



Program de intervenție educațională Lecția 4



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, fiind implementat din decembrie 2023 până în aprilie 2026. Această publicație reflectă opiniile autorilor, iar Comisia Europeană nu poate fi considerată responsabilă pentru utilizarea informațiilor conținute în acest material (Codul Proiectului: 2023-1-CY01-KA220-SCH-000156593).

Indicații pentru lecție

Simbol	Descriere
	Discuții cu toată clasa.
	Profesorul proiectează harta poveștii pe tablă.
	Profesorul prezintă filmul fără cuvinte.
	Profesorul le cere elevilor să discute în perechi.
	Profesorul proiectează fișa cu ajutorul vizual pentru cuvintele de legătură și emoții pe tablă și explică elevilor cum să folosească această (acest) fișă (instrument).
	Profesorul modelează răspunsul corect.
	Profesorul scrie pe tablă.
	Elevii scriu pe fișele de lucru.
	Profesorul proiectează lista de verificare pentru povestirea partenerului pe tablă.



Proiect didactic 4

Schița planului de lecție

	Activitate	Materiale	Oră
1.	Introducere - Revizuirea așteptărilor comportamentale (nivelul vocii, rolurile partenerilor) - Revizuirea părților poveștii, a cuvintelor de tranziție și a emoțiilor - Profesorul oferă dosare perechi și fișe de lucru complete ale hărții de poveste din lecția anterioară	Asocierea folderelor	7 minute
2.	Încălzire - Profesorul prezintă diagrama perechilor și echipei și regulile jocului pe tablă inteligentă - Elevii recapitulează cele patru reguli ale jocului - Fiecare partener respune povestea din lecția anterioară luând trei minute pe rând - Profesorul monitorizează și atribuie puncte fiecărui partener pentru comportament bun și efort	- Grafic perechi/echipă - Fișe de lucru complete pentru elevi cu harta poveștii - Cronometru	7 minute
3.	Construiește-ți propria poveste - Elevii schimbă povestea folosind o nouă foaie de lucru pentru hărți de poveste din folderul lor - Fiecare partener face pe rând timp de 6 minute și împărtășește o nouă poveste folosind emoții, cuvinte de tranziție și informații noi. Celălalt partener solicită și pune întrebări pentru a face povestea partenerului să progreseze - Profesorul monitorizează și atribuie puncte fiecărui partener pentru comportament bun și efort	- Noua foaie de lucru pentru harta poveștii - Ajutor vizual - Întrebări îndrumătoare - Cronometru	15 minute
4.	Verificarea repovestirii - Fiecare partener povestește 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 bun și efort	- Foaie de lucru pentru harta poveștii - Ajutor vizual - Lista de verificare a partenerilor - Cronometru	8 minute
5.	Concluzie - Elevii calculează punctele și transferă scorul final pe fișa de scor - Profesorul cere perechilor de elevi să-și anunțe scorul și scrie fiecare scor pe diagrama de perechi de pe tabla inteligentă - Echipa câștigătoare este anunțată	Grafic perechi/echipă	8 minute

