

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI

Facultatea de Psihologie și Științele Educației

**PROGRAM POSTUNIVERSITAR DE FORMARE ȘI
DEZVOLTARE PROFESIONALĂ CONTINUĂ
PEDAGOGIE DIGITALĂ**

Nume și prenume cursant

VELCEA (GHEORGHE) GABRIELA

PROGRAM POSTUNIVERSITAR DE FORMARE ȘI DEZVOLTARE PROFESIONALĂ CONTINUĂ

PEDAGOGIE DIGITALĂ

DENUMIRE COMPONENTA 1

RED “CEI TREI PURCELUȘI”

Nume și prenume cursant:

VELCEA (GHEORGHE) GABRIELA

București

2025

TITLUL LECȚIEI	"CEI TREI PURCELUȘI"
Disciplina	Educarea limbajului
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupă combinată (mica-mare)
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	4 - 6 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii sunt dezvoltați corespunzător nivelului de vârstă în care se încadrează. Colectivul de copii include și un copil cu CES, copil ce o are pe mama sa ca însoțitor.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Gheorghe Gabriela
Școala	Școala Gimnazială, Comuna Podenii Noi, structura Grădinița cu PN Valea Dulce
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	"Cei trei purceluși" – lectura educatoarei
Obiective operaționale	La finalul activității, copiii vor fi capabili: 1. Să asculte cu atenție povestea redată de educatoare; 2. Să reproducă succesiunea evenimentelor din poveste folosind aplicații interactive; 3. Să răspundă la întrebări de tipul: "cine?", "ce?", "unde?", "când?" și "de ce?", cu suport digital; 4. Să rezolve sarcinile din filmul interactiv "Cei trei purceluși"; 5. Să așeze în ordine logică imaginile reprezentând momentele principale ale poveștii.

¹ Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră

Cuvinte cheie	Purceluși – personajele principale ale poveștii. Lup – antagonistul care încearcă să le distrugă casele. Case – construite din paie, lemn și cărămidă. Rezistență – casa din cărămidă este cea mai solidă. Perseverență – al treilea purceluș este harnic și prevăzător. Inteligență – învățătura că munca temeinică oferă siguranță. Pericol – lupul care vrea să îi mănânce. Muncă – contrastul dintre lenevie și efort.
Metode	lectura educatoarei, povestirea, conversația, explicația, observația, jocul, surpriza.
Descriere RED	
Descrierea resursei	Descriere narativă Resursa este creată cu aplicația H5P (Interactive Book) și include: O pagină de copertă; Video interactiv cu povestea "Cei trei purceluși"; "E rândul tău!" (Drag and Drop) – Ordinea cronologică a întâmplărilor ; " Răspunde repede și bine!" – alegerea răspunsului corect pentru întrebări din cadrul poveștii "Cei trei purceluși"; "Adevărat sau fals?" – stabilirea valorii de adevăr a unor afirmații pe baza textului; Puzzle "Cei trei purceluși"; Muzică și mișcare "Cei trei purceluși" (poveste muzicală). Este o resursă pe care o pot folosi pe tot parcursul activității în diversele momente ale acesteia. O pot folosi atât în activitatea de Educare a Limbajului "Cei trei purceluși", dar tot cu atât de mult succes, și într-o activitate din cadrul activității de Educație pentru societate (Această poveste transmite o lecție despre responsabilitate și pregătire. Este un exemplu clasic despre cum efortul și planificarea pot învinge dificultățile!) Nu în ultimul rând, această resursă poate fi folosită și în cadrul activităților ALA (Activități liber- alese) – puzzle, povestea muzicală "Cei trei purceluși". Resursa creată și povestea aleasă îmi dau foarte multe oportunități în activitatea mea la clasă, cu grupa combinată (mică- mijlocie), pentru că permite adaptarea în funcție de ritmul de învățare al fiecărui copil, oferind o experiență personalizată.

		Așadar, această resursă digitală poate fi adaptată astfel: - Pentru copiii care au nevoie de sprijin suplimentar, se pot repeta anumite secvențe video și se pot simplifica întrebările din jocurile interactive; - Pentru copiii mai avansați, se pot introduce provocări suplimentare, cum ar fi crearea unor variante alternative ale poveștii; - Pentru integrarea copiilor cu dificultăți de învățare, elementele vizuale și audio pot fi utilizate pentru a facilita accesul la conținut.
	Scopul și obiectivele resursei	Scop: Dezvoltarea competențelor digitale de bază la preșcolari, prin utilizarea resurselor tehnologice moderne ca suport în învățarea activă, interactivă și interdisciplinară a conținuturilor din activitatea „Cei trei purceluși”. Obiective operaționale: La finalul activității, copiii vor fi capabili: 1. Să selecteze și ordoneze logic imagini digitale în cadrul unei activități interactive (drag-and-drop). 2. Să identifice valoarea de adevăr a unor afirmații pe baza textului. 3. Să utilizeze tabla interactivă pentru a participa la video interactiv ” Cei trei purceluși” sau la realizarea puzzleului. 4. Să exprime opinii și emoții legate de personajele digitale prezentate, participând la povestea muzicală ”Cei trei purceluși”
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas	INTRODUCEREA ÎN ACTIVITATE ȘI CAPTAREA ATENȚIEI Captarea atenției se va realiza prin prezentarea unei imagini surpriză sau a unui obiect reprezentativ din poveste (ex: o cărămidă, un	5 min

