarea devine mai naturală

2.

Scopul principal al acestei activități este să ajute elevii să își dezvolte abilități cognitive, să învețe prin joc și să îmbunătățească înțelegerea unor concepte sau lecții anterioare într-un context relaxat și dinamic.

Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor: Elevii trebuie să folosească raționamente logice și să găsească soluții rapide pentru a avansa în cursă.

Promovarea gândirii critice: Elevii vor învăța să analizeze situațiile din joc și să ia decizii bazate pe informațiile date.

Îmbunătățirea abilităților de colaborare: jocul se desfășoară în grupuri, astfel aceștia vor învăța să comunice eficient și să coopereze pentru a atinge obiectivul

Stimularea competiției sănătoase: Prin intermediul jocului, elevii sunt motivați să participe activ și să își îmbunătățească performanțele, încurajând o atmosferă pozitivă de învățare.

Mărirea gradului de motivație: Prin integrarea jocurilor educaționale, elevii sunt mai motivați să

participe activ la lecții și să își consolideze cunoștințele într-un mod plăcut.

3.

Scopul principal al activității „Text lacunar” este de a ajuta elevii să-și îmbunătățească competențele lingvistice, să aplice cunoștințele teoretice în context practic și să își dezvolte abilități de completare și înțelegere a textelor date.

Îmbunătățirea abilităților de înțelegere a textului: elevii vor exersa citirea activă și completarea unui text în mod corect, având astfel oportunitatea de a înțelege mai bine structura limbii

Dezvoltarea competențelor de vocabular și gramatică:

Elevii vor învăța cum să folosească corect cuvintele și expresiile potrivite în funcție de contextul unui text, consolidându-și cunoștințele de vocabular și gramatică

Consolidarea regulilor de sintaxă:

Activitatea îi va ajuta pe elevi să aplice corect reguli de sintaxă și acorduri gramaticale în contexte diverse, respectând ordinea cuvintelor într-o propoziție.

Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor:

Prin completarea textului lacunar, elevii vor învăța să deducă sensul unui text din context, dezvoltându-și astfel abilitățile de rezolvare a problemelor lingvistice.

TimP estimat

Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Moment organizatoric	5 minute
	Se asigură condițiile unei bune desfășurări a lecției.	
	2. Captarea atenției	5 minute
	Invitatul activității este o pisică în animație 3d folosind platforma edu.assemblrworld.com. Aceasta lansează elevilor o provocare pe baza căreia vor realiza brainstorming	
	3. Enunțarea subiectului și a obiectivelor lecției	5 minute
	Astăzi vom recapitula ce sunt vocalele și consoanele. Vom învăța cum să le identificăm în cuvinte și propoziții și cum să le folosim corect. De asemenea vom exersa folosirea corectă a ortogramelor "sa", "s-a", "sau", "s-au", vom construi propoziții corecte, utilizând ortogramele și respectând regulile de acord.	
	4. Recapitularea propriu-zisă	20 min
	Se va realiza o recapitulare teoretică a cunoștințelor folosind metoda biletelor în completare, (fiecare elev extrage un bilet parțial completat, apoi trebuie să găsească partenerul care are completarea biletului). Folosind datele cerute se va realiza un,, circhine". Fiecare echipă va avea un cub cu diferite cerițe care va ajuta echipa să își actualizeze cunoștințele. În acest fel se vor organiza și echipele de lucru. Folosind tabletele elevii vor accesa link urile aplicațiilor trimise pe classroom.	

Vor lucra în echipă pentru îndeplinirea cerințelor, astfel ajutându-se dacă este cazul.

Prima aplicație presupune identificarea corectă a vocalelor și consoanelor.

Echipa care finalizează în mod corect prima aplicație va verifica celelalte echipe dacă au îndeplinit corect sarcina de lucru.

Pentru a doua aplicație elevii pot să lucreze în perechi, respectând timpul de lucru alocat.

Joc interactiv „Cursa de cai” câștigă cine este mai rapid

A treia aplicație se va efectua pe grupe, apoi se va face o verificare frontală folosind tabla smart.

Completarea textului lacunar se va efectua concomitent cu recapitularea teoretică a folosirii ortogramelor.

Predare integrată, exerciții în completare

4. <https://scratch.mit.edu/projects/1162594935>

5. <https://scratch.mit.edu/projects/1061510377>

6. <https://learningapps.org/view40397322>

7. <https://educatieinteractiva.md/adevarat-fals/18830>

8. <https://wordwall.net/ro/resource/90659118>

9. <https://wordwall.net/ro/resource/90662038>

	<p>5. Aprecierea rezultatelor și feedback</p> <p>Se va efectua o revizuire a activității, se vor prezenta rezultatele obținute. Se acordă feedback pozitiv, se corectează eventualele greșeli și se încurajează participarea activă.</p>	
<p>Metode de evaluare</p>	<p>Evaluare sistematică</p>	
<p>Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?</p>		
<p>Cunoștințe anterioare</p>	<p>Vocale și consoane, reguli de folosire ale ortogramelor</p>	
<p>Spațiu și materiale</p>	<p>Sala de clasă, tablete și tablă smart</p>	
<p>Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?</p>		
<p>Aplicații implicate</p>	<p>Obligatoriu</p>	<p>https://wordwall.net/ro/resource/76733406/rom%c3%a2n%c4%83/cuv%c3%a2ntul-%c3%aencepe-cu-o-vocala-sau-consoana</p> <p>https://educatieinteractiva.md/cursa-cai/15941</p> <p>https://educatieinteractiva.md/text-lacunar/21673</p> <p>https://scratch.mit.edu/projects/1162594935</p> <p>https://scratch.mit.edu/projects/1061510377</p> <p>https://learningapps.org/view40397322</p> <p>7. https://educatieinteractiva.md/adevarat-fals/18830</p>

		https://wordwall.net/ro/resource/90659118 https://wordwall.net/ro/resource/90662038
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligativu	Tablete, tabla smart
	Opțional	Telefon
Tip de resurse de învățare	Resurse didactice tradiționale, dogitale, pentru învățare colaborativă	
Resurse de Timp / Spațiu	20 min	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
„ Metode de gândire critică ”, Ion Dumitru		