

COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

Anca Veronica Tăut

Fișe de
evaluare

clasa
P
PREGĂTITOARE

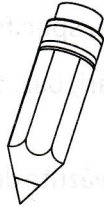
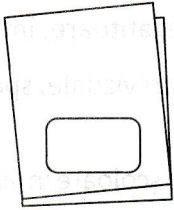
SINAPSIS®

FIȘA DE EVALUARE 1 (CLR)

COMPETENȚE
EVALUATE


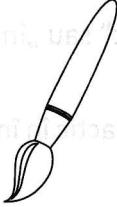


1 Încercuiește rechizitele școlarului ale căror denumiri conțin sunetul „a”.

1.3



2 Din câte silabe e format fiecare cuvânt? Încercuiește numărul corespunzător.

1.3

			
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

3 Colorează imaginea potrivită pentru propoziția de mai jos.

1.1

Ana și Radu merg la școală împreună.



4 Câte cuvinte are propoziția de mai jos? Colorează numărul potrivit.

1.3

Elena colorează frumos.

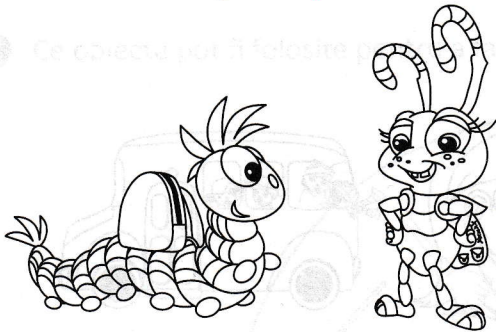
1 2 3

5 Ascultă cu atenție mesajul de mai jos.
Colorează desenul care reprezintă răspunsul la întrebare.

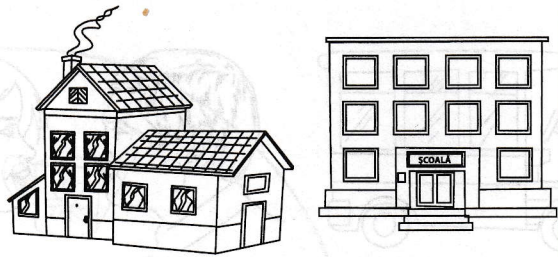
1.2

Omidel merge la școală cu ghiozdanul în spate.

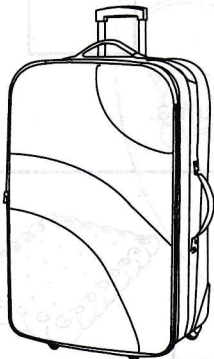
CINE merge la școală?



UNDE merge?

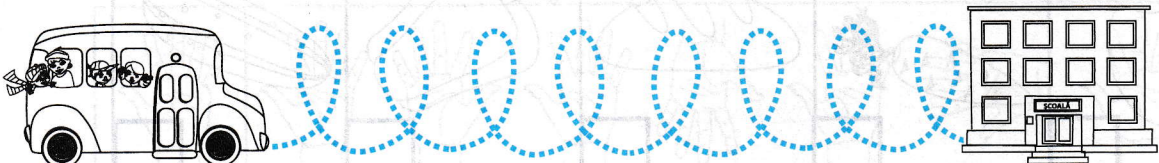


CE poartă în spate?



6 Ajută microbuzul să ajungă la școală, trasând pe linia punctată buclele.

4.1



FIȘA DE EVALUARE 1 (MEM)

