

TITLUL LECȚIEI	Ne jucăm cu numere naturale de la 0 la 31
Disciplina	Matematică
Informații despre elevi?	
Clasa	Pregătitoare
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	Elevii au vârste cuprinse între 6 și 7 ani , fiind înscriși în clasa pregătitoare . Nivelul lor de dezvoltare cognitivă este specific vârstei, cu accent pe gândirea concretă, intuitivă și pe învățarea prin joc, repetiție și explorare activă.
Caracteristici speciale ale elevilor	1. Gândirea este predominant concretă, axată pe obiecte și situații din viața cotidiană; 2. Capacitate de concentrare redusă, dar sporită prin activități ludice; 3. Curiozitate crescută și dorință de implicare activă; 4. Dezvoltare în curs a vocabularului matematic și a motricității fine; 5. Nevoia de încurajare, feedback pozitiv și sprijin în sarcinile noi 6. Uneori, ritmuri diferite de învățare – activitatea digitală permite adaptare și reluare individuală.
Autor profesor	
Nume și prenume	Nica Adriana Laura
Școala	Școala Gimnazială Drăgotești, Județul Dolj

Accentul în învățare al lecției?

Subiectul lecției	Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 31, în contexte ludice	
Obiective operaționale	La finalul activității, elevii vor fi capabili: 1. Să identifice vecinii unui număr natural de la 0 la 31; 2. Să efectueze corect exerciții și probleme cu numere de la 0 la 31, fără trecere peste ordin; 3. Să asocieze corect o operație cu rezultatul corespunzător; 4. Să utilizeze cu încredere o platformă digitală educațională; 5. Să manifeste interes și implicare în rezolvarea sarcinilor interactive.	
Cuvinte cheie	• clasa pregătitoare • matematică distractivă, • învățare prin joc, • interactivitate, • joc educativ, • platformă digitală, • Wordwall	
Metode	Explicația – pentru introducerea noțiunilor de adunare/scădere; Conversația – pentru activarea cunoștințelor anterioare și reflecție; Exercițiul – pentru aplicarea practică a noțiunilor în joc; Jocul didactic – prin utilizarea platformei Wordwall; Învățarea prin descoperire – elevii explorează singuri răspunsurile corecte; Observația – folosită de cadrul didactic pentru evaluarea comportamentului și a progresului elevilor.	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa este un joc interactiv creat pe platforma Wordwall, având drept scop consolidarea operațiilor de adunare și scădere în concentrul 0–31. Elevii trebuie să potrivească fiecare operație

		cu rezultatul corect, că identifice vecinii numerelor indicate, să rezolve probleme cu operații de adunare și scădere fără trecere peste ordin, într-un format grafic atractiv și ușor de utilizat. Activitatea se poate desfășura frontal, pe tablă interactivă, sau individual, pe tablete/calculatoare.
	Scopul și obiectivele resursei	Dezvoltarea competențelor matematice de bază la elevii din clasa pregătitoare, prin exersarea și consolidarea operațiilor de adunare și scădere cu numere de la 0 la 31, într-un context ludic și interactiv, folosind platforma digitală Wordwall.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Momentul organizatoric: Elevii sunt întâmpinați cu zâmbetul pe buze și li se explică activitatea zilei: „Astăzi vom învăța jucându-ne cu numerele! Vom aduna, vom scădea și ne vom distra pe calculator.”	2-3 minute
	2. Captarea atenției : Se pornește de la o situație familiară – o scurtă poveste cu un personaj preferat (ex: un ursuleț care merge la piață și cumpără fructe). Se introduce pe înțelesul copiilor noțiunile de „adunare” și „scădere”, însoțite de gesturi/mime.	3-4 minute
	3. Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor Învățătorul le spune copiilor, pe un ton prietenos: „Astăzi vom face matematică... jucându-ne! Vom învăța să adunăm și să scădem numere până la 31, cu ajutorul unui joc pe calculator. La final, veți ști cum să găsiți rezultatul corect și să folosiți semnele + și – în jocuri amuzante! Veți vedea cât de ușor și distractiv este să potrivim calculele cu răspunsurile corecte. La final, fiecare dintre voi va ști să	2-3 minute

