|  |  |
| --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** |  Probleme cu tabla înmulțirii |
| **Disciplina** |  **Matematică și explorarea mediului** |
| **Informații despre elevi?** |
| **Clasa** |  a II-a |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** |  8 – 9 ani |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** |  Nu este cazul. |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-1)** |
| **Nume și prenume** |  Andronic (Mitrea) Mariana |
| **Școala** |  Școala Gimnazială Nr. 1 Drăgănești, Galați |
| **Accentul în învățare al lecției?** |
| **Subiectul lecției** |  **Tabla înmulțirii** |
| **Obiective operaționale** |  O1**- să citească** enunțul unei probleme simple cu înmulțire, demonstrând înțelegerea contextului.O2 - **să identifice** datele problemei și întrebarea formulată.O3 **-să formuleze** enunțul matematic corespunzător problemeiO4 - **să rezolve** corect o problemă care implică o singură operație de înmulțire |
| **Cuvinte cheie** |  Tabla înmulțirii,  |
| **Metode** |  Activitate interactivă – H5P – Dialog cards |
| **Descriere RED** |  |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Este o resursă interactivă realizată în H5P, folosind resursa Dialog cards, potrivită pentru o lecție de consolidare a tablei înmulțirii prin probleme simple la clasa a II-a. Fiecare card afișează o problemă, elevii o citesc, apoi gândesc rezolvarea și formulează în minte operația matematică și dă răspunsul. Apoi verifică dacă au răspuns corect sau nu, întorcând cardul |
| Scopul si obiectivele resursei | Scopul activității este consolidarea automată a tablei înmulțirii, dar și pentru exersarea înțelegerii problemelor matematice în contexte familiare. |
|  | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | Activitatea poate fi introdusă printr-un scurt dialog cu elevii, pornind de la întrebarea *Unde folosim înmulțirea în viața de zi cu zi?* Elevii pot oferi exemple, după care învățătorul le explică elevilor că vor exersa tabla înmulțirii rezolvând probleme scurte, folosind aplicația interactivă ”Dialog Cards” (H5P) | 5 minute |
| Elevii pot accesa platforma pe tablete sau vor lucra având resursa proiectată la tabla interactivă. Fiecare elev va citi conținutul problemei de pe fața cardului, identifică datele și operația necesară, calculează mintal și formulează răspunsul. Apoi întoarce cardul pentru a verifica propoziția matematică corectă și răspunsul complet scris.Pe parcurs elevii pot fi încurajați să justifice răspunsurile și învățătorul va interveni pentru a corecta eventuale greșeli de logică sau de calcul. | 20 minute |
| La finalul activității se poate realiza o scurtă reflecție orală: *Cum ne dăm seama că trebuie să folosim înmulțirea?* Elevii pot fi încurajați să formuleze și ei probleme asemănătoare. | 10 minute |
|  |  |
| **Metode de evaluare** | Observarea sistematică- observarea comportamentului, implicarea, modul de gândireExercițiile rezolvate în H5P- Dialog CardsEvaluare orală |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** |
| **Cunoștințe anterioare** | Cunoașterea tablei înmulțiriiTermeni: factor, dublu, triplu |
| **Spațiu şi materiale** | Sala de clasăMateriale digitale: laptop, tablă interactivă, resursa interactivă H5P- Dialog Cards |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** |
| **Aplicații implicate** | Obligatoriu | Laptop sau tablă interactivă, acces la platforma unde este creată resursa |
| Opțional | Dispozitive pentru elevi - tablete, telefoane smart |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | Conexiune la internet, tablă interactivă/laptop |
| Opțional | - |
| **Tip de resurse de învățare** | Resursă educațională deschisă pentru consolidarea tablei înmulțirii prin rezolvarea de probleme |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | 20 – 35 de minute, sala de clasă |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare** |
| **BIBLIOGRAFIE:**Programa pentru clasa a II-a, la disciplina *Matematică și explorarea mediului*;*Manual de matematică și explorarea mediului* pentru clasa a II-a;**Resurse digitale:**pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle - platforma pentru crearea conținutului interactiv |

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