

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI

Facultatea de Psihologie și Științele Educației

# PROGRAM POSTUNIVERSITAR DE FORMARE ȘI DEZVOLTARE PROFESIONALĂ CONTINUĂ PEDAGOGIE DIGITALĂ

**Nume și prenume cursant**

*APOSTOL (GHEORGHE) ELENA-VALENTINA*

PROGRAM POSTUNIVERSITAR DE FORMARE ȘI DEZVOLTARE  
PROFESIONALĂ CONTINUĂ

PEDAGOGIE DIGITALĂ

PROIECTAREA ȘI DEZVOLTAREA UNEI RESURSE  
EDUCAȚIONALE DESCHISE (RED)

Nume și prenume cursant:

*APOSTOL (GHEORGHE) ELENA-VALENTINA*

București

2025

|                                                 |                                                                                                             |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TITLUL LECȚIEI</b>                           | <b>ANIMALE DOMESTICE – REBUS</b>                                                                            |
| <b>Disciplina</b>                               | <b>Abilități de comunicare și limbaj</b>                                                                    |
| <b>Informații despre elevi?</b>                 |                                                                                                             |
| <b>Clasa</b>                                    | <b>Clasa: a X-a</b>                                                                                         |
| <b>Intervalul de vârstă și nivelul elevilor</b> | 13–18 ani, Nivel I                                                                                          |
| <b>Caracteristici speciale ale elevilor</b>     | Elevi cu deficiență mintală severă                                                                          |
| <b>Autor profesor<sup>1</sup></b>               |                                                                                                             |
| <b>Nume și prenume</b>                          | APOSTOL(GHEORGHE) ELENA-VALENTINA                                                                           |
| <b>Școala</b>                                   | Școala Gimnazială Specială Nr. 3                                                                            |
| <b>Accentul în învățare al lecției?</b>         |                                                                                                             |
| <b>Subiectul lecției</b>                        | <b>ANIMALE DOMESTICE – REBUS</b><br><a href="https://h5p.org/node/1529756">https://h5p.org/node/1529756</a> |

<sup>1</sup> Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră

|                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Obiective operaționale</b>                                                 | La finalul lecției, elevii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Să recunoască imaginile cu animale domestice prezentate</li> <li>➤ Să asocieze imaginea cu o denumire verbală sau scrisă</li> <li>➤ Să completeze (cu sprijin) denumirea animalului în rebus</li> <li>➤ Să participe activ în jocul digital educativ</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Cuvinte cheie</b>                                                          | Animal, imagine, rebus, cuvânt, fermă, asociere, completare, comunicare                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Metode</b>                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Joc didactic interactiv</li> <li>➤ Exercițiul</li> <li>➤ Demonstrația</li> <li>➤ Învățarea prin descoperire ghidată</li> <li>➤ Conversația dirijată</li> </ul>                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Descriere RED</b>                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Descrierea resursei</b>                                                    | Descriere narativă                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Resursa „Animale domestice – Rebus” este un joc educativ interactiv realizat în H5P. Activitatea constă în citirea unei descrieri simple și completarea cuvântului corespunzător în spațiile unui rebus, fiecare asociat cu o imagine sugestivă a unui animal domestic. Este gândită pentru a sprijini dezvoltarea limbajului receptiv, a asocierii imagine–cuvânt și pentru exersarea alfabetului în contexte funcționale. |
|                                                                               | Scopul și obiectivele resursei                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Îmbunătățirea comunicării funcționale prin exersarea recunoașterii vizuale și denumirii unor animale domestice, utilizând o activitate interactivă, multisenzorială și motivantă.                                                                                                                                                                                                                                           |
|                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Temp estimat</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas</b> | <b>Moment organizatoric:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se salută elevii, se face prezența</li> <li>➤ Se introduc vizual 2–3 animale familiare (pisică, vacă, câine)</li> <li>➤ Se explică pe scurt jocul: „O să descoperim ce animale se ascund în rebus!”</li> </ul>                                                                 | <b>2-3 min</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>organizare și structură</b>                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>Captarea atenției :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se afișează imaginea unui animal (ex: vacă)</li> <li>➤ Se citește o descriere simplă: „Este albă cu pete negre, dă lapte.”</li> <li>➤ Se întreabă: „Cine este? Ce literă vine prima?”</li> </ul>                                                                                                                                                           | <b>3-5 min</b>   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <b>Desfășurarea activității :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se accesează jocul pe tablă interactivă</li> <li>➤ Elevii sunt ghidați pas cu pas să introducă literele în rebus</li> <li>➤ Se lucrează în perechi sau individual, cu sprijin vizual și verbal</li> <li>➤ Se repetă cuvântul, se pronunță literele</li> <li>➤ Se reia exercițiul pentru 3–4 animale cunoscute (pisică, vacă, cal, câine)</li> </ul> | <b>15-20 min</b> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <b>Consolidare și feedback (5 min):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elevii sunt felicitați pentru răspunsuri</li> <li>➤ Se revizuiesc cuvintele învățate</li> <li>➤ Întrebare finală: „Ce animal ți-a plăcut cel mai mult?”</li> </ul>                                                                                                                                                                            | <b>5 min</b>     |
| <b>Metode de evaluare</b>                                                                                                                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observarea sistematică a comportamentului în timpul activității</li> <li>➤ Evaluare orală/verbală sau nonverbală (prin alegere, arătare)</li> <li>➤ Fișă de lucru adaptată (ex: încercuirea imaginii corespunzătoare cuvântului)</li> <li>➤ Feedback vizual/emoțional (emoji, aplauze, semn convențional)</li> </ul>                                                                  |                  |
| <b>Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Suport vizual și verbal constant</li> <li>➤ Activități scurte, repetitive, multisenzoriale</li> <li>➤ Ritm lent de lucru</li> <li>➤ Ghidare pas cu pas</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                  |

