

Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/19.03.2013

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

**Programa școlară
pentru**

ARTE VIZUALE ȘI ABILITĂȚI PRACTICE

Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a

Aprobată prin ordin al ministrului
Nr. 3418/19.03.2013

București, 2013

Notă de prezentare

Programa disciplinei **Arte vizuale și abilități practice** este elaborată potrivit unui nou **model de proiectare curriculară, centrat pe competențe**. Orientarea demersului didactic pornind de la **competențe** pune accentul pe dezvoltarea gândirii și pe extinderea posibilităților de comunicare interumană prin imagine, folosind trăirea artistică și contribuind astfel la conturarea profilului de formare al absolventului de învățământ primar.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice.

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale vizate la nivelul disciplinei **Arte vizuale și abilități practice** jalonează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului pentru întregul ciclu primar.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora și se formează pe durata unui an școlar.

Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse **exemple de activități de învățare** care valorifică experiența concretă a elevului, integrând strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate. Exemplele de activități au doar valoare orientativă. Pentru formarea competenței specifice, profesorul este cel care își alege și proiectează activitățile de învățare în funcție de specificul disciplinei, de particularitățile de vârstă ale elevilor și de interesele fiecărui copil, de mijloacele și materialele pe care le are la dispoziție. Toate acestea presupun personalizarea demersului didactic, prin implicarea activă și creativă a profesorului.

Conținuturile învățării se constituie din inventarul achizițiilor necesare elevului pentru familiarizarea cu elemente de bază ale celor două domenii integrate. Astfel, ele sunt grupate pe următoarele domenii:

- Desen
- Pictură
- Modelaj
- Textile și hârtie
- Construcții
- Foto-video

Sugestiile metodologice includ elemente de proiectare a activității didactice, precum și elemente de evaluare continuă.

Includerea clasei pregătitoare în învățământul general și obligatoriu implică o perspectivă nuanțată a curriculumului la acest nivel de vârstă. Este necesară o abordare specifică educației timpurii, bazată în esență pe *stimularea învățării prin joc*, pe *individualizarea învățării*, pe *trezirea curiozității* copilului și pe *dezvoltarea încrederii* în sine.

Disciplina **Arte vizuale și abilități practice** are un caracter de noutate în raport cu disciplinele studiate până în prezent în învățământul primar, fiind o disciplină integrată, situată la intersecția ariilor curriculare **Arte și Tehnologii**. În Planul-cadru de învățământ, disciplina **Arte vizuale și abilități practice** are alocate 2 ore pe săptămână clasa pregătitoare, clasele I, a II-a, a III-a și 1 oră pe săptămână la clasa a IV-a.

Principalele motive care au determinat abordarea integrată a *artelor vizuale și a abilităților practice* în cadrul aceleiași discipline de studiu sunt următoarele:

- Domeniul artelor vizuale acoperă: pictură, desen, grafică, artă decorativă (tapiserie, scenografie, ceramică, vestimentație, design, arta bijuteriilor etc.), fotografie artistică, arta tiparului, sculptură, arhitectură, artă monumentală, artele spectacolului etc. Toate acestea sunt prezente în cotidian și omul contemporan se raportează la ele. Abordarea doar a artelor plastice limitează sfera preocupărilor și intereselor copiilor. În secolul pe care îl traversăm, aceștia sunt expuși unei multitudini de informații și influențe, cele mai

multe venind pe cale vizuală. Cu cât se realizează mai devreme explorarea în adâncime a unor concepte-cheie specifice limbajului vizual, cu atât sunt șanse mai mari ca elevii să facă alegeri pertinente și corecte.

- Mutarea accentului de pe însușirea diverselor tehnici și dezvoltarea unor abilități practice, pe formarea caracterului. Reprezentanții Școlii Active considerau că practicarea îndelungată a lucrărilor manuale este o adevărată școală de cultură morală, întrucât realizarea manuală a unor produse presupune combinarea armonioasă de priceperi și deprinderi, responsabilitate și inteligență.
- Expunerea copilului la o mare varietate de domenii artistice și culturale, precum și îmbinarea acestora cu experiența concretă a realizării unor produse, au drept consecință creșterea sensibilității pentru frumos, sporirea îndemnării și încrederii în variate posibilități de exprimare a sinelui, consolidând respectul pentru valori, tradiții și semeni.
- Activitățile de învățare propuse pentru fiecare domeniu al acestei discipline integrate ajută la dezvoltarea mușchilor mici ai mâinii, având implicații importante în formarea deprinderilor corecte de scris și de executare a diverselor tehnici specifice artelor vizuale.
- Integrarea acestor domenii ajută la înțelegerea concomitentă a două realități esențiale pentru dezvoltarea la elevi a spiritului estetic și practic: utilitatea produsului artistic și valoarea estetică a lucrurilor utile.

Studiul disciplinei **Arte vizuale și abilități practice** urmărește dezvoltarea progresivă a competențelor specifice, prin valorificarea experiențelor de învățare ale elevilor și prin accentuarea dimensiunilor afectiv-atitude și acționale ale formării personalității acestora.

Competențe generale

- 1. Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare**
- 2. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse**

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>1.1. Sesizarea semnificației unui mesaj vizual simplu, exprimat prin desen/ pictură/ modelaj/ colaj/ film/ desen animat, care reflectă un context familiar</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea de răspunsuri la întrebări simple - formularea de răspunsuri ce presupun alegere duală/ multiplă: „În desen este câțelul tău sau pisica ta?” - povestirea unui eveniment sau a unui lanț scurt de evenimente personale, cu ajutorul desenului, picturii, modelajului, colajului etc. - identificarea unor momente din activitatea zilnică, când se prezintă imagini corespunzătoare - punerea în corespondență a desenelor, picturilor, modelajului, colajului cu mesaje orale indicate 	<p>1.1. Sesizarea elementelor de detaliu ale unui mesaj vizual simplu, exprimat printr-o varietate de forme artistice</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea de răspunsuri la întrebări despre elemente de detaliu dintr-un desen, dintr-o pictură, dintr-un modelaj, colaj sau film de desene animate - formularea de răspunsuri orale și/sau scrise în jocuri de tipul "De două ori cinci" – Exemplu: „Numește/scrie cinci lucruri pe care le observi în reproducerea Pomi înfloriți a lui I. Andreescu..... Privește din nou și închipuie-ți că ești în livadă, alături de pictor. Numește/ scrie alte cinci lucruri pe care le observi.” - identificarea dintr-o suită de imagini a aceleia care conține un detaliu dat - jocuri tip puzzle sau loto cu imagini/fotografii - rezolvarea de jocuri pe teme diverse, de tipul Găsește diferențele/ intrusul; Ghicește ce s-a schimbat etc. - observarea diferențelor dintre formele plane și cele spațiale (aceeași temă în pictură versus sculptură, colaje, felicitări bidimensionale și tridimensionale etc.) - numirea materialelor, instrumentelor și tehnicilor utilizate 	<p>1.1. Sesizarea diferenței dintre informația practică transmisă prin limbaj vizual și mesajul artistic</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea de enunțuri despre posibile trăiri exprimate de autori în picturi/desene/fotografii artistice/sculptură etc. - participarea la discuții despre mesaje exprimate în diferite momente din filme pentru copii/ filme de desene animate - jocuri comparative între mesaje practice transmise prin limbaj vizual și mesaje artistice – Exemplu: anunțul de la metrou, compus din imagine și text: Nu vă sprijiniți de uși și Ciobănaș cu câine al lui N. Grigorescu sau culoarea roșie de la semafor și Macii lui Ș. Luchian - sesizarea efectelor sugestive ale unei culori folosite într-o reproducere, prin comparația cu zone alăturate, colorate diferit
<p>1.2. Identificarea liniei, a punctului, a culorii și a formei în ipostaze familiare, în spațiu înconjurător</p> <ul style="list-style-type: none"> - precizarea culorilor obiectelor personale - realizarea de grafice cu postituri sau bucățele de 	<p>1.2. Identificarea liniei, a punctului, a culorii și a formei în contexte cunoscute</p> <ul style="list-style-type: none"> - participarea la jocuri de tipul Săculețul fermecat (elevii introduc mâna într-un săculeț cu obiecte, le pipăie și recunosc obiectul doar după formă) 	<p>1.2. Identificarea semnificației liniei, punctului, culorii și formei în opere de artă</p> <ul style="list-style-type: none"> - participarea la jocuri de identificare a semnificației liniilor frânte/ curbe/orizontale/verticale în desene - participarea la jocuri de identificare a semnificației

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p><i>hârtie colorată, în care să surprindă: „Culoarea preferată”, „Culorile preferate ale membrilor familiei (frați, surori, mama, tata, bunicul, bunica etc.)”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - recunoașterea diferitelor tipuri de linii și puncte întâlnite în mediul familiar - jocuri de recunoaștere, descoperire, sortare, diferențiere etc. - Exemple: joc de tipul „Săculețul fermecat” (copiii introduc mâna într-un săculeț cu obiecte, le pipăie și recunosc obiectul doar după formă); joc de tipul „Obiectul surpriză” (ghicirea obiectului după caracteristici aflate prin întrebări; fiecare elev va aduce pe rând, de acasă un obiect cu semnificație personală, o jucărie etc.); jocuri pe teme diverse, de tipul Găsește diferențele/ intrusul; Ghicește ce s-a schimbat etc.; jocuri de jocuri de sortare după formă, culoare, valoare estetică, utilitate etc. - marcarea elementelor unei mulțimi după formă, culoare, textură, claritate etc. - Exemple: „Marchează obiectele roșii”, „Marchează fotografiile clare”, „Alege materialele netede”, „Marchează obiectele rotunde” ; - gruparea produselor în funcție de materialele din care au fost confecționate - Exemplu: jocuri de tip puzzle, Loto - descrierea materialelor folosind drept criteriu proprietățile lor 	<ul style="list-style-type: none"> - participarea la jocuri de asociere formă și/sau culoare-obiect - jocuri de tip Obiectul surpriză (ghicirea obiectului după caracteristici aflate prin întrebări; fiecare elev va aduce, pe rând, de acasă, un obiect cu semnificație personală, o jucărie etc.) - observarea diferențelor dintre formele plane și cele spațiale (aceeași temă în pictură versus sculptură, colaje, felicitări bidimensionale și tridimensionale etc.) 	<p><i>punctului în funcție de domeniul în care este utilizat (pictură, grafică, sculptură etc.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea efectului spațial al punctului, în funcție de mărimea, distanța sau luminozitatea acestuia - identificarea semnificației culorilor folosite în reproduceri/ desene - compararea metaforică a culorilor, formelor, materialelor, perspectivelor în funcție de trăirea proprie - Exemplu: Copilul poate vedea unele culori reci ca apa, unele forme rele pentru că sunt ascuțite, unele obiecte mai mari pentru că sunt mai importante etc.
<p>1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea mediului înconjurător pentru a identifica forme, culori, materiale, obiecte artistice Exemplu: Joc „Cine observă ceva... (roșu, rotund, neted, frumos etc.)” - expunerea, observarea și analizarea unor lucrări 	<p>1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea mediului cultural-artistice pentru a identifica forme, culori, materiale, tehnici, obiecte artistice; discutarea mesajului și a impresiilor Exemple: vizionarea unui film artistic, analiza unor albume foto; răsfoirea unor albume de artă; 	<p>1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual</p> <ul style="list-style-type: none"> - analiza liberă și personală a mesajului unei realizări artistice (exemplu: „Vă recomand... filmul, expoziția etc., deoarece...”) - discuții în care se explică preferințele artistice ale fiecăruia

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p><i>artistice și meșteșugărești, pentru a stimula curiozitatea copiilor (ce reprezintă, cine le-a realizat, când, cum, în ce scop?)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>exerciții de identificare a valorilor estetice și etice din mediul înconjurător (mediul natural, social, construit, cultural, religios)</i> - <i>expunerea, observarea și analizarea unor lucrări valoroase ale culturii românești tradiționale și contemporane, precum și ale culturii universale, redată pe suport electronic sau în albume</i> - <i>vizionarea unor expoziții de artă, ateliere meșteșugărești, filme documentare</i> - <i>joc: Mie îmi place să ... (pictez, modelez, cos, desenez, construiesc), pentru că...</i> - <i>participarea cu lucrări proprii la diverse expoziții organizate în mediul școlar sau extrașcolar</i> - <i>observarea modului diferit de ilustrare a aceluiași subiect – Exemplu: „Autoportret” – prin desen, pictură, modelaj, colaj etc.</i> - <i>vizionarea unor fragmente din filme de desene animate, cu caracter educativ și formularea de răspunsuri simple la întrebări legate de mesaj</i> - <i>vizionarea de spectacole de teatru și teatru de păpuși, adecvate vârstei</i> - <i>participarea la ateliere de lucru comune părinți-copii, în care se demonstrează îndeletniciri casnice actuale: amenajarea unei mesei festive, ornarea platourilor, aranjamente florale, ornamente de iarnă, împodobirea bradului etc.</i> 	<p><i>vizită la muzee de artă; participare la expoziții, analiza unor obiecte de cult și de port popular etc.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>identificarea elementelor cu valoare estetică în diferite reproduceri de artă, în fotografii, filme, costume, construcții etc.</i> - <i>realizarea unor lucrări individuale și colective (grup de elevi, grup de elevi și părinții)</i> - <i>realizarea de scurte descrieri ale formelor obiectelor din mediul cunoscut</i> - <i>identificarea diferitelor forme pe reproduceri de artă, în fotografii sau în sculpturi</i> - <i>participarea la expoziții cu caracter artistic organizate în comunitate</i> - <i>vizionarea unor fragmente din filme de desene animate, cu caracter educativ și formularea de răspunsuri la întrebări legate de mesaj</i> - <i>vizionarea de spectacole de teatru și teatru de păpuși, adecvate vârstei</i> - <i>participarea la ateliere de lucru comune părinți-copii, în care se confecționează obiecte utile și estetice pentru diferite sărbători</i> - <i>jocuri de rol: Primesc oaspeți, Este ziua mea, Este ziua ta etc.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>observarea și analizarea unor lucrări de artă tradițională și modernă românească și identificarea mijloacelor de expresie folosite</i> - <i>audierea de povestiri sau vizionarea de documentare despre artiști români din domenii diferite</i> - <i>răsfoirea de albume de artă</i> - <i>participarea la proiecte având ca temă viața și opera unor artiști români consacrați</i> - <i>participarea la întâlniri cu artiști/ meșteșugari locali</i>

2. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>2.1. Observarea unor caracteristici simple ale materialelor întâlnite în mediul familiar</p> <ul style="list-style-type: none"> - exprimarea de mesaje orale simple despre: textura, culoarea, dimensiunea, forma, grosimea și utilitatea unor obiecte, strânse într-o colecție sau la Colțul de Artă amenajat special în clasă - gruparea materialelor după criterii date – Exemplu: jocul „Cenușăreasa”: „Ajut-o pe Cenușăreasa să pună în coșulețe diferite, materiale de același fel; Grupează materialele care pot fi tăiate cu foarfecele; Grupează materialele roșii; Grupează materialele care se pot rupe, care sunt transparente” etc. - enumerarea unor caracteristici observabile ale materialelor și instrumentelor întâlnite în mediul familiar – Exemplu: jocul „Eu spun ceva, tu spui altceva” despre creioanele tale, uniforma ta, penarul tău etc. - sortarea materialelor de lucru și a instrumentelor în funcție de proprietăți/utilizări etc.; depozitarea în spații special amenajate și etichetarea lor – Exemplu: „Borcanul cu pietricele”, „Găletușa cu scoici”, „Coșulețul cu fire”, „Cutia cu ghinde” etc. 	<p>2.1. Identificarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor întâlnite în mediul cunoscut</p> <ul style="list-style-type: none"> - descrierea materialelor folosind drept criteriu proprietățile lor - identificarea materialelor cu care au fost confecționate diferite produse - gruparea produselor în funcție de materialele din care au fost confecționate - familiarizarea cu modul în care iau naștere obiectele din jurul nostru: Povestea hârtiei, Povestea unui nasture, Povestea unui caiet etc. - organizarea de interviuri în perechi: Ce se poate face cu...? La ce este util....? etc. - compararea obiectelor în funcție de culoare, formă, textură, claritate etc. - Exemplu: dintre două obiecte care are culoarea mai intensă, forma mai evidentă, care e mai moale, care are conturul mai clar etc. - identificarea mai multor texturi, a formelor în mișcare, a formelor ce au suferit deformări minore etc. - gruparea unor instrumente și materiale în funcție de domeniu (aceasta folosește la desen, pictură, modelaj, construcții, confecții, foto-video) 	<p>2.1. Explorarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor în diverse contexte</p> <ul style="list-style-type: none"> - selectarea materialelor de lucru, în funcție de scopul propus - uscare și presare de plante în vederea folosirii lor în confecționarea de colaje, tablouri, felicitări - crearea unui dicționar cu definiții simple ale materialelor, bazate pe caracteristicile lor observate de copii în diverse contexte - realizarea de jurnale cu dublă intrare: jurnalul unei frunze, al unei crenguțe înflorite etc., pornind de la texte literare studiate - realizarea de grile de observații despre materiale aflate în stări diferite (frunză verde, uscată, presată etc.) - exersarea modului de îngrijire / păstrare a instrumentelor și materialelor de lucru - compararea diferitelor tehnici de lucru - Exemplu: Joc „Ce se întâmplă dacă fac așa...” (copiii sunt încurajați să experimenteze diferite tehnici și să observe ce au descoperit)
<p>2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale, în aplicații simple, specifice artelor vizuale</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de aplicații ce au la bază inițiative spontane, atunci când li se pun la dispoziție materiale și instrumente diverse, într-un mini-atelier amenajat în sala de clasă sau în Colțul de Artă - realizarea unor compoziții, individual/în perechi/în grup, folosind culori la alegere și tehnici improvizate – Exemplu: stropire, suflare, 	<p>2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și formei</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de aplicații în oglindă: Chipul meu atunci când sunt fericit/Chipul meu atunci când sunt trist; Cum mă simt într-o zi ploioasă/Cum mă simt într-o zi senină - realizarea de benzi desenate prin care să redea etapele unei întâmplări trăite - participarea la lucrări colective – Exemplu: „Mai multe mâini, un singur portret” etc. 	<p>2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și formei</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de aplicații în oglindă: Chipul meu atunci când sunt fericit/Chipul meu atunci când sunt trist; Cum mă simt într-o zi ploioasă/ Cum mă simt într-o zi senină - participarea la lucrări colective – Exemplu: „Mai multe mâini, un singur portret” etc. - exerciții de autoanaliză a propriilor creații (motivarea alegerii subiectului, timpul alocat,

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>ștampilare, tragere și zgâriere, amprentare cu frunze, fructe, legume, obținerea formelor spontane prin presarea hârtiei, dactilopictură, modelaj, decolorare cu pic etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - folosirea liniei cu scop de contur și cu scop decorativ în aplicații/compoziții liber alese - explorarea modalităților de exprimare a ideilor și sentimentelor prin mijloacele artei vizuale și ale tehnologiei- Exemple: Pictez o imagine dintr-un vis, Desenez ce-mi doresc, Autoportretul, Am o idee de construcție, de joc etc.; Mă desenez pe mine când sunt plictisit, construiesc o casă pe care mi-o doresc, pictez școala, modelez supărarea etc. - realizarea unor cadouri, felicitări pentru cei dragi și explicarea alegerilor făcute (exemplu: Decorez un globuleț pentru prietenul meu deoarece...) 	<ul style="list-style-type: none"> - explicarea semnificațiilor propriilor lucrări/creații - realizarea unor compoziții, individual/în perechi/în grup, folosind tehnici variate – Exemplu: stropire, suflare, ștampilare, tragere și zgâriere, amprentare cu frunze, fructe, legume, obținerea formelor spontane prin presarea hârtiei, dactilopictură, modelaj, decolorare cu pic etc. - folosirea liniei cu scop de contur și cu scop decorativ în aplicații/compoziții liber alese - realizarea unor cadouri, felicitări pentru ocazii speciale și explicarea alegerilor făcute 	<p>mijloacele și tehnicile utilizate, sentimente) Exemplu: „Am confecționat păpușa pe care mi-o doream. Am realizat-o din cârpă. Vreau să mă joc cu ea/ Vreau să o dăruiesc... etc.”)</p>
<p>2.3. Realizarea de aplicații/compoziții/obiecte/construcții simple, pe baza interesului direct</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de construcții libere, spontane, atunci când li se pun la dispoziție materiale și instrumente diverse, într-un miniatelier amenajat în sala de clasă sau în Colțul de Artă - utilizarea unor tehnici simple de îndoire, pliere, înșirare, răsucire, lipire, rupere, tăiere, decupare după contur, modelaj, în funcție de nevoile/opțiunile copiilor - confecționarea de jocuri și jucării simple – Exemplu: „Morișca”, „Bărcuța”, „Cubul”, „Puzzle”, „Cărți de joc”, „Loto cu imagini” 	<p>2.3. Realizarea de obiecte/construcții/folosind materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de colaje bidimensionale și tridimensionale din hârtie de diferite tipuri - utilizarea unor tehnici accesibile de decupare după contur, rularea hârtiei, origami, modelaj etc., în funcție de nevoile/opțiunile copiilor - confecționarea de jocuri și jucării din diverse materiale, prin tehnici accesibile – Exemplu: „Omida”, „Albina”, „Țintar”, „Puzzle”, „Cărți de joc” etc. - confecționarea de păpuși pe băț sau pe mână precum și decoruri simple pentru o minipiesă de teatru de păpuși - realizarea de picturi pe folie de plastic pentru decoruri utile în serbări 	<p>2.3. Realizarea de produse utile și/sau estetice combinând materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizare de felicitări, invitații la zile de naștere sau onomastică, obiecte de design pentru sala de clasă, holurile școlii, camera proprie etc. - realizare de jocuri, jucării sau obiecte utile în viața de școlar - realizare de machete simple etc.
<p>2.4. Transformarea unui material prin tehnici</p>	<p>2.4. Transformarea unui material folosind o</p>	<p>2.4. Transformarea unui material prin tehnici</p>

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizarea corectă a instrumentelor de lucru: copilul ține corect creionul, pensula, aparatul foto etc. Exemplu: Joc: „Eu sunt profesorul de ... fotografie, pictură, modelaj etc.” (fiecare copil e „profesor” într-un domeniu, iar copiii învață, pe rând, unii de la alții) - exersarea mușchilor mici ai mâinii prin operații de frământare, coasere, înșirare, împletire etc. - exersarea modului de îngrijire / păstrare a instrumentelor și materialelor de lucru - mototolirea, ruperea și tăierea hârtiei cu texturi diferite; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - modelarea plastilinei, a lutului etc.; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - tăierea firelor și a materialului textil; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - înșirarea mărgelilor; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - lipirea diverselor materiale pe suporturi diferite; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - identificarea unei operații simple la care a fost supus un material, prin comparare cu starea inițială a acestuia – Exemplu: jocul „Spune ce observi” (hârtie-hârtie ruptă, hârtie-hârtie tăiată, hârtie mototolită, hârtie îndoită, hârtie lipită; fire lungi-fire scurte etc.) - jocuri de rol: „La croitorie”, „La cizmărie”, „La brutărie” - confecționarea de obiecte prin tehnici simple: „Rochița păpușii”, „Pălăria”, „Cizmulita”, „Batista” etc. 	<p>tehnică simplă</p> <ul style="list-style-type: none"> - vizionarea de scurte documentare despre obiectele familiare, având ca subiect „Cum se fabrică?” - vizite la fabrica de mobilă, la moară, la covrigărie - folosirea aparatului de tocat hârtia pentru a obține fâșii de hârtie ce pot fi rulate prin tehnica Quilling și transformate în podoabe sau obiecte de decor - transformarea resturilor textile în podoabe sau obiecte de decor prin diferite tehnici: tăiere în fâșii, împletire etc. - participarea la jocuri de rol: „La croitorie”, „La cizmărie”, „La brutărie” - exersarea utilizării corecte a instrumentelor de lucru: creionul, pensula, foarfeca, aparatul foto, camera video, acul etc.(copilul este ajutat să-și formeze deprinderi corecte) - exersarea modului de îngrijire / păstrare a instrumentelor și materialelor de lucru - exersarea mușchilor mici ai mâinii prin operații de frământare, coasere, înșirare, împletire, caligrafie cu degetul pe tabletă etc. 	<p>variate</p> <ul style="list-style-type: none"> - vizionarea de scurte documentare despre obiectele din mediul cunoscut, având ca subiect „Cum se fabrică?” - vizite la obiective din zonă în care se prelucurează materia primă - folosirea aparatului de tocat hârtia pentru a obține fâșii de hârtie ce pot fi rulate prin tehnica Quilling și transformate în podoabe sau obiecte de decor - transformarea resturilor textile în podoabe sau obiecte de decor prin diferite tehnici: tăiere în fâșii, împletire etc.

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>2.5. Exprimarea utilității obiectelor realizate prin efort propriu</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea de întrebări și răspunsuri la întrebări despre utilitatea și aspectul obiectelor întâlnite în mediul familiar – Exemplu: „Ajut-o pe Furni să înțeleagă de ce avem nevoie de șireturi? De ce avem nevoie de fular și căciulă iarna? De ce avem nevoie de suporturi pentru creioane?” etc. - decorarea sălii de clasă cu obiectele realizate prin efort propriu; - participarea cu obiectele realizate prin efort propriu la expoziții și târguri organizate în școală și în comunitate cu diferite ocazii: „Zilele școlii, Zilele orașului/comunei/satului”, „Mărțișor”, „Paști”, „Crăciun” 	<p>2.5. Explorarea de utilizări în contexte variate a obiectelor/ lucrărilor realizate prin efort propriu</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de miniscenete în care se utilizează obiecte realizate individual sau în grup - participarea la jocuri de rol cu jucării și obiecte confecționate - participarea la expoziții cu vânzare sau târguri organizate în școală sau în comunitate, cu prilejul diferitelor sărbători 	<p>2.5. Explorarea de utilizări în contexte utile și sau estetice a obiectelor/ lucrărilor realizate prin efort propriu</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea unor dorințe/ nevoi simple, care pot fi îndeplinite prin realizarea de obiecte/lucrări utile și sau estetice - identificarea a cel puțin două soluții pentru a îndeplini o dorință - participarea la conversații despre posibile utilizări ale produselor realizate individual sau în grup - discuții pentru acordarea de semnificații neuzuale unor obiecte uzuale și de semnificații uzuale unor obiecte artistice; remarcarea neconcordanțelor și inovarea
<p>2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică – Exemplu: ilustrarea unei povești cunoscute prin desen sau prin cântec, ilustrarea mișcării sugerate într-un tablou etc. - realizarea de scurte dramatizări (fragmente din povești) cu ajutorul păpușilor pe băț, pe deget sau pe mână - realizarea unor decoruri pentru diverse evenimente din viața școlii - punerea în scenă a serbărilor tematice specifice anotimpurilor 	<p>2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de lucrări în care se asociază elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică – Exemplu: ilustrarea versurilor unui cântec prin desen etc. - realizarea de scurte dramatizări (fragmente din povești) prin teatru de umbre - realizarea unor decoruri pentru diverse evenimente din viața școlii - punerea în scenă a serbărilor tematice legate de viața comunității 	<p>2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de machete, colaje, desene, pentru a ilustra o scenă dintr-o poveste – Exemplu: căsuțele celor trei purceluși, fasolea fermecată din „Jack și vrejul de fasole” etc. - inventarea unui ritm sau a unei melodii pentru o scenă dintr-o poveste - mimarea unui personaj de poveste/desen animat - confecționarea unui costum din materiale reciclate, care să se potrivească unui personaj îndrăgit

CONȚINUTURI

Domenii	CP	CLASA I	CLASA a II-a
Desen	Materiale și instrumente hârtie, diverse obiecte creion grafit, creioane colorate (opțional: PC, tabletă)	Materiale și instrumente hârtie liniată și neliniată, diverse obiecte creion grafit, creioane colorate, creioane cerate, peniță, radieră (opțional: PC, tabletă)	Materiale și instrumente hârtie liniată și neliniată, diverse obiecte creion grafit, creioane colorate, creioane cerate, peniță, radieră (opțional: PC, tabletă)
	Tehnici de lucru Linie modulată, repetiție	Tehnici de lucru hașurare, linie modulată, repetiție, caligrafie	Tehnici de lucru hașurare, linie modulată, repetiție, caligrafie, stilizare, gravură
	Elemente de limbaj plastic linia, punctul, forma (fără terminologie)	Elemente de limbaj plastic linia, punctul, forme regulate și neregulate (fără terminologie)	Elemente de limbaj plastic linia, punctul, forme regulate și neregulate
	Sugestii de creații/ produse ale activității desen liber, decorații simple	Sugestii de creații/ produse ale activității desen liber, decorații (ce pregătesc scrisul), decorații simple	Sugestii de creații/ produse ale activității desen liber, decorații
Pictură	Materiale și instrumente acuarele, tempera, hârtie, hârtie colorată, burete pensulă, deget, ștampilă, creioane colorate, PC, tabletă	Materiale și instrumente acuarele, tușuri, guașe, tempera, hârtie, folie de plastic, hârtie colorată, cretă, pigmenti, burete pensulă, deget, ștampilă, creioane colorate, PC, tabletă	Materiale și instrumente acuarele, tușuri, guașe, tempera, acrilice, ulei, hârtie, hârtie colorată, pânză, sticlă, lemn, ceramică, cretă, pigmenti, burete pensulă, deget, ștampilă, creioane colorate, PC, tabletă
	Tehnici de lucru pensulație, colaj, amprentare, ștampilare, tamponare, pulverizare	Tehnici de lucru pensulație, colaj, amprentare, ștampilare, tamponare, pulverizare	Tehnici de lucru pensulație, colaj, amprentare, ștampilare, tamponare, pulverizare
	Elemente de limbaj plastic pata	Elemente de limbaj plastic pata	Elemente de limbaj plastic pata plată, pata vibrată
	Sugestii de creații/ produse ale activității compoziții	Sugestii de creații/ produse ale activității compoziții	Sugestii de creații/ produse ale activității compoziții
Confecții și jucării	Materiale și instrumente hârtie, materiale textile, folii de plastic, ac, foarfece, ramă de țesut, cretă, materiale din natură (frunze/petale uscate, ghinde)	Materiale și instrumente hârtie, materiale textile, folii de plastic, ac, foarfece, ramă de țesut, cretă, tipar, materiale din natură (frunze/petale uscate, ghinde, fructe, legume)	Materiale și instrumente hârtie, materiale textile, folii de plastic, ac, foarfece, croșetă, ramă de țesut, cretă, tipar, materiale din natură (frunze/petale uscate, ghinde, castane, fructe, legume)

	Tehnici de lucru origami, tangram, croit, cusut	Tehnici de lucru origami, tangram, croit, cusut (cusutul nasturelui, cusutul înaintea și în urma acului), țesut cu benzi de hârtie/fire	Tehnici de lucru origami, tangram, croit, cusut (puncte de coasere), țesut cu benzi de hârtie/fire
	Elemente de limbaj plastic punct, linie, nod, formă	Elemente de limbaj plastic punct, linie, nod, pată, formă, volum	Elemente de limbaj plastic punct, linie, nod, pată, formă, volum
	Sugestii de creații/ produse ale activității Obiecte decorative și de îmbrăcăminte pentru păpuși	Sugestii de creații/ produse ale activității Obiecte decorative și de îmbrăcăminte pentru păpuși	Sugestii de creații/ produse ale activității Obiecte decorative și de îmbrăcăminte pentru păpuși
Modelaj	Materiale și instrumente plastilină	Materiale și instrumente plastilină	Materiale și instrumente plastilină, cocă
	presare, modelare liberă	presare, modelare liberă	presare, modelare liberă, incizie, armături, gravură
	Elemente de limbaj plastic formă	Elemente de limbaj plastic formă, volum	Elemente de limbaj plastic formă, volum (gol/ plin)
	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, figurine etc.	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, figurine etc.	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, figurine etc.
Colaj	Materiale și instrumente foarfece, lipici fire, mărgel, cuburi, hârtie, diferite obiecte	Materiale și instrumente foarfece, lipici fire, mărgel, cuburi, hârtie, diferite obiecte	Materiale și instrumente foarfece, lipici fire, mărgel, cuburi, hârtie, diferite obiecte
	Tehnici de lucru mototolire, rupere, tăiere, decupare după contur, îndoire, răsucire, lipire	Tehnici de lucru mototolire, rupere, tăiere, decupare după contur, îndoire, împletire	Tehnici de lucru îndoirea, împletirea, origami, tangram
	Elemente de limbaj plastic formă, volum	Elemente de limbaj plastic formă, volum (gol/ plin)	Elemente de limbaj plastic formă, volum (gol/ plin)
	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, bijuterii, spații, jucării, instalații, figurine etc.	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, bijuterii, spații, jucării, instalații, figurine etc.	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, bijuterii, spații, jucării, instalații, figurine etc.
Foto-film	Materiale și instrumente aparate de redare și înregistrare (telefon, aparate foto, PC, tabletă) filme, fotografii	Materiale și instrumente aparate de redare și înregistrare (telefon, aparate foto, PC, tabletă) filme, fotografii	Materiale și instrumente aparate de redare și înregistrare (telefon, aparate foto, PC, tabletă) filme, fotografii
	Sugestii de creații/ produse ale activității vizionarea unor filme și fotografii; realizarea unor fotografii	Sugestii de creații/ produse ale activității vizionarea unor filme și fotografii; realizarea unor fotografii și filme scurte, neprelucrate tehnic	Sugestii de creații/ produse ale activității vizionarea unor filme și fotografii; realizarea unor fotografii și filme scurte, neprelucrate tehnic

SUGESTII METODOLOGICE

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei școlare pentru proiectarea și derularea la clasă a activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul disciplinei **Arte vizuale și abilități practice**.

Cadrul didactic va urmări sistematic realizarea de conexiuni între toate disciplinele prevăzute în schema orară a clasei respective, creând contexte semnificative de învățare pentru viața reală. Astfel, disciplina **Artele vizuale și abilitățile practice** poate sprijini consistent **achiziționarea scrisului**, prin dezvoltarea mușchilor mici ai mâinii și coordonarea mână-ochi, prin exercițiile de caligrafie și gravură, prin liniatura etaminei. Această disciplină poate sprijini și **Matematica**, prin deprinderea de sesizare a formelor și volumului diverselor obiecte; poate fi utilă disciplinei **Dezvoltare personală** prin exersarea exprimării în contexte variate, prin sensibilizarea în fața frumosului și a obiectelor cu valoare artistică, prin exersarea cunoașterii de sine și a celorlalți, din mediul apropiat. Astfel, copilul va învăța, prin metode adecvate vârstei, ceea ce îi este necesar pentru dezvoltarea sa armonioasă în această etapă și pentru a face față cu succes cerințelor școlare.

Strategii didactice

Programa permite o **abordare didactică flexibilă**, care lasă loc adaptării la particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor, din perspectiva opțiunilor metodologice ale fiecărui profesor.

În abordarea integrată a acestei discipline, se recomandă utilizarea unor strategii didactice prin care se încurajează inițiativa și libertatea de exprimare prin limbaj vizual. La această vârstă este foarte important accentul pus pe elementul ludic, prin care se cultivă spontaneitatea constructivă și creatoare a copiilor. Mediul educațional ar trebui să permită o explorare activă și interacțiuni variate cu resursele materiale, cu ceilalți copii și cu adulții.







Abordarea integrată permite cadrului didactic să propună teme și subiecte interesante, dorite de elevi la această vârstă, organizând cunoașterea ca un tot unitar, încheșat. Se recomandă realizarea de secvențe didactice în care copiii să-și poată manifesta libertatea de alegere atât în ceea ce privește instrumentele, cât și în ceea ce privește subiectele realizate. Un Colț de Artă amenajat în sala de clasă, în care materialele și instrumentele sunt la îndemâna copiilor, ar facilita atingerea acestui obiectiv.

Evaluarea reprezintă o componentă intrinsecă a predării și învățării. Se recomandă cu prioritate abordarea modernă a evaluării ca activitate de învățare. În acest context, sunt adecvate metode precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor, urmărind progresul personal, autoevaluarea, realizarea unor proiecte care să valorifice achizițiile copiilor și să stimuleze în același timp dezvoltarea de valori și atitudini, în contexte firești, sincretice, adaptate vârstei. Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor dobândite de către copii în contexte nonformale sau informale. Evoluția copilului va fi înregistrată, comunicată și discutată cu părinții. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui copil.



Exemplu de abordare integrată la clasa pregătitoare

TEMA: Meșteșuguri populare – olărit și panificație

Ce urmărim? - competența specifică -	Cum procedăm?
1.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ vizionare film desen animat „Turtița fermecată” ✓ discuții libere: Ce imagini v-au impresionat? De ce? (revenire la imaginile din film indicate de copii); Ce amintiri vă trezesc aceste imagini? ✓ realizarea de descrieri scurte ale persoanelor familiare, ale locurilor, ale lucrurilor și ale evenimentelor din viața copiilor care au legătură cu imagini din film (bunici, covată, coacerea pâinii, cuptorul bunicilor, portul țărănesc, tricotelul ciorapilor etc.) <p>Notă: diferite imagini din film pot fi folosite ca puncte de plecare în abordarea unor teme variate: Povestea bobului de grâu, Povestea unei linguri de lemn, Motive tradiționale</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ întâlnire cu părinți/bunici/reprezentanți ai comunității; prezentarea unor obiecte confecționate manual și utilizate odinioară pentru frământarea aluatului (covată, lingură de lemn, strachină de lut) ✓ observarea ornamentelor/motivelor populare desenate pe vase/linguri ✓ discuții despre materialele și tehnicile prin care au fost realizate, despre aspectul și utilitatea acestor obiecte, despre meșteșuguri populare 
2.2. 2.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ modelarea unui obiect (farfurie, strachină, cană etc.) din plastilină, pastă de modelaj sau lut ✓ formularea de întrebări simple și răspunsuri despre fenomenele observate ✓ decorarea vaselor modelate cu puncte și linii utilizând tehnici simple: amprentarea cu diferite instrumente puse la dispoziție (pix, riglă, furculiță de plastic, cuțit de plastic etc.) ✓ pictura pe vase din lut 
2.6.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ desenarea pe saci de rafie a chipului vesel/trist/furios/uimit (în funcție de starea fiecărui copil) ✓ scurtă dramatizare –interpretarea unor imagini din film prin redarea mișcărilor turtiței (copiii folosesc sacii desenați drept recuzită) 
2.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sortarea unor materiale de lucru naturale (diferite semințe) în funcție de proprietăți –mărime, formă, culoare- Exemplu: „Ajut-o pe mama/bunica să facă ordine pe raft!” ✓ depozitarea materialelor sortate în spațiul special amenajat (Colțul de artă); etichetarea lor - „Castronul cu boabe de grâu”, „Strachina cu boabe de porumb”, „Săculețul cu boabe de orez” etc. ✓ persoana invitată la activitate (mama/bunica unui elev/o persoană resursă din comunitate) le va explica/demonstra copiilor cum se frământă aluatul (drept recompensă pentru sprijinul acordat) ✓ discuții despre caracteristicile/proprietățile făinii 












2.4.

- ✓ realizarea de predicții orale: Ce crezi că s-ar întâmpla dacă amestecăm făina cu sare?...cu apă? ...cu tempera?
- ✓ identificarea unei operații simple la care a fost supusă făina (amestecul cu apă și sare), prin comparare cu starea inițială a acesteia
- ✓ copiii primesc o turtiță din aluat pe care o modelează utilizând diferite instrumente alese de ei –sucitor, ciocan, cuțit de plastic, podul palmei, forme de plastic folosite pentru prăjituri etc.
- ✓ observarea diferitelor forme obținute (prin tehnici alese de copii), din cantități aproximativ egale de aluat





Exemplu de abordare integrată la clasa I

TEMA: Lanul de grâu

	CE URMĂRIM?	CUM PROCEDĂM?	REPERE/RESURSE
1.	1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observarea modului diferit de ilustrare a aceluiași subiect „Lan de grâu” – prin desen, grafică, pictură, fotografie ✓ Observarea spicelor de grâu naturale 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Desen</p>  <p>Tablou Van Gogh</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Fotografie</p>  <p>Tablou Andreescu</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>
2.	1.2 Identificarea elementelor de limbaj plastic, în ipostaze familiare, în spațiul înconjurător.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizarea de corespondențe: culori ale obiectelor din mediul apropiat/trăsături fizice -culori din natură (Penarul meu este roșu ca...macii, Părul meu este galben ca...spicul de grâu, Ochii mei sunt negri ca...pana corbului, albaștri ca...cerul etc) 	
3.	2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și formei	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizarea de aplicații/compoziții cu tema „Lanul de grâu”, din materiale și instrumente diverse (fâină, acuarele, pânză, spice de grâu, hârtie colorată, hârtie de mototolit etc) ✓ Deschiderea unor ateliere de lucru în care se utilizează tehnici variate, în contexte diferite (curtea școlii, sala de clasă, holul școlii), în funcție de materialele folosite: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dactilopictură, amprentare –pe pânză; ✓ Desen pe fâină; ✓ Colaj ✓ Lucru cu materiale din natură <p>Copiii optează pentru participarea la unul dintre ateliere.</p> <p>La activitate participă cel puțin 2 părinți sau voluntari pentru a sprijini cadrul didactic.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">Dactilopictură/amprentare</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p style="text-align: center;">Desen pe fâină</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p style="text-align: center;">Lucru cu materiale din natură</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>

Exemplu de abordare integrată la clasa a II-a
TEMA: Atelier cu spice de grâu

	CE URMĂRIM?	CUM PROCEDĂM?	REPERE/RESURSE
1.	2.4. Transformarea unui material prin tehnici variate	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizarea unei întâlniri cu părinți/bunici/reprezentanți ai comunității; aceștia pot prezenta copiilor obiecte făcute de mână din paie de grâu, care le sunt foarte dragi (pălării, coșuri); prezentarea materialelor și a tehnicilor prin care au fost făcute. ✓ Demonstrație practică a meșteșugului de împletire a paielor. 	<p>Dacă nu există persoană resursă în comunitate poate fi vizionat filmul „Crișeni- Muzeul pălăriilor din paie” http://www.youtube.com/watch?v=YWHDv41RaVg</p>
2.	2.1. Explorarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor în diverse contexte	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observarea unor proprietăți simple ale paielor de grâu, prin experimentare (reacția în contact cu apa, aplatizare prin presare, scurtare prin tăiere, proprietatea de a se lipi pe un suport); ✓ Sortarea paielor de grâu în funcție de caracteristici (grosime, lungime) 	
3.	2.4. Transformarea unui material prin tehnici variate 2.3. Realizarea de produse utile și/sau estetice combinând materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizarea unor tehnici simple de răsucire, înnodare, tăiere, lipire a spicilor de grâu (în grupuri mici, în funcție de nevoile/opțiunile copiilor) ✓ Realizarea de construcții/lucrări din spice de grâu și instrumente diverse puse la dispoziție într-un mini-atelier amenajat în sala de clasă. ✓ Sprijiniți de părinți/voluntarii prezenți la activitate, copiii pot realiza coronițe din spice de grâu, pentru completarea de tablouri realizate pe pânză ✓ Expunerea lucrărilor realizate, a obiectelor confecționate din paie aduse de copii/invitați în cadrul Muzeului tematic al spicilor de grâu organizat în sala de clasă și aprecierea lucrărilor proprii sau ale altora, pe baza unor criterii clare date. 	

Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/19.03.2013

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

**Programa școlară
pentru disciplina**

COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ

Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a

Aprobată prin ordin al ministrului
Nr. 3418/19.03.2013

București, 2013

Notă de prezentare

Programa disciplinei *Comunicare în limba română* este elaborată potrivit unui nou **model de proiectare curriculară, centrat pe competențe**. Construcția programei este realizată astfel încât să contribuie la dezvoltarea *profilului de formare* al elevului din ciclul primar. Din perspectiva disciplinei de studiu, orientarea demersului didactic pornind de la competențe permite accentuarea scopului pentru care se învață și a dimensiunii acționale în formarea personalității elevului.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în diverse contexte particulare.

Competențele generale vizate la nivelul disciplinei *Comunicare în limba română* jalonează achizițiile elevului pentru întregul ciclu primar.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora și se formează pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării se constituie din inventarul achizițiilor necesare elevului pentru dobândirea competențelor de bază. Astfel, ele sunt grupate pe următoarele domenii:

- Comunicare orală (ascultare, vorbire, interacțiune)
- Citire/ lectură
- Scriere/ redactare
- Elemente de construcție a comunicării

Sugestiile metodologice includ strategii didactice, proiectarea activității didactice, precum și elemente de evaluare continuă.

Prezenta programă școlară propune o *ofertă flexibilă*, care permite cadrului didactic să modifice, să completeze sau să înlocuiască activitățile de învățare. Se urmărește astfel realizarea unui *demers didactic personalizat*, care să asigure formarea competențelor prevăzute de programă în contextul specific al fiecărei clase și al fiecărui elev. Includerea clasei pregătitoare în învățământul general și obligatoriu implică o perspectivă nuanțată a curriculumului la acest nivel de vârstă. Este necesară o abordare specifică educației timpurii bazată, în esență, pe *stimularea învățării prin joc*, care să ofere în același timp o plajă largă de diferențiere a demersului didactic, în funcție de nivelul de achiziții variate ale elevilor.

Curriculumul disciplinei are în vedere modelul comunicativ-funcțional, axându-se pe comunicare ca domeniu complex ce înglobează procesele de receptare a mesajului oral și scris precum și cele de exprimare orală și scrisă. Actuala programă școlară situează în centrul preocupării sale învățarea activă, centrată pe elev. Învățarea nu este un proces pasiv, care li se întâmplă elevilor, ci o experiență personală, la care ei trebuie să participe.

Studiul disciplinei *Comunicare în limba română*, început în clasa pregătitoare, se continuă până în clasa a II-a și asigură o dezvoltare progresivă a competențelor, prin valorificarea experienței specifice vârstei elevilor și prin accentuarea dimensiunilor afectiv-atiitudinale și acționale ale formării personalității elevilor.

Competențe generale

- 1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute**
- 2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare**
- 3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute**
- 4. Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare**

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>1.1. Identificarea semnificației unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar</p> <ul style="list-style-type: none"> - selectarea unei imagini dintr-un set, pentru a indica despre ce este vorba în mesaj - realizarea unui desen pentru a indica despre ce este vorba în mesaj - oferirea de răspunsuri la întrebarea: „Despre ce este vorba (în acest fragment de poveste)?” - aprecierea ca adevărate sau false a unor enunțuri scurte care testează înțelegerea textului audiat - formularea unor răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj/ text scurt audiat - reformularea unor mesaje - repovestirea unor secvențe preferate dintr-un text audiat - observarea, recunoașterea, executarea unor comenzi simple (privește, ascultă, fii atent) - audierea unor povești sau a unei descrieri și manifestarea reacțiilor corespunzătoare - decodificarea mesajului încifrat în ghicitori 	<p>1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral, pe teme accesibile, rostit cu claritate</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizarea imaginilor pentru indicarea semnificației unui mesaj audiat - realizarea unui desen care corespunde subiectului textului audiat - oferirea de răspunsuri la întrebarea: „Despre ce este vorba... (în acest fragment de poveste/ în acest text) ?” - selectarea unor enunțuri simple, scrise, care exprimă mesajul textului audiat, dintr-o pereche de enunțuri date - formularea unor titluri potrivite textului audiat - executarea unor comenzi/ instrucțiuni/ reguli de joc prezentate de adulți sau copii - jocuri de tipul: „Basmе și culoare”, „Scrisori desenate”, „Ce nu se potrivește?” etc. - audierea unor povești, descrieri, instrucțiuni și indicații și manifestarea unor reacții corespunzătoare - decodificarea mesajului încifrat în ghicitori - audierea unor povestiri simple, ilustrate, despre istoria scrisului 	<p>1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral din texte accesibile variate</p> <ul style="list-style-type: none"> - selectarea unor enunțuri/ imagini corespunzătoare subiectului unui text audiat - formularea unor întrebări și răspunsuri orale la întrebări legate de tema și mesajul textului audiat - alegerea răspunsurilor corecte la întrebări legate de mesajul textului audiat, dintr-o pereche/ serie de variante date - selectarea/ formularea unor titluri potrivite textelor scurte audiate - povestirea orală, cu întrebări de sprijin, a unui fragment audiat - executarea unor instrucțiuni în diferite tipuri de activități - audierea unor scurte emisiuni informative accesibile copiilor (prognoza meteo, spoturi publicitare, anunțuri, emisiuni de tipul „Cum se fabrică” etc.) - audierea unor povești, descrieri, instrucțiuni și indicații și manifestarea reacțiilor corespunzătoare la acestea - ilustrarea printr-o imagine/ serii de imagini/ bandă desenată a mesajului transmis de un text audiat
<p>1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar</p> <ul style="list-style-type: none"> - numirea personajului/ personajelor dintr-un fragment de poveste audiat - oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații: „Cine? Ce? Unde? Cum?” 	<p>1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj rostit cu claritate</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea personajelor/ personajului unui text audiat - oferirea unor răspunsuri la întrebări de genul: „Cine? Ce? Când? Unde? Cum? De ce?” 	<p>1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un text audiat</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea personajelor dintr-un text audiat - precizarea locului și timpului acțiunii prezentate într-un text audiat - identificarea enunțurilor adevărate/ false referitoare la textul audiat

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - oferirea de replici afirmative/ negative la enunțuri scurte care vizează diverse informații din text – <i>Exemplu: numele greșit al personajului, locul corect în care se petrece acțiunea</i> - recunoașterea unor enunțuri care nu se potrivesc ca sens cu un mesaj audiat anterior - indicarea prin semne (ridicarea unui deget/ a creionului etc.) pentru a selecta detaliul corect dintr-un set de enunțuri/ cuvinte - îndeplinirea unei instrucțiuni simple - participarea la jocuri de grup, ca urmare a înțelegerii regulilor jocului 	<ul style="list-style-type: none"> - formularea unor întrebări și răspunsuri referitoare la conținutul unui mesaj/ text audiat - identificarea enunțurilor adevărate/ false referitoare la textul audiat - completarea orală a unor enunțuri cu elemente din textul audiat - identificarea elementelor dintr-un text audiat care se regăsesc într-o ilustrație corespunzătoare textului - sesizarea unor elemente omise din ilustrațiile corespunzătoare unor texte audiate - asocierea unor imagini/ enunțuri cu informațiile desprinse din discuțiile cu colegii - stabilirea de asemănări/ deosebiri între personajele și/ sau întâmplările prezentate în povestirile audiate - jocuri de tipul: „Recunoaște povestea și personajul”, „Ce s-ar fi întâmplat dacă..” etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - formularea de răspunsuri la întrebări referitoare la textul audiat („Cine?, Ce?, Cu cine?, Cum?, Unde?, De ce?, Din ce cauză?, Cu ce scop?” etc.) - ordonarea cronologică a imaginilor care reprezintă momente ale acțiunii textului audiat - relatarea, în succesiune logică, a întâmplărilor din textul audiat - precizarea evenimentelor din textul audiat, folosind expresiile: la început, mai întâi, prima dată, apoi, după aceea, până la urmă etc. - recunoașterea personajelor unui text după descrierea înfățișării lor sau după prezentarea acțiunilor acestora - ilustrarea prin desen a unor fragmente de text, cu respectarea unor informații - completarea unor enunțuri lacunare cu informații dintr-un text audiat - intuirea structurilor corecte sau incorecte dintr-un enunț oral
<p>1.3. Identificarea sunetului inițial și/ sau final dintr-un cuvânt, a silabelor și a cuvintelor din propoziții rostite clar și rar</p> <ul style="list-style-type: none"> - indicarea sunetelor/ silabelor/ cuvintelor percepute prin diferite semne: bătăi din palme, ridicarea unui deget, a unui obiect, jetoane puse pe bancă, săritură etc. – <i>Exemplu: „Pune pe masă atâtea jetoane câte cuvinte ai auzit”</i> - numărarea cuvintelor dintr-un enunț scurt - stabilirea poziției sau succesiunii cuvintelor din propoziții orale de 3-4 cuvinte - punerea în corespondență a unui cuvânt rostit cu imaginea potrivită - identificarea sensului unui cuvânt rostit de cadrul didactic/ colegi 	<p>1.3. Identificarea unor sunete, silabe, cuvinte în enunțuri rostite cu claritate</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de pronunție a cuvintelor care încep/ se termină/ conțin un anumit sunet - jocuri de tipul: „Telefonul fără fir”, „Fazan”, „Sunetul care se repetă”, „Nume cu silabă repetată”, „Completează silaba”, „Grupează după numărul de silabe” etc. - numărători melodice însoțite de mișcare - analiza și sinteza fonetică a cuvintelor și silabelor - despărțirea cuvintelor în silabe, numărarea silabelor unui cuvânt și reprezentarea lor prin simboluri/ semne/ jetoane/ gesturi/ bătăi din palme - rostirea cuvintelor pe silabe în număratori sau jocuri - stabilirea poziției unui sunet în silabă/ cuvânt 	<p>1.3. Identificarea sunetelor și silabelor în cuvinte și a cuvintelor în enunțuri rostite cu claritate</p> <ul style="list-style-type: none"> - analiza și sinteza fonetică a cuvintelor - identificarea vocalelor și consoanelor în silabe și cuvinte - ordonarea alfabetică a unor cuvinte date - formarea unor cuvinte din silabe date - formarea unor cuvinte prin derivare cu prefixe sau sufixe (fără terminologie) - jocuri de tip „Fazan” „Cuvinte alintate” - despărțirea cuvintelor în silabe - stabilirea poziției unui sunet în silabă/ cuvânt - schimbarea sensului unui cuvânt prin schimbarea unei silabe/ unui sunet

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - rostirea cuvintelor pe silabe, în jocuri, cântece sau numărători ritmate - audierea unor înregistrări cu sunete din mediul înconjurător - discriminarea sunetelor din natură și a sunetelor din cuvinte - interpretarea unor cântece care conțin onomatopee - construirea de rime pornind de la cuvinte date - identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/ se termină cu un anumit sunet - sortarea jetoanelor care reprezintă obiecte din mediul familiar, după diferite criterii (sunet inițial/ final, număr de silabe etc.) - desenarea unor obiecte/ ființe cu relevanță pentru copii, a căror denumire conține (în poziție inițială sau finală) sunetul specificat 	<ul style="list-style-type: none"> - schimbarea sensului unui cuvânt prin schimbarea unui sunet - identificarea unor cuvinte date după criterii precum: număr de sunete, sunet inițial, sunet final etc. - numărarea cuvintelor din propoziții de 3-5 cuvinte - identificarea anumitor cuvinte în propoziții audiate, prin convenții prestabilite: bătați din palme, poziționarea de jetoane, simboluri grafice etc. - stabilirea poziției și a ordinii cuvintelor din propoziții de 3-5 cuvinte - dezvoltarea sau simplificarea unei propoziții prin adăugarea/ eliminarea unor cuvinte - schimbarea ordinii cuvintelor în propoziție, fără a schimba mesajul transmis - punerea în corespondență a unui cuvânt dintr-o propoziție cu imaginea potrivită/ corespunzătoare 	<ul style="list-style-type: none"> - identificarea unor cuvinte date după criterii precum: număr de sunete, sunet inițial, sunet final etc. - stabilirea poziției și a ordinii cuvintelor din propoziții de 4-6 cuvinte - dezvoltarea sau simplificarea unei propoziții prin adăugarea/ eliminarea unor cuvinte - schimbarea ordinii cuvintelor în propoziție, fără a schimba mesajul transmis - jocuri de tipul: „Continuă propoziția”, „ Cuvinte dintr-un cuvânt”, „ Cum poate fi?”, „ Obiecte mari, obiecte mici”, „Propoziția crescătoare” etc.
<p>1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute</p> <ul style="list-style-type: none"> - participarea la jocuri de rol de tipul vorbitor–ascultător, folosind păpuși pe deget, pe mână, marionete, măști etc. - audierea unor povești citite/ înregistrate/ povestite de adulți/ copii - participarea la activități de tipul „Știrile zilei”, în care copiii ascultă întâmplări/ evenimente povestite de colegi sau adulți invitați - vizionarea unor scurte secvențe din emisiuni pentru copii - rezolvarea unor probleme întâlnite în jocurile pe computer (unde instrucțiunile sunt oferite verbal) 	<p>1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea orală a unor întrebări sau solicitări cu scopul înțelegerii unui mesaj oral - jocuri de rol de tipul vorbitor–ascultător, folosind păpuși pe deget, pe mână, marionete, măști etc. - formularea unor întrebări de lămurire în urma audierii poveștilor și povestirilor citite, înregistrate sau povestite de adulți/ copii - emiterea unor predicții asupra derulării evenimentelor dintr-un text audiat - activități de tipul „știrile zilei” („Ce am făcut ieri”), în care copiii ascultă întâmplări/ evenimente povestite de copii sau adulți - vizionarea unor scurte secvențe din emisiuni și filme pentru copii și discutarea lor - conversații pe teme de interes pentru copii 	<p>1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de rol/ dramatizări ale unor lecturi cunoscute, folosind păpuși pe deget, pe mână, marionete, măști etc. - participarea la activități de tipul „ce e nou în lumea poveștilor”, în care copiii ascultă întâmplări/ evenimente/ secvențe din povești/ basme povestite/ citite de copii sau adulți - conversații pe teme de interes pentru copii - formularea orală a unor întrebări sau solicitări cu scopul înțelegerii unui mesaj oral - vizionarea unor scurte secvențe din emisiuni sau a unor filme românești/ dublate în limba română pentru copii și discutarea lor - aplicații interactive în jocurile pe computer cu tematică adecvată, în care instrucțiunile sunt

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<ul style="list-style-type: none"> - rezolvarea unor probleme la jocurile pe computer, în care instrucțiunile sunt oferite verbal - discuții pe marginea unor spectacole de teatru pentru copii, emisiuni radio-tv, filme etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - oferite verbal - folosirea dicționarului pentru înțelegerea unor termeni/ expresii din mesajele orale în care contextul nu a oferit sensul noțiunilor - vizitarea unor librării/ biblioteci și observarea organizării spațiului/ standurilor de carte - participarea la activități dedicate unor scriitori, Zilei Mondiale a Cărții etc.

2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>2.1. Pronunțarea clară a sunetelor și a cuvintelor în enunțuri simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mișcare pentru exersarea corectă a actului respirator, cu accent pe pronunția corectă - exerciții–joc de dicție, cântece, numărători ritmate - formulare de răspunsuri la ghicitori - participarea la activități de tipul „Tu ești ecoul meu” (reproducerea unor mesaje formulate de adult sau copii) - rostirea cuvintelor cu prelungirea unor sunete stabilite anterior - reglