

TITLUL LECTIEI	PINGUINUL FULG DE NEA POVESTE
Disciplina	Educarea limbajului
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mijlocie „Albinuțele Vesele”
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	4 - 5 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii dețin cunoștințe, priceperi și deprinderi specifice nivelului de vârstă și sunt interesați de povești în care personaje sunt animale. Stilurile de învățare predominante sunt stilul auditiv și vizual, iar activitățile cu impact asupra copiilor sunt cele interactive.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	SUDITU PETRUȚA RALUCA
Școala	Școala Gimnazială “Diaconu Coresi”, Fieni / Structură Grădinița cu Program Prelungit „Dumbrava Minunată” Fieni
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	PINGUINUL FULG DE NEA - povestire
Obiective operaționale	La sfârșitul activității copiii vor fi capabili: 1.1. Să audieze povestea până la final; obiectivul este atins dacă fiecare preșcolar audiază povestea fără a întrerupe; 1.2. Să denumească titlul și personajul din poveste; obiectivul este considerat atins dacă toți copiii denumesc titlul și personajul principal din poveste; 1.3. Să enumere caracteristicile personajului principal din poveste; obiectivul este considerat atins dacă toți copiii enumeră cel puțin două trăsături de caracter ale personajului principal din cele cinci; 1.4. Să extragă mesajul educativ răspunzând la întrebările adresate; obiectivul este considerat atins dacă toți copiii formulează cel puțin propoziții simple, corecte din punct de vedere gramatical;
Cuvinte cheie	Aventură, brav, explorator, banchiză, îmbietor, sprinten.
Metode	Povestirea, explicația, conversația, observația, demonstrația, jocul, metoda predicțiilor.
Descriere RED (link Curriki)...	

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa educațională deschisă prezentată pe Platforma Moodle conține mai multe aplicații – Dialog Card, Image Hotspot, Image, Course Presentation, True/ False Question, Memory Game, Youtube - cu ajutorul cărora voi putea desfășura o activitate didactică interactivă, iar copiii își vor însuși mai repede cunoștințele și deprinderile specifice.
	Scopul și obiectivele resursei	Stimularea creativității, a imaginației creatoare și dezvoltarea competențele digitale prin utilizarea mijloacele moderne.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	<p>Moment organizatoric Asigurarea condițiilor necesare unei bune desfășurări a activității.</p> <p>Reactualizarea cunoștințelor Copiii indentifică animalele marine cu ajutorul aplicației Dialog Card.</p>	1 minut
	<p>Captarea atenției Prin intermediul aplicației Image Hotspot, copiii vor face cunoștință cu personajul principal din poveste – Pinguinul Fulg de Nea, care le spune că dorește să devină explorator și le cere sfatul dacă este o idee bună să pornească într-o călătorie pe ocean.</p>	2 minute
	<p>Anunțarea temei și prezentarea obiectivelor Educatorea prezintă tema și obiectivele activității în termeni accesibili copiilor. Aceștia vor fi încurajați să asculte o poveste frumoasă despre un pinguin vesel și jucăuș. Se va anunța titlul poveștii cu ajutorul aplicației Image.</p>	1 minut

	<p>Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării Copiii ascultă povestea „Pinguinul Fulg de Nea”, prezentată prin intermediul aplicației Course Presentation.</p>	
	<p>Pe parcursul prezentării povestirii cu suport digital, se vor explica cuvintele și expresiile necunoscute: aventură, brav, explorator, banchiză, îmbietor, sprinten.</p> <p>https://youtu.be/fvxNR7bBk-U</p> <p>Firul epic este întrerupt pentru a folosi metoda predicțiilor. Copiii trebuie să intuiască ce urmează să se întâmple, ce zice, ce face sau cum se simte personajul principal, Pinguinul Fulg de Nea.</p>	
	<p>Obținerea performanței Cu ajutorul aplicației True/ False Question copiii vor bifa răspunsul pentru întrebările formulate, exprimându-și propriile opinii legate de conținutul poveștii.</p>	
	<p>Asigurarea retenției și a transferului Prin intermediul aplicației Memory Game, copiii vor găsi perechea personajelor din povestea audiată.</p>	

		<p>Încheierea activității Copiii ascultă cântecul „ Pin și Guin” de pe Youtube</p> <p>https://youtu.be/fX1hGLOJRR0?si=bxKvV0to8MtPZkzT</p> <p>Se fac aprecieri colective și individuale referitoare la răspunsurile formulate de copii, la implicarea și comportamentul acestora pe parcursul activității.</p>
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		Majoritatea copiilor dețin cunoștințe referitoare la animale și caracteristicile acestora și doresc să-și îmbogățească bagajul de cunoștințe, ascultând cât mai multe povești cu animale.
Spațiu și materiale		Sala de grupă dotată cu tablă interactivă, laptop, videoproiector, boxe.
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	Dialog Card, Image Hotspot, Image, Course Presentation, True/ False Question, Memory Game, Youtube.
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	Tablă interactivă, tablete, telefoane, conectare la internet
	Opțional	
Tip de resurse de învățare		Resursă educațională deschisă- RED
Resurse de Timp / Spațiu		20 minute
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		

BIBLIOGRAFIE:

Ministerul Educației, 2019, Curriculum pentru educației timpurie, București
Suport de curs - formare EDIS PED - Pedagogie digitală - Silvia Făt Neagu,
M.&Tomulețiu, E.- 2021 - Tehnologii moderne în grădiniță - Ghid de bune practici,
Editura Didactică și Pedagogică, București

<https://youtu.be/fvxNR7bBk-U>

<https://youtu.be/fX1hGLoJRR0?si=bxKvV0to8MtPZkzT>

