




<b>TITLUL LECȚIEI</b>	Vrei să fii prietenul meu? de Eric Carle	
<b>Disciplina</b>	Comunicare în limba română-lectură	
<b>Informații despre elevi?</b>		
<b>Clasa</b>	I	
<b>Intervalul de vârstă și nivelul elevilor</b>	7-8 ani Nivel mediu	
<b>Caracteristici speciale ale elevilor</b>	Grupul clasei este eterogen din punct de vedere al ritmului de lucru.	
<b>Autor profesor</b>		
<b>Nume și prenume<sup>1</sup></b>	Nedelcu Anda	
<b>Școala</b>	Școala Gimnazială Grigore Rădulescu, Bezdead	
<b>Accentul în învățare al lecției?</b>		
<b>Subiectul lecției</b>	Vrei să fii prietenul meu? de Eric Carle	
<b>Obiective operaționale</b>	<p>La sfârșitul activității elevii vor fi capabili:</p> <p>O 3.1.1.- să completeze cuvântul cu silaba potrivită pentru a obține denumirea unor animale întâlnite în text; (obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev obține un cuvânt corect din cele trei date)</p> <p>O 3.1.2.- să unească corespunzător imaginea cu reprezentarea grafică a numărului de silabe; (obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev unește trei imagini cu reprezentarea grafică corectă, din cele șapte imagini date)</p> <p>O 3.2.1.- să identifice personajele din textul studiat; (obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev identifică corect patru denumiri de animale din cele șapte corecte)</p> <p>O 3.2.2.- să identifice cel puțin un titlu potrivit pentru textul citit</p> <p>O 3.2.3.- să formuleze răspunsuri orale la întrebări despre conținutul textului citit; (obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev formulează cel puțin un răspuns).</p>	
<b>Cuvinte cheie</b>	animale, prieten, căutare, singur, șoricel.	
<b>Metode</b>	conversația, explicația, exercițiul, săculețul cu surprize, lectura predictivă( metoda predicțiilor), Aplicații digitale- Interactive Book , Collage, Image Hotspots, Interactiv video, Course Presentation, Mark the words, Wordart .	
<b>Descriere RED (linkH5P)...</b>		
<b>Descrierea resursei</b>	Descriere narativă	Resursa reprezintă un material <b>Digital Interactive Book</b> în care s-au folosit mai multe aplicații digitale: Collage, Image Hotspots, Interactiv video, Course Presentation, Mark the words, Wordart. Acestea sunt adaptate la nivelul de înțelegere și cunoaștere al elevilor, respectând conținuturile din

<sup>1</sup> Declar pe propria răspundere că această resursă este originală





	<p>aflând astfel personajul principal .Se realizează astfel legătura dintre personajul principal din poveste și cel din videoclip. ȘORICELUL</p> <p>Află care este personajul principal și fac predicții despre text.Titulul îl vor descoperi după ce se derulează toată povestea.</p> <p>Prezintă imaginea autorului și câteva informații despre acesta.</p>	2 min.
	 <p><b>2. Realizarea sensului</b></p> <p>-Informez elevii asupra conținutului învățării și asupra nivelului performanțelor așteptate, pe înțelesul lor.</p> <p>-Cu ajutorul aplicației <b>Course Presentation</b> elevii vor face predicții pe text/imagine pentru povestea ilustrată „Vrei să fii prietenul meu?” de Eric Carle. Fiecare elev primește o fișă cu un tabel în care se regăsesc toate cele 15 slid-uri, având ca sarcină de lucru scrierea de predicții pentru fiecare imagine.Oral vor explica ce i-a determinat să facă acele predicții.</p> <p>Se va începe cu cel de-al doilea slide pentru a nu se vedea titlul poveștii.(Elevii vor avea de descoperit la final titlul) .Citirea fragmentelor se va realiza de către învățător și elevi.</p> <p>- Voi prezenta pe rând slid-urile, adresez elevilor întrebări referitoare la fragmentul citit, explic cuvintele necunoscute,elevii despart cuvinte în silabe.</p> <p>Se va continua povestea, iar elevii nu vor vedea în întregime cu cine se întâlnește șoricelul. Aceasta e modalitatea prin care îi provoc pe elevi să facă predicții, presupuneri asupra personajului cu care se va întâlni șoricelul, sub forma întrebărilor: „Cu ce animal credeți că se întâlnește șoricelul , văzându-i doar coada?”De ce crezi? Elevii fac predicții, ghicind după coadă animalul.Se adresează întrebări referitoare la fragmentul citit. Se repetă până la terminarea prezentării.</p>	20 min.

