



Program de intervenție educațională

Lecția 2



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

håbilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



University College of
Teacher Education Tyrol



Disclaimer

Proiectul PIVOT este co-finanțat de programul ERASMUS+ al Uniunii Europene și va fi implementat din decembrie 2023 până în aprilie 2026. Această publicație reflectă punctele de vedere ale autorilor, iar Comisia Europeană nu poate fi făcută responsabilă de utilizarea informațiilor conținute în acesta (Cod proiect: 2023-1-CY01-KA220-SCH-000156593).

Sugestii

Simbol	Descriere
	Discuție cu întreaga clasă
	Profesorul proiectează harta poveștii pe televizor/tabla albă/smartboard.
	Profesorul prezintă filmul fără cuvinte.
	Profesorul le cere elevilor să discute pe perechi.
	Profesorul proiectează cuvintele de legătură ca ajutor vizual pe televizor/tabla albă/smartboard și le explică elevilor cum să folosească ajutorul.
	Profesorul modelează răspunsul corect.
	Profesorul scrie pe tabla albă/smartboard.
	Elevii scriu pe foaia de lucru.
	Profesorul proiectează lista de verificare a partenerului pe televizor/tabla albă/smartboard.

Schița planului de lecție

	Activitate	Materiale	Timp
1.	Introducere - Revizuieste așteptările comportamentale (nivelul vocii, rolurile partenerilor) - Revizuieste părțile poveștii, cuvintele de legătură și emoții - Profesorul oferă fișe de lucru în perechi și fișe de verificare a repovestirii din lecția anterioară	Dosarul partenerilor	7 min
2.	Încălzire - Profesorul prezintă diagrama de perechi și echipă , explică regulile jocului la tablă - Elevii revizuiesc cele patru reguli ale jocului - Fiecare partener repovestește povestea lecției anterioare timp de trei minute - Profesorul monitorizează și atribuie puncte fiecărui partener pentru comportament adecvat și efort	- Graficul perechilor/echipelor - Fișe complete de lucru pentru elevi cu harta poveștii - Cronometru	7 min
3.	Construiește-ți propria poveste - Elevii modifică povestea folosind o nouă fișă de lucru cu harta poveștii din dosarul lor - Fiecare partener face pe rând timp de 6 minute și împărtășește o poveste nouă folosind emoții, cuvinte de legătură și informații noi. Celălalt partener îl încurajează și pune întrebări pentru a avansa povestea partenerului. - Profesorul monitorizează și atribuie puncte fiecărui partener pentru comportament adecvat și efort.	- Noua fișă de lucru pentru harta poveștii - Ajutor vizual - Întrebări suport - Cronometru	15 minute
4.	Verificarea repovestirii - Fiecare partener repovestește pe rând noua poveste timp de trei minute. Celălalt partener ascultă și notează povestea partenerului folosind lista de verificare a repovestirii - Profesorul monitorizează și atribuie puncte fiecărui partener pentru comportament adecvat și efort.	- Fișă de lucru pentru harta poveștii - Ajutor vizual - Listă de verificare a partenerilor - Cronometru	8 minute
5.	Concluzie - Elevii calculează punctele și transferă scorul final pe fișa lor de scoruri - Profesorul le cere perechilor de elevi să anunțe scorul și scrie fiecare scor pe graficul perechii de la tablă - Echipa câștigătoare este anunțată	Graficul perechilor/echipelor	8 minute

