

TITLUL LECȚIEI	AVENTURA MATEMATICĂ ÎN PĂDURE
Disciplina	MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI
Informații despre elevi?	
Clasa	a I-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	7 - 8 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copii curioși, creativi, entuziasmați, mai ales când utilizăm resurse educaționale deschise, iar pentru acest demers am creat 1 resursă în H5P;
Autor profesor¹	
Nume și prenume	TOMA (VIDICAN) LOREDANA
Școala	ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 UILEACU DE BEIUȘ
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Adunarea și scăderea numerelor naturale 0-100 cu trecere peste ordin (consolidare)

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

Obiective operaționale	• O1: Să rezolve corect exerciții de adunare și scădere cu trecere peste ordin în centrul 0-100. • O2: Să identifice operația corespunzătoare (adunare/scădere) pentru a rezolva o problemă. • O3: Să utilizeze dispozitivul digital pentru a interacționa cu resursa educațională propusă. • O4: Să manifeste interes și participare activă pe parcursul lecției.	
Cuvinte cheie	Adunare, scădere, sumă, diferență, cu ...mai mare/mic, răsturnat	
Metode	Conversația, explicația, exercițiul, problematizarea, jocul didactic, învățarea prin descoperire asistată digital	
Descriere RED	https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=426	
Descrierea resursei	Descriere narativă	Am ales să creez o resursă de tip Image Hotspots. Imaginea creată în Canva surprinde câțiva copii care sunt la picnic, în pădure. Am inserat 4 probleme diverse referitoare la tema lecției.
	Scopul și obiectivele resursei	- Să recunoască situațiile-problemă care necesită operația de adunare (pentru a afla un total, o sumă) și pe cele care necesită operația de scădere (pentru a afla un rest, o diferență). - Să asocieze elemente concrete din mediul înconjurător (pârâu, veveriță, ciuperci) cu concepte matematice abstracte (adunare, scădere). - Să exerseze calculul specific adunării și scăderii numerelor naturale în centrul 0-100, cu trecere peste ordin, într-un mod repetitiv, dar diversificat ca prezentare. - Să aplice algoritmul de calcul în rezolvarea unor probleme simple, cu suport vizual. - Să rezolve corect majoritatea problemelor propuse, beneficiind de un mediu de învățare fără presiunea evaluării imediate.

	- Să dezvolte o atitudine pozitivă față de natură și de explorarea mediului înconjurător. - Să dezvolte deprinderea de a identifica și acționa puncte interactive (hotspots) pentru a obține informații.	
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Moment organizatoric - Asigurarea climatului educațional favorabil începerii lecției. Pregătirea materialelor necesare și a dispozitivelor digitale.	1 min
	2.Verificarea cunoștințelor anterioare Se realizează prin câteva exerciții de calcul oral, fără trecere peste ordin, pentru a reactualiza cunoștințele de bază: $30 + 15, 18+11, 41+40...$ <i>Din 50 luăm 10, cât rămâne?</i> Se verifică și tema pentru acasă, cantitativ și calitativ (dacă este cazul).	4 min
	3. Captarea atenției Se inițiază o scurtă discuție despre o aventură în natură: Dragi copii, v-ați dorit vreodată să fiți exploratori? Să descoperiți secretele unei păduri? Astăzi, vom face exact acest lucru, dar vom avea nevoie de o unealtă secretă: matematica! (Se creează o stare de curiozitate și anticipare.)	3 min
	4. Anunțarea temei și a obiectivelor Se anunță subiectul lecției într-o manieră accesibilă: Astăzi vom consolida cunoștințele	

	noastre despre adunarea și scăderea numerelor de la 0 la 100, cu trecere peste ordin, printr-un joc interactiv numit „Aventura matematică din pădure”. Vom rezolva probleme pentru a depăși provocările pădurii și vom folosi display-ul interactiv pentru a explora o imagine fermecată.	2 min
	5. Dirijarea învățării Prezentarea resursei (frontal): Se proiectează pe display-ul interactiv resursa H5P "Aventura matematică din pădure". Se explică modul de interacțiune: Aceasta este imaginea noastră. Fiecare simbol + este o probă pe care trebuie să o trecem. Activitate ghidată (frontal): Se rezolvă colectiv primul punct fierbinte. Se citește problema, se analizează datele (Ce știm? Ce trebuie să aflăm?), se stabilește operația și se rezolvă la tablă, cu participarea elevilor. Se procedează la fel și cu următoarele 2 puncte. Se vor scrie rezolvările și în caiete. Activitate independentă Acum este rândul vostru, dragi exploratori! Fiecare explorator va rezolva problema ascunsă la cel de-al patrulea punct fierbinte. Vor scrie rezolvările pe caiete. Voi monitoriza, ghida, voi oferi sprijin individualizat și voi încuraja elevii. 6. Obținerea performanței Pentru a verifica dacă obiectivele au fost atinse, elevii primesc o scurtă fișă de lucru cu o problemă nouă, dar cu un grad de dificultate similar celor din joc.	20 min

	Problemă: "Pe o creangă stăteau 34 de păsări. Au mai venit 17. Câte păsări sunt acum pe creangă?" Elevii rezolvă individual. Acest moment demonstrează transferul de cunoștințe de pe mediul digital pe suportul clasic . 7. Asigurarea retenției și a transferului Se poartă o discuție finală pentru a fixa cunoștințele și experiența: <i>Cum vi s-a părut aventura?</i> <i>Ce probă a fost cea mai interesantă? Ce am învățat astăzi despre pădure, pe lângă matematică? (ex: despre ciuperci, flori protejate etc.)</i> Se subliniază importanța operațiilor de adunare și scădere în viața de zi cu zi. 8. Încheierea lecției și tema pentru acasă Se fac aprecieri verbale generale și individuale privind participarea la lecție. Se notează elevii care s-au remarcat. Temă pentru acasă: Compuneți și voi o problemă de adunare sau scădere a cărei acțiune să se petreacă în pădure.	7 min 5 min 3 min
	Metode de evaluare	Observarea sistematică, interacțiunea cu resursa H5P care presupune rezolvarea corectă a exercițiilor,;
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		

Cunoștințe anterioare	Adunări, scăderi 0-100, terminologia matematică specifică;	
Spațiu și materiale	Sala de clasa, planșă, display interactiv, fișe de lucru.	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Moodle, H5P;
	Opțional	Fișe de lucru Word
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Display interactiv, conexiune la internet;
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	- Resurse vizuale - Resurse digitale	
Resurse de Timp / Spațiu	45 de minute, sala de clasă;	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
- Manual de Matematică și Explorarea Mediului pentru clasa a II-a, Ed. Edu; - Programă școlară Matematică și Explorarea Mediului pentru clasa a II-a ; - https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=206 - Suport Curs Pedagogie digitală; - Manual - Utilizarea H5P pentru a adăuga interactivitate într-un curs Moodle, Autor: Dr. Anca MUSTEA		

