

TITLUL LECȚIEI	„AVENTURILE LUI MĂRUCEL ȘI PRIETENII VITAMINOȘI” – Descoperim beneficiile fructelor și legumelor
Disciplina	Domeniul Științe (Cunoașterea mediului) integrat cu Domeniul Limbă și Comunicare
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mijlocie
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	4-5 ani (Nivel I). Nivelul de dezvoltare este specific vârstei preșcolare, cu un stadiu preoperațional de gândire, bazat pe percepție vizual-auditivă și manipulare concretă.
Caracteristici speciale ale elevilor	Grupă cu abordare incluzivă. Preșcolarii cu CES necesită suport vizual și concret-intuitiv adițional, fragmentarea sarcinilor, extinderea timpului de procesare a informației (wait-time) și sprijin prompt (prompting fizic sau vizual) pentru a interacționa cu mediul digital sau cu sarcinile asociate.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	MORARU MIRELA
Școala	Școala Gimnazială „Emil Atanasiu” / Structură Grădinița P.N. Garoafa

¹ Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră

Accentul în învățare al lecției?

Subiectul lecției	Recunoașterea fructelor și legumelor și conștientizarea importanței vitaminelor pentru creștere și sănătate.	
Obiective operaționale	O1: Să identifice și să denumească personajele principale (Mărucel, Morcovel, Cireșica, Banana) pe baza suportului vizual și auditiv. O2: Să asocieze consumul de fructe și legume cu noțiunea de „vitamine”, selectând răspunsul corect în cadrul aplicației. O3: Să utilizeze interfața digitală (sau jetoanele fizice, în cazul copiilor cu CES) pentru a rezolva cerințele de tip alegere unică, multiplă și adevărat/fals. O4: Să comunice propriile preferințe alimentare, formulând răspunsuri scurte la întrebările adresate.	
Cuvinte cheie	Fructe, legume, vitamine, alegeri sănătoase, poveste interactivă, educație digitală, CES, incluziune.	
Metode	Conversația euristică, explicația, observația dirijată, învățarea bazată pe joc (game-based learning), instruirea asistată de calculator.	
Descriere RED	Material video interactiv multimedia, îmbogățit cu un strat de evaluare formativă de tip H5P (sau similar), care întrerupe fluxul video pentru a solicita input din partea utilizatorului.	
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa prezintă aventura animată a personajului Mărucel, care își prezintă prietenii (Morcovel, Cireșica, Banana). Elementul inovator constă în introducerea unor checkpoint-uri educaționale (ex. recunoașterea personajului la secunda X, identificarea prietenilor printre distractori, confirmarea veridicității afirmației despre consumul de vegetale la minutul 1:50), transformând o simplă vizionare într-un act activ de învățare.

	Scopul si obiectivele resursei	Facilitarea învățării active; reținerea rapidă a noțiunilor prin feedback imediat; captarea și menținerea atenției, aspect fundamental pentru vârsta preșcolară și pentru copiii cu cerințe speciale. ADAPTAREA CURRICULARĂ PENTRU COPIII CU C.E.S. Pentru a asigura incluziunea și participarea activă a preșcolarilor cu CES (în funcție de specificul nevoilor - tulburări de spectru autist, întârzieri în dezvoltarea limbajului, deficit de atenție etc.), activitatea se adaptează astfel: 1. Adaptări ale conținutului și sarcinilor (Cognitiv / Limbaj): • Simplificarea opțiunilor de răspuns: Dacă aplicația permite, pentru copilul cu CES se va oferi o variantă cu doar două opțiuni de răspuns la întrebările cu alegere multiplă (ex. doar un răspuns corect și unul evident greșit). • Întrebări închise: La discuția finală, în loc de „Care este preferatul tău?”, se va formula o întrebare cu răspuns binar: „Îți place mărul? (Da/Nu)”, pentru copiii cu dificultăți de exprimare. 2. Adaptări ale mediului și materialelor (Senzorial / Vizual): • Suport vizual concret: Utilizarea unor jetoane tipărite sau a unor replici 3D (jucării) reprezentând personajele (un măr, un morcov). Când videoclipul se oprește la o întrebare, copilul cu CES poate arăta jetonul fizic corect, în loc să selecteze pe ecran, reducând astfel presiunea digitală. • Controlul stimulilor: Vizionarea se face la un volum mediu, fără alte zgomote de fond în clasă, pentru a preveni supraîncărcarea senzorială.
--	---	---

