

TITLUL LECȚIEI	Orientare spațială și localizări în spațiu	
Disciplina	Matematică și explorarea mediului	
Informații despre elevi?		
Clasa	Pregătitoare	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	6-7 ani Nivel mediu	
Caracteristici speciale ale elevilor	Ritm de învățare variabil și diferit, cu nevoie de multe modele și repetiții. Atenție de scurtă durată, menținută mai ales prin activități practice și joc.	
Autor profesor		
Nume și prenume¹	Anghelescu Gabriela	
Școala	Școala Gimnazială „ Grigore Rădulescu” Bezdead	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Orientare spațială și localizări în spațiu	
Obiective operaționale	-să identifice poziția pe care o ocupă diverse obiecte în spațiu în raport cu alte obiecte precizate; - să precizeze poziția propriei persoane în funcție de poziția din clasă și prin raportarea la ceilalți colegi.; - să utilizeze în exprimare sintagme de tipul: sus, jos, lângă, deasupra, sub, stânga, dreapta etc.	
Cuvinte cheie	orientare, spațiu, localizare, sus, jos, lângă, deasupra, sub, stânga, dreapta	
Metode	conversația, explicația, lectura, jocul didactic, resurse educaționale deschise- carte interactivă, prezentare curs, drag and drop, acordion, video interactiv, Find the Hotspots, link.	
Descriere RED (link Curriki)...		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa este Interactive Book, o carte digitală interactivă despre orientarea spațială sus, jos, lângă, deasupra, sub, stânga, dreapta etc. în cadrul acestei resurse am integrat mai multe conținuturi digitale: prezentare curs, drag and drop, acordion, video interactiv, Find the Hotspots, link. Resursa este ușor de folosit,

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

		menține atenția copiilor și facilitează învățarea prin explorare
	Scopul si obiectivele e resursei	Scopul resursei este de a sprijini învățarea prin explorare și interacțiune digitală, facilitând înțelegerea relațiilor spațiale de bază într-un mod atractiv, accesibil și adaptat vârstei. Obiectivele resursei: - să ofere activități simple și variate, care să sprijine toate etapele lecției și să fie accesibile copiilor mici. - să ofere profesorului un instrument flexibil, ușor de utilizat, care să permită ajustarea ritmului activităților în funcție de atenția și nevoile copiilor. - să încurajeze implicarea activă a elevilor, prin jocuri și sarcini interactive care stimulează curiozitatea, explorarea și participarea fiecărui copil.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Evocarea ● Moment organizatoric și conexiunea cu elevii Se asigură materialele necesare desfășurării lecției. ● Evaluare inițială/ reactualizarea cunoștințelor necesare înțelegerii noilor achiziții Joc didactic: „Sandu spune” (Acordion) Jocul este folosit pentru exersarea atenției și consolidarea noțiunilor de orientare spațială (în, pe, sub, deasupra, dedesubt, în față, în spate, stânga, dreapta). Voi explica copiilor că atunci când vor auzi: : „Sandu spune ... ” și voi continua cu o comandă care conține elemente de orientare spațială (puneți mâinile sub masă, puneți creionul pe penar, puneți o mână deasupra nasului etc). trebuie să execute. Regula jocului este ca elevii să execute comenzile doar dacă aud „Sandu spune”. Dacă o comandă nu conține „Sandu spune ... ” elevii nu o vor executa. Este un exercițiu de atenție. Cu ocazia folosirii noțiunilor de orientare spațială, pot observa care sunt copiii care fac confuzii și	10 minute

	pot interveni cu lămuriri. Captarea/motivarea/provocarea elevilor Copiii sunt lăsați să dea comenzi și ei, implicându-i astfel mai mult în joc și ceea ce este mai important vor utiliza sintagmele învățate în lecția anterioară (în, pe, deasupra, dedesubt, lângă, în față, în spate).	
	Realizarea sensului Activitatea 1- Drag and drop Se prezintă elevilor imagini și se solicită ca aceștia să identifice poziția diverselor obiecte/ ființe. Elevii comunică în propoziții. Activitatea 2—Prezentare curs Elevii trebuie să precizeze poziția obiectelor folosind sintagmele stânga, respectiv dreapta. Activitatea 3—Video interactiv Copiii vor formula răspunsuri la întrebări utilizând cuvintele-cheie exersate în lecție (în, pe, deasupra, dedesubt, lângă, în față, în spate). Obținerea de feedback de la copii - activitate individuală Completează desenul cu imaginile primite, respectând cerințele date: - în colțul din stânga sus, soarele; - în dreapta casei pomișorul; - în colțul din dreapta jos, brăduțul; - sus, în brăduț, vrăbiuța; - în stânga casei, cușca lui Azorel.	25minute
	Reflecția Transfer de cunoștințe: Find the Hotspot Marchează cu x ceea ce se află: a) sus; b) jos; c) în stânga băiatului; d) în dreapta băiatului.	10 minute

		● Joc didactic online: https://wordwall.net/ro/resource/3859655	
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Observația directă a implicării și comportamentului copiilor. Întrebări și răspunsuri simple pentru verificarea înțelegerii relațiilor spațiale. Activități practice și jocuri interactive pentru consolidarea conceptelor. Încurajare/ feedback verbal pe tot parcursul activității	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Ce înțeleg, știu, știu să facă deja elevii? -Jocuri de orientare în spațiu Recunosc și denumesc obiecte din mediul apropiat. Înțeleg termeni simpli de poziționare: sus–jos, lângă–departe, înainte–înapoi. Au mai desfășurat activități de manipulare a obiectelor și jocuri de orientare în spațiu.	
Spațiu și materiale		Sala de clasă, tabla interactivă, laptop, fișă de lucru	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	Conținut interactiv, tehnologia H5P: carte interactivă, prezentare curs, drag and drop, acordion, video interactiv, Find the Hotspots, link. Platformele YouTube și Wordwall	
	Opțional		
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Conexiune activă la internet Laptop Tablă interactivă Tablete	
	Opțional		
Tip de resurse de învățare		Resurse digitale interactive(tehnologia H5P, conținut interactive, platforme de învățare) Resurse materiale(tablă, dispozitive digitale, rețeaua de internet) Resurse audio/video(imagini, joc educativ)	
Resurse de Timp / Spațiu		45 minute	

Sala de clasa

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

- Programa școlară pentru „Matematică și explorarea mediului” clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministerului Nr. 3418/19.03.2013, București.
- Tehnologia de învățare open source H5P pentru crearea de conținut interactiv
- Joc interactiv youtube <https://www.youtube.com/watch?v=qkJKRdCnjsg>
- Link joc didactic online: <https://wordwall.net/ro/resource/3859655>