

Matematică și explorarea mediului, clasa pregătitoare
PROIECTAREA UNITĂȚILOR DE ÎNVĂȚARE

Unitatea de învățare/ Conținuturi	Nr. ore	Competențe specifice vizate	Activități de învățare	Resurse materiale și procedurale
Școlărei și școlărițe Nr. ore – 40 săptămâna I-VIII				
Test inițial -Prima zi de școală	2			
Corpul omenesc. Părțile componente și rolul lor Formă și culoare. Obiectele școlarului	6	2.1. Orientarea și mișcarea în spațiu în raport cu repere/direcții precizate, folosind sintagme de tipul: în, pe, deasupra, dedesubt, lângă, în fața, în spatele, sus, jos, stânga, dreapta, orizontal, vertical, oblic	2.1 jocuri de poziționare a obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate; identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în spațiu în raport cu alte obiecte precizate; jocuri de identificare a obiectelor din realitatea imediată sau din imagini, în funcție de poziția pe care o au față de un reper; prezentarea propriei persoane în funcție de poziția din clasă și prin raportarea la ceilalți colegi; utilizarea unui program simplu de calculator pentru vizualizarea unor deplasări în plan; linii orizontale, oblice, separat și în combinații; reprezentarea prin desene a unor modele decorative simple, folosind linii orizontale, verticale, oblice; colorarea unor elemente în funcție de	<ul style="list-style-type: none"> • materiale: caietul de activități, fișe de lucru, ilustrații; jetoane, trusa școlară • procedurale: conversația, explicația, observarea dirijată, exercițiul, învățarea prin explorare și investigare; jocul didactic
Forme și corpuri geometrice	4	2.2. Identificarea unor forme geometrice plane (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc) și a unor corpuri geometrice (cub, cuboid, sferă) în obiecte		
Orientare spațială și localizări în spațiu (stânga, dreapta; sus, jos; deasupra, dedesubt)	4	manipulate de copii și în mediul înconjurător 3.1. Descrierea unor fenomene/procese/ structuri repetitive		

<p>Orientare spațială și localizări în spațiu (lângă,în; în fața, în spatele)</p>		<p>simple din mediul apropiat, în scopul identificării unor regularități</p> <p>3.2. Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul familiar</p>	<p>poziția pe care o ocupă față de un anumit reper într-un desen</p>	<p>individual, în perechi, în echipă.</p>
<p>Igiena corpului Semne grafice</p>	4	<p>4.1. Formularea unor observații asupra mediului apropiat folosind limbajul comun, reprezentări prin desene și operatorii logici „și”, „nu”</p> <p>4.2. Identificarea relațiilor de tipul „dacă... atunci...” între două evenimente successive</p>	<p>2.2.descrierea unor figuri și corpuri geometrice din mediul apropiat; recunoașterea unor figuri și corpuri geometrice: pătrat, dreptunghi, cerc, triunghi, cub, sferă,în mediul înconjurător și în materiale tipărite; reproducerea, prin desen, a formelor geometrice plane (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc) cu ajutorul unor șabloane sau cu mâna liberă pe foaie cu pătrățele; folosirea formelor geometrice (pătrat, dreptunghi, cerc, triunghi,) în realizarea unor desene (casă, robot, vapor etc.) pe foaie velină sau cu pătrățele; construirea unor obiecte uzuale folosind suportul desfășurat al unui cub (ex.: suport de creioane, cutia pentru cadouri); jocuri de construcții folosind piese din lemn sau plastic;</p>	
<p>Poziții: vertical, orizontal, oblic Compararea obiectelor Șiruri de obiecte</p>	4	<p>-identificarea consecințelor unor acțiuni asupra propriului corp;</p> <p>5.1. Sortarea/clasificarea unor obiecte/ materiale etc., pe baza unui criteriu dat</p>	<p>(ex.: suport de creioane, cutia pentru cadouri); jocuri de construcții folosind piese din lemn sau plastic;</p>	
<p>Mulțimi de obiecte. Constituirea mulțimilor Hrana, sursă de energie. Importanța hranei pentru creștere și dezvoltare Igiena alimentației Correspondențe mulțimi</p>	8	<p>6.1. Utilizarea unor măsuri neconvenționale pentru determinarea și compararea lungimilor</p>	<p>3.1 continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene sau numere; descoperirea „intrusului” în cadrul unui model repetitiv; găsirea elementelor unei mulțimi, fiind date elementele celeilalte mulțimi și regula de corespondență dintre acestea; exerciții variate de asocieri și corespondențe</p> <p>3.2 realizarea unor desene având ca tematică locuința, camera proprie; participarea la acțiuni care implică un mediu curat și prietenosîn cadrul clasei; identificarea efectelor pozitive și negative</p>	