Procedura de predare	
Lecția nr./ Subiect:	4. Super Grand (Super Mare)
Obiective (O.):	La finalul lecției, elevii vor fi capabili să : 1. Să spună fluent povestea (folosind cele trei părți și cuvinte de tranziție). 2. Să modifice o parte a poveștii (introducerea, cuprinsul, încheierea). 3. Să se monitorizeze reciproc în repovestire
Materiale:	- Videoclip fără cuvinte “Super Mare” (https://www.youtube.com/watch?v=KJu_kAeH_CY) - Elevii completează fișele de lucru pentru harta poveștii din Lecția 3 - Tabel cu perechile de elevi (copie pentru profesor) - Tabel de repartizare a perechilor și echipelor (copie pentru profesor) - Dosare pentru fiecare pereche cu: - 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
Aranjamentul în clasă:	Elevii vor lucra în perechi, fiecare cu un cod atribuit (Partener A, Partener B). Profesorul repartizează elevii în perechi pe baza abilităților de lectură (vezi instrucțiunile în lecția de formare a elevilor).
Durată:	45-50 minute
Evaluare:	Formativă
Etapetele lecției	
Introduction: (7 minute) O.1	Profesorul captează atenția elevilor și prezintă obiectivul lecției. Copii, fiți atenți. Astăzi veți juca jocul PIVOT și veți exersa spunerea poveștii cu partenerul vostru cât de bine puteți. Vom lucra din nou în perechi. Să ne amintim perechile. Toți partenerii A, ridicați mâna.  Profesorul verifică și oferă feedback pozitiv specific. Mi-a plăcut felul în care v-ați amintit perechea. Vă mulțumesc că sunteți responsabil. Pune mâinile jos. Acum, toți partenerii B ridică mâna. Profesorul verifică și oferă feedback pozitiv specific. Bravo! Văd că suntem pregătiți pentru jocul PIVOT. În lecția noastră anterioară, ați învățat că repovestirea înseamnă să descriem întâmplări importante ale poveștii într-o anumită ordine. Care este ordinea întâmplărilor pe care trebuie să o urmăm? (Răspunsuri așteptate: introducerea, cuprinsul, încheierea)



Corect! De asemenea, am învățat că legăm întâmplările între ele cu câteva cuvinte importante pentru a continua povestea. Care sunt aceste cuvinte? (Răspunsuri așteptate: cuvinte de legătură)

Corect! Partener A, gândește-te și împărtășește două cuvinte de legătură pe care le poți folosi la începutul povestirii. Partener B, gândește-te și împărtășește două cuvinte de legătură pe care le poți folosi în cuprinsul povestirii. Nu uitați să folosiți vocea de partener.

Profesorul le acordă 1-2 minute elevilor să-și împărtășească unul altuia părerile. Pe măsură ce elevii se gândesc și-și împărtășesc opiniile, profesorul îi supraveghează în mod activ plimbându-se printre ei, ascultându-le răspunsurile și oferind laude specifice comportamentului (de exemplu, „Aceasta este o utilizare excelentă a cuvintelor de legătură!”, „Acesta este un cuvânt de legătură grozav! Tine-o așa!” etc.)



Am învățat, de asemenea, cum să facem povestea noastră mai atractivă. Ce cuvinte am folosit? (Răspuns așteptat: cuvinte de legătură și emoții)

Partener A, gândește-te și împărtășește două emoții. Partener B, gândește și împărtășește alte două emoții. Aminteste-ți să folosești vocea partenerului.

Învățătoarea acordă 1–2 minute pentru împărțirea partenerilor. Pe măsură ce elevii gândesc și împărtășesc, profesorul supraveghează activ, mișcându-se prin clasă, ascultând răspunsurile lor și oferind laude specifice comportamentului (de exemplu, "Aceasta este o utilizare excelentă a emoțiilor!" sau "Bravo a folosit o emoție pentru a descrie personajul!").

Copii, mi-a plăcut cum ați folosit vocea de partener și ați așteptat să vă vină rândul să vorbiți. Asta arată că sunteți respectuoși! Acum, spuneți-mi ce cuvinte ați putea folosi la sfârșitul povestii.

Profesorul permite ca 3-4 elevi să răspundă și apoi oferă laude specifice comportamentului.

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

Încălzire:
(7 minute)
O. 1&2

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

(Profesorul atribuie nume de litere perechilor pe baza tabelului cu perechile de elevi).

