

TITLUL LECȚIEI	Animalele de la fermă	
Disciplina	Activitate de cunoaștere(cunoașterea mediului)	
Informații despre elevi?		
Clasa	Grupa Mare /nivel antepreșcolar	
Intervalul de vârstășinivelul elevilor	2-3 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii sunt dezvoltați corespunzător conform nivelului de vârstă,dornici de a învăța prin joc și descoperire,cu o curiozitate accentuată față de lumea înconjurătoare.	
Autor profesor		
Nume și prenume ¹	Păun Alexandra Mariana	
Școala	Grădinița cu P.P. Nr.2 Târgoviște	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Animale de de fermă-observare	
Obiective operaționale	La finalul activității ,copiii vor fi capabili să: -să recunoască cel puțin trei animalele domestice din cele șase prezentate ; -să asocieze animalul cu sunetul auzit ; -să imite corect onomatopeele animalelor;	
Cuvinte cheie	Onomatopee,domestice ,fermă,resursă digitală .	
Metode	Conversația ,explicația,demonstrația ,observația,metode interactive cu suport digital	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa este creată cu aplicația H5P (Interactive Book) și include toate momentele unei activități monodisciplinare de cunoaștere a mediului înconjurător la nivel antepreșcolar. Resursa include o serie de activități în multiple platforme digitale: Wordwall , StoryJumper, JigsawPlanet ,Interactive Book. O pagină de copertă cu animalele de la fermă; Video cu animale din ogradă; Spune ce animal este? Ghicește sunetul! Puzzle -cățelul

¹Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

		Muzică și mișcare – „Ferma animalelor”-cântăm și ne distrăm! Este o resursă pe care o pot folosi pe tot parcursul activității în diversele momente ale acesteia. Resursa creează îmi dă foarte multe oportunități în activitatea mea la clasă pentru că permite adaptarea în funcție de propriul ritm de învățare al fiecărui copil.
	Scopul si obiectivele resursei	Dezvoltarea competențelor cognitive și a capacității de explorare activă a mediului înconjurător ,prin utilizarea unei resurse digitale interactive despre animalele domestice ,care stimulează învățarea prin joc ,descoperire și asociere.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1.Moment organizatoric Asigurarea condițiilor optime desfășurării activității: -aerisirea sălii de grupă -aranjarea mobilierului și pregătirea echipamentului digital.	3 min
	2.Captarea atenției Se realizează prin prezentarea unui scurt filmuleț cu animale domestice din curtea bunicilor . https://www.youtube.com/watch?v=RC36nSp5SUM	3.5 min
	3.Anunțarea temei și a obiectivelor Antepreșcolarii sunt informați despre tema și obiectivele lecției: „Vom învăța despre animalele domestice , sunetele pe care le scot și foloasele pe care ni le aduc.”	1.5 min
	4.Prezentarea conținutului și dirijarea învățării Se adresează întrebări antepreșcolarilor, pe baza filmulețului vizionat, prin jocul „Cum se numește animalul?” realizat în wordwall de tipul Roată aleatoare. https://wordwall.net/resource/102676789 Educatoarea prezintă jocul și explică modul de	12 min

	interacțiune. Activitatea se desfășoară frontal . Primul animal -educatoarea întreabă : Ce animal este acesta? Copiii sunt încurajați sa răspundă verbal .Se repetă procesul pentru toate animalele expuse. Pentru a descoperi onomatopeele ,se prezintă copiilor o carte realizată în aplicația StoryJumper. https://www.storyjumper.com/book/read/186236821/Sunetele-animalelor-domestice	
	5.Obținerea performanței Se realizează cu ajutorul unui puzzle realizat cu aplicația Jigsawplanet,pe care copiii trebuie să îl reconstituie. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=28db002fca82	5 min
	6.Asigurarea retenției și a transferului Se va realiza cu ajutorul unui chestionar interactiv realizat în wordwall de tipul Multiple choice. https://wordwall.net/resource/102686125	2 min
	7 Evaluarea și încheierea activității Se poartă o scurtă discuție cu copiii :Ce joc ne-am jucat astazi ? Ce animale ați descoperit ? Se fac aprecieri verbale asupra modului în care copiii au participat la activitate. Activitatea se încheie printr-un moment de muzică și mișcare- „Ferma animalelor” https://www.youtube.com/watch?v=-89NcVCE8Sk	3 min
		30 min
Cum voi evalua elevii?		

Metode de evaluare		Evaluare orală ,observare sistematică a modului de interacțiune cu resursa,aprecieri verbale pozitive pentru încurajarea participării.
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare		Recunoașterea vizuală a animalelor expuse.
Spațiuși materiale		Sală de grupă cu acces la internet; Videoproiector
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/my/index.php Aplicația H5P Interactive Book
	Opțional	Wordwall, StoryJumper,JigsawPlanet
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	Dispozitiv de redare (laptop) Dispozitiv de afișare (videoproiector)
	Opțional	
Tip de resurse de învățare		Resursă digitală interactivă H5P
Resurse de Timp / Spațiu		30 de minute/sala de clasă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/my/index.php https://www.youtube.com/watch?v=-89NcVCE8Sk https://wordwall.net/resource/102686125 https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=28db002fca82 https://www.storyjumper.com/book/read/186236821/Sunetele-animalelor-domestice https://wordwall.net/resource/102676789 https://www.youtube.com/watch?v=RC36nSp5SUM (2019); M.E.N-Curriculum pentru educație timpurie, București; (2019); Suport pentru explicitatea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie; Ministerul Educației (2024); Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani; Lelica Tătaru, Adina Glava, Olga Chiș., (2014); Piramida cunoașterii: Pitești, Editura Diamant.		



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

