

PROIECT DE LECȚIE
Poveste după benzi desenate în StoryJumper

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Nr. 12, Tulcea

CLASA: a IV-a A

PROF. ÎNV. PRIMAR VLADU ELENA OTILIA

DISCIPLINA: Limba și literatura română

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: „Călătorind prin lume”

SUBIECTUL LECȚIEI: „Poveste după benzi desenate” – în StoryJumper, după textul „Călătoria unui bob de orez” de Adina Popescu

TIPUL LECȚIEI: dobândire de priceperi și deprinderi

COMPETENȚE GENERALE:

1. Receptarea de mesaje orale în diverse contexte de comunicare
2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare
3. Receptarea de mesaje scrise în diverse contexte de comunicare
4. Redactarea mesajelor în diverse situații

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 1.1. Realizarea de deducții simple pe baza audierii unui text literar sau informativ accesibil
- 2.2. Relatarea unei întâmplări imaginate pe baza unor întrebări de sprijin
- 3.1. Formularea de concluzii simple pe baza lecturii textelor informative sau literare
- 4.4. Povestirea pe scurt a unei secvențe dintr-o poveste/ dintr-un film/ desen animat / a unei activități/ a unei întâmplări imaginate/trăite
- 4.5. Manifestarea interesului pentru scrierea creativă și pentru redactarea de text informativ și funcțional

OBIECTIVE:

- O1- formularea unor predicții, pe baza unor fragmente de text audiate;
- O2- relatarea unor întâmplări având ca suport banda desenată;
- O3- activități în perechi pe baza unor întrebări reciproce;
- O4- realizarea unei benzi, îmbinând desenul cu mesajele scrise (individual/ în perechi/ în grup);
- O5- realizarea unei cărțițe în StoryJumper, după titlul și ilustrația textului „Călătoria unui bob de orez”;

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, observația, audierea unui text, exercițiul, expunerea, audiere cu predicție, problematizarea, lectura, lucrul cu harta, lucrul cu computerul;

Mijloace de învățământ: programa școlară, manualul, manualul digital, harta, computerul, videoprojectorul, telefonul mobil, imagini, StoryJumper, Internetul;

FORME DE ORGANIZARE: activitate frontală, individuală, în perechi;

TIPURI DE INTERACȚIUNE: profesor învă. primar-elev, elev-elev

BIBLIOGRAFIE:

1. Programa școlară pentru disciplinele *Limba și literatura română, Muzică și mișcare*, clasele a III-a și a IV-a, București, 2014;

2. *Limba și literatura română*, manual pentru clasa a IV-a, Editura CD PRESS , 2021
Autori: Iliana Dumitrescu, Nicoleta Ciobanu, Vasile Molan;
3. Ioan Șerdean, *Didactica limbii și literaturii române în învățământul primar*, Editura Corint, București, 2008;
4. Gabriela Bărbulescu, Daniela Beșliu, *Metodica predării limbii și literaturii române în învățământul primar*, Editura Corint, București, 2009

SCENARIUL LECȚIEI

Momentele lecției	Ob.	Desfășurarea lecției	Strategii didactice	Evaluare
1. Moment organizatoric		- Se va organiza clasa pentru începerea orei de limbă și literatura română		
2. Verificarea temei		Se verifică tema de acasă; - Ex. 1 pag. 133, din manual. Accesați pagina din manualul digital. Citiți textul. a) Completați o schemă cu traseul Bobului de orez. b) Realizați un desen care să conțină principalele indicii ale locului important din călătoria Bobului de orez. c) Marcați pe hartă traseul parcurs de Bobul de orez pentru a-și împlini propriul rost în viață.		
3. Captarea atenției		Se creează un cvintet, pornind de la substantivul „călătorie”. CVINTETUL Primul vers să conțină un cuvânt cheie . Al doilea vers să conțină două însușiri . A treilea vers să conțină trei cuvinte care exprimă acțiuni . Al patrulea vers să conțină o propoziție formată din patru cuvinte, care să exprime sentimentele voastre . Ultimul vers să conțină un cuvânt care să exprime esența problemei.	-exercițiul; -flipchard;	

