

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI

Facultatea de Psihologie și Științele Educației

**PROGRAM POSTUNIVERSITAR DE FORMARE ȘI DEZVOLTARE PROFESIONALĂ CONTINUĂ**

PEDAGOGIE DIGITALĂ

**Nume și prenume cursant**

*Baciu (Spirache-Baciu) Vasilica*

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă cu resurse și practici educaționale deschise

PNRR. Finanțat de Uniunea Europeană – UrmătoareaGenerațieUE https://mfe.gov.ro/pnrr/ http[s://www.facebook.com/PNRROficial/](http://www.facebook.com/PNRROficial/)

PROGRAM POSTUNIVERSITAR DE FORMARE ȘI DEZVOLTARE PROFESIONALĂ CONTINUĂ PEDAGOGIE DIGITALĂ

|  |  |
| --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** |  **Cazurile substantivului și funcțiile sintactice** |
| **Disciplina** |  **Limba și literature română** |
| **Informații despre elevi?** |
| **Clasa** |  A VI-a |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** |  12 ani, nivel mediu |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** |  Nu este cazul |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-1)** |
| **Nume și prenume** |  SPIRACHE-BACIU VASILICA |
| **Școala** |  Gimnazială Nicolae Maraloi Saraiu, județul Constanța |
| **Accentul în învățare al lecției?** |
| **Subiectul lecției** |  **Cazurile substantivului și funcțiile sintactice** |
| **Obiective operaționale** | * Să recunoască genul, numărul și cazul unui substantive
* Să utilizeze corect substantivele în enunțuri proprii, respectând regulile de acord
* Să identifice cazul unui substantiv într-un enunț și funcția sa sintactică
 |
| **Cuvinte cheie** |  Caz, funcție sintactică |
| **Metode** |  Învățare prin descoperire |
| **Descriere RED** | * ***Hp5*** Permite crearea de **conținut interactiv**: **quizuri**, **video-uri cu întrebări integrate**, **prezentări animate**, **jocuri educative**, **quizuri tip memory**, **cronologii**, tururi virtuale, și multe altele (peste 50 de tipuri de conținut) .
* Toate sunt responsive și funcționează pe orice dispozitiv cu browser modern .
 |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Într-o lume digitală în continuă mișcare, unde atenția este scurtă și informația abundă, a apărut o platformă care și-a propus să transforme pasivitatea în participare: **H5P**.Creată din dorința de a face educația mai interactivă și mai accesibilă, **H5P** (HTML5 Package) este o platformă open-source care le oferă profesorilor, formatorilor și creatorilor de conținut o putere rară: aceea de a transforma lecțiile obișnuite în experiențe captivante. Nu ai nevoie de cod, nu ai nevoie de echipe IT – doar de imaginație.Cu H5P, un videoclip nu mai este doar un material de vizionat, ci o conversație. Poți opri acțiunea pentru a pune întrebări, pentru a verifica înțelegerea sau pentru a ghida elevul într-o direcție diferită. Un text devine o hartă a explorării, un quiz se transformă într-o provocare interactivă, iar o simplă lecție prinde conturul unui joc.Platforma nu e doar un instrument, ci un spațiu de creație. În spatele unei interfețe simple se ascunde o suită puternică de peste 50 de tipuri de conținut: prezentări interactive, teste cu răspuns multiplu, jocuri de memorie, linii ale timpului, tururi virtuale și multe altele. Fiecare activitate este construită în HTML5, pentru a funcționa impecabil pe orice dispozitiv – telefon, tabletă sau laptop.H5P nu a rămas un simplu experiment. A fost adoptat rapid de universități, școli, companii și organizații educaționale din întreaga lume. Integrarea cu platforme precum Moodle, WordPress sau Drupal a fost firească, iar cu H5P.com, a depășit granițele tehnice pentru a oferi analize, raportări și integrare cu sisteme LMS moderne.În esență, H5P este mai mult decât o platformă. Este un **invitație la implicare**, o punte între educator și elev, o unealtă care redă educației ceea ce contează cel mai mult: **interacțiunea umană și curiozitatea**. |
| Scopul si obiectivele resursei | **Scopul** Să transforme procesul de învățare dintr-un act pasiv într-o experiență activă, interactivă și accesibilă pentru toți.**Obiective principale:*** **Facilitarea creării de conținut interactiv**– Oferă un editor ușor de folosit, cu elemente drag-and-drop, pentru a crea activități precum quizuri, video-uri interactive, prezentări, jocuri etc.
