|  |  |
| --- | --- |
| **TITLUL**  **LECȚIEI** | ***Jocuri și jucării...matematice*** |
| **Disciplina** | **Matematică și explorarea mediului** |
| **Informații despre elevi?** | |
| **Clasa** | I |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** | 7-8 ani |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** |  |
| **Autor profesor** | |
| **Nume și prenume[[1]](#footnote-1)** | OANCEA CRISTINA |
| **Școala** | ȘCOALA GIMNAZIALĂ, SAT TĂRICENI, COMUNA ȘIRNA |
| **Accentul în învățare al lecției?** | |
| **Subiectul lecției** | ***Adunarea și scăderea numerelor naturale 0-100 cu trecere peste ordin*** |
| **Obiective operaționale** | La sfârșitul activității toți elevii vor fi capabili:  O1: să efectueze corect cel puțin trei operaţii matematice, aplicând algoritmii de calcul învăţaţi;  O2: să efectueze cel puțin două calcule orale de adunare și scădere;  O3: să cunoască și să utilizeze terminologia specifică operațiilor de adunare și scădere;  O4: să rezolve cel puțin o problemă compusă după imagini şi denumiri matematice;  O5: să compună cel puțin o problemă cu/ fără suport vizual. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Cuvinte cheie** | operații matematice, probleme, adunare, scădere, termeni, sumă, descăzut, scăzător, diferență, mai mic cu... decât..., mai mare cu... decât... |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Metode** | | conversaţia, explicaţia, exerciţiul, jocul didactic, observarea, problematizarea, învățarea prin cooperare,  , | | |
| **Descriere RED (link Curriki)...** **https://studio.frameworkconsulting.com/activity/77035/shared?type=ind** | | | |  |
| **Descrierea resursei** | | **Descriere narativă** | Resursa este o prezentare cu 11 slide-uri prin care se urmărește dezvoltarea competențelor matematice legate de numerația 0-100 și operații cu numere naturale.  Primul slide are rolul de captare a atenției și conține link-ul unui cântecel pentru copii.  Al doilea slide conține tema și obiectivele lecției.  Cel de-al treilea slide prezintă un joc sub forma a patru exerciții orale pe care elevii trebuie să le corecteze.  Al patrulea slide îi trimite pe copii în platforma Wordwall unde vor răspunde la întrebări despre terminologia folosită la orele de matematică. Slide-urile 3 și 4 au rolul de actualizare a cunoștințelor.  Slide-ul 5 prezintă conținutul învățării: titlul lecției, forma de organizare pe echipe și denumirea fiecărei echipe.  Slide-ul 6 prezintă regulile jocului **Adevărat sau fals,** acesta continuând în slide-urile 7 și 8 culista de operații pe care elevii trebuie să le verifice.  Al nouălea slide conține fișa unei probleme de matematică pe care elevii trebuie să o compună și să o rezolve  Slide-ul 10 propune evaluarea elevilor prin intermediul unui test în platforma Quizziz precum și compunerea textului unei probleme după un exercițiu la alegere.  Ultimul slide, 11, conține tema pentru acasă, aprecieri referitoare la modul în care au participat elevii la lecție. | |
| **Scopul si obiectivele resursei** | Scopul acestei resurse reprezintă consolidarea și sistematizarea cunoștințelor matematice legate de adunarea și scăderea numerelor naturale 0-100 cu trecere peste ordin, învățarea prin colaborare și sprijin reciproc.  Obiectivele resursei au rolul de a- i ajuta pe elevi :  -să actualizeze cunoștințele legate de operațiile matematice de adunare și scădere într-un mod atractiv;  - să exerseze gândirea logico-matematică;  -să lucreze cu atenție și interes atât individual cât și pe echipe;  - să învețe prin cooperare;  - să dezvolte competențe digitale. | |
|  | | | | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție**- pas cu pas organizare şi structură | | **Moment organizatoric**  Se pregătesc materialele didactice, instrumentele de lucru, sala de clasă pentru o bună desfășurare a lecției. | |  |
