

Proiect didactic

JUDEȚUL SIBIU

Unitatea de învățământ: Liceul Teoretic „Constantin Noica” Sibiu

Clasa: I A

Propunător: Jugar Gabriela Mirela

Data: 8.11.2018

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Comunicare în limba română

DISCIPLINE INTEGRATE: DP, MEM, AVAP

Unitatea tematică: U.3. Muncim, învățăm, ne jucăm

Subiectul: Muncim și povestim

Tipul lecției: consolidare de cunoștințe

Scopul lecției: Receptarea de mesaje scrise și orale, redactarea de mesaje, în diverse contexte de comunicare, prin utilizarea tehnicilor specifice e-learning;

Proiectarea este în acord cu programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română, aprobată prin ordinul ministrului educației naționale nr r. 3418/19.03.2013

Prezenta activitate este aplicație ca urmare a participării la cursul ”Inovații curriculare în învățământul primar”, în vederea evaluării finale.

Competențe generale vizate:

CLR

1.Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;

2.Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare

DP

2.Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și adulți cunoscuți

MEM

4.Generarea unor explicații simple prin folosirea unor elemente de logică

AVAP

1.Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare

Competențe specifice vizate:

1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral, pe teme accesibile, rostit cu claritate;

1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj rostit cu claritate;

1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute;

- 2.2. Transmiterea unor informații prin intermediul mesajelor simple;
- 2.4. Exprimarea propriilor idei referitoare la contexte familiare, manifestând interes și încredere în sine;
- 4.1. Scrierea literelor de mână;

Competențe activate:

Dezvoltare personală:

- 2.2. Identificarea regulilor de comunicare în activitatea școlară;

Matematica și explorarea mediului:

- 4.2. Identificarea unor consecințe ale unor acțiuni, fenomene, procese simple;

Arte vizuale și abilități practice

- 1.1. Sesizarea elementelor de detaliu ale unui mesaj vizual simplu, exprimat printr-o varietate de forme artistice.

Obiective operaționale:

- O1- să recunoască litera „r” de mână în diverse cuvinte și propoziții date;
- O2- să identifice diverse personaje din imagini date;
- O3- să formuleze enunțuri simple, corecte, coerente, referitoare la povești cunoscute;
- O4- să citească în ritm propriu, corect, conștient silabe, cuvinte, propoziții ;
- O5- să se conecteze la wifi pentru a intra online în aplicația Kahoot.it;
- O6- să rezolve unele probleme la jocurile pe computer, în care instrucțiunile sunt oferite verbal (folosirea aplicației Kahoot.it)
- O7- să asocieze litera învățată cu imaginile potrivite în aplicația Kahoot.it;

Strategie didactică:

- ❖ **Resurse procedurale:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, munca independentă, joc didactic.
- ❖ **Resurse materiale:** manualul în format digital, fișe de lucru, alfabetare, fișe, creioane colorate, laptop, telefoane mobile, tablete video-proiector, router (wifi, kahoot.it), <https://kahoot.it/>.
- ❖ **Forme de organizare:** frontală, individuală.
- ❖ **Durată:** 45 min.

BIBLIOGRAFIE:

1. Curs formare: ”Inovații curriculare în învățământul primar”
2. MECTS -, „Programa pentru disciplinele Comunicare în limba română, Dezvoltare personală, Matematică și explorarea mediului, Arte vizuale și abilități practice, aprobată prin ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/19.03.2013”, București, 2013, <https://www.edu.ro/> ;
3. Didactica „Comunicare în limba română” și „Limba și literatura română” din învățământul primar, de Vasile Molan;
4. Manualul : Comunicare în limba română – EDP-autori; Cleopatra Mihăilescu, Tudora Pițilă, MEN, 2018, <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20I/Comunicare%20in%20limba%20romana/EDP/>.

Nr. crt.	Etapele lectiei	Conținutul informațional, activități de învățare	Strategie didactică			Evaluare formativă - metode si instrumente
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
1.	Moment organizatoric	<p>- Asigur climatul necesar desfășurării orei de comunicare în limba română în bune condiții.</p> <p>- Pregătesc materialele didactice necesare .</p> <p>Întâlnirea de dimineață: salutul, prezența,calendarul naturii, mesajul zilei.</p> <p>„<i>Haideți să ne adunăm, Un semicerc să formăm. Colegii să-i salutăm: Bună dimineața!</i>”</p> <p>„După ce ne-am adunat/și frumos ne-am salutat/Colegii ne-am întâlnit/Oare cine n-a venit?”</p> <p>Completăm calendarul naturii.</p>	conversația	Calendarul naturii	frontal	Aprecieri verbale
2.	Captarea atenției	<p>-Prezentarea unor imagini din povești cunoscute din aplicația https://kahoot.it fără a fi nevoiți să se conecteze încă, răspunsurile orale vor apărea pe ecranul videoproietorului.</p> <p>-Discuții pe marginea imaginilor vizionate</p> <p>-Alcătuirea unor propoziții referitoare la personaje preferate.</p>	Explicația Conversația Jocul didactic	Video Proiector Prezentare Imagine aplicația Kahoot.it	Frontal Pe grupe	Observarea
3..	Anunțarea temei și a obiectivelor	Explic obiectivele vizate pe înțelesul elevilor, insistând asupra faptului că activitatea se va desfășura folosind manualul digital și se va încheia folosind aplicația Kahoot.it(https://kahoot.it) printr-un Quizz.	Explicatia	Imaginea din manual Imagine aplicația Kahoot.it	Frontal	
4.	Dirijarea învățării	<p>-Se rezolvă și verifică exercițiile din manual</p> <p>- Se prezintă desene cu diverse imagini din povești și solicit elevii să descopere povestea și personajul principal.</p> <p>- Se prezintă exercițiile din manualul digital. https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20I/Comunicare%20in%20limba%20romana/EDP/</p> <p>- Se citesc câteva fragmente din diverse povești</p>	Conversația Observația Exercițiul	Video Proiector Prezentare Manual digital	Frontal Individual	Aprecieri verbale Verificarea răspunsurilor