		3. Adaptări de proces / Sprijin oferit (Motric / Atențional): • Asistență promptă (Prompting): Cadrul didactic sau facilitatorul va oferi sprijin fizic (tehnica <i>hand-over-hand</i> / mână pe mână) sau indicare vizuală clară (cu degetul) către zona de pe ecran unde se află răspunsul corect, retrăgând treptat sprijinul pe măsură ce copilul devine independent. • Fragmentarea sarcinii și timp de așteptare: Timpul alocat pentru pauzele din videoclip (setat în H5P) va fi prelungit manual dacă este necesar. Copilului i se va oferi un timp de procesare a informației mai lung (regula celor 5-10 secunde de așteptare după adresarea întrebării). • Pauze motorii: Dacă videoclipul este prea lung pentru capacitatea de concentrare a copilului, se va introduce o pauză scurtă, în care acesta poate atinge sau manipula fructele de jucărie, înainte de a relua proiecția.
		Timp estimate 15-20 minute (incluzând pauzele pentru rezolvarea itemilor interactivi și timpul de procesare pentru copii cu CES).

Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Captarea atenției (Moment organizatoric): Așezarea preșcolarilor în semicerc, în fața ecranului. Educatoarea prezintă un element surpriză (un măr real) și lansează provocarea vizionării poveștii lui Mărucel.	3-5 minure
	Desfășurarea activității (Dirijarea învățării): Se rulează resursa interactivă. - La prima oprire, copiii sunt invitați, pe rând, să recunoască personajul (Mărucel). Pentru copiii cu CES, educatoarea oferă opțiunea de a arăta mărul real sau jetonul, în locul atingerii ecranului, validând astfel răspunsul. - Se continuă vizionarea până la selectarea „prienilor vitaminoși” (atenție distributivă și discriminare). - La întrebarea despre „Vitamine”, se fixează conceptul central al lecției. - La secvența de Adevărat/Fals (min. 1:50-2:00), copiii verbalizează și confirmă importanța consumului de legume colorate.	10 minute
	Fixarea cunoștințelor și obținerea performanței: La apariția pop-up-ului text de la final (min 2:22), activitatea se mută de pe ecran în grup. Educatoarea facilitează o discuție liberă pornind de la întrebarea generată de resursă: „Care sunt fructele voastre preferate?”.	2-5 minute

Metode de evaluare	Evaluare formativă continuă prin observare sistematică a comportamentului; analiza răspunsurilor oferite în punctele de interacțiune video; aprecieri verbale individuale (întăriri pozitive).	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Vocabular elementar legat de alimente; recunoașterea culorilor de bază; familiarizarea prealabilă cu regulile de ascultare a unei povești și așteptarea rândului.	
Spațiu și materiale	O sală luminoasă, dar cu posibilitatea de a controla lumina naturală pentru o bună vizibilitate a ecranului. Scăunele în semicerc. Materiale de suport fizic pentru adaptarea CES (jetoane cu personaje din videoclip, fructe/legume jucărie/reale).	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Browser web actualizat (pentru rularea interactivului). Platforma de rulare a RED-ului.
	Opțional	Instrumente de screen-mirroring (dacă se proiectează de pe dispozitiv mobil).
Infrastructură/ echipament	Obligativ	PC/Laptop, Tablă interactivă (Smartboard) sau Videoproiector cu ecran de proiecție, sistem audio (boxe) cu volum reglabil.
	Opțional	Mouse wireless / pointer prezentator pentru o manevrare facilă din mijlocul copiilor.

**Tip de resurse
de învățare**

Resursă digitală vizual-auditivă, conținut interactiv multimedia

**Resurse de
Timp / Spațiu**

20 minute, în sala de grupă, organizată frontal pentru vizionare și apoi în cerc pentru discuții.

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

Managementul stimulilor: Reglarea volumului video pentru a nu crea disconfort senzorial copiilor cu CES.

Flexibilitate: Dacă timpul de menținere a atenției grupului scade, vizionarea se poate segmenta prin introducerea unei scurte tranziții cu mișcare (ex. imităm cum mușcăm dintr-un măr crocant) înainte de a relua povestea.

BIBLIOGRAFIE:

- Ministerul Educației Naționale (2019) - *Curriculum pentru educația timpurie*.
- Ghiduri metodologice de aplicare a principiilor educației incluzive și de integrare a instrumentelor digitale în grădiniță.