<p>Simțurile Identificarea categoriei căreia îi aparține sau nu un obiect <i>Jocuri recapitulative</i></p>	4		<p>ale acțiunilor proprii asupra mediului apropiat; realizarea unor desene/afișe/colaje care să prezinte norme de comportare civilizată; realizarea unor postere referitoare la regulile de igienă colectivă;</p> <p>4.1 jocuri de mișcare în care se folosesc operatorii logici „și”, „nu”; executarea unor instrucțiuni care folosesc operatorii logici</p> <p>4.2 vizionarea unor filme/prezentări pentru identificarea efectelor pozitive/negative ale unor alimente, a necesității hranei pentru creștere și dezvoltare etc.;</p> <p>5.1 gruparea obiectelor/corpurilor după un anumit criteriu (formă, culoare, mărime, grosime, gust, utilitate, naturale/prelucrate etc.); sortarea pe diverse categorii: legume/fructe; cu gust dulce/acru etc.;</p> <p>6.1. joc de comparare a unor lungimi; colorarea selectivă a elementelor unui desen, pe baza unui criteriu precizat (ex.: cel mai scurt/lung); completarea unui desen prin realizarea unui element asemănător cu unul dat, dar mai lung/mai scurt; mai înalt/mai scund;</p>	
--	---	--	---	--

<p>Călătorie în Univers Universul miraculos al animalelor Nr. ore –24 Săptămânile IX-XIV</p> <p>Numerele naturale de la 0 la 10 Numărul și cifra 1 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare) Animalele. Părți componente (păsări) Numărul și cifra 2 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare)</p> <p>Prezența apei în natură Numărul și cifra 0 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare) Numărul și cifra 3 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare)</p>	<p>4</p> <p>4</p>	<p>1.1. Recunoașterea și scrierea numerelor în concentrul 0-31 1.2. Compararea numerelor în concentrul 0-31 1.3. Ordonarea numerelor în concentrul 0-31, folosind poziționarea pe axa numerelor 1.4. Efectuarea de adunări și scăderi în concentrul 0-31, prin adăugarea /extragerea a 1-5 elemente dintr-o mulțime dată 1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, diferență, =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme 5.1. Sortarea/clasificarea unor obiecte/ materiale etc., pe baza unui criteriu dat</p>	<p>1.1 numărarea elementelor unei mulțimi, pentru evidențierea faptului că numărul de elemente ale acesteia este dat de ultimul număr din succesiunea 1, 2,...x, unde x 31; recunoașterea cifrelor de la 0 la 9, ca simboluri convenționale ale numerelor mai mici decât 10; recunoașterea cifrelor pe tastele unui calculator sau ale altor resurse digitale; Reprezentarea numerelor de la 1 la 31 cu ajutorul unor obiecte (jetoane, creioane, mărgelile etc.) sau semne (cerculețe, linii etc.); citirea numerelor de la 0 la 31; scrierea numerelor de la 0 la 31; numărarea înainte și înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor; explorarea mediului înconjurător pentru a identifica și număra ființe și lucruri; gruparea unor jetoane reprezentând animale, mijloace de transport etc. după numărul unor elemente specifice; colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere; 1.2. compararea grupurilor de obiecte</p>	<p>• materiale: <i>caiet de activități, trusa scolara fișe de lucru, ilustrații, jocuri didactice pentru</i></p> <p>procedurale: <i>conversația, explicația, observarea dirijată, exercițiul, învățarea prin explorare și investigare; jocuri didactice</i></p> <p>Forme de organizare a colectivului: <i>frontal, individual, în perechi, în echipă.</i></p>

