

TITLUL LECȚIEI	Potrivește Cantitatea cu Cifra!
Disciplina	Matematică și explorarea mediului (Domeniul Științe)
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa Mijlocie
Intervalul de vârstă și nivelurile vîrurilor	4-5 ani, nivel preșcolar
Caracteristici speciale ale elevilor	Resursa este concepută pentru a fi intuitivă și accesibilă, sprijinind învățarea prin joc. Poate fi utilizată individual sau în grupuri mici, sub supravegherea educatorului. Suportul audio (unde este disponibil în H5P) este benefic pentru copiii care nu citesc.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Păduraru (Hudițean) F. Ioana Alexandra
Școala	Școala Gimnazială Părau
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Numerția 1-5, asocierea cantității cu cifra corespondentă.
Obiective operaționale	○ Să numere corect obiecte în limitele 1-5. ○ Să recunoască cifrele 1, 2, 3, 4, 5. ○ Să asocieze cifra corectă cu mulțimea de obiecte de

¹ Prin această confirmare sursa este autentică, creată de dumneavoastră

	aceeași cardinalitate.	
	○ Să plaseze prin "drag and drop" cifra corespundență cantității.	
Cuvintecheie	Număr, cifră, cantitate, asociere, numărare, unu, doi, trei, patru, cinci, măr.	
Metode	Jocul didactic, învățarea prin descoperire, exercițiul, conversația, demonstrația, metoda "drag and drop" (specifică RED).	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descrierea narativă	Resursa educațională digitală este o activitate interactivă de tip "Drag and Drop" (Trage și Plasează) creată în H5P. Activitatea prezintă un fundal vizual atractiv (ex: o pajiște) pe care sunt dispuse imagini cu diferite cantități de mere (de la 1 la 5 mere). Elevii sunt instruiți (vizual și audio) să asocieze fiecare cantitate de mere cu cifra corespunzătoare (1-5). Cifrele sunt prezentate ca elemente "dragabile" (ce pot fi trase) pe care copiii le vor trage și le vor plasa în zonele de plasare (drop zones) situate lângă imaginile cu mere. Activitatea oferă feedback imediat, vizual și auditiv, pentru răspunsurile corecte și incorecte, încurajând învățarea prin încercare și eroare.
	Scopul și obiectivele resursei	Consolidarea deprinderilor de numărare în limitele 1-5 și dezvoltarea capacității de a asocia cantitatea cu cifra corespunzătoare, într-un mod interactiv și motivant, adaptat vârstei preșcolare.
5-10 minute (pentru parcurgerea activității de către un copil).		Timpestimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas	1. Introducere/Explicare (educator): Educatorul prezintă activitatea digitală copiilor, explicând sarcina principală: "Vom număra merele și vom trage numărul (cifra) corect la ele." Se ascultă instrucțiunea audio a resursei (dacă a	

organizareșistru- ură

fost inclusă).

2. **Explorare liberă:** Copiii sunt încurajați să exploreze interfața, să identifice merele și cifrele.
3. **Activitate "Drag and Drop":**
 - Copilul alege o imagine cu mere (ex: 3 mere).
 - Numără merele (verbalizează sau în gând: "unul, doi, trei").
 - Caută cifra corespunzătoare (cifra 3) printre elementele de tras.
 - Trage cifra 3 și o plasează în zona de drop asociată cu cele 3 mere.
 - Primește feedback imediat (sunet de succes/aplauze și o imagine de bifă verde pentru corect; sunet de eroare și un "X" roșu pentru incorect).
 - Reia procesul pentru toate celelalte cantități de mere și cifre.
4. **Feedback general/Reîncercare:** La finalul activității, copilul primește un feedback general bazat pe scor. Are opțiunea de a reîncerca activitatea dacă dorește.
5. **Discuții/Consolidare (educator):** Educatorul poate iniția o scurtă discuție cu copiii despre numere, cantități sau despre experiența lor cu jocul digital.

Metode de evaluare	• Observarea sistematică: Educatorul observă modul în care copiii numără, asociază și interacționează cu resursa. • Evaluare formativă automată: Resursa H5P oferă un scor imediat și feedback individual pentru fiecare plasare, permițând autoevaluarea și corectarea. • Verificarea rezultatului final: Educatorul poate verifica scorul final al activității pentru fiecare copil.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Recunoașterea obiectelor, capacitatea de a urmări instrucțiuni simple. Familiarizarea cu mediul digital (tabletă/computer).	
Spațiu și materiale	Un spațiu liniștit pentru concentrare; tabletă/computer/laptop cu acces la internet și browser web compatibil cu H5P.	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	○ Un browser web modern (Chrome, Firefox, Edge, Safari). O platformă care suportă H5P (ex: Moodle, WordPress cu pluginul H5P, h5p.org).
	Opțional	Editor de imagini (pentru a pregăti imaginile cu mere și cifre); software de înregistrare audio (pentru instrucțiuni vocale/feedback).
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	Calculator/laptop/tabletă, conexiune la internet.
	Opțional	Proiector/Tabla interactivă (pentru utilizare în grup mare).
Tip de resurse de învățare	Resursă educațională digitală (RED) de tip interactiv (Joc educațional).	
Resurse de Timp /	○ Resurse de Timp / Spațiu: Resursa este flexibilă și poate fi utilizată în timpul activităților la alegere, în	

Spațiu

centrele de interes (Biblioteca, Științe) sau în cadrul unor activități integrate. Nu necesită un spațiu fizic mare, doar un dispozitiv digital.

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

- Asigurarea unui mediu digital securizat și prietenos pentru copii.
- Adaptarea numărului de elemente și a complexității la nivelul specific al grupei de copii.
- Posibilitatea de a integra resursa în planuri de lecție mai ample.

BIBLIOGRAFIE: Curriculum pentru educație timpurie (3-6/7 ani), București.