

TITLUL LECȚIEI	Turtița – poveste populară
Disciplina	Educație timpurie - Domeniul Limbă și Comunicare – Educarea limbajului
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mică "Piticii"
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	3-4 ani, nivel preșcolar
Caracteristici speciale ale elevilor	<p>Copiii se află într-un stadiu de dezvoltare accelerată, în care își formează primele abilități de autonomie, limbaj, socializare și explorare activă a mediului.</p> <p>La această vârstă aceștia traversează o perioadă de "explozie" a limbajului, trecând de la propoziții simple la structuri mai complexe și la dorința de a comunica tot ce văd sau simt.</p> <p>De asemenea aceștia sunt curioși, emotivi și plini de energie, având nevoie de rutină, sprijin în autonomie și oportunități variate de explorare pentru a-și dezvolta limbajul, socializarea și abilitățile motrice.</p>
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Mărculescu Mirela
Școala	Grădinița cu Program Prelungit "Inocența" Găești
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Turtița – povestirea educatoarei
Obiective operaționale	<p>O1 să precizeze personajele poveștii, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil recunoaște cel puțin două personaje;</p> <p>O2 să descrie în cuvinte proprii momentele principale ale poveștii, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil descrie cel puțin un moment;</p> <p>O3 să precizeze mesajul poveștii, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil va formula cel puțin un enunț simplu despre mesaj.</p>

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Cuvinte cheie	turtiță, bunic, bunică, iepure, urs, lup, vulpe, rumenă, laviță, tindă, dușumea, rostogoli	
Metode	povestirea, conversația, explicația, jocul, exercițiul	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa digitală "Turtița" reprezintă o resursă educațională digitală adaptată nivelului de vârstă al copiilor grupa mică și integrează elemente multimedia (texte, imagini). Aceasta a integrat activități interactive variate realizate cu ajutorul aplicațiilor Course Presentation, Image Hotspots, Drag and Drop, Memory Game, Image, Audio, oferind o experiență de învățare complexă și atractivă preșcolarilor.
	Scopul și obiectivele resursei	Scopul principal al acestei resurse este creșterea angajamentului copilului prin conținut multimedia care permite feedback imediat și explorare activă, facilitând astfel o înțelegere mai profundă a conceptelor. Obiectivele resursei sunt: -transformarea povestirii într-o experiență participativă; -menținerea atenției prin elemente vizuale și auditive dinamice; -încurajarea explorării independente a mediului digital; -exersarea memoriei și logicii prin jocuri digitale.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție - pas cu pas organizare și structură	Moment organizatoric Se asigură condițiile optime pentru desfășurarea activității, se aerisește sala de grupă, se pregătesc materialele didactice. Preșcolarii se așază pe scaun în semicerc.	1 min
	Captarea atenției Se realizează prin scrisoarea a doi bătrâni, realizată în Canva, adresată copiilor. În această etapă este utilizată și funcția Audio prin înregistrarea vocii cu ajutorul Voice recorder. "Bună dimineața, dragi pitici! Noi suntem doi bătrâni foarte săraci și vă cerem ajutorul. Am aflat că voi sunteți foarte isteți și de aceea am hotărât să vă cerem ajutorul. Ne-am dorit foarte mult o turtiță, am muncit să o pregătim, dar	30 sec