* **Creșterea implicării elevilor/studenților**– Conținutul interactiv stimulează atenția, participarea și învățarea activă.
* **Accesibilitate și deschidere**– Platforma este open-source, gratuită și bazată pe standarde web moderne (HTML5), compatibilă cu toate dispozitivele.
* **Integrare în platforme educaționale existente**– Se integrează ușor în LMS-uri precum Moodle, WordPress, Drupal, Canvas, Blackboard etc.
* **Promovarea reutilizării și partajării**– Permite descărcarea și importarea fișierelor .h5p, încurajând colaborarea între educatori și instituții.
* **Monitorizarea progresului** (prin H5P.com)– Oferă opțiuni avansate pentru tracking-ul activităților și analiza performanței elevilor (prin LTI, xAPI etc.).
* .
 |
|  | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | *În cadrul acestei lecții, elevii au participat la o activitate interactivă desfășurată cu ajutorul* ***platformei hp5*** *având ca obiectiv înțelegerea și aplicarea corectă a* ***cazurilor substantivului*** *și a* ***funcțiilor sintactice****.**Conținutul prezentării a inclus:** ***Clasificarea cazurilor substantivului****, explicată clar și sistematic;*
* ***Clasificarea funcțiilor sintactice****, însoțită de exemple relevante;*
* *Un* ***film explicativ*** *despre cazurile substantivului, pentru sprijin vizual și auditiv în învățare.*
 | 30 de minute  |
| *În cadrul acestei lecții Cazurile substantivului și funcțiile sintactice ale substantivului, elevii au participat la o activitate interactivă desfășurată prin intermediul unui* ***hp5*** *conceput special pentru a sprijini învățarea și evaluarea cunoștințelor despre* ***cazurile substantivului*** *și* ***funcțiile sintactice****. Formularul a cuprins o varietate de exerciții:** ***Întrebări cu alegerea răspunsului corect****, pentru verificarea cunoștințelor teoretice;*
* ***Exerciții de asociere*** *între termeni și enunțuri, pentru dezvoltarea gândirii logice;*
* ***Întrebări cu răspuns scurt****, pentru formularea concisă a răspunsurilor;*
* ***Întrebări cu răspuns lung****, care au încurajat exprimarea personală și dezvoltarea ideilor;*
* ***Întrebări cu răspunsuri multiple****, pentru identificarea mai multor variante corecte.*
 |  |
|  |  |
|  |  |
| **Metode de evaluare** | **Evaluare formativă** |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** |
| **Cunoștințe anterioare** | Elevii trebuie să știe care sunt părțile de vorbire (substantive, adjective, verbe, pronume etc.) și rolul acestora în propoziție. Aceste cunoștințe sunt esențiale pentru a identifica cazurile și funcțiile sintactice. |
| **Spațiu şi materiale** | **Sala de clasă****Tabla interactivă** |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** |
| **Aplicații implicate** | Obligatoriu | **Accesarea platformei hp5** |
| Opțional |  |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | Pentru a utiliza **Hp5** și alte instrumente educaționale online într-o lecție despre **cazuri și funcții sintactice**, este necesar un **set minim de infrastructură și echipamente** care să asigure o experiență didactică eficientă și accesibilă pentru elevi. Iată ce echipamente și resurse ar trebui să ai:**1. Echipament pentru Profesor*** **Calculator sau laptop**: Profesorul trebuie să aibă un **computer sau laptop** cu acces la internet pentru a crea, personaliza și distribui formulare Google Forms, pentru a vizualiza răspunsurile elevilor și pentru a organiza lecția.
* **Conexiune la internet**: O conexiune la internet rapidă și stabilă este esențială pentru a accesa Google Forms, a crea formulare, a urmări activitatea elevilor și a oferi feedback în timp real.
* **Proiector sau ecran interactiv**: Dacă lecția se desfășoară într-o sală de clasă, un **proiector sau ecran interactiv** va permite profesorului să afișeze exemple, să prezinte grafice și să facă demonstrații pentru întreaga clasă. Poți folosi Google Slides sau chiar formularul Google Forms în timp real pentru a explica conceptele.
* **Tableta sau telefon mobil**: Deși nu este strict necesar, un **telefon mobil sau tabletă** poate fi util pentru accesul rapid la Google Forms și pentru a răspunde la formulare, mai ales dacă se utilizează platforme educaționale mobile.

