|  |  |
| --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** |  Aventura în grădina magică |
| **Disciplina** | Matematică şi explorarea mediului |
| **Informații despre elevi?** |
| **Clasa** |  Pregătitoare |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** |  6–7 ani, nivel începător |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** |  Curioși și activi Preferă învățarea prin joc, poveste și imagini Necesită activități interactive, multisenzoriale și scurte |
| **Autor profesor** |
| **Nume și prenume** |  Oniţa Afrodita |
| **Școala** |  Şcoala Gimnazială Vânători, jud. Arad |
| **Accentul în învățare al lecției?** |
| **Subiectul lecției** | Identificarea părților componente ale unei plante: rădăcină, tulpină, frunze, flori. |
| **Obiective operaționale** |  La finalul lecției, elevii vor fi capabili să:* Să numească cele 4 părți ale plantei
* Să asocieze fiecare parte cu funcția sa
* Să participe activ la o poveste digitală interactivă
* Să asambleze corect planta
 |
| **Cuvinte cheie** |  plantă, rădăcină, tulpină, frunză, floare, Bobi Bobocel, natură, creștere |
| **Metode** |  Povestire interactivă Învățare prin joc Discuții ghidate Activitate practică (asamblarea plantei) |
| **Descriere RED** | „Aventura în grădina magică” este o **resursă educațională deschisă** creată pe platforma **Gamma.app**, special concepută pentru clasa pregătitoare. Cu ajutorul personajului Bobi Bobocel, un boboc jucăuș, elevii descoperă cele patru părți ale plantei printr-o poveste animată și misiuni interactive. (<https://gamma.app/docs/Aventura-in--1e7jgs6c6vp5wk2> ) |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Elevii îl întâlnesc pe Bobi Bobocel, care are nevoie de ajutor pentru a deveni o plantă mare. Împreună, pornesc într-o călătorie în Grădina Magică unde descoperă, pe rând:1. **Rădăcina** – care fixează planta și absoarbe apă și minerale
2. **Tulpina** – care transportă apa
3. **Frunza** – care transformă lumina în hrană
4. **Floarea** – care face semințe

Fiecare etapă este însoțită de imagini și texte scurte, accesibile vârstei. Lecția se încheie cu un joc de tip „puzzle” unde copiii asamblează corect planta. |
| Scopul si obiectivele resursei | * Familiarizarea copiilor cu structura de bază a plantei
* Învățarea în mod atractiv, prin joc și imagini
* Exersarea atenției, memoriei și a colaborării
* Folosirea tehnologiei pentru învățare vizuală și ludică
 |
|  | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | **1. Momentul organizatoric*** Elevii sunt întâmpinați într-un mod prietenos.
* Se creează un cadru atractiv: „Astăzi vom merge într-o aventură magică alături de un personaj special!”
* Se așază în semicerc, pregătiți pentru explorare.
 | **5 min.** |
| **2. Captarea atenției – Introducerea poveștii** * Se pornește prezentarea digitală realizată în **Gamma.app**.
* Este introdus personajul principal: **Bobi Bobocel**, un boboc mic și curios care vrea să devină o plantă mare.
* Copiii sunt încurajați să devină „ajutoarele lui Bobi” în călătoria sa prin **Grădina Magică**.
 | **5-7 min.** |
| **3. Parcurgerea misiunilor** Fiecare misiune este însoțită de imagini, explicații simple și întrebări interactive:* **Misiunea 1: Rădăcina**
	+ Elevii află că rădăcina fixează planta și absoarbe apă și minerale.
	+ Sunt întrebați: „Unde vedem rădăcina? Ce face ea pentru plantă?”
* **Misiunea 2: Tulpina**
	+ Se explică faptul că tulpina transportă apa spre frunze și flori.
	+ Se mimează „călătoria apei” cu ajutorul mâinilor.
* **Misiunea 3: Frunzele**
	+ Frunzele sunt descrise ca „fabrici magice” care transformă lumina în hrană.
	+ Elevii suflă ușor ca „plantele care respiră”.
* **Misiunea 4: Floarea**
	+ Copiii descoperă că floarea este frumoasă, colorată și dă naștere semințelor.
	+ Se face asocierea cu albinele și polenizarea.
 | **20–25 min.** |
| **4. Activitate practică – Joc de consolidare: „Asamblează planta!”** * Elevii primesc (sau aleg de pe ecran) elemente ale plantei.
* Fie individual, fie în perechi, reconstruiesc corect planta: **rădăcină – tulpină – frunze – floare**.
* Jocul poate fi făcut digital (în Gamma) sau cu piese decupate.
 | **10 min.** |
| **5. Recapitulare și reflecție** * Se revăd toate cele 4 părți ale plantei.
* Întrebări ghidate: „Care parte ți-a plăcut cel mai mult?” / „La ce folosește tulpina?”
* Copiii sunt felicitați pentru că l-au ajutat pe Bobi să devină o plantă mare.
* Se acordă simbolic titlul de „Explorator Botanic”.
 | **5–7 min** |
| **6. Încheiere** * Se oferă feedback pozitiv și încurajări.
* Se poate lăsa deschisă posibilitatea unei aventuri viitoare: „Data viitoare mergem într-o altă parte a naturii!”
 | **2-3 min.** |
| **Metode de evaluare** |  Observarea comportamentului și implicării Întrebări scurte în timpul fiecărei misiuni Activitate finală (asamblarea plantei) Feedback verbal sau gestual (ex: „Arată-mi unde este rădăcina”) |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** |
| **Cunoștințe anterioare** | * Experiențe în natură (ex: grădinărit, plimbări în parc)
* Recunoașterea plantelor în general
 |
| **Spațiu şi materiale** | * Spațiu liniștit, în semicerc sau cerc didactic
* Dispozitiv digital (laptop/tabletă/proiector)
 |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** |
| **Aplicații implicate** | Obligatoriu |  **Gamma.app** (resursa este construită aici) Dispozitiv conectat la internet |
| Opțional |  Elemente decupate pentru joc fizic Tablă interactivă |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | laptop, internet, videoproiector |
| Opțional | tablă interactivă |
| **Tip de resurse de învățare** | * Resurse vizuale
* Resurse digitale
* Resurse narative
 |
| **Resurse de Timp / Spațiu** |  40 de minute Sala de clasă |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare** |
| **BIBLIOGRAFIE:**  Manuale de Matematică şi explorarea mediului pentru clasa pregătitoare Gamma.app – Platformă pentru prezentări interactive și resurse digitale educaționale: <https://gamma.app> Ministerul Educației – Programe școlare pentru învățământul primar Resurse educaționale deschise dezvoltate în cadrul proiectului PNRR – Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă (EDIS-PED):<https://mfe.gov.ro/pnrr><https://www.facebook.com/PNRROficial> Material original: *Aventura în grădina magică* – Afrodita Onița Gologan Ilustrații și concepte adaptate pentru vârsta clasei pregătitoare, în conformitate cu principiile învățării timpurii |