

TITLUL LECȚIEI	POVESTEA URSULUI CAFENIU
Disciplina	Domeniul limbă și comunicare
Informații despre elevi?	
Clasa	Gupa mare
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	5-6- ani Nivelul de dezvoltare cognitiv și emoțional este corespunzător vârstei preșcolare și curriculumului în vigoare.
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii manifestă un interes crescut pentru povești și pentru activitățile ludice organizate. Participă cu entuziasm la jocuri și urmăresc cu atenție firul narativ al poveștii. La unii preșcolari se remarcă ușoare dificultăți în pronunțarea anumitor sunete, aspecte specifice etapei de vârstă.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Petriță Mihaela
Școala	Școala Generală „Diaconu Coresi”- Fieni Structură Grădinița cu Program Prelungit „Dumbrava Minunată”-Fieni
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Povestea peștișorului curcubeu-Povestire La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:
Obiective operaționale	<p>1.1. Să audieze povestirea educatoarei până la final; obiectivul este considerat atins dacă fiecare preșcolar audiază cu atenție povestirea prezentată;</p> <p>1.2. Să denumească titlul povestirii și personajele întâlnite în text; obiectivul este considerat atins dacă fiecare preșcolar denumește titlul corect și personajele principale cu sprijin din partea educatoarei;</p> <p>1.3. Să ordoneze imaginile în ordinea cronologică a evenimentelor; obiectivul se consideră atins dacă fiecare preșcolar ordonează cronologic imaginile care sugerează întâmplări ale textului cu sprijin din partea educatoarei;</p> <p>1.4. Să răspundă la întrebările pe baza textului; obiectivul se consideră atins dacă fiecare preșcolar răspunde corect la cel puțin trei întrebări care vizează elemente de detaliu din textul audiat (repere de spațiu și timp);</p>

Cuvinte cheie	<i>solzi, ocean, ponosite și grațioase.</i>	
Metode	Povestirea, conversația, explicația, brainstorming, observația, demonstrația, problematizarea, jocul.	
Descriere RED (link Curriki)...		
Descrierea resursei	Descriere narativă	<p>Resursa reprezintă un material interactiv care oferă preșcolarilor posibilitatea de a descoperi povestea „Peștișorul curcubeu” prin intermediul unor activități vizuale și auditive captivante, realizate cu ajutorul: Find the Hotspots; Image Hotspots; Audio; Image; Course Presentation; Collage; Dialog Cards; Question Set; Memory Game din aplicația Moodle.</p> <p>Preșcolarii sunt sprijiniți în identificarea personajelor principale, a stărilor emoționale ale acestora și a succesiunii logice a evenimentelor, prin intermediul suportului vizual și audiovizual integrat (imagini, jocuri și materiale video). Materialul didactic favorizează dezvoltarea limbajului expresiv, consolidarea competențelor de receptare a mesajului oral și formarea capacității de exprimare a propriilor trăiri și opinii în raport cu acțiunile personajului principal. Totodată, resursa include itemi de evaluare a achizițiilor, integrați în activități ludice interactive, care permit monitorizarea progresului învățării.</p>
	Scopul și obiectivele resursei	<p>Resursa digitală este concepută pentru a susține un demers educațional modern, centrat pe copil, valorificând potențialul formativ al poveștii „Peștișorul curcubeu” de Marcus Pfister. Aceasta vizează dezvoltarea limbajului oral, stimularea atenției și formarea capacității de receptare și redare coerentă a conținutului unei narațiuni simple. Prin intermediul activităților interactive propuse, copiii sunt încurajați să practice ascultarea activă, să stabilească ordinea logică a imaginilor, să identifice și să descrie stările emoționale ale personajelor, să își exprime propriile trăiri și opinii și să participe în mod implicat la conversații tematice generate de conținutul poveștii.</p>
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas	Moment organizatoric -se pregătesc materialele pentru buna desfășurare a activității.	
	Reactualizarea cunoștințelor se va realiza	2 min

