

**PROIECTARE INTEGRATĂ PE UNITĂȚI TEMATICE  
(ORIENTATIVĂ) PARTEA A III-A**

AUXILIAR: „1, 2, 3...start spre ABC-ul micului școlar”, Editura Delta Cart Educațional

**CAIET LUCRU -Partea a III-a**

Săpt.	Tema/ Unitatea tematică	Disciplina	Compe- tențe specifice	Conținuturi/ Detalieri de conținut	Activități integrate/pe discipline	Nr. ore	Resurse	Evaluare
15	Pe lună cu vulpoiul Vic și prietenii săi	CLR	1.1 1.2 1.3 1.4 2.2 2.3 3.4 4.3	Literele mici și mari de tipar Sunetul și literele V/v	<p><b>Întâlnirea de dimineață:</b> noutăți, distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualizarea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei</p> <p><b>Texte suport:</b> <i>Pe lună cu vulpoiul Vic și prietenii săi după Lucia Olteanu ; Nu numai la școală...după Octav Pancu-Iași</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea unei povești citite/înregistrate;</li> <li>▪ Exersarea comunicării orale pornind de la observarea ilustrației din caiet;</li> <li>▪ Formularea de întrebări și răspunsuri despre textul audiat;</li> <li>▪ Formularea de propoziții simple despre personajele principale și caracteristici ale acestora;</li> <li>▪ Sunetele și literele mari și mici de tipar: <b>V, v</b> (recunoaștere, numire, trasarea literelor <b>V</b> pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Reprezentarea grafică cuvântului sugerat de imagine;</li> <li>▪ Rostirea și încercuirea sunetului <b>V</b>, în cuvinte formate din 2-3 silabe;</li> <li>▪ Colorarea imaginilor a căror denumire conține sunetul <b>V</b> ( la început, la sfârșit)</li> <li>▪ Identificarea literei <b>V</b> de tipar într-un șir de litere;</li> <li>▪ Citirea/scrierea a unor silabe cu literele învățate folosind jetoane, litere magnetice;</li> <li>▪ Citirea globală a unor cuvinte cu literele învățate;</li> </ul>	5	<p><b>Resurse materiale:</b> – paginile 2-9 din din caiet de lucru caietul de lucru, 123....start spre</p>	Observarea comportamentului verbal

		AVAP	1.3		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exerciții de îndeplinire a unei instrucțiuni simple;</li> <li>▪ Formularea unor răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj/ text scurt audiat/ imagine;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Discuții despre politețe/ impolitețe pe baza imaginilor;</li> <li>▪ Jocuri de rol: Cuvinte magice; La bibliotecă</li> <li>▪ <b>AVAP</b> Colorarea unor imagini în care codul culorilor este dat de litere;</li> <li>▪ Desenează trei obiecte care încep cu V;</li> </ul> <p>Cârticica mea—realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</p> <p><b>MM:</b> Audirea cântecului: Unde este luna</p>		ABC-ul micului școlar partea a III-a, paginile 34-35 din Caiet de exerciții și jocuri grafice, ecusoane, mascota clasei, plastilină coli, creioane colorate, laptop, videoproiector, CD	Observarea sistematică a elevilor			
		MM	2.1								
		MM	4.1								
		<b>MEM</b>	2.1	<p><b>Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-10 fără trecere peste ordin/cu trecere peste ordin prin numărare /cu suport intuitiv</b></p> <p>Adunarea cu 2 unități</p> <p>Probleme simple de adunare sau scădere cu 1-5 unități în centrul 0-10, cu suport intuitiv</p> <p>Universul: Luna</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Adăugarea de elemente într-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cât indică numărul”;</li> <li>▪ Rezolvarea de exerciții de adunare cu două unități în centrul 0-10 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/ prin desene;</li> <li>▪ Identificarea situațiilor contextuale care impun rezolvarea unor probleme prin adunare și scădere;</li> <li>▪ Rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date;</li> <li>▪ Gruparea elementelor după un anumit criteriu;</li> <li>▪ Numărare cu pas indicat prin desene sau obiecte, crescător și descrescător;</li> <li>▪ Formularea de propoziții despre Univers, Lună;</li> <li>▪ Identificarea planetelor cu ajutorul imaginilor;</li> <li>▪ Identificarea /colorarea unor mijloace de transport specifice călătoriilor în Univers;</li> <li>▪ Clasificarea obiectelor după criterii date;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Colorarea unor imagini în care codul culorilor este dat de numere;</li> <li>▪ <b>CLR:</b> Adunarea personajelor din poveste;</li> <li>▪ Identificarea în povestiri de cuvinte formate din mai multe silabe;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> Întregirea rachetei prin desen;</li> <li>▪ Completează după model;</li> </ul> <p><b>MM: Unde este luna</b>-audiție mizicală</p> <p>Joc de rol: La magazin</p>	4	<p><b>Resurse procedurale:</b></p> <p>conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă</p>	Observarea comportamentului participativ			
	CLR	3.1									
			5.1								
		CLR	1.3					Aprecieri globale și individuale			
		AVAP	1.3					Interevaluare: Activități în perechi; jocuri de rol			
		MM	2.1					Autoeva-luare: pe baza simbolurilor			
		MM	4.1								

		<b>DP</b>	1.1, 1.2, 3.1	<b>Interacțiuni simple cu alte ființe</b> Despre politețe	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Repovestirea unor secvențe preferate din povestea audiată, evidențiând acțiunile personajelor;</li> <li>▪ Discuții despre politețe/ impolitețe pe baza imaginilor;</li> <li>▪ Comunicare folosind reguli de politețe în contexte diferite în comunitate, la școală.</li> <li>▪ Reguli de comunicare în activitatea școlară;</li> <li>▪ Comunicarea politicoasă cu colegii și cadrele didactice .</li> <li>▪ Identificarea într-un șir de imagini a celor care redau comportamentele pozitive și negative ale personajelor;</li> <li>▪ Joc de rol: Roata politeții; La casa de bilete a cinematografului;</li> <li>▪ <b>MM:</b> Audierea cântecului Cântec de leagăn ;</li> <li>▪ Joc de tip labirint</li> </ul>	2	<b>Forme de organizare:</b> frontal, individual, în grup, în perechi, jocuri didactice, jocuri de rol	Aprecieri globale și individuale  Observarea comportamentului verbal
		<b>MM</b>	1.3					
		<b>AVAP</b>	1.2 2.1 2.5	<b>Desen</b> Linia ca formă de exprimare <b>Colaaj</b> Decorațiune Macheta rachetei spațiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tehnici de lucru: decupare după șablon, lipire, colorare.asamblare;</li> <li>▪ Formularea de întrebări simple și răspunsuri despre produsele obținute;</li> <li>▪ Învăță să desenezi luna;</li> <li>▪ Jocuri de rol: Cu racheta în spațiu;</li> </ul> <b>MM:</b> Intonarea cântecului: Unde este Luna;	2	<b>Resurse materiale:</b> planșa 21, 22 Caiet de aplicații AVAP, creioane colorate, acuarele, pensule, fire, materiale reciclabile, foarfecă, lipici, laptop, videoproiector <b>Resurse procedurale:</b> conversația, explicația, demonstrația, jocul didactic, învățarea prin descoperire,	Aprecieri globale și individuale  Observarea comportamentului participativ  Aotoapreciere: Aplicația practică
		<b>MM</b>	1.3					

							observarea directă <b>Forme de organizare:</b> frontal, individual,	
		MM	2.1 4.1	<b>Cântare vocală în grup</b> Cântece: Unde este luna;Cântec de leagăn	<ul style="list-style-type: none"> <li>Audierea cântecului demonstrat de propunător sau redat cu ajutorul mijloacelor tehnice;</li> <li>Cântarea în colectiv a cântecului, în perechi, pe grupe;</li> <li>Cântare instrumentală - percuția corporal (bătăi din palme, cu degetul pe bancă)</li> </ul> <b>MEM</b> Unește punctele și colorează: ; <b>CLR:</b> Îmbogățirea vocabularului activ prin explicarea și înțelegerea unor cuvinte noi din textul cântecului;	2	<b>Resurse procedurale:</b> audiția muzicală, exercițiul, memorizarea, dialogul muzical <b>Forme de organizare:</b> frontal, individual, perechi, grupe	Aprecieri globale și individuale Observarea comportamentului participativ Aprecieri globale și individuale
		MEM	2.1, 3.1					
		CLR	2.1					
16.	Șușu și Ștefi	CLR	I.1 1.2 1.3 1.4 2.2 2.3 3.4 4.3	<b>Literele mici și mari de tipar</b> Sunetul și literele Ș/ș	<b>Întâlnirea de dimineață:</b> noutăți, distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualizarea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei; <b>Texte suport:</b> <i>Șușu și Ștefi de Clara Ruse, Școala lui Ștefănuță după Spiridon Vangheli;</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Povestirea după imagini, sau pe baza conținutului textului audiat;</li> <li>Formularea de întrebări și răspunsuri, de propoziții simple despre conținutul textului;</li> <li>Sunetele și literele mari și mici de tipar: Ș, ș( recunoaștere, numire)</li> <li>Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>Reprezentarea grafică a cuvintelor sugerate de imagini;</li> <li>Citirea unor silabe/ cuvinte/popozii simple care conțin sunetul ș;</li> <li>Despărțirea cuvintelor în silabe;</li> </ul>	5	<b>Resurse materiale:</b> – paginile 10-17 din caietul de	Observarea comportamentului verbal Autoevaluare: pe baza simbolurilor

