

TITLUL LECȚIEI	Al câtelea fluturaș a zburat?
Disciplina	Domeniul Științe – Activitate matematică
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mijlocie
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	4-5 ani, nivel preșcolar
Caracteristici speciale ale elevilor	Copiii de grupa mijlocie se caracterizează prin curiozitate intensă, imaginație bogată, dorință de joacă în grup, dezvoltare rapidă a limbajului și a motricității, precum și prin nevoia de rutină și sprijin emoțional. De asemenea se remarcă o capacitate de concentrare în creștere, autonomie în activitățile zilnice, abilități motorii fine și grosiere mai bine conturate, precum și printr-un comportament social mai cooperant, marcat de dorința de a avea prieteni, de a respecta reguli și de a participa activ la jocuri și activități de grup.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Moraru Ileana-Corina
Școala	Școala Gimnazială Aninoasa
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Al câtelea fluturaș a zburat? – joc didactic
Obiective operaționale	O1 să precizeze succesiunea fluturașilor într-un șir, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil precizează succesiunea a cel puțin doi fluturași; O2 să precizeze fluturașul lipsă din șir, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil precizează locul a cel puțin doi fluturași; O3 să numească poziția fluturașului lipsă folosind primul, al doilea, al treilea, al patrulea, al cincilea, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil numește cel puțin o poziție a unui fluturaș; O4 să numere crescător fluturașii de la 1-5, obiectivul se consideră realizat dacă fiecare copil numără fără ajutor.

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Cuvinte cheie	Șir numeric, cifră, număr, primul, al doilea, al treilea, al patrulea, al cincilea		
Metode	conversația, explicația, jocul didactic		
Descriere RED			
Descrierea resursei	Descriere narativă	Cartea interactivă „Al câtelea fluturaș lipsește” îi poartă pe copii într-o lume veselă și colorată, unde fluturașii zburdalnici se așază pe flori, zboară și dispar pe neașteptate. La fiecare pagină, copiii sunt invitați să observe cu atenție imaginea, să numere fluturașii prezenți și să descopere care dintre ei lipsește. Activitatea îi provoacă să compare, să numere corect și să găsească răspunsul potrivit, transformând exercițiul într-un joc de atenție și perspicacitate. Prin animații, elemente interactive și provocări simple, cartea stimulează gândirea logică, memoria vizuală și bucuria descoperirii, oferind o experiență captivantă și educativă pentru copiii de grupa mare.	
	Scopul si obiectivele resursei	Scopul acestei resurse este, pe lângă dezvoltarea competențelor digitale de bază la preșcolari prin utilizarea resurselor tehnologice moderne, ca suport în învățarea activă, interactivă, oferirea de experiențe de învățare structurată și interactivă. Obiectivele resursei sunt: -facilitarea înțelegerii prin integrarea elementelor multimedia; - centralizarea într-un singur material resurse diverse pentru o experiență educațională completă; - evaluarea imediată a învățării prin exerciții cu feedback automat	
			Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Moment organizatoric	Se asigură condițiile optime pentru desfășurarea activității, se aerisește sala de grupă, se pregătesc materialele didactice.	1 min
	Captarea atenției	La tablă interactivă este prezentată Corina care le spune copiilor că în drumul ei spre casă s-a oprit în	30 sec

	parc unde a văzut niște fluturași care zburau din floare în floare. La un moment dat, mai mulți fluturași s-au așezat în șir pe câte o floare. Zbura câte unul și se întorcea la locul lui, zbura altul și iar venea înapoi. Jocul fluturașilor i-a plăcut foarte mult și le propune copiilor să se joace și ei cu fluturașii. Link: https://tinyurl.com/24lcnap4	
	Anunțarea temei și obiectivelor Preșcolarii sunt anunțați că vor desfășura activitatea matematică numită "Al câtelea fluturaș a zburat?" Ei se vor juca cu fluturași care zboară din floare în floare. De asemenea ei vor juca diferite jocuri interactive.	30 sec
	Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării Preșcolarii așezați pe scăunele în semicerc participă la activitatea ADE – DȘ – Activitate matematică. Educatorea explică și demonstrează jocul. Fiecare copil trebuie să privească cu atenție fluturașii de pe floricele în timp ce educatoarea va manevra câte un fluturaș care va zbura, floarea rămânând fără fluturaș. Copiii vor răspunde la întrebările: "Al câtelea fluturaș a zburat?" "A câta floare a rămas fără fluturaș?" "Ce loc ocupă fluturașul în șirul numeric?" În această etapă va fi utilizată aplicația Canva. Link: https://www.canva.com/design/DAG6kdov0kk/beV9drd4kkt07IAZH4cfWg/edit?utm_content=DAG6kdov0kk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	10 min
	Obținerea performanței În această etapă are loc complicarea jocului care se desfășoară cu ajutorul aplicației Wordwall. Din șirul fluturașilor (1-5) vor zbura câte doi fluturași, iar copiii trebuie să precizeze care fluturași au zburat. Link: https://wordwall.net/ro/resource/103599749	4 min
	Asigurarea retenției și transferului Educatorea propune copiilor să se grupeze în grupuri de câte 5, fixându-se ordinea în șirul numeric. La îndemnul acesteia, de exemplu, "Zboară toți fluturașii care ocupă locul al doilea", aceștia ies din sala de grupă.	2 min

	Evaluarea Este propus un joc în aplicația LearninApps.org în care copiii vor numi al câtelea fluturaș a zburat. Link: https://learningapps.org/view44015957	2 min
	Încheierea activității Educatorea face aprecieri generale asupra modului în care s-a desfășurat activitatea și la final acordă fiecărui copil câte o diplomă realizată cu ajutorul aplicației VistaCreate. Link: https://create.vista.com/user/projects/	30 sec
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	analiza răspunsurilor, aprecieri verbale, utilizarea aplicațiilor digitale	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Preșcolarii cunosc numerele și cifrele până la 5, numără crescător și descrescător în centrul 1-5	
Spațiu și materiale	Sala de grupă, tabla interactivă, laptop, platforme educaționale	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	H5P, Voki, Canva, Wordwall, LearningApps.org, CreateVista
	Opțional	ChatGPT
Infrastructură / echipament	Obligativ	Tablă interactivă, conectare la internet
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	resurse digitale	
Resurse de Timp / Spațiu	20 minute/ sala de grupă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: ChatGPT.com Ministerul Educației, 2019, Curriculum pentru educație timpurie, București; Suport de curs – formare EDIS PED – Pedagogie digitală – Silvia Făt; Neagu, M&Tomulețiu E., 2021, Tehnologii moderne în grădiniță – Ghid de bune practici; Bulboacă, M. & Alecu, M, 1996, Metodica activităților matematice în grădiniță și clasa I, Editura Sigma https://tinyurl.com/24lcnap4		



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

https://www.canva.com/design/DAG6kdov0kk/beV9drd4kkt07IAZH4cfWg/edit?utm_content=DAG6kdov0kk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

<https://wordwall.net/ro/resource/103599749>

<https://learningapps.org/view44015957>

<https://create.vista.com/user/projects/>

<https://www.guerrillaradio.ro/revista-guerrilla/din-lumea-celor-mai-fascinanti-fluturi/>
([image](#) fluture)

<https://www.sursazilei.ro/fluturii-misterio%C5%9Fi/> ([image](#) fluture)

<https://www.pngegg.com/ro/search?q=molii+%C8%99i+fluturi> ([image](#) fluture)