Plan de lecție 2

Procedura de predare	
Lecția nr./ Subiect:	2. Capul sus: Două capre învață una de la cealaltă
Obiective (O):	Se așteaptă ca elevii: 1. Să spună fluent din nou povestea (folosind cele trei părți Început/Cuprins/Final, cuvinte de legătură și emoții) 2. Să schimbe o parte a poveștii (Introducere/Cuprins/Încheiere) 3. Să-și monitorizeze reciproc repovestirea
Materiale:	• Videoclip fără cuvinte „Capul sus” (https://www.youtube.com/watch?v=dWDIoW7f6js) • Fișele de lucru cu harta poveștii din lecția 1 completate deja de elev la lecția anterioară • Tabelul perechilor de elevi (exemplarul profesorului) • Tabelul cu activitățile perechilor și echipelor (exemplarul profesorului) • Dosare pe perechi de elevi care să conțină: ○ Tabel de punctaj per pereche (un exemplar per pereche de elevi) ○ Regulile jocului (un exemplar per pereche de elevi) ○ Ajutor vizual (un exemplar per pereche de elevi) ○ Întrebările ajutătoare pentru repovestire pe pereche (un exemplar per pereche de elevi) ○ Harta poveștii pentru repovestire (o copie per student) ○ Lista de verificare a partenerului pentru repovestire (o copie per elev) • Cronometru
Aranjarea locurilor:	Perechi de elevi cu coduri de atribuire (Partener A, Partener B). Profesorul repartizează elevii pe perechi pe baza capacității de citire (vezi instrucțiunile din <i>Tabelul perechilor de elevi</i>).
Timp:	45-50 de minute
Evaluare:	Formativă
Etapile lecției	
Introducere: (7 minute) O.1 	Profesorul captează atenția elevilor și prezintă obiectivul lecției. <i>Copii, fiți atenți! Astăzi veți juca jocul PIVOT exersând cu partenerul repovestirea cât mai bine puteți. Vom lucra din nou în perechi. Să ne amintim numărul nostru. Toți partenerii A să ridice mâna.</i> Profesorul verifică și oferă feedback pozitiv specific. <i>Mi-a plăcut felul în care fiecare v-ați amintit rolul. Vă mulțumesc că sunteți responsabili. Lăsați mâinile jos. Acum, toți partenerii B să ridice mâna.</i> Profesorul verifică și oferă feedback pozitiv specific. <i>Fantastic! Văd că suntem pregătiți pentru jocul PIVOT.</i>



Ați împărtășit frumos ideile! Ați folosit cuvinte importante de legătură pentru sfârșitul povestii.

Pregătire:
(7 minute)
O.1&2



Este timpul să jucăm jocul PIVOT. Vom lucra pe echipele.

(Profesorul prezintă acest tabel pe smartboard pe baza tabelului cu activitățile perechilor și echipelor)

ECHIPA 1		ECHIPA 2	
Perechi	Puncte	Perechi	Puncte
Perechea A		Perechea B	
Perechea C		Perechea D	
Perechea E		Perechea F	
Perechea G		Perechea H	
Perechea I		Perechea J	
Perechea K		Perechea L	

Înainte să începem jocul, să ne amintim regulile. Ce este regula 1? (Răspuns așteptat: Povestiți pe rând folosind vocea de partener)

Care este regula 2? (Răspuns așteptat: Fii un ascultător activ)

Care este regula 3? (Răspuns așteptat: Ajută-ți partenerul să continue spunându-i „Ce urmează?”)

Care este regula 4? (Răspuns așteptat: Do your best in story retell)

Acestea sunt comportamentele pe care mă aștept să le aveți atunci când lucrați cu partenerii voștri.



Începem cu repovestirea. (Profesorul distribuie dosarele elevilor și completează foile de lucru cu harta poveștii din lecția anterioară)

Partenerii primesc foaia de lucru cu harta poveștii din lecția noastră anterioară. Nu uitați să descrieți întreaga secvență de evenimente, să folosiți cuvinte de legătură și emoții.

Parteneri A, începeți repovestirea. Start.

Profesorul setează cronometrul pentru 3 minute. În timp ce elevii se angajează în această activitate, profesorul monitorizează activ perechile deplasându-se, ascultând răspunsurile lor și oferind laude specifice comportamentului (de exemplu, „Vă mulțumesc că sunteți ascultători activi!”, „Văd că faceți tot posibilul să folosiți cuvinte de legătură și emoții! Excelent!”, „Mulțumesc că ți-ai așteptat rândul!” Profesorul acordă, de asemenea, puncte pe cardul de scor prin tăierea numerelor.

Când se oprește cronometrul, profesorul spune:

Parteneri B, acum este rândul vostru să repovestiți. Start.

Profesorul setează cronometrul pentru încă 3 minute și supraveghează activ perechile oferind puncte și laude specifice comportamentului, așa cum este descris mai sus.

