|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 | | | |