<p>Animale domestice. Ferma de animale. Părți componente Numărul și cifra 4 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.) Animale sălbatice. Părți componente Numărul și cifra 5 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.)</p>	4		<p>(bile, bețișoare, puncte etc.) prin figurarea lor unele sub altele, încercuirea părților comune ale grupurilor, punerea în corespondență 1 la 1 a elementelor grupurilor; colorarea elementelor unei mulțimi după criterii date (ex.: „Colorează mulțimea care are cele mai multe/cele mai puține ...”; „Construiește/desenează o mulțime cu tot atâtea/ cu mai multe/ cu mai puține ...” etc.); identificarea „vecinilor” unui număr; selectarea unor numere după un criteriu dat;</p> <p>1.3 ordonarea unor numere date, crescător sau descrescător; completarea unor serii numerice; identificarea numerelor lipsă de pe axa numerelor, în situația în care se dau două numere</p> <p>1.4 numărare cu pas dat (ex. din 2 în 2, din 3 în 3), cu suport intuitiv (ex. pietre/frunze pe care sare o broscuță, flori din care culege albina polen); compunerea și descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 10; mai mic decât 31; adăugarea și extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor; adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”;</p> <p>1.6. jocuri de rol care necesită</p>	
<p>Animale- medii de viață Numărul și cifra 6 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.) Numărul și cifra 7 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.)</p>	4			

<p>Hrana animalelor ca sursă de energie și dezvoltare Numărul și cifra 8 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.) Condiții de viață (apă, aer, lumină, căldură) Numărul și cifra 9 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.)</p>	4		gruparea/regruparea de obiecte și relația întreg-parte (ex.: „La ora de sport”, „La bibliotecă”etc.); 5.1 identificarea unor elemente/prototipuri din diverse categorii (plante, animale, figuri geometrice, mulțimi etc.);	
<p>Numărul 10 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.) <i>Jocuri recapitulative</i></p>	4			

<p>Universul miraculos al plantelor Nr. ore – 28 săptămânile XV-XVIII-sem.I săptămânile I-III-sem. II</p> <p>Plantele-părți componente Adunarea și scăderea numerelor 0-10 (Jocuri de adăugare sau extragere elemente, denumiri și simboluri matematice specifice operațiilor de adunare și scădere) Adunarea cu 1 Scăderea cu 1</p> <p><i>Recapitulare semestrială</i></p> <p>Sem. al II-lea Adunarea și scăderea cu 2</p> <p>Adunarea și scăderea cu 3</p> <p>Hrana, ca sursă de energie și dezvoltare pentru plante</p> <p>Adunarea și scăderea cu 4</p>	<p>4</p> <p>12</p> <p>4</p>	<p>1.4. Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-31, prin adăugarea /extragerea a 1-5 elemente dintr-o mulțime dată</p> <p>1.5. Efectuarea de adunări repetate/ scăderi repetate prin numărare și reprezentări obiectuale în centrul 0-31</p> <p>1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, diferență, =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme</p> <p>5.2. Rezolvarea de probleme în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31, cu ajutorul obiectelor</p>	<p>1.4 numărare cu pas dat (ex. din 2 în 2, din 3 în 3), cu suport intuitiv (ex. pietre/frunze pe care sare o broscuță, flori din care culege albina polen); compunerea și descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 10; mai mic decât 31; adăugarea și extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor; adăugarea/ extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”; rezolvarea de exerciții de adunare și scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene; folosirea unui calculator pentru operații simple de adunare și verificarea rezultatelor cu ajutorul obiectelor;</p> <p>1.5 jocuri de extragere repetată a unui anumit număr de elemente dintr-o mulțime dată (ex.: „Câți copii pot primi de la tine câte 2 baloane dacă tu ai 10 baloane?” „Un băiețel dă câte 10 jetoane celor 3 colegi ai săi. Câte a dat în</p>	<p>• materiale: <i>caiet de activități, trusa scolara, fișe de lucru, ilustrații, jocuri didactice</i></p> <p>procedurale: <i>conversația, explicația, observarea dirijată, exercițiul, învățarea prin explorare și investigare; jocuri didactice</i></p> <p>Forme de organizare a colectivului: <i>frontal, individual, în perechi, în echipă.</i></p>

