

Model de scenariu didactic

1. Titlu
Corpuri geometrice

2. Cuvinte cheie (3-5)
cub, sferă, cilindru, piramidă

3. Informații de bază				
Subiectul STEAM: <i>Matematică Engleză Tehnologie Artă</i>				
Timpul tipic de interacțiune cu scenariul de instruire în orele de predare pentru munca în școală: Matematică (1 oră), Tehnologie (1 oră), Engleză (1 oră) ,Artă (1 oră)				
Descrierea generală a scenariului:				
<u>Faze</u>		<u>Etape</u>	<u>Timp</u>	
Activitate de încălzire, introducere în subiect		etapa de pregătire	5'	
Explicarea activității viitoare și a ceea ce se așteaptă de la ei		etapa de pregătire	5'	
Prezentarea conținutului instructiv-educativ		etapa de implementare	35'	
Grupa de vârstă: 9-10 ani				
Nivel de dificultate estimat:				
Foarte ușor	Ușor	Moderat	Provocator	Foarte provocator
			X	
Resurse didactice				
Materiale: Modele de forme geometrice				

Infrastructura școlară (acces la tehnologie și echipamente): Tablă inteligentă, dispozitive conectate la internet

Materiale suplimentare din surse externe/instrumente online:

<https://www.youtube.com/watch?v=C-84mZwATbw>

<https://www.tinkercad.com/things/6fP48oSHUgX-copy-of-geometry-project/edit>

<https://wordwall.net/resource/9377193/math/3d-shapes>

Instruire diferențiată pentru elevii cu abilități și stiluri de învățare diferite în aceeași clasă:
N/A

Partener autor: Otilia Ezaru

4. Problema educațională

Geometria le permite elevilor să facă legătura între obiectele cartografice din sala de clasă și contextele din lumea reală în ceea ce privește direcția și locul. Înțelegerea relațiilor spațiale este, de asemenea, considerată importantă în rolul rezolvării problemelor și al abilităților de gândire de ordin superior.

5. Obiective de învățare

1. Elevii vor descoperi lumea interesantă a matematicii;
2. Elevii vor învăța caracteristicile formelor geometrice;
3. Elevii vor învăța să folosească formele geometrice pentru a construi un castel;
4. Elevii își vor dezvolta abilitățile digitale.

6. Fazele scenariului

Faza 1

Titlu: Activitate de încălzire, introducere în subiect

În clasă	În afara clasei	Activitate mixtă
X		

Durata fazei în minute: 5'

Descrierea detaliată a fazei de scenariu:

Elevii vor urmări un videoclip cu informații despre formele plane și formele geometrice.

Fișe de activitate: <https://www.youtube.com/watch?v=C-84mZwATbw>

Faza 2

Titlu: Explicarea activității viitoare și a ceea ce se așteaptă de la ei

În clasă	În afara clasei	Activitate mixtă
X		

Durata fazei în minute: 5'

Descrierea detaliată a fazei de scenariu:

Se va explica elevilor că diferența dintre figură și corp geometric constă în faptul că figura geometrică se află în plan, iar corpul geometric în spațiu.

Elevii vor observa și vor manipula figuri și corpuri geometrice din plastic. Ei vor descoperi și vor denumi caracteristicile obiectelor observate.

Activitatea se va desfășura în clasă sau în laboratorul de informatică. Elevii vor răspunde oral la întrebări.

Fișe de activitate: N/A

Faza 3

Titlu: Prezentarea conținutului instructiv-educativ

În clasă	În afara clasei	Activitate mixtă
X		

Durata fazei în minute: 35'

Descrierea detaliată a fazei de scenariu:

Elevii vor deschide aplicația tinkercad.com și o vor descoperi împreună cu profesorul.

Ei vor fi atenți la explicațiile profesorului de pe tabla inteligentă și vor descoperi cum funcționează platforma.

Elevii vor lucra cu formele geometrice, le vor aranja astfel încât să construiască un castel.

Fiecare copil își va folosi imaginația pentru a realiza o construcție originală.

Fișe de activitate:

<https://www.tinkercad.com/things/6fP48oSHUgX-copy-of-geometry-project/edit>

7. Evaluare

Elevii vor completa un test cu ajutorul aplicației pentru a reține informații despre formele geometrice și pentru a-și dezvolta abilitățile digitale.

<https://wordwall.net/resource/9377193/math/3d-shapes>

8. Resurse suplimentare pentru profesor

N/A