

TITLUL LECȚIEI	Axa personajelor_10 rățuște de cauciuc de Eric Carle Joc de analiză și ordonare narativă
Disciplina	Domeniul Limbă și comunicare (DLC)
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mare
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	5 ani Nivel începător/mediu
Caracteristici speciale ale elevilor	Jocul este adaptat pentru preșcolari, fiind intuitiv și vizual, cu beneficii pentru dezvoltarea abilităților de înțelegere a textului narativ, orientare în spațiu și exprimare orală. Activitatea este potrivită pentru preșcolarii care învață cel mai bine prin imagini, mișcare și repetiție. Activitatea este potrivită pentru preșcolarii care asimilează cel mai bine informațiile prin imagini, mișcare și repetiție, adresându-se inclusiv copiilor care necesită sprijin suplimentar în fixarea succesiunii temporale și în înțelegerea narațiunilor.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Dorobanțu (Mirică) Gheorghita
Școala	Școala Gimnazială Potlogi – structura: Grădinița Univers Potlogi
Accentul în învățare al lecției?	
Fixarea succesiunii cronologice a evenimentelor din povestea „Zece rățuște de cauciuc” prin identificarea și ordonarea personajelor, utilizând formulările ordinale specifice textului	

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

(prima rățușcă, a doua rățușcă etc.).

Se urmărește înțelegerea cronologiei acțiunii și formarea unei reprezentări clare a desfășurării poveștii.

Subiectul lecției	Ordinea apariției personajelor în povestea „Zece rățuște de cauciuc” - Exersarea înțelegerii desfășurării acțiunii prin așezarea cronologică a personajelor întâlnite de rățuște.	
Obiective operaționale	• Să denumească corect cel puțin 8 din cele 10 personaje întâlnite de rățuște în poveste, pe baza imaginilor prezentate în joc. • Să așeze corect cel puțin 8 personaje pe axa narativă, în ordinea în care acestea apar în poveste, utilizând funcția „tragere și plasare”. • Să utilizeze corect formulările ordinale din textul poveștii („prima rățușcă”, „a doua rățușcă”... „a zecea rățușcă”), în cel puțin două propoziții prin care reconstruiește oral desfășurarea acțiunii. • Să colaboreze activ cu un coleg/colegă, exprimând verbal cel puțin o alegere sau o decizie legată de ordinea personajelor din poveste. • Să reconstituie oral succesiunea corectă a cel puțin 3 personaje, folosind expresii ordinale și formulări narative repetate din carte (ex. „A treia rățușcă s-a întâlnit cu un urs polar”).	
Cuvinte cheie	personaje, ordine, poveste, ordinal, prima rățușcă, succesiune, cronologie, narativ, drag and drop, H5P	
Metode	Învățare prin joc, reconstrucție narativă, discuție dirijată, învățare vizuală, învățare prin repetiție	
Descriere RED	„Axa personajelor” este un joc digital interactiv creat cu H5P, destinat dezvoltării capacității copiilor de a reconstitui firul narativ al poveștii „Zece rățuște de cauciuc” de Eric Carle. Copiii sunt invitați să plaseze personajele întâlnite de fiecare rățușcă în ordinea în care acestea apar, pe o axă cronologică vizuală. Activitatea se bazează pe tragere și plasare („drag and drop”), este intuitivă și vizual atractivă, iar repetarea expresiilor ordinale („prima rățușcă”, „a doua rățușcă”) susține învățarea prin ritm, logică și structură clară.	
Descrierea resursei	Descriere narativă	Jocul digital „Axa personajelor” este o activitate interactivă de tip „drag and drop”, construită în H5P, care ajută copiii din grupa mijlocie să reconstituie firul poveștii „Zece rățuște de cauciuc” de Eric Carle. Pe ecran apare o axă orizontală

		numerotată de la 1 la 10, reprezentând cele zece momente în care fiecare rățușcă întâlnește câte un personaj nou. Sub această axă se află imaginile cu personajele (delfin, focă, caracatiță, pelican etc.), plasate aleatoriu. Copiii sunt provocați să tragă fiecare imagine și să o plaseze în locul corespunzător pe axă, respectând ordinea cronologică din poveste. Activitatea susține învățarea prin repetiție, utilizând structura ordinală („prima rățușcă”, „a doua rățușcă”...) specifică narațiunii. Jocul este simplu de utilizat, vizual atractiv, și poate fi accesat individual sau în perechi, atât pe dispozitive tactile, cât și pe calculator. La final, copilul primește feedback și poate reface activitatea pentru consolidare.
	Scopul și obiectivele resursei	Scop: Sprijinirea înțelegerii succesiunii evenimentelor dintr-o poveste narativă prin ordonarea vizuală și verbală a personajelor, folosind formulări ordinale. Obiective specifice: • Fixarea ordinii apariției personajelor prin manipulare digitală; • Consolidarea limbajului narativ structurat; • Recunoașterea și utilizarea formulărilor repetitive din poveste; • Exersarea colaborării și exprimării verbale în perechi sau grup.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas	Prezentarea și demonstrarea jocului: Educatorea recapitulează povestea, accentuând succesiunea: „prima rățușcă s-a întâlnit cu...”, „a doua rățușcă...”.	3 minute
	Demonstrație	2 minute

organizare și structură	Se arată cum se plasează un personaj pe axa cronologică..	
	Activitate practică Copiii plasează personajele în ordinea corectă, individual sau în perechi.	5-10 minute
	Reflecție Copiii verbalizează succesiunea, reconstruind secvențe cu ajutorul expresiilor ordinale.	3-5 minute
Metode de evaluare	• Observație directă a interacțiunii și poziționărilor; • Feedback automat oferit de resursa H5P; • Reconstituirea orală a poveștii în timpul reflecției, cu accent pe exprimarea structurii ordinale.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
• Familiarizare anterioară cu povestea „Zece rățuște de cauciuc”; • Înțelegerea exprimării ordinale și succesiunii; • Abilități minime de utilizare a interfeței digitale (mouse sau touchscreen).		
Cunoștințe anterioare	• Recunoașterea personajelor din poveste; • Noțiuni elementare de ordine și succesiune; • Formulări de tip „prima”, „a doua rățușcă”, ... „a zecea rățușcă”.	
Spațiu și materiale	Dispozitive conectate la internet (tabletă, laptop, PC); Opțional - ecran de proiecție pentru desfășurare colectivă.	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
	Obligatoriu	Un browser web (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari) compatibil cu H5P.

Aplicații implicate		Imagini gratuite licențiate (ex. Pixabay), aplicații pentru generare vizuală (Canva, DALL-E).
	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	Resursă educațională deschisă (RED) Joc digital de ordonare narativă (interactiv, H5P)	
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

- Resursa poate fi adaptată și pentru alte texte narative repetitive;
- Este un instrument excelent pentru fixarea structurii poveștii;
- Se poate utiliza în activități de consolidare sau evaluare formativă.

BIBLIOGRAFIE:

- **Imagini:** Pixabay (licență CC0)
Licență RED: Creative Commons – CC BY 4.0
Mai multe informații despre licență pot fi găsite la:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.ro>
Link:

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=509>

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