

TITLUL LECȚIEI	Aventură în ținutul literelor istețe
Disciplina	Comunicare în limba română
Informații despre elevi?	
Clasa	Pregătitoare
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	Elevii au vârste cuprinse între 6 și 7 ani, aflați la începutul procesului de învățare a citit-scrisului. Nivelul lor este preponderent intuitiv, bazat pe percepție vizuală și auditivă, cu o mare nevoie de sprijin vizual și ludic.
Caracteristici speciale ale elevilor	• Curiozitate ridicată, motivați de activități interactive și povestiri • Nevoia de sprijin vizual și auditiv pentru recunoașterea literelor • Ritmuri diferite de învățare – unii recunosc deja litere, alții sunt la nivel de preabecedar • Atenție de scurtă durată – este necesară dinamizare prin imagini și animații • Preferă învățarea prin joc, poveste și explorare digitală
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Nica Adriana Laura
Școala	Școala Gimnazială Drăgotești, Județul Dolj
Accentul în învățare al lecției?	

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

Subiectul lecției	Recunoașterea literelor și consolidarea sunetelor învățate printr-o poveste interactivă	
Obiective operaționale	La finalul activității elevii vor fi capabili: • Să recunoască vizual și auditiv literele învățate • Să asocieze literele cu imagini și cuvinte-suport • Să pronunțe corect sunetele corespunzătoare literelor • Să participe activ la povestea interactivă din prezentarea Gamma • Să-și exprime preferințele și să colaboreze în învățare prin joc	
Cuvinte cheie	• clasa pregătitoare • litere și sunete • joc educativ digital • poveste interactivă Gamma • învățare prin descoperire	
Metode	• Povestirea (introducerea scenariului „Aventura în Ținutul Literelor Istețe”) • Conversația euristică (întrebări ghidate din prezentare) • Jocul didactic digital • Învățarea prin descoperire și explorare • Exercițiul (asociere literă–imagine)	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	„ Aventura în Ținutul Literelor Istețe ” este o prezentare digitală interactivă realizată în Gamma App , concepută ca o poveste educativă . Elevii pornesc într-o călătorie imaginară printr-un tărâm plin de litere, unde descoperă personaje, imagini și cuvinte-cheie care îi ajută să recunoască și să pronunțe corect literele deja studiate. Prezentarea este bogată în imagini atractive, animații simple și întrebări interactive , care îi implică activ pe copii. Fiecare slide reprezintă o „stație” din aventura lor: Întâlnesc literele, ghicesc cuvinte, rezolvă provocări scurte (ex.: „Găsește litera potrivită pentru imaginea de pe ecran!”).
	Scopul și obiectivele resursei	• Introducerea și consolidarea literelor într-un mod atractiv • Dezvoltarea competențelor de recunoaștere vizuală și auditivă a literelor

		- Crearea unei experiențe ludice și captivante care motivează învățarea - Dezvoltarea atenției, memoriei și a gândirii logice prin joc digital
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1.Momentul organizatoric Elevii sunt invitați să se pregătească de o „călătorie magică” în Ținutul Literelor Istete. Se creează o atmosferă ludică.	2 minute
	2.Captarea atenției Învățătorul prezintă un scurt intro: „Astăzi vom merge într-o aventură specială unde literele prind viață și ne vor pune provocări!”	3 minute
	3.Anunțarea temei și obiectivelor Elevii află că vor învăța și repeta literele printr-o poveste digitală interactivă creată în Gamma. https://gamma.app/docs/Aventura-in-tinutul-literelor-istete-sy7kqmiyucdlsuy	2 minute
	4.Derularea activității Se proiectează prezentarea Gamma: - Fiecare slide introduce o literă cu imagine asociată - Elevii recunosc litera, pronunță sunetul și spun alte cuvinte care încep cu acea literă - Unele slide-uri includ întrebări („Care literă lipsește din cuvânt?”) sau jocuri rapide de alegere - Povestea continuă cu ajutorul copiilor, care răspund la provocări Activitatea se poate desfășura frontal sau în grupuri mici la tablete.	10-12 minute

