



Sportul în clasă și primele abordări ale statisticii: discutăm despre ce sport practicăm sau am dori să practicăm și înregistrăm răspunsurile în diferite moduri, apoi încercăm să citim și să cuantificăm rezultatele.

Cuprins	
Materie/Disciplină	Matematică
Tema săptămânală	Hobby
Vârsta	5 ani
Tema principală	Un studiu statistic privind sporturile pe care le practicăm sau am dori să le practicăm.
Concepte cheie	<ul style="list-style-type: none">• Suma• Număr• Statistici• Limbaj specific legat de subiect

Obiective de învățare	
<ul style="list-style-type: none">• Recunoașterea cantităților• Compararea cantităților și identificarea relațiilor cantitative (multe, puține, mai mult, mai puțin, același)	<ul style="list-style-type: none">• Pentru a număra• Înregistrați datele, formulați ipoteze și examinați rezultatele.

Echipamente/materiale necesare	
<ul style="list-style-type: none">• Monitor cu touch pe troler mobil• Conexiune la internet	<ul style="list-style-type: none">• Aplicații interactive (Microsoft Whiteboard , Wordwall , Learning Apps)• Podeaua interactivă Active Floor

Planul de lecție		
Etapa	Durata	Descrierea
Captarea atenției	15 minute	<p>- Ascultarea și vizionarea cântecului video "Evviva lo sport" pe monitorul cu touch</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=x_cmUtLAALE&pp=ygUfY2Fuem9uaSBzdWxsbyBzcG9ydCBwZXIgLmFtYmluaQ%3D%3D</p> <p>- Copiii sunt invitați să reflecteze și să discute cântecul împreună, prin intermediul unor întrebări îndrumătoare din partea profesorului: Despre ce este vorba în cântec? Ce vedeți în videoclip? V-a plăcut? De ce?</p>
	20 minute	<p>Sondaj în cerc: profesorul îi întreabă pe copii dacă și ce sporturi practică sau ar dori să practice și notează răspunsurile pe o foaie de hârtie.</p> <p>- "Sports Memory" joc cu Learning Apps pe monitorul cu touch</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=pymczn92j23</p>
Activitate principală	30 minute	<p>-Asociație sportivă - culoare: Profesorul pregătește o imagine a fiecărui sport practicat de copii și cartonașe de culori diferite. Toți împreună aleg ce culoare să asocieze fiecărui sport (fotbal-roșu, dans-fucsia, karate-galben, gimnastică artistică-alb, înot-albastru, patinaj-roz, tenis-verde). Pentru a memora mai bine asocierile sport-culoare alese, se joacă un joc pe monitorul cu touch cu Learning Apps.</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=psfmpwww523</p>
	20 minute	<p>- Înregistrarea datelor 3D: Turnurile sunt realizate din cărămizi în culorile asociate fiecărui sport; fiecare copil înregistrează pe rând sportul pe care îl practică, așezând pe sol o construcție în culoarea asociată sportului său.</p>

		- Primele ipoteze: Copiii observă turnurile obținute și emit ipoteze cu privire la sportul cel mai practicat. Ei socotesc apoi numărul de cărămizi din fiecare turn pentru a confirma sau infirma ipotezele formulate.
	30 minute	- Înregistrarea datelor pe monitorul cu touch : Fiecare copil de pe tabla virtuală partajată marchează sportul pe care îl practică prin plasarea unei inimi deasupra imaginii sportului său. Copiii observă histogramele obținute și formulează ipoteze pe baza cantităților înregistrate, răspunzând la întrebările orientative ale profesorului (care este cel mai practicat sport? Care este cel mai puțin practicat sport? Există vreun sport care nu are nicio inimă??)
	5 minute pentru fiecare joc	Jocuri de consolidare pe cantități: <ul style="list-style-type: none"> • La fel de multe ca https://wordwall.net/it/resource/62198855 • Mai mult sau mai puțin https://wordwall.net/it/resource/62937352 • Același https://learningapps.org/watch?v=pf61ouu2n23
	5 minute pentru fiecare joc	Un ultim meci de fotbal la etajul interactiv https://activefloor.com/en/portfolio-item/football/
Evaluare		Evaluarea învățării se realizează prin: <ul style="list-style-type: none"> - observarea directă a fiecărui copil cu privire la modul în care se familiarizează cu strategiile de numărare și operare, inclusiv prin utilizarea tehnologiilor; - ascultarea limbajului specific pe care fiecare copil îl folosește în timpul diferitelor activități; - observarea și reflecția asupra documentării diverselor produse și videoclipuri realizate de copii în timpul cursului; - un joc final cu LearningApps. https://learningapps.org/view10777033

Concluzii și recomandări

<p>Propunerea activității pornind de la sportul pe care copiii îl practică sau ar dori să îl practice i-a făcut pe aceștia să fie mai entuziași și să participe la activitățile propuse. La grădiniță, tehnologiile informației și comunicațiilor se prezintă ca instrumente și conținuturi care facilitează acțiunea de predare și învățare, fiind întotdeauna o etapă subsecventă activităților anterioare care se bazează pe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acțiunea directă - Jocul (în grup mare, în grup mic și/sau individual). 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaționalitate - Corpul - ascultarea de cântece, povești, cântece de copii.
---	--

The material is developed within the Erasmus+ project *PreEdTech - Improving the Pedagogical and ICT skills of Pre-School Teachers and Educators in the Digital Era* , grant agreement number: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



**Co-funded by
the European Union**

Project website www.preedtech-project.eu

