

TITLUL LECȚIEI	<i>”În lumea geometriei”</i> - Exersare, joc și învățare
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	Caracteristici cognitive: 1. Încep să gândească mai logic și să facă legături între informații. 2. Au nevoie de exemple concrete, încă nu sunt foarte buni la gândirea abstractă. 3. Memoria de lucru și atenția sunt în dezvoltare — pot să se concentreze 15-20 de minute la o activitate atractivă. 4. Învățarea prin joc, poveste și descoperire e foarte eficientă pentru ei. 5. Își dezvoltă capacitatea de a înțelege reguli, proceduri și explicații mai complexe.
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Căpățînă Vasilica
Școala	Școala Gimnazială ”Matei Basarab”, comuna Brebu
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	<i>„În lumea geometriei”</i> – Figurile geometrice - consolidare
Obiective operaționale	O1: să recunoască figurile geometrice învățate, denumindu-le și prezentându-le elementele caracteristice; O2: să efectueze exerciții cu numere scrise în interiorul / exteriorul unor figuri geometrice, respectând terminologia matematică; O3: să localizeze corespunzător obiectul respectând coordonatele date; O4: să deseneze figurile geometrice conform indicațiilor date.
Cuvinte cheie	Geometrie, figuri geometrice, pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc
Metode	puzzle, conversația euristică, explicația, exercițiul, turul galeriei, jocuri interactive online

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Descriere RED (link Curriki)

<https://studio.frameworkconsulting.com/project/9652/shared>

Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa realizată pe platforma Curriki este concepută ca un instrument interactiv destinat elevilor mei de clasa a II-a, având scopul de a consolida cunoștințele dobândite la geometrie și de a facilita aplicarea noțiunilor învățate în contexte variate. Activitățile propuse le oferă copiilor oportunitatea de a exersa recunoașterea și denumirea figurilor geometrice studiate, de a le defini corect, prezentând elementele caracteristice (laturi, colțuri, etc.) și de a le utiliza creativ în realizarea unor obiecte sau desene compuse din figuri geometrice. Resursa include exerciții interactive, jocuri de identificare, potrivire și construcție, fiind accesibilă online și ușor de integrat în lecțiile de matematică sau în activitățile de consolidare de tip „Learning by Doing”.
	Scopul și obiectivele resursei	Scop: Consolidarea cunoștințelor însușite și aplicarea noțiunilor de geometrie învățate. Obiective: O1: Recunoașterea figurilor geometrice învățate și definirea acestora. O2: Prezentarea figurilor geometrice prin indicarea elementelor caracteristice. O3: Realizarea unor imagini prin combinarea figurilor geometrice, dezvoltând astfel gândirea logică, creativitatea și abilitățile de orientare în spațiu.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Resursa creată de mine pe Platforma Curriki cuprinde 4 secțiuni. Primul playlist, intitulat OBIECTIVE, este alcătuit din două activități: 1. <i>Prezentarea lecției</i>, care conține titlul, motto-ul și scopul. 2. <i>Obiectivele operaționale</i>, care prezintă, evident, cele 3 obiective operaționale ale resursei.	3-5 min
	Al doilea playlist, având denumirea de CONȚINUT, cuprinde 3 activități: 1. <i>Să ne amintim!</i>, care este o prezentare cu 6 slide-uri: primul slide conține titlul	15-20 min

	lecției și imagini cu figurile geometrice învățate, următoarele 4 slide-uri prezintă fiecare figură geometrică în parte, incluzând imagine, desen și caracteristicile corespunzătoare, iar ultimul slide este reprezentat de un video care actualizează toate formele geometrice prin intermediul unui cântec intitulat „Figuri geometrice”. 2. <i>Joc „Găsește-mi perechea!”</i>, este un joc de memorie în care am folosit imagini cu figurile geometrice învățate care trebuie să fie potrivite în perechi. Acesta poate fi folosit într-un moment de relaxare, în vederea dezvoltării atenției și fixării noțiunilor folosite. 3. <i>Curiozități matematice – Euclid</i>, include imaginea lui Euclid, părintele geometriei, și 5 informații despre acesta. Activitatea va fi folosită ca moment de dezvoltare pentru elevii care termină sarcinile primite foarte repede.	
	Al treilea playlist, EVALUARE, este format din două activități ce vor fi folosite într-unul dintre momentele: asigurarea conexiunii inverse, evaluare sau asigurarea retenției și a transferului. 1. <i>Figuri geometrice</i>, care este un test de evaluare ce își propune verificarea noțiunilor consolidate în această lecție. Acesta cuprinde 2 itemi adevărat/fals, 1 item cu alegere multiplă și unul trage și plasează. 2. <i>Provocare</i>, ce solicită elevilor realizarea unor imagini prin combinarea figurilor geometrice, în vederea dezvoltării gândirii logice, a creativității și a abilităților de orientare în spațiu. Activitatea prezintă pe lângă cerință și un model de compoziție pe care elevii îl pot observa singuri sau ghidați.	10-15 min
	Ultimul playlist este intitulat REFERINȚE și cuprinde activitatea <i>Resurse folosite</i>, adresată cadrelor didactice care urmează să folosească acest RED. Aceasta prezintă linkurile active	2-5 min