COMPETENȚE
EVALUATE

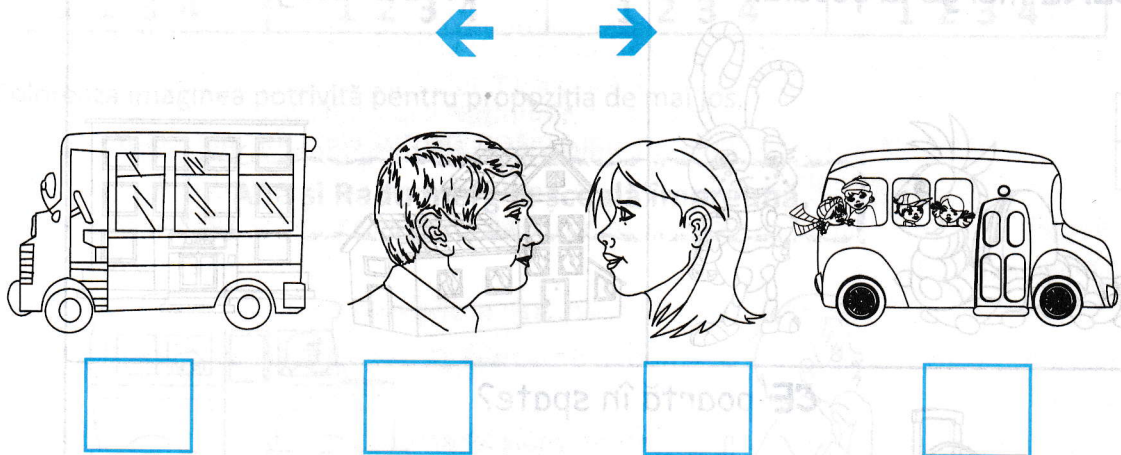
- 1 Formează mulțimi cu elemente de același fel, prin încercuire. Colorează cu galben mulțimea cu cele mai puține elemente.

5.1



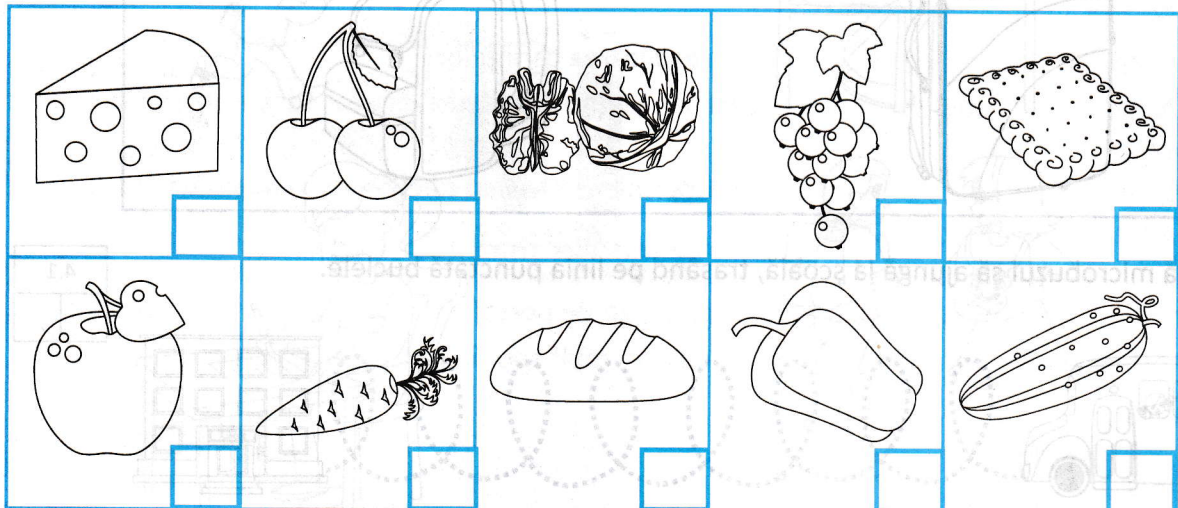
- 2 Desenează o săgeată spre stânga, dacă obiectele/ființele sunt orientate spre stânga sau o săgeată spre dreapta, dacă sunt orientate spre dreapta.

2.1



- 3 Marchează cu X alimentele pe care le spălăm înainte de a le consuma.