➤ Familiaritate cu animale cunoscute și cu formatul de joc

|                              |                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cunoștințe anterioare</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recunoașterea unor animale din viața reală sau din povești</li> <li>➤ Asocierea imaginii cu cuvântul (unde este posibil)</li> <li>➤ Identificarea literei inițiale (în unele cazuri)</li> </ul> |
| <b>Spațiu și materiale</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sală de clasă echipată ergonomic</li> <li>➤ Tablă interactivă sau laptop</li> <li>➤ Imagini cu animale</li> <li>➤ Litere mobile, cartonașe, fișe plastificate (opțional)</li> </ul>             |

**Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?**

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                   |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>Aplicații implicate</b>        | Obligativ                                                                                                                                                                                                                                                         | H5P – platforma unde este încărcată resursa rebus |
|                                   | Opțional                                                                                                                                                                                                                                                          | Text-to-speech, LearningApps pentru consolidare   |
| <b>Infrastructură/ echipament</b> | Obligativ                                                                                                                                                                                                                                                         | Tablă interactivă / laptop + internet             |
|                                   | Opțional                                                                                                                                                                                                                                                          | Boxe audio, tablete pentru lucru diferențiat      |
| <b>Tip de resurse de învățare</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Resursă digitală interactivă (RED – rebus H5P)</li> <li>➤ Resursă vizuală (imagini, cuvinte mari)</li> <li>➤ Resursă tipărită (fișe simplificate)</li> <li>➤ Resursă tactilă (litere mobile, elemente velcro)</li> </ul> |                                                   |
| <b>Resurse de Timp / Spațiu</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Timp: 25–30 de minute</li> <li>➤ Spațiu: sală de clasă fără stimuli perturbatori, cu acces la tehnologie</li> </ul>                                                                                                      |                                                   |

**Alte aspecte care trebuie luate în considerare**

- Adaptarea numărului de litere în funcție de capacitatea elevilor
- Oferirea de sprijin verbal, gestual, vizual
- Încurajare constantă și feedback pozitiv
- Posibilitatea de pauză pentru elevii obosiți

- Repetarea activității cu alte animale în lecții viitoare

**BIBLIOGRAFIE:**

- Gherguț, A. (2016). *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe educative speciale*. Iași: Editura Polirom.
- Ministerul Educației (2022). *Programa școlară pentru disciplina Abilități de comunicare și limbaj – învățământ special, nivel gimnazial, DMS*.
- H5P.org. (2024). *Rebus – Animale domestice*. <https://h5p.org/node/1529756>
- UNESCO (2021). *Inclusive digital education for children with disabilities*.
- Comisia Europeană. (2020). *Opening up Education through OERs*.
- **Licențiere:**  
Această resursă educațională deschisă este realizată de Apostol (Gheorghe) Elena-Valentina și este distribuită sub licență **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)**.  
Se permite utilizarea, adaptarea și redistribuirea **în scopuri non-comerciale**, cu menționarea autorului și păstrarea aceleiași licențe.