Spune propria
poveste:

(15 minute)

O. 2&3



Când se oprește cronometrul, profesorul spune :

Este timpul să-ți descrii propria poveste acum. Utilizează această hartă a povestirii care te ajută să dezvolți și să descrii câteva idei. (Profesorul oferă tuturor elevilor harta poveștii). ***Poți adăuga sau elimina orice informație din povestea caprelor după cum dorești. De exemplu, poți schimba începutul, cuprinsul sau sfârșitul poveștii, adăugând un alt personaj, sau poți să schimbi ora sau locul sau sentimentele lor. Cel mai important lucru de reținut este să păstrezi succesiunea evenimentelor de la început până la sfârșit și să folosești multe cuvinte de legătură și emoții.***

Permiteți-mi să vă dau mai întâi un exemplu și apoi vă puteți gândi la unul de-al vostru. (Profesorul dă un exemplu folosind harta poveștii și schimbând aspecte din povestea cu caprele. De exemplu: Se întuneca și capra mică nu a putut-o ajunge din urmă pe capra mare. A început să se sperie. Capra mare i-a arătat caprei mici cum să urce repede dealul...).

Dacă mă încurc, partenerul meu mă poate ajuta cu câteva întrebări ajutătoare.

Să încercăm din nou cu ajutorul unui partener pentru a vă arăta cum să schimbați o poveste (Profesorul oferă un alt exemplu de poveste folosind harta poveștii, dar se blochează, iar elevul pune câteva dintre întrebările ajutătoare pentru a-l ajuta pe profesor să continue).

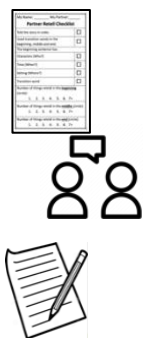
Aveți întrebări înainte de a începe exercițiul? Dacă nu există întrebări, atunci profesorul spune:

Parteneri A, pregătiți-vă să vă creați propria idee. Puteți spune povestea de câte ori doriți. Este important să fiți fluenți în poveste. Parteneri B, țineți întrebările ajutătoare în fața voastră. Începeți.

Profesorul setează cronometrul pentru 6 minute. În timp ce elevii fac această activitate, profesorul monitorizează activ perechile, plimbându-se printre ei, ascultându-le răspunsurile și oferind laude specifice comportamentului (de exemplu, „Vă mulțumesc că sunteți ascultători activi!”, „Văd că faceți tot posibilul și folosiți cuvinte de legătură și emoții! Excelent lucru!”, „Mulțumesc că v-ați așteptat rândul!” etc.). Profesorul acordă, de asemenea, puncte pe tabelul de scor.

Când cronometrul se oprește, profesorul spune:

Parteneri B, acum este rândul vostru să schimbați povestea. Puteți spune povestea de câte ori doriți. Este important să fiți fluenți în poveste. Parteneri A, țineți întrebările ajutătoare în fața voastră și ajutați-l pe partenerul vostru să-și continue povestea. Începeți.

	Profesorul setează cronometrul pentru alte 6 minute. În timp ce elevii fac această activitate, profesorul monitorizează activ perechile, plimbându-se printre ei, ascultându-le răspunsurile și oferind laude specifice comportamentului, așa cum este descris mai sus.
Testarea repovestirii (8 minute) 	Când cronometrul se oprește, profesorul spune: Am auzit niște povești noi grozave, cu o mulțime de cuvinte de legătură și emoții. Excelent lucru! Acum este timpul pentru testarea repovestirii. Vă veți testa unul pe celălalt folosind această listă de verificare a poveștii. (Profesorul îi dă fiecărui elev o listă de verificare și le cere să-și scrie numele în partea de sus a listei. Profesorul revizuieste pe scurt conținutul listei de verificare). Parteneri A, aveți 3 minute pentru a spune din nou noua poveste. Parteneri B, pregătiți-vă să vă testați partenerul dacă respectă ordinea întâmplărilor și dacă folosește cuvinte de legătură și emoții. Începeți. Profesorul setează cronometrul pentru 3 minute. În timp ce elevii fac această activitate, profesorul monitorizează activ perechile, plimbându-se printre ei, ascultându-le răspunsurile și oferind laude specifice comportamentului (de exemplu, „Vă mulțumesc că sunteți ascultători activi!”, „Văd că faceți tot posibilul să folosiți cuvinte de legătură și emoții! Excelent!”, „Mulțumesc că v-ați așteptat rândul!” etc.). Profesorul acordă, de asemenea, puncte pe tabelul de scor. Când cronometrul se oprește, profesorul spune: Parteneri B, acum este rândul vostru să spuneți din nou noua poveste. Parteneri A, pregătiți-vă să vă testați partenerul dacă respectă ordinea întâmplărilor și dacă folosește cuvinte de legătură și emoții. Începeți. Profesorul setează cronometrul pentru alte 3 minute și monitorizează activ perechile, le acordă puncte și le oferă laude specifice comportamentului, așa cum este descris mai sus.
Activități de încheiere: (8 minute) 	Când cronometrul se oprește, profesorul spune: Am văzut mulți elevi făcând tot posibilul să-și spună povestea. Asta înseamnă să fii responsabil! Numărați punctele partenerului și notați scorul în tabel. Aveți 3 minute pentru asta. (Dacă elevii nu își amintesc, profesorul le arată cum să calculeze scorul și cum să-l transfere pe Fișa de punctaj prin bifarea căsuțelor. Profesorul demonstrează ambele exemple pe smartboard).