organizare și structură	<p>prin intermediul unei imagini inserate în aplicația „Find the Hotspots” din platforma Moodle, în cadrul căreia copiii vor identifica animalele marine din imagine. Activitatea urmărește consolidarea cunoștințele despre animalele marine.</p>	
	<p>Captarea atenției se va realiza prin intermediul aplicației „Image Hotspots” din platforma Moodle, în care peștișorul transmite copiilor un mesaj realizat în aplicația „Audio” din platforma Moodle., invitându-i să asculte povestea prietenului său.</p>	2 min
	<p>Anunțarea titlului și a obiectivelor se va face într-un mod accesibil copiilor. Aceștia vor fi încurajați să asculte „Povestea peștișorului curcubeu” de Marcus Pfister. Titlul poveștii va fi prezentat cu ajutorul unei imagini ilustrative create în Canva și inserată în aplicația „Image” din platforma Moodle, menită să capteze atenția copiilor și să faciliteze înțelegerea poveștii și un mesaj realizat în aplicația „Audio” din platforma Moodle, care transmite titlul poveștii.</p>	1 min
	<p>Se va audia povestea „Peștișorul curcubeu” de Marcus Pfister, cu ajutorul materialului realizat în aplicația „Course Presentation” din platforma Moodle., prezentarea conținând text și audio, pentru a facilita înțelegerea conținutului și menținerea atenției copiilor.</p> <p>Copiii vor urmări imaginile și vor asculta povestea, iar la final vor participa la o scurtă discuție despre personajele și întâmplările prezentate.</p> <p>Se vor explica pe parcursul derulării poveștii cuvintele și expresiile necunoscute: <i>solzi, ocean, ponosite și grațioase.</i></p> <p>După audierea poveștii, copiii vor reconstitui firul narativ, urmărind imaginile ordonate în aplicația „Collage” din platforma Moodle, în succesiunea cronologică a evenimentelor.</p>	12 min
	<p>Fixarea conținutului povestirii se va realiza cu ajutorul imaginilor inserate în aplicația „Dialog Cards” din platforma Moodle. Copiii vor formula răspunsuri la întrebările de pe fața cardului, vor asculta răspunsul audio pentru verificare, apoi vor întoarce cardul pentru a confirma răspunsul în format scris.</p>	3 min

		<p>Asigurarea retenției și a transferului de cunoștințe se va realiza cu ajutorul întrebărilor realizate în aplicația „Question Set” din aplicația Moodle. Copiii vor selecta, pe rând, răspunsul corect la întrebările adresate, pentru a continua jocul „Răspunde repede și bine”. În situația în care un copil întâmpină dificultăți, acesta va fi sprijinit de un coleg, asigurându-se astfel participarea activă a tuturor.</p>	3 min
		<p>Se vor face aprecieri asupra modului de comportare și participare al copiilor pe parcursul activității.</p> <p>Dacă timpul ne permite, le voi cere copiilor să joace jocul de atenție „Memory Game” din aplicația Moodle, unde copiii vor căuta și potrive perechile de imagini identice, exersându-și atenția, memoria vizuală și capacitatea de concentrare.</p>	2 min
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Observarea directă, analiza răspunsurilor, comportamentul copiilor.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Cunoștințele de bază despre animale marine.	
Spațiu și materiale		Conectare la internet; Tablă interactivă; Platforme educaționale;	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligatoriu	EDISPED, Moodle : Find the Hotspots; Image Hotspots; Audio; Image; Course Presentation; Collage; Dialog Cards; Question Set; Memory Game.	
	Opțional		
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	Tablă interactivă, conectarea la internet.	
	Opțional	Smartphone	
Tip de resurse de învățare		Resurse educaționale deschise-RED	
Resurse de Timp / Spațiu		25 minute/ sala de grupă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			

BIBLIOGRAFIE:

Ministerul Educației, 2019, Curriculum pentru educației timpurie, București

Ministerul Educației și Ceretării, 2024, Repere fundamentale în învățarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani;

Suport de curs-formare EDIS PED-Pedagogie digitală-Silvia Făt

Neagu, M.&Tomulețiu, E.- 2021-Tehnologii moderne în grădiniță- Ghid de bune practici-, București, Editura Didactică și Pedagogică

<https://ro.pinterest.com/pin/992199361674757115/>

<https://gemini.google.com/share/f448549add4b>

<https://gemini.google.com/share/f6900c9c5bb6>

<https://gemini.google.com/app/58564081f7334fc9?hl=ro>

<https://gemini.google.com/share/827f07fd80e1>

<https://ro.pinterest.com/pin/794955771766730941/>

<https://ro.pinterest.com/pin/825425437982584277/>

<https://ro.pinterest.com/pin/992199361674757115/>

https://chatgpt.com/s/m_69933f385b0c81919fa0e8c765a2ee50

https://chatgpt.com/s/m_69933f3eb358819196f26d30f4bcf2ab

https://chatgpt.com/s/m_69933f4ec89c8191b98c27dc58540b36

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/>