

Proiect didactic

Profesor pentru învățământul primar: Iacovlev (căs Iovițe) Mihaela-Cătălina

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare și Sfânt” Dobrovăț, Iași

Disciplina: Arte vizuale și abilități practice

Clasa: a III-a

Unitatea de învățare: Forme din hârtie și modelaj din lut

Subiectul: Tehnica Tangram

Tipul lecției: Formare de priceperi și deprinderi

Obiectivul fundamental: Familiarizarea cu tehnica Tangram

Competența generală: Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici adecvate

Competența specifică: 2.3. Valorificarea elementelor de limbaj plastic în compoziții tematice

Obiective operaționale: Pe parcursul orei, elevii vor fi capabili:

O1 – Să realizeze cel puțin 5 forme Tangram din 6 propuse, online și fizic, pe baza regulii jocului (Voki), utilizând modelele din Curriki și Math Playground;

O2 – Să rezolve în grup rebusurile/puzzle Tangram, utilizând aplicațiile Learning Apps și Jigsawplanet;

O3 – Să încarce cel puțin o lucrare (prt srn) sau tip fotografie în Padlet pentru feedback.

Strategii didactice:

Metode și procedee didactice: conversația, problematizarea, exercițiul, observația, argumentarea, lucrul cu calculatorul, turul galeriei

Forme de organizare a activității: frontală, individuală, pe grupe

Evaluarea: frontală, individuală și pe grupe – aprecieri verbale, recompense.

Resurse: a) umane: elevii clasei a III-a

b) materiale: videoproiector, laptop, tablete, Internet, Tangram pe hârtie, foarfece, lipici

c) timp: 45 de minute

Bibliografie:

1. *Programa școlară pentru disciplina Arte vizuale și abilități practice*, clasa a III-a, nr. 5003/02.12.2014, București;
2. <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20III-a/Arte%20vizuale%20si%20abilitati%20practice/Uy5DLiBDRCBQUkVTUyBT/book.html?book#51>
3. <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20III-a/Arte%20vizuale%20si%20abilitati%20practice/RURJVFVSQSBESURBQ1RJ/>
4. <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20III-a/Arte%20vizuale%20si%20abilitati%20practice/Uy5DLiBBUIQgS0xFVFQg/>
5. https://www.mathplayground.com/tangram_puzzles
6. Curs *Pedagogie digitală*-Voki, Curriki, LearningApps, Padlet, Jigsawplanet – aplicații proprii realizate în aceste aplicații.

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

ETAPELE LECȚIEI	ACTIVITATEA DEPUȘA DE:		STRATEGIA DIDACTICĂ			Evaluare
	profesor	elevi	metode	mijloace	organiza re	
1.Moment organizatoric 2minute	Se crează condițiile necesare desfășurării orei de dezvoltare personală	Elevii se pregătesc pentru oră.	Conversația		Individual	
2.Captarea atenției 2 minute	Se pornește materialul despre Tangram – Voki https://tinyurl.com/25kq5yu8 (Această aplicație captează atenția prin inserarea unui mesaj în limba română și alegerea unui personaj – parte feminină, datorită vocii feminine).	Elevii vizionează	Observația	Calculato Rul Aplicația Voki	Frontal	Apreciez verbal atenția elevilor
3.Anunțarea lectiei noi si a obiectivelor 1 minut	Lecția de astăzi la arte vizuale și abilități practice este Tehnica Tangram. Pe parcursul activității toți elevii vor identifica care sunt piesele pătratului Tangram, ne vom juca acest joc online și fizic și vom realiza diferite imagini Tangram prin respectarea regulii. De asemenea, vom identifica diferențe între jocul Tangram și Puzzle.	Elevii ascultă	Conversația			

4.Desfășurarea lecției 30 minute	Se împart elevii în grupe de câte 3 elevi. Solicită elevilor să deschidă tabletele și să acceseze link-ul https://learningapps.org/view26206838 și să Descoperă pe linii, coloane sau diagonale denumirile figurilor geometrice care formează pătratul TANGRAM. Veți descoperi câte figuri geometrice compun TANGRAM și câte sunt de fiecare fel. Câte figure geometrice ați găsit? Denumiți-le!	Elevii accesează, în grup de câte 3 elevi, link-ul și identifică cele 7 figuri geometrice ale pătratului magic.	Descoperirea Exercițiul	lucrul cu calculatorul Aplicația Learning Apps	grupe	Evaluez atitudinea din timpul rezolvării cerinței (colaborare, sprijin, rezolvare)
	Se deschide link-ul https://studio.frameworkconsulting.com/activity/72865/shared Identifică ce reprezintă fiecare imagine! Am denumit câteva imagini pentru o validare frontală, iar câteva imagini nu le-am denumit, pentru a-i lăsa pe elevi să descopere denumirilor lor, apoi să validăm răspunsurile fără să avem o confruntare cu calculatorul. Câte piese are fiecare imagine? Cum sunt așezate piesele?	Elevii identifică denumirile, care apoi sunt validate.	Observația Problematizarea Conversația	Lucrul cu calculatorul Aplicația Curriki	Frontal	Apreciez denumirile imaginilor de către elevi
		7 piese Piese sunt așezate una lângă alta,	Conversația			Apreciez câte piese are fiecare imagine

	Putem schimba poziția pieselor? Accesați link-ul și realizați 5 imagini prin suprapunerea figurilor geometrice pe imaginea suport! Pentru a muta o piesă, faceți clic și o trageți cu mouse -ul. Pentru a roti formele, faceți click direct pe piesă. https://www.mathplayground.com/tangram_puzzles Notați denumirile imaginilor obținute! Decupați piesele pătratului magic, asamblați-le și le lipiți pe o foaie A4!	fără să se suprapună. Piesele își schimbă poziția pentru fiecare altă imagine. Elevii lucrează în grup și realizează 5 imagini online. Elevii lucrează.	Exercițiul Exercițiul Problematizarea	Lucrul cu calculatorul Platforma Math playground	Grupe Individual	Tangram, cum sunt așezate, poziția. Verific imaginile obținute și denumirile acestora Apreciez acuratețea și corectitudinea lucrării.
--	---	--	---	---	--------------------------------	--

5.Asigurarea feedback-ului (Fixarea noilor cunoștințe) 5 minute	Rezolvați acest puzzle! https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=31a8d34acd62 În timp ce elevii rezolvă acest puzzle, afișez lucrările, realizate manual pe tablă. Care este diferența dintre jocul Tangram și Puzzle?	Elevii rezolvă puzzle. La puzzle piesele sunt fixe, nu își schimbă poziția și obții de fiecare dată aceeași imagine, iar la Tangram toate piesele pot forma de fiecare dată alte imagini – își schimbă locul, poziția.	Exercițiul Conversația	Calculatorul Aplicația Jigsaw planet	Grupe Frontal	Apreciez implicarea elevilor în rezolvarea de puzzle. Apreciez răspunsurile elevilor.
6.Evaluarea cunoștințelor și încheierea activității 5 minute	Faceți un tur lucrărilor realizate manual și verificați dacă respectă regula, dacă a fost încadrată bine în pagină, dacă are acuratețe! Dacă este timp, fiecare elev își poate încărca lucrarea practică într-un Padlet. Se acordă elevilor calificative.	Elevii fac turul galeriei	Turul galeriei Conversația		Frontală	Se fac aprecieri verbale asupra lucrărilor, și despre întreaga activitate.