Profesorul setează cronometrul pentru 3 minute. Când acesta se oprește, profesorul spune:

Voi chema acum fiecare pereche să-mi arate numărul final de puncte pentru a-l scrie în acest tabel. (Profesorul le arată tabelul pe smartboard).

ECHIPA 1		ECHIPA 2	
Perechi	Puncte	Perechi	Puncte
Perechea A		Perechea B	
Perechea C		Perechea D	
Perechea E		Perechea F	
Perechea G		Perechea H	
Perechea I		Perechea J	
Perechea K		Perechea L	
TOTAL		TOTAL	

De data aceasta, primul loc revine Echipei _____. Echipa ____ ridicăți-vă în picioare, înclinați-vă și fiți aplaudați pentru ați lucrat bine de data aceasta. (Toată lumea aplaudă echipa).

Echipa ____ sunteți pe locul al doilea. Să aplaudăm Echipa _____ pentru că au făcut tot posibilul.

Vă amintiți cu toții că este puțin probabil să fiți în echipa de pe primul loc de fiecare dată. Adevăratul motiv pentru care ne jucăm acest joc al repovestirii este să vă ajutăm pe toți să deveniți cititori mai buni. Punctele și competiția pe echipe fac activitatea mai distractivă pentru că ne jucăm.

Foarte important, toți elevii sunt câștigători dacă muncesc din greu pentru că de fiecare dată veți fi puțin mai buni la repovestire și asta vă face câștigători. Deci, în acest joc, toți cei care muncesc din greu sunt câștigători!

Profesorul adună toate materialele elevilor.



Tabelul cu activitățile perechilor și echipelor

1. După ce elevii sunt organizați pe perechi, acestea sunt repartizate uneia dintre cele două echipe ale clasei.
2. Gruparea elevilor în echipe are ca scop motivarea studenților să muncească din greu pentru ei înșiși și pentru echipa lor. Acest lucru este deosebit de important pentru elevii cu nevoi de învățare diverse, deoarece încrederea în sine și motivația lor sunt în general scăzute. Scorul de repovestire al fiecărui elev contribuie la scorul general al echipei.
3. Încercați să potriviți echipele în mod egal, plasând perechi cu abilități aproape egale în echipe opuse.
4. Echipele vor rămâne aceleași până la sfârșitul programului.
5. Notați perechile și echipele în tabelul de mai jos.

ECHIPA 1			
Pereche	Partener A Nume	Partener B Nume	Puncte
Perechea A			
Perechea C			
Perechea E			
Perechea G			
Perechea I			
Perechea K			

ECHIPA 2			
Pereche	Partener A Nume	Partener B Nume	Puncte
Perechea B			
Perechea D			
Perechea F			
Perechea H			
Perechea J			
Perechea L			



Litera perechii: _____ Numărul echipei: _____ Dată: _____

Nume Partener A: _____ Nume Partener B: _____



TABELUL DE PUNCTE

De fiecare dată când se acordă un punct, tăiem (X) un număr de pe cardul de scor. Ultimul număr încrucișat este scorul final de raportat.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Întrebările ajutătoare pentru repovestire pe perechi

În timpul activității „Spune-ți propria poveste”, poți folosi aceste întrebări pentru a-ți îndruma partenerul să-și continue povestea:

ELEMENTELE POVEȘTII	ÎNTREBĂRI AJUTĂTOARE
Personaje	Cine sunt personajele din poveste?
Cadru	Unde se petrece povestea?
Timp	Când are loc povestea?
Problemă (Ce?)	Cu ce problemă se confruntă personajul?
Sentimente	Cum se simte personajul din cauza acestei probleme?
Planul 1	Cu ce plan vine personajul pentru a rezolva problema?
Încercarea 1	Cum a decurs încercarea personajului de a rezolva problema?
Consecința 1	Care a fost rezultatul încercării personajului?
Sentimente	Cum se simte personajul după ce a încercat să rezolve problema?
Planul 2	Dacă problema nu a fost rezolvată, care este noul plan?
Încercarea 2	Cum a decurs această nouă încercare?
Consecința 2	Care a fost rezultatul celei de-a doua încercări?
Sfârșit	Cum se termină povestea?



