

Școala Gimnazială „Ion Ghica” Iași

Disciplina: Limba și Literatura Română

Profesor: Daniela Abageru-Nica

An școlar 2017-2018

PROIECT DIDACTIC

DATA: 9 mai 2018

CLASA: a VII-a A

DISCIPLINA: Comunicare

SUBIECTUL LECȚIEI: Textul Argumentativ

TIPUL LECȚIEI: aprofundare de noi cunoștințe

DURATA: 50 minute

COMPETENȚE GENERALE:

2. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje orale în situații de comunicare monologată și dialogată;
3. Receptarea mesajului scris, din texte literare și nonliterare, în scopuri diverse;
4. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje scrise, în diferite contexte de realizare, cu scopuri diverse.

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 2.1 construirea unui discurs oral pe o temă dată;
- 3.1. diferențierea elementelor de ansamblu de cele de detaliu în cadrul textului citit;
- 3.3 identificarea valorilor etice și culturale într-un text exprimându-și impresiile și preferințele;
- 4.3 redactarea unui text argumentativ;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- a) **Cognitive** - La sfârșitul orelor, elevii vor fi capabili:

- O1 – să-și argumenteze punctele de vedere conform triadei ipoteză-argumente-concluzie;
- O2 – să identifice cuvinte-cheie (conectori, verbe la persoana I) într-un mesaj oral sau scris pentru a-i demonstra dimensiunea argumentativă;
- O3 – să construiască argumente pro și contra în cadrul unei dezbateri pe o temă dată;
- O4 – să explice texte literare și nonliterare prin includerea propriei atitudini față de mesajul lor.

b) Psihomotorii - Fiecare elev va fi capabil să automatizeze utilizarea corectă a mijloacelor auxiliare folosite, spațiul caietului, al fișelor de lucru.

c) Afective - Fiecare elev va fi capabil:

- să-și dezvolte receptivitatea afectiv-intelectuală față de textul argumentativ;
- să manifeste spirit de colegialitate și de cooperare în cadrul grupului;
- să participe cu interes la activitate.

METODE ȘI PROCEDEE:

- ❖ Jocul Didactic „Altădată/Acum”, Jocul Didactic ”Dacă lumea ar fi...”, Jocul Didactic ”Convinge-mă” și prezentare Powtoon, conversația euristică, observația, explicația, exercițiul, brainstorming, argumentarea în cadrul unei dezbateri.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

- ❖ citate, tablă, slide-uri, cărți citite, tablă, marker.

FORME DE ORGANIZARE A ACTIVITĂȚII:

- ❖ activitate frontală, activitate individuală, activitate în perechi, activitate în grupe pro/contra.

FORME DE EVALUARE:

- ❖ autoevaluare, evaluarea de către profesor.

RESURSE:

- ❖ capacitățile de învățare ale elevilor, cunoștințele lor anterioare și timpul de 50 minute.

BIBLIOGRAFIE: *Programe școlare pentru clasele V-VIII. Limbă și comunicare.*

- ❖ Valeriu Marinescu, *Metodica predării limbii și literaturii române*, Editura Fundației România de Măine, București, 2002.
- ❖ Alina Pamfil, *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise*, Editura Paralela 45, Pitești, 2007.
- ❖ Toma Pavel, *Lumi ficționale*, Editura pentru Literatură, București, 1990.

SCENARIU DIDACTIC

I. EVOCAREA

1. Moment organizatoric

- Profesorul asigură ordinea în clasă și organizează materialele necesare pentru lecție.
- Elevii se pregătesc pentru ora de limba română, transmit absențele, răspund la primele întrebări ale profesorului legate de verificarea temei și sunt atenți.

2. Captarea atenției

- Profesorul invită elevii la o dezbatere sinceră pe tema învățării de la oamenii din jurul lor pornind de la citatul poetului Ovidiu – *”Este îngăduit să înveți și de la dușmani.”*
- Pe un slide se trasează argumentele pro/contra ale elevilor.

3. Reactualizarea cunoștințelor

- Profesorul proiectează un text argumentativ care sintetizează ideile elevilor asociate citatului.
- Profesorul insistă pe modul de formulare al argumentelor prin formule specifice, prin conectori, prin trasarea unor concluzii și prin claritatea punctului de vedere emis.

Părerea mea este că afirmația poetului Ovidiu, conform căreia este îngăduit să înveți și de la dușman, este plină de adevăr, chiar dacă pot exista și unele rezerve în această privință. Astfel, putem afirma că omul, de-a lungul vieții sale, trebuie să-și însușească anumite cunoștințe ori deprinderi folositoare, atât de la prieteni, cât și de la dușmani.

