

TITLUL LECȚIEI	<i>Sporting moments. The Olympic Games - the good and the not so good</i>
Disciplina	Limba engleză
Informații despre elevi?	
Clasa	a VII-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	13-14 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Nu există
Autor profesor	
Nume și prenume	Deaconu Irina-Dorina
Școala	Școala Gimnazială MATEI BASARAB
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Jocurile Olimpice
Obiective operaționale	● Să ofere informații despre Jocurile Olimpice ● să exerseze ascultarea unui material și citirea unui text ce oferă informații specifice ● Să fie capabili să recunoască diferite sporturi olimpice în fotografii ● Să răspundă la întrebări despre Jocurile Olimpice. https://youtu.be/7sKetlcW1i8 ● Dezvoltarea comunicării, colaborării, gândirii, creativității și preluarea rolului de educator.
Cuvinte cheie	Sport, Jocuri Olimpice, atleți

Metode	4. Predarea/învățarea reciprocă - palete colorate cu întrebări, ecusoane, coronițe	
Descriere RED https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/h5pactivity/view.php?id=17248		
Descrierea resursei	Descriere narativă	"Predarea/învățarea reciprocă" cu palete colorate, ecusoane și coronițe este o tehnică interactivă unde copiii experimentează rolul de profesor prin studierea unui text/imagini, elaborarea de întrebări (ce, cine, unde, de ce), organizarea în grupuri pentru a discuta și a formula răspunsuri, folosind simboluri vizuale (palete)

		pentru a-și exprima ideile, stimulând astfel comunicarea, cooperarea și gândirea critică.
	Scopul și obiectivele resursei	● Învățare centrată pe elev: Elevii devin facilitatori ai învățării, nu doar receptori de informații, prin preluarea rolului de profesor. ● Consolidarea cunoștințelor: Explicarea conceptelor altora ajută la fixarea propriei înțelegeri. Obiective principale: Paleta cu Întrebări: Să învețe să formuleze întrebări cheie (înțelegere, analiză, sinteză) despre un subiect, încurajând curiozitatea și adâncirea cunoștințelor. Pe scurt: Metoda transformă predarea într-un joc de rol (elevi-profesori-colegi), folosind culorile și etichetele pentru a structura sarcinile de predare, întrebare și evaluare/recunoaștere.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție - pas cu pas organizare și structură	Introducere: Se prezintă tema centrală (pe o stea mare).	5 min.
	Formarea grupurilor: Copiii (5-6) extrag întrebări de tipul "Ce, Cine, Unde, Când" și se organizează în grupuri, fiecare copil fiind responsabil cu o întrebare.	10 min.
	Elaborarea: Grupurile colaborează pentru a elabora răspunsurile la întrebările extrase, utilizând paletel, ecusoanele (pentru a marca ideile cheie), coronițele (pentru a indica un răspuns/grup de răspunsuri).	25 min.
	Pe scurt: Metoda transformă predarea într-un joc de rol (elevi-profesori-colegi), folosind culorile și etichetele pentru a structura sarcinile de predare, întrebare și evaluare/recunoaștere.	10 min.
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Feedback imediat: Elevii primesc feedback instantaneu, iar educatorul înțelege cine are nevoie de sprijin suplimentar. Gamificare: Transformă procesul de evaluare într-o activitate distractivă, reducând anxietatea și crescând implicarea, specifică metodologiei moderne de predare-învățare.	

Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?

Cunoștințe anterioare	Să cunoască lucruri despre acest eveniment sportiv internațional
Spațiu și materiale	Sala de clasă, afișe, fotografii, tabla interactivă, cartonașe cu întrebări

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate	Obligatoriu	Digital: Canva/Crello: Pentru designul paletelor/întrebărilor digitale. PowerPoint Slides: Crearea de prezentări interactive cu cartonașe digitale.
	Opțional	Aplicații de înregistrare audio/video (Flipgrid/Padlet): Pentru ca elevii să-și pună întrebări sau să răspundă în format digital
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	Palete/Cartonașe colorate: Bază, carton colorat, hârtie, creioane, markere, foi A4. Întrebări: Pregătite de educator, pot fi scrise, pictate, sau înregistrate (pentru aplicații digitale).
	Opțional	Ecusoane/Simboluri: Imagini cu simboluri printate, laminat, sau desene.
Tip de resurse de învățare	Materiale vizuale: Imagini, ilustrații.	
Resurse de Timp / Spațiu	1 oră de curs (50 de minute). Sala de clasă	

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

"Cum gândesc campionii în sport și în viață" - de Dr. Bob Rotella, Bob Cullen

"Lasă-ți mintea să alerge", de Deena Kastor

"Nadia și securitatea", de Stejărel Olaru

"Provocarea înălțimilor", de Edmund Hillary

METODE ȘI TEHNICI DE ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ, Prof. Samaru Petruța, Colegiul „Ștefan Iuliescu” Călărași

"Reciprocal teaching of comprehension-fostering activities. **Cognition & Instruction**", 1(2) 117-14, Palincsar, A. S., & Brown, A. L. (1984).

"Reciprocal thinking, metode didactice, strategii de învățare interactivă", Palincsar, A. S., & Brown, A. L.,