



Explorarea instrumentelor digitale în funcție de interesele voastre

Cuprins	
Materie/Disciplină	Limba engleză
Tema săptămânală	Hobby-uri
Vârsta	5-6
Tema principală	Ce vă place să faceți ?
Concepte cheie	<ul style="list-style-type: none">● Hobby-uri● Instrumente digitale● Interes și creativitate

Obiective de învățare	
<ul style="list-style-type: none">● Introducerea elevilor în instrumente și dispozitive digitale de bază, încorporând în același timp interesele lor și încurajând creativitatea.	

Echipamente/materiale necesare	
<ul style="list-style-type: none">● Tablete sau computere cu aplicații sau pagini web educaționale adecvate vârstei● Materiale de desen (creioane colorate, hârtie, creioane colorate etc.)	<ul style="list-style-type: none">● Jocuri și aplicații interactive adecvate vârstei● Proiector sau ecran pentru activități de grup

Planul de lecție		
Etapa	Durata	Descrierea
Captarea atenției	10 min	<ul style="list-style-type: none"> - Începeți lecția discutând în termeni simpli despre instrumentele și dispozitivele digitale, cum ar fi tabletele și computerele, și despre modul în care acestea pot fi folosite pentru distracție și învățare. - Întrebați-i pe elevi despre activitățile sau hobby-urile lor preferate și explicați-le că astăzi vor avea ocazia să exploreze aceste hobby-uri cu ajutorul instrumentelor digitale.
Activitatea principală	20 min	Artă digitală <ul style="list-style-type: none"> - Puneți la dispoziția fiecărui elev o tabletă sau un computer cu o aplicație de desen adecvată vârstei. - Încurajați-i să deseneze o imagine legată de activitatea sau hobby-ul lor preferat. De exemplu, dacă unui elev îi plac animalele, acesta poate desena animalul său preferat. - Plimbați-vă și ajutați-i, după cum este necesar
	15 min	Jocuri interactive de învățare <ul style="list-style-type: none"> - Adunați elevii într-un grup și proiectați o tabletă sau un ecran de calculator pentru a prezenta un joc educațional sau o aplicație legată de interesele lor (de exemplu, un joc de potrivire a animalelor, o aplicație simplă de matematică sau o aplicație muzicală). - Lăsați elevii să interacționeze pe rând cu jocul, discutând în același timp despre alegerile și acțiunile lor. Asigurați-vă că se distrează în timp ce învață.
	20 min	Storytelling <ul style="list-style-type: none"> - Puneți la dispoziția elevilor tablete sau computere cu o aplicație simplă de creare de povești sau storytelling. - Încurajați-i să creeze o poveste sau o carte digitală referitoare la interesele lor. Încurajați-i să folosească imagini și text de bază. - După ce și-au finalizat poveștile, rugați elevii să le prezinte în fața clasei sau a unui grup mic, dacă aceștia doresc.
Evaluare	10 min	<ul style="list-style-type: none"> - Grupați elevii și discutați despre ceea ce au învățat și au creat cu ajutorul instrumentelor digitale. - Întrebați-i despre partea lor preferată din lecție și despre ceea ce ar dori să exploreze în lecțiile viitoare. Reiterați



		importanța utilizării tehnologiei atât pentru distracție, cât și pentru învățare.
--	--	---

Concluzii și recomandări	
<ul style="list-style-type: none">● Acest plan de lecție urmărește ca învățarea să fie distractivă și atractivă pentru elevi, în timp ce îi familiarizează cu instrumentele digitale. De asemenea, le permite acestora să își exploreze interesele și să își exprime creativitatea într-un format digital. Nu uitați să supravegheați utilizarea dispozitivelor digitale, să vă asigurați că acestea sunt adecvate vârstei și să acordați prioritate siguranței copiilor în timpul lecției.	<ul style="list-style-type: none">● Încurajați părinții să analizeze acasă cu copiii lor aplicații sau site-uri educaționale legate de interesele 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