<p>Adunarea și scăderea cu 5</p> <p>Aflarea termenului necunoscut</p>	<p>4</p>		<p>total?"); numărare cu pas indicat prin desen sau obiecte, crescător și descrescător</p>	
<p>Plante-Condiții de viață, aer, lumină, căldură</p> <p>Probleme simple de adunare și scădere (0-10), cu suport intuitiv</p> <p>Jocuri recapitulative</p>	<p>4</p>		<p>1.6. aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 31; aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței;jocuri de rol care necesită gruparea/regruparea de obiecte și relația întreg-parte (ex.: „La ora de sport”, „La bibliotecă”etc.); crearea unor probleme simple după imagini date; formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată, prin schimbarea numerelor/ acțiunilor/ întrebării dintr-o problemă rezolvată; schimbarea componentelor unei probleme (date numerice, tematică, acțiuni), fără ca tipul de problemă să se schimbe; transformarea unei probleme de adunare în problemă de scădere și invers;transformarea unei probleme prin extinderea/ reducerea numărului de operații;</p> <p>5.2 jocuri de rol în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31 –(ex.: „La cumpărături”, „În parc” etc.); rezolvarea de probleme în care numerele sunt date obiectual sau figurate prin semne simple: puncte, cerculețe, linii etc.; identificarea situațiilor contextuale care impun rezolvarea unor probleme prin adunare/scădere: am primit, a adus, au venit, au urcat, a spart, a dat, pleacă, zboară, s-au ofilit, au</p>	

			<p>coborât etc. și asocierea lor cu operația corespunzătoare-folosirea unor reprezentări simbolice simple pentru a reda înțelegerea enunțului unei probleme; rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date; recunoașterea reprezentării prin desen a rezolvării unei probleme</p>	<p>• materiale: <i>caiet de activități, texte suport adecvate, fișe de lucru, ilustrații, jocuri didactice pentru dezvoltarea auzului fonematic, jocuri de tip labirint</i></p> <p>procedurale: <i>conversația, explicația, observarea dirijată, exercițiul, problematizarea, învățarea prin explorare și investigare; jocuri didactice</i></p> <p>Forme de organizare a colectivului: <i>frontal, individual, în perechi, în echipă.</i></p>
--	--	--	---	---

<p>Miracolul vieții- apa Nr. ore – 16 săptămânile IV-VII</p> <p>Numere naturale de la 10 la 20 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.)</p> <p>Șirul crescător și descrescător al nr. 10-20 Vecinii numerelor</p> <p>Adunarea numerelor în centrul 10-20, fără trecere peste ordin</p> <p>Scăderea numerelor în centrul 10-20, fără trecere peste ordin</p> <p>Probleme simple de adunare și scădere (0-20), cu suport intuitiv</p>	<p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>4</p>	<p>1.1. Recunoașterea și scrierea numerelor în centrul 0-31</p> <p>1.2. Compararea numerelor în centrul 0-31</p> <p>1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0-31, folosind poziționarea pe axa numerelor</p> <p>1.4. Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-31, prin adăugarea /extragerea a 1-5 elemente dintr-o mulțime dată</p> <p>1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, diferență, =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme</p> <p>5.1. Sortarea/clasificarea unor obiecte/ materiale etc., pe baza unui criteriu dat</p>	<p>1.1 numărarea elementelor unei mulțimi, pentru evidențierea faptului că numărul de elemente ale acesteia este dat de ultimul număr din succesiunea 1, 2,...x, unde $x \leq 31$; recunoașterea cifrelor de la 0 la 9, ca simboluri convenționale ale numerelor mai mici decât 10; recunoașterea cifrelor pe tastele unui calculator sau ale altor resurse digitale;</p> <p>Reprezentarea numerelor de la 1 la 31 cu ajutorul unor obiecte (jetoane, creioane, mărgelile etc.) sau semne (cerculețe, linii etc.); citirea numerelor de la 0 la 31; scrierea numerelor de la 0 la 31; numărarea înainte și înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor;</p> <p>explorarea mediului înconjurător pentru a identifica și număra ființe și lucruri;</p> <p>gruparea unor jetoane reprezentând animale, mijloace de transport etc. după numărul unor elemente specifice;</p> <p>colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere;</p> <p>1.2. compararea grupurilor de obiecte (bile, bețișoare, puncte etc.) prin figurarea lor unele sub altele, încercuirea</p>	<p>• materiale: <i>caiet de activități, trusa scolara, fișe de lucru, ilustrații, jocuri didactice</i></p> <p>procedurale: <i>conversația, explicația, observarea dirijată, exercițiul, învățarea prin explorare și investigare; problematizarea, jocuri didactice</i></p> <p>Forme de organizare a colectivului: <i>frontal, individual, în perechi, în echipă.</i></p>
--	-------------------------------------	--	---	---

