

Model de scenariu didactic

1. Titlu

Forme și corpuri geometrice

2. Cuvinte cheie (3-5)

design 3D, realitate augmentată și virtuală, forme /corpuri geometrice, învățare bazată pe joc

3. Informații de bază

Subiectul STEAM: Forma lucrurilor

Timpul tipic de interacțiune cu scenariul de instruire în orele de predare pentru munca în școală: 1 oră

Descrierea generală a scenariului:

<u>Faze</u>	<u>Etape</u>	<u>Timp</u>
Formele pe care le cunoaștem	etapa de pregătire	20'
Să ne jucăm cu formele și corpurile!	etapa de implementare	20'
Să ne transformăm în forme și corpuri geometrice!	etapa de implementare	20'

Grupa de vârstă: 6-8 ani

Nivel de dificultate estimat:

Foarte ușor	Ușor	Moderat	Provocator	Foarte provocator
	X			

Resurse didactice

Materiale: telefoane, cartonașe, foi, creioane, caiete

Infrastructura școlară (acces la tehnologie și echipamente): videoproiector, laptop

Materiale suplimentare din surse externe/instrumente online:

<https://www.youtube.com/watch?v=NaNrzQUyuPQ&pp=ygUGU2hhcGVz>

<https://www.youtube.com/watch?v=R8rhcP28RfA>

<https://mrnussbaum.com/shapes-online-game>

www.arloopa.com

<https://www.twinkl.ro/resource/t2-m-241-3d-shape-matching-cards>

<https://www.quizizz.com/admin/quiz/57486b58980fcfc2147daec/geometric-shapes>

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

Descrieți pe scurt cum vor avea acces elevii la resurse și cum vor fi integrați în activitatea didactică.

Partener autor: profesor pentru învățământ primar, Streba Alina

4. Problema educațională

Datorită designului 3D și învățării bazate pe joc, elevii vor experimenta STEAM în timp ce învață despre formele geometrice. *Elevii vor observa diferențele și asemănările dintre formele geometrice și obiectele din viața reală, informații transmise atât vizual, auditiv, cât și prin limbaj artistic, folosind corpuri 3D și instrumente TIC.*

5. Obiective de învățare

1. Elevii vor identifica corpuri și forme în viața reală;
2. Elevii vor asocia cartonașe folosind proprietățile corpurilor și formelor;
3. Elevii vor realiza forme pe podea folosind propriile corpuri.

6. Fazele scenariului

Faza 1

Titlu: Formele pe care le cunoaștem

În clasă	În afara clasei	Activitate mixtă
		X

Durata fazei în minute: 20'

Descrierea detaliată a fazei de scenariu:

Elevii vor urmări un film video despre formele și clădirile importante din localitatea în care locuiesc.

<https://www.youtube.com/watch?v=NaNrzQUyuPQ&pp=ygUGU2hhcGVz>

<https://www.youtube.com/watch?v=R8rhcP28RfA>

Vor avea loc discuții cu elevii despre caracteristicile formelor așa cum au înțeles ei din videoclip; vor prezenta ceea ce au reținut din materialul urmărit și vor încerca să se conecteze cu formele pe care le au acele clădiri prezentate în videoclip. Vor merge în curtea școlii timp de 5 minute și vor identifica clădirile din jurul școlii, vor nota detalii/caracteristici despre formele și corpurile pe care le observă.

Fișe de activitate:

Numel e clădirii	Forma geome trică	Corpul geome tric

Faza 2

Titlu: Să ne jucăm cu formele și corpurile!

În clasă	În afara clasei	Activitate mixtă
X		

Durata fazei în minute: 20'

Descrierea detaliată a fazei de scenariu:

Cu ajutorul unei aplicații ARLOOPA, profesorul le prezintă elevilor corpuri 3D

(www.arloopa.com).

Elevii identifică proprietățile fiecărui corp geometric și le scriu.

Elevii vor juca un joc cu cărți cu proprietăți în formă de 3D. Vor lucra în grupuri mici. Trebuie să se potrivească cărțile. Prima echipă este câștigătoare.

Informațiile vor fi citite și discutate cu elevii după terminarea jocului.

Fișe de activitate: <https://www.twinkl.ro/resource/t2-m-241-3d-shape-matching-cards>

Faza 3

Titlu: Să ne transformăm în forme și corpuri geometrice!

În clasă	În afara clasei	Activitate mixtă
X		

Durata fazei în minute: 20'

Descrierea detaliată a fazei de scenariu:
 Activitatea de poate desfășura pe podeaua acoperită cu un covor. Elevii trebuie să creeze forme cu corpul lor. De exemplu, 3 elevi pot forma un triunghi. Profesorul discută despre proprietățile pe care le are forma.
 Elevii vor completa un chestionar/test pe telefoanele lor cu ajutorul aplicației pentru a-și reaminti informațiile despre forme și corpuri și pentru a-și dezvolta abilitățile digitale.

Fișe de activitate:
<https://www.quizizz.com/admin/quiz/57486b58980fcfc2147daec/geometric-shapes>

7. Evaluare
<p>Se oferă feedback cu ajutorul aplicației Mentimeter.com.</p> <p>Se discută cu elevii informațiile importante despre formele și corpurile geometrice.</p> <p>Se poate juca un joc la acest link: https://mrnussbaum.com/shapes-online-game verificându-se astfel nivelul cunoștințelor despre formele și corpurile geometrice.</p>

8. Resurse suplimentare pentru profesor
N/A