|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** | ”Omida cea flămândă” | | |
| **Disciplina** | **Educarea limbajului** | | |
| **Informații despre elevi?** | | | |
| **Clasa** | Grupa mijlocie | | |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** | 4-5 ani | | |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** | Copiii sunt dezvoltați corespunzător nivelului de vârstă în care se încadrează. Colectivul nu include copii cu CES. | | |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-1)** | | | |
| **Nume și prenume** | Radu Rodica | | |
| **Școala** | Școala Gimnazială, Comuna Podenii Noi / structură Grădinița cu P.N. Podenii Noi, Prahova | | |
| **Accentul în învățare al lecției?** | | | |
| **Subiectul lecției** | **„Omida cea flămândă”- lectura educatoarei** | | |
| **Obiective operaționale** | **La finalul activității, copiii vor fi capabili:**   1. Să asculte cu atenție povestea „Omida cea flămândă” redată de educatoare; 2. Să reproducă succesiunea evenimentelor din poveste folosind aplicații interactive; 3. Să răspundă la întrebări de tipul „cine?”, „ce?”, „unde?”, „când?” și „de ce?”, cu suport vizual digital; 4. Să recunoască și să numească etapele ciclului de viață al fluturelui; 5. Să așeze în ordine logică imaginile reprezentând ciclul de viață al fluturelui. | | |
| **Cuvinte cheie** | Larvă, cocon/ crisalidă/ pupa, flămând. | | |
| **Metode** | lectura educatoarei, povestirea, conversația, explicația, observația, jocul, surpriza. | | |
| **Descriere RED** |  | | |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Resursa este creată cu aplicația H5P (Interactive BooK) și include: o pagină de copertă; video cu povestea ”Omida cea flămândă”; ”E rândul tău!” (Drag and Drop) - Ordinea cronologică a întâmplărilor; ”Ai fost atent?” (Drag and Drop) - asocierea întâmplărilor cu zilele săptămânii; Video interactiv - ”Ciclul de viață al unui fluture”; ”Ai reținut?” -Ciclul de viață al unui fluture  (Drag and Drop); ”Răspunde repede și bine!” – întrebări pe baza textului cu alegerea răspunsului corect; ”Adevărat sau fals?” – stabilirea valorii de adevăr a unor afirmații pe baza textuli; Joc matematic ”Ne jucăm și învățăm!”- asociere număr-cantitate; ”Matematică distractivă”- ordonarea numerelor în concentrul 0-10; Puzzle ”Fluturele”; Muzică și mișcare ”Metamorfoza fluturelui” (poveste muzicală.  <https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687>  Este o resursă foarte ofertantă pe care o pot folosi pe tot parcursul activității, în diversele momente ale acesteia.  O pot folosi atât în activitatea de Educare a Limbajului ”Omida cea flămândă”, dar tot cu atât de mult succes, și într-o activitate de Stiințe - Cunoașterea Mediului (Ciclul de viață al unui fluture; zilele săptămânii) sau Activitate Matemtică (raportarea numărului la cantitate) și nu în ultimul rând în cadrul activităților ALA (Activitâți liber- alese) – puzzle, povestea muzicală ”Metamorfoza fluturelui.  Resursa creată și povestea aleasă îmi dau foarte multe oportunități în activitatea mea la clasă, cu grupa mijlocie. | |
| Scopul si obiectivele resursei | **Scop:** Dezvoltarea competențelor digitale de bază la preșcolari, prin utilizarea resurselor tehnologice moderne ca suport în învățarea activă, interactivă și interdisciplinară a conținuturilor din activitatea „Omida cea flămândă”  **Obiective operaționale:**  La finalul activității, copiii vor fi capabili:   1. **Să selecteze și ordoneze logic imagini digitale** în cadrul unei activități interactive (drag-and-drop). 2. **Să identifice etapele ciclului de viață al fluturelui** cu ajutorul unui videoclip educațional animat. 3. **Să utilizeze tabla interactivă** pentru a participa la un joc digital de asociere imagini (ex: „Ce mănâncă omida?” sau „Etapele fluturelui”). 4. **Să exprime opinii și emoții** legate de personajul digital prezentat, participând la povestea muzicală ”Metamorfoza fluturelui”. | |
|  | | | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | **INTRODUCEREA ÎN ACTIVITATE ȘI CAPTAREA ATENȚIEI**  Se va realiza printr-o scurtă conversație despre insecte.  Pentru captarea atenției se va folosi ”Cutia miraculoasă” în care este ascunsă cartea ”Omida cea flămândă”, scrisă de Eric Carle. | | 5 min. |
| **ANUNȚAREA TEMEI SI PREZENTAREA OBIECTIVELOR**  Educatoarea le spune copiilor că vor asculta o poveste interesantă despre o omidă   care a măncat foarte multe lucruri.  Povestea se numește: ”Omida cea flămîndă” și este scrisă de Eric Carle.  Afișează pe tabla interactivă titlul poveștii și coperta.  Copii trebuie să asculte cu atenție textul citit pentru a putea reconstitui firul epic pe baza imaginilor și întrebărilor. | | 3 min. |