		<p>cunoscute;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elevii primesc o fișă individuală de lucru pentru consolidarea literei „r” de mână. -Colorează litera r apoi scriu în dreptunghi cifra corespunzătoare numărului de litere găsite; - Încercuiesc doar litera „r” în cuvinte date: ar, re, era, rar, aer, mure, ram, mare; Ana are mere. Ea e mare. Rică nu știa să zică. Râu, rățușcă, rămurică. - le voi solicita elevilor să rostim poezioara „Rică nu știa să zică”- Mălina Cajal, pentru jocul de pronunție. - transcriu propoziția dată: <p style="text-align: center;">Emi are mere.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La finalul fișei de lucru elevii vor colora personajul principal din povestea „Rățușca cea urâtă”. -Le voi cere elevilor să-mi menționeze alte personaje principale ale căror nume, în scrierea lor, conțin litera „r”. <p>Explic elevilor denumirea Quizz și o scriu pe tablă.</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Observația dirijată</p>	<p>Prezentarea imaginilor, manualului digital la video proiector</p> <p>Manualul digital</p>	<p>Individual</p> <p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Aprecieri verbale</p>
5.	Asigurarea retenției și transferului	<ul style="list-style-type: none"> - Fiecare elev se va conecta prin wifi pe tabletă/telefon, vor deschide aplicația Kahoot.it, vor introduce un nickname la deschiderea aplicației, vor tasta pin-ul și vor începe Quizz-ul: „Știu povestea!” - 10 fragmente rătăcite din povești cunoscute își vor căuta titlul prin aplicația Kahoot.it. - Își apreciază răspunsurile 	<p>Observația dirijată</p>	<p>Video-proiector Laptop Telefonul mobil aplicația Kahoot.it</p>	<p>Individual</p>	<p>Verificarea răspunsurilor</p>
6.	Activitate recreativă	<p>-Se rezolvă labirintul-fișă prin care Cenușăreasa ajunge la caleașcă</p>	<p>Activitate practică</p>	<p>fișă - labirint</p>	<p>Individual</p>	<p>Aprecieri verbale</p>
7.	Încheierea activității	<p>Cercul experților: Elevii se așează în formă de cerc. Se discută despre activitate, cum s-au simțit, ce le-a plăcut/ce nu le-a plăcut.</p>	<p>Conversația</p>		<p>Individual Frontal</p>	<p>Aprecieri verbale</p>

ANEXE

ANEXA 1- Fișă de lucru în vederea consolidării sunetului și literei „r”

ANEXA 2 – Fișă- Labirintul

Link-uri: <https://www.edu.ro/>

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20I/Comunicare%20in%20limba%20romana/EDP/A588.pdf>

<https://play.kahoot.it/#/k/009107a7-4a40-4340-991c-b2652efc0bb4>

The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. At the top, there's a navigation bar with the Kahoot! logo, home, discover, kahoots, and reports buttons, along with an 'Upgrade now' button and a 'Create' button. The user's name 'GabrielaMirela' is visible. The main content area is divided into two columns. The left column features a large image of a boy shouting into a megaphone, with the title 'Știu povestea!' below it. Underneath the title, it shows '1 favorite', '18 plays', and '73 players'. There are 'Play' and 'Edit' buttons, and a 'Challenge in progress' indicator that says 'Challenge finished' with a 'View results' link. The right column is titled 'Questions (10)' and 'Show answers'. It lists four quiz questions, each with a corresponding image and a 20-second timer. The questions are: 1. '„— Bună masa, cumătră! Ti!!! da' ce mai de pește ai! Dă-mi și mie, că ta...re! mi-i poftă!"' with an image of green apples; 2. '„Cucurigu ! boieri mari, Dați punguța cu doi bani !"' with an image of a crowd; 3. '„Iaca și pisica să ajute și ea la scos ridichea."' with an image of children; 4. '„- Acum, zise Prâslea, să căutăm și pe hoț."' with an image of a classroom.