

TITLUL LECȚIEI	Unde trăiesc animalele? Joc de clasificare
Disciplina	Domeniul Științe (DȘ)
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mijlocie
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	5 ani Nivel începător/mediu
Caracteristici speciale ale elevilor	Jocul este conceput pentru a fi accesibil și intuitiv, potrivit pentru dezvoltarea abilităților cognitive și motrice fine. Se adresează tuturor elevilor, inclusiv celor cu stiluri de învățare vizuale și kinestezice.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Dorobanțu (Mircă) Gheorghița
Școala	Școala Gimnazială Potlogi – structura: Grădinița Univers Potlogi
Accentul în învățare al lecției? Dezvoltarea capacității de clasificare și asociere, înțelegerea mediului de viață al animalelor, îmbunătățirea coordonării ochi-mână și a gândirii logice.	
Subiectul lecției	Animale domestice vs. Animale sălbatice / Medii de viață ale animalelor

¹ Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră

Obiective operaționale	• Să identifice cel puțin 3 animale domestice și 3 animale sălbatice. • Să asocieze corect fiecare animal cu mediul său de viață (ferma sau pădurea) prin tragere și plasare. • Să dezvolte abilități de clasificare pe baza unor criterii date. • Să manifeste interes și curiozitate față de lumea animalelor.	
Cuvinte cheie	Animale, fermă, pădure, sălbatic, domestic, clasificare, potrivire, H5P, Drag and Drop.	
Metode	Învățare prin joc, învățare experiențială, metoda clasificare, exercițiul.	
Descriere RED	Această resursă educațională deschisă (RED) este un joc interactiv de tip "Drag and Drop" creat în H5P. Obiectivul principal este de a ajuta preșcolarii să clasifice animalele în funcție de mediul lor de viață: animale de fermă și animale sălbatice. Jocul este vizual atractiv, având ca fundal o imagine împărțită între o fermă și o pădure, și include imagini clare ale animalelor pe care elevii trebuie să le plaseze corect.	
Descrierea resursei	Descriere narativă	Jocul "Ordonează și Potrivește!" prezintă o interfață intuitivă. Pe ecran este afișată o scenă împărțită în două medii distincte: o fermă și o pădure. Elevii vor vedea mai multe imagini cu animale dispuse aleatoriu pe ecran. Sarcina lor este să tragă fiecare animal și să-l plaseze în mediul său natural corespunzător (animalele de fermă în zona fermei, animalele sălbatice în zona pădurii). Interacțiunea este simplă și se bazează pe tragere și plasare (drag and drop) cu mouse-ul sau cu degetul pe ecranul tactil.
	Scopul și obiectivele resursei	Scop: Consolidarea și verificarea cunoștințelor elevilor despre clasificarea animalelor în funcție de mediul de viață (domestic vs. sălbatic). Obiective specifice: ○ Familiarizarea copiilor cu mediul digital și cu interacțiunea de tip drag and drop. ○ Dezvoltarea vocabularului legat de animale și habitatele lor.

		○ Îmbunătățirea atenției, a concentrării și a coordonării ochi-mână.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Prezentarea și demonstrarea jocului: Educatoarea introduce jocul "Ordonează și Potrivește!" ca o activitate distractivă de clasificare a animalelor. Explică sarcina: "Vom muta fiecare animal la căsuța lui corectă, fie la fermă, fie în pădure." Educatoarea demonstrează cum se trage și se plasează un animal în zona corectă.	5 minute
	Joc individual/În perechi & Interacțiunea copiilor: copiii accesează jocul „trăgând” imaginile cu animale (vacă, oaie, cal, capră în zona fermei; vulpe, urs, lup în zona pădurii) și le plasează în zonele corespunzătoare.	5-10 minute
	Feedback: După ce toate animalele sunt plasate preșcolarii apasă butonul „Verifică” pentru a primi feedback general.	2 minute
	Preșcolarii pot pot reîncerca jocul sau pot discuta cu educatoarea despre răspunsurile lor și despre medii.	8 minute
Metode de evaluare	• Observația directă: educatoarea observă interacțiunea elevilor cu jocul și corectitudinea plasărilor. • Evaluare formativă: scorul obținut în joc oferă un indicator rapid al înțelegerii conceptelor. • Discuții: educatoarea poate purta discuții individuale sau de grup cu elevii despre clasificarea animalelor, după joc.	

Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?

- Acces la un dispozitiv digital (tabletă, calculator, smartphone) cu conexiune la internet.
- Familiarizare minimă cu utilizarea mouse-ului sau a ecranului tactil (tragere și plasare).
- Cunoștințe anterioare de bază despre animalele de fermă și cele sălbatice.

Cunoștințe anterioare

Cunoașterea generală a diferitelor tipuri de animale (vacă, lup, etc.) și a mediilor lor de viață (ferma, pădurea).

Spațiu și materiale

Dispozitive digitale conectate la internet.

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate

Obligatori

Un browser web (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari) compatibil cu H5P.

Opțional

Platforma Moodle (sau o altă platformă LMS) pentru integrare și distribuție, aplicații de generare imagine AI (ex: ChatGPT DALL-E, Canva AI) sau platforme de imagini gratuite (ex: Pixabay) pentru crearea resurselor vizuale.

Infrastructură/ echipament

Obligatori

Dispozitiv digital (calculator, laptop, tabletă, smartphone) și conexiune stabilă la internet.

Opțional

Echipament de proiecție (videoproiector) pentru demonstrație în clasă.

Tip de resurse de învățare

Joc interactiv
Activitate de clasificare
Resursă digitală deschisă (RED).

**Resurse de Timp /
Spațiu**

- **Timp:** 5-10 minute pentru joc. Timp suplimentar pentru discuții și introducere/încheiere.
- **Spațiu:** Clasă digitală / învățare la distanță.

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

- Jocul este ușor adaptabil pentru a include mai multe animale sau alte categorii.
- Poate fi folosit ca activitate individuală, în perechi sau frontal, cu discuții.
- Necesită îndrumare inițială din partea educatoarei pentru a se asigura că preșcolarii înțeleg sarcina.

BIBLIOGRAFIE:

- Imagini preluate de pe Pixabay.com (licență Domeniul Public - CC0).
- <https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=473>

Această resursă este disponibilă sub licența Creative Commons CC BY 4.0.