

TITLUL LECȚIEI	Recapitulare In lumea poveștilor
Disciplina	Limba si literatura româna
Informații despre elevi?	
Clasa	a II-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	9- 10 ani, nivel primar
Caracteristici speciale ale elevilor	
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Moldoveanu Ana
Școala	Școala Gimnazială sat Tăriceni, comuna Șirna, județul Prahova
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Personaje preferate
Obiective operaționale	La finalul activității, toți copiii vor putea să recunoască personaje din povesti, după ghicitori și după unele replici ale acestora, cel puțin 3 din cele 5 personaje din povești, folosind propriile cuvinte, iar această performanță va fi considerată atinsă dacă cel puțin 4 din 5 elevi vor reuși să o realizeze corect. La finalul activității, cel puțin 4 din 5 copii vor putea să descrie în cel puțin 2-3 propoziții comportamente pozitive dar și negative ale personajelor din povesti, iar această performanță va fi considerată atinsă dacă cel puțin 80% dintre copii vor răspunde corect. La finalul activității, cel puțin 4 din 5 copii vor putea să justifice în cel puțin 2 propoziții ce emoții pot avea personajele din povesti, iar această performanță va fi considerată atinsă dacă 80% dintre copii vor răspunde corect și coerent. La finalul activității, 4 din 5 copii vor putea să explice, în cel puțin 3 propoziții, comportamente concrete care exprimă prietenia cu personajele din povesti, iar această performanță va fi considerată atinsă dacă cel puțin 80% din

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

	copii vor oferi explicații adecvate. La finalul activității, cel puțin 4 din 5 copii vor putea să justifice în cel puțin 2 propoziții trăirile și emoțiile pe care le au în timpul citirii unei povesti.
Cuvinte cheie	Descoperire, colaborare, joc,
Metode	Conversația, Observația, Exercițiul Problematizarea, Povestirea, Audita Aprecierii verbală
Descriere RED (link Curriki) https://studio.frameworkconsulting.com/activity/75832/shared?type=ind	
Descrierea resursei	Descriere narativă Este o prezentare cu 17 slide-uri prin care se urmărește dezvoltarea abilităților socioemoționale ale școlărilor și recunoaștere personajelor din povesti, după ghicitori și după unele replici ale acestora. Primele 2 sliduri au rolul de captare a atenției, folosind o poveste, un cântecel despre vrajitoarea Incultura și un link, cu un cântecelul Vrajiatoarea. Al treilea și al patrulea slide ajută la descoperirea personajelor pozitive și negative din povesti. Slidurile 5,6, contribuie la fixarea informațiilor din povesti, expusă cu ajutorul unei ghicitori. Slidurile 7,8,9,10 vor fi folosite în partea de dirijare a învățării, având ca scop identificarea personajelor din povesti, prin jocul: „Cine sunt eu?” În slidurile 11 și 12 Regatul poveștilor prinde viața și personajele continuă poveștile lor. Al 13 slide personajele mulțumesc copiilor descurcării. Al 14 slide explică ce s-a întâmplat cu vrajitoarea. Al 15 slide conține mesajul de felicitare – feedback. În slidurile 16 și 17 avem filmulețul cu cântecelul: „În lumea basmelor” și bibliografia.

	Scopul si obiectivele resursei	Scopul acestei resurse educaționale create în Curiki Studio este de a dezvolta abilitățile socioemoționale ale școlarilor prin intermediul unei prezentări interactive care facilitează înțelegerea și exprimarea emoțiilor, stimulând totodată interacțiunile pozitive între copii. Activează capacitățile cognitive, emoționale și sociale ale acestora, promovând valori precum, colaborarea și sprijinul reciproc. Obiectivele resursei - Să identifice semnificația globală a mesajului audiat - Sa recunoasca personajelor din povești, după ghicitori și după unele replici ale acestora; - Să clasifice personajele în funcție de caracterul acestora - Să recunoască părți ale unor texte studiate.
	Timp estimat	
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură		Reactualizarea cunoștințelor - Se deschide discuția punând întrebări despre povești: Voua va plac povestile? „Ce înseamnă cartile de povești?” și „Cum vă ajuta povestile viața?”. Profesorul incurajează copiii să comunice și să-și exprime gândurile și sentimentele. Captarea atenției- Captarea se va face cu ajutorul resursei educaționale din Curiki Studio, slide 1 și 2 Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor- Profesorul anunță că astăzi vor intra în lumea minunată a poveștilor, ascultând o poveste tristă, în care o vrajitoare a aduce panica printre personaje. Prezentarea conținutului/ dirijarea învățării- Cu ajutorul slidurilor 3- 10 se fixează informațiilor din povești prin intermediul unei ghicitori și a unor jocuri. După aceasta se poartă o discuție interactivă despre povestile citite și audiate. <i>Care sunt povestile voastre preferate ?</i> Se încurajează dialogul, fiecare copil având

	ocazia să vorbeasca.		
	Asigurarea retenției și a transferului- Întrebările din slide-urile 7,8,9,10 vor ajuta la consolidarea cunoștințelor dobândite. Această activitate își propune să dezvolte abilitatea de comunicare.		
	Evaluarea performanțelor- copiii vor realiza fise de lucru si desene cu personaje din povesti. Încheierea activității- slide 13 si 15 Se vor face aprecieri generale și individuale asupra modului de participare la lecție al copiilor si se va canta cantecelul – slide 16		
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Nivel cognitiv: Cunoastere si intelegere – Itemi semiobiectivi cu raspuns scurt – slide 1 si 2	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Familiarizarea cu povestirile și basmele, înțelegerea structurii acestora (introducere, desfășurare, încheiere). Capacitatea de a alege între personaje pozitive si cele negative. Înțelegerea audierilor si a citirii povestilor si a extragerii moralei di acestea.	
Spațiu și materiale		Acces la tablă interactivă pentru activități interactive, cum ar fi jocuri educaționale sau povesti. Imagini cu personaje din povesti. Markere, creioane colorate, coli de scris. Mediu de învățare confortabil.	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	CURIKI STUDIO, Wordwall	
	Opțional	Google Slides, You tube	
Infrastructură	Obligativ	Tabla interactivă/videoproiector, laptop/computer, sistem audio	

/ echipament	Opțional	Carte poveste/imagini personaje din povesti
Tip de resurse de învățare		Resurse scrise, (cărți, texte, atlase), vizuale (imagini, video), digitale, audio.
Resurse de Timp / Spațiu		45 minute/ sala de clasa
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: Didactica Limbii si Literturii Române – Ed. Polirom, Emanuela Ilie Manual Limba si Literatura Romana, clasa a III- a, Ed.Intuitext, Stefan Păearca, Mirela Mihaiescu 365 de povesti , Ed. Flamingo https://www.youtube.com/watch?v=yvRkEaCWpDw https://www.youtube.com/watch?v=5YxjFhcu9Vc		