		<b>AVAP</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Citirea globală a unor cuvinte cu literele învățate;</li> <li>▪ Indicarea sunetelor/ silabelor/ cuvintelor percepute prin diferite semne: bătăi din palme, ridicarea unui deget, a unui obiect, jetoane puse pe bancă ;</li> <li>▪ Punerea în corespondență a unor cuvinte formate din 1-2 silabe cu imagini potrivite;</li> <li>▪ Exersarea poziției corecte la scris ;Utilizarea corectă a instrumentelor de trasare/ de scris;</li> <li>▪ Trasarea literei Ș după contur punctat în spațiul dat;</li> <li>▪ Discutarea comportamentelor lui Șușu și ale lui Ștefi</li> <li>▪ Oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații: „Cine? Ce? Unde? Cum?”</li> <li>▪ Lectură după una sau mai multe ilustrații/ benzi desenate;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> Colorarea după o cerință dată;</li> <li>▪ Completarea desenului chipului lui Ștefi ;</li> <li>▪ Cărticica mea—realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> <li>▪ <b>MM:</b> Audirea cântecului: Strălucește micuța stea;</li> </ul>		lucru, 123....start spre ABC-ulmicului școlar, paginile 36-37- din Caiet de exerciții și jocuri grafice, ecusoane, mascota clasei, coli, creioane colorate, laptop, videoproiector, CD	
		<b>MM</b>					<b>Resurse procedurale:</b> conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă	
		<b>MEM</b>	1.2 2.1 3.1	<b>Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-10 fără trecere peste ordin/cu trecere peste ordin prin numărare /cu suport intuitiv</b> Scăderea cu 2 unități Animale-părți componente	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rezolvarea de exerciții de scădere cu două unități în centrul 0-10 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/ prin desene;</li> <li>▪ Identificarea situațiilor contextuale care impun rezolvarea unor probleme prin adunare și scădere;</li> <li>▪ Rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date;</li> <li>▪ Gruparea elementelor după un anumit criteriu;</li> <li>▪ Clasificarea obiectelor după criterii date;</li> <li>▪ Identificarea părților componente ale corpurilor animalelor și denumirea acestora;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> Colorarea unor imagini în care codul culorilor este dat de operații de adunare și scădere;</li> </ul>	4	observarea directă	Aprecieri globale și individuale Observare a comportamentului participativ Autoapreciere
		<b>AVAP</b>	2.2, 2.6				<b>Forme de organizare:</b> frontal, individual, în grup, jocuri didactice, jocuri de rol	
		<b>DP</b>	2.1, 2.2, 31	<b>Interacțiuni simple cu alte ființe</b> Reguli de comportament și	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comunicarea cu colegii și cadrul didactic la clasă: (respectarea regulilor clasei, anunțarea răspunsului, așteptarea rândului, completarea răspunsurilor colegilor după ce aceștia au încheiat, exprimarea opiniei</li> </ul>	2		Aprecieri globale și individuale

		<b>AVAP</b>	2.2, 2.6	comunicare școlară	<p>personale, criticarea ideii nu a colegului;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizarea unor desene/afișe/colaje care să prezinte reguli de comportare și comunicare eficientă în școală ;</li> </ul> <p><b>AVAP:</b> Exprimarea prin desen a regulilor de comunicare la școală și afișarea acestora pentru a fi vizualizate de elevi (exemplu: „vorbit pe rând”, „ascultăm activ”, „respectăm programul școlar”, „ajutăm colegii când ne solicită sprijinul”, „adresăm întrebări” etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jocuri de rol cu marionete ilustrând modalități pozitive/negative de interacțiune verbală sau fizică: se ajută unii cu ceilalți, se exprimă politicos („te rog”, „mulțumesc”), se întrerup, se lovesc, se împing etc.</li> <li>Jocuri de selecție și plasare de jetoane: Da (comunicare eficientă)/Nu (comunicare ineficientă)</li> </ul>			
		<b>AVAP</b>	2.2, 2.6	<b>Desen- Elemente de limbaj plastic- linia, pata</b> Cățelul <b>Confecții și jucării –</b> Cățelușul-origami	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizarea unor tehnici simple de îndoire, pliere, lipire, decupare după contur, rupere, tăiere;</li> <li>Respectarea etapelor de lucru pentru realizarea cățelului utilizând tehnica Origami;</li> <li>Utilizarea acuarelelor pentru a picta alte elemente (cățelul);</li> <li>Confecționarea cățelului utilizând tehnica Origami</li> <li>Examinarea produselor finale realizate și aprecierea acestora;</li> <li>Confecționarea de jocuri și jucării simple;</li> </ul>	2	<b>Resurse materiale:</b> Planșa 23-Caiet de aplicații AVAP foarfece, lipici, hârtie, șablon, frunze, acuarele, fire <b>Resurse procedurale:</b> conversația, activitate practică,	Aprecieri globale și individuale Aprecierea lucrărilor realizate
		<b>MM</b>          <b>CLR</b> <b>AVAP</b>	2.1 4.1          2.1 2.2	<b>Cântare vocală în grup</b> Cântece: Azi Grivei e mâniaș;Un cățel mititel	<ul style="list-style-type: none"> <li>Audierea cântecului demonstrat de propunător sau redat cu ajutorul mijloacelor tehnice;</li> <li>Reproducerea în colectiv a cântecelor însușite intuitiv, pronunțând corect cuvintele în cânt;</li> <li>Exersarea asimilării pe strofe și integrale a cântecului</li> </ul> <p><b>CLR:</b> joc: Cu ce sunet începe cuvântul?  Îmbogățirea vocabularului activ prin explicarea și înțelegerea unor cuvinte noi din textul cântecului;</p> <p><b>AVAP:</b> Desenarea unor imagini sugerate de textele cântecelor;</p>	2	<b>Resurse procedurale:</b> audiția muzicală, exercițiul, memorizarea, dialogul muzical <b>Forme de organizare:</b> individual	Aprecieri globale și individuale Observarea comportamentului participativ
<b>17</b>	<b>Tatăl meu</b>	<b>CLR</b>	1.1, 1.2, 1.3, 1.4,		<b>Întâlnirea de dimineață:</b> noutăți, distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualiza-	5	<b>Resurse materiale:</b>	

			2.2, 2.3, 3.4, 43	<b>Literele mici și mari de tipar</b> Sunetul și literele T/t	<p>rea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Texte suport:</b> <i>Tatăl meu, Ce te faci când vei deveni mare;</i></li> <li>▪ Audierea unor poezii citite/ înregistrate;</li> <li>▪ Recunoașterea literei <b>T</b>, în cuvinte date;</li> <li>▪ Exerciții de analiză fonetică;</li> <li>▪ Punerea în corespondență a unor imagini cu litera inițială a cuvântului corespunzător;</li> <li>▪ Pronunțarea clară a sunetelor și cuvintelor în enunțuri simple;</li> <li>▪ Formularea de întrebări și răspunsuri ;</li> <li>▪ Citirea literelor, silabelor, cuvintelor;</li> <li>▪ Trasarea literelor <b>T</b> pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Indicarea locului sunetului <b>T</b>, în cuvinte formate din 2-3 silabe;</li> <li>▪ Despărțire în silabe;Indicarea sunetelor/ silabelor/ cuvintelor percepute prin diferite semne: bătăi din palme, ridicarea unui deget, a unui obiect, jetoane puse pe bancă, săritură etc.</li> <li>▪ Punerea în corespondență a unor cuvinte formate din 1-2 silabe cu imagini potrivite;</li> <li>▪ Citirea globală a unor cuvinte cu literele învățate;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Exercițiu-joc care implică atenție concentrată pe detalii-Descoperă litera;Alege;</li> <li>▪ Oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații: „Cine? Ce? Unde? Cum?”;</li> </ul> <p>▪ Realizarea de corespondențe între profesii și uneltele folosite;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare;</li> <li>▪ Joc: labirint;</li> <li>▪ Lectură după una sau mai multe ilustrații/ benzi desenate;</li> <li>▪ <b>MM:</b> Prietenii mei!-audiție muzicală;</li> <li>▪ <b>AVAP</b> Cărticica mea—realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> <li>▪ Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de litere;</li> <li>▪ Joc -rebus</li> </ul>		<p>– paginile 18-25 din caietul de lucru, 123....start spre ABC-ul micului școlar-Partea a III-a, paginile 38-39 din Caiet de exerciții și jocuri grafice, , ecusoane, mascota clasei, coli, creioane colorate, laptop, videoproiector, CD</p> <p><b>Resurse procedurale:</b> conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă</p> <p><b>Forme de organizare:</b> frontal, individual, în grup, jocuri didactice, jocuri de rol</p>	<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Observarea comportamentului participativ</p> <p>Observarea sistematică a elevilor</p> <p>Autoevaluare: pe baza simbolurilor</p> <p>Autoapreciere</p>
		MM  AVAP	1.2					
			2.2, 2.6					

