

TITLUL LECȚIEI	Cuvintele cu sens opus
Disciplina	Limba și literatura română
Informații despre elevi?	
Clasa	a III-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	9-10 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Clasă eterogenă, cu ritmuri diferite de învățare; unii elevi au nevoie de sprijin suplimentar în învățarea vocabularului; activitatea este accesibilă și pentru elevii cu dificultăți moderate de învățare datorită caracterului ludic și vizual al metodelor și mijloacelor aplicate.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Ciobanu (Moșteanu) Elena Mădălina
Școala	Școala Gimnazială Nr.1 Roata de Jos
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Cuvinte cu sens opus
Obiective operaționale	Oo1: să recunoască și să definească cuvintele cu sens opus; Oo2: să identifice antonimele dintr-un context dat;

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

	Oo3: să aplice cunoștințele dobândite pentru a rezolva un rebus interactiv; Oo4: să își dezvolte vocabularul activ și înțelegerea sensurilor opuse ale cuvintelor;	
Cuvinte cheie	Cuvinte, sens opus, vocabular, rebus, joc educative, interactiv, limba română, vocabular	
Metode	Jocul didactic, explicația, observația dirijată, autoevaluarea, exercițiul	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Elevii vor rezolva un rebus digital interactive, creat cu ajutorul H5P, în care trebuie să introducă cuvintele opuse unor termeni dați. Activitatea este concepută sub forma unui joc, care stimulează interesul elevilor și implicarea activă. După rezolvarea rebusului, se discută în clasă despre sensurile cuvintelor, se oferă exemple noi și se încurajează învățarea prin reflexivitate și colaborare.
	Scopul și obiectivele resursei	Consolidarea noțiunii de antonim printr-o activitate interactivă, atractivă și accesibilă tuturor elevilor. Obiectivele resursei: Oo1: să faciliteze învățarea antonimelor într-un mod ludic; Oo2: să permită autoevaluarea cunoștințelor; Oo3: să sprijine elevii cu ritmuri diferite de învățare;
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de	Activitate introductivă: Discuție frontală: "Ce înseamnă cuvinte cu sens opus?" Se oferă câteva exemple: slab-	5 minute

Învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	puternic, vessel-trist. Elevii sunt rugați să propună și alte perechi de cuvinte	
	Explicarea sarcinii: Se prezintă resursa H5P- Rebus cu antonime și se explică modul de completare	5 minute
	Activtatea practică: Elevii accesează rebusul pe dispozitivele propria sau în perechi. Completează rebusul , introducând cuvintele opuse pentru teremenii dați.	10 minute
	Reflectare/ consolidare și evaluarea activității: Se verifică împreună rebusul, se discută greșelile sau dificultățile întâmpinate, iar elevii propun noi perechi de antonime pentru a construe un rebus nou, în echipe. Elevii primesc feedback individual și sunt încurajați să reflecteze asupra cuvintelor noi învățate.	15 minute
Metode de evaluare	Observarea activității elevilor	
	Corectarea rebusului	
	Feedback oral	
	Autoevaluarea	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		

Cunoștințe anterioare	Noțiunea de antonim Cunoștințe de vocabular Competențe digitale elementare	
Spațiu și materiale	Sala de clasa, laptop, videoproiector	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	H5p
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	Laptop, videopriector
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	Resursă digital interactivă (H5P)- rebus educativ	
Resurse de Timp / Spațiu	35-40 minute	
	Sala de clasă dotată cu echipamente digitale	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
1. Ministerul Educației Naționale- Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română 2. Ion Maria, Vasilescu Elena – Limba și literatura omână, Manual pentru clasa a III-a, EDP, București, 2020 3. Cherghit, Ioan – Metode de învățământ, EDP, București, 2006		

4. Preda, Viorica - Cuvinte și jocuri de cuvinte. Exerciții pentru dezvoltarea vocabularului, Editura Aramis, București 20014