**2. Echipament pentru Elevi*** **Calculatoare sau laptopuri**: Elevii ar trebui să aibă acces la un **calculator sau laptop** pentru a completa formularele Google Forms, mai ales dacă activitățile de învățare sunt online sau hibride. În cazul în care sunt activități în clasă, fiecare elev va avea nevoie de un dispozitiv pentru a accesa materialele și resursele.
* **Conexiune la internet**: Pentru a putea răspunde la chestionare, completând Google Forms sau pentru a participa la activități online, elevii trebuie să aibă acces la **internet**.
* **Tablete sau telefoane mobile**: Dacă lecția presupune activități mai mobile sau elevii au acces limitat la laptopuri, tabletele sau telefoanele mobile pot fi o alternativă utilă pentru a răspunde la formulare și pentru a participa la activități educaționale online.

**3. Infrastructură pentru Lecții Online (Dacă este cazul)*** **Platforme educaționale**: Dacă lecția se ține în format online, profesorul va necesita platforme de întâlniri video și comunicare, precum **Google Meet**, **Zoom**, **Microsoft Teams** sau **Google Classroom**.
	+ **Google Classroom** poate fi folosit pentru a distribui formularele Google Forms, pentru a da sarcini și pentru a urmări progresul elevilor.
	+ **Google Meet** sau **Zoom** sunt excelente pentru a organiza lecții live, unde elevii pot participa activ și pot discuta despre cazuri și funcții sintactice în grupuri.
* **Camere video și microfoane**: Dacă lecția este predată online, este necesar ca profesorul și elevii să dispună de o **cameră video** și un **microfon** pentru a participa activ la discuții și pentru a comunica eficient.
 |
| Opțional |  |
| **Tip de resurse de învățare** | **Google Forms / Chestionare Online** |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | **50 de min / sala de clasă** |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare****Nevoile și profilul elevilor** Fiecare elev are un stil de învățare propriu (vizual, auditiv, kinestezic, etc.). Este important ca lecția să fie adaptată astfel încât să răspundă acestor stiluri. De exemplu:* **Elevii vizuali** pot beneficia de diagrame, tabele și prezentări vizuale.
* **Elevii auditori** pot învăța mai bine din explicațiile verbale și podcasturi.
* **Elevii kinestezici** pot fi implicați în activități de grup, exerciții interactive și jocuri educaționale.

**Strategii de încurajare a participării activă****Motivarea elevilor**:* Este important să menții un nivel ridicat de **motivație** în timpul lecției.
* **Întrebări deschise** care să provoace gândirea critică și să stimuleze discuții în clasă.
 |
| **BIBLIOGRAFIE:*** <https://clasamea.eu/wp-content/uploads/2019/10/Substantivul.jpg>
* https://www.rei.plus/wp-content/uploads/2020/03/substantivul.png
* Cristina Cergan, Diana Iacob, Bogdan Rațiu, Ioana Tămăian Manual Limba și literatura română clasa a VI-a, Editura Booklet în 2023.
* Florentina Sâmihăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, Horia Corcheș. Manual Limba și literatura română clasa a VI-a, Editura Art Klett.
 |

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