

TITLUL LECȚIEI	PERELE HAZLII ȘI MERELE IMBUJORATE LA CONCURS	
Disciplina	Domeniul Științe – Activitate matematică	
Informații despre elevi?		
Clasa	Grupa Mare „Veverițe”	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	5-6 ani , nivelul II	
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii sunt comunicativi, cooperanți, interesați de jocurile cu sarcină didactică, manifestă curiozitate pentru materiale vizuale și activități de tip concurs. Majoritatea au achiziții matematice corespunzătoare vârstei: numărare în limitele 1–5, recunoaștere cifre, asociere număr–cantitate.	
Autor profesor		
Nume și prenume ¹	Tunaru Nicoleta Anuța	
Școala	Grădinița cu program prelungit. „Inocența”, Găești	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Joc didactic matematic pentru consolidarea: – formării șirului numeric (1–5), – raportului număr–cantitate, – recunoașterii vecinilor unui număr.	
Obiective operaționale	O1- Să numere corect în limitele 1–5; O2 - Să formeze șiruri crescătoare și descrescătoare folosind cifrele 1–5; O3 - Să asocieze cantitatea la număr în limitele 1-5; O4 - Să identifice vecinii mai mici și mai mari ai unui număr da	
Cuvinte cheie	Joc didactic, șir numeric, cantitate, număr, șir crescător, șir descrescător echipă, fructe de toamnă, concurs, pere hazlii, mere imbujorate	
Metode	Conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, problematizarea.	
Descriere RED -		
	Descriere narativă	Am creat această resursă pentru a o putea utiliza în cadrul unei activități din domeniul științe, activitate matematică, la o lecție de consolidare a cunoștințelor despre numerele 1–5.

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

		Resursa cuprinde materiale intuitive și digitale care îi ajută pe copii să formeze șiruri numerice, să asocieze numărul la cantitatea și să identifice vecinii numerelor într-un mod distractiv și ușor de înțeles. În această resursă se găsesc: ✓ povești digitale (StoryJumper) pentru captarea atenției și introducerea situației-problemă cu „Dovlecelul-Pătrățul”; ✓ imagini și jetoane cu mere și pere, folosite pentru formarea mulțimilor și exersarea numerelor 1–5; ✓ jocuri interactive create în Wordwall pentru numărare, ordonare și identificarea vecinilor numerelor; ✓ un joc de potrivire realizat în Educaplay pentru asocierea cifrelor cu cantitățile corespunzătoare; ✓ poster (realizat în Canva) pentru motivarea copiilor și încheierea activității într-un mod pozitiv. Resursa este concepută astfel încât copiii să poată învăța prin joc, explorare și manipulare, într-un mediu atractiv, colorat și prietenos, adaptat temei de toamnă și intereselor lor.
	Scopul și obiectivele resursei	<i>Scopul lecției:</i> Consolidarea priceperilor și deprinderilor de a rezolva corect exerciții de numerație în limitele 1-5, utilizând resurse digitale variate. <i>Scopul resursei:</i> Dezvoltarea și evaluarea competențelor matematice timpurii la copiii de vârstă preșcolară (grupa mare), printr-un set de resurse digitale interactive (poveste StoryJumper, jocuri Wordwall, activități Educaplay și materiale vizuale Canva), care valorifică învățarea prin joc, manipulare și implicare activă.

	<i>Obiectivele resursei:</i> La finalul utilizării resurselor digitale, copiii vor putea: O1 - să numere corect în limitele 1–5; Obiectivul se consideră realizat dacă toți copiii numără corect, în limitele 1-5, fără ezitare. O2– să formeze șiruri crescătoare și descrescătoare folosind cifrele 1–5; Obiectivul se consideră realizat dacă toți copiii formează corect cel puțin un șir din cele două (crescător/descrescător). O3 - să asocieze cantitatea la număr în limitele 1-5; Obiectivul se consideră realizat dacă toți copiii asociază corect la cel puțin 4 din 5 exerciții. O4 - să identifice vecinii mai mici și mai mari ai unui număr dat; Obiectivul se consideră realizat dacă toți copiii recunosc minim 3 vecini din 5. Copiii vor participa activ, verbalizând răspunsurile, manipulând materialele intuitive și interacționând cu jocurile digitale Wordwall și Educaplay.	
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Moment organizatoric Se asigură condițiile de desfășurare a activității: organizarea spațiului, a materialelor (jetoane cu mere și pere, cifre 1–5, plicuri cu sarcini). Copiii sunt invitați să se așeze în semicerc pentru activitatea de matematică.	2 min
	Captarea atenției Educatorea prezintă copiilor o poveste digitală realizată în StoryJumper, în care apare personajul „Dovlecelul-Pătrățel”, care le cere	