<p>4. Reactualizarea cunoștințelor dobândite anterior</p>	O1	<p>Se reactualizează lecția: „Călătoria unui bob de orez” de Adina Popescu</p> <p>AUDIERE CU PREDICȚIE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ce credeți că va face Bobul de Orez, în această situație? 2. De ce credeți că era dezamăgit țăranul? <p>Ce credeți că sa întâmplat cu Bobul de Orez?</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Ce credeți că urmează să i se întâmple Bobului de Orez? 4. Ce înseamnă alpinist? De unde credeți că provine acest nume? <p>Ce poate însemna expresia: „peisaje care îi tăiau răsuflarea”?</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. De ce credeți că bobul de orez în vârstă nu accepta faptele Bobului de Orez? 6. De ce credeți că Bobului de Orez nu îi mai păsa de ce o să i se întâmple? <p>Unde credeți că a ajuns în acest moment al expediției sale?</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Ce hotărâre credeți că ia Bobul de Orez, în această situație? 8. În ce loc credeți că a ajuns? 9. Ce credeți că a făcut Bobul de orez în continuare? 10. În ce oraș credeți că a ajuns? 11. A cui putea fi mâna care la luat pe Bobul de Orez? De ce credeți că îl studiază? 12. Cum credeți că sa simțit Bobul de Orez cu noua sa înfățișare? <p>Bobul de Orez și-a găsit rostul pentru care a plecat în călătoria vieții</p>	<p>-conversația; -lectura; -audiere cu predicție; - manualul digital; -computerul; -videoproiectorul;</p>	
<p>5. Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor operaționale</p>		<p>Se va anunța subiectul lecției: „ Poveste după benzi desenate”</p> <p>- Creați o poveste pornind de la titlul și ilustrația textului, realizați sub formă de benzi desenate.</p>	<p>-explicația;</p>	
<p>6. Dirijarea învățării</p>	O2	<p>- Le voi arăta model o cârtică creată în StoryJumper.</p> <p>- Elevii vor lucra pe computere.</p>	<p>-observația; -conversația de dirijare; -exercițiul;</p>	<p>Observarea dirijată</p>



	O3 O4	<ul style="list-style-type: none"> - Vor descărca aplicația StoryJumper și vor face cont. - Se vor forma perechile de copii, pentru a colabora între ei la cârtică; - Un copil începe: „A fost odată...”, inspirându-se din prima imagine. Apoi, celălalt copil adaugă câteva câteva, fie în completarea colegului, fie folosit altă imagine, consideră a fi următoarea. - Se creează povestea în perechi, prin colaborare, în StoryJumper; - Se înregistrează povestea, pentru a o putea compara cu textul autoarei. 	<ul style="list-style-type: none"> -problematizarea; -expunerea; -lucrul cu harta; -lucrul cu computerul; -telefonul mobil; -StoryJumper; 	
7. Obținerea performanței și asigurarea feedback-ului	O5	<ul style="list-style-type: none"> - Audierea poveștii creată de copii, în perechi. - Exprimarea părerilor despre: <ul style="list-style-type: none"> - cum au lucrat; - ce au obținut; - unde au fi putut lucra mai bine; 	<ul style="list-style-type: none"> -lectura; -computerul; -StoryJumper; 	
8. Asigurarea retenției și a transferului	O5	<ul style="list-style-type: none"> - Elevii postează povestea înregistrată pe StoryJumper. - Îmi trimit povestea pentru colaborare, ca să le corectez textul; - Copiază linkul și-l trimit pe emailul cadrului didactic. - Realizează un film sau un slideshow folosind benzile desenate și înregistrarea audio a poveștii 	<ul style="list-style-type: none"> -lucrul cu computerul; -emailul; 	
9. Evaluare		<ul style="list-style-type: none"> - Elevii vor fi evaluați cu calificative, pentru poveștile realizate 		Evaluarea cârticelor cu calificative
10. Tema pentru acasă		<ul style="list-style-type: none"> - Realizarea unui filmuleț și înregistrarea audio a poveștii. 		

Cărticica digitală: „Poveste după benzi desenate”-StoryJumper
<https://www.storyjumper.com/book/read/173372551/665677b739a04>

Prof. înv. primar Vladu Elena Otilia

Școala Gimnazială Nr. 12, Tulcea