<p>Fenomene ale naturii: ploaie, ninsoare, vânt, fulger, tunet</p> <p>Adunarea și scăderea cu trecere peste ordin</p> <p>Jocuri recapitulative</p>		<p>părților comune ale grupurilor, punerea în corespondență 1 la 1 a elementelor grupurilor; colorarea elementelor unei mulțimi după criterii date (ex.: „Colorează mulțimea care are cele mai multe/cele mai puține ...”; „Construiește/ desenează o mulțime cu tot atâtea/ cu mai multe/ cu mai puține ...” etc.); identificarea „vecinilor” unui număr; selectarea unor numere după un criteriu dat;</p> <p>1.3 ordonarea unor numere date, crescător sau descrescător; completarea unor serii numerice; identificarea numerelor lipsă de pe axa numerelor, în situația în care se dau două numere</p> <p>1.4 numărare cu pas dat (ex. din 2 în 2, din 3 în 3), cu suport intuitiv (ex. pietre/frunze pe care sare o broscuță, flori din care culege albina polen); compunerea și descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 10; mai mic decât 31; adăugarea și extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor; adăugarea/ extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”;</p> <p>1.6. jocuri de rol care necesită gruparea/regruparea de obiecte și relația întreg-parte (ex.: „La ora de sport”, „La</p>	
---	--	---	--

<p>Forme și transfer de energie Nr. ore – 16 săptămânile VIII-XI</p> <p>Electricitatea Numere naturale cuprinse între 20 și 31 (recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare, descompunerea nr.) Ordonarea numerelor în șir crescător și descrescător</p> <p>Forme și transfer de energie: aparate care utilizează electricitatea Adunarea numerelor cuprinse între 20 și 31, fără trecere peste ordin</p>		<p>1.1 Recunoașterea și scrierea numerelor în centrul 0-31</p> <p>1.2 Compararea numerelor în centrul 0-31</p> <p>1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0-31, folosind poziționarea pe axa numerelor</p> <p>1.4. Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-31, prin adăugarea /extragerea a 1-5 elemente dintr-o mulțime dată</p> <p>1.5. Efectuarea de adunări repetate/ scăderi repetate prin numărare și reprezentări obiectuale în centrul 0-31</p> <p>1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, diferență, =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme</p>	<p>bibliotecă”etc.);</p> <p>5.1 identificarea unor elemente/prototipuri din diverse categorii (plante, animale, figuri geometrice, mulțimi etc.);</p> <p>1.1 numărarea elementelor unei mulțimi, pentru evidențierea faptului că numărul de elemente ale acesteia este dat de ultimul număr din succesiunea 1, 2,...x, unde $x \leq 31$; recunoașterea cifrelor pe tastele unui calculator sau ale altor resurse digitale; reprezentarea numerelor de la 1 la 31 cu ajutorul unor obiecte (jetoane, creioane, mărgelile etc.) sau semne (cerculețe, linii etc.); citirea numerelor de la 0 la 31; scrierea numerelor de la 0 la 31; numărarea înainte și înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor; explorarea mediului înconjurător pentru a identifica și număra ființe și lucruri; gruparea unor jetoane reprezentând animale, mijloace de transport etc. după numărul unor elemente specifice; colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de</p>	
--	--	--	---	--

