

## **PROIECT DE ACTIVITATE E-LEARNING**

### **JUDEȚUL SIBIU**

**Unitatea de învățământ:** Liceul Teoretic „Constantin Noica” Sibiu

**Clasa:** a III-a B

**Propunător:** prof. DRAGOMIR EMILIA

**Data:** 21.01.2019

**Aria curriculară:** Limbă și comunicare

**Disciplina:** Limba și literatura română

**Unitatea tematică:** Plantele și animalele au povestea lor

**Subiectul:** Textul literar, narativ

**Text suport:** Băbuța care a înghițit o muscă

**Tipul lecției:** mixtă

**Scopul lecției:** Consolidarea cunoștințelor despre textul narativ; formarea deprinderilor de citire coerentă, conștientă, cursivă și expresivă a unui text literar cu ajutorul tehnicilor specifice e-learning;

Proiectarea este în acord cu programa școlară pentru Limba și literatura română, aprobată în Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 5003/02.12.2014.

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

### **Competențe generale vizate:**

#### **Limba și literatura română:**

Receptarea de mesaje scrise în diverse contexte de comunicare

Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

#### **Educație civică**

Cooperarea cu ceilalți pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru, manifestând disponibilitate

#### **Arte vizuale și abilități practice**

Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici adecvate

### **Competențe specifice vizate:**

#### **Limba și literatura română:**

1.2. Deducerea sensului unui cuvânt prin raportare la mesajul audiat în contexte de comunicare previzibile

1.4. Manifestarea curiozității față de diverse tipuri de mesaje în contexte familiare

1.5. Manifestarea unei atitudini deschise față de comunicare în condițiile neînțelegerii mesajului audiat

2.5. Adaptarea vorbirii la diferite situații de comunicare în funcție de partenerul de dialog

3.2. Formularea unui răspuns emoțional față de textul literar citit

3.3. Formularea unei păreri despre o povestire/personajele acesteia

## **Educație civică**

3.1. Relaționarea pozitivă, în grupuri mici, pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru

## **Arte vizuale și abilități practice**

2.5. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică

### **Obiective operaționale:**

- O1 - să descarce aplicația QR Reader din Magazinul Play;
- O2 - să identifice în sala de clasă fișa cu codul QR corespunzător numărului extras și să scaneze acest cod;
- O3 - să citească textul de pe ecranul telefonului mobil și să-l asocieze cu fragmentul scris pe fișă;
- O4 - să refacă textul în funcție de ordinea cronologică a desfășurării faptelor și să-l povestească;
- O5 - să transforme vorbirea indirectă din text în vorbire directă;
- O6 - să genereze un cod QR;

### **Strategie didactică:**

- **Resurse procedurale:** conversația, exercițiul, explicația, dramatizarea, problematizarea, povestirea
- **Resurse materiale:** manualul de clasă a III-a pe suport de hârtie și pe suport digital, fișă de lucru, fișă cu coduri QR ca temă, caiet, smartphone, creioane, <https://www.the-qr-code-generator.com/>, conexiune internet, computer, ecran de proiecție, videoproiector, imprimantă
- **Forme de organizare:** frontal, individual, grupal.
- **Durata:** 45 de minute,

### **Bibliografie:**

- *Manual de Limba și literatura română clasa a III-a, ed. Intuitext, 2017, format tipărit și digital*
- *Resurse TIC: <https://www.the-qr-code-generator.com/>, manuale digitale*
- *Programe școlare în vigoare*

