

<b>TITLUL LECȚIEI</b>	Animalele	
<b>Disciplina</b>	Domeniul Știință – Cunoașterea mediului	
<b>Informații despre elevi?</b>		
<b>Clasa</b>	Grupa mijlocie	
<b>Intervalul de vârstă și nivelul elevilor</b>	4 – 5 ani Nivelul de dezvoltare cognitivă și verbală, învățare predominant senzorială și cognitivă.	
<b>Caracteristici speciale ale elevilor</b>	Curiozitate ridicată, gândire concret-intuitivă, învățare prin joc și imitare, interes crescut pentru animale. Reacționează pozitiv la resurse multimedia și digitale Atenție susținută prin joc	
<b>Autor profesor</b>		
<b>Nume și prenume<sup>1</sup></b>	Niță Daniela Nicoleta	
<b>Școala</b>	Grădinița cu Program Prelungit „Inocența” Găești	
<b>Accentul în învățare al lecției?</b>		
<b>Subiectul lecției</b>	<b>Recunoașterea și sortarea animalelor</b>	
<b>Obiective operaționale</b>	O1 - să identifice animalele, obiectivul se consideră realizat dacă copiii identifică 3, 4 animale ; O2 - să clasifice animalele, obiectivul se consideră realizat dacă copiii clasifică cel puțin 4, 5 animale; O3 - să asocieze animalul cu mediul său de viață, obiectivul se consideră realizat dacă copiii asociază cel puțin 4 animale cu mediul său de viață.	
<b>Cuvinte cheie</b>	Animal domestic, sălbatic, marin, fermă, pădure, marin, joc digital.	
<b>Metode</b>	Jocul, conversația, exercițiul, învățarea prin descoperire, metoda digitală interactivă	
<b>Descriere RED (link Curriki)...</b>		
<b>Descrierea resursei</b>	<b>Descriere narativă</b>	Resursa este un material interactiv care le permite copiilor să recunoască animalele, să le clasifice și să asocieze animalul cu mediul său de viață. Activitatea este proiectată pentru a stimula atenția, memoria auditivă și clasificarea logică.

<sup>1</sup> Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

	<p><b>Scopul si obiectivele e resursei</b></p>	<p>Resursa digitală are ca scop stimularea recunoașterii vizuale și auditive, dezvoltarea capacității de clasificare și creșterea motivației prin interactivitate.</p>
		<p><b>Timp estimat</b></p>
<p><b>Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție-</b> pas cu pas organizare și structură</p>	<p><b>1. Moment organizatoric</b> – salutul, calendarul naturii, introducerea surpriză: redarea unor sunete misterioase, iar copiii trebuie să identifice animalul după sunet. Aplicația utilizată este de tip <b>Course Presentation</b>. Fiecare slide conține imaginea unui animal și un buton audio prin care copiii ascultă sunetul specific.</p>	<p>2 min.</p>
	<p><b>2. Captarea atenției</b> – se realizează printr-o <b>înregistrare</b> realizată pe platform, în care le cer copiilor să fie ajutorul animalelor să-și amintească unde trăiesc și cum se numesc. Mesajul creează un cadru ludic și motivațional, favorizând implicarea afectivă și interesul pentru tema propusă.</p>	<p>3 min.</p>
	<p><b>3. Anunțarea temei și a obiectivelor</b> După anunțarea temei și a obiectivelor, copiii rezolvă jocul Wordwall „Sortare după mediul de viață” <a href="https://wordwall.net/ro/resource/107575457/animale">https://wordwall.net/ro/resource/107575457/animale</a></p>	<p>3 min.</p>
	<p><b>4. Reactualizarea cunoștințelor</b> Cu ajutorul aplicației Jigsawplanet copiii realizează puzzle-uri reprezentând animalele: caracatiță, lup și delfin <a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2d7249287ea9">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2d7249287ea9</a> <a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=079c1a4225bc">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=079c1a4225bc</a></p>	

		<a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=260891b1a1a3">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=260891b1a1a3</a>	
		<p><b>5. Dirijarea învățării:</b> Cu ajutorul aplicației interactive <b>image hotspot</b>, copiii identifică animalele din imagine și selectează fiecare animal pentru a descoperii informații despre acesta. La apăsarea fiecărui punct interactiv, educatoarea citește descrierea, iar copiii precizează mediul de viață și hrana acestuia.</p> <p>Utilizând aplicația <b>find the hotspot</b>, copiii identifică animalele prin selectarea corectă a zonei corespunzătoare din imagine, demonstrând recunoașterea vizuală și asocierea denumire-imagine. Activitatea favorizează învățarea prin descoperire și feedback imediat, stimulând participarea activă și implicarea cognitivă.</p>	10 min.
		<p><b>5. Obținerea performanței</b> se utilizează metoda <b>Dialog Cards</b>. Copiii identifică, descriu și caracterizează animalul reprezentat, demonstrând înțelegerea informațiilor dobândite anterior prin activitatea interactivă.</p>	5 min.
		<p>6. Încheierea activității</p> <p>Activitatea se încheie prin desfășurarea jocului <b>Memory Game</b>, având ca suport animalele studiate. Copiii descoperă pe rând perechile corespunzătoare, identifică animalul și îl denumesc corect.</p>	2 min.
<b>Cum voi evalua elevii?</b>			
<b>Metode de evaluare</b>	Observarea sistematică, analiza răspunsurilor copiilor.		
<b>Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?</b>			
<b>Cunoștințe anterioare</b>	Recunoașterea animalelor și a mediului de viață		
<b>Spațiu și materiale</b>	Tablă interactivă, laptop, platforme educaționale, acces la internet		
<b>Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?</b>			
<b>Aplicații</b>	Obligatori	Wordwall, jigsawplanet, memory game, dialog card, find the hotspot, image hotspot, course presentation	

<b>implicate</b>	Opțional	
<b>Infrastructură/ echipament</b>	Obligatoriu	Laptop, tablă interactivă, conectare la rețea de internet
	Opțional	
<b>Tip de resurse de învățare</b>		Resurse digitale interactive (Wordwall, jigsawplanet, find the hotspot) Resurse vizuale (memory game, dialog card, image hotspot, course presentation)
<b>Resurse de Timp / Spațiu</b>		20 – 25 minute, sala de grupă
<b>Alte aspecte care trebuie luate în considerare</b>		
<b>BIBLIOGRAFIE:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Curriculum pentru educație timpurie 2019</li> <li>2. Pedagogie digitală Suport de curs – formare EDIS PED Conf.univ.dr. Silvia Făt</li> <li>3. Sursa imaginilor - Pinterest, wikipedia</li> <li>4. <a href="https://wordwall.net/ro/resource/107575457">https://wordwall.net/ro/resource/107575457</a></li> <li>5. <a href="http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=079c1a4225bc">www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=079c1a4225bc</a></li> <li>6. <a href="http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=260891b1a1a3">www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=260891b1a1a3</a></li> <li>7. <a href="http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2d7249287ea9">www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2d7249287ea9</a></li> <li>8. Sursa audio – pixabay, youtube</li> <li>9. <a href="https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/edit.php?contextid=24860&amp;plugin=h5p&amp;id=8319">https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/edit.php?contextid=24860&amp;plugin=h5p&amp;id=8319</a></li> </ol>		