<p>Aparate care funcționează pe bază de baterii Scăderea numerelor cuprinse între 20 și 31, fără trecere peste ordin</p>	<p>4</p>	<p>3.1. Descrierea unor fenomene/procese/ structuri repetitive simple din mediul apropiat, în scopul identificării unor regularități</p>	<p>numere; joc: Zilele de naștere „Găsește colegul născut în aceeași zi cu tine”;</p>	
<p>Probleme simple de adunare și scădere (0-20), cu suport intuitiv</p>	<p>4</p>		<p>1.2.compararea grupurilor de obiecte (bile, bețișoare, puncte etc.) prin figurarea lor unele sub altele, încercuirea părților comune ale grupurilor, punerea în corespondență 1 la 1 a elementelor grupurilor; colorarea elementelor unei mulțimi după criterii date (ex.: „Colorează mulțimea care are cele mai multe/cele mai puține ...”;</p>	
<p>Efecte observabile ale corpurilor: împingere, tragere</p>			<p>„Construiește/ desenează o mulțime cu tot atâtea/ cu mai multe/ cu mai puține ...” etc.);</p>	
<p>Adunarea și scăderea numerelor cuprinse între 20 și 31, cu trecere peste ordin</p>			<p>identificarea „vecinilor” unui număr; selectarea unor numere după un criteriu dat (ex.: „Încercuiți cu verde numerele mai mari decât 3 și mai mici decât 15”);</p>	
<p>Jocuri recapitulative</p>			<p>1.3. ordonarea unor numere date, crescător sau descrescător; completarea unor serii numerice; identificarea numerelor lipsă de pe axa numerelor, în situația în care se dau două numere</p>	
			<p>1.4 numărare cu pas dat (ex. din 2 în 2, din 3 în 3), cu suport intuitiv (ex. pietre/frunze pe care sare o broască, flori din care culege albina polen);</p>	
			<p>-compunerea și descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 10; mai mic decât 31; adăugarea și extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor;</p>	

		<p>adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”; rezolvarea de exerciții de adunare și scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene; folosirea unui calculator pentru operații simple de adunare și verificarea rezultatelor cu ajutorul obiectelor;</p> <p>1.5. jocuri de extragere repetată a unui anumit număr de elemente dintr-o mulțime dată; numărare cu pas indicat prin desen sau obiecte, crescător și descrescător</p> <p>1.6 aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 31; aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței; jocuri de rol care necesită gruparea/regruparea de obiecte și relația întreg-parte (ex.: „La ora de sport”, „La bibliotecă”etc.); crearea unor probleme simple după imagini date; formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată, prin schimbarea numerelor/ acțiunilor/ întrebării dintr-o problemă rezolvată; schimbarea componentelor unei probleme (date numerice, tematică, acțiuni), fără ca tipul de problemă să se schimbe; transformarea unei probleme de adunare în problemă de scădere și invers; transformarea unei probleme prin extinderea/ reducerea</p>	
--	--	---	--

		<p>numărului de operații;</p> <p>3.1. continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene sau numere; descoperirea „intrusului” în cadrul unui model repetitiv; găsirea elementelor unei mulțimi, fiind date elementele celeilalte mulțimi și regula de corespondență dintre acestea; identificarea regulii de corespondență în cazul unor mașinării funcționale (care presupun intrare –ieșire); jocuri de tipul: „Ce anotimp este?” pentru recunoașterea fenomenelor naturii în situații reale sau în imagini (ploaie, ninsoare, vânt etc.); observarea unor modificări apărute în viața omului, animalelor, plantelor, în funcție de anotimp; marcarea înălțimii personale, din 2 în 2 luni, cu ajutorul fâșiilor de hârtie colorată, fixate pe tocul ușii/dulap/perete; urmărirea creșterii unei plantule ținând sub observație unul dintre factorii care întrețin viața; observarea directă în mediul natural a unor plante, insecte etc.; compararea propriilor fotografii cu cele ale colegului de bancă, în scopul identificării caracteristicilor comune oamenilor; enumerarea unor aparate electrocasnice, electronice care funcționează cu ajutorul electricității; identificarea activităților zilnice în care intervine electricitatea; identificarea unor surse de electricitate (baterii, acumulatori) care asigură funcționarea</p>	
--	--	--	--

