|  |  |
| --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** |  **TRANSFORMAREA FLUTURELUI**<https://www.canva.com/design/DAGmL9wiZ20/g-qME8VZLzYgvhjz4HPueA/view?utm_content=DAGmL9wiZ20&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hbc07faf47d>  |
| **Disciplina** |  Resursa este una interdisciplinară, fiind relevantă pentru:* Domeniul Limba și comunicare – prin ascultarea poveștii, înțelegerea și exprimarea ideilor;
* Domeniul Științe – prin prezentarea transformărilor biologice ale omizii în fluture;
* Domeniul Om și societate – prin dezvoltarea empatiei, a relaționării și înțelegerii ciclurilor vieții.
 |
| **Informații despre elevi?** |
| **Clasa** |  Grupa mare ( dar poate fi adaptată și pentru grupa mijlocie) |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** |  4 – 5 ani (grupa mijlocie)5 – 6 ani(grupa mare) |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** | * Nivel ridicat de curiozitate și interes pentru povești și animale
* Dezvoltare cognitivă și emoțională în curs
* Nevoie de suport vizual și auditiv pentru învățare
* Interes crescut pentru activități interactive și animate
 |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-1)** |
| **Nume și prenume** |  **IFRIM PAULA - CRISTINA** |
| **Școala** |  **ȘCOALA GIMNAZIALĂ MOARA NICĂ**GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL MOARA NICĂ (unitate structură) |
| **Accentul în învățare al lecției?** |
| **Subiectul lecției** |  **TRANSFORMAREA FLUTURAȘULUI – etapele metamorfozei** |
| **Obiective operaționale** | * Să recunoască etapele de transformare ale unei omizi într-un fluture
* Să numească cele patru etape principale: ou, omidă, crisalidă, fluture
* Să povestească, cu sprijin vizual, firul narativ al poveștii prezentate
* Să exprime emoții și impresii legate de povestea ascultată/văzută
* Să își exerseze atenția și capacitatea de a urmări o secvență logică
 |
| **Cuvinte cheie** |  Omidă, fluture, transformare, metamorfoză, poveste, etape, natură, viețuitoare, animatie, învățare vizuală |
| **Metode** | Povestirea, conversația (dirijată și liberă), explicația, observația, învățarea prin descoperire, dramatizarea (opțional – pentru consolidare)  |
| **Descriere RED** |  |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Resursa educațională este o prezentare animată realizată în Canva, conținând o poveste originală despre transformarea unei omizi într-un fluture. Prezentarea include animații vizuale dinamice și o înregistrare audio a textului, facilitând învățarea multisenzorială. Povestea este adaptată pentru copii de grădiniță, susține dezvoltarea cognitivă și emoțională și introduce concepte științifice de bază într-un mod accesibil și captivant. Poate fi folosită ca resursă principală în cadrul unei activități tematice despre natură sau viețuitoare. |
| Scopul si obiectivele resursei | Scop: dezvoltarea capacității copiilor de a înțelege și relata procesul de transformare al unei omizi într-un fluture (metamorfoza), prin intermediul unei povești animate, contribuind la formarea unor noțiuni științifice de bază, stimularea curiozității față de natură și îmbogățirea limbajului.Obiective:* **Să identifice** cele patru etape ale metamorfozei: ou, omidă, crisalidă, fluture.
* **Să descrie**, cu sprijin vizual și auditiv, transformarea omizii într-un fluture.
* **Să utilizeze** corect termeni specifici simpli precum: omidă, fluture, transformare, metamorfoză.
* **Să răspundă** la întrebări referitoare la conținutul poveștii ascultate/văzute.
* **Să exprime** emoții și reacții personale legate de povestea vizionată.
* **Să își dezvolte** abilitățile de ascultare activă și atenție concentrată.
