

PROIECT DIDACTIC

Cadru didactic: prof. MESTIC OANA-ANCA

Postul: Profesor itinerant și de sprijin învățământ special primar

PROIECT DIDACTIC

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Specială Baia Mare

CADRU DIDACTIC: Prof. Mestic Oana-Anca

DATA:31.03.2023

CLASA: a III-a

ARIA CURRICULARĂ: Matematică și Științe

DISCIPLINA :Matematică

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Numerele naturale în centrul 0-20

TITLUL LECȚIEI: Jocuri matematice

TIPUL LECTIEI: Consolidare

COMPETENȚE SPECIFICE

- Construire de mulțimi în plan obiectual și imagistic
- Compararea mulțimilor de obiecte
- Stabilirea corespondenței mulțime obiectuală- imagine-simbol(număr cifră)

SCOPUL: Consolidarea cunoștințelor și a deprinderilor de a opera cu numerele în centrul 0-20

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

A.COGNITIVE:

- O1** -să identice cifra/numărul în centrul 0-20;
- O2** -să ordoneze crescător numerele;
- O3** - să numere în centrul 0-20;
- O4** - să asocieze mulțimi de elemente cu numărul potrivit;
- O5** - să efectueze corect operații de adunare și scădere în centrul 0 – 20;

B. MOTRICE

- O1**-să coloreze în contur respectând codul culorii;
- O2**-să execute mișcările solicitate în joc;

C.AFECTIVE.

Elevii:

- O1**-vor participa activ și cu interes la lecție;
- O2** -se vor antrena cu plăcere în rezolvarea sarcinilor propuse;

STRATEGII DIDACTICE

- Metode si procedee: conversația ,explicația, demonstrația, exercițiul, jocul
- Mijloace didactice: cutiile cu jocuri, biletele de joc, jocuri interactive, prezentări PPT, fișe de lucru, fișe individuale
- Materiale didactice: jetoane cu cifre și obiecte

FORMA DE ORGANIZARE: frontală, individuală

FORMA DE EVALUARE: observare sistematică, evaluare orală, evaluare scrisă, apreciere verbală

RESURSE TEMPORALE:45 minute

RESURSE BIBLIOGRAFICE :

1.*Programa școlară pentru disciplina Matematică, Învățământul special, clasa a III-a, Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate*, București, 2021

ETAPELE LECȚIEI	CONȚINUTUL LECȚIEI	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forma de organizare	
1.MOMENT ORGANIZATORIC	Se vor asigura condițiile necesare pentru desfășurarea optimă a activității.				
2.CAPTAREA ATENȚIEI	În fața elevilor vor fi așezate aleatoriu cutii numerotate. Le spun copiilor că în interiorul cutiilor se află jocuri matematice pe care le-am pregătit pentru ei dar pentru a putea să începem, trebuie să ordonăm numerele de pe cutii în ordine crescătoare(1, 2, 3, 4).	Conversația Explicația	Cutiile cu jocuri	Frontal	Observare sistematică Evaluare orală
3.ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR	Astăzi ne vom juca multe jocuri interesante prin care vom repeta numerele de la 0 la 20, vom număra, vom ordona, vom preciza numerele care lipsesc și vom realiza adunări și scăderi simple.	Explicația		Frontal	
4.REACTUALIZAREA CUNOȘTINȚELOR	Recunoașterea numerelor 0-20 se va verifica prin jocul <i>Bingo</i> . Vom deschide prima cutie. Fiecare elev va primi câte un bilet de joc.(Anexa 1) Voi extrage dintr-un bol câte un număr, iar elevul care îl identifică pe biletul lui îl va colora. Când toate cifrele de pe un rând sunt colorate, elevul va striga <i>Bingo!</i> În continuare voi adresa câteva întrebări: -Cum numărăm crescător până la 20? -Cum numărăm descrescător de la 10 la 0? -Ce operații matematice am învățat ?	Explicația Conversația	Biletele de joc	Frontal Individual	Observare sistematică Evaluare orală

	câștigător. Jocul se va relua până când fiecare copil va reuși să îndeplinească sarcina.				Evaluare scrisă
7.ASIGURAREA FEEDBACK-ULUI ȘI A RETENȚIEI	Fiecare elev va primi o fișă cu un fluture al cărui corp este acoperit cu cifre/numere. Lângă fluture vor avea de rezolvat operații matematice. Fiecare rezultat corespunde unei anumite culori. Respectând codul culorilor, vor acoperi suprafața fluturelui. (Anexa 5)	Explicația Demonstrația	Fișe individuale	Individual	Observare sistematică Evaluare scrisă
8.EVALUAREA ACTIVITĂȚII	Fiecare elev va aprecia <i>Cum s-a simțit la lecție?</i> printr-un desen(față zâmbitoare/față tristă)Se fac aprecieri individuale și colective asupra participării la lecție.	Explicația Conversația	Desene	Individual	Aprecieri individuale și colective
9.ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII	Le mulțumesc elevilor pentru atenția și implicarea acordată jocurilor și îi rog să numească jocul care le-a plăcut cel mai mult.			Frontal	

