|  |  |
| --- | --- |
| TITLUL LECȚIEI |  Animale domestice |
| Disciplina |  Domeniul Științe |
| Informații despre elevi? |
| Clasa / grupa |  Mare |
| Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor | Copiii au vârste cuprinse între 5 și 6 ani. |
| Caracteristici speciale ale elevilor |  Preșcolarii sunt sunt curioși, activi și reacționează bine la activități interactive, vizuale și auditive. Au o capacitate de concentrare limitată, dar pot învăța ușor prin joc, poveste și imagini. |
| Autor profesor[[1]](#footnote-1) |
| Nume și prenume |  MERLUȘCĂ (CĂS. BALAJ) MIRELA-DESPINA |
| Școala |  GIMNAZIALĂ ,,IOANA RADU ROSETTI” |
| Accentul în învățare al lecției? |
| Subiectul lecției |  Animale domestice – recunoaștere, denumire, utilitate. |
| Obiective operaționale | * Să recunoască cel puțin 4–5 animale domestice.
* Să denumească corect animalele prezentate.
* Să asocieze animalul cu imaginea și sunetul caracteristic.
* Să exprime, în propoziții simple, la ce folosește omul un anumit animal
 |
| Cuvinte cheie |  vacă, cal, câine, pisică, oaie, gospodărie, animale, sunet, hrană. |
| Metode |  Conversația, jocul didactic, observația, metoda brainstorming, audiția activă, povestirea. |
| Descriere RED | O prezentare multimedia interactivă ce conține imagini, sunete și scurte videoclipuri cu animale domestice. |
| Descrierea resursei | Descriere narativă | * imagini și clipuri video cu animale domestice,
* sunete asociate fiecărui animal,
* întrebări interactive pentru consolidarea cunoștințelor,
* un joc de tip „potrivește animalul cu sunetul său”.
 |
| Scopul si obiectivele resursei | * Familiarizarea copiilor cu principalele animale domestice.
* Dezvoltarea capacității de a asocia imaginea, sunetul și denumirea unui animal.
* Exersarea exprimării orale și dezvoltarea vocabularului.
 |
|  | Timp estimat |
| Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură | **Momentul organizatoric** Salutul, verificarea prezenței, crearea unei atmosfere pozitive. | 5 min |
| **Captarea atenției** Întrebare introductivă: „Știți ce animale trăiesc în gospodărie?” + prezentare scurt videoclip cu sunetele animalelor. | 5 min |
| **Prezentarea noilor cunoștințe** Prezentarea unor planșe cu animale. Fiecare animal este însoțit de întrebări simple: „Cum se numește?”, „Ce sunet face?”, „La ce folosește?” | 10 min |
| **Activitate practică / joc** RED - Joc interactiv: „Ghicește animalul din ghicitoare!” – copiii ascultă ghicitoarea și încearcă să identifice animalul respectiv după înfățișarea și sunetele pe care acestea le scot. | 10 min |
| **Fixarea cunoștințelor** Recapitulare printr-un mini-puzzle sau desen cu animale domestice. | 5 min |
| **Evaluare și încheiere** Copiii răspund la întrebări orale. Se oferă feedback pozitiv și încurajări. | 5 min |
|  | 40 min |
| Metode de evaluare | Observarea directă, întrebări orale, joc interactiv, feedback. |
| Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării? |
| Cunoștințe anterioare | * Au mai auzit sau văzut animale domestice în povești, cărți sau vizite la fermă.
* Cunosc noțiuni simple legate de animale (nume, sunete).
 |
| Spațiu şi materiale | * Sala de grupă organizată pentru activitate frontală.
* Tablă interactivă , laptop.
* Planșe/ Cartonașe cu animale, materiale de desen.
 |
| Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa? |
| Aplicații implicate | Obligatoriu | **H5P** |
| Opțional |  |
| Infrastructură/ echipament | Obligatoriu |  |
| Opțional |  |
| Tip de resurse de învățare | Digitale (RED), vizuale, audio, materiale manipulabile. |
| Resurse de Timp / Spațiu | 40 minute / Sala de grupă |
| Alte aspecte care trebuie luate în considerare |
| BIBLIOGRAFIE: * Programa pentru educație timpurie (MEN, 2019)
* Manuale și ghiduri pentru învățământ preșcolar
* Manual de utilizare H5P <https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/my/>
 |

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