

TITLUL LECȚIEI	POVESTEA PUNGUȚA CU DOI BANI
Disciplina	Domeniul limbăși comunicare-Educarea Limbajului
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa Mare
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	Nivel II -5-6 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii sunt dezvoltati corespunzător nivelului de vârstă în care se încadrează.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Marin Mihaela
Școala	Școala Gimnazială Costeștii din Vale/Structura Grădinița cu Program Normal Nr 2 Merișu.
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Povestea Punguța cu doi bani.
Obiective operaționale	<p>O1 să asculte cu atenție povestea pentru a sesiza firul epic al acesteia;</p> <p>O2 să răspundă la întrebările adresate de educatoare, privind conținutul poveștii.</p> <p>O3 să aleagă răspunsul corect pentru fiecare întrebare din cadrul jocului interactiv;</p> <p>O4 să găsească prechea potrivită fiecărui personaj, pe baza cartonașelor descoperite din cadrul jocului.</p>
Cuvinte cheie	Moșul, baba, vizitiul, boierul, cocoșul, găina, punguța cu doi bani.
Metode	Audierea poveștii, povestirea, observația, explicația, conversația, demonstrația, jocul.
Descriere RED (link Curriki)...	

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Descrierea resursei	<p>Descriere narativă</p> <p>Educatorea va preciza numele povești: „Povestea Punguța cu doi bani „ și voi folosi resursa digitală creată care cuprinde sarcinile copiilor: să asculte cu atenție „Povestea Punguța cu doi bani „ pentru a o putea repovesti, dar și să urmărească imaginile din video, deoarece la final vor avea de răspuns la diferite întrebări și vor juca, diferite jocuri interactive .</p> <p>Resursa creată cuprinde instrumente de tipul: Link, Multiple Choice, True/Fals Question Image , Video, Memory Gam,jigsawplanete, wordwall.</p> <p>Anunțarea temei se va realiza prin intermediul unui puzzle cu imaginea povești, vor descoperi piesele de puzzle si de acolo vor descoperii ce poveste vor asculta. Cu ajutorul instrumentului video, copiii vor asculta povestea și vor fi implicați activ, urmând ca la finalul poveștii, să răspundă la întrebările din resursa red „Cum s-a numit povestea ?, Care sunt personajele din poveste?, Ce a găsit cocoșul pe drum în timp ce mergea? . Pentru fixarea cunoștințelor se va folosi jocul realizat în resursa red True/False Question, unde preșcolarii vor alege răspunsul corect la întrebări și vom continua cu un alt joc interactiv pe WordWall, iar la obținerea performanței să găsească perechea potrivită fiecărei imagini prin instrumentul de tip Memory Game. În incheierea activității este folosit un videoclip cu o melodie pe baza căruia copiii se vor bucura și se vor distra.</p>	
	<p>Scopul si obiectivele resursei</p> <p>Dezvoltarea capacității copilului de a asculta cu atenție o poveste, în vederea îmbogățirii vocabularului.</p>	
		Timp estimat
	<p>Momentul organizatoric</p> <p>Se vor asigura condițiile necesare pentru desfășurarea optimă a activităților: -aerisirea sălii de grupă;</p>	1 min