	<p>Se descoperă mesajul textului.</p>  <p><b>Mesajul meu</b> <b>"IUUUUBIȚI-VĂ MUUUULT, FIȚI PRIETENI MEREU!!!!!"</b> <b>"PRIETENUL LA NEVOIE SE CUNOAȘTE!"</b></p> <p>Toate denumirile de animale întâlnite în text sunt scrise la tablă, elevii le citesc și le despart în silabe.(frontal)</p>	5 min.
	<p><b>3.Reflecția</b> Cu ajutorul aplicației <b>Wordart</b> fiecare elev scrie un titlu potrivit textului.</p>  <p><b>Evaluare formativă</b> În încheiere se prezintă prima imagine a textului unde se află scris numele poveștii și se premiază elevul care a scris titlul cel mai apropiat de cel real. Se discută despre prietenie. Temă pentru acasă: Scrie trei calități pe care le are sau dorești să le aibă prietenul tău.Dacă dorești, desenează-l! Spor!!!</p>	10 min.
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Evaluarea se face prin rezolvarea celor 3 itemi propuși în fișa de evaluare realizată cu ajutorul aplicației <b>Mark the Words</b> precum și prin observarea sistematică a comportamentelor elevilor, cât și a răspunsurilor date pe parcursul activității desfășurate.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Elevii dețin cunoștințe despre animale din lecțiile anterioare, din poveștile și videoclipurile prezentate .Elevii citesc scurte povești în cadrul proiectului de literație Povești pieptănate, programul Toată Dâmbovița citește, programul de învățare remedială, dar și alte activități extracurriculare.	

Spațiu și materiale		sala de clasă, 14 elevi -laptop, tablă interactivă, fișe de lucru, cartea de citit, fișe de lucru, stilou, creioane
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	- <b>H5P INTERACTIV</b> (material <b>Digital Interactive Book</b> în care s-au folosit mai multe aplicații digitale: Collage, Image Hotspots, Interactiv video, Course Presentation, Mark the words, Wordart.
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	- laptop, tablă interactivă, tablete -internet,electricitate
	Opțional	
Tip de resurse de învățare		-Resurse digitale(material <b>Digital Interactive Book</b> în care s-au folosit mai multe aplicații digitale: Collage, Image Hotspots, Wordart, Interactiv video, Course Presentation, Mark the words). -resurse materiale: fișă predicții, culori, stilou, săculeț de pânză, jucării de pluș, eșarfă.
Resurse de Timp / Spațiu		Timp necesar: 45 minute Sala de clasa
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
<b>BIBLIOGRAFIE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programa școlară pentru disciplina COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a Aprobata prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013” ,București.</li> <li>• Platforma MOODLE</li> <li>• videoclip youtube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mJ4gKV55b78">https://www.youtube.com/watch?v=mJ4gKV55b78</a></li> <li>• <a href="https://pedagogie.digitala.unibuc.ro/moodle/pluginfile.php/644/block_html/content/Manual%20H5P.pdf">https://pedagogie.digitala.unibuc.ro/moodle/pluginfile.php/644/block_html/content/Manual%20H5P.pdf</a></li> <li>• <a href="https://view.livresq.com/view/60b77e0ef1e99e0007c7e897/#vrei_s%C4%83_fii_prietenul_meu_dup%C4%83_e">https://view.livresq.com/view/60b77e0ef1e99e0007c7e897/#vrei_s%C4%83_fii_prietenul_meu_dup%C4%83_e</a></li> <li>• <a href="https://www.didactic.ro/materiale-didactice/povestea-ppt-vrei-sa-fii-prietenul-meu-de-eric-carle">https://www.didactic.ro/materiale-didactice/povestea-ppt-vrei-sa-fii-prietenul-meu-de-eric-carle</a></li> </ul>		