organizare și structură	mănunchi de paie) și a cărții "Cei trei purceluși", scrisă de Frații Grimm. Se va folosi o întrebare provocatoare: „Ce credeți că vom descoperi astăzi?”	
	ANUNȚAREA TEMEI SI PREZENTAREA OBIECTIVELOR Educatorea le spune copiilor că vor asculta o poveste interesantă despre trei purceluși care hotărăsc să-și construiască câte o casă. Povestea se numește: "Cei trei purceluși" și este scrisă de Frații Grimm. Afișează pe tabla interactivă titlul poveștii și coperta. Copii trebuie să asculte cu atenție textul citit pentru a putea reconstitui firul epic pe baza imaginilor și întrebărilor.	5 min
	PREZENTAREA CONȚINUTULUI ȘI DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII a) Educatorea le arată copiilor cartea "Cei trei purceluși" punând accent pe copertă și autor. Educatorea citește povestea ținând cartea deschisă către copii, pentru ca ei să vadă imaginile. Se citește povestea integral, fără întrerupere, cu intonație corespunzătoare, rar – astfel încât copiii să-și poată imagina ceea ce se întâmplă. Urmează repovestirea, cu ajutorul copiilor, pe baza imaginilor din carte, respectându-se ordinea logică a evenimentelor. Se va pune accentul pe formularea propozițiilor corecte din punct de vedere gramatical. b) Fixarea conținutului (plan de întrebări) - Cum se numește povestea? - Din ce a construit purcelușul cel mic casa? - Dar cel mijlociu? - <i>Din ce a contruit purcelușul cel mare casa?</i> - <i>Care case au fost dărmate de lup?</i>	15 min

- De ce casa purcelușului cel mare a rămas neclintită?
- Pe unde a încercat lupul să intre în casa de cărămidă?
- Unde a căzut lupul când a încercat să intre pe horn?
- „Ce s-ar întâmpla dacă purcelușii ar construi casele altfel?

c) Obținerea performanței

Copiii vor realiza sarcinile din video interactiv "Cei trei purceluși", vor așeza imaginile din poveste în ordinea cronologică a întâmplărilor folosind resursa creată cu aplicația H5P

<https://gabriela73gheorghe.h5p.com/content/1292570467810639667>

EVALUAREA PERFORMANȚEI

Se realizează prin jocurile digitale:

"Răspunde repede și bine" în care copiii vor selecta răspunsul corect, stimulându-se astfel gândirea secvențială prin identificarea relațiilor de cauzalitate dintre evenimente.

[Cei trei purceluși - H5P.com](#)

"Adevărat sau fals?" prin care copiii încep să analizeze logic informațiile din poveste și să determine veridicitatea afirmațiilor, exersând astfel raționamentul deductiv.

[Cei trei purceluși - H5P.com](#)

Discuție și concluzii

- Recapitularea lecției în mod ludic: „Cum putem fi prevăzători ca purcelușul isteț?”
- Copiii își exprimă părerile și își aleg „cel mai isteț purceluș”.

5 min

ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII

Se fac aprecieri verbale asupra modului în care copiii au participat la activitate.

	Activitatea se încheie printr-un moment de muzică și mișcare- "Cei trei purceluși" (poveste muzicală) Cei trei purceluși - H5P.com Această activitate nu doar că dezvoltă abilități cognitive, ci și le oferă copiilor oportunitatea de a experimenta în mod interactiv.	5 min
Metode de evaluare	Observația, Conversația, Analiza răspunsurilor copiilor, Comportamentul nonverbal, Analiza produselor activității	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Copiii de 4-6 ani ar putea avea deja: - Familiaritate cu poveștile despre animale și rolurile lor (ex: lupul din „Scufița Roșie”). - Noțiuni de bază despre construcții și materiale (au văzut sau folosit paie, lemn, cărămizi). - Capacitatea de a recunoaște personaje și a înțelege relațiile dintre ele. - Experiența interacțiunii cu activități digitale simple (jocuri educative). - Înțelegerea diferenței dintre rezistență și fragilitate (prin observații din mediul lor).	
Spațiu și materiale	Activitatea se desfășoară în sala de grupă în zona "Insula de Lectură". Material didactic: cartea "Cei trei purceluși", autor Frații Grim https://gabriela73gheorghe.h5p.com/content/1292570467810639667	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
	Obligatori	Aplicația H5P în care este creată resursa

Aplicații implicate	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	Conectare la internet; tabla interactivă
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	RED - resursă educațională deschisă	
Resurse de Timp / Spațiu	35 minute / Sala de grupă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
Grimm, Frații (2002). <i>Cei trei purceluși</i>. București: Editura Disney Press. (Resursa literară principală, cu valențe educative interdisciplinare.) Ministerul Educației (2019). <i>Curriculum pentru educație timpurie – grupa mică, mijlocie și mare</i>. București: Institutul de Științe ale Educației. (Document-cadru oficial pentru planificarea și organizarea activităților în grădiniță.) Neagu, M., & Tomulețiu, E. (2021). <i>Tehnologii moderne în grădiniță – Ghid de bune practici</i>. București: Editura Didactică și Pedagogică. (Ghid pentru integrarea tehnologiei în activitățile cu preșcolarii.) Nacu, C. & Vlăduț, C. (2020). <i>Didactica activităților integrate în grădiniță</i>. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană. (Lucrare de specialitate pentru organizarea integrată a conținuturilor și abordări moderne în învățământul preșcolar.) Suport seminar Modul 2 - EDIS PED Pedagogie Digitală - "Dezvoltarea Resurselor Educaționale Deschise (RED)", Vasile Ifrim; Suport curs M2 – formare EDIS-PED - "Resurse Educaționale digitale", Anișoara Dumitrache		