În primul rând, consider că, atunci când observăm anumite calități la dușmanii noștri, cum ar fi onestitatea, puterea de a trece peste nerealizările personale și de a recunoaște meritele adversarului, putem să ne comportăm, în situații similare, asemeni lor.

Pe de altă parte, dacă dușmanul dă dovadă de lipsă de scrupule în atingerea scopului, cu siguranță a învăța de la el echivalează cu pierderea inutilă de energie, căci înainte de toate, trebuie să ne păstrăm verticalitatea, calitatea de a rămâne morali, chiar dacă uneori a-ți învinge dușmanul înseamnă a-i studia armele, deci a învăța de la el.

Prin urmare, consider că este îngăduit să înveți de la dușman, dar în anumite limite asociate unei etici firești.

4. Anunțarea titlului lecției și a obiectivelor operaționale

- Profesorul scrie titlul lecției pe tablă și-i anunță obiectivele.

- 1) Titlul lecției: TEXTUL ARGUMENTATIV
- 2) Dezabateri pro/contra pe anumite teme propuse
- 3) Jocuri didactice asociate subiectelor dezbaterilor

II. REALIZAREA SENSULUI

5. Dirijarea aprofundării de cunoștințe

1) Profesorul adresează întrebări legate de părțile componente ale unui text argumentativ și reface schema structurii acestuia, pe care elevii o vor folosi ulterior în cadrul sarcinilor de lucru.

Structura unui astfel de text este:

- ❖ IPOTEZA - enunțarea părerii prin formule ca *Din punctul meu de vedere..., Consider că..., Părerea mea este că..., Sunt convins că...*
- ❖ ARGUMENTE - Motivarea părerii cu cel puțin două argumente dezvoltate, folosind structuri precum: *deoarece, pentru că, fiindcă, întrucât*. Argumentele pot fi ordonate prin formulări de tipul: *în primul rând, în al doilea rând, un al doilea motiv, un alt motiv*.
- ❖ CONCLUZIA – reformulare mai nuanțată a părerii inițiale.

2) Profesorul propune Jocul Didactic ”Altădată/Acum” în cadrul căruia elevii trebuie să rezolve sarcina de lucru de a-și exprima opinia despre preferința de a trăi în prezent sau într-o altă perioadă istorică, după care punctele de vedere sunt sintetizate într-o statistică.

3) Profesorul propune Jocul Didactic ”Dacă lumea ar fi...” în cadrul căruia elevii au de formulat răspunsuri ipotetice pe care le vor argumenta oral, pe baza conectorilor.

- ❖ Dacă lumea ar fi un cer infinit, mi-ar plăcea să fiu.....
- ❖ Dacă lumea ar fi un ocean fără sfârșit, mi-ar plăcea să fiu.....
- ❖ Dacă lumea ar fi un imens deșert sub soare torid, mi-ar plăcea să fiu.....
- ❖ Dacă lumea ar fi un râu agitat și învolburat, mi-ar plăcea să fiu.....
- ❖ Dacă lumea ar fi un munte înalt, mi-ar plăcea să fiu.....
- ❖ Dacă lumea ar fi un enorm arbore, mi-ar plăcea să fiu.....
- ❖ Dacă lumea ar fi o grămadă imensă de gunoi, mi-ar plăcea să fiu.....

4) Profesorul propune o dezbatere pe temă actuală - *Se poate trăi și fără medii de socializare online!* - și îi invită pe elevi să completeze un tabel cu argumente pro/contra, asociind conectorii în formulările lor.

6. Asigurarea feed-back-ului

-Profesorul va face aprecieri după fiecare sarcină de lucru;

-Profesorul sugerează soluții/reformulează răspunsurile care nu sunt corect construite.

III. REFLECȚIA

8. Evaluare formativă

Profesorul propune elevilor un joc-experiment ”Convinge-mă” pe tema lecturilor folosind o prezentare Powtoon la cartea „Minunea”, pe care elevii au citit-o. Slide-urile libere vor fi completate de elevi în funcție de ideile pe care le au.

Elevii rezolvă în perechi sarcina de lucru.

9. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI

Profesorul transmite elevilor tema pentru acasă: realizarea unei prezentări Powtoon a unei cărți citite pentru stimularea abordării ei de către alți elevi și prezentarea ei printr-un discurs în fața clasei.