

TITLUL LECȚIEI	Aventurile figurilor geometrice
Disciplina	Matematică și explorarea mediului
Informații despre elevi	
Clasa	a II-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	8-9 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Clasă omogenă, fără copii CES
Autor profesor	
Nume și prenume	IONESCU CONSTANTIN
Școala	Școala Gimnazială "Emil Athanasiu" Garoafa
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Identificarea și utilizarea figurilor geometrice plane: triunghi, pătrat, dreptunghi și cerc.
Obiective operaționale	Elevii trebuie: • Să recunoască figurilor geometrice. • Să denumească figurilor geometrice. • Să descrie caracteristicilor geometrice (laturi, colțuri).

Cuvinte cheie	Triunghi, pătrat, dreptunghi, cerc, colțuri, laturi, forme, joc, poveste.	
Metode	Povestire, conversația euristică, joc didactic, desen creativ, învățare colaborativă, învățare prin descoperire.	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descrierea narativă	Poveste animată „Aventurile Figurilor Magice” – o narațiune digitală interactivă ce prezintă 4 personaje geometrice: Triunghiul Vesel, Pătratul Curajos, Dreptunghiul Inventiv și Cercul Jucăuș. Fiecare personaj are roluri specifice și contribuie la crearea unui parc de joacă în Regatul Formelor.
	Scopul și obiectivele resursei	Resursa urmărește facilitarea învățării prin joc și poveste, sprijinind elevii în identificarea, recunoașterea și utilizarea figurilor geometrice plane într-un mod atractiv și contextualizat, care stimulează creativitatea și colaborarea.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Captarea atenției : Discuție introductivă despre forme geometrice din jurul nostru.	5min
	Explorare: Vizionarea poveștii animate „Aventurile Figurilor Magice”.	10 min
	Clarificare: Identificarea caracteristicilor fiecărei figuri și asocierea cu rolurile din poveste.	10 min
	Aplicare: Activitate de colorat și completat fișe de lucru cu formele învățate.	10 min
	Consolidare și provocare creativă: Copiii desenează un colaj propriu folosind cele 4 forme.	5 min

	Reflecție și evaluare: Întrebări orale rapide și feedback.		5 min
Metode de evaluare	Observarea comportamentului, răspunsuri orale, analiza produselor creative (fișe și desene), întrebări tip quiz.		
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare	Cunoașterea formelor de bază din mediul înconjurător; experiențe anterioare cu desenul sau colajul.		
Spațiu și materiale	• Spațiu: Sală de clasă echipată cu videoproiector/ tablă smart. • Materiale: fișe de lucru, creioane colorate, coli albe.		
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	Browser web pentru accesarea poveștii animate (https://gamma.app)	
	Opțional		
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Table smart/Laptop, videoproiector, conexiune internet	
	Opțional	Tablete pentru elevi	
Tip de resurse de învățare	Poveste digitală animată, fișe de activitate, desen creativ		
Resurse de Timp / Spațiu	45 de minute, o oră de curs într-un spațiu dotat multimedia		
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			

BIBLIOGRAFIE:

- <https://gamma.app/docs/Aventurile--lqf5qwedtwngfll?mode=doc>
- „*Matematică și explorarea mediului*”- manual pentru clasa a II- a;
- Programa școlară clasele CP, I și a II-a , Nr. 3418/19.03.2013.