

TITLUL LECȚIEI	„Povești amestecate” - ghicește și povestește
Disciplina	Domeniul limbă și comunicare - Educarea limbajului
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mare
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	Preșcolari de 5-6 ani Nivelul de dezvoltare al copiilor este parțial corespunzător vârstei cronologice, cu o întârziere specifică în planul dezvoltării limbajului. Preșcolarii prezintă dificultăți în articularea corectă a sunetelor limbii române, ceea ce afectează claritatea vorbirii, fluența comunicării și, în unele cazuri, relaționarea socială. Dezvoltarea cognitivă și limbajul receptiv sunt în general adecvate, însă exprimarea verbală și încrederea în sine sunt afectate de tulburările de pronunție.
Caracteristici speciale ale elevilor	- Copiii din această grupă au dificultăți în articularea corectă a sunetelor precum „r”, „s”, „ș”, „ț”, „l”, „c”, „d”, „v” ceea ce duce la înlocuirea, omisiunea sau distorsionarea lor. - Deși înțelegerea limbajului (limbajul receptiv) este la un nivel adecvat vârstei, exprimarea verbală (limbajul expresiv) este afectată de dificultățile de articulare. - Unii copii au vocabular redus și ezitări în exprimare, ceea ce duce la retragerea din activitățile de comunicare.
Autor profesor¹	SAVA P. (ȘERBAN) GINA
Nume și prenume	SAVA P. (ȘERBAN) GINA

¹ Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră

Școala	GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 1 VALU LUI TRAIAN, JUDEȚUL CONSTANȚA	
Accentul în învățare al lecției? - Comunicare		
Subiectul lecției	Exersarea și extinderea progresivă a vocabularului	
Obiective operaționale	-Copilul va formula propoziții simple și clare pentru a descrie o imagine. -Copilul va răspunde la întrebări ghidate despre imagine (Cine? Ce face? Unde? Când? Cum?). -Copilul va identifica și denumi elemente cunoscute dintr-o imagine. -Copilul va utiliza un instrument digital (H5P – cărți de dialog) pentru a interacționa cu conținutul. -Copilul își va exprima ideile într-un mod coerent, adaptat contextului.	
Cuvinte cheie	Exprimare corectă, clară, recunoaștere, descriere, fir logic, interacțiune	
Metode	Brainstorming, povestirea pe fragmente, jocul de rol, convorbirea dirijată;	
Descriere RED	Activitatea este de tipul „Carduri de dialog” – copiii descoperă imaginea din poveste și povestește tot ce poate exprima pe baza imaginii. Am utilizat trei povești cunoscute de copii, din fiecare poveste câte două imagini. Fiecare copil poate aduce completări. Importantă este corectitudinea pronunției, cursivitatea exprimării și nu în ultimul rând dezinvoltura cu care povestește copilul.	
Descrierea resursei	Descriere narativă	Se deschide jocul în H5P, tip „Cărți de dialog” – fiecare carte conține o imagine sugestivă din povești cunoscute de copii: Scufița Roșie, Alba ca Zăpada și Sarea în bucate. Copiii trebuie să recunoască și să denumească povestea din care face parte imaginea descoperită, apoi să precizeze ce moment anume este surprins în imagine. Se încurajează participarea tuturor copiilor, de aceea copilul care a deschis cardul poate să exprime cel puțin o propoziție despre imagine și apoi poate să predea ștafeta

		colegilor din grupă care doresc să aducă completări. Accentul se pune pe exprimarea clară și corectă a cuvintelor dar, se urmăresc și aspect legate de cursivitatea și dezinvoltura în repovestirea tablourilor descoperite.
	Scopul si obiectivele resursei	Dezvoltarea limbajului expresiv și a abilităților de comunicare orală la copiii de 5–6 ani • Exprimarea coerentă în propoziții simple; • Îmbogățirea vocabularului activ; • Înțelegerea relațiilor spațiale și temporale în descriere; • Ascultarea activă a colegilor; • Exprimarea opiniilor și ideilor proprii; • Dezvoltarea empatiei prin interpretarea emoțiilor din imagini; • Familiarizarea cu interfața unui joc digital educativ; • Interacțiunea cu elemente multimedia (audio, imagine, text); • Utilizarea corectă și cu scop educativ a tabletei/calculatorului.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Introducerea în activitate: Utilizând păpuși marionetă, din poveștile prezentate, le voi prezenta copiilor o scurtă povestioară pentru captarea atenției și trezirea motivației pentru participare activă. În lumea minunată a poveștilor s-a produs o mare încurcătură, la fel ca în sertarul nostru cu marionete. Nimeni nu își mai amintește unde îi este locul. Credeți că le putem ajuta noi să-și regăsească drumul spre povestea din care a ieșit?	3 min

	Anunțarea temei și a obiectivelor: Le voi anunța copiilor tema jocului: Povești amestecate – ghicește și povestește ce știi despre tabloul descoperit. Obiectivele: Voi copii, fără să vă grăbiți, priviți cu atenție imaginea și ghiciți din ce poveste face ea parte. Apoi povestiți despre ce moment anume din poveste este vorba în imagine. După ce ai formulat (ai spus ceva) măcar o propoziție corectă, clară și pe înțelesul tuturor, poți să soliciți ajutorul predând ștafeta unui coleg care mai are de adăugat ceva. Încercăm să ajutăm personajele? Să începem!	3 min.
	Desfășurarea activității: Se accesează resursa educațională creată. Am scris cu litere mari de tipar, atât cerința cât și răspunsurile, posibile, astfel încât, copiii să vizualizeze și scrisul pentru familiarizarea cu mesajele scrise. Un copil deschide cardul de dialog nr. 1! Prezintă ceea ce știe, cunoaște și poate exprima în cuvinte despre imaginea descoperită. Copiii care doresc să aducă unele completări sunt invitați să continue firul logic al poveștii, scopul principal fiind exprimarea clară, corectă, coerentă și cu dezinvoltură. Apoi se repetă același demers cu celelalte 5 carduri. Încheierea activității:	30 min

	La final copiii pot sfătui marionetele, prin intermediul unui joc de rol, că fiecare dintre ele sunt în siguranță cu noi în sala de grupă și oricât de amestecate vor fi, căci se va mai întâmpla acest lucru, ei, copiii le vor da o mână de ajutor.	10 min
Metode de evaluare	- Observarea sistematică a copiilor (claritatea pronunției, fluența și corectitudinea exprimării) - Repetarea unor cuvinte și propoziții, în alte context, pentru a evalua pronunția sunetelor problematice.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Preșcolarii cunosc foarte bine poveștile propuse în jocul interactiv. Au fost introduse pri povestirea educatoarei, reactualizate prin repovestire cu support iconografic și utilizate ades în jocurile din Activitățile liber alese din prima parte a zilei. (joc de rol, construcții, joc de masă, artă, științe, bibliotecă).	
Spațiu și materiale	Sala de grupă Marionete din povești Tabla interactivă	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	H5P – Carduri de dialog
	Opțional	
Infrastructură/	Obligativ	Conexiune la internet, tablă interactivă sau orice dispozitiv cu conexiune la internet.

echipament	Opțional
Tip de resurse de învățare	Resursă educațională deschisă
Resurse de Timp / Spațiu	45 de minute/Sala de grupă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare	
BIBLIOGRAFIE: Suport de curs: <i>Utilizarea H5P pentru a adăuga interactivitate într-un curs Moodle</i>, autor, Dr. Anca Mustea eLearning & Software	

link