Lista de verificare a partenerului

Numele meu: _____ Partenerul meu: _____

Lista de verificare a repovestirii partenerilor

Pune o bifă (✓) în fiecare căsuță dacă ai văzut partenerul tău făcând fiecare pas.

Propoziția **de început** are: ☐

Personaje (cine?) ☐

Timp (Când?) ☐

Cadru (Unde?) ☐

Cuvânt de legătură ☐

Emoție ☐

A spus povestea în ordine. ☐

A spus povestea fără pauze sau ezitări (emm, uhhh, hmm) ☐

Am folosit cuvinte de tranziție la început, mijloc și sfârșit. ☐

Am folosit emoțiile la început, mijloc și sfârșit. ☐

Încercuiește

Numărul de lucruri (verbe de acțiune) repovestite la **început** (încercuiește):

1. 2. 3. 4. 5.

Numărul de lucruri (verbe de acțiune) repovestite la **mijloc** (încercuiește):

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7+

Numărul de lucruri (verbe de acțiune) repovestite în **încheiere** (încercuiește):

1. 2. 3. 4. 5.

TOTAL DE PUNCTE OBTINUTE din 26

1. Numărați bifele.
2. Numărați lucrurile repovestite.
3. Adunați cele două numere și notează suma în căsuță.

☐

Numele meu: _____ Partenerul meu: _____

Lista de verificare a repovestirii partenerilor

Pune o bifă (✓) în fiecare căsuță dacă ai văzut partenerul tău făcând fiecare pas.

A spus povestea în ordine. ☐

A spus povestea fără pauze sau ezitări (hmm, ăăă) ☐

A folosit cuvinte de legătură în introducere, cuprins și încheiere. ☐

Timp (Când?) ☐

Cadru (Unde?) ☐

Cuvânt de legătură ☐

A spus povestea în ordine. ☐

A spus povestea fără pauze sau ezitări (emm, uhhh, hmm) ☐

Am folosit cuvinte de tranziție la început, mijloc și sfârșit. ☐

Am folosit emoțiile la început, mijloc și sfârșit. ☐

Încercuiește

Numărul de lucruri (verbe de acțiune) repovestite la **început** (încercuiește):

1. 2. 3. 4. 5.

Numărul de lucruri (verbe de acțiune) repovestite la **mijloc** (încercuiește):

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7+

Numărul de lucruri (verbe de acțiune) repovestite în **încheiere** (încercuiește):

1. 2. 3. 4. 5.

TOTAL DE PUNCTE OBTINUTE din 26

1. Numărați bifele.
2. Numărați lucrurile repovestite.
3. Adunați cele două numere și notează suma în căsuță.

☐



HARTA REPOVESTIRII

INDICAȚII: CĂLĂTOREȘTE ÎN JURUL HĂRȚII ÎN SENSUL ACELOR
DE CEASORNIC, PENTRU A-ȚI SPUNE PROPRIA POVESTE

ÎNCEPE AICI 	PERSONAJE	CADRU/TIMT	PROBLEMĂ	SENTIMENTE	PLAN
SENTIMENTE	Nu uita să folosești cuvinte de legătură și emoții... Măi întâi Mai târziu Apoi Supărat Mulțumit Initial După aceea Fericit Frustrat Odată Până la urmă Furios În cele din urmă La sfârșit Entuziasmat				ÎNCERCAREA 1
ÎNCHEIERE					CONSECINȚĂ
S-A REZOLVAT PROBLEMA? DACĂ DA, CONTINUĂ. DACĂ NU, CE S-A ÎNTÂAMPLAT ÎN SCHIMB?	CONSECINȚĂ	ÎNCERCAREA 2	PLAN	SENTIMENTE	A FUNCȚIONAT PLANUL? DACĂ DA, MERGI LA ÎNCHEIERE. DACĂ NU, CONTINUĂ.



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

håbilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



University College of
Teacher Education Tyrol