	<p>nu știm ce s-a întâmplat că aceasta a dispărut. Vreți să ne ajutați să dezlegăm misterul?"</p>	
	<p>Anunțarea temei și obiectivelor Preșcolarii sunt anunțați că vor asculta povestea populară "Turțița". Sunt prezentate în mod accesibil scopul și obiectivele activității. Este utilizată imaginea turțiței și funcția Audio.</p>	30 sec
	<p>Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării Se expune conținutul poveștii, folosindu-se inflexiunile vocii, mimica și gestică corespunzătoare. Povestea este expusă după următorul plan, după fiecare idee prezentându-se ilustrațiile: 1. Un moșneag îi cere babei sale să îi facă o turțiță; 2. Turțița fuge de pe fereastră, sare pe prag, apoi pe prispă, ajunge în curte și de acolo se rostogoli departe pe drum; 3. Întâlnindu-se cu un iepure pe drum, îi cântă și astfel scapă de el și nu este mâncată; 4. Se întâlnește cu lupul căruia îi cântă și scapă fără să fie mâncată; 5. Rostogolindu-se prin pădure se întâlnește cu ursul de care scapă cântându-i un cântec; 6. Vulpea îi iese în cale, începe să o laude și o păcălește pe turțiță, convingând-o să se urce pe limbă să îi cânte cântecul. Astfel, turțița este mâncată. Concomitent cu povestirea, se vor prezenta imagini sugestive din poveste prin intermediul aplicației Course Presentation. Aceasta transformă povestirea într-o experiență digitală atractivă, accesibilă și intuitivă pentru preșcolari, facilitând înțelegerea și reținerea conținutului. Pe parcursul povestirii, se vor explica cuvintele și expresiile necunoscute.</p>	10 min
	<p>Obținerea performanței Se va face prin intermediul Image Hotpots. Preșcolarii sunt invitați să exploreze o imagine inspirată din povestea "Turțița". Pe imagine sunt plasate puncte interactive, fiecare conținând o întrebare despre personajele poveștii. Preșcolarii accesează hotspot-urile, răspund la întrebări și își verifică înțelegerea.</p>	3 min
	<p>Asigurarea retenției și transferului Copiii vor fi solicitați să precizeze titlul poveștii. În această etapă este utilizată aplicația Drag and Drop „Turțița”. Aceasta este concepută pentru a-i</p>	2 min

		ajuta pe copii să reconstituie firul narativ al poveștii într-un mod interactiv și jucăuș. Imaginile principalelor momente ale poveștii sunt amestecate pe ecran. Sarcina copiilor este să tragă fiecare imagine și să o așeze în ordinea corectă a desfășurării acțiunilor. Activitatea consolidează înțelegerea poveștii, dezvoltă gândirea logică și capacitatea de a urmări succesiunea evenimentelor. Interacțiunea vizuală și manipularea imaginilor fac exercițiul atractiv și accesibil pentru preșcolari.	
		Evaluarea Le propun preșcolarii jocul Memory Game "Turtița" un joc interactiv de memorie inspirat din poveste. Preșcolarii trebuie să descopere perechile de imagini care reprezintă personaje din poveste. Activitatea îi ajută pe copii să își dezvolte atenția, concentrarea și memoria vizuală, într-un mod distractiv și ușor de folosit.	3 min
		Încheierea activității Se fac aprecieri verbale asupra modului în care s-a desfășurat activitatea.	30 sec
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare	analiza răspunsurilor, aprecieri verbale, utilizarea aplicațiilor digitale, observarea comportamentului copiilor		
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare	Preșcolarii sunt familiarizați cu ascultarea unei povești, cu discuțiile despre personaje, momentele principale ale poveștilor și extragerea mesajului. Ei sunt capabili să răspundă la întrebări simple despre conținutul poveștilor.		
Spațiu și materiale	sala de grupă, tabla interactivă, laptop, platforme educaționale		
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligatoriu	Platforma Moodle și aplicații din platforma: Drag and Drop, Image Hospots, Image, Course Presentation, Memory Game, Audio	
	Opțional	Gemini, Canva	
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	Tablă interactivă, conectare la internet	
	Opțional		

Tip de resurse de învățare	resurse digitale
Resurse de Timp / Spațiu	20 minute/ sala de grupă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare	
BIBLIOGRAFIE: Imagini generate de Google Gemini ***Metodica predării activităților instructiv-educative în grădinița de copii, 2005, București, Ed.Humanitas Ministerul Educație, 2019, Curriculum pentru educație 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; https://pedagogie-digitala.unicbuc.ro/moodle/course/view.php?id=2879	