



Dezvăluirea adevăraților supereroi: Explorarea digitală în școala primară

Cuprins	
Materie/Disciplină	Limba engleză
Tema săptămânală	Povești adevărate
Vârsta	5-6 ani
Tema principală	Supereroi uimitori
Concepte cheie	<ul style="list-style-type: none">● Limbă● Aflabetizare digitală● Reading and writing● Critical thinking

Obiective de învățare	
<ul style="list-style-type: none">● Prezența elevilor conceptul de supereroi.● Stimularea creativității și a imaginației..	<ul style="list-style-type: none">● Familiarizarea elevilor cu instrumentele digitale de bază.

Echipamente/materiale necesare	
<ul style="list-style-type: none">● Calculator sau tabletă cu acces la internet.● Proiector sau ecran mare pentru activități de grup.	<ul style="list-style-type: none">● Materiale de desenat sau de colorat (hârtie, creioane colorate, markere).● Acces la conținut digital în legătură cu supereroii (videoclipuri, imagini, povești online).

Planul de lecție		
Etapa	Durata	Descrierea

Captarea atenției	10 min	<ul style="list-style-type: none"> - Începeți lecția întrebându-i pe elevi dacă știu ce este un supererou. Încurajați-i să povestească ceea ce știu. - Arătați clasei imagini sau scurte videoclipuri cu supereroi celebri, cum ar fi Superman, Spider-Man sau Wonder Woman, și întrebați elevii dacă recunosc vreunul dintre ei.
Activitatea principală	10 min	<p>Storytelling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Împărtășiți clasei o scurtă poveste cu supereroi, adecvată vârstei. Puteți găsi cărți de povești digitale sau videoclipuri online - Implicați elevii punând întrebări despre poveste, cum ar fi: "Care credeți că este superputerea supereroului?" sau "Cum a ajutat supereroul oamenii?"
	15 min	<p>Activitate Creativă</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puneți la dispoziția fiecărui elev o foaie de hârtie și câteva materiale de desen. - Rugați elevii să își deseneze propriul supererou și să descrie superputerile acestuia. Încurajați-i să își folosească imaginația. - După ce termină, rugați fiecare elev să împărtășească cu clasa numele supereroului și superputerea sa.
	10 min	<p>Explorare digitală</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adunați elevii în jurul unui calculator sau al unei tablete cu acces la internet. - Arătați-le un scurt videoclip animat cu supereroi sau un joc online simplu cu tema supereroilor, potrivit vârstei lor. - Discutați despre videoclip sau joc după aceea, punând întrebări precum "Ce v-a plăcut la supereroul din videoclip?" sau "Cu ce provocări s-a confruntat supereroul?"
	5 min	<p>Concluzii</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rezumați lecția întrebându-i pe elevi ce au învățat cu privire la supereroi. - Subliniați ideea că supereroii ajută oamenii și fac lumea mai bună. - Încurajați elevii să continue explorarea supereroilor acasă, împreună cu părinții lor.
Evaluare	5 min	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluarea pentru acest grup de vârstă poate fi informală, cum ar fi observarea participării lor la activitatea creativă și implicarea lor în timpul lecției.

Concluzii și recomandări

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">● Nu uitați să mențineți lecția accesibilă, interactivă și adaptată vârstei, deoarece copiii de 5 ani au o durată scurtă de atenție și au nevoie de activități practice. Acest plan de lecție își propune să îi introducă în lumea supereroilor, încorporând în același timp instrumente digitale pentru a îmbunătăți experiența de învățare. | <ul style="list-style-type: none">● Oferiți părinților o listă de cărți sau videoclipuri cu tematica supereroilor, adecvate vârstei, pe care elevii să le exploreze acasă.● Încurajați părinții să se implice în discuții privind supereroii cu copiii lor. |
|---|--|

The material is developed within the Erasmus+ project *PreEdTech - Improving the Pedagogical and ICT skills of Pre-School Teachers and Educators in the Digital Era*, Grant agreement number: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained therein.



Co-funded by
the European Union

Project website www.preedtech-project.eu