

TITLUL LECȚIEI	Spațiul românesc și politica de cruciadă târzie de la Mircea cel Bătrân la Mihai Viteazul
Disciplina	ISTORIE
Informații despre elevi?	
Clasa	a VIII-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	13-14 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Este o clasă omogenă, cu elevi interesați de studiul acestei discipline. 3 elevi au ritm lent de învățare. Elevii posedă capacitatea de a observa diverse imagini și de a selecta esențialul, lucrând cu o sursă istorică de tip text și de tip imagine, au formate deprinderi de citire conștientă pentru a citi sursa istorică tip text și a răspunde la întrebări folosind informații din sursă, au formate deprinderi de a lucra individual, în perechi și în grupe.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Bănescu Elena Constantina
Școala	Gimnazială Grigore Rădulescu Bezdead
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Spațiul românesc și politica de cruciadă târzie de la Mircea cel Bătrân la Mihai Viteazul
Obiective operaționale	• Identificarea din sursa istorică a evenimentelor petrecute pe parcursul derulării cruciadelor târzii; • Realizarea unei axe cronologice care cuprinde evenimentele desfășurate în secolele XIV-XVI; • Realizarea unor asocieri între evenimente și personalități ale vremii ; • Prezentarea importanței acțiunilor militare desfășurate de domnitorii români.
Cuvinte cheie	Cruciade târzii, tratat antiotoman, tratate de pace
Metode	

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Descriere RED (link Curriki)...

Descrierea resursei	Descriere narativă	În realizarea resursei s-au accesat toate conținuturile interactive din tehnologia H5P și au fost selectate cele considerate potrivite nevoilor de învățare ale elevilor, stilurilor acestora, nivelului de pregătire la disciplină, dar și nivelului digital.
	Scopul și obiectivele resursei	Această resursă ajută elevii să înțeleagă contextul istoric și politica de cruciadă a domnitorilor români, să analizeze documente istorice și să urmărească evoluția evenimentelor care au dus la păstrarea autonomiei Țărilor Române. Permite învățarea vizuală și interactivă, facilitează înțelegerea relațiilor cauză-efect și dezvoltă gândirea critică prin analiza surselor istorice. Obiectivele resursei digitale: Să organizeze conținutul temei într-o formă clară, logică și atractivă, facilitând învățarea progresivă. Să propună activități diverse, care să acopere toate etapele procesului didactic. Să ofere profesorului un instrument flexibil și ușor de utilizat, ce permite adaptarea ritmului activităților la nevoile clasei. Să stimuleze implicarea activă a elevilor, prin sarcini interactive și activități care încurajează participarea și colaborarea.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Pentru momentul de captare a atenției elevilor s-a folosit sursa istorică și Provocarea cavalerului medieval .	
	Realizarea sensului s-a realizat cu ajutorul conținutului interactiv Course Presentation , din tehnologia H5P. Prezentarea este structurată pe slide-uri, în cadrul cărora au fost inserate surse istorice tip text sau surse istorice tip imagine.	

	Prin folosirea Multiple Choice sau Set a Statement elevii descoperă evenimentele desfășurate în secolele XIV-XVI. Prin folosirea Dialog Cards elevii vor putea crea dialoguri despre domnitori și bătăliile purtate. Astfel, dialogurile interactive oferă răspunsuri sau feedback pe măsură ce elevul alege replici sau răspunsuri, consolidând învățarea prin corectare imediată. Pentru a pune în valoare învățare diferențiată am stabilit indicii și am creat ramificații în dialoguri, astfel încât experiența să fie adaptată nivelului și ritmului elevilor. Sarcinile de lucru create prin intermediul Learning Apps a permis elevilor să consolideze informații despre evenimente, personalități, date și concepte istorice într-un mod interactiv. În etapa de Extindere am propus un video interactiv pe parcursul căruia elevii vor putea răspunde unor întrebări cu un singur răspuns corect, o sumarizare a întregii lecții.	
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	• Evaluare prin teste și întrebări online • Multiple Choice, Set a Statement: verifică cunoștințele de bază și înțelegerea evenimentelor istorice. • Evaluare prin activități interactive • Dialog cards: elevii creează dialoguri interactive pe baza scenariilor istorice. Se evaluează acuratețea informațiilor, coerența argumentelor și implicarea activă în activitate. • Platforma Learning Apps • Evaluare prin activități aplicative și reflexive • Interactive Video Criterii de evaluare	

		-Capacitatea elevilor de a identifica evenimentele și personalitățile importante din perioada menționată. -Corectitudinea răspunsurilor la întrebările Multiple Choice. -Creativitatea și acuratețea în realizarea dialogurilor interactive. -Gradul de implicare și atenție în video-ul interactiv, precum și abilitatea de a face conexiuni personale între istorie și propriile interese. Pentru toate acestea am acordat feedback imediat și constructiv, care să-i încurajeze pe elevi să continue procesul de învățare.
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare		Elevii au nevoie de acces la informații corecte, foarte bine structurate și ușor de înțeles de aceea propun spre studiu imagini, hărți, surse istorice. O parte dintre elevi dovedesc capacitatea de a analiza și compara evenimentele istorice pentru a înțelege cauzele și efectele lor. Pentru acest colectiv sunt necesare activități atractive și variate, care să mențină atenția și interesul (ex. quiz-uri, video interactiv, dialoguri).
Spațiu și materiale		Laborator, tabla interactivă, laptop
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Conținut interactiv, tehnologia H5P Platforma YouTube Platforma Lernning Apps
	Opțional	-
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Conexiune activă la internet Laptop Tablă interactivă Dispozitive personale ale elevilor
	Opțional	-
Tip de resurse de învățare		- Resurse digitale interactive(tehnologia H5P, conținut interactiv, platforme de învățare)

	- Resurse materiale (tablă, dispozitive digitale, rețeaua de internet) - Resurse audio/video (imagini, videoclip educativ)
Resurse de Timp / Spațiu	- 1 oră/ laborator de istorie
Alte aspecte care trebuie luate în considerare	
BIBLIOGRAFIE: Ioniță, A., <i>Istoria României pentru gimnaziu</i> , Editura Didactică și Pedagogică, București, 2020. Studii în <i>Revista de Istorie</i> și alte publicații de istorie militară românească (articole despre Mihai Viteazul, bătălii antiotomane – ex. <i>Bătălia de la Călugăreni</i> sau <i>Rovine</i>). CIMEC – Institutul Național al Patrimoniului – arhive digitale și documente istorice.	
• H5P.org – platforma folosită pentru realizarea activităților interactive.	
Articole și materiale online Hărți, fotografii și documente istorice inserate în activitățile H5P.	