|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** | Corpuri geometrice | | |
| **Disciplina** | **Matematică și explorarea mediului** | | |
| **Informații despre elevi?** | | | |
| **Clasa** | I | | |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** | Elevii sunt în clasa I, au vărste cuprinse între 7- 8 ani. | | |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** | Colectiv de elevi competitivi, care încep să fie curioși, pun întrebări, sunt dornici să cunoască mai bine lumea din jurul lor. | | |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-1)** | | | |
| **Nume și prenume** | (Fătu) Hagiu Mariana | | |
| **Școala** | Școala Gimnazială ”Profesor Panaite C. Mazilu”Broșteni | | |
| **Accentul în învățare al lecției?** | | | |
| **Subiectul lecției** | **Corpuri 3D- Cubul, cuboidul, sfera, cilindru** | | |
| **Obiective operaționale** | O1-să denumească corect corpurile geometrice studiate (cub, cuboid, cilindru, sferă);  O2 - să identifice elementele componente ale corpurilor geometrice  O2- să asocieze corpurile geometrice cu obiecte din mediul înconjurățor | | |
| **Cuvinte cheie** | cub, cuboid, sferă , piramidă , cilindru, corpuri 3D, | | |
| **Metode** | conversația, explicația, observația, jocul interactiv | | |
| **Descriere RED** |  | | |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Resursa **RED H5P** tip **accordion**  prezintă informații **esențiale** despre cub, de la aspectul său, elementele componente (fețe, muchii,vârfuri), până la exemple din viața reală, ghicitori atractive și întrbări de verificare a cunoștințelor.  Resursa poate fi folosită atât la clasă, cât și acasă, pentru consolidarea cunoștințelor | |
| Scopul si obiectivele resursei | Întregul conținut încurajează învățarea activă și descoperirea prin joc.  să identifice elementele componente ale cubului, să asocieze cubul cu obiecte din mediul înconjurățor. | |
|  | | | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | **Moment organizatoric:**  Asigurarea cadrului necesar pentru începerea orei  **Captarea atenției** va debuta prin rezolvarea unui puzzle despre corpurile geometrice. Copiii vor descoperi corpurile 3D cu care se vor familiariza în ora de matematică.  [**https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05bd6be4c46a**](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05bd6be4c46a)  **Anunțarea subiectului și a obiectivelor**  Se anunță subiectul și obiectivele lecției și se scrie titlul în caiet.  **Dirijarea învățării**  **Copii vor viziona un filmuleț despre ce înseamnă corpuri tridimensionale/3D, accesând link-ul.**  [**https://eduboom.ro/video/4479/corpuri-geometrice-cub-cuboid-sfera**](https://eduboom.ro/video/4479/corpuri-geometrice-cub-cuboid-sfera)  Pe baza materialului didactic expus pe catedră corpuri geometrice format mare și pentru copii setul de corpuri, vor observa elementele componente ( muchii, vârfuri, fețe), le vor colora și identifica și pe fise de lucru.  **Obținerea performanței:**  După ce elevii vor termina de notat în caiete, pe fișe de lucru cele descoperite, voi propune un joc de asociere a obiectelor din jurul nostru cu corpurile geometrice învățate.  Jocul îl vom juca împreună, cu ajutorul aplicației **Wordwall**, proiectat pe tablă, accesând linkul:  [**https://wordwall.net/ro/resource/16678219/corpuri-geometrice-din-jurul-nostru**](https://wordwall.net/ro/resource/16678219/corpuri-geometrice-din-jurul-nostruCopii)  Copiii au aflat că geometria ne ajută să înțelegem lumea din jurul nostru. Când ne uităm la clădiri sau la obiecte din jurul nostru observăm forme geometrice. Așadar, să nu uităm să ne jucăm cu formele și să le căutăm în viața de zi cu zi.  **Resursa RED H5P , copiii vor ghici cărui corp I se potrivește caracterizarea.**  **Activitate recreativă:**  Pentru a destinde puțin atmosfera vom construi cu ajutorul scobitorilor sau a bețelor de chibrit corpuri geometrice. Folosim plastilina sau guma adezivă pentru a le uni la colțuri.Vom identifica câte fețe, muchii și vârfuri au corpurile construite. | | 2 minute  8 minute  2 minute  20 minute  5 minute  5minute  5 minute |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **Metode de evaluare** | Evaluare orală (conversația de verificare), formativă prin joc., activitate practică, observarea comportamentului. | | |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** | | | |
| **Cunoștințe anterioare** | Elevii recunosc figurile geometrice care îi va ajuta la identificarea și recunoașterea corpurilor geometrice. | | |
| **Spațiu şi materiale** | Sala de clasă și tabla SMART conectată la internet. | | |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** | | | |
| **Aplicații  implicate** | Obligatoriu | Wordall. | |
| Opțional | Jigsawplanet, eduboom | |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | internet, tablă smart | |
| Opțional | Tablete | |
| **Tip de resurse de învățare** | **Materiale/site-uri și aplicații:** internet, tablă smart.  [**www.wordwall.com**](http://www.wordwall.com/)  **umane: 24 elevi** | | |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | **timp:** 50 minute  **spațiu**: sala de clasă | | |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare** | | | |
| **BIBLIOGRAFIE:**  Programa școlară pentru disciplina Matematică și cunoașterea mediului   * Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ*, Ed. Polirom, Iași, 2006; | | | |

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