

TITLUL LECȚIEI	Rooms and furniture in the house
Disciplina	Limba engleză
Informații despre elevi?	
Clasa	a V-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	11-12 ani, L1, A1
Caracteristici speciale ale elevilor	Clasa este eterogenă, cei mai mulți dintre elevi au motivație crescută pentru activități digitale interactive.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Stoica Maria Ruxandra
Școala	Școala Gimnazială Răciu
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Descrierea casei și a camerei folosind vocabular specific și structura <i>there is / there are</i>
Obiective operaționale	La finalul lecției, elevii vor fi capabili să: • recunoască și să utilizeze vocabularul de bază legat de camerele unei case și obiectele dintr-o cameră; • utilizeze corect structurile <i>there is / there are</i> în enunțuri simple; • identifice și folosească prepoziții de loc (<i>on, in, between, under, next to, behind</i>); • înțeleagă informații simple dintr-un mesaj audio scurt; • formuleze enunțuri scurte pentru a descrie propria cameră.
Cuvinte cheie	house, room, furniture, there is, there are, prepositions of place, bedroom, kitchen, bathroom,

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

	living room	
Metode	Explicația, conversația dirijată, învățarea prin descoperire, exercițiul, utilizarea resurselor digitale interactive	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa educațională digitală este realizată cu ajutorul aplicației H5P – Course Presentation și integrează activități interactive variate (acordeon, drag and drop, multiple choice, fill in the blanks, listening, short answers). În cadrul resursei este integrat și un material video educațional scurt, adaptat nivelului A1, care prezintă vocabularul specific temei „Rooms and furniture in the house” într-un context vizual și auditiv accesibil elevilor. Aceasta sprijină învățarea vocabularului specific temei, într-un mod atractiv și accesibil pentru elevii de gimnaziu.
	Scopul si obiectivele resursei	Scopul resursei educaționale digitale este de a sprijini procesul de predare–învățare a limbii engleze la nivel gimnazial prin utilizarea unor activități interactive variate, care facilitează însușirea vocabularului specific temei „Rooms and furniture in the house” și înțelegerea relațiilor spațiale. Resursa urmărește creșterea motivației pentru învățare, implicarea activă a elevilor și dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză într-un context vizual și digital atractiv. Obiectivele resursei Prin parcurgerea resursei, elevii vor fi capabili să: identifice și să denumească în limba engleză principalele camere ale unei case și obiectele de mobilier specifice acestora;

		• utilizeze corect structurile gramaticale there is / there are în enunțuri afirmative simple; • recunoască și să folosească prepoziții de loc pentru a descrie poziția obiectelor într-o încăpere; • înțeleagă informații esențiale dintr-un mesaj oral scurt, adaptat nivelului A1; • formuleze enunțuri simple, orale sau scrise, pentru a descrie propria cameră; • dezvolte autonomia în învățare prin utilizarea feedback-ului imediat oferit de activitățile interactive H5P.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Lecția se desfășoară pe parcursul a aproximativ 50 de minute și este organizată în șase etape principale, care asigură o trecere logică de la activarea cunoștințelor anterioare la aplicarea și evaluarea noilor achiziții. 1. Verificarea temei Profesorul corectează tema și se asigură că toți elevii au înțeles exercițiile.	3 minute
	2. Moment organizatoric și captarea atenției Profesorul prezintă elevilor titlul lecției și o imagine sugestivă (o casă / o cameră). Elevii sunt încurajați să observe și să numească elemente cunoscute în limba engleză. Activitatea are rolul de a activa cunoștințele anterioare și de a crea un context vizual familiar.	3 minute
	3. Introducerea și explorarea	10

	vocabularului Prin intermediul slide-ului de tip <i>Accordion</i> , elevii descoperă, pe rând, camerele unei case și obiectele specifice fiecăreia. Profesorul explică pronunția și sensul cuvintelor, solicitând repetarea orală. Ulterior, elevii rezolvă o activitate <i>Drag and Drop</i> , asociind obiectele cu camerele corespunzătoare. Activitatea se desfășoară frontal sau individual, cu feedback imediat.	minute
	3. Consolidarea structurii there is / there are Profesorul explică diferența dintre <i>there is</i> și <i>there are</i> , folosind exemple vizuale din resursă. Elevii rezolvă exerciții de tip <i>Multiple Choice</i> și <i>Fill in the Blanks</i> , alegând forma corectă în funcție de singular/plural. Se discută răspunsurile pentru clarificare și corectare.	12 minute
	4. Exersarea prepozițiilor de loc Elevii observă imagini care ilustrează poziția obiectelor și completează enunțuri utilizând prepozițiile de loc (<i>on, under, next to, behind, in front to, in, between</i>). Activitatea <i>Drag the words</i> este urmată de exerciții <i>True/False</i> , menite să verifice înțelegerea relațiilor spațiale.	10 minute
	5. Activitate de listening – înțelegerea mesajului oral Profesorul le prezintă elevilor un material video scurt, intitulat <i>Guess the room</i> , care descrie o cameră și obiectele din aceasta. Elevii urmăresc materialul video și trebuie să ghicească despre ce cameră este vorba. Video-ul este însoțit de itemi interactivi de tip <i>Multiple Choice</i> și <i>True / False</i> , integrați în	5 minute

	resursa H5P. Răspunsurile sunt analizate și discutate frontal, cu feedback imediat din partea profesorului. https://www.youtube.com/watch?v=lx1e5xakqKM	
	6. Fixarea cunoștințelor și evaluare formativă Elevii formează propoziții folosind there is / there are și prepoziții de loc. Apoi oferă răspunsuri scurte la întrebări despre propria casă, adresate de profesor (<i>Is there a sofa in your living room?/ Are there toys in your bedroom?</i>) Profesorul oferă feedback și clarificări.	5 minute
	7. Tema Pentru ora următoare, elevii trebuie să facă o scurtă prezentare a casei lor. Concluzie Lecția este structurată pe principiul învățării active și graduale, în care fiecare etapă contribuie la dezvoltarea competențelor gramaticale, comunicative și digitale ale elevilor. Activitățile H5P asigură interactivitate, autonomie și feedback imediat, transformând procesul de învățare într-o experiență atractivă și eficientă.	2 minute
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Evaluare formativă prin feedback imediat oferit de activitățile H5P; observarea participării; evaluare scrisă prin exercițiul de tip short answer	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Elevii cunosc camerele din casă, câteva obiecte de mobilier și prepozițiile de loc din clasele primare.	

Spațiu și materiale		Clasă cu videoproiector, tablete / smartphone-uri, acces la internet și la platforma H5P.
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatori	H5P Interactive book
	Opțional	-
Infrastructură/ echipament	Obligatori	Internet, laptop, videoproiector, boxe, panou alb pentru proiecție
	Opțional	Tablete/ smartphone-uri elevi
Tip de resurse de învățare		Resursă digitală
Resurse de Timp / Spațiu		50 de minute Sala de clasă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: Suport de curs principal-Pedagogie digitală: • Istrate, O., Velea, S., Ceobanu, C., <i>Pedagogie digitală</i> , ed. Polirom, Iași, 2005. Manual de Limba engleza, L1, Editura ArtKlett Maunal de Limba engleză Fairyland, Editura Uniscan Platforma H5P.org https://www.manuale.edu.ro/		