| **PREZENTAREA CONȚINUTULUI ȘI DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII**  a)Educatoarea le arată  copiilor cartea ”Omida cea flămândă” punănd accent pe copertă și autor.  Educatoarea citește povestea ținând cartea deschisă către copii, pentru ca ei să vadă imaginile.  Se citește povestea integral, fără întrerupere, cu intonație corespunzătoare, rar – astfel încât copiii să-și poată imagina ceea ce se întămplă.  Urmează repovestirea, cu ajutorul copiilor, pe baza imaginilor din carte, respectându-se ordinea logică a evenimentelor.  Se va pune accentul pe formularea propozițiilor corecte din punct de vedere gramatical.  **b) Fixarea conținutului (plan de întrebări)**  *- Cum se numește povestea?*  *- Din ce a ieșit omida cea mică?*  *- Ce a făcut omida ca  să-și astâmpere foamea?*    *- Ce a mâncat omida în zilele...?*  *- De ce duminică a mâncat doar o frunză verde?*  *- Cum arăta omida după ce a mâncat toată săptămâna?*  *- Cum se numește căsuța omizii? (cocon/ pupă/ crisalidă)*  *- Cine a ieșit din cocon după câteva săptămâni?*  *-Ce credeți că s-a întâmplat cu omida cât timp a dormit?*  **c) Obținerea performanței**  Copiii vor așeza imaginile din poveste în ordinea cronologică a întâmplărilor folosind resursa creeată cu aplicația H5P.  <https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687>  Educatoarea introduce noțiunea de ciclu de viață al unui fluture, conectându-l cu finalul poveștii (omida devine cocon, apoi fluture).  Se introduce vizual ciclul de viață al unui fluture printr-un videoclip animat scurt și colorat.  [**https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687**](https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687) | | 15 min |
| **ASIGURAREA FEEDBACKULUI ȘI TRANSFERULUI**  Se realizează printr-un joc digital: ”Pune în ordine ciclul de viață al fluturelui” (drag-and-drop).  <https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687>  Exersare prin  joc: ”Tu ești fluture!”-  copiii mimează etapele: stau ghemuiți (ou), se târăsc (omida), se învelesc (crisalida), flutură mâinile (fluture). | | 3 min |
| **EVALUAREA ACTIVITĂȚII**  Se realizează printr-un joc digital ”Adevarat sau fals?” – se va stabili valoarea de adevăr a unor afirmații formulate pe baza textului audiat.  [**https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687**](https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687) | | 2 min. |
| **ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII**  Se fac aprecieri verbale asupra modului în care copiii au participat la activitate.  Activitatea se încheie printr-un moment de muzică și mișcare- ”Metamorfoza fluturelui” (poveste muzicală)  <https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687> | | 2 min. |
| **Metode de evaluare** | Observația, Conversația, Analiza răspunsurile copiilor, Comportamentul nonverbal, Analiza produselor activității | | |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** | | | |
| **Cunoștințe anterioare** | Copiii au un bagaj de cunoștinîe despre lumea insectelor (**Ce știm și ce nu știm despre insecte/ omidă?).** | | |
| **Spațiu şi materiale** | Activitatea se desfășoară în sala de grupă în zona **”Insula de Lectură”.**  **Material didactic:** cartea ”Omida cea flămândă”, autor Eric Carle; tabla interactivă; resursa creeată în aplicația H5P.  [**https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687**](https://rodicaradu.h5p.com/content/1292621296839711687) | | |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** | | | |
| **Aplicații  implicate** | Obligatoriu | Aplicația H5P în care este creeată resursa | |
| Opțional |  | |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | Conectare la internet; tabla interactivă | |
| Opțional |  | |
| **Tip de resurse de învățare** | **RED -** resursă educațională deschisă | | |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | **30 minute /**  **Sala de grupă** | | |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare** | | | |
| **BIBLIOGRAFIE:**  **Carle, Eric (2002). *Omida cea flămândă*. București: Editura Cartea Copiilor.  *(Resursa literară principală, cu valențe educative interdisciplinare.)***  **Ministerul Educației (2019). *Curriculum pentru educație timpurie – grupa mică, mijlocie și mare*. București: Institutul de Științe ale Educației.  *(Document-cadru oficial pentru planificarea și organizarea activităților în grădiniță.)***  **Neagu, M., & Tomulețiu, E. (2021). *Tehnologii moderne în grădiniță – Ghid de bune practici*. București: Editura Didactică și Pedagogică.  *(Ghid pentru integrarea tehnologiei în activitățile cu preșcolarii.)***  **Nacu, C. & Vlăduț, C. (2020). *Didactica activităților integrate în grădiniță*. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.  *(Lucrare de specialitate pentru organizarea integrată a conținuturilor și abordări moderne în învățământul preșcolar.)***  **Suport seminar  Modul 2 - EDIS PED Pedagogie Digitală -”Dezvoltarea Resurselor Educaționale Deschise (RED)”, Vasile Ifrim; Suport curs M2 – formare EDIS-PED -*”Resurse Educaționale digitale”,* Anișoara Dumitrache** | | | |

1. Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră [↑](#footnote-ref-1)