






UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ..... LOCALITATEA: ..... JUDEȚUL: .....

PROFESOR: ..... CLASA: .....

NR. CRT.	UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI VIZATE	SĂPT.	NR. ORE	OBS.
4.	<b>PUȚINĂ VRĂJITORIE</b>  ZINA ȘCOLARINA DOMNUL TIMP CE PUTEM CUMPĂRA CU BANII ÎN ALFABET PLIMBARE PRIN ALFABET NUMĂRĂM, CALCULĂM, NE JUCĂM		1.1 - audierea unor povești/descrieri și manifestarea reacțiilor corespunzătoare 1.2 - formularea de răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj scurt 1.3 - repovestirea unor secvențe preferate dintr-un text audiat 1.4 - oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații „Cine?/„Ce?/„Unde?/„Cum?” - numărarea cuvintelor dintr-un enunț scurt - rostirea cuvintelor pe silabe, în jocuri, cântece, numărători ritmate - participarea la jocuri de rol de tipul vorbitor - ascultător folosind marionete, păpuși etc.  2.1 - exerciții de reglarea a tonului, volumului și vitezei vorbirii, prin rostirea repetată a aceluiași enunț, cu schimbarea tonului, volumului sau vitezei vorbirii 2.2 2.3 - simularea unor situații care presupun verbalizarea unor trăiri diferite, repovestirea unor fragmente din textele/poveștile audiate - exerciții de predicție; realizarea unor scenarii, presupuneri pe baza unor evenimente cunoscute - formularea a cel puțin două trăsături ale unor personaje de desene animate/ personaje din povești, etc. - dialoguri în diverse contexte, reale sau simulate, pe teme de interes - povestirea unor teme trecute sau prezente - crearea unor povești orale pornind de la idei/imagini  3.1 - exerciții de recunoaștere și numire a literelor mici și mari pe diferite suporturi 3.2 - exerciții de scriere a unor litere mari /a unor cuvinte scurte care conțin aceste litere – Zz/ Qq/ Ww/ Yy/ 3.3 Kk 3.4 - jocuri folosind carduri cu imagini și cuvinte de una-două silabe - jocuri de rol și de mișcare - „La creionerie”, „Dialog cu Domnul Timp”, „Mergi pe drumul cel mai lung”, etc.	XXVIII- XXXIV	80	
			1.1 - reprezentarea numerelor 0 - 31 cu ajutorul a diferite obiecte/simboluri 1.2 - selectarea unor numere în funcție de anumite criterii 1.3 - ordonarea unor numere crescător și descrescător 1.4 - completarea unor serii numerice 1.5 - rezolvarea de exerciții de adunare și scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte 1.6 - aflarea sumei și a diferenței a două numere mai mici decât 31 - aflarea unui termen necunoscut prin metoda balanței  3.1 - completarea unui calendar al anului cu simboluri specifice fiecărei luni 3.2 - observarea modificărilor unui organism viu în funcție de anotimp/trecerea vremii - realizarea unor afișe/desene/ colaje referitoare la modul de folosire a aparatelor care funcționează cu ajutorul electricității - realizarea unor afișe colective privind siguranța propriei persoane - reciclarea unor materiale electrice de mici dimensiuni/baterii etc.			

NR. CRT.	UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI VIZATE	SĂPT.	NR. ORE	OBS.
4.	<b>PUȚINĂ VRĂJITORIE</b>  ZINA ȘCOLARINA DOMNUL TIMP CE PUTEM CUMPĂRA CU BANII ÎN ALFABET PLIMBARE PRIN ALFABET NUMĂRĂM, CALCULĂM, NE JUCĂM	 4.1 4.2 5.2  6.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri logico matematice referitoare la intersecția a două mulțimi</li> <li>- organizarea de jocuri „Ce s-ar întâmpla dacă...?”</li> <li>- jocuri în care intervin operații de adunare și scădere</li> <li>- identificarea situațiilor contextuale care impun rezolvarea unor probleme prin adunare sau scădere - am primit, am luat, au plecat, etc. și asocierea cu operația matematică potrivită</li> <li>- exerciții de măsurarea a unor lungimi folosind instrumente neconvenționale</li> <li>- exerciții - joc de comparare a unor mulțimi</li> <li>- ordonarea unor obiecte după lungime, comparări succesive și exprimarea rezultatelor</li> <li>- marcarea unei săptămâni pe calendar</li> <li>- ordonarea cronologică a anotimpurilor/zilelor săptămânii</li> <li>- așezarea unor imagini în ordinea derulării evenimentelor dintr-o zi</li> <li>- exerciții de recunoaștere a bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei</li> <li>- confecționarea unor bancnote pentru jocurile de rol</li> <li>- jocuri de rol „La magazin”, „La bancă” etc.</li> </ul>	XXVIII- XXXIV	80	
		 1.1 2.1 2.2 2.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- discuții în perechi, în grupuri mici pe baza unor imagini/texte referitoare la siguranța și sănătatea propriei persoane</li> <li>- vizionarea unor filme de desene animate/audierea unor texte pentru identificarea emoțiilor de bază</li> <li>- jocuri de rol pentru dezvoltarea inteligenței emoționale</li> <li>- jocuri de cunoaștere și intercunoaștere „ Dacă aș fi tu”, „Spune-mi despre tine”, etc.</li> </ul>			
		 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- enumerarea unor caracteristici observabile ale materialelor și instrumentelor întâlnite în mediul cotidian</li> <li>- sortarea materialelor de lucru în funcție de tematică</li> <li>- realizarea de aplicații ce au la bază inițiative spontane</li> <li>- folosirea liniei și a punctului cu scop de contur și scop decorativ</li> <li>- utilizarea unor tehnici simple de îndoire, lipire, mototolire, etc.</li> <li>- lipirea diverselor materiale pe suprafețe distincte</li> <li>- formularea de întrebări și răspunsuri despre utilitatea produselor realizate</li> <li>- realizarea unor lucrări în care să asocieze elemente de exprimare plastică cu alte forme de exprimare artistică</li> </ul>			

NR. CRT.	UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI VIZATE	SĂPT.	NR. ORE	OBS.
4.	<b>PUȚINĂ VRĂJITORIE</b>  ZINA ȘCOLARINA DOMNUL TIMP CE PUTEM CUMPĂRA CU BANII ÎN ALFABET PLIMBARE PRIN ALFABET NUMĂRĂM, CALCULĂM, NE JUCĂM	 1.4  2.1 2.2 2.3  3.1 3.2 3.3 3.4	- audierea cântecului demonstrat de propunător sau redat cu ajutorul mijloacelor tehnice - exerciții de interpretare a unor cântece individual și în grup  - reproducerea integrală a cântecelor pronunțând corect cuvintele - acompanierea cântecelor de percuție corporală - jocuri de recunoaștere a unor sonorități din mediul înconjurător  - exersarea mișcării spontane pe cântec - desenarea unor imagini sugerate de textul cântecelor - organizarea de concursuri muzicale - acompanierea liberă a cântecelor cu diverse obiecte - crearea spontană a unor combinații ritmice	XXVIII- XXXIV	80	