	ajutorul copiilor pentru a rezolva sarcini matematice. Povestea introduce într-un mod atractiv tema jocului didactic. https://www.storyjumper.com/book/read/170782781/Misiunea-lui-Dovlecelul-Ptre-O-poveste-de-toamn-pentru-copii-is Anunțarea temei și a obiectivelor Se prezintă titlul jocului „Perele hazlii și merele îmbujorate la concurs” și obiectivele lecției, pe înțelesul copiilor. Se prezintă, prin intermediul unui poster Canva, cele două echipe și ce vor învăța astăzi. https://www.canva.com/design/DAG5FKMFQp/c/1DJtyQDrHisapzqwwZSW4w/edit	3 min
	Dirijarea învățării Se numără crescător și descrescător de la 1 la 5. Cu ajutorul jetoanelor (mere și pere), preșcolarii construiesc scara numerică. Pentru exersare se folosește un joc scurt Wordwall „Numără 1–5”. https://wordwall.net/ro/resource/102385647	5 min
	Se prezintă materialele didactice: jetoane cu fructe, jetoane numerice, plicuri cu sarcini. Se explică regulile jocului didactic și se realizează jocul de probă. Copiii extrag bilețele numerotate (1–5) și rezolvă sarcinile specifice fiecărei echipe. Se lucrează în ritm alert, cu sprijinul educatoarei acolo unde este necesar.	5 min

	Obținerea performanței Complicarea jocului – se realizează cu ajutorul resursei digitale Educaplay „Potrivește cifra la cantitate”. https://www.educaplay.com/learning-resources/26728836-perele_hazlii_i_merele_imbujorate.html Copiii urmăresc pe ecran sarcinile și potrivesc corect cantitățile de mere/pere cu cifrele. Se verifică răspunsurile direct în aplicație, prin feedback vizual. Se folosește și un al doilea joc Padlet Ta pentru identificarea vecinilor numerelor. https://ta.padlet.com/sorting/mVrazJ9Vj1/play?tool_chat=true&past_prompt_version_hashid=pver_nK3ymnNToj Resursele digitale consolidează într-un mod atractiv cunoștințele însușite.	10 min
	Asigurarea retenției și a transferului Se realizează prin jocul final „Semaforul matematic”. Fiecare copil primește trei cartonașe colorate (verde, galben și roșu). Educatoarea adresează scurte întrebări referitoare la numerele 1–5, la formarea mulțimilor, la șirul numeric și la identificarea vecinilor. Copiii ridică: – cartonașul verde dacă știu sigur răspunsul, – cartonașul galben dacă sunt nesiguri, – cartonașul roșu dacă nu știu răspunsul. Astfel, răspunsurile pot fi verificate rapid, activ și într-o manieră ludică. Copiii sunt încurajați să participe, iar educatoarea oferă aprecieri individuale și colective. Activitatea se încheie într-un mod pozitiv și motivant.	5 min