ANEXA 1

Bilete jocul *Bingo*

12	20
1	17

10	4
3	9

5	8
13	18

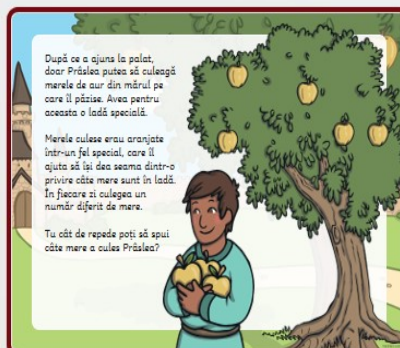
6	11
2	19

ANEXA 2

Prezentare PPT



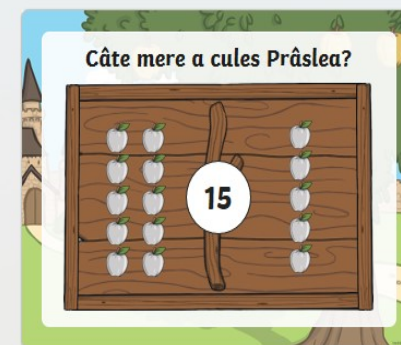
1



2



3



4



5



6



7



8



ANEXA 3

Joc interactiv

The screenshot shows an interactive educational interface for children. On the left, there is a wooden board with two rows of cards. The top row contains four cards: three fish, two cats, two groups of three items (blue and red), and a card with the number 20. Below these are four numbered boxes: 9, 4, 2, and 20. The bottom row contains four cards: six smiley faces, two groups of three items (blue and black), two groups of three items (yellow and red), and three ice cream cones. Below these are four numbered boxes: 6, 3, 14, and 7. A hand cursor icon is positioned over the board. On the right, a large banner features the title 'Numerele de la 0 la 20' in large, stylized letters, with 'Joc de asociere' below it. A teddy bear is sitting on a blue chest of drawers. A purple button with the text 'Să începem!' is located in the center of the banner. In the bottom right corner, there are icons for volume and navigation. At the bottom left, the text 'zut recent' is partially visible.

ANEXA 4

$4+10=$

$10+6=$

$10+8=$

$7+2=$

$11+4=$

$13+3=$

$12+5=$

$12-2=$

$13-1=$

$7-2=$

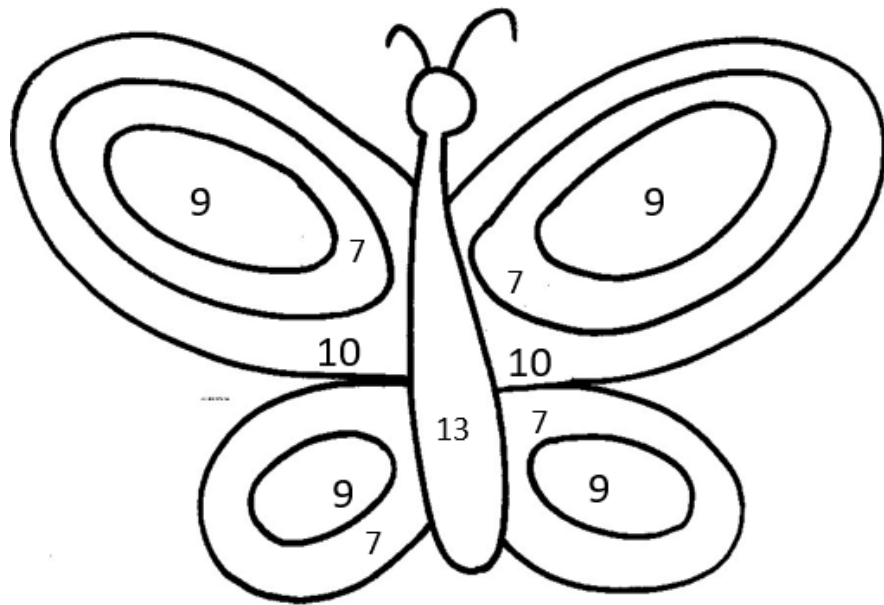
$8-1=$

$14-3=$

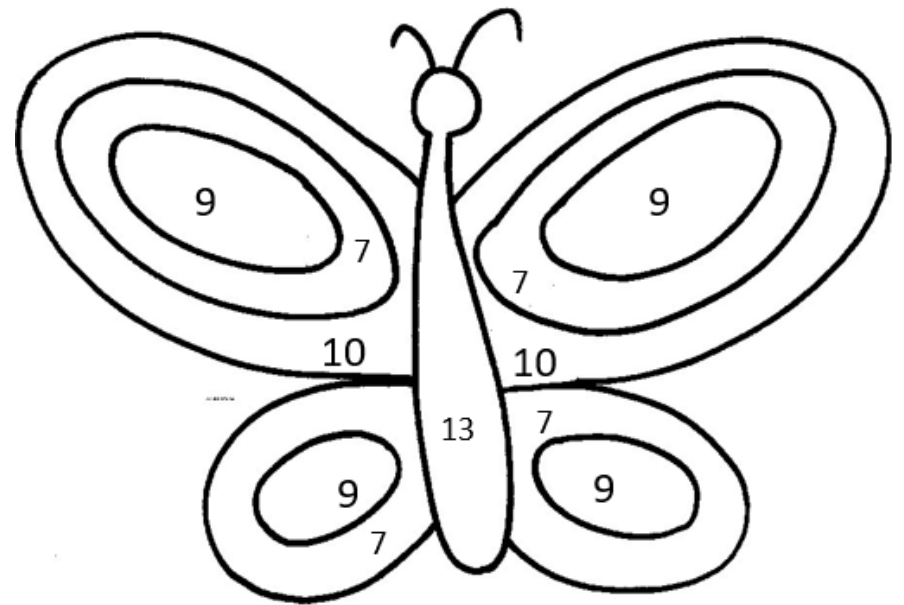
$10-5=$

$10-1=$

ANEXA 5



$2+5=.....$	$7+2=.....$
$5+5=.....$	$10+3=.....$



$2+5=.....$	$7+2=.....$
$5+5=.....$	$10+3=.....$