

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

TITLUL LECȚIEI	TABLA ÎNMULȚIRII
Disciplina	MATEMATICA
Informații despre elevi?	
Clasa	a III-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	8-9 ani, nivel mediu
Caracteristici speciale ale elevilor	Gândire concret-intuitivă, au nevoie de activități vizuale,colorate și ludice, capacitatea de concentrare este de 10-15 minute,învățarea se realizează eficient prin dialog și joc. Se pot identifica elevi cu stiluri de învățare diferite:vizual,auditiv, kinestezic-motiv pentru care lecția include imagini, sunete și exerciții de mișcare. Se încurajează cooperarea și autoevaluarea.
Autor profesor	
Nume și prenume	PĂTRAȘCU FLORICA-AURA
Școala	ȘCOALA GIMNAZIALĂ COSTEȘTII DIN VALE
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	TABLA ÎNMULȚIRII
Obiective operaționale	La sfârșitul lecției , toți elevii vor fi capabili : -să recunoasca terminologia specifică operației de înmulțire prezentată în cel puțin 4 din 6 exemple, pe baza videoului interactiv din cartea interactivă. Se consideră realizat dacă se recunosc minim 4 exemple. -să efectueze corect cel puțin 2 din 3 înmulțiri prin adunare repetată prezentate în videoul interactiv din cartea interactivă.Se consideră realizat dacă se efectuează minim 2 înmulțiri.

	-să aplice tabla înmulțirii în rezolvarea de exerciții prezentate în videoul interactiv din cartea interactivă ,în cel puțin 5 din 6 cazuri. Se consideră realizat dacă se aplică în cel puțin 5 cazuri.	
Cuvinte cheie	FACTORI,PRODUS, ÎNMULȚIRE,ADUNARE REPETATĂ,ASOCIERE, CITIRE,SCRIERE,EXERCİIU INTERACTIV,ÎNVĂȚARE ACTIVĂ	
Metode	Conversația euristică, explicația, execuțiul, învățarea prin descoperire, învățarea prin joc, demonstrația.	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa reprezintă un material digital în care s-au folosit mai multe aplicații,prin care gradual, adaptat la nivelul de înțelegere al elevilor, pornindu-se de la prezentarea unor înmulțiri ,s-a ajuns la modul de folosire al lor în scrierea și rezolvarea tablei înmulțirii în totalitate.Este creată pentru clasa a IIIa, matematică, nivel elevilor fiind mediu. Prin demonstrație, exercitiu și joc am încercat să atrag elevii în rezolvarea exercițiilor propuse.
	Scopul si obiectivele resursei	Resursa poate fi folosită atât de cadrele didactice în procesul de predare-învățare, dar și de consolidare a unor cunoștințe, cât și de elevi în mod asincron, care în ritm propriu pot parcurge materialul prezentat, iar prin rezolvarea jocurilor primesc feedback imediat.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Moment organizatoric (2-3 minute) Învățătorul salută elevii, verifică prezența și îi pregătește pentru lecție. Se creează o atmosferă pozitivă și motivantă, printr-o scurtă conversație introductivă: „Credeți că putem rezolva orice înmulțire în viața de zi cu zi?” Elevii sunt încurajați să răspundă liber. Învățătorul notează câteva exemple pe tablă (de ex. „2x3”, „1x3”).	2-3min

	2. Captarea atenției (3-4 minute) Se prezintă o imagine cu mai multe înmulțiri cu rezultat. Elevii sunt invitați să verifice corectitudinea rezultatelor.	3-4min
	3. Anunțarea obiectivelor (2 minute) Învățătorul comunică scopul lecției într-un limbaj accesibil: „La finalul orei, veți ști să scrieți întreaga tablă a înmulțirii și să faceți jocuri de potrivire.” 4. Dirijarea învățării – Predarea noilor cunoștințe (8-10 minute) Învățătorul prezintă sistematic noțiunile noi, folosind un video interactiv. https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/edit.php?contextid=25124&plugin=h5p&id=7457	2min
	Elevii urmăresc videoclipul și rezolvă cerințele la tabla interactivă.	8-10min
	5. Fixarea cunoștințelor prin exerciții (10-12 minute) Se desfășoară activități variate, individuale și în echipă. Elevii ies pe rând la tabla interactivă și rezolvă exercițiile de mai jos: - Exercițiu 1: Asocierea rezultatelor cu înmulțiri date (folosind cartonașe sau un joc digital H5P, SINGLE CHOICE SET) https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/edit.php?contextid=25124&plugin=h5p&id=7457 - Exercițiu 2: Scrierea înmulțirilor ca sumă de termeni egali (MULTIPLE CHOICE)	10-12min

