

TITLUL LECȚIEI	Medii de viață
Disciplina	Matematică și explorarea mediului
Informații despre elevi?	
Clasa	Clasa a II-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	8-9 ani Nivel mediu
Caracteristici speciale ale elevilor	Cunoștințe și abilități generale - În explorarea mediului, elevii pot recunoaște medii de viață dar pot avea dificultăți în detalierea relațiilor dintre viețuitoare și habitatul lor. Abilități de învățare - Își pot exprima ideile și răspunsurile în mod clar, dar pot avea dificultăți în formularea de argumente complexe sau în detalierea răspunsurilor. Abilități sociale și emoționale - Ei se simt mai încrezători când primesc feedback pozitiv și încurajări, dar pot deveni frustrați dacă sarcinile sunt prea dificile sau nu sunt susținuți corespunzător. Stiluri de învățare

	- Uneori, pot avea dificultăți în aplicarea cunoștințelor teoretice în sarcini practice, așa că este important să fie sprijiniți prin exemple concrete și activități practice.
Autor profesor	
Nume și prenume	Matei Ancuța
Școala	Școala Gimnazială Ruginești
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Medii de viață
Obiective operaționale	- Identificarea viețuitoarelor și a mediilor de viață specifice; - Clasificarea și asocierea logică a informațiilor; - Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de decizie; - Utilizarea mijloacelor digitale pentru învățare interactivă; - Comunicarea și cooperarea (în cazul lucrului în perechi sau în grup);
Cuvinte cheie	mediu de viață, viețuitoare, lacul, Marea Neagră, Delta Dunării, deșertul, Polul Nord, Polul Sud, pădurea, asociere, joc educativ, învățare interactivă, activitate digitală, colaborare, învățare prin joc, Motivație și implicare

Metode	Conversația, explicația, jocul didactic, observarea sistematică, exercițiul, problematizarea	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Acest joc digital are rolul de a consolida cunoștințele despre mediile de viață într-un mod atractiv și interactiv. Activitatea stimulează învățarea prin joc, dezvoltând curiozitatea științifică, gândirea logică și spiritul de observație. Prin utilizarea tehnologiei, elevii își formează și competențe digitale esențiale.
	Scopul și obiectivele resursei	Scopul: Dezvoltarea capacității elevilor de a recunoaște, clasifica și asocia corect caracteristici principale/imagini cu mediul de viață (Lacul, Marea Neagră, Delta Dunării, Deșertul, Polul Nord, Polul Sud, Pădurea), prin utilizarea unui joc digital interactiv care sprijină învățarea activă și participativă. Obiective :La finalul activității, elevii vor fi capabili: 1. Să identifice corect mediile de viață prezentate în joc; 2. Să asocieze imagini/ descrierea cu mediul de viață corespunzător: Lacul, Marea Neagră, Delta Dunării, Deșertul, Polul Nord, Polul Sud,

		Pădurea; 3. Să aplice cunoștințele dobândite într-un context interactiv și digital; 4. Să utilizeze elemente de tehnologie digitală în procesul de învățare; 5. Să colaboreze cu colegii (în cazul lucrului în perechi sau echipe).
		Temp estimat 20 minute
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	<u>Captarea atenției</u> • Joc oral rapid: „Spune un animal și mediul său!” • Învățătoarea notează exemple pe tablă în trei coloane: Lacul, Marea Neagră, Delta Dunării, Deșertul, Polul Nord, Polul Sud, Pădurea)	5 min
	<u>Actualizarea cunoștințelor</u> Prezentare PPT „Mediile de viață” https://docs.google.com/presentation/d/1nJxQ8KiQ1s0zYQ6mV4Cqp52vRU68jFbS/edit?slide=id.p1#slide=id.p1	7 min

	<u>Conținut nou + Activitate digitală</u> Joc digital didactic (LearningApps) https://learningapps.org/view36991331 Titlu: Medii de viață Sarcina: Unește potrivit mediul de viață cu imaginea reprezentativă și cu descrierea mediului de viață • Elevii lucrează individual sau în perechi, pe dispozitive. • Trebuie să tragă imaginile, caractersticile și denumirea mediului de viață, astfel încât pe orizontală să fie asociate potrivit. • La final, primesc feedback automat (corect/greșit).	20 min
	<u>Fixarea cunoștințelor</u> Joc de tip „Roata norocului” (Wordwall) https://wordwall.net/ro/resource/57607616/medii-de-via%c8%9b%c4%83	8 min



- Se rotește roata: apare denumirea unui mediu de viață și imaginea reprezentativă. Elevul trebuie să dea exemplu de un animal care trăiește în mediul de viață respectiv.

Evaluare

Mini-test digital (Liveworksheets)

5 min

<https://www.liveworksheets.com/w/ro/fis-a-de-lucru/8092101>

- Întrebări de tip alegere multiplă sau imagini:
 - Cum se numește?

	● Pot fi făcute pe tabletă sau proiectate frontal.	
Metode de evaluare	Observarea sistematică, aprecieri verbale colective și individuale	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	In lecțiile anterioare elevii au studiat fiecare mediu de viață separat. S-a pus accent pe caracteristicile principale, factorii de mediu, animale și plante specifice.	
Spațiu și materiale	Sala de clasa Videoproiector, tablete, laptop	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativu	LearningApps, wordwall, Liveworksheets
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligativu	Videoproiector, tablete, laptop
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	1. Resursă educațională digitală interactivă	

	- Joc online de tip „<i>drag and drop</i>”, creat pe platforma LearningApps - Conține imagini sugestive și feedback imediat, facilitând învățarea vizuală și experiențială. 2. Resurse multimedia - Imagini reprezentative cu viețuitoare din diferite medii de viață, care sprijină observarea și clasificarea. - Posibilitatea de integrare cu material video introductiv (ex: documentar educativ scurt despre habitate). 3. Dispozitive digitale - Laptop, tabletă, calculator sau tablă interactivă pentru rularea jocului. - Acces la internet pentru utilizarea resursei online. 4. Resurse suport auxiliare (opțional) - Fișe de lucru în format fizic (pentru elevii fără acces digital);
Resurse de Timp / Spațiu	Sala de clasă 45 minute
Alte aspecte care trebuie luate în considerare	

BIBLIOGRAFIE:

1. Ministerul Educației – *Programa școlară pentru disciplina Matematică și explorarea mediului, clasa a II-a*, București, 2014.
2. Manual de Matematică și explorarea mediului, clasa a II-a, Editura [Exemplu: Litera / Art / Intuitext etc.], aprobat MEN.
3. Preda, V. (coord.) – *Didactica disciplinelor din învățământul primar*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2018.
4. Platforma LearningApps.org – platformă online pentru crearea și utilizarea resurselor educaționale interactive.
5. Wordwall.net – platformă pentru activități educative interactive și jocuri digitale.