	<ul style="list-style-type: none"> -aranjarea mobilierului; -aranjarea materialului didactic în ordinea folosirii lui; -organizarea colectivului. 	
	<p>Captarea atenției</p> <p>Educatorea aduce un puzzle cu povestea care urmează să fie ascultată . Copiii sunt întrebați dacă recunosc povestea, dacă au mai ascultat această poveste. Se creează un climat de curiozitate și bucurie.</p>	1min
	<p>Reactualizarea cunoștințelor</p> <p>Educatorea adresează întrebări generale legate de animale și păsări de curte.</p> <p>Ce am în imagine? Recunoașteți această imagine? Ce credeți că vom face azi?</p>	1 min
	<p>Anunțarea temei și a obiectivelor</p> <p>Astăzi vom vorbi despre animale și păsări de curte. Le vom observa, vom învăța cum se numesc și ce ne dă aceste animale și cum le putem folosi.</p> <p>După observarea imaginii cu puzzle vor descoperi ce poveste vor asculta.</p> <p>Obiectivele sunt anunțate și formulate pe înțelesul preșcolărilor de la grupă.</p>	2 min
	<p>Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</p> <p>Copiii vor fi anunțați că vor asculta o poveste care va fi pusă cu ajutorul tablei interactive și că vor trebui să fie atenți.</p> <p>Povestea se numește „Povestea Punguța cu doi bani”.</p> <p>Pe parcursul povestirii voi explica copiilor dacă nu cunosc unele expresii și cuvinte folosite în poveste. (dihanie).</p> <p>Se va urmări succesiunea momentelor din poveste pentru a putea răspunde la finalul videoclipului la întrebările folosite în resursa red.</p> <p>La finalul videoclipului(povestiri) voi explica proverbul acestei povești (lauda de sine, nu miroase a bine).</p>	10 min

		Chiar dacă ai merite reale, este mai bine ca alții să le observe și să le aprecieze, nu să te lauzi singur.	
		<p>Fixarea cunoștințelor</p> <p>Pentru fixarea cunoștințelor voi folosi mai multe jocuri interactive , unde copiii vor raspunde la întrebările puse de către cadrul didactic.</p> <p>Jocul realizat în resursa red True/False Question, unde preșcolarii vor alege răspunsul corect la întrebări și vom continua cu un alt joc interactiv pe WordWall(cine se află în imagine).</p>	7 min
		<p>Obținerea performanței și asigurarea feedbackului</p> <p>Această etapă se realizează printr-un joc: „Găsește perechea potrivită pentru fiecare imagine” prin instrumentul de tipul Memory Game.</p>	3 min
		<p>Încheierea activității</p> <p>În încheierea activității voi face aprecieri generale și individuale asupra comportamentului copiilor și asupra participării acestora la activitățile desfășurate.</p> <p>Iar ca moment de încheiere vom asculta împreună cântecul “ Unchiul meu are în curte” .</p>	5 min
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Observația, conversația, analiza răspunsurilor copiilor, comportament nonverbal, analiza produselor activității	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Preșcolarii grupei mari au un bagaj de cunoștințe specific nivelului de vârstă. Au mai ascultat alte povești asemănătoare celei prezentate .	
Spațiu și materiale		Această activitatea se desfășoară în sala de grupă. Materiale didactice: Tabla interactivă, resursă creată în, cartea interactivă , wordwall, jigsawplanet și cele de pe youtube.	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligatoriu	Aplicații create în wordwall, jigsawplanet, video, H5P - cartea interactivă de pe platforma Edis Ped în care s-a realizat resursa.	

	Opțional	
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	Conectare la internet, tablă interactivă.
	Opțional	
Tip de resurse de învățare		RED-resursă educațională deschisă
Resurse de Timp / Spațiu		30 minute/ sala de grupă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
<p>MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE - Curriculum pentru educație timpurie, 2019, Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019;</p> <p>Manual de utilizare H5P - Utilizarea H5P pentru a adăuga interactivitate într-un curs Moodle, Dr. Anca MUSTEA eLearning & Software, Platforma Edis Ped;</p> <p>Neagu, M. & Tomulețiu, E. (2021), Tehnologii moderne în grădiniță - Ghid de bune practici, București: Editura Didactică și Pedagogică. (Ghid pentru integrarea tehnologiei în activitățile cu preșcolarii)</p> <p>Nacu, C. & Vlăduț, C. (2020), Didactica activităților integrate în grădiniță, Cluj Napoca: Presa universitară clujeană (Lucrare de specialitate pentru organizarea integrată a conținuturilor și abordări moderne în învățământul preșcolar)</p>		