Nr. crt.	Etaplele lectiei	Conținutul informațional, activități de învățare	Strategie didactică			Evaluare formativă - metode si instrumente
			Metode și procedee	Material didactic	Forme de organizare	
1.	<b>Moment organizatoric</b> 1 min	Elevii se pregătesc cu cele necesare desfășurării activității (creioanele, caietele, lipici și telefoanele mobile). Asigur ordinea și liniștea în clasă. Împreună vom crea un mediu ambiant favorabil desfășurării lecției propuse.	Conversația		Frontal	
2.	<b>Actualizarea cunoștințelor anterioare</b> 6 min	Tema (ex 2 /61) este verificată frontal punându-se accent pe calitatea acesteia. Se audiază textul suport „La Zoo” de pe CD manualului. Se rezolvă, utilizând manualul tipărit, ex. 3, pag. 62.	Conversația	Manual digital Caiete	Frontal Individual	Evaluare scrisă- calitatea temei de casă Evaluare orală
3.	<b>Captarea atenției</b> 2 min	Prezint elevilor, pe videoproiector, imagini cu mai multe coduri QR (Anexa 1). Ați mai văzut astfel de imagini? Unde ? Ce credeți că reprezintă aceste imagini?	Conversația Brainstor ming	Imagini cod QR tabla	Frontal	Observare sistematică a comportamentului elevilor
4.	<b>Anunțarea temei și a obiectivelor</b> 1 min	Anunț tema și explic, pe înțelesul copiilor, obiectivele propuse. Explic faptul că în această activitate vom opera cu aceste coduri, le vom scana și vom învăța să generăm un astfel de cod.	Conversația Explicația		Frontal	Observare sistematică a comportamentului elevilor
5.	<b>Dirijarea învățării</b> 20 min	Afișez pe ecran, cu ajutorul videoproiectorului definiția codului QR-quick response (răspuns rapid) și o explic. Le explic cum se descarcă aplicația din Magazinul Play și, în timp ce eu explic, fiecare elev își descarcă aplicația , utilizând smartphone-ul. Le demonstrez apoi cum se generează un cod QR.	Explicația  Demonstrația	Computer Videopro iector Ecran	Frontal	

		<p>Transmit și explic sarcinile de lucru, iar elevii vor identifica în codurile QR fragmentele care alcătuiesc povestea „Băbuța care a înghițit o muscă”.</p> <p>Elevii, aliniați într-un șir, vor număra de la 1 la 3. Astfel, se formează trei grupe a câte 8 elevi. Pe măsuțele grupelor sunt bilețele colorate pe care sunt scrise numerele de la 1 la 8.</p> <p>Fiecare copil își ia un bilet apoi, cu toții, vor rezolva următoarele sarcini de lucru sub îndrumarea și sprijinul meu:</p> <p>a)Identifică, în clasă, codul QR corespunzător numărului extras. Codurile QR sunt listate și afișate în diferite locuri din clasă: pe catedră, pe un ghiveci cu flori, pe perete, pe o planșă, pe o bancă liberă, pe pervazul geamului, pe raftul bibliotecii, pe un scaun, etc.</p> <p>b)Îl scanează cu ajutorul aplicației și, pe ecranul smartphone-ului, apare un fragment din textul mai sus menționat.</p> <p>c)Citesc în gând fragmentul de pe ecranul telefonului (citire conștientă) și, în funcție de fragmentul citit, aleg biletul cu același fragment, dar tipărit pe foaie.</p> <p>d)Citesc, la nivel de grupă, toate fragmentele într-o ordine logică, în vederea alcătuirii textului.</p> <p>f)Un lider al unei grupe citește textul în întregime, cu voce tare;</p> <p>h)Frontal, se explică cuvintele necunoscute</p> <p>i)Se alcătuiesc propoziții cu cuvintele necunoscute.</p> <p>j)După ce s-a verificat, frontal,</p>	<p>Conversația Explicația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Lectura activă</p> <p>Analiza și sinteza</p> <p>Explicația</p>	<p>Bilețele colorate</p> <p>Smartphone,</p>	<p>Individual</p> <p>Pe grupe</p> <p>Individual</p> <p>Pe grupe</p> <p>Frontal</p>	<p>Observare sistematică a comportamentului elevilor-grile de evaluare formativă</p> <p>Evaluare orală</p>
--	--	--	---	---	--	--