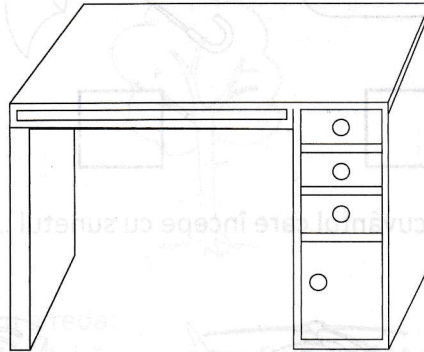
5.1



4 Desenează.

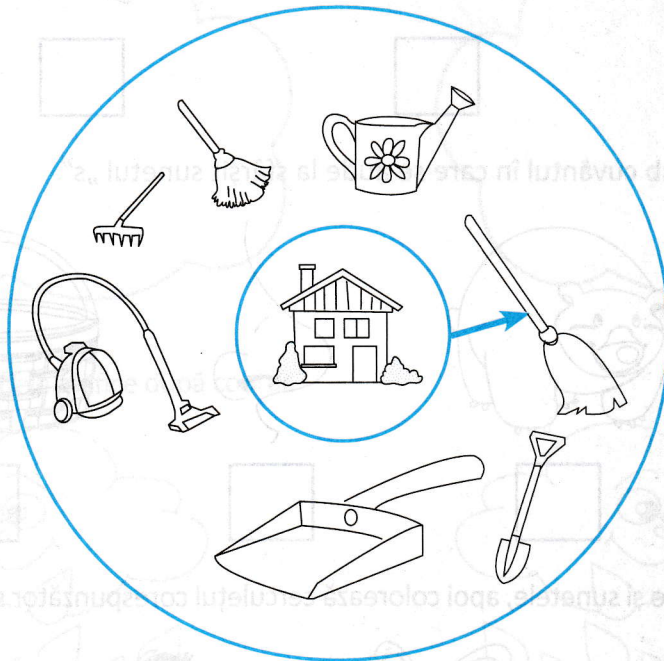
- un măr pe birou;
- o minge sub birou;
- un geam în spatele biroului;
- un coș în stânga biroului;
- un scaun în dreapta biroului;
- o mașinuță în fața biroului.

2.1	



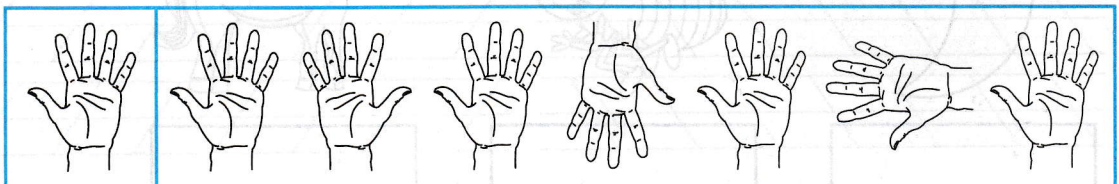
5 Ce obiecte pot fi folosite pentru a face curățenie în casă? Unește corespunzător.

4.1	



6 Colorează mâinile care se află în aceeași poziție cu mâna din chenarul mic.

3.1	



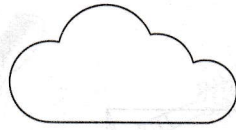
FIȘĂ DE EVALUARE 2 (CLR)

COMPETENȚE
EVALUATE

- 1 Desparte fiecare cuvânt în silabe și scrie în casete numărul corespunzător de silabe.

1.3	



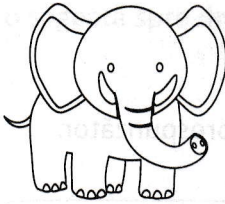




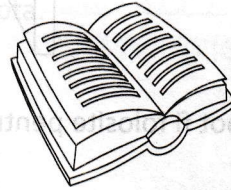


- 2 Marchează cu X caseta de sub cuvântul care începe cu sunetul „e”.

1.3	

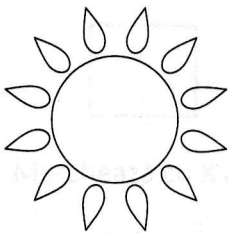






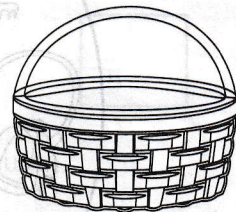
- 3 Colorează caseta de sub cuvântul în care se aude la sfârșit sunetul „s”.

1.3	



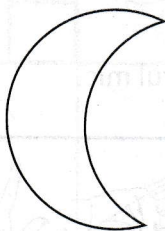




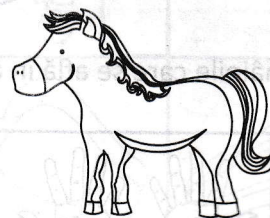


- 4 Reprezintă grafic silabele și sunetele, apoi colorează cerculețul corespunzător sunetului „l”.

