

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

TITLUL LECȚIEI	Sunetul și litera g
Disciplina	Comunicare în limba română
Informații despre elevi?	
Clasa	I
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	7 ani, nivel mediu
Caracteristici speciale ale elevilor	Elevii se află în perioada micii școlarități, marcând trecerea de la activitatea predominant ludică la activitatea de învățare sistematică. Gândirea este concret-intuitivă — elevii înțeleg mai bine conceptele prin manipulare, observație directă și exemple din mediul apropiat. Atenția este instabilă și de scurtă durată (10–15 minute), ceea ce impune alternarea activităților și folosirea metodelor interactive. Memoria este predominant mecanică, de aceea este utilă repetarea, exercițiul și asocierea vizuală. Imaginația și curiozitatea sunt foarte dezvoltate, motiv pentru care elevii răspund bine la jocuri didactice și activități creative.
Autor profesor	
Nume și prenume	ROBU IOANA
Școala	ȘCOALA GIMNAZIALĂ COSTEȘTII DIN VALE
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Sunetul și litera g
Obiective operaționale	La sfârșitul lecției , toți elevii vor fi capabili : 1.3.1 Să identifice sunetul g în cel puțin 3 din 5 cuvinte 3.1.1 Să citească cel puțin 5 cuvinte din 7 4.1.1 Să scrie litera g mic de mână pe cel puțin 2 rânduri din 3 4.1.2. Să scrie silabe și cuvinte care conțin g

Cuvinte cheie		Litere, silabe, cuvinte
Metode		Conversația euristică, explicația, exercițiul, învățarea prin descoperire, învățarea prin joc.
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa reprezintă un material digital, interactiv, în care gradual, adaptat la nivelul de înțelegere al elevilor, s-a prezentat conținutul științific al lecției, s-au propus exerciții de formare a competențelor după fiecare noțiune prezentată și teste de verificare .
	Scopul si obiectivele resursei	Resursa propusă poate fi utilizată atât de cadrele didactice în procesul de predare-învățare-evaluare, în cadrul formal, online sincron ,cât și asincron, de elevi care ,în ritm propriu, pot parcurge materialul prezentat, pot evalua achizițiile dobândite primind feedback imediat.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Moment organizatoric (2-3 minute) Învățătorul salută elevii, verifică prezența și îi pregătește pentru lecție. Se creează o atmosferă pozitivă și motivantă.	2-3min
	2. Captarea atenției (3-4 minute) Prezint o imagine, observăm și discutăm.	3-4min
	3. Anunțarea obiectivelor (2 minute) Învățătorul comunică scopul lecției într-un limbaj accesibil: „La finalul orei, veți ști să recunoașteți litera g , să o	2min

	scrieți dar și să scrieți cuvinte ce conțin această literă. 4. Dirijarea învățării – Predarea noilor cunoștințe (8-10 minute) Învățătorul prezintă sistematic noțiunile noi, folosind cartea interactivă . pedagogie- digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=7962#h5pbookid=11253&chapter=h5p-interactive-book-chapter-3b2fcb4a-941b-4d1c-9fd5-4108fb9831ed&section=0 Activitate ghidată: Elevii urmăresc explicația , ordonează imagini conform cerinței , citesc și așează cuvinte .Observă explicația scrierii literei, scriu litera și silabe, cuvinte.	10min
	5. Fixarea cunoștințelor prin exerciții (10-12 minute) Se desfășoară activități variate, individuale de scriere. 6. Aplicarea în situații noi (7-8 minute) Se propun câteva jocuri –concurs. JOCURI DIGITALE: https://wordwall.net/ro/resource/106971879/potrive%C8%99te-cuv%C3%A2ntul-cu-imaginea Se stabilesc câștigătorii jocului.	10 min 5-6min
	7. Încheierea lecției (5 minute) Se face recapitularea: „Ce ați învățat azi ?” Tema pentru acasă În încheiere felicit elevii pentru atenția de care au dat dovadă în timpul orei și pentru felul în care s-au descurcat în rezolvarea sarcinilor.	5min

	Se pot acorda abțibilduri sau diplome simbolice pentru implicare activă.	5min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	JOCURI ȘI APLICAȚII DIGITALE	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Literale învățate anterior, abilitățile de citire și scriere	
Spațiu și materiale	Sala de clasă, tabla interactivă, internet	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Wordwall,H5P
	Opțional	Canva
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Tabla interactivă, conexiune stabilă la internet
	Opțional	-
Tip de resurse de învățare		Resurse digitale:video,jocuri H5P, tabla interactivă,fișiere, platformă de exerciții online Resurse tipărite:jetoane cu numere , caiete.
Resurse de Timp / Spațiu		Timpul de luccru este gestionat flexibil, în funcție de nivelul de participare al elevilor la momentul respectiv. Ca spațiu avem sala de clasă.
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		

BIBLIOGRAFIE:

Ministerul Educației Naționale. (2013). *Programa școlară pentru disciplina Matematică: Clasa pregătitoare -all-a *. București.

Mihăescu, M., Pacearcă, Ș., Dulman, A., Alexe, C., & Brebenel, O. (2021). *Matematică: Clasa I*. Editura Intuitext.

Wordwall. 1. <https://wordwall.net/ro/resource/106971879/potriva%C8%99te-cuv%C3%A2ntul-cu-imaginea>

Universitatea din București. (n.d.). *Pedagogie digitală – Moodle platform

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=3448>

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=3180>