|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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)