		<b>MEM</b>	2.1 3.1 3.2	<b>Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-10 fără trecere peste ordin/cu trecere peste ordin prin numărare /cu suport intuitiv</b>  Adunarea și scăderea cu 3 unități Forțe și mișcare: împingere, tragere	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compuneri și descompuneri de mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic de 10;</li> <li>▪ Rezolvarea de exerciții de adunare și scădere cu 3 unități în centrul 0-10 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/desene;</li> <li>▪ Identificarea rezultatului corect, cu suport intuitiv;</li> <li>▪ Completarea unor șiruri de adunare;</li> <li>▪ Adăugarea/extragerea a 3 elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor;</li> <li>▪ Selectarea unor numere după un criteriu dat ;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere;</li> <li>▪ Identificarea situațiilor contextuale care impun rezolvarea unor probleme prin adunare/scădere: sunt, au venit, au plecat, , erau, am consumat, au rămas, etc. și asocierea lor cu operația corespunzătoare ;</li> <li>▪ Jocuri de mișcare pentru evidențierea forțelor și a efectelor acestora: deformarea/ ruperea/ spargerea;</li> <li>▪ <b>Joc:</b> <i>-Câți copii?</i> ( numărarea elevilor din clasă după diferite criterii: băieți; fetițe cu părul blond, fetițe care au frați, băieți care s-au născut primăvara)</li> <li>▪ <b>CLR:</b> joc de rol : La doctor;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> Joc-Labirint</li> <li>▪ Completarea desenelor după cerințe date;</li> </ul>	4		Aprecieri globale și individuale  Observarea comportamentului participativ  Observarea sistematică a elevilor  Autoapreciere
		<b>DP</b>	1.1, 1.2	<b>Explorarea meseriilor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Discuții de explorare a intereselor și a experiențelor anterioare ale copiilor;</li> <li>▪ Prezentarea unor obiecte care exprimă cel mai bine ce-i place fiecăruia să facă pentru valorizarea abilităților fiecărui copil;</li> <li>▪ Ghicitori, colaje, jocuri de tipul „Ce îmi place să fac”</li> <li>▪ Jocuri/ activități/ concursuri de identificare a unor abilități, a predispozițiilor native/ talentelor copiilor în diferite domenii;</li> <li>▪ Joc de rol: Ce te faci când vei fi mare? La magazin;</li> </ul>	2		
		CLR  AVAP	2.3  1.1, 2.4					
		<b>MM</b>	2.1 4.1					



					▪ MM- Ce te faci când vei fi mare?-audiție muzicală			
		<b>AVAP</b>	1.1, 2.4, 2.5	<b>Confecții și jucării: Măștile meseriilor Trusa doctorului</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizarea unor tehnici simple de pliere, îndoire, lipire, decupare după contur, colorare, asamblare;</li> <li>▪ Confecționarea de obiecte prin tehnici simple: Trusa doctorului</li> <li>▪ Realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică</li> <li>▪ CLR: Joc de rol: La doctor</li> </ul>	2	<b>Resurse materiale:</b> Planșele 24;25 - Caiet de aplicații AVAP, foarfece, lipici, hârtie, șablon, acuarele, materiale textile <b>Resurse procedurale:</b> conversația, activitate practică,	Aprecieri globale și individuale  Aprecierea lucrărilor realizate
		<b>MM</b>	2.1 4.1	<b>Cântarea vocală în grup</b> Cântece: Ce te faci când vei fi mare?, Brutarii	Cântarea vocală în grup și individual; <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea cântecului demonstrat de propunător sau redat cu ajutorul mijloacelor tehnice;</li> <li>▪ Interpretarea – nuanțe: cântec vesel/ trist;</li> <li>▪ Reproducerea în colectiv a cântecelor însușite intuitiv, pronunțând corect cuvintele în cânt;</li> <li>▪ Exersarea asimilării pe strofe și integrale a cântecului;</li> </ul> <b>CLR:</b> Îmbogățirea vocabularului activ prin explicarea și înțelegerea unor cuvinte noi din textul cântecului;	2	<b>Resurse procedurale:</b> Audiția muzicală exercițiul, memorizare Forme de organizare: individual, în grup	
		<b>CLR</b>	2.2					
<b>18.</b>	<b>Păcălici la școală</b>	<b>CLR</b>	1.1 1.2 1.3 1.4 2.2 2.3 3.4 4.3	<b>Literele mici și mari de tipar</b> Sunetul și literele P/p	<b>Întâlnirea de dimineață:</b> noutăți, distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualizarea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei <b>Texte suport:</b> <i>Păcălici la școală de Nicolae Labiș; Eu sunt Petrișor de Reiner Putzger, Inge Gurtzig</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea unor povești citite/ înregistrate;</li> <li>▪ Exersarea comunicării orale pornind de la observarea ilustrației din caiet;</li> <li>▪ Formularea de propoziții simple despre personajele principale și caracteristici ale acestora;</li> <li>▪ Efectuarea de predicții pornind de la titlul lecturii;</li> <li>▪ Exerciții de analiză fonetică;</li> </ul>	5	<b>Resurse materiale:</b> – paginile 26-33 din caietul de lucru, 123....start spre ABC-ul micului școlar-partea a III-a, paginile 40-41 din Caiet de exerciții și jocuri grafice,	Aprecieri globale și individuale  Observarea comportamentului

		AVAP	2.2, 2.6	<p style="text-align: center;"><b>Recapitulare Ameliorare/ dezvoltare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Sunetele și literele mari și mici de tipar: , <b>P</b>, <b>p</b>(recunoaștere, numire, trasare literelor <b>P</b> pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Despărțirea în silabe a cuvintelor sugerate de imagini și reprezentarea lor grafică;</li> <li>▪ Indicarea locului sunetului <b>P</b>, în cuvinte formate din 2-3 silabe;</li> <li>▪ Colorarea imaginilor a căror denumire conține sunetul <b>P</b> ( la început, la sfârșit)</li> <li>▪ Identificarea literei <b>P</b>, de tipar într-un șir de litere;</li> <li>▪ Citirea/scrierea a unor silabe, cuvinte cu literele învățate folosind jetoane, litere magnetice;</li> <li>▪ Citirea globală a unor cuvinte cu literele învățate;</li> <li>▪ Colorarea unor imagini în care codul culorilor este dat de litere;</li> <li>▪ Exerciții de îndeplinire a unei instrucțiuni simple;</li> <li>▪ Formularea unor răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj/ text scurt audiat/imagine;</li> <li>▪ - Exerciții de asocieri și corespondențe;</li> <li>▪ Jocuri labirint;</li> <li>▪ Activitate pe grupe: Mâna oarbă</li> <li>▪ <b>MM</b>: Intonarea cântecului: 7 ani de acasă;</li> <li>▪ Jocuri pe cântec cu executarea unor mișcări potrivite conținutului de idei al textului;</li> <li>▪ <b>AVAP</b>: Colorare după cerințe date( litere vesele, litere, imagini, după codul literelor); Cârticica mea—realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> <li>▪ <b>Recapitulare</b>-Litere mari și mici de tipar(V/v, Ș/ș, T/t, P/p)</li> <li>▪ <b>Ameliorare/ dezvoltare</b></li> </ul>		, ecusoane, mascota clasei, coli, creioane colorate, laptop, videoprojector, CD <b>Resurse procedurale:</b> conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă <b>Forme de organizare:</b> frontal, individual, în grup, jocuri didactice, jocuri de rol	participativ  Observarea sistematică a elevilor  Autoevaluare: pe baza simbolurilor  Autoapreciere
		MEM	1.1 1.2 5.1		<p style="text-align: center;"><b>Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-10 fără trecere peste ordin/cu trecere peste</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compuneri și descompuneri de mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic de 10;</li> <li>▪ Rezolvarea de exerciții de adunare și scădere cu 4 unități în centrul 0-10 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/desene;</li> </ul>	4	Aprecieri globale și

				<p><b>ordin prin numărare /cu suport intuitiv</b></p> <p>Adunarea și scăderea cu 4 unități</p> <p>Unități de măsură: Ziua, săptămâna</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea rezultatului corect, cu suport intuitiv;</li> <li>▪ Realizarea corespondenței între operație și rezultatul corespunzător;</li> <li>▪ Adăugarea/extragerea a 4 elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor;</li> <li>▪ Identificarea situațiilor contextuale care impun rezolvarea unor probleme prin adunare/scădere;</li> <li>▪ Identificarea instrumentelor de măsurat timpul;</li> <li>▪ Exerciții de îndeplinire a unei instrucțiuni simple;</li> <li>▪ Enumerarea zilelor săptămânii;</li> <li>▪ Jocuri de citirea ceasului;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori și rezolvarea de probleme;</li>   <li>▪ Jocuri labirint;</li> <li>▪ Jocuri de evidențiere a duratelor, de tipul „Cine ajunge mai repede la...?”; „A cui activitate a durat mai mult?” În ce zi a săptămânii .....?</li> <li>▪ Joc: Găsește diferențele;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b></li> <li>▪ Colorarea după cerințe date(, după codul numerelor, rezultatele operațiilor de adunare și scădere);</li> <li>▪ <b>MM:</b> Audierea cântecului : Zilele săptămânii</li> <li>▪ Jocuri pe cântec cu executarea unor mișcări potrivite conținutului de idei al textului;</li> </ul>			<p>individuale</p> <p>Observarea comportamentului participativ</p> <p>Observarea sistematică a elevilor</p> <p>Autoapreciere</p>
		<p><b>DP</b></p> <p>CLR</p> <p>AVAP</p>	<p>1.1, 1.2, 2.1, 2.3</p> <p>2.2</p> <p>2.6</p>	<p><b>Interacțiuni simple cu ființe</b></p> <p>Reguli de comportament în școală</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Discutarea regulilor de comportare în școală pe baza imaginilor date;</li> <li>▪ Realizarea unor desene/ afișe/ colaje care să prezinte norme de comportare civilizată în școală;</li> <li>▪ Jocuri de rol cu marionete ilustrând modalități pozitive/ negative de interacțiune verbală sau fizică: se ajută unii cu ceilalți, se exprimă politicos (te rog, mulțumesc), se întrerup, se lovesc, se împing etc.</li> <li>▪ Recunoașterea în imagini date a respectării/ încălcării regulilor de comportare;</li> <li>▪ <b>CLR:</b> Jocuri de rol;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> Exprimarea prin desen a regulilor de comportare la școală în timpul orelor și în pauză și afișarea acestora (exemplu: „vorbim pe rând”, „ascultăm activ”, „respectăm programul școlar”, „ajutăm colegii când ne solicită sprijinul”, „adresăm</li> </ul>	2	<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Observarea comportamentului participativ</p>	

