

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Mihai Niculăiasa” Lămășeni, jud. Suceava

Propunător: prof. Dumitrescu Cătălina

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa: a V-a

Unitatea didactică: „Eroi din cărți, din filme și din viață”

Conținuturi: Textul narativ nonliterar. Acțiunea. Participanții la acțiune. Eroi de ieri, modele și pentru azi. Textul narativ literar „Bunica Safta” de Ion Agârbiceanu

Durata: 3 ore

Strategie didactică: Constructivistă, centrată pe elev, cu integrarea aplicațiilor digitale

1. Obiective operaționale:

- Elevii vor identifica elementele specifice ale textului narativ nonliterar și literar.
- Elevii vor analiza trăsăturile eroilor din texte și vor face conexiuni cu modele contemporane.
- Elevii vor utiliza aplicații digitale pentru a-și exprima creativ ideile despre eroi.
- Elevii vor lucra colaborativ în mediul digital și vor prezenta produse finale proprii.

2. Etapele demersului constructivist:

a) Provocarea (activarea cunoștințelor anterioare)

Activitate: Elevii vizionează un scurt videoclip motivațional despre eroi moderni (paramedicii SMURD).

Instrument digital: Padlet – pentru a nota trăsături ale eroilor vizionați.

Scop: Activarea cunoștințelor anterioare despre conceptul de erou și crearea unui cadru afectiv pentru lecție.

b) Explorarea (construcția cunoștințelor)

Activitate 1: Lecturarea ghidată a textului nonliterar (fragmentul din manual „Comportamentul eroic al unui copil de 12 ani”).

Activitate 2: Lecturarea textului literar „Bunica Safta” de Ion Agârbiceanu.

Instrument digital: Kahoot pentru evaluarea rapidă a înțelegerii textului (chestionar interactiv).

Scop: Compararea textelor și identificarea trăsăturilor eroilor din fiecare.

c) Reflecția (analiza, interpretarea, transferul)

Activitate 1: Realizarea unei prezentări digitale (Canva) despre un erou din viața reală care are trăsături similare cu personajele analizate.

Activitate 2: Elevii vor avea ca temă „Eroul din viața mea”.

Scop: Transferul cunoștințelor în contexte personale și dezvoltarea gândirii critice.

d) Aplicarea (crearea unui produs)

Activitate: Crearea în echipe a unei reviste digitale (instrument digital folosit Canva) cu titlul "Eroii noștri". Fiecare elev contribuie cu o pagină despre un erou real.

Scop: Consolidarea competențelor de exprimare scrisă, digitală și colaborativă.

e) Evaluarea (feedback formativ)

Instrumente: Chestionare de evaluare completate de fiecare echipă, feedback prin Quiz, autoevaluare și coevaluare.

Scop: Oferirea de feedback constructiv și stimularea autoîmpreunării.

3. Adaptări realizate:

- **Adaptări pentru ritmuri diferite de învățare:** Elevii pot accesa materialele în ritm propriu prin platforma digitală Google Classroom. De asemenea, includerea unei diversități de resurse (imagini, videoclipuri, itemi interactivi) permit adaptarea la stiluri diferite de învățare.
- **Adaptări pentru elevii cu nevoi educaționale speciale:** Utilizarea de aplicații vizuale interactive. (Ce nu aude urechea, vede ochiul.)

4. Beneficii și creșteri așteptate (perspectivă psihologică, socială, pedagogică):

- **Psihologic:** satisfacția rezolvării, motivația continuării, abilitatea afirmării, autocontrolul, învingerea comodității cognitive, câștigarea independenței (autonomie și responsabilitate), afirmarea cu argumente, ritm propriu de lucru, reducerea anxietății față de exprimare, promovarea creativității, cu alte cuvinte dezvoltarea stimei de sine prin formulare de ipoteze proprii exprimate creativ. reducerea anxietății față de exprimare
- **Social:** colaborare, negociere, cooperare, empatie și promovarea spiritului de echipă.
- **Pedagogic:** îmbunătățirea competențelor-cheie (comunicare digitală, gândire critică) și crearea unui mediu de învățare personalizat, care prevede aplicarea și însușirea unor proceduri specifice de ridicare a unei „schelării” în cunoașterea individuală, iar nu prin intermediul transmiterii, explicării, demonstrării informațiilor de către profesor. Rolul profesorului este să faciliteze condițiile și procesul, să stimuleze, să creeze contextul, să ghideze, iar nu să transmită, să predea, să dirijeze, să impună interpretări, să arate cum se rezolvă.

Concluzie:

Integrarea aplicațiilor digitale într-un demers constructivist contribuie la formarea unor competențe relevante pentru elevi, facilitând transferul învățării în viața reală și dezvoltarea personală armonioasă a elevilor. Utilizarea instrumentelor digitale sporește implicarea și performanța acestora, iar procesul educațional devine mai dinamic, oferind o perspectivă captivantă.

Bibliografie: