

Cuprins Unitate de învățare: *Aventuri cu daruri*

Pag	Tema	Discipline	Competențe vizate	Dominante de conținut
Coperta 1	Bucurie la zăpadă	CLR	3.1; 3.3; 3.4	Citirea replicilor din baloane; recunoașterea semnelor iernii pe imagine; orientarea în spațiul grafic al copertei.
Coperta 2 (I)	Iarna prinsă-n calendar	AVAP	2.6	Realizarea unui proiect de Crăciun.
		CLR	3.1	Descifrarea unor instrucțiuni.
		MEM	3.1	Rezolvare de probleme prin observarea unor modele sau regularități în mediu.
		CLR	3.2	Lectura unui text informativ despre iarnă.
1	Jocuri cu fulgi de nea	CLR	3.2	Descifrarea unui text; raportarea personală la text.
		MEM	1.4; 1.5; 3.1; 2.2	Efectuarea de adunări și scăderi. Efectuarea de înmulțiri. Rezolvare de probleme de înmulțire. Evidențierea unor caracteristici simple ale formelor geometrice.
2	Prima aventură... cu aripi!	AVAP	2.3	Confecționarea unor fulgi de hârtie.
		DP	2.1	Protecția animalelor.
3	Ornamente cu gust!	CLR	3.2; 3.4; 4.2	Lectura de comprehensiune; căutarea unor cărți; consemnarea unor mesaje scurte.
		MEM	1.4; 1.5; 3.1	Efectuarea de adunări, scăderi, înmulțiri. Rezolvare de probleme.
		CLR	3.1	Descifrarea unor instrucțiuni.
4	Hercule – eroul salvator	AVAP	2.3	Realizarea unor decorațiuni de Crăciun.
		MEM	1.4; 1.5; 3.1; 4.1.	Efectuarea de adunări și scăderi. Efectuarea de înmulțiri. Rezolvare de probleme. Utilizarea operatorilor logici „și”, „sau”, „nu” în rezolvarea de probleme.
		CLR	3.1; 2.4	Ordonarea unor fragmente de text. Reprezentarea prin desen a conținutului unei povești; prezentarea orală a unui desen.
5	Mai multe despre Hercule!	AVAP	2.5	Utilizări ale decorațiunilor utilizate.
		MEM	5.1; 4.2	Optimizarea unor trasee. Succesiunea logică a unor evenimente.
		CLR	3.2; 4.1	Aprofundarea lecturii unui text prin revenirea și interpretarea acțiunii personajelor. Completarea unui tabel, a unei diagrame, a unei scheme.
6	Papagalii – aceste păsări deosebite	MEM	4.2	Diagrame logice (diagrame Venn).
		DP	2.1; 3.2	Exprimarea emoțiilor. Exprimarea unor intenții de învățare.
		CLR	3.2	Citirea unui text de informare. Extragerea informațiilor de detaliu.
7	Protejarea păsărilor iarna	MEM	1.4	Efectuarea de adunări și scăderi, mental.
		MEM	1.5	Efectuarea de înmulțiri.
		DP	3.2	Completarea diagramei „Știu, vreau să știu, am învățat cu ultima coloană”.
8	Fapt sau opinie?	MEM	3.1; 3.2	Consemnarea datelor observate într-un tabel. Construirea unui dispozitiv pentru hrănirea păsărilor.
		MEM	4.1; 4.2	Discriminare logică.
		MM	2.1	Ceata lui Pițigoi – Cântarea individuală.
9	A doua aventură – O pisicuță mai puțin obișnuită	CLR	3.4; 4.2; 3.1	Revenirea asupra unei lecturi pentru aprofundare. Completarea unui tabel. Descifrarea unor instrucțiuni.
		MEM	2.2	Observarea unor figuri geometrice obținute prin pliere.
		AVAP	2.4	Jucării de hârtie pentru bradul de Crăciun.
10	În pași de dans	CLR	3.2; 2.4; 4.2	Citirea în gând a unui text, extragerea de informații din text; oferirea unei explicații orale; scrierea unui mesaj.
		DP	2.1	Explorarea emoțiilor de bază.
		MEM	4.2; 2.2.	Luarea unor decizii în explorarea unor trasee. Dreptunghi, pătrat; observarea proprietăților.
11-12	Cutie pentru cadouri	MM	3.1, 3.2	Receptarea unui cântec și fredonarea acestuia. Inventarea unor pași de dans.
		AVAP	2.3; 2.5	Realizarea de rame. Jocuri cu ramele realizate.
		MEM	2.2	Realizarea unui cub pornind de la o desfășurată a sa. Proprietăți ale pătratului, cubului. Numărare de corpuri geometrice, percepție spațială.
13	În așteptarea moșului	AVAP	2.1; 2.3	Confecționarea unor produse.
		CLR	3.1	Descifrarea instrucțiunilor.
		MEM	1.3; 1.5; 3.1	Ordonare. Efectuare de înmulțiri. Descompunere în produs.
14-15	JOC: O stea în dar	AVAP	2.3	Realizarea unui portret al moșului din colaje.
		CLR	3.1	Descifrarea de instrucțiuni.
		CLR	1.1; 3.1; 3.3	Descifrarea și executarea unor instrucțiuni. Decodare de simboluri.
14-15	JOC: O stea în dar	MEM	1.4; 1.5; 2.1; 4.2	Numărare, calcul, orientare. Aplicarea unor strategii.
		DP	2.3	Comportamente adecvate jocului.

16	Tabla înmulțirii	MEM	1.4; 1.5; 2.1; 5.1; 3.1	Efectuare de înmulțiri. Descompunerea numerelor în produs. Localizarea/identificarea rezultatelor. Utilizarea unui tabel de date. Observarea unor regularități, completarea de șiruri.
17-18	Cine știe câștigă!	CLR	3.2	Aprofundarea textelor citite prin revenire și interpretare.
		MEM	1.4; 1.5; 3.1	Efectuarea de înmulțiri, adunări, scăderi. Descompunerea numerelor în produs. Rezolvare de probleme.
		AVAP	2.4	Decuparea cărților de joc.
19	A treia aventură – Un cățel de dar	CLR	3.2; 2.4; 4.2	Citire în gând și căutarea de informații de detaliu; exprimarea orală a unor păreri; redactarea unor mesaje scurte pentru un fluturaș.
		MEM	2.1; 2.2	Figuri geometrice, poziționare.
		DP	2.3	Relaționarea cu un prieten pentru rezolvarea unei probleme.
		AVAP	2.6	Realizarea unui fluturaș.
20	Câinii – aceste animale deosebite	CLR	3.2	Exprimarea unui punct de vedere; lectura unui text de informare.
		MEM	1.4; 4.2	Efectuarea de înmulțiri. Explicarea unor relații detectate în text.
21	A patra aventură – Moșul vine!	CLR	3.2	Lectura pentru comprehensiune a două tipuri de texte.
		MM	3.1	Colinde – intonare.
		MEM	1.5; 3.1	Rezolvare de probleme cu înmulțiri.
22	Clopoței pentru colindat	CLR	3.1	Descifrarea de instrucțiuni.
		AVAP	2.3; 2.4; 2.5	Confecționarea unor clopoței din materiale reciclate; decupare, îndoire, lipire, colorare și folosirea lor la colindat, ca ornament de brad, ca ornament în casă.
		MEM	1.5; 3.1	Rezolvare de probleme cu înmulțiri.
23	Brad – ornament	CLR	3.1	Descifrarea de instrucțiuni.
		MEM	1.5; 3.1	Rezolvare de probleme cu înmulțiri.
		AVAP	2.3; 2.4	Confecționarea unui brăduț; decupare, îndoire, lipire.
24	Crăiasa Zăpezii	CLR	1.4; 1.2; 2.4	Urmărirea unui desen animat; extragerea unor informații din povestea audiată; exprimarea unor păreri.
		AVAP	2.2	Desenarea palatului Crăieșei.
25	Casa de gheață	CLR	3.2; 4.2	Lectura unui text de informare despre viața la pol. SINELG în descifrarea textului. Completarea unui tabel.
		MEM	4.2; 5.1	Explicarea unor consecințe evidențiate din lectură. Organizarea unor informații în tabel.
26	Jocuri matematice de sezon	MEM	1.5; 3.1; 2.2; 4.2; 5.1	Rezolvarea de probleme cu înmulțiri. Corpuri geometrice. Obținerea unor consecințe logice. Organizarea unor date în tabel, prelucrarea lor.
27	O concluzie de învățare!	DP	3.2	Autoevaluare și metacogniție.
		CLR	3.4; 4.2	Prezentarea cărții preferate; completarea unei fișe.
28-29	Sinopsis			
Coperta 4	Jucărie muzicală – zuruitoare	CLR	3.1; 3.2	Citirea unor instrucțiuni. Lectura imaginii
		MM	3.3	Confecționarea unei jucării muzicale. Alegerea unor cântece potrivite pentru a fi acompaniate cu zuruitoarea.
			3.4	Cântarea cu acompaniament cu jucării muzicale realizate de copii.
		AVAP	2.3	Tehnici simple: decupare, îndoire, lipire. Materiale ușor de prelucrat – carton, elastic.
			2.6	Activități integrate – elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică.

Desene: Anita Ionescu
 Redactor: Adina Mareș
 Tehnoredactor: Dragoș Nicu
 Copertă: Florin Paraschiv

© 2014 Editura Sigma

Toate drepturile asupra prezentei ediții aparțin Editurii SIGMA.
 Nicio parte a acestei lucrări nu poate fi reprodusă fără acordul scris al Editurii SIGMA.

ISBN 978-973-649-997-5; ISBN 978-606-727-031-0

Editura SIGMA

Sediul central: Str. G-ral Berthelot nr. 38, sector 1,
 București, cod 010169

Tel. / fax: 021-313. 96. 42; 021-315. 39. 43; 021-315. 39. 70

e-mail: office@editurasigma.ro;

web: www.editurasigma.ro

Distribuție: Tel. / fax: 021-243.42.40; 021-243.40.52;
 021-243.40.35; e-mail: comenzi@editurasigma.ro

*Planificarea calendaristică,
 Proiectul unității de învățare
 și Recomandări privind utilizarea caietului în clasă
 pot fi descărcate de pe site-ul Editurii Sigma.*