					întrebări” „adresăm întrebări” etc.)			Autoapreciere
		<b>AVAP</b>	1.1, 2, 4	<b>Colaaj:</b> Suportul pentru creioane;  Trenulețul săptămânii  Forme spațiale (lungime, lățime, înălțime): construcții; forme spațiale foarte ușoare din hârtie	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizarea unor compoziții individual;</li> <li>▪ Tehnici de lucru: decupare după contur, lipire;</li> <li>▪ Realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică</li> </ul> <b>CLR:</b> Oferirea de răspunsuri la întrebări Ce?Cum?Unde?De ce?;	2	<b>Resurse materiale:</b> planșa 15 Caiet de aplicații AVAP Bețișoare, pensulă, acuarele, plastilină., fructe, bol, foarfecă, pahare; <b>Resurse procedurale:</b> conversația, activitate practică,	<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Aprecierea lucrărilor realizate</p>
		<b>MM</b>	2.1 4.1	<b>Elemente de limbaj muzical: ritmul ( mediu ) ; sunet lung-scurt, tare-încet), interpretare</b>  Cântece: 7 ani de acasă;Zilele săptămânii	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea cântecelor redade cu ajutorul mijloacelor tehnice;</li> <li>▪ Reproducerea, în colectiv, a cântecelor însușite intuitiv, pronunțând corect cuvintele;</li> <li>▪ Implicarea activă și dirijată în receptarea cântecelor;</li> <li>▪ Exersarea asimilării pe strofe și integrale a cântecului;</li> </ul>	2	<b>Resurse procedurale:</b> Audiția muzicală exercițiul, memorizare Forme de organizare: individual, în grup	
<b>19.</b>	<b>Elmer și dinozaurul</b>	<b>CLR</b>	1.1 1.2 1.3 1.4 2.2 2.3 3.4	<b>Literele mici și mari de tipar</b>  Sunetul și literele D/d	<b>Întâlnirea de dimineață:</b> noutăți, distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualizarea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei <b>Text suport:</b> <i>Elmer și dinozaurul după Ruth Stiles Gannett,</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea unui text;</li> <li>▪ Identificarea semnificației unui mesaj scurt pe teme familiare/ a unor informații dintr-un mesaj scurt exersând comunicarea orală;</li> <li>▪ Efectuarea de predicții pornind de la titlul lecturii;</li> <li>▪ Exerciții de analiză fonetică;</li> <li>▪ Oferirea de răspunsuri la întrebarea: „Despre ce este vorba (în acest fragment de poveste)?”etc</li> </ul>	5	<b>Resurse materiale:</b> – paginile 34-41- din caietul de lucru, 123.....start spre ABC-ul micului școlar-Partea III-a, paginile 42-43 din Caiet de exerciții și jocuri grafice, , ecusoane, mascota clasei,	<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Observare a comportamentului</p>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Numirea personajelor dintr-o poveste audiată și a însușirilor acestora;</li> <li>▪ Formularea unor răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj/ text scurt audiat ;</li> <li>▪ Aprecierea ca adevărate sau false a unor enunțuri scurte care testează înțelegerea textului audiat;</li> <li>▪ Sunetele și literele mari și mici de tipar: D, d(recunoaștere, numire, scriere);</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Asocierea unor litere și sunete;</li> <li>▪ Exerciții de alcătuire a cuvintelor din litere amestecate;</li> <li>▪ Observarea etichetelor cu cuvinte/ citirea globală a cuvintelor scrise cu litere de tipar</li> <li>▪ ;Despărțirea în silabe a cuvintelor sugerate de imagini și reprezentarea lor grafică;</li> <li>▪ Exerciții de completare a silabelor;</li>   <li>▪ Trasarea literei <b>D</b> pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Exersarea poziției corecte la scris;</li> <li>▪ Observarea și denumirea unui obiect ilustrat, care conține sunetul <b>D</b> în diverse poziții (inițială, în interior)</li> <li>▪ Exemplificarea altor cuvinte care conțin sunetul <b>d</b> la început, în interior sau la sfârșitul cuvântului;</li> <li>▪ Joc - puzzle - asocierea literelor (prin colorare) pentru formarea cuvintelor;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> „Învăță să desenezi un dinozaur;-desen</li> <li>▪ Cărticica mea—realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> <li>▪ <b>MM:</b> Dinozaur-audiție muzicală;</li> <li>▪ <b>DP:</b> Interacțiuni cu membrii familiei</li> <li>▪ Joc: Colorează casetele emoțiilor pe care le trăiești în familie;</li> </ul>		<p>coli, creioane colorate, laptop, videoproiector, CD</p> <p><b>Resurse procedurale:</b> conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă</p> <p><b>Forme de organizare:</b> frontal, individual, în grup, jocuri didactice, jocuri de rol</p>	<p>mentului participativ</p> <p>Autoapreciere</p> <p>Autoevaluare: pe baza simbolurilor</p>
		<b>MEM</b>	2.1 4.1 1.6	<b>Adunarea și scăderea numerelor naturale în concentrul 0-10 fără trecere peste ordin/cu trecere peste ordin prin numărare /cu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea situațiilor contextuale care impun rezolvarea unor probleme prin adunare/scădere;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori și rezolvarea de probleme;</li>   <li>▪ Rezolvarea de exerciții de adunare și scădere cu 5 unități în concentrul 0-10 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/desene</li> </ul>	4		<p>Aprecieri globale și individuale</p>
		AVAP	2.1 1.1, 12.6					
		MM	4.1 4.3					
		DP	2.2					
		AVAP	1.1, 2.4					

				<p><b>suport intuitiv</b></p> <p>Adunarea și scăderea cu 5 unități</p> <p>Hrana ca sursă de energie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea rezultatului corect, cu suport intuitiv;</li> <li>▪ Completarea unor șiruri de adunare și scădere;</li> <li>▪ Adăugarea/extragerea a 5 elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor;</li> <li>▪ Exerciții de asocieri și corespondențe;</li> <li>▪ Aflarea sumei/ diferenței a două numere mai mici decât 10;</li> <li>▪ Observarea părților componente ale viețuitoarelor (dinozauri) pentru identificarea structurii lor comune;</li> <li>▪ Clasificarea animalelor în funcție de mediul de viață, modul de hrănire etc.</li> </ul> <p><b>AVAP:</b> Numără crescător și completează desenul;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colorarea după cerințe date(, după codul numerelor, rezultatele operațiilor de adunare și scădere);</li> <li>▪ Joc: Completează imaginea!-Folosirea liniei cu scop de contur și cu scop decorativ în aplicații;</li> </ul>			<p>Observare a comportamentului participativ</p> <p>Autoapreciere</p> <p>Fișă de portofoliu</p>
		<p><b>DP</b></p> <p><b>AVAP</b></p>	<p>2.1, 2.2, 2, 3</p> <p>1.1</p>	<p><b>Interacțiuni simple cu ființe</b></p> <p>Comportamentul în familie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explorarea caracteristicilor ființelor și obiectelor preferate și a interacțiunii simple cu acestea;</li> </ul> <p><b>Joc:</b> Pot să îmi prezint familia?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea/recunoașterea membrilor familiei;</li> <li>▪ Prezentarea persoanelor din universul familiar copiilor (rude, prieteni, persoane care îi sunt apropiate);</li> <li>▪ Asocierea unei caracteristici/ unor caracteristici cu o persoană (mama – iubitoare, harnică, grijulie etc); Realizarea de desene cu ființele preferate.</li> <li>▪ Exerciții de participare la conversații scurte, în grup, pe teme sugerate de imagini;</li> <li>▪ Realizarea de simboluri pentru activități din familie;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> Desenează simboluri care să sugereze activități realizate în familie,</li> <li>▪ Vizionarea unor secvențe din desene animate, filme pentru copii, audierea unor povești consacrate și organizarea unor jocuri pentru demonstrarea comportamentelor civilizate în familie;</li> </ul>	2		<p>Observarea comportamentului verbal</p>

		<b>AVAP</b>	2.3, 2.4, 2.6	<b>Desen- Elemente de limbaj plastic- linia, pata</b> Dinozaur <b>Confecții și jucării</b> Dinozaurul,	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tehnici de lucru: decupare după șablon, lipire, colorare.amprentare;</li> <li>▪ Tehnici simple: pensulație;</li> <li>▪ Formularea de întrebări simple și răspunsuri despre produsele obținute;</li> <li>▪ Realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> </ul>	2	<b>Resurse materiale:</b> Planșa 28- Caiet de aplicații AVAP foarfece, lipici, hârtie, șablon, creioane colorate, farfurii de carton; <b>Resurse procedurale:</b> conversația, activitate practică;	Aprecieri globale și individuale  Aprecierea lucrărilor realizate
		<b>MM</b>	2.1 3.2	<b>Cântare vocală în grup</b> Cântec: Dinozaur, Dinozaurul Zigaloo Jocuri pe cântece cu caracter de dans	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea cântecelor redade cu ajutorul mijloacelor tehnice;</li> <li>▪ Reproducerea, în colectiv, a cântecelor însușite intuitiv, pronunțând corect cuvintele;</li> <li>▪ Jocuri pe cântece cu caracter de dans, prin asocierea cu o mișcare simplă (pași, ridicări pe vârfuri);</li> <li>▪ Exersarea asimilării pe strofe și integrale a cântecului;</li> </ul> <p><b>CLR:</b> Îmbogățirea vocabularului activ prin explicarea și înțelegerea unor cuvinte noi din textul cântecului;</p>	2	<b>Resurse procedurale:</b> Audiția muzicală, exercițiul, memorizare <b>Forme de organizare:</b> individual, în grup	Aprecieri globale și individuale
<b>20.</b>	<b>Făt-frumos din Pepsi- Cola</b>	<b>CLR</b>	I.1 1.2 1.3 1.4 2.2 2.3 3.4 4.3	<b>Literele mici și mari de tipar</b> Sunetul și literele Î/î	<p><b>Întâlnirea de dimineață:</b> distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualizarea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Texte suport:</b> <i>Făt-frumos din Pepsy- Cola după Alina Nour;Hainele cele noi ale împăratului de H.C.Andersen</i></li> <li>▪ Audierea unor povești citite/ înregistrate;</li> <li>▪ Exersarea comunicării orale pornind de la observarea ilustrațiilor din caiet;</li> <li>▪ Exerciții de analiză fonetică</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Formularea unor răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj/ text scurt audiat ;</li> </ul>	5	<b>Resurse materiale:</b> – paginile 42-49 din caietul de lucru, 123....start spre ABC-ul micului școlar - Partea a III-a, paginile 44-45 din Caiet de exerciții și jocuri grafice, , ecusoane,	Aprecieri globale și individuale

		DP	2.2		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Repovestirea unor secvențe preferate dintr-un text audiat;</li> <li>▪ Numirea personajului/ personajelor dintr-un fragment de poveste audiat;</li> <li>▪ Oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații: „Cine? Ce? Unde? Cum?”</li> <li>▪ Identificarea literelor Î și î în cuvinte;</li> <li>▪ Recunoașterea sunetului î în cuvinte;</li> <li>▪ Despărțirea cuvintelor în silabe și precizarea poziției sunetului î;</li> <li>▪ Exemplificarea cuvintelor care conțin sunetul î;</li> <li>▪ Gruparea obiectelor a căror denumire conține sunetul î ;</li> <li>▪ Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de litere ;</li> <li>▪ Trasarea literelor Î pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Exerciții de alcătuire a cuvintelor din litere amestecate;</li> </ul>		<p>mascata clasei, coli, creioane colorate, laptop, videoprojector, CD</p> <p><b>Resurse procedurale:</b> conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, lucru în perechi, observarea directă;</p> <p><b>Forme de organizare:</b> frontal, individual, în grup, jocuri didactice, jocuri de rol</p>	<p>Observarea comportamentului verbal</p> <p>Observare a comportamentului participativ</p> <p>Autoapreciere</p> <p>Autoevaluare: pe baza simbolurilor</p>
		AVAP	1.1, 2.4		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Asocieri de litere pentru a forma cuvinte;</li> <li>▪ Corespondențe între cuvinte și imagini;</li> <li>▪ Lectură după una sau mai multe ilustrații/ benzi desenate -Hainele cele noi ale împăratului</li> <li>▪ <b>DP:</b> Discută despre emoțiile trăite de Împăratul Marmeladă;</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> Colorează elemente ce denumesc cuvinte care încep cu sunetul î;</li> <li>▪ Jocuri de tip labirint</li> <li>▪ Cărticica mea—realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> <li>▪ <b>MM:</b> Dacă vesel se trăiește -audiție muzicală;</li> </ul>			
		MM	2.1 4.1					
		<b>MEM</b>	1.1 2.1 3.2 4.1	<b>Adunarea și scăderea numerelor naturale în concentrul 0-10 fără trecere peste ordin/cu trecere peste ordin prin numărare /cu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rezolvarea de exerciții de adunare/ scădere cu 1-5 unități, în concentrul 0-10 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene</li> <li>▪ Adunări și scăderi repetate (cu același număr de elemente/ obiecte) prin adăugarea/ extragere de elemente;</li> <li>▪ Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, diferență, egal, minus, plus);</li> </ul>	4	<p>Aprecieri globale și individuale</p>	



		AVAP	1.1, 2.4	<p><b>suport intuitiv</b></p> <p>Adunarea și scăderea în centrul 0-10</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rezolvarea și/ sau compunerea de probleme simple (aflarea sumei sau diferenței); aflarea unui termen necunoscut cu suport intuitiv/ cu ajutorul imaginilor;</li> <li>▪ Crearea unor probleme simple după imagini date;</li> <li>▪ Rezolvarea de exerciții de adunare/ scădere cu 1-5 unități, în centrul 0-10 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene;</li> <li>▪ Exerciții de asocieri și corespondențe;</li> <li>▪ Aflarea sumei/ diferenței a două numere mai mici decât 10;</li> <li>▪ Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat numere, de rezultatul operațiilor de adunare și scădere;</li> <li>▪ Joc -labirint;</li> <li>▪ Jo de rol: De-a croitorul</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> „Colorează, numără.....”;</li> <li>▪ <b>MM:</b> Vrem bomboane “- audiență muzicală;</li> </ul> <p><b>Recapitulare-</b> Adunarea și scăderea în centrul 0-10</p> <p>▪ <b>Ameliorare/ dezvoltare</b></p>			<p>Observare a comportamentului participativ</p> <p>Autoapreciere</p>
		MM	2.1 4.1	<p><b>Recapitulare</b></p> <p><b>Ameliorare /dezvoltare</b></p>				
		<b>DP</b>	1.1, 2.2, 2.3	<p><b>Interacțiuni simple cu ființe</b></p> <p>Emoții</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Organizarea unor jocuri pentru identificarea emoțiilor de bază;</li> <li>▪ Dialog având ca suport imagini cu emoții de bază, cu ajutorul cărora să se analizeze: ”ce fac atunci când sunt trist, când mi-e frică, când sunt fericit, când sunt relaxat?”</li> <li>▪ Jocuri din folclorul copiilor care vizează exprimarea emoțiilor;</li> <li>▪ Discuții despre personaje din poveștile pentru copii și emoțiile trăite de acestea (Scufișa roșie-bucurie, teamă,</li> </ul>	2		<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Observarea</p>
		AVAP	1.1					

		MM	2.1 4.1		<p>frică, Cenușăreasa – tristețe, Albă-ca-Zăpada – frică, bucurie, ursul-bucurie, furie);          JOC: "Oglinda"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jocuri de tipul : „Roata emoțiilor”, „Continuă propoziția”, „Continuă povestea”, în care propoziția/ povestea este începută de învățător sau de un copil și se construiește în lanț vizând emoții de bază;</li> <li>Jocuri de rol cu marionetele realizate la AVAP</li> </ul> <p>ilustrând modalități pozitive/ negative de interacțiune verbală sau fizică;</p> <p><b>AVAP:</b> Colorează chipurile după cod;</p> <p><b>MM</b> -Dacă vesel se trăiește-intonarea cântecului</p>			comportamentului verbal
		AVAP  CLR	2.3, 2.6  1.2	<p><b>Confecții și jucării</b></p> <p>Rama foto</p> <p><b>Colaj</b></p> <p>Coroana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observarea unor caracteristici simple ale materialelor întâlnite în mediul familiar;</li> <li>Formularea de răspunsuri la întrebări simple;</li> <li>Tehnici de lucru: pensulație, dactilopictură, stropire, pata picturală, lipire conturare, decupare.</li> <li>Realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Povestirea unui eveniment personal, cu ajutorul ramei foto;</li> </ul>	2	<p><b>Resurse materiale:</b>          Planșele 29;30 foarfece, lipici, semințe, sfoară, carton</p> <p><b>Resurse procedurale:</b>          conversația, activitate practică,</p>	<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Aprecierea lucrărilor realizate</p>
		MM  CLR  AVAP	2.1 4.1  1.2  1.2	<p><b>Cântare vocală în grup</b></p> <p>Cântece: Vrem bomboane;Dacă vesel se trăiește</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproducerea în colectiv a cântecului ;</li> <li>Jocuri pe cântec cu executarea unor mișcări potrivite conținutului de idei al textului;</li> <li>Acompanierea cântecelor cu percuție corporală (bătăi din palme, bătăi cu degetul în bancă etc);</li> <li><b>CLR:</b> Răspusuri la întrebări Cine?Ce?Cum?Unde?</li> <li>Desprinderea mesajului din versurile cântecelor;</li> <li>Exersarea asimilării pe strofe și integrale a cântecului;</li> <li><b>AVAP:</b> Trasează și colorează – Labirint;</li> </ul>	2	<p><b>Resurse procedurale:</b>          Audiția muzicală exercițiul, memorizare</p> <p><b>Forme de organizare:</b> individual, în grup</p>	<p>Aprecieri globale și individuale</p>
21.	Înaltul și Întârziatul	CLR	1.1 1.2 1.3 1.4	<p><b>Literele mici și mari de tipar</b></p> <p>Sunetul și litera Â/â</p>	<p><b>Întâlnirea de dimineață:</b> prezența, distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualizarea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei;</p> <p><b>Texte suport:</b> <i>Înaltul și Întârziatul de M.Rusu;</i></p>	5	<p><b>Resurse materiale:</b>          – paginile 50-57</p>	<p>Aprecieri globale și individuale</p>

