

TITLUL LECȚIEI	Healthy food for a healthy body!	
Disciplina	Limba engleză	
Informații despre elevi?		
Clasa	5/6	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	11-12 ani/ A1-A2	
Caracteristici speciale ale elevilor	- nivel eterogen de vocabular în limba engleză - curiozitate ridicată, preferință pentru activități dinamice - necesită sprijin vizual (imagini, jocuri) - pot lucra în perechi și în grupuri mici	
Autor profesor		
Nume și prenume ¹	Pințoiu Mihaela	
Școala	Școala Gimnazială Grigore Rădulescu, Bezdead	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Healthy Food for a Healthy Body – alimentația sănătoasă ca factor determinant pentru un organism sănătos.	
Obiective operaționale	- Să identifice și să numească în limba engleză cel puțin 10 alimente sănătoase; - Să clasifice alimentele în categorii: fructe, legume, proteine, carbohidrați, lactate; - Să explice pe scurt de ce anumite alimente sunt benefice pentru organism; - Să identifice rolul nutritiv al alimentelor pentru organism;	
Cuvinte cheie	Healthy, water, food, vitamins, minerals, proteins, carbohydrates, fruit, vegetables, body.	
Metode	Învățare prin joc/ suport vizual/ auditiv cu ajutorul tehnologiei digitale.	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa digitală este creată pentru a veni în sprijinul elevilor pe tot parcursul activității cu tema: Healthy food for a healthy body . Întreaga resursă constă într-o carte interactivă, Interactive Book , realizată cu ajutorul tehnologiei H5P, care cuprinde toate momentele activității de predare- învățare-

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

		evaluare. În realizarea resursei s-au accesat toate conținuturile interactive din tehnologia H5P și au fost selectate cele considerate potrivite nevoilor de învățare ale elevilor, stilurilor acestora și nivelul de limbă, respectiv digital. Pentru activitatea de evaluare au fost folosite atât conținutul interactiv <i>Question Set</i>, cât și platforma de învățare Kahoot(cu care elevii sunt familiarizați). Acest lucru va veni atât în sprijinul elevilor, care au ritm diferit de învățare, dar și a evaluatorului, care are posibilitatea să urmărească progresul fiecărui elev. În plus, elevii pot fi evaluați cu ajutorul tehnologiei digitale, prin joc de tip concurs, această metodă fiind una atractivă pentru ei. Un avantaj al platformei Kahoot este gratuitatea și posibilitatea elevilor de a o accesa ușor cu ajutorul codului/ linkului distribuit de evaluator.
	Scopul si obiectivele resursei	Scopul resursei este de a sprijini elevii în dezvoltarea competențelor lingvistice și digitale prin explorarea temei <i>Healthy food for a healthy body</i>, utilizând activități interactive care să faciliteze învățarea, exersarea și evaluarea cunoștințelor într-un mod atractiv, accesibil și adaptat nevoilor lor individuale. Obiectivele resursei: - Să structureze conținutul temei într-o formă logică, accesibilă și atractivă, care să faciliteze învățarea treptată. - Să ofere activități variate care să acopere toate etapele procesului didactic. - Să ofere profesorului un instrument flexibil, ușor de folosit, care să permită adaptarea ritmului activității la nevoile clasei. - Să faciliteze implicarea activă a elevilor, prin sarcini dinamice și activități care stimulează participarea.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Pentru momentul de captare a atenției elevilor s-a folosit Agamotto , conținutul interactiv din tehnologia H5P. Această etapă a activității se bazează pe tehnica de literație: Văd..., Cred..., Mă întreb...aplicată cu ajutorul	3min.

	conținutului Agamotto. Elevii sunt familiarizați cu tehnica de literație, iar răspunsurile vor conduce către titlul activității și introducerea noului conținut.	
	Prezentarea noului conținut s-a realizat cu ajutorul conținutului interactiv Course Presentation, din tehnologia H5P. Prezentarea este structurată pe slide-uri, în cadrul cărora au fost inserate imagini, unele dintre ele create cu ajutorul inteligenței artificiale(Open AI) și execuții interactive de tip Drag and Drop și Multiple Choice. Cu ajutorul tehnologiei H5P conținutul prezentat este atractiv pentru elevi, facilitându-se astfel asimilarea cât mai multor informații.	20min.
	Momentul de Practice/ Consolidation este realizat cu ajutorul conținutului Interactive Video, din tehnologia H5P. Videoclipul este preluat de pe YouTube(https://www.youtube.com/watch?v=VpfYP2NtHfs) din materialele create pe platforma Twinkl Teaching Resources, sursa fiind citată pentru a fi respectate drepturile de autor. Videoclipul este prelucrat cu ajutorul tehnologiei H5P pentru a adăuga interacțiuni cu elevii, de tipul întrebări Questions, exerciții cu alegere multiplă, Multiple choice, exerciții de tipul potrivire de cuvinte Drag the words, Adevărat/ Fals (True/False), exerciții cu alegere simplă(Single choice), exerciții de completare a spațiilor lacunare(Fill in the blanks).	17min
	Momentul de evaluare a activității Production/ Feedback, s-a realizat de asemenea cu ajutorul tehnologiei H5P, conținut interactiv Question Set, și cu ajutorul platformei de învățare Kahoot(https://kahoot.it/solo/?quizId=b5771387-24f8-4f7a-a0ed-ea96240d9f85&gameMode=nano). Evaluarea reprezintă o scurtă recapitulare a noului conținut predat și este de tip grilă, în formă interactivă. Este o metodă atractivă pentru elevi, pentru că are un randament ridicat, prin care aceștia înregistrează progress.	10min.

Cum voi evalua elevii?

Metode de evaluare	Încurajare/ feedback verbal pe tot parcursul activității(Well done! Good Job!Very well! Etc) Evaluare formativă de tip interactiv cu ajutorul exercițiilor descrise mai sus. Evaluare sumativă realizată cu ajutorul conținutului de evaluare din tehnologia H5P și a platformei Kahoot. Question Set / Kahoot
--------------------	--

Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?

Cunoștințe anterioare	Cunostințe generale despre produse alimentare, alimente sănătoase vs. alimente nesănătoase
Spațiu și materiale	Sala de clasă, tabla interactivă, laptop

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate	Obligatoriu	Conținut interactiv, tehnologia H5P Platforma YouTube Platforma Twinkl Teaching Resouces Platforma Kahoot
	Opțional	Tehnica de literație: Văd... Cred... Mă întreb...
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	Conexiune activă la internet Laptop Tablă interactivă Dispozitive personale ale elevilor(smartphone/tabletă/desktop computer/ laptop computer
	Opțional	Sala de clasă/ laborator de informatică
Tip de resurse de învățare		- Resurse digitale interactive(tehnologia H5P, conținut interactiv, platforme de învățare) - Resurse materiale(tablă, dispozitive digitale, rețeaua de internet) - Resurse audio/video(imagini, videoclip educativ)
Resurse de Timp / Spațiu		- 1 oră/ sala de clasă/laborator de informatică

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

Tehnologia de învățare open source H5P pentru crearea de conținut interactiv

Platforma online YouTube

Platforma de învățare Twinkl Teaching Resouces

Platforma Open AI prin intermediul Chat GPT model de inteligență artificială, folosit în realizarea de imagini.

