|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** | **Părţi de vorbire. Recapitulare** | | |
| **Disciplina** | **Limba şi literatura română** | | |
| **Informații despre elevi?** | | | |
| **Clasa** | **a III-a** | | |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** | **9 ani** | | |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** | **Copiii învaţă în clase simultane- Clasa pregătitoare, I, a II-a, a III-a.**  **Trei copii sunt în plasament familial, doi elevi provin din familii monoparentale.** | | |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-0)** | | | |
| **Nume și prenume** | **Agavriloaie Alina-Valeriana** | | |
| **Școala** | **Şcoala Gimnazială Zamostea** | | |
| **Accentul în învățare al lecției?** | | | |
| **Subiectul lecției** | **Părţi de vorbire-recapitulare** | | |
| **Obiective operaționale** | **O1: să identifice din propoziţiile date părţile de vorbire solicitate;**  **O2: să rezolve corect exerciţiile digitale uzilizând tabla inteligentă;**  **O3: să recunoască părţile de vorbire în funcţie de criteriile date;** | | |
| **Cuvinte cheie** | **Părţi de vorbire** | | |
| **Metode** | **Conversaţia, explicaţia, observaţia, exerciţiul** | | |
| **Descriere RED** |  | | |
| **Descrierea resursei** | **Descriere narativă** | **Resursa este realizată cu ajutorul aplicaţiei [www.](http://www.learningapps.org)*[learningapps.org](http://www.learningapps.org)*, cu scopul de a sprijini procesul de invățare prin predare interactivă. Poate fi integrată direct in conținutul de învățare, în diferite etape ale lecției, în lecţiile de predare, evaluare, recapitulare. Exerciţiile propuse sunt sub forma unui concurs de tipul „Vrei să fii miliardar” , nivelul de dificultate crește gradual, de la simplu la complex. Itemii propuși sunt itemi cu alegere multiplă iar numărul alternativelor este suficient de mare(4), astfel se poate evita ghicirea răspunsului. Distractorii sunt plauzibili și nu se suprapun.** | |
| **Scopul si obiectivele resursei** | **Formarea şi dezvoltarea capacităţii de comunicare orală şi scrisă ;**  **Formarea şi dezvoltarea abilităţilor digitale;** | |
|  | | | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | **Resursa se va folosi în cadrul unei lecții de recapitulare a părților de vorbire studiate în clasa a III-a și se va folosi în etapa de fixare a cunoștințelor. Itemii propuși au un nivel de dificultate gradual, de la simplu la complex și sunt itemi cu alegere multiplă.**  **Copiii vor da click pe linkul cu resursa creată în LearningApss.org, se va deschide materialul, după care vor citi cerința. Li se vor oferi explicații suplimentare: să citească cu atenție fiecare enunț, fiecare posibil răspuns, să analizeze și să identifice varianta corectă.** | | 2 minute |
| **Copiii vor veni pe rând la tabla interactivă, vor citi enunţurile propuse, vor identifica răspunsul corect dintre cele patru alternative, după care vor da click pe caseta potrivită. În timp ce aleg, argumentează alegerea făcută. Răspunsul corect nu se poate ghici deoarece distractorii sunt posibili și nu se suprapun.** | | 8 minute |
| **După fiecare variantă aleasă aplicaţia oferă feedback. În cazul în care, după două sau mai multe exerciţii rezolvate corect, copiii aleg un răspuns greşit, jocul se reia chiar de la început.** | |  |
| **Linkul către resursă poate fi trimis copiilor pentru a putea fi rezolvat și individual, în cazul în care aceștia au la dispoziție tablete sau telefoane.** | |  |
| **Metode de evaluare** | **Autoevaluare, interevaluare, feedback din partea aplicației** | | |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** | | | |
| **Cunoștințe anterioare** | **Copiii dețin competențe de citire conştientă, de recunoaştere a părţilor de vorbire.**  **Au formate deprinderi de utilizare a instrumentelor digitale, folosesc cu ușurință tabla inteligentă.** | | |
| **Spațiu şi materiale** | **Spaţiu: sala de clasă**  **Materiale: videoproiector, laptop, tablă inteligentă, manuale digitale, resurse digitale;** | | |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** | | | |
| **Aplicații  implicate** | Obligatoriu | **<https://learningapps.org/view40662114>**  **Exerciţiu realizat în [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org)** | |
| Opțional |  | |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | **Acces la internet, videoproiector, laptop, tablă inteligentă, telefoane, tablete, manuale digitale, resurse digitale;** | |
| Opțional |  | |
| **Tip de resurse de învățare** | **Resursă educațională digitală(RED)** | | |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | **Exerciţiul se rezolvă în 10 minute, în etapa de fixare şi sistematizare a cunoştinţelor.** | | |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare** | | | |
| **BIBLIOGRAFIE:**  Crăciun, D. (2020). M-learning și u-learning. În C. Ceobanu, C. Cucoș, O. Istrate, & I.-O. Pânișoară (Coord.), Educația digitală (pp. 175-190). Iași: Polirom.  Istrate, O. (2022). Pedagogia digitală: Definiție și arie conceptuală. Revista de Pedagogie Digitală, 1(1) 3-10. București: Institutul pentru Educație. | | | |

1. Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră [↑](#footnote-ref-0)