			2.2 2.3 3.4 4.3		<p><i>Matilda de Roald Dahl;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea unor povești citite/ înregistrate;</li> <li>▪ Exersarea comunicării orale pornind de la observarea ilustrațiilor din caiet;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Identificarea în cuvinte a literelor Â și â ;</li> <li>▪ Recunoașterea imaginilor a căror denumire conțin sunetul Â;</li> <li>▪ Exerciții de analiză fonetică;</li> <li>▪ Citirea literelor, silabelor, cuvintelor;</li> <li>▪ Pronunțarea clară a sunetelor și cuvintelor în enunțuri simple;</li> <li>▪ Identificarea imaginilor corespunzătoare cuvintelor care conțin sunetul la început;</li> <li>▪ Crearea unor cuvinte prin completarea literelor lipsă;</li> <li>▪ Punerea în corespondență a unor cuvinte cu literele care îl alcătuiesc;</li> <li>▪ Trasarea literelor Â pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Exerciții de alcătuire a cuvintelor din litere amestecate;</li> <li>▪ Asocieri de litere pentru a forma cuvinte;</li> <li>▪ Corespondențe între cuvinte și imagini;</li> <li>▪ Lectură după una sau mai multe ilustrații/ benzi desenate -Hainele cele noi ale împăratului;</li> </ul>		din din caietul de lucru, , 123....start spre ABC-ul micului școlar -Partea a III-a, paginile 46-47 din Caiet de exerciții și jocuri grafice, , ecusoane, mascota clasei, coli, creioane colorate, laptop, videoproiector, CD	Observarea comportamentului verbal
	AVAP		1.1, 2.1		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Joc:</b> Eu spun una, tu spui multe! - exerciții de obținere a pluralului unui cuvânt după model</li> <li>▪ Recunoașterea unor cuvinte uzuale, din universul apropiat/observarea etichetelor cu cuvinte/ citirea globală a cuvintelor scrise cu litere de tipar</li> <li>▪ Asocierea cuvintelor cu imaginile corespunzătoare;</li> <li>▪ Oferirea de răspunsuri la întrebarea: „Despre ce este vorba (în acest fragment de poveste)?”</li> <li>▪ Formularea unor răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj/ text scurt audiat ;</li> <li>▪ Numirea personajelor dintr-un fragment de poveste audiat și a caracteristicilor acestora ;</li> <li>▪ Despărțirea cuvintelor în silabe;</li> <li>▪ Trasarea după contur a literei Â de tipar în spațiul dat;</li> <li>▪</li> <li>▪ Lectură după una sau mai multe ilustrații;</li> <li>▪ Joc: Litera Â s-a rătăcit;</li> <li>▪ Activitate în perechi:</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> „Desenează conform codului;</li> </ul>		Observare a comportamentului participativ	
	DP		2.2		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪</li> <li>▪ Lectură după una sau mai multe ilustrații;</li> <li>▪ Joc: Litera Â s-a rătăcit;</li> <li>▪ Activitate în perechi:</li> <li>▪ <b>AVAP:</b> „Desenează conform codului;</li> </ul>		Autoapreciere	
							<p><b>Resurse</b></p> <p><b>procedurale:</b> conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă, joc de rol</p> <p><b>Forme de organizare:</b> frontal,</p>	

		MM	2.1 4.1		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cărticica mea—realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> <li>▪ <b>DP:</b> Activități preferate ale Matildei;</li> <li>▪ <b>MM: Oac, Oac, Diri, Diri-Dam</b>-audiție muzicală;</li> </ul>		individual, în grup	Autoevaluare: pe baza simbolurilor
		MEM	1.1 2.1 4.1	<b>Numerele naturale în concertrul 0-20</b> Viețuitoarele apelor	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Numărarea elementelor unei mulțimi pentru evidențierea faptului că numărul de elemente ale acestuia este dat de ultimul număr din succesiunea 1, 2, 3, .... 20;</li> <li>▪ Numărare cu pas indicat prin desene sau obiecte, crescător și descrescător ;</li> <li>▪ Citirea și scrierea numerelor naturale de la 0 la 20;</li> <li>▪ Completarea unor serii numerice;</li> <li>▪ Identificarea numerelor lipsă ;</li> <li>▪ Compunerea și descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic sau egal cu 20;</li> <li>▪ Rezolvarea și/ sau compunerea de probleme simple după imagini date;</li> <li>▪ Exerciții de recunoaștere a animalelor și a condițiilor lor de viață din mediul acvatic;</li> <li>▪ Sortarea/clasificarea unor obiecte/materiale etc., pe baza unui criteriu dat;</li> <li>▪ Jocuri de tip labirint;</li> <li>▪ Selectarea de elemente după un criteriu dat ;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere;</li> </ul>	4		<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Observare a comportamentului participativ</p> <p>Autoapreciere</p>
		AVAP	2.2		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observarea părților componente ale viețuitoarelor (plante, animale) pentru identificarea structurii lor comune;</li> <li>▪ Clasificarea animalelor în funcție de mediul de viață, modul de hrănire etc.</li> </ul>			

					<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>AVAP:</b> Joc-Colorează conform codului;</li> <li>▪ Labirint;</li> </ul>			
		<b>DP</b>	2.3	<b>Hobby-uri și activități preferate</b> Activități preferate/Protejarea mediului	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea activităților preferate;</li> <li>▪ Jocuri;Ce îmi place să fac!Activitatea mea preferată este pentru că.....</li> <li>▪ Identificarea de imagini care duc la poluarea mediului acvatic;</li> <li>▪ Prezentarea activităților de protejare a mediului;</li> <li>▪ MM-Eu promit-audiție muzicală</li> </ul>	2		Aprecieri globale și individuale  Observarea comportamentului verbal
		<b>MM</b>	2.1 4.1					
		<b>AVAP</b>	1.1	<b>Confecții și jucării</b> Diorama Animale marine Forme spațiale (lungime, lățime, înălțime): construcții; forme spațiale foarte ușoare din hârtie	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observarea unor caracteristici simple ale materialelor întâlnite în mediul familiar;</li> <li>▪ Formularea de răspunsuri la întrebări simple;</li> <li>▪ Tehnici de lucru: decupare după contur, pată picturală, pensulașie, lipire, asamblare;</li> <li>▪ Utilizarea unor tehnici simple de îndoire, pliere, înșirare, răsucire, lipire, rupere, tăiere, decupare după contur, modelaj, în funcție de nevoile/ opțiunile copiilor</li> <li>▪ Realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> <li>▪ <b>Joc de rol:</b> Animalele din adâncuri;</li> </ul>	2	<b>Resurse materiale:</b> Planșele 31;32 ; foarfece, lipici, hârtie, șablon, materiale reciclabile, , acuaarele, nisip, scoici, paiede băut, cutie <b>Resurse procedurale:</b> conversația, activitate practică,	Aprecieri globale și individuale  Aprecieria lucrărilor realizate
		<b>MM</b>	2.1 4.1	<b>Elemente de limbaj muzical</b> - Cântece: ;Oac, Oac, Diri-Diri-Dam;Eu promit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cântarea în colectiv a cântecelor, asociind mișcarea sugerată de text;</li> <li>▪ Cântare instrumentală - percuția corporal (bătăi din palme, cu degetul pe bancă);</li> <li>▪ Jocuri de recunoaștere auditivă a unor sonorități din mediul înconjurător și imitarea lor folosind onomatopee;</li> <li>▪ Exersarea asimilării pe strofe și integral a cântecelor;</li> <li>▪ Reproducerea în colectiv, individual, pe grupe, a</li> </ul>	2	<b>Resurse procedurale:</b> Audiția muzicală exercițiul, memorizare <b>Forme de organizare:</b> individual, în grup-foarfecă, hartie, pai	Aprecieri globale și individuale