	recunoască semnele + și – și să le folosească într-un joc digital.”Se explică faptul că activitatea va fi interactivă, iar elevii vor învăța prin joc.	
	4. Dirijarea învățării - activitatea de învățare propriu-zisă https://wordwall.net/ro/resource/89403544/mem-clasa-preg%C4%83itoare-adunarea-%C8%99i-sc%C4%83derea-numerelor-de-la-0 Elevii accesează resursa Wordwall pe tablă interactivă sau dispozitive individuale. Fiecare exercițiu presupune potrivirea unei operații cu rezultatul corect. Învățătorul oferă sprijin individual sau în perechi, încurajând participarea activă. Activitatea se poate desfășura: • Frontal, folosind tabla interactivă sau videoproiectorul; • Individual sau în perechi, pe tablete/laptopuri, în funcție de disponibilitate. Învățătorul oferă instrucțiuni clare: „Tragem cu mouse-ul sau cu degetul fiecare operație lângă răspunsul corect. Dacă greșim, putem încerca din nou!” Pe parcurs: • Elevii primesc feedback imediat; • Învățătorul observă, oferă sprijin și încurajează verbal.	10-15 minute
	5. Asigurarea retenției și transferului: Se revine la câteva exemple din joc. Învățătorul pune întrebări de consolidare: „Cum ai știut că $3 + 2 = 5$?”, „Ce semn am folosit când am scăzut?” Pentru a consolida cunoștințele, învățătorul propune câteva exerciții orale și scrise. Elevii sunt provocați să creeze ei înșiși o operație de adunare sau scădere și să o „propună” unui coleg; Se folosesc jetoane sau cuburi pentru a reprezenta vizual calculele; Se fac legături cu situații din viața reală (ex: „Dacă ai 5 mere și mănânci 2, câte îți mai rămân?”).	5 minute



	Astfel, elevii își aplică noile cunoștințe în contexte variate și relevante pentru vârsta lor.	
	6. Reflecția : Elevii sunt invitați să spună cum s-au simțit și ce au învățat. Se încurajează exprimarea prin desen, mimă sau verbal, în funcție de preferințe.	3-5 minute
	7.Încheierea lecției: Învățătorul oferă aprecieri verbale și simbolice (stikere,steluțe,aplauze) și le propune elevilor să joace și acasă jocul, împreună cu familia.	3-5 minute
Metode de evaluare	Evaluare formativă – realizată pe parcursul lecției: ○ Observarea directă a modului în care elevii interacționează cu jocul; ○ Aprecierea verbală a răspunsurilor și a implicării; ○ Corectarea imediată a greșelilor în timpul activității. Evaluare prin joc (feedback digital) – platforma oferă răspunsuri imediate corecte/greșite, ceea ce ajută elevii să învețe din propriile greșeli. Autoevaluare/reflecție: ○ La final, elevii pot spune cum s-au simțit, ce au învățat și dacă vor mai dori să refacă jocul acasă.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	● Recunoașterea numerelor de la 0 la 31; ● Familiarizarea cu conceptele „mai mult” și „mai puțin”; ● Experiențe concrete de grupare/împărțire de obiecte; ● Primele contacte cu semnele „+” și „-” în contexte intuitive.	
Spațiu și materiale	● Spațiu: clasă dotată cu tablă interactivă sau videoproiector; acces la tablete/laptopuri pentru activități individuale; ● Materiale: ○ Dispozitive cu acces la internet (pentru jocul Wordwall);	

		○ Fișe de lucru/opționale pentru exersare suplimentară; ○ Jetoane, cuburi sau obiecte concrete pentru exerciții practice; ○ Stickere sau alte materiale motivaționale pentru recompensare.
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatori	● Wordwall – platforma educațională online care permite crearea și utilizarea de jocuri interactive pentru consolidarea cunoștințelor.
	Opțional	● Browser web (Google Chrome, Firefox etc.) – pentru accesarea aplicației. ● Google Classroom / Padlet (opțional) – pentru distribuirea linkului către resursă, dacă se lucrează online sau în învățarea mixtă.
Infrastructură/ echipament	Obligatori	● Calculator/laptop sau tabletă – pentru fiecare elev sau grup/pereche de lucru; ● Tabelă interactivă / videoproiector – pentru prezentarea resursei în fața întregii clase; ● Conexiune la internet stabilă – necesară pentru a accesa resursa Wordwall online;
	Opțional	● Boxe sau sistem audio – pentru feedbackul audio din jocuri (opțional, dar util pentru elevi).
Tip de resurse de învățare		● Resursă educațională digitală interactivă ● Joc didactic digital ● Platformă online de învățare prin joc – Wordwall ● Resursă pentru exersare și consolidare a cunoștințelor ● Material suport pentru lecții de matematică la clasa pregătitoare

**Resurse de Timp /
Spațiu**

- Timp estimat pentru activitate:
30 – 35 de minute (lecție integrată de Matematică și explorarea mediului)
- Spațiu didactic:
Sala de clasă, amenajată flexibil pentru activități individuale, frontale sau în perechi. Dotată cu echipamente digitale (tablă interactivă, laptopuri/tablete) și colțuri de lucru pentru activități practice.

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

Cerghit, Ioan – *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București
Cucoș, Constantin – *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași
Oprea, Cristea – *Didactica generală*, Editura Polirom, Iași
Ministerul Educației – *Programa școlară pentru Matematică și explorarea mediului, clasa pregătitoare*
Platforma educațională <https://wordwall.net>
Mariana Mogos, Aurelia Tache – *Matematică și explorarea mediului. Caietul elevului, clasa pregătitoare*, Editura Sinapsis, București
Materiale proprii ale cadrului didactic