



Învățați numele animalelor de companie.

Cuprins	
Materie/Disciplină	Limba și comunicare - limba maternă
Tema săptămânală	Animale domestice
Vârsta	5-6 ani
Tema principală	O povestire/poezie/discuție liberă/joc privind tema propusă
Concepte-cheie	<ul style="list-style-type: none">• Îmbogățirea vocabularului referitor la tema propusă• Discuții între colegi și cu profesorul despre animale (domestice/animale de companie)• Adresați și răspundeți la întrebări despre animale/animale de companie;• Să redea clar și corect sunetele animalelor.• Elaborarea unor propoziții în care să fie folosite animale• Formarea diminutivelor

Obiective de învățare	
<ul style="list-style-type: none">• Denumirea animalelor domestice• Adresați și răspundeți la întrebări	<ul style="list-style-type: none">• Sunete de animale• Diminutive

Echipamente/materiale necesare	
<ul style="list-style-type: none">• Laptop sau computer cu mouse.• Conexiune la internet	<ul style="list-style-type: none">• Canva

Planul de lecție		
Etapa	Durata	Descrierea

Captarea atenției	10 min	Urmăriți acest videoclip: https://www.youtube.com/watch?v=93U4fvaIYCU Încercați să reproduceți sunetele.
Activitatea principală	10	Realizați un document cu toate animalele pe care copiii și le pot aminti. Discutați dacă sunt domestice sau nu.
	20	Rezolvați acest Kahoot: https://create.kahoot.it/details/0feb9883-bb45-4b7a-b49e-e6a2d06a07bb
	30	Faceți 2 Kahoots în 2 grupuri: animalele mari și animalele mici. Apoi, fiecare grup trebuie să rezolve situația celui alt
Evaluare	5	Observați lista de animale domestice de la început și lista finală.
	5	Salvați rezultatele Kahoot

Concluzii și recomandări

- Participând la crearea întrebărilor Kahoot, copiii își dezvoltă competențe digitale esențiale. Aceștia învață cum să navigheze pe platforma Kahoot, cum să utilizeze funcțiile acesteia și cum să folosească tehnologia ca instrument de împărtășire a cunoștințelor. Aceștia se familiarizează cu interfețele digitale, învață să își formateze și să își structureze întrebările în mod eficient și exersează abilități de alfabetizare digitală, cum ar fi tastarea, editarea și organizarea informațiilor.

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