					cântecului <i>Eu promit</i> ;;			
22.	Buratino și bunele maniere	CLR	<p>I.1 1.2 1.3 1.4 2.2 2.3 3.4 4.3</p> <p>2.1 4.1</p> <p>2.1 4.1</p>	Literele mici și mari de tipar Sunetul și litera B/b	<p><b>Întâlnirea de dimineață:</b> prezența, noutăți, meteo, mesajul zilei, distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualizarea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei; <b>Texte suport:</b> <i>Buratino și bunele maniere după Alex Tolstoi; Fetița care l-a luat pe Nu în brațe;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea unor povești citite/ înregistrate;</li> <li>▪ Exersarea comunicării orale pornind de la observarea ilustrațiilor din caiet;</li> <li>▪ Formularea de întrebări și răspunsuri despre povestea florii din cer;</li> <li>▪ Forme ale discursului oral - povestirea conținutului unor texte audiate;</li> <li>▪ Citirea literelor, silabelor, cuvintelor;</li> <li>▪ Trasarea literelor <b>B</b> pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Indicarea locului sunetului <b>B</b>, în cuvinte formate din 2-3 silabe;</li> <li>▪ Identificarea literei <b>B</b>, de tipar într-un șir de litere;</li> <li>▪ Indicarea sunetelor/ silabelor/ cuvintelor percepute prin diferite semne: bătăi din palme, ridicarea unui deget, a unui obiect, jetoane puse pe bancă, săritură etc.</li> <li>▪ Oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații: „Cine? Ce? Unde? Cum?”;</li> <li>▪ Exerciții de analiză fonetică;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Formularea unor răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj/ text scurt audiat ;</li> <li>▪ Repovestirea unor secvențe preferate dintr-un text audiat;</li> <li>▪ Numirea personajului/ personajelor dintr-un fragment de poveste audiat;</li> <li>▪ Oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații: „Cine? Ce? Unde? Cum?”</li> <li>▪ Identificarea literelor <b>B</b> și <b>b</b> în cuvinte;</li> <li>▪ Recunoașterea sunetului <b>b</b> în cuvinte;</li> <li>▪ Despărțirea cuvintelor în silabe și precizarea poziției sunetului <b>b</b>;</li> <li>▪ Exemplificarea cuvintelor care conțin sunetul <b>b</b>;</li> <li>▪ Gruparea obiectelor a căror denumire conține sunetul <b>b</b> ;</li> </ul>	5	<p><b>Resurse materiale:</b> – paginile 58-65 din caietul de lucru, , 123....start spre ABC-ul micului școlar -Partea a III-a, paginile 48-49 din Caiet de exerciții și jocuri grafice , ecusoane, mascota clasei, coli, creioane colorate, laptop, videoproiector, CD</p> <p><b>Resurse procedurale:</b> conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea</p>	<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Observarea comportamentului verbal</p> <p>Observare a comportamentului participativ</p>
		AVAP						
		MM						

				<p><b>Recapitulare</b> <b>Ameliorare/ dezvoltare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de litere ;</li> <li>▪ Trasarea literelor <b>B</b> pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Exerciții de alcătuire a cuvintelor din litere amestecate;</li> <li>▪ Asocieri de litere pentru a forma cuvinte;</li> <li>▪ Corespondențe între cuvinte și imagini;</li> <li>▪ Lectură după una sau mai multe ilustrații/ benzi desenate -Fetița care l-a luat pe Nu în brațe</li>   <li>▪ <b>AVAP:</b> „Colorează litera B, b după codul culorilor;Colorează imaginile corespunzătoare cuvintelor care conțin b</li> <li>▪ Labirint;</li> <li>▪ Cărticica mea—realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică;</li> <li>▪ <b>MM:</b> Într-o zi cu soare !-audiție muzicală;</li>   <li>▪ <b>Recapitulare</b>-Litere mari și mici de tipar(D/d, Î/î, Â/â, B/b)</li> <li>▪ <b>Ameliorare/ dezvoltare</b></li> </ul>		<p>directă</p> <p><b>Forme de organizare:</b></p> <p>frontal, individual, în grup, jocuri didactice, jocuri de rol</p>	<p>Autoapreciere</p> <p>Autoevaluare: pe baza simbolurilor</p>
		<b>MEM</b>	<p>1.1</p> <p>1.3</p> <p>2.1</p> <p>3.2</p> <p>4.1</p>	<p><b>Numerele naturale în centrul 0 -31</b> <i>Electricitatea</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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 este mai mic sau egal cu 31;</li> <li>▪ Reprezentarea numerelor de la 1 la 31 cu ajutorul unor obiecte (jetoane, creioane, mărgelile etc.) sau semne (cerculețe, linii etc.);</li> <li>▪ Citirea numerelor de la 0 la 31;</li> <li>▪ Scrierea numerelor de la 0 la 31;</li> <li>▪ Numărarea înainte și înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/ fără manipularea obiectelor;</li> <li>▪ Enumerarea unor aparate electrocasnice, electronice care funcționează cu ajutorul electricității</li> <li>▪ Identificarea unor surse de electricitate (curect electric, baterii, acumulatori) care asigură funcționarea unor obiecte;</li> <li>▪ Identificare de simboluri pentru electricitate;</li> </ul>	4	<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Observare a comportamentului participativ</p>	

		DP	1.1, 1.2		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reguli de siguranță privind electricitatea;</li> <li>▪ Selectarea unor numere după un criteriu dat ;(<i>exemplu:</i> „Colorează caseta cu numărul mai mare /cu numărul mai mic”);</li> <li>▪ Ordonarea numerelor crescător și descrescător;</li> <li>▪ Realizarea de corespondențe;</li> <li>▪ Decodificarea mesajului încifrat în ghicitori;</li> <li>▪ Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere;</li> <li>▪ Competare de numere lipsă;</li> </ul> <p><b>DP:</b> Identificarea activităților zilnice în care intervine electricitatea,</p> <p><b>AVAP:</b> Realizarea unui poster de avertizare a zonei expuse pericolului curentului electric;</p>			Autoapreciere
		AVAP	3.1, 1.2					
		<b>DP</b>	1.1, 1.2	<b>Interacțiuni simple cu alte ființe</b> Norme de comportament la masă/Igiena alimentației	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea regulilor de comportare la masă;</li> <li>▪ Identificarea și descrierea acțiunilor referitoare la igiena alimentației;</li> <li>▪ Discuții în grupe mici și cu toată clasa despre rolul și consecințele respectării/ nerespectării regulilor de igienă a alimentației; identificarea efectelor pozitive/negative ale unor alimente, a necesității hranei pentru creștere și dezvoltare</li> <li>▪ Precizarea rolului igienei alimentației în viața noastră;</li> <li>▪ <b>Joc de rol:</b> La cumpărături ( cum aleg alimentele pe care le cumpăr -ambalaj, termen de valabilitate etc)</li> <li>▪ Identificarea și descrierea unor reguli de comportament adecvat;</li> </ul> <p><b>Joc de rol:</b> Realizarea de dialoguri care să respecte reguli de comportare la masă;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>AVAP:</b> Utilizarea unor tehnici simple de modelaj – Amprente în aluat</li> <li>▪ Realizarea unor amprente și explicarea alegerilor făcute;</li> <li>▪ <b>CLR:</b> Exersarea unor formule de salut, de adresare, prezentare și solicitare, adecvate contextului ;</li> </ul> <p>Jocuri de exersare a unor reguli de comunicare eficiente, civilizată ;</p>	2		Aprecieri globale și individuale  Observarea comportamentului verbal
		AVAP	1.1					
		CLR	2.3					
		<b>AVAP</b>	1.1, 2.3, 2.5	<b>Confecții și jucării</b> Păpușa din ață Desen abstract	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizarea Păpușii din ață, prin folosirea unor tehnici de lucru: , împletire, lipire, pensulație, împăturire, contur, , asamblare;</li> </ul>	2	<b>Resurse materiale:</b> Planșele 33;34 foarfece, lipici,	Aprecieri globale și individuale



		CLR	2.1		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formularea de răspunsuri la întrebări simple;</li> <li>▪ <b>CLR:</b> Exersarea modului de îngrijire/păstrare a instrumentelor și materialelor;</li> </ul>		<p>materiale reciclabile, hârtie, fire, acuarele, pensulă, hârtie colorată</p> <p><b>Resurse procedurale:</b> conversația, activitate practică,</p>	<p>Aprecierea lucrărilor realizate</p>
		MM	2.1 4.1	<p><b>Elemente de limbaj muzical</b></p> <p><b>Cântare vocală în grup și în colectiv</b></p> <p>Cântec: Prietenii igienei</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea unor cântece redată cu ajutorul mijloacelor tehnice ;</li> <li>▪ Reproducerea în colectiv a cântecelor însușite intuitiv, pronunțând corect cuvintele;</li> <li>▪ Cântarea în colectiv, asociind mișcarea sugerată de text;</li> <li>▪ Exersarea asimilării integrale a cântecului;</li> <li>▪ Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare;</li> <li>▪ Exersarea mișcării spontane pe cântec: ;</li> <li>▪ Reproducerea în colectiv a cântecului ;</li> <li>▪ Exersarea asimilării pe strofe și integrale a cântecului</li> </ul>	2	<p><b>Resurse procedurale:</b> Audiția muzicală exercițiul, memorizare</p> <p><b>Forme de organizare:</b> individual, în grup</p>	<p>Aprecieri globale și individuale</p>
23.	<b>Legenda ghiocelului</b>	CLR		<p><b>Literele mici și mari de tipar</b></p> <p>Sunetul și litera G/g</p>	<p><b>Întâlnirea de dimineață:</b> prezența, noutăți, meteo, mesajul zilei, distribuirea responsabilităților pentru săptămâna în curs, reactualizarea normelor de conduită la școală, meteo, mesajul zilei;</p> <p><i>Texte suport: Legenda ghiocelului după de Eugen Jianu; A venit primăvara! după Emila Plugaru</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea unor povești citite/ înregistrate;</li> <li>▪ Exersarea comunicării orale pornind de la observarea ilustrațiilor din caiet;</li> <li>▪ Formularea de întrebări și răspunsuri despre povestea florii din cer;</li> <li>▪ Forme ale discursului oral - povestirea conținutului</li> </ul>		<p><b>Resurse materiale:</b></p> <p>– paginile 66-72 din caietul de lucru, , 123....start spre ABC-ul micului școlar -Partea a</p>	<p>Observarea sistematică a elevilor</p>