		pentru fiecare imagine, video sau informație folosită.	
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		<i>Test de evaluare</i> – Pe platforma Curriki elevii vor rezolva testul de pe playlistul al treilea, unde vor avea feedback imediat și concret. <i>Evaluare formativă descriptivă</i> – Lucrările elevilor realizate prin combinarea figurilor geometrice vor fi evaluate la finalizarea acestora. Învățătorul le va spune elevilor aspectele pozitive, dar și pe cele care necesită îmbunătățire.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		- Recunoașterea și denumirea figurilor geometrice plane: triunghi, pătrat, dreptunghi, cerc. - Cunoașterea elementelor caracteristice ale figurilor: laturi, colțuri, diagonale, rază, diametru (în cazul cercului). - Identificarea figurilor geometrice în obiecte din mediul înconjurător. - Noțiuni de bază privind clasificarea figurilor după numărul de laturi sau colțuri. - Utilizarea corectă a instrumentelor geometrice: riglă, echer.	
Spațiu și materiale		Sala de clasă amenajată flexibil, cu posibilitatea de a lucra atât frontal, cât și pe grupe sau individual. Posibil acces la tablă interactivă/calculator cu proiector (dacă se folosește resursa online pe Curriki). Spațiu de expunere pentru lucrările create de elevi (panou, colț tematic etc.). Dispozitive (tablete, laptopuri sau calculator cu acces la internet) pentru utilizarea resursei Curriki. Fișe de lucru cu exerciții de identificare și completare. Rigle, echer, creioane, markere colorate. Eventual, planșe sau imagini cu obiecte formate din figuri geometrice.	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	Curriki - platformă educațională interactivă cu jocuri și exerciții pentru consolidarea noțiunilor de geometrie. YouTube Pinterest	
	Opțional	-	
Infrastructură / echipament	Obligativ	Dispozitive conectate la internet: laptopuri, tablete sau calculatoare. Proiector sau tablă interactivă pentru prezentarea aplicațiilor și resurselor comune.	

		Conexiune la internet stabilă, necesară pentru accesarea aplicațiilor online.
	Opțional	-
Tip de resurse de învățare		Resurse digitale interactive (Curriki). Fișe de lucru pe suport de hârtie pentru exersare individuală și completare. Instrumente geometrice: rigle, echer, compas, creioane colorate.
Resurse de Timp / Spațiu		Resurse de timp: - 5-10 min recapitulare - 15-20 min activități interactive pe Curriki - 10-15 min activitate practică (creare de desene) - 5 min concluzii/evaluare Spațiu: Sala de clasă organizată astfel: - spațiu de lucru frontal (pentru demonstrații/proiecții) - spațiu de lucru pe grupe/individual - spațiu de expunere a lucrărilor (panou, colț tematic). Sau - laborator multimedia sau sală cu calculatoare, dacă se dorește utilizarea simultană a dispozitivelor.
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: https://ro.pinterest.com/pin/329959110183968008/ https://ro.pinterest.com/pin/545146729913585019/ https://ro.pinterest.com/pin/33143747253686366/ https://ro.pinterest.com/pin/45599014977535968/ https://ro.pinterest.com/pin/7670261855894327/ https://www.youtube.com/watch?v=6h-SdG1wZ8g https://www.edums.ro/invprimar/25_Matematica_explorarea_mediului_CP_II_OMEN.pdf https://www.britannica.com/biography/Euclid-Greek-mathematician		