	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 de a începe jocul, să ne amintim regulile jocului. Care este regula 1? (Răspuns așteptat: lucrați pe rând, folosind vocea partenerului) Care este regula 2? (Răspuns așteptat: Fii un ascultător activ) Care este regula 3? (Răspuns așteptat: Ajutați-vă partenerul să povestească, întrebând „Ce urmează?”) Care este regula 4? (Răspuns așteptat: fă tot ce poți mai bine când povestești) Acestea sunt comportamentele pe care mă aștept să le aveți atunci când lucrezi cu partenerul tău.			
	Începem cu un exercițiu de încălzire. (Profesorul distribuie dosarele elevilor și completează fișele de lucru cu harta poveștii din lecția anterioară) Partenerii primesc foaia de lucru cu harta poveștii din lecția anterioară. Nu uitați să descrieți întreaga secvență de evenimente și să folosiți cuvinte de legătură și emoții.			
	Partenerii A încep să repovestească. Începeți. Profesorul setează cronometrul pentru 3 minute. În timp ce elevii fac această activitate, profesorul monitorizează activ perechile, plimbându-se printre ei, ascultând răspunsurile lor și oferind <u>laude specifice comportamentului</u> (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: Partenerii B să înceapă să repovestească. Începeți. Profesorul setează cronometrul pentru încă 3 minute și supraveghează activ perechile oferind puncte și laude specifice comportamentului, așa cum este descris mai sus.			
Spune-ți propria poveste: (15 minute) O. 2&3	Când cronometrul se oprește, 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 copiilor 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 copiii. De exemplu, O pisică era sus într-un copac și nu putea să coboare. Stăpâna pisicii striga după ajutor. Copilul mare a mers la copac pentru a ajuta pisica. Femeia a fost atât de fericită să-și primească pisica înapoi! I-a mulțumit fetei și a plecat împreună cu pisica ei.”).

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.

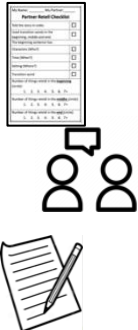
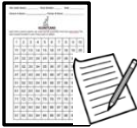
Profesorul setează cronometrul pentru 6 minute. În timp ce elevii fac această activitate, profesorul monitorizează activ perechile, plimbându-se printre ei, ascultându-le răspunsurile și oferind laude specifice comportamentului (de exemplu, „Vă mulțumesc că sunteți ascultători activi!”, „Văd că faceți tot posibilul 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 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.



Test de repovestire (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 poveștii. 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). 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 și 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 A, acum este rândul vostru să spuneți 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 alte 3 minute și monitorizează activ perechile, le acordă puncte și le oferă laude specifice comportamentului, așa cum este descris mai sus.
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 pe tabel. Aveți 3 minute pentru asta. (Dacă elevii nu-și amintesc, profesorul demonstrează un exemplu despre cum să calculeze scorul final de pe listă și cum să transfere scorul final pe Cardul cu punctaje prin bifarea casetelor. 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 dea numărul final de puncte pentru a-l scrie în acest tabel. (Profesorul le arată tabelul pe smart board).

	ECHIPA 1		ECHIPA 2	
	Perechi	Puncte	Perechi	Puncte
	Perechea A		Perechea A	
	Perechea C		Perechea C	
	Perechea E		Perechea E	
	Perechea G		Perechea G	
	Perechea I		Perechea I	
	Perechea K		Perechea K	
	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 povestirii 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 povestit și asta vă face câștigători. Deci, în acest joc, toți cei care muncesc din greu sunt câștigători!

Profesorul le cere apoi elevilor să-și adune lucrările și să le aducă la catedră.





Tabelul cu activitățile perechilor și echipelor

1. După ce elevii sunt asociați pe perechi, acestea sunt repartizate uneia dintre cele două echipe ale clasei.
2. Gruparea elevilor în echipe are ca scop motivarea acestora 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 genere, scăzute. Scorul poveștii fiecărui elev contribuie la scorul general al echipei.
3. Încercați să formați echipele în mod egal, plasând perechi cu abilități aproape egale pe părțile opuse.
4. Echipele vor rămâne aceleași până la sfârșitul programului.
5. Notați perechile și echipele în tabelul de mai jos.

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

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



2. Numele perechii: _____ Numărul echipei: _____ Dată: _____

3. Partener A Nume: _____ Partener B Nume: _____



Tabelul cu punctaj

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 OBȚINUTE 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 OBȚINUTE din 26

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

☐



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER





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... Mai 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 ÎNTÂMPLAT 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