

TITLUL LECȚIEI	"Animale domestice"
Disciplina	Cunoașterea mediului
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mijlocie
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	4-5 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii sunt dezvoltați corespunzător nivelului de vârstă în care se încadrează. Colectivul nu include copii cu CES.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Radu Rodica
Școala	Școala Gimnazială, Comuna Podenii Noi / structură Grădinița cu P.N. Podenii Noi, Prahova
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	„Animale domestice” - lectură după imagini
Obiective operaționale	La finalul activității, copiii vor fi capabili:

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

	-01 – să recunoască și să denumească corect cel puțin 4 animale domestice (ex. vacă, cal, oaie, găină); -02 – să asocieze animalele cu sunetele și beneficiile lor pentru om (ex: vaca – lapte); -03 – să descrie în propoziții simple înfățișarea sau folosul unui animal; -04 -să utilizeze o aplicație interactivă pentru a selecta răspunsurile corecte (integrarea tehnologiei).	
Cuvinte cheie	Animale domestice, familii de animale, foloase, fermă, hrană, habitat, onomatopee.	
Metode	Conversația, explicația, jocul, lectura după imagini, exercițiul, observarea, metode interactive cu suport digital (tabletă, aplicații educaționale).	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa este creată cu aplicația H5P (Interactive Book) și include: o pagină de copertă; video interactiv cu "Animale și păsări domestice"; "Mama își caută puiul" (Drag and Drop)- asociere mama-pui; "Descoperă animalul!" (image hotspot); "Foloasele animalelor" (Drag and Drop) – asociere animal – foloasele aduse; "Găsește și potrivește!" (Drag and Drop)– reconstituirea imaginii din jumătăți; "Adevărat sau fals?" – stabilirea valorii de adevăr a unor afirmații referitoare la animalele și păsările domestice; Puzzle "Animale domestice"; "Ghici, ghicitoarea mea!" – video youtube cu ghicitori despre animalele domestice; Muzică și mișcare – "Ferma animalelor". https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/hvp/view.php?id=4642 Este o resursă foarte ofertantă pe care o pot folosi pe tot parcursul activității, în diversele momente ale acesteia.

		O pot folosi atât în activitatea de Cunoașterea mediului cu tema "Animale domestice", dar și în cadrul unei activități de Educarea limbajului cu aceeași temă, și tot cu atât de mult succes în cadrul ALA (Activități liber- alese) – puzzle, video-ul cu ghicitori despre animale, "Descoperă imaginea!"; "Găsește și potrivește!". Resursa creată îmi dă foarte multe oportunități în activitatea mea la clasă, cu grupa mijlocie.
	Scopul si obiectivele resursei	Scop: Dezvoltarea competențelor cognitive și a capacității de explorare activă a mediului înconjurător la copiii din grupa mijlocie, prin utilizarea unei resurse digitale interactive despre animalele și păsările domestice, care stimulează învățarea prin joc, descoperire și asociere. Obiective operaționale: La finalul activității, copiii vor fi capabili: - O1 – să recunoască și să denumească corect cel puțin 5 animale și păsări domestice prezentate în resursă; - O2 – să asocieze animalele cu puii lor și cu foloasele pe care le oferă (prin activități de tip <i>Drag and Drop</i>); - O3 – să identifice vizual animale domestice pe baza unor indicii (hotspot, imagine parțială, ghicitori); - O4 – să manifeste interes, curiozitate și implicare activă în parcurgerea etapelor interactive ale resursei digitale; - O5 – să exprime judecăți simple de valoare (adevărat/fals) referitoare la caracteristicile animalelor domestice.
	Timp estimat	

Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	INTRODUCEREA ÎN ACTIVITATE ȘI CAPTAREA ATENȚIEI	5 min.
	Se va realiza printr-o scurtă conversație despre animale. Pentru captarea atenției se va folosi un video scurt de 2-3 min. cu imagini și sunete ale animalelor domestice. - "Ce animale ați recunoscut?" - "Unde trăiesc aceste animale?" - "Le-ați văzut și voi în realitate?"	
	ANUNȚAREA TEMEI SI PREZENTAREA OBIECTIVELOR	3 min.
	„Astăzi vom învăța despre animalele domestice: unde trăiesc, ce sunete scot și cum ne ajută ele pe noi, oamenii.”	
	PREZENTAREA CONȚINUTULUI ȘI DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII	15 min
	a) Lectura după imagini Se proiectează sau se prezintă copiilor planșe cu animale domestice (vaca, calul, oaia, porcul, găina etc.). -Se discută despre: • denumirea animalului • locul unde trăiește (grajd, coteț etc.) • sunetul pe care îl scoate • folosul pentru om (lapte, ouă, carne, lână, ajutor la muncă) Copiii, individual sau în grup, răspund la întrebări: • „Cum se numește acest animal?”	

	• „Ce culoare are? Are păr, pene sau lână?” • „Unde trăiește?” • „Ce produse ne oferă?” Educatorea formulează propoziții model: - „Vaca este mare, are pete albe și negre și trăiește în grajd.” - „Ea ne dă lapte.” b) Integrarea tehnologiei – joc interactiv (aplicația H5P) -”Mama își caută puiul!” – asociere mamă-pui (Drag and Drop) -”Descoperă animalul!” – image hotspot -”Foloasele animalelor” – asociere între animal și produs (Drag and Drop) c) Obținerea performanței - Se va realiza printr-un joc: ”Cine sunt eu?” Educatorea imită un sunet de animal sau oferă un indiciu, iar copiii ghicesc: • „Am botic catifelat, trăiesc pe lângă casa omului și cum văd un șoricel – tipa tipa după el!” • Copilul răspunde: „Pisica!” După câteva exemple, ștafeta va fi predată copiilor. Și ei sunt invitați să se gândească la un animal și să ofere indicii colegilor pentru ca aceștia să ghicească.	
	ASIGURAREA FEEDBACKULUI ȘI TRANSFERULUI Se va realiza printr-un joc ”Ghici, ghicitoarea mea!” – care este inclus în resursa H5P despre Animale domestice.	3 min

	https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/hvp/view.php?id=4642	
	EVALUAREA ACTIVITĂȚII Se realizează printr-un joc digital "Adevarat sau fals?" – se va stabili valoarea de adevăr a unor afirmații referitoare la animalele și păsările domestice. https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/hvp/view.php?id=4642	2 min.
	ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII Se fac aprecieri verbale asupra modului în care copiii au participat la activitate. Activitatea se încheie printr-un moment de muzică și mișcare pe melodia "Ferma animalelor". https://www.youtube.com/watch?v=-89NcVCE8Sk	2 min.
Metode de evaluare	Observația, Conversația, Analiza răspunsurile copiilor, Comportamentul nonverbal, Analiza produselor activității	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Copiii au un bagaj de cunoștințe despre lumea animalelor domestice (Ce știm și ce nu știm despre animalele domestice?).	
Spațiu și materiale	Activitatea se desfășoară în sala de grupă în zona Științe . Material didactic: imagini cu animale domestice; tabla interactivă; resursa creată în aplicația H5P.	

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/hvp/view.php?id=4642>

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate	Obligativ	Aplicația H5P în care este creată resursa
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Conectare la internet; tabla interactivă
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	RED - resursă educațională deschisă	
Resurse de Timp / Spațiu	30 minute / Sala de grupă	

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

Ministerul Educației (2019). *Curriculum pentru educație timpurie – grupa mică, mijlocie și mare*. București: Institutul de Științe ale Educației.
(Document-cadru oficial pentru planificarea și organizarea activităților în grădiniță.)

Neagu, M., & Tomulețiu, E. (2021). *Tehnologii moderne în grădiniță – Ghid de bune practici*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
(Ghid pentru integrarea tehnologiei în activitățile cu preșcolarii.)

Nacu, C. & Vlăduț, C. (2020). *Didactica activităților integrate în grădiniță*. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.
(Lucrare de specialitate pentru organizarea integrată a conținuturilor și abordări moderne în învățământul preșcolar.)

Suport seminar Modul 2 - EDIS PED Pedagogie Digitală - "Dezvoltarea Resurselor Educaționale Deschise (RED)", Vasile Ifrim; Suport curs M2 – formare EDIS-PED - "Resurse Educaționale digitale", Anișoara Dumitrache