 |
|  | **Timp estimate****30 min.** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | **Moment organizatoric :** | Activitatea începe cu momentul organizatoric, în care educatoarea îi întâmpină pe copii, îi salută și face prezența într-un mod prietenos și calm. Apoi, copiii sunt invitați să se așeze confortabil în semicerc, în zona de activitate, pregătiți pentru o poveste specială. Se creează astfel un climat liniștit și plăcut, propice desfășurării activității. |
| **Captarea atenției :** | În etapa de captare a atenției, educatoarea le arată copiilor o figurină de omidă realizată din pluș sau carton și le spune cu entuziasm: „Această mică omidă are o poveste minunată. Vreți să o ascultați?” Prin această introducere jucăușă, copiii sunt atrași în universul poveștii. Se inițiază apoi un scurt dialog în care educatoarea le pune întrebări simple precum: „Ați văzut vreodată o omidă? Ce știți despre fluturi?” Astfel, se activează cunoștințele anterioare ale copiilor și se stimulează curiozitatea cu întrebarea-cheie: „Ce credeți că se întâmplă cu o omidă după ce mănâncă foarte mult?” |
| **Anunțarea temei și a obiectivelor:** | Urmează anunțarea temei și a obiectivelor, moment în care educatoarea le spune copiilor că vor urmări o poveste animată despre transformarea unei omizi într-un fluture, urmărind pas cu pas această schimbare fascinantă. Le explică apoi, pe înțelesul lor, ce își propune activitatea: să învățăm cum se transformă o omidă, cum se numesc acești pași și să povestim împreună ce am înțeles. |
| **Desfășurarea activității:** | În etapa de **desfășurare a activității,** copiii urmăresc povestea animată creată în Canva, care este însoțită de o înregistrare audio clară și expresivă. Materialul este urmărit în liniște, cu mici pauze în care educatoarea oprește secvențele pentru a pune întrebări menite să verifice înțelegerea și să încurajeze participarea activă: „Ce face omida acum? Cum credeți că se simte?” După vizionare, are loc o discuție ghidată în care copiii sunt încurajați să redea firul narativ și să identifice cele patru etape ale metamorfozei: ou, omidă, crisalidă și fluture. Se folosesc imagini-suport sau carduri vizuale pentru a susține verbalizarea. Dialogul este interactiv și adaptat nivelului de înțelegere al copiilor. Apoi, pentru aplicarea cunoștințelor, copiii pot participa la o activitate practică (cum ar fi o fișă de lucru în care trebuie să ordoneze imaginile cu etapele metamorfozei) sau la o activitate de mimare, în care își folosesc corpul pentru a reprezenta omida care se târăște, crisalida care se închide și fluturele care zboară. |
|  | **Obținerea performanței:** | În etapa de obținere a performanței, educatoarea utilizează aplicația Wordwall – un joc interactiv de tip „Potrivește perechile”. Copiii sunt invitați pe rând să asocieze imaginile etapelor metamorfozei (ou, omidă, crisalidă, fluture) cu denumirile corespunzătoare, fie individual la tablă, fie colectiv, prin răspunsuri orale. |
|  | **Încheierea activității:** | Activitatea se încheie printr-un moment de **recapitulare și reflecție,** în care educatoarea felicită copiii pentru implicare și le reamintește pașii transformați ai omizii. Le transmite un mesaj de apropiere față de natură, spunând: „Data viitoare când veți vedea o omidă, să știți că într-o zi va deveni un fluture minunat.” |
| **Metode de evaluare** | * Observarea sistematică
* Conversația
* Exercițiul aplicativ - evaluarea interactivă prin joc digital (Wordwall)
 |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** |
| **Cunoștințe anterioare** | La grupa mare, copiii de 5–6 ani au deja **cunoștințe anterioare despre vietăți** – au învățat să recunoască insecte precum fluturii sau omizile și pot face diferența între animale care zboară, se târăsc sau merg. De asemenea, au **capacitatea de a urmări firul unei povești**, de a pune întrebări și de a răspunde la întrebări simple. Unii copii pot avea deja **experiențe directe** cu fluturi sau omizi, observate în grădină sau în mediul natural, ceea ce contribuie la învățarea prin conexiune cu realitatea. La nivel de vocabular, cunosc termeni simpli precum „fluture”, „colorat”, „zboară”, iar activitatea va contribui la **extinderea lexicului** cu termeni noi ca „crisalidă”, „metamorfoză” sau „transformare”. |
| **Spațiu şi materiale** | Activitatea se desfășoară într-un spațiu amenajat în sala de grupă, organizat astfel încât copiii să stea confortabil în semicerc, cu o bună vizibilitate asupra ecranului/proiectorului sau tabletei/laptopului. Se creează un colț dedicat vizionării și discuției, iar în apropiere este amenajat un spațiu pentru activitățile practice sau de joc.Materiale utilizate : resursa educațională digitală creată în Canva (poveste animată cu audio), un dispozitiv digital (laptop, tabletă, videoproiector sau tablă interactivă) pentru redarea poveștii, jetoane sau planșe (ou, omidă, crisalidă, fluture), joc interactiv Wordwall, figurine sau pluș pentru captarea atenției, fișe de lucru și creioane colorate pentru activități opționale de consolidare, muzică tematică (cântecel despre fluture) pentru încheiere. |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** |
| **Aplicații implicate** | Obligatoriu | Canva, Wordwall |
| Opțional | YouTube, sau TED – Ed. (Kids) |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | Conexiune la internetDispozitiv digital ( laptop, tablet, tablă interactivă, calculator) |
| Opțional |  |
| **Tip de resurse de învățare** | Resursa digitală principală – poveste animată creată în CanvaDispozitiv digital pentru redare (laptop, tabletă, tablă interactivă)Planșe ilustrate cu etapele metamorfozei |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | **Timp:** 30-35 min.**Spațiu:** spațiu central destinat Întâlnirii de dimineață, unde copiii pot sta în semicerc pentru vizionare și discuții și Centrul tematic unde se pot expune imaginile cu etapele metamorfozei sau lucrările copiilor; |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare*** Adaptarea la nivelul de dezvoltare al copiilor ;
* Asigurarea funcționalității echipamentului digital ;
* Expunerea la ecrane – (să fie scurtă, clară, ghidată și doar cu rol educativ, alternată cu activități fizice sau artistice si obligatoriu ghidată de un adult)
 |
| **BIBLIOGRAFIE:*****Curriculum pentru educatie timpurie* (2019) , MEN** |

1. Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră [↑](#footnote-ref-1)