	Aprecieri și recomandări La finalul activității se fac aprecieri individuale și colective, evidențiind implicarea, colaborarea și corectitudinea răspunsurilor. Se oferă copiilor recompense simbolice pentru participarea în „Echipa Perelor Hazlii” și „Echipa Merelor Îmbujorate”, astfel încât fiecare copil să fie apreciat pentru implicarea sa. Momentul de încheiere este marcat de un scurt mesaj video realizat în aplicația ChatterPIX, în care Zâna Toamna îi felicită pe copii pentru efortul depus și pentru modul în care au participat la jocul matematic. https://drive.google.com/file/d/1H5AjRPEPEh1gtgRLE4-CpSio6tMvsSdD/view?usp=sharing Mesajul este proiectat pe ecran, aducând un plus de magie și bucurie copiilor.	5 min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Copiii vor fi antrenați în corectarea greșelilor și în formularea răspunsurilor corecte, prin intermediul jocului „Semaforul matematic”. Răspunsurile corecte vor fi apreciate verbal și aplaudate, iar răspunsurile incomplete sau greșite vor fi corectate împreună, prin îndrumarea educatoarei. Evaluarea se realizează într-un mod ludic, vizual și motivant, punând accent pe participarea fiecărui copil.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Exersarea gândirii logice (comparare, clasificare, asociere); Recunoașterea cifrelor 1–5; Numărarea obiectelor; Formarea de mulțimi și compararea acestora; Asocierea cantității cu numărul; Folosirea corectă a numeralului ordinal;	

		Identificarea vecinilor numerelor în limitele 1–5; Abilități de ascultare și răspuns verbal; Înțelegerea cerințelor orale pentru a putea răspunde coerent la solicitări scurte; Participare anterioară la jocuri didactice; Familiarizarea cu activitățile în care trebuie să asculte, să răspundă pe rând sau în cor și să respecte reguli simple de joc.
Spațiu și materiale		Sala de grupă amenajată astfel încât toți copiii să vadă resursele digitale proiectate (videoproiector sau monitor). Materiale: jetoane cu mere și pere, cifre 1–5, plicuri cu sarcini, postere digitale Canva, telefon/tabletă pentru mesajul Zânei Toamna realizat în ChatterPIX, recompense simbolice
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	– StoryJumper (pentru captarea atenției) – Wordwall (pentru jocurile matematice) – Educaplay (pentru potriviri cifra–cantitate) – ChatterPIX (pentru mesajul final al Zânei Toamna)
	Opțional	– Canva (pentru poster)
Infrastructură/ echipament	Obligativ	– Videoproiector / laptop / computer – Boxe – Conexiune la internet – Ecran vizibil pentru întreaga grupă – Tablă interactivă
	Opțional	– Tabletă / telefon pentru rularea resurselor digitale
Tip de resurse de învățare		Resurse educaționale digitale interactive – poveste StoryJumper, jocuri Wordwall, potriviri Educaplay, poster Canva, mesaj video ChatterKid – utilizate pentru consolidarea și verificarea cunoștințelor matematice la nivel preșcolar.
Resurse de Timp / Spațiu		35 minute Sala de grupă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		

BIBLIOGRAFIE:

* (2019) Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-5/7ani)

* (2005), Metodica predării activităților instructiv - educative în grădinița de copii, București: Ed. Humanitas

Silvia Făt , (2025), Pedagogie digitală, Suport de curs – formare EDIS PED

• Brebenel, G., Gancea, L., Răileanu, D., & Relea, M. (2007). Metode interactive de grup – ghid metodic. Editura Arves.

• Preda, V. (2009). Metodica activităților matematice în grădiniță. Editura Didactică și Pedagogică.

• Piaget, J. (1973). Psihologia inteligenței. Editura Științifică. (sau alte lucrări relevante despre dezvoltarea cognitivă a copilului)

• Gherghina, D. (2009). Didactica matematicii în învățământul preșcolar și primar. Editura Universitaria.

ChatGPT

<https://www.storyjumper.com/book/read/170782781/Misiunea-lui-Dovlecelul-Ptrel-O-poveste-de-toamn-pentru-copii-is>

<https://www.canva.com/design/DAG5FKMFQpc/1DJtyQDrHisapzqwwZSW4w/edit>

<https://wordwall.net/ro/resource/102385647>

<https://www.educaplay.com/learning-resources/26728836-perele-hazlii-i-merele-imbujorate.html>

https://ta.padlet.com/sorting/mVrazJ9Vj1/play?tool_chat=true&past_prompt_version_hash_id=ppver_nK3ymnNToj

<https://drive.google.com/file/d/1H5AjRPEPEh1gtgRLE4-CpSio6tMvsSdD/view?usp=sharing>

<https://ro.pinterest.com/pin/29836416277675199/>