1.3	



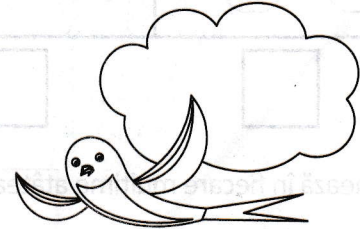
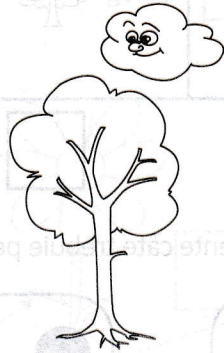
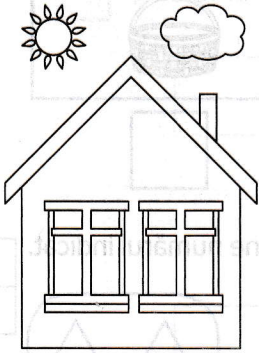




5 Ascultă cu atenție propoziția.
Colorează imaginea potrivită pentru mesajul ascultat.

3.2

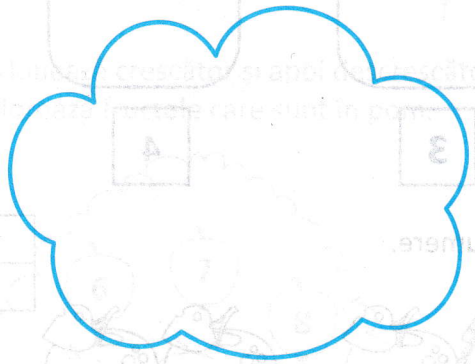
Noruleț s-a oprit deasupra unui copac.



6 Realizează un desen pentru a reda:
un cuvânt format dintr-o silabă;

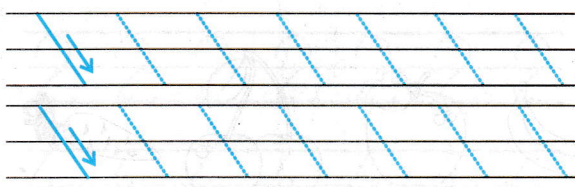
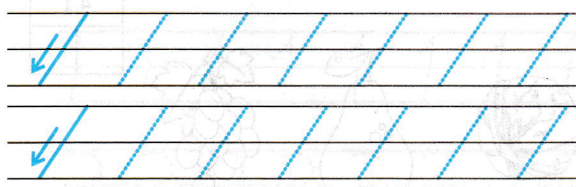
un cuvânt care începe cu sunetul „r”.

1.3

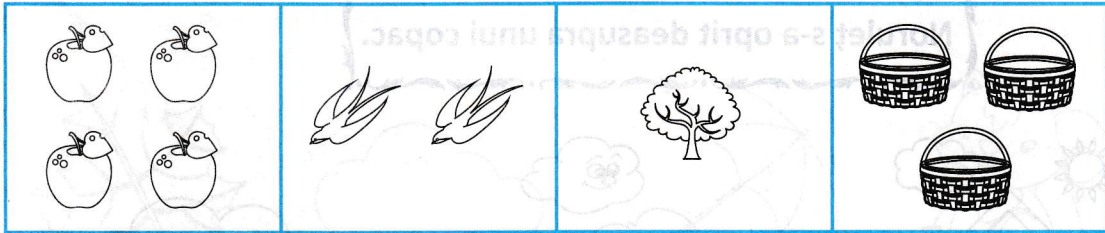


7 Trasează elementele grafice după contur.

4.1



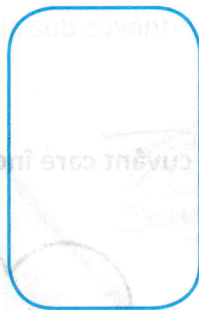
1 Scrie în casete numărul de elemente din fiecare mulțime.



1.1

2 Desenează în fiecare mulțime atâtea elemente câte trebuie pentru a obține numărul indicat.



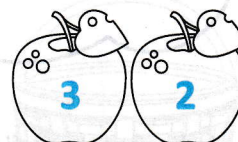
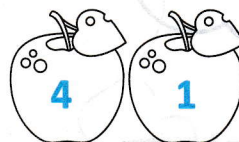
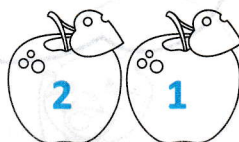
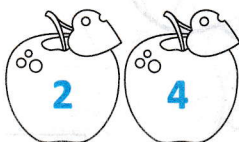






1.4

3 Colorează numărul mai mic din fiecare pereche de numere.



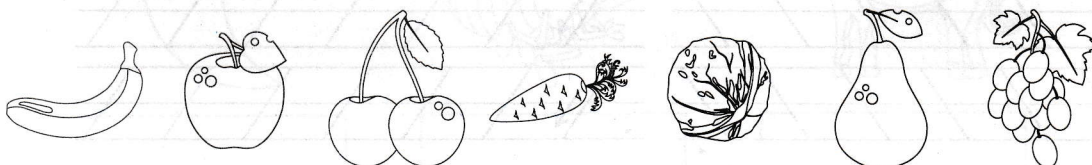
1.2

4 Scrie pe norișori numerele care lipsesc.



1.3

5 Colorează doar fructele de toamnă.



4.1

6. Colorează casetele, urmând codul:

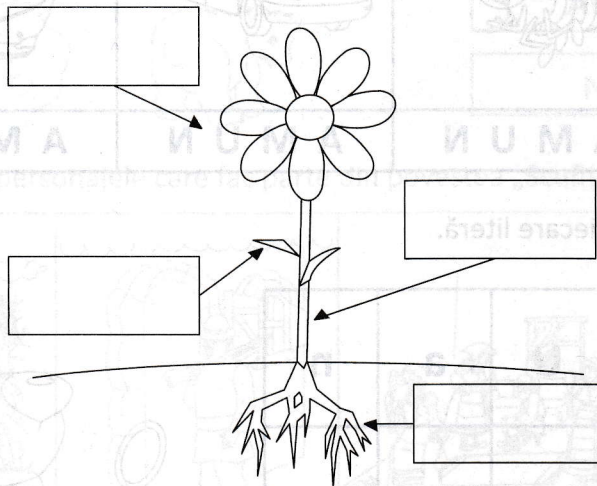
3.1	

negru → rădăcina

verde → frunzele

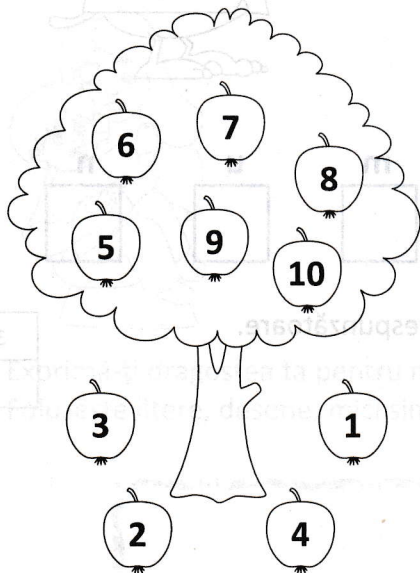
maro → tulpina

galben → floarea



7. Ordonează crescător și apoi descrescător numerele de pe merele căzute. Colorează fructele care sunt în pom.

2.1	



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Scrie cifrele după contur.

5.1	

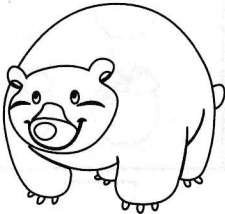

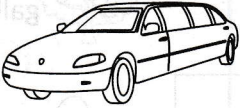

1 1 1 1 1 1 1	2 2 2 2 2 2 2
3 3 3 3 3 3 3	4 4 4 4 4 4 4

FIȘĂ DE EVALUARE 3 (CLR)

COMPETENȚE
EVALUATE

1 Încercuiește litera cu care începe fiecare cuvânt.

1.3

			
A M U N	A M U N	A M U N	A M U N

2 Notează de câte ori apare fiecare literă.

3.1

A	U	N	U	a	n
m	a	n	m	m	a
A	U	A	M	u	N



A	M	U	N	a	m	u	n
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3 Colorează cu aceeași culoare litera mică și litera mare corespunzătoare.

3.1

