

TITLUL LECȚIEI	Animalele de la fermă
Disciplina	Activități de creație și comunicare
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mare, nivel antepreșcolar
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	3 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii din grupa mare, nivel antepreșcolar, Ștrumfii sunt în număr de 20 de copii ce sunt extrem de energici, curioși, și au frecventat creșa de la vârsta de 1 an jumătate. Cunoscut cu toții culorile, animalele și mediul de viață al acestora. Toți sunt sănătoși din punct de vedere fizic și intelectual.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Negrescu Alina Elena
Școala	Grădinița cu program prelungit nr 16, Târgoviște
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Animalele de la fermă
Obiective operaționale	Să denumească animalele din imagine, obiectivul se consideră realizat dacă toți copiii recunosc cel puțin 2 animale din 5. Să reproducă sunetele corespunzătoare animalului respectiv, obiectivul se consideră realizat dacă toți copiii reproduc cel puțin 2 sunete ale animalelor. Să asocieze imaginea mamei animalului cu puiul acestuia, obiectivul se consideră realizat dacă toți copii vor reuși să asocieze cel puțin o imagine din cele 8.
Cuvinte cheie	Animale, fermă, sunete ale animalelor
Metode	Conversația, demonstrația, explicația, exercițiul, jocul didactic.

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Descriere RED <https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=4155>

Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa este creată în H5P și prezintă pe Animalele de la fermă. Această resursă cuprinde o serie de activități desfășurate pe diferite platforme (jisawplanet, story jumper, canva, wordwall). Aceste activități urmăresc dezvoltarea capacității de a recunoaște animalele de la fermă, de a asocia sunetele reproduse de animale cu imaginea lor sau de a corela imaginea mamei cu puiul acestuia.
	Scopul și obiectivele resursei	Scopul lecției - Consolidarea capacității de a denumi animalul și de a reproduce sunetele animalelor domestice. Scopul resursei este de a ajuta alți colegi în desfășurarea unei activități de tip interactiv. Obiectivele urmărite vizează recunoașterea animalelor de către copii și a sunetelor reproduse de acestea, asocierea mamei animalului cu puiul acestuia și de a face diferența dintre animalele sălbatice și cele domestice.
		Țimp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție - pas cu pas organizare și structură	Momentul organizatoric Se crează condiții optime pentru desfășurarea activităților: - aerisirea sălii de grupă; - aranjarea mobilierului și a materialului didactic.	10 min

	Copiii vor fi introduși în sala de grupă, unde vor participa la întâlnirea de dimineață, marcată prin: - Salut; prezență, calendarul naturii. - Stabilirea coordonatelor temporale (anotimp, an, lună, ziua săptămânii); Tranziții: Bat din palme. Captarea atenției se face prin introducerea elementului surpriză un puzzle cu animale de la fermă www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=378c9403c860 La Anunțarea temei și a obiectivelor vom discuta despre ce sunete scot animalele din jocul aplicației Wordwall http://wordwall.net/resource/101904943 La Dirijarea învățării voi prezenta în canva o carte interactivă unde copiii vor trebui să recunoască animalele și sunetele acestora. La Obținerea performanței copiii vor trebui să unească imaginile în care apar animalele și puii lor prin aplicația wordwall matching pairs. http://wordwall.net/resource/101906336 La Asigurarea retenției și a transferului voi prezenta o carte interactivă în aplicația Story jumper ,unde copiii vor trebui sa îl ajute pe fermierul Sam să-și găsească animalele pierdute. https://www.storyjumper.com/book/read/185943481/Fermierul-Sam#page/4 În Încheierea activității se vor face aprecieri individuale și generale de către educatoare. Preșcolarii vor primi aplauze și câte o diplomă creată în canva de “Cel mai bun ajutor de fermier.” https://www.canva.com/design/DAG5J1ENxtQ/iHH_ig6Jzqm66QgcX74YzA/edit	5 min 10 min 15 min 15 min 10 min 5 min

Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Observarea sistematică a comportamentelor antepreșcolarilor	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Antepreșcolarii recunoșteau din anii anteriori care sunt animalele domestice și ce sunete scot acestea.	
Spațiu și materiale	Tablă interactivă, boxă, imagini cu animale domestice	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativu	www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=378c9403c860 http://wordwall.net/resource/101904943 www.canva.com/design/DAG4f-f6m_g/SJlm4fMBct915fOR2BuFRg/view?utm_content=DAG4f-f6m_g&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h938d5256dd http://wordwall.net/resource/101906336 www.storyjumper.com/book/read/185943481/Fermierul-Sam www.canva.com/design/DAG5J1ENxtQ/jHH_ig6Jzqm66QgcX74YzA/edit
	Opțional	
Infrastructură / echipament	Obligativu	Tablă interactivă, internet, laptop
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	Resursă educațională deschisă	
Resurse de Timp / Spațiu	09.00 – 11:30 Activitate integrată pentru o zi	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		

MEC „Curriculum pentru educația timpurie” (Anexa la ordinul ministrului Educației

Naționale nr. 4.694/2.08.2019), 2019

CATALANO, Horațiu, ALBULESCU, Ion, Educație timpurie antepreșcolară, București:

Editura Didactic Publishing House, 2022

Suport de curs Pedagogie digitalizată

Link ...

www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=378c9403c860

<http://wordwall.net/resource/101904943>

www.canva.com/design/DAG4f-f6m_g/SJlm4fMBct915fOR2BuFRg/view?utm_content=DAG4f-f6m_g&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h938d5256dd

<http://wordwall.net/resource/101906336>

www.storyjumper.com/book/read/185943481/Fermierul-Sam

www.canva.com/design/DAG5J1ENxtQ/iHH_ig6Jzqm66QgcX74YzA/edit