				<p>unor texte audiate;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Citirea literelor, silabelor, cuvintelor;</li> <li>▪ Trasarea literelor <b>G</b> pe contur punctat, cu încadrare în spațiul dat;</li> <li>▪ Indicarea locului sunetului <b>G</b>, în cuvinte formate din 2-3 silabe;</li> <li>▪ Identificarea literei <b>G</b>, de tipar într-un șir de litere;</li> <li>▪ Exerciții de alcătuire a cuvintelor din litere amestecate;</li> <li>▪ Asocieri de litere pentru a forma cuvinte;</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Corespondențe între cuvinte și imagini;</li> <li>▪ Jocuri de tipul „Ce anotimp este?” pentru recunoașterea fenomenelor naturii în situații reale sau în imaginare;</li> <li>▪ Completarea unui calendar pe o săptămână cu starea vremii;</li> <li>▪ Observarea unor modificări apărute în viața omului, plantelor, animalelor în funcție de anotimp;</li> <li>▪ Observarea directă, în mediul natural a unor plante, insecte etc.</li> <li>▪ Formarea de noi cuvinte prin înlocuirea de litere;</li> <li>▪ Oferirea de răspunsuri la întrebarea: „Despre ce este vorba (în acest fragment de poveste)?”</li> <li>▪ Repovestirea unor secvențe preferate dintr-un text audiat/citit;</li> </ul> <p><b>MEM:</b> Exerciții de numărare a cuvintelor dintr-un enunț scurt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exerciții de identificare a sensului unui cuvânt rostit de cadrul didactic/colégi;</li> <li>▪ Exerciții de construire de cuvinte pornind de la silabe date;</li> <li>▪ Punerea în corespondență a imaginilor cu mesajele orale indicate</li> <li>▪ AVAP: Litere vesele;Colorează conform codului</li> <li>▪ <b>Recapitulare</b>-Litere mari și mici de tipar(D/d, Î/î, Â/â, B/b, G/g)</li> <li>▪ <b>Ameliorare/ dezvoltare</b></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Recapitulare</b> <b>Ameliorare/ dezvoltare</b></p>	<p>III-a, paginile 50-51 din Caiet de exerciții și jocuri grafice , ecusoane, mascota clasei, coli, creioane colorate, laptop, videoproiector, CD</p> <p><b>Resurse</b></p> <p><b>procedurale:</b></p> <p>conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă</p> <p><b>Forme de organizare:</b></p> <p>frontal, individual, în grup, jocuri didactice, jocuri de rol</p>	<p>Observarea comportamentului participativ</p> <p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Interevaluare: Activități în perechi, jocuri de rol</p> <p>Autoevaluare: pe baza simbolurilor</p>
--	--	--	--	--	---	--

		<b>MEM</b>		<p><b>Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-31 fără trecere peste ordin/cu trecere peste ordin prin numărare /cu suport intuitiv</b></p> <p>Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 31 fără trecere peste ordin Anotimpul primăvara/Plante</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-31, prin adăugarea /extragerea a 1-5 elemente dintr-o mulțime dată</li> <li>▪ Adăugarea și scăderea de elemente în centrul 0-31, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor</li> <li>▪ Rezolvarea de exerciții de adunare cu 1-5 unități în centrul 0 – 31 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene</li> <li>▪ Folosirea unui calculator pentru operații simple de adunare și verificarea rezultatelor cu ajutorul obiectelor</li> <li>▪ Scrierea de adunări și scăderi după model cu suport intuitiv);</li> <li>▪ Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, diferență, egal, minus, plus);</li> <li>▪ Rezolvarea și/ sau compunerea de probleme simple (aflarea sumei sau diferenței în probleme de tip tabelar: sunt, mai vin, în total; au fost, au plecat, au rămas;);</li> <li>▪ Jocuri de tipul: „Ce anotimp este?” pentru recunoașterea fenomenelor naturii în situații reale sau în imagini (ploaie, ninsoare, vânt etc.)</li> <li>▪ Modificări apărute în lumea plantelor, viețuitoarelor, omului în anotimpul primăvara;</li> <li>▪ Clasificarea plantelor/ animalelor;</li> <li>▪ Observarea părților componente ale viețuitoarelor (plante, animale) pentru identificarea structurii lor comune;</li> <li>▪ - Rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date;</li> <li>▪ MM: Audiție-Înfloresc grădinile</li> </ul>			<p>Observarea sistematică a elevilor</p> <p>Observarea comportamentului participativ</p> <p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Interevaluare: Activități în perechi, jocuri de rol</p> <p>Autoevaluare: pe baza simbolurilor</p>
		<b>DP</b>		<p><b>Interacțiuni simple cu ființe</b> Îngrijirea plantelor</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Numirea materialelor, instrumentelor și tehnicilor utilizate</li> <li>▪ Observarea părților componente ale plantelor</li> <li>▪ Urmărirea creșterii unei plantule ținând sub observație unul din factorii care întrețin viața;</li> <li>▪ Observarea directă, în mediul natural a unor plante, insecte etc-;</li> <li>▪ Distribuirea și asumarea unor sarcini în clasă: aranjarea jucăriilor, udatul florilor etc.</li> <li>▪ Realizarea unor colaje, albume, jurnale, expoziții cu plantele preferate; i</li> </ul>			<p>Observarea comportamentului participativ</p> <p>Aprecieri globale și individuale</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizarea unor colaje cu imagini din diferite grădini</li> <li>▪ Crearea unor povești de grup prin completarea frazelor lacunare despre plante și îngrijirea acestora; <i>Exemplu:</i> Floarea care imi place cel mai mult este pentru că ... Jocuri de rol cu marionete ilustrând modalități pozitive/ negative de interacțiune verbală sau fizică cu prieteni necuvântători;</li> </ul>			Interevaluare: Activități în perechi, jocuri de rol
		<p><b>AVAP – 1.2</b> <b>1.3; 2.1; 2.2</b></p> <p>DP – 3.2 MM – 3.1 CLR 2.2</p>	<p><b>Confecții și jucării</b></p> <p>Mărțișoare</p> <p><b>Desen</b></p> <p>Ghiocelul</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Numirea materialelor, instrumentelor și tehnicilor utilizate</li> <li>▪ Observarea unor mărțișoare, pe baza imaginilor prezentate;</li> <li>▪ Formularea de răspunsuri simple la întrebări legate de viața fluturilor</li> <li>▪ Recunoașterea diferitelor tipuri de linii și puncte întâlnite în imagini cu mărțișoare;</li> <li>▪ Explicatii privind combinarea culorilor;</li> <li>▪ Colorarea ghiocelului prin dactilopictură;</li> <li>▪ Exprimarea opiniei referitoare la lucrările colegilor – activitate frontală</li> <li>▪ <b>CLR:</b> Legenda mărțișorului;</li> <li>▪ <b>DP :</b> transformarea spațiului clasei într-un mediu prietenos de învățare;</li> <li>▪ Expunerea produselor activităților la nivelul elevilor.;</li> <li>▪ <b>MM :</b> exersarea mișcării spontane pe cântecul „Înfloresc grădinile”</li> </ul>		<p><b>Resurse materiale:</b> Planșa 35 foarfece, lipici, materiale reciclabile, imagini cu mărțișoare, pe capace de sticle de plastic, șnur de mărțișor, capsator laptop, videopro-iector</p> <p><b>Resurse procedurale:</b> conversația, activitate practică,</p>	<p>Aprecieri globale și individuale</p> <p>Aprecierea lucrărilor realizate</p>
		MM	<p><b>Elemente de limbaj muzical</b></p> <p><b>Cântare vocală în grup și în colectiv</b></p> <p>Cântec: Înfloresc grădinile</p> <p>Audiție muzicală A. Vivaldi, „Anotimpurile”- Primăvara</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audierea cântecului demonstrat de propunător sau redat cu ajutorul mijloacelor tehnice</li> <li>▪ Exersarea asimilării pe strofe și integrale a cântecului</li> <li>▪ Jocuri pe cântec cu executarea unor mișcări potrivite conținutului de idei al textului „Înfloresc grădinile”</li> <li>▪ <b>CLR :</b> Discuții despre anotimpul primăvara</li> <li>▪ Desenarea unor imagini sugerate de textul cântecelor</li> <li>▪ Reproducerea în colectiv a cântecului însușit intuitiv, pronunțând corect cuvintele;</li> <li>▪ Audiție muzicală A. Vivaldi, „Anotimpurile”- Primăvara</li> </ul>		<p><b>Resurse procedurale:</b> Audiția muzicală exercițiul, memorizare</p> <p><b>Forme de organizare:</b> individual, în grup, în perechi</p>	<p>Aprecieri globale și individuale</p>