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/edit.php?contextid=25124&plugin=h5p&id=7457>

- Exercițiu 3: Grupare de factori(TRUE/FALSE QUESTION)

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/edit.php?contextid=25124&plugin=h5p&id=7457>

6. Aplicarea în situații noi (7-8 minute)

Se propun câteva jocuri –concurs.

JOCURI DIGITALE:

1. COMPLETE THE SENTENCE

-Completați cu termeni lipsă!

<https://wordwall.net/resource/104666269/matematic%C4%83/completa%C8%9Bi-cu-termenii-lips%C4%83>

2.MATCH UP

-Rezolvă înmulțirile prin adunare repetată!

<https://wordwall.net/resource/104666026/matematic%C4%83/rezolv%C4%83-%C3%AEnmul%C8%9Birile-prin-adunare-repetat%C4%83>

3.SPIN THE WHEEL

– Spune rezultatul!

	https://wordwall.net/resource/104665695/spune-rezultatul Se stabilesc câștigătorii fiecărui joc.	7-8min
	7. Evaluarea formativă (5 minute) Prin joc digital H5P, elevii verifică înțelegerea rezolvării integrale a tablei înmulțirii. -CURSE PRESENTATION https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/edit.php?contextid=25124&plugin=h5p&id=7457 8. Încheierea lecției (3 minute) Se face recapitularea: „Ce ați învățat azi ?” Elevii completează oral rezolvarea unor înmulțiri . În încheiere se prezintă un video realizat în canva cu aprecieri și recomandări. https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/edit.php?contextid=25124&plugin=h5p&id=7457 Se pot acorda abțibilduri sau diplome simbolice pentru implicare activă.	5min 3min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	JOCURI ȘI APLICAȚII DIGITALE	

Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare		Adunare repetată, factori, produs, termeni,sumă.
Spațiu și materiale		Sala de clasă, tabla interactivă, internet
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	H5P
	Opțional	Canva ,Wordwall
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Tabla interactivă, conexiune stabilă la internet
	Opțional	-
Tip de resurse de învățare		Resurse digitale:imagini sugestive,jocuri H5P, tabla interactivă,fișiere, platformă de exerciții online Resurse tipărite:fișe de lucru, tabel cu tabla înmulțirii.
Resurse de Timp / Spațiu		Timpul de lucru este gestionat flexibil, în funcție de nivelul de participare al elevilor la momentul respectiv. Ca spațiu avem sala de clasă.
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		

BIBLIOGRAFIE:

Ministerul Educației Naționale. (2014). *Programa școlară pentru disciplina Matematică: Clasele a III-a – a IV-a*. București.

Mihăescu, M., Pacearcă, Ș., Dulman, A., Alexe, C., & Brebenel, O. (2021). *Matematică: Clasa a III-a*. Editura Intuitext.

Wordwall. (n.d.). *My activities*. <https://wordwall.net/myactivities>

Universitatea din București. (n.d.). *Pedagogie digitală – Moodle platform*. <https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=7457#h5pbookid=10498&chapter=h5p-interactive-book-chapter-6ecd0bd7-e2ad-45e0-80ce-f31c4d6ff708§ion=0&focus=true>

<https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=7457>

Canva. (n.d.). *Design platform*. <https://www.canva.com/>

OpenAI.(n.d.).*CHATgpt platorm*.<http://chat.openai.com/>