| **Verificarea temei pentru acasă**  Se verifică tema calitativ și cantitativ. | | 5 minute |
| **Captarea atenției**  Activitatea începe prin audierea melodiei „Jocul numerelor” de pe Youtube(<https://youtu.be/i5NydG8nbHk>) care va fi redată pe tabla smart. Copiii vor fi antrenați să numere împreună cu suportul audio de la 1 la 10 și de la 1 la 100. | | 3 minute |
| **Anunțarea temei și a obiectivelor**  Voi anunţa că astăzi, la MEM, vom continua să ne jucăm cu numerele, rezolvând exerciţii, compunând şi rezolvând probleme cu suport vizual, utilizând operaţiile matematice studiate. Voi explica pe înţelesul elevilor conţinutul învăţării şi nivelul performanţelor aşteptate, prezentând obiectivele propuse. | | 2 minute |
| **Actualizarea cunoștințelor**  În continuare solicit efectuarea unor exerciţii orale, prin jocul ,,Eu spun greșit, tu spune corect!  a) Numărul cu 2 mai mare decât 8 este 12; cu 5 mai mic decât 15 este 11.  b)Suma numerelor 3 şi 0 este 30.  c)Diferenţa numerelor 100 şi 50 este 5.  d) Am primit șapte jucării de la mama și cinci de la bunica: în total 20 de jucării.  După joc copiii vor răspunde la câteva întrebări ce vizează cunoașterea terminologiei matematice cu ajutorul unei aplicații pe platforma Wordwall(<https://wordwall.net/resource/9363084>). | | 5 minute |
| **Prezentarea conținutului**  Voi scrie data şi titlul lecţiei pe tablă.  Anunt că astăzi vom lucra pe echipe. Elevii vor fi împărțiți în trei grupe a câte 4 elevi: Exploratorii, Matematicienii, Constructorii, Cercetătorii.  Explic faptul că fiecare grupă va avea de rezolvat exerciții, de compus și rezolvat probleme în echipă, deci vor fi nevoiți să colaboreze și să adopte un comportament civilizat, astfel încât fiecare membru al echipei să poată să-și exprime părerea, ,,jucându-se” cu numerele. | | 2 minute |
| Consolidarea cunoștințelor dobândite anterior  Se propune jocul ,,Adevărat sau fals”. Fiecare echipă va primi jetoane cu bombonele pe care sunt scrise exerciții deja rezolvate, cu operații de adunare sau scădere, ale căror rezultate sunt fie adevărate, fie false (slide 6-8)).  Voi lipi pe flip-chart cele două boluri pe care scrie ADEVĂRAT/FALS. Fiecare echipă va verifica rezultatele, efectuând calculele pe o foaie separată, apoi vor colora în culorile preferate, fiecare bomboană.  Când toată lumea a terminat, elevii vor putea lipi bomboanele în bolul corespunzător, câte un elev de la fiecare echipă pe rând. Elevii cu un ritm lent vor fi solicitaţi să rezolve exerciţiile cu un grad mai scăzut de dificultate. | | 10 minute |
| **Obținerea performanței**  Se proiectează pe tablă o fișă cu imagini .  Se explică sarcina muncii pe echipe: compunerea orală a unei probleme după imaginea afişată, scrierea datelor problemei şi a întrebării, apoi rezolvarea problemei, în caiete.   Reprezentanţii desemnaţi de fiecare grupă vor prezenta rezultatul muncii în echipă. Sunt apreciați cei care au respectat regulile de lucru în echipă, au rezolvat corect și în timp utill sarcina de lucru. | | 7 minute |
| **Evaluarea**  După prezentarea rezultatelor muncii fiecărei echipe voi aplica un test creat în Quizziz. Elevii vor primi link-ul de mai jos pe grupul de Whatsapp  și vor rezolva testul fiecare pe dispozitivul său(tabletă sau smartphone). quizizz.com/admin/quiz/68165e26a3a7ba0d1b686d89?source=quiz\_share | | 10 minute |
| **Asigurarea retenției și a transferului**  Solicit compunerea unei probleme, fără suport vizual, după un exerciţiu la alegere din două exerciții date:  25 + 34=  55 – 25= | | 5 minute |
| **Încheierea activității**  La finalul activităţii voi aprecia activitatea elevilor, comportamentul acestora, modul în care au cooperat şi au colaborat. Voi felicita elevii care au răspuns corect şi  îi voi încuraja pe cei care s-au străduit. | | 1minut |
