|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** | Fata babei și a moșneagului, după Ion Creangă  ”Sunetul și litera F” | | |
| **Disciplina** | **Comunicare în limba română** | | |
| **Informații despre elevi?** | | | |
| **Clasa** | I | | |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** | 7-8ani | | |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** | Elevii din clasa I sunt într-o perioadă de **adaptare .** Au nevoie de un mediu **sigur, structurat și stimulativ**, în care să fie încurajați, ascultați și ghidați cu răbdare. | | |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-1)** | | | |
| **Nume și prenume** | Fătu (Hagiu) Mariana | | |
| **Școala** | Școala Gimnazială ”Profesor Panaite C. Mazilu” Broșteni | | |
| **Accentul în învățare al lecției?** | | | |
| **Subiectul lecției** | Sunetul și literele ”f” ,”F” | | |
| **Obiective operaționale** | O1. să recunoscă poziţia sunetului ***f*** dintr-un cuvânt dat;  O2. să asocieze sunetul  ***f*** cu litererele f și  F de tipar şi de mână;  O3. să citească silabe, cuvinte, propoziţii care conţin litera nouă;  O4. să alcătuiască enunţuri cu ajutorul unor cuvinte date;  O5. să despartă în silabe cuvintele date şi să alcătuiască propoziţii cu ele. | | |
| **Cuvinte cheie** | literă, sunet, silabă, cuvânt, enunț, citire, scriere, joc. | | |
| **Metode** | Metoda analitică-sintetică-fonetică, explicația, demonstrația, exercițiul, conversația, activ-participative, aplicații digitale. | | |
| **Descriere RED** | <https://wordwall.net/ro/resource/88800468/literatur%c4%83/litera-f-descoper%c4%83-cuv%c3%a2ntul>  <https://wordwall.net/ro/resource/88797684/literatur%c4%83/litera-f> | | |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Activitate practică și interactivă – Wordwall  Elevii accesează un joc creat în aplicația **Wordwall** – *„Descoperă cuvântul”*  Pe ecran apar imagini și litere : elevii , conform imaginii trebuie să găseascăla locul potrivit pentru fiecare literă ca să descopere denumirea imaginii. | |
| Scopul si obiectivele resursei | Scop: această resursă digitală, facilitează învățarea activă,  un sprijin educațional la clasă și sporirea motivației pentru învățare.  Obiective:  -Să decodifice și să facă corespondența fonem - grafem;  - Să-și îmbogățească vocabularul  -Să-și dezvolte competențe digitale  - să folosească aplicația interactivă (Wordwall) pentru exersarea literei „F. | |
|  | | | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** |  | | 10-15 minute |
| Lecția debutează într-o atmosferă caldă și familiară, într-o clasă organizată corespunzător pentru lucru frontal, dar cu spațiu liber pentru activități interactive. Elevii sunt întâmpinați cu zâmbet și încurajare. Se creează rapid o stare de curiozitate printr-un joc auditiv: învățătoarea rostește o serie de cuvinte, iar elevii trebuie să ridice un cartonaș verde dacă aud sunetul **/f/** în cuvânt. Acest joc de „detectiv al sunetelor” îi ajută să se concentreze și le activează memoria auditivă.  După captarea atenției, învățătoarea le spune elevilor ce vor învăța: o **nouă literă**, pe care o vor **auzi, recunoaște, citi, scrie și folosi în jocuri și cuvinte**. Această etapă este scurtă, dar importantă pentru a le oferi elevilor o hartă mentală a lecției.  Se trece apoi la momentul de predare propriu-zis. Printr-o prezentare interactivă, pe tablă este afișat **grafemul „f”** (de tipar și de mână, litere mari și mici). Se apelează la metode multisenzoriale: elevii privesc litera, o scriu în aer cu degetul, apoi pe bancă și în aer cu ochii închiși. Se exersează sunetul **/f/** prin pronunțarea lui clară și identificarea sa în cuvinte simple, familiare: *floare, foarfecă, fanfară, fum*.  Urmează o secvență de învățare prin tehnologie. Elevii sunt implicați într-un joc Wordwall proiectat pe tablă: trebuie să potrivească litera „f” cu imagini (ex. „f” – floare, „f” – frigider) sau să aleagă dintre mai multe opțiuni cuvintele care conțin litera „f”. Participarea este entuziastă, iar copiii reacționează prompt, având ocazia să aplice ceea ce tocmai au învățat.  Unii copii sunt invitați să spună ce le-a plăcut cel mai mult sau ce au învățat nou. | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **Metode de evaluare** | Observarea participării la jocuri și activități;  Exercițiul interactiv Wordwall (răspunsuri corecte); | | |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** | | | |
| **Cunoștințe anterioare** | Pentru ca elevii să poată atinge **obiectivele învățării**, este esențial să le fie îndeplinite anumite **nevoi educaționale, cognitive, emoționale și motivaționale** | | |
| **Spațiu şi materiale** | Materiale didactice clare și variate:, jocuri, aplicații.  Acces la tehnologie educațională (tablă interactivă, tablete, Wordwall etc.). | | |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** | | | |
| **Aplicații  implicate** | Obligatoriu | Instrumente tehnologice digitale-Wordwall, link către joc; | |
| Opțional | Quiz, Kahoot | |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | Acces la internet, la tabla interactivă, laptop, calculator. | |
| Opțional | Materiale didactice variate, tablete pentru fiecare elev. | |
| **Tip de resurse de învățare** | Resursă educațională deschisă | | |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | Activitate interactivă digitală, 10-15 minute, Word wall, exercitiu online. Timpul se adaptează în funcție de dinamica clasei și nivelul de dificultate a activității. | | |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare** | | | |
| **BIBLIOGRAFIE:**  Pedagogie digital, Suport de curs EDIS PED | | | |

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