	5.Asigurarea retenției și transferului Învățătorul revine asupra literelor, cerând exemple noi. Elevii pot desena sau asocia litere cu obiecte reale din clasă.	5 minute
	6.Reflecția și încheierea Elevii exprimă cum s-au simțit în „aventură” și ce literă le-a plăcut cel mai mult. Se oferă feedback pozitiv și se încurajează reluarea poveștii acasă.	3 minute
Metode de evaluare	• Observarea directă a implicării elevilor • Întrebări de verificare inserate în prezentarea Gamma • Autoevaluare ludică: fiecare copil spune o literă pe care a învățat-o mai bine în această lecție	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	• Familiarizare cu alfabetul – măcar o parte din literele prezentate anterior în clasă (ex.: literele A, M, S, O). Nu este necesară o cunoaștere completă, dar e important să recunoască vizual unele litere și să fie capabili să le pronunțe corect. • Dezvoltarea atenției vizuale și auditive – capacitatea de a urmări imagini și de a asculta instrucțiuni scurte, simple • Experiență minimă de utilizare a resurselor digitale – să fi participat deja la cel puțin o activitate cu proiector sau tablă interactivă (în care au urmărit și au răspuns la stimuli vizuali). • Capacitate de asociere imagine–sunet – exersată anterior prin jocuri de tip „Ce începe cu...?”, „Ce vezi în imagine?”. • Motivație pentru activitatea ludică – să fie obișnuiți cu învățarea prin joc și poveste.	
Spațiu și materiale	• Sala de clasă organizată astfel încât elevii să poată vizualiza clar proiecția (aranjament frontal sau semicerc). • Zonă dedicată activităților digitale (tablă interactivă sau proiectorul) și spațiu liber pentru eventuale jocuri asociate (de ex. asociere literă–obiect real).	

- Posibilitatea de a lucra individual sau în grupuri mici (dacă se folosesc tablete/laptopuri).

Echipamente digitale

- **Videoproiector sau tablă interactivă**, conectată la un computer/laptop cu acces la internet.
- Alternativ, **tablete** pentru lucrul în perechi sau grupuri mici.
- **Boxe audio** pentru redarea clară a poveștii și a sunetelor asociate literelor.

Materiale auxiliare

- Cartonașe cu literele studiate (pentru activități offline complementare).
- Imagini-suport și obiecte reale care încep cu literele prezentate (pentru transferul în viața reală).
- Fișe de colorat sau trasat litere (pentru activitatea de după prezentarea digitală).

Resurse online necesare

- Linkul către prezentarea Gamma – accesibil direct din browser (Chrome/Firefox).
- Eventual, cod QR generat pentru acces rapid la resursă (în cazul în care elevii lucrează pe tablete individuale).

Astfel, **spațiul este unul flexibil și prietenos**, combinând elementele digitale (prezentarea pe Gamma) cu activități practice și colaborative.

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate	Obligatoriu	• Gamma App (prezentarea interactivă) • Browser web (Chrome, Firefox) pentru redarea pe tablă sau tabletă
	Opțional	• Padlet – pentru a aduna reacțiile elevilor după activitate (desene, fotografii cu litere, idei). Poate deveni un „perete virtual” al clasei. • Google Classroom / Microsoft Teams – pentru a distribui rapid linkul prezentării și

		eventuale fișe complementare părinților sau elevilor. • Kahoot! sau Wordwall – pentru jocuri suplimentare de fixare (quizuri cu litere, imagini și cuvinte). • Vocaroo sau Audacity – pentru ca elevii să înregistreze sunete/litere pe care le învață și să le asculte apoi. • Canva – pentru a crea postere vizuale cu literele descoperite în „Ținutul Literelor Istețe”. • QR Code Generator – pentru a crea un cod QR prin care elevii/părinții pot accesa rapid resursa Gamma de acasă.
Infrastructură/ echipament	Obligatori	• Laptop sau computer cu acces la internet pentru redarea prezentării Gamma. • Videoproiector sau tablă interactivă, astfel încât toți elevii să poată vizualiza conținutul clar. • Conexiune stabilă la internet, necesară pentru rularea resursei online Gamma. • Boxe audio sau sistem audio integrat, pentru a reda clar explicațiile și efectele sonore din prezentare. • Mouse / dispozitiv de control ușor de utilizat de către cadrul didactic în timpul prezentării.
	Opțional	• Ecran interactiv tactil care permite elevilor să interacționeze direct cu literele și imaginile din prezentare. • Scanner sau cameră documentară pentru a integra creațiile elevilor (desene, fișe) în activitate digitală. • Imprimantă pentru a tipări fișe sau diplome de participare în „aventura literelor”. • Cutie cu materiale concrete (litere magnetice, cuburi alfabetice) pentru transferul învățării din mediul digital în cel concret.
Tip de resurse de învățare		• Poveste digitală interactivă realizată în Gamma App • Suport vizual și auditiv pentru învățarea literelor • Joc educativ integrat în prezentare

**Resurse de Timp /
Spațiu**

Timp estimat: 20-25 minute

Spațiu didactic: sala de clasă cu echipamente digitale, organizată pentru activități frontale și individuale

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

- Ministerul Educației – Programa școlară pentru Comunicare în limba română, clasa pregătitoare
- Cucoș, Constantin – *Pedagogie*, Editura Polirom
- Stan, Liviu – *Didactica limbii și literaturii române în învățământul primar*
- Platforma Gamma – <https://gamma.app>
- Redecker, Christine – *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*