|  | |  |
| **Cum voi evalua elevii?** | | | | |
| **Metode de evaluare** | | Chestionar cu itemi obiectivi cu alegere duală din domeniul cognitiv - cunoaștere, itemi obiectivi cu alegere multiplă din domeniul cognitiv - aplicare, itemi subiectivi din domeniul cognitiv- analiză | | |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** | | | | |
| **Cunoștințe anterioare** | | - Recunoașterea, citirea, scrierea, compararea și ordonarea numerelor naturale până la 100.  - Noțiunea de zeci și unități (structura numerelor în sistemul zecimal).  - Completarea la ordin (ex: 46 + ? = 50).  - Calculul adunărilor și scăderilor în concentrul 0–100 fără trecere peste ordin (ex: 42 + 5, 68 − 4).  - Cunoașterea și folosirea corectă a algoritmului de calcul scris pentru aceste operații.  - Utilizarea desenelor, mulțimilor sau materialelor concrete pentru a sprijini înțelegerea operațiilor.  - Descompunerea numerelor (ex: 56 = 50 + 6) pentru ușurarea calculului.  - Completarea la zece și adunarea în pași (ex: 48 + 7 → 48 + 2 + 5 = 55).  - Estimarea rezultatelor pentru a verifica dacă răspunsul este plauzibil.  - Înțelegerea termenilor: sumă, diferență, total, mai mult, mai puțin, egal, etc.  - Formularea de probleme simple și rezolvarea lor, inclusiv extragerea datelor relevante dintr-un enunț  - Atenție și concentrare.  - Capacitatea de a urmări un algoritm pas cu pas | | |
| **Spațiu şi materiale** | | Spațiul didactic necesar:   * Sală de clasă ordonată, cu bănci așezate astfel încât să permită lucrul individual, în perechi sau în grupuri mici. * Tabel numeric până la 100 afișat vizibil (pe perete sau pe tablă). * Tablă albă sau clasică pentru demonstrarea algoritmilor de calcul. * Iluminare bună și spațiu liniștit pentru concentrare.   Materiale necesare:   * Fișe de lucru cu exerciții diverse (calcul, completare, probleme simple). * Creioane, radieră, eventual creioane colorate (pentru evidențierea pașilor în calcul). * Planșe cu algoritmii de calcul (adunare / scădere cu trecere peste ordin). * Jetoane, bețișoare, riglete – pentru reprezentarea zecilor și unităților. | | |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** | | | | |
| **Aplicații  implicate** | Obligatoriu | CURIKI STUDIO, Wordwall, Youtube, Quizziz | | |
| Opțional | Google slides, Prezi AI, Canvas | | |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | Tabla interactivă/videoproiector, laptop/computer, sistem audio | | |
| Opțional | **Cartonașe cu exerciții rapide** – pentru jocuri de tip „Găsește rezultatul corect”  Tăblițe magnetice sau cu cretă pentru lucrul în echipe  Fișe de lucru cu exerciții diverse | | |
| **Tip de resurse de învățare** | | Resurse scrise, (cărți, manuale, planșe), vizuale (imagini, video), digitale, audio, umane . | | |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | | 50 de minute | | |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare** | | | | |
| **BIBLIOGRAFIE:**  Mihăilescu, Mirela &Pacearcă Ștefan, Matematică și explorarea mediului, manual, clasa I, Editura Intuitext, București, 2023  s*Programa pentru disciplina Matematică și explorarea mediului,* , aprobată prin ordinul ministrului Nr. 3418/19.03.2013;  *Roşu, Mihail, Metodica predării matematicii pentru colegiile universitare de institutori,* Ed. a 2-a, Universitatea din Bucureşti Editura Credis, Bucureşti, 2006  <https://www.youtube.com/watch?v=QsBiji-yPVI>  <https://wordwall.net/resource/9363084>  <https://quizizz.com/admin/quiz/68165e26a3a7ba0d1b686d89?source=live_dash_game_complete&gameType=live&players=0>  <https://www.didactic.ro/materiale/34530_tipurile-de-itemit-exemple> | | | | |

1. Declar pe propria răspundere că această resursă este originală [↑](#footnote-ref-1)