

TITLUL LECȚIEI	Tehnica Tangram
Disciplina	Arte vizuale și abilități practice
Informații despre elevi?	
Clasa	a III-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	9-11 ani Nivel mediu
Caracteristici speciale ale elevilor	-
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Iacovlev (căs Iovițe) Mihaela-Cătălina
Școala	Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare și Sfânt” Dobrovăț, Iași
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Tehnica Tangram
Obiective operaționale	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;

¹ Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră

	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.	
Cuvinte cheie	Tangram, figuri geometrice, joc	
Metode	conversația, problematizarea, exercițiul, observația, argumentarea, lucrul cu calculatorul, turul galeriei	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resurse proprii: 1. Voki https://tinyurl.com/25kq5yu8 Această resursă este utilizată pentru captarea atenției. 2. LearningApps - https://learningapps.org/view26206838 Identificarea cuvintelor din careu introduce elevii în tainele Tangram (câte figure sunt în total și care sunt acestea). 3. Curriki - CurrikiStudio Elevii identifică denumirea unor figuri Tangram. Aceste modele pot fi considerate modele pentru lucru practice, individual sau în echipe. 4. JigsawPlanet - https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=31a8d34acd62 Această resursă este utilizată cu scopul de a sesiza diferența dintre Tangram și Puzzle, fiind de fapt un Puzzle cu o imagine Tangram.

		Altă resursă utilizată care nu este create de mine, dar foarte utilă în exersarea jocului Tangram, online: https://www.mathplayground.com/tangram_puzzles
	Scopul si obiectivele resursei	Scopul: Utilizarea resurselor educaționale deschise în cadrul lecției de arte vizuale și abilități practice Obiective: Utilizarea calculatorului în scop educativ; Predarea interactivă a conținutului; Plasarea elevului în centru învățării, cu accent pe cooperare, curiozitate și explorare.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție - pas cu pas organizare și structură	Captarea atenției – vizionare resursă Voki	2 minute
	Desfășurarea activității este detaliată în proiectul atașat descrierii resursei.	35 minute
	Fixare și evaluare prin utilizarea Jigsawplanet, Padlet, turul galeriei	8 minute
Metode de evaluare	Autoevaluarea, interevaluarea, turul galeriei, evaluare imediată cu ajutorul resurselor utilizate, validarea profesorului	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Elevii să utilizeze tehnologia astfel încât lecția să fie eficientă! În grup, elevii își acordă sprijin reciproc.	

Spațiu și materiale	videoproiector, laptop, tablete, Internet, Tangram pe hârtie, foarfece, lipici	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	Voki, Curriki, LearningApps, Padlet, Jigsawplanet, Mathplayground
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	Laptop, videoproiector/tablă interactivă, tablete, acces la Internet
	Opțional	Dacă sunt tablete puține, elevii pot fi grupați câte 2-3 la tabletă!
Tip de resurse de învățare	RED -uri online Resurse materiale – fizice (hârtie, foarfece, lipici)	
Resurse de Timp / Spațiu	45 de minute	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
https://www.mathplayground.com/tangram_puzzles		
Manuale giditale, Arte vizuale și abilități practice – clasa a III-a		
Programa școlară în vigoare		
Curs EDISPED – Pedagogie digitală		