

TITLUL LECȚIEI	Unități de măsură
Disciplina	STIMULARE COGNITIVĂ
Informații despre elevi?	
Clasa	Clasa a V-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	12-13 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Elevi cu dizabilități mintale moderate și ușoare
Autor profesor	
Nume și prenume	DOGARU (PETRICĂ) CARMEN-MIHAELA
Școala	Școala Gimnazială Specială Nr. 3
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Unități de măsură
Obiective operaționale	La finalul activității, toți elevii vor fi capabili: > Să identifice unitatea de măsură potrivită pentru a exprima o mărime fizică specifică unui corp sau unei situații date, în minimum 6 din 9 cazuri. > Să asocieze mărimi fizice (lungime, masă, capacitate, timp) cu instrumentele de măsură corespunzătoare, în minimum 3 din 4 cazuri. > Să asocieze simbolurile unităților de măsură uzuale (m, kg, l, min, lei) cu denumirile și utilizările lor, în minimum 6 din 9 exerciții. > Să lucreze individual, pe tabletă, cu sprijin minim, folosind aplicația digitală LearningApps.org ca mijloc de evaluare și consolidare
Cuvinte cheie	unitate de măsură, simbol, lungime, masă, capacitate, timp, bani
Metode	> conversația euristică > explicația > exemplificarea > jocul didactic digital > învățarea prin descoperire dirijată > exercițiul
Descriere RED	https://learningapps.org/view41165340

Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa este un joc interactiv pe platforma LearningApps.org – „Titlu: “Care este unitatea de măsură potrivită?” Resursa digitală educațională propusă este o activitate de tip „împerechere” (matching pairs), concepută pentru a consolida cunoștințele elevilor privind unitățile de măsură din Sistemul Internațional. Elevii trebuie să asocieze corect un cartonaș care conține un enunț contextualizat (ex: „Apa din bidon se măsoară în...”) cu cartonașul corespunzător pe care se află simbolul unității de măsură /unitatea de măsură adecvată (ex: l). Jocul presupune atât asocierea logică între enunț și unitatea de măsură potrivită, cât și exersarea memoriei vizuale, prin reținerea poziției cartonașelor ascunse. Activitatea oferă un mediu prietenos, vizual și interactiv, în care elevii exersează recunoașterea și utilizarea corectă a unităților de măsură pentru diverse mărimi: lungime, masă, capacitate, timp, valoare. Aplicația oferă feedback imediat, permițând repetarea până la realizarea corectă a tuturor asocierilor.
	Scopul si obiectivele resursei	Scopul: Resursa digitală are scopul de a consolida/evalua cunoștințele elevilor cu dizabilități mintale moderate și ușoare privind recunoașterea unităților de măsură uzuale și a simbolurilor aferente, într-un mod accesibil, interactiv și motivant. Obiectivele: ➤ Să asocieze corect enunțuri din viața cotidiană cu unitățile de măsură corespunzătoare, prin tragerea și potrivirea cartonașelor. ➤ Să utilizeze instrumente digitale pentru învățarea activă, într-un mod ludic și interactiv. ➤ Să-și dezvolte autonomia în procesul de învățare, beneficiind de feedback-ul automat oferit de aplicație.
		Timp estimat

Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Captarea atenției: Profesorul aduce o pungă misterioasă cu obiecte (o sticlă de apă, o riglă, o portocală, o etichetă de preț) și întreabă: “Cum aflăm cât cântărește portocala? Dar câtă apă e în sticlă?”	5 min
	2. Anunțarea obiectivelor lecției: Se explică faptul că lecția va ajuta elevii să recunoască unitățile de măsură și simbolurile lor.	2 min
	3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare: ➤ Profesorul adresează întrebări precum: „Cu ce măsurăm lungimea unei mese?” sau „Ce simbol are litrul?”	5 min
	4. Predarea/consolidarea: Se discută despre cele mai frecvente unități: centimetru/metru/kilometru (cm/m/km), kilogram/gram (kg/g), litru/mililitru (l/ml), ora/min, leu (lei). Se asociază instrumente de măsură (obiecte reale) cu unitatea de măsură și simbolul corect (ex: „Cântarul – ce măsurăm cu el?”). Pe tabla inteligentă: se afișează perechi pentru asociere unitatea de măsură cu simbolul ei (ex: „m” – „metru”)	20 min
	5. Activitatea de evaluare (digitală interactivă): Fiecare elev primește tableta și accesează jocul de pe platforma LearningApps cu ajutorul profesorului. Elevii lucrează individual, potrivit fiecare enunț cu unitatea de măsură corespunzătoare. Profesorul oferă sprijin elevilor care întâmpină dificultăți. Activitatea oferă feedback imediat: asocierile incorecte sunt respinse, iar elevul este încurajat să încerce din nou până la rezolvarea completă și corectă a sarcinii. La final, aplicația confirmă realizarea corectă a tuturor perechilor, încurajând învățarea prin exercițiu și autocorectare.	10 min

	6. Feedback și încheierea activității: Se oferă feedback pozitiv și corectiv elevilor: Ce au făcut bine. Ce pot îmbunătăți. Se discută pe scurt ce au învățat și se reține ideea principală: “Fiecare mărime se măsoară cu o unitate potrivită și are un simbol corespunzător.”	3 min
Metode de evaluare	➤ Evaluare orală ➤ Exercițiu de asociere ➤ Observarea răspunsurilor din joc ➤ Evaluare prin joc digital ➤ Aprecieri verbale individualizate	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Elevii au fost familiarizați anterior cu noțiuni despre mărimi precum: lungime, masă, capacitate, timp, valoare, unitățile lor de măsură și instrumente de măsură	
Spațiu și materiale	<i>Spațiu:</i> sala de clasă dotată cu acces la internet <i>Materiale:</i> tablete, tablă inteligentă, proiector, obiecte reale (fructe, recipiente etc.), instrumente de măsură (ruletă, cântar, vase gradate, ceas), bani (lei si euro)	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	LearningApps.org
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Tablete, laptop cu acces la internet Proiector, tablă inteligentă
	Opțional	

Tip de resurse de învățare	Resurse materiale concrete (manipulative) - Pentru activități tactile și vizuale): ➤ Ringle, metri de croitorie – pentru lungime ➤ Cântar de bucătărie/jucărie – pentru masă ➤ Recipient gradat (pahar, bidon) – pentru capacitate ➤ ceas ➤ Bancnotă, monede – pentru valoare Resurse vizuale (statice) - Pentru afișaj, fixarea simbolurilor și asocierea: 1. Cartonașe cu imagini și simboluri (ex: m – metru, kg – kilogram etc.) 2. Postere cu mărimi fizice și unitățile de măsură Resursă digitală interactivă (LearningApps.org) https://learningapps.org/view41165340 Resursă tactilă (litere mobile, elemente velcro)
Resurse de Timp / Spațiu	➤ 45 min, sala de clasă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare	
BIBLIOGRAFIE: ➤ Ministerul Educației (2022). Programa școlară pentru Stimulare Cognitivă – nivel gimnazial, DMM ➤ Ministerul Educației (2022). Ghid metodologic pentru utilizarea resurselor digitale în activitatea didactică. București. ➤ LearningApps.org ➤ https://www.cmbrae.ro/2017/wp-content/uploads/2022/11/metode-tehnici-strategii.pdf?utm_source=chatgpt.com Petrică, Carmen. (2025). Unități de măsură – joc interactiv. Disponibil la: https://learningapps.org/view41165340 Licențiat sub Creative Commons BY-NC-SA 4.0 International.	