		corectitudinea ordonării fragmentelor, fiecare grupă va lipi pe o coală de carton colorat acele bilețele, obținându-se astfel, un text format din opt fragmente logice (vezi poza din Anexa 3). Se recitește încă o dată întregul text .		Fișe cu textul tipărit, coli de carton, lipici	Pe grupe	
6.	<b>Obținerea performanței</b>  13 min	<p>Toți elevii extrag dintr-un bol imagini cu animalele-personaje din text.  <i>Joc: „La teatrul de păpuși”</i>  Pentru că este un text de mică întindere, elevii vor dramatiza conținutul acestuia, transformând vorbirea indirectă în vorbire directă.  Ei vor avea rolul actorilor care mănuiesc păpușile (imaginile cu animalele-personaje). Copiii dintr-o grupă vor fi actori, iar cei din celelalte două , spectatori. Va începe cel care are imaginea cu animalul care apare la începutul poveștii, continuă cel ce are personajul ce apare ulterior ș.a.m.d. . În timp ce vorbesc, introduc în buzunarul băbuței animalul despre care se vorbește (Anexa 3).  În vederea formării deprinderilor de a genera un cod QR, unul sau doi elevi sunt provocați să vină în fața clasei, la calculator și să genereze și ei câte un cod QR, utilizând aplicația specifică <a href="https://www.the-qrcode-generator.com/">https://www.the-qrcode-generator.com/</a>.  Ei demontrează celorlalți modalitatea de generare a codului:  accesare link → scrierea textului în caseta specifică → salvarea codului QR generat → listarea la imprimantă. Ceilalți copii din bănci vor lucra și ei în timp ce elevul</p>	<p>Conversația  Explicația  Exercițiul</p> <p>Povestirea</p> <p>Demonstrați  a  Explicația</p>	<p>Computer  Videoproiector  Ecran de proiecție  Imprimantă</p>	<p>Pe grupe</p> <p>Individual</p> <p>Frontal</p> <p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Evaluarea orală</p> <p>Evaluarea orală</p> <p>Observare sistematică a comportamentului elevilor</p>

		din față explică.				
7.	<b>Evaluarea</b> 2 min	<p>Se vor face aprecieri generale și individuale asupra participării elevilor la lecție, precum și asupra comportamentului lor pe parcursul orei. Elevii sunt îndrumați să discute liber despre noutatea activității.</p> <p>Tema pentru acasă: scanarea tuturor codurilor QR de pe fișă ( anexa 1) și scrierea textului, în întregime, în caiet.</p> <p><b>Opțional:</b> generarea unui cod QR (informația de tip text să vizeze noțiuni teoretice despre textul narativ) utilizând linkul <a href="https://www.the-qr-code-generator.com/">https://www.the-qr-code-generator.com/</a> și să-l salveze în telefon. Dacă au imprimantă, să-l printeze împreună cu textul corespunzător.</p>	<p>Conversația Problematizarea</p> <p>Explicația</p>		Frontal	Analiza verbală a activității

ANEXA 1





A fost odată o băbuță care a înghițit o muscă.  
Nu știu de ce a înghițit o muscă. Ce se va  
întâmpla cu ea?



Apoi băbuța a înghițit un păianjen. L-a  
înghițit ca să prindă musca. Nici nu știu cum l-a  
înghițit.



Băbuța a înghițit o pasăre. Nu pot să cred că  
a înghițit o pasăre! A înghițit-o ca să prindă  
păianjenul.



Deși e ciudat, băbuța a înghițit și o pisică.  
Nici nu știu cum a înghițit-o. Pisica va prinde  
pasărea.





Un câine ar putea să prindă pisica. Băbuța a înghițit un câine.



Cine să prindă câinele? Nu pot să cred!  
Uimitor! Băbuța a înghițit o vacă.



Cum s-a întâmplat nu știu, dar băbuța a înghițit un cal. De ce? Ca să prindă vaca.



Știi o băbuță care a înghițit un cal ca să prindă vaca, o vacă să prindă câinele, un câine să prindă pisica, o pisică pentru a prinde pasărea, o pasăre pentru a prinde păianjenul, un păianjen ca să prindă musca?