			unor obiecte; utilizarea jucăriilor muzicale pentru producerea sunetelor (identificarea relației vibrație –sunet); explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei	
<p>Unități de măsură Nr. ore – 12 săptămânile XII-XIV</p> <p>Unități de măsură Forțe și mișcare. Mișcarea corpurilor: deformare, rupere Măsurarea lungimilor. Unități nonstandard</p> <p>Măsurarea timpului Programul zilnic. Zilele săptămânii Protejarea mediului Măsurarea timpului: ziua, săptămâna, luna, anul, anotimpurile</p>	<p>4</p> <p>4</p>	<p>4.1. Formularea unor observații asupra mediului apropiat folosind limbajul comun, reprezentări prin desene și operatori logici „și”, „nu”</p> <p>6.1. Utilizarea unor măsuri neconvenționale pentru determinarea și compararea lungimilor</p> <p>6.2. Utilizarea unor unități de măsură pentru determinarea/estimarea duratelor unor evenimente familiar</p> <p>6.3. Realizarea unor schimburi echivalente valoric folosind reprezentări neconvenționale în probleme-joc simple de tip venituri-cheltuieli, cu numere</p>	<p>4.1 jocuri de mișcare în care se folosesc operatori logici „și”, „nu” ; executarea unor instrucțiuni care folosesc operatori logici; transmiterea unor instrucțiuni simple, de tipul celor de mai sus, în cadrul unor jocuri în perechi/de grup; exerciții care implică atenție concentrată pe detalii: observă elemente de detaliu dintr-un desen, componente ale unei scheme simple</p> <p>6.1 alegerea potrivită a unor unități neconvenționale (palma, creionul etc.) pentru măsurarea lungimii; precizarea dimensiunii unui obiect cu ajutorul unor unități de măsură neconvenționale; exerciții-joc de comparare a unor lungimi; ordonarea unor obiecte după lungime, comparații succesive și</p>	<p>• materiale: caiet de activități, trusa scolara, fișe de lucru, ilustrații, jocuri didactice,</p> <p>procedurale: conversația, explicația, observarea dirijată, exercițiul, povestirea, învățarea prin explorare și investigare; jocuri didactice</p> <p>Forme de organizare a colectivului: frontal,</p>

<p>Banii. Schimburi echivalente în centrul 0-31 Banii. Schimburi valorice în centrul 0-31 Jocuri recapitulative</p>	<p>4</p>	<p>din centrul 0-31</p> <p>5.2. Rezolvarea de probleme în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31, cu ajutorul obiectelor</p> <p>1.5. Efectuarea de adunări repetate/ scăderi repetate prin numărare și reprezentări obiectuale în centrul 0-31</p> <p>1.4. Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-31, prin adăugarea /extragerea a 1-5 elemente dintr-o mulțime dată</p> <p>1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, diferență, =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme</p>	<p>exprimarea rezultatelor („mai lung”, „mai înalt”, „cel mai lung” etc.); colorarea selectivă a elementelor unui desen, pe baza unui criteriu precizat (ex.: cel mai scurt/lung); completarea unui desen prin realizarea unui element asemănător cu unul dat, dar mai lung/mai scurt; mai înalt/mai scund; estimarea unor lungimi pe baza unor unități neconvenționale date;</p> <p>6.2. marcarea unei săptămâni pe calendar; ordonarea cronologică a anotimpurilor/zilelor săptămânii; realizarea unui orar săptămânal, cu ajutorul desenelor și simbolurilor; așezarea unor imagini în ordinea derulării evenimentelor dintr-o zi; plasarea unui eveniment în timp, utilizând repere cronologice (ieri, azi, mâine); jocuri de evidențiere a duratelor, de tipul „Cine ajunge mai repede la...?” „A cui activitate a durat mai mult?”;</p> <p>6.3. recunoașterea bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei; confecționarea „banilor” necesari pentru o activitate-joc; jocuri de utilizare a banilor (ex.: „La magazin”, „În parcul de distracții” etc.); jocuri de gestionare a unui mic buget –pentru excursie, vizită la muzeu, plimbare în parc, vizionarea unui film etc.;</p> <p>5.2 jocuri de rol în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31 –(ex.: „La cumpărături”, „În parc” etc.)</p>	<p><i>individual, în perechi, în echipă.</i></p>
--	----------	--	--	--

			<p>1.5 numărare cu pas indicat prin desen sau obiecte, crescător și descrescător</p> <p>1.4 rezolvarea de exerciții de adunare și scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene; folosirea unui calculator pentru operații simple de adunare și verificarea rezultatelor cu ajutorul obiectelor;</p> <p>1.6 formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată, prin schimbarea numerelor/ acțiunilor/ întrebării dintr-o problemă rezolvată; Schimbarea componentelor unei probleme (date numerice, tematică, acțiuni), fără ca tipul de problemă să se schimbe; transformarea unei probleme de adunare în problemă de scădere și invers; transformarea unei probleme prin extinderea/ reducerea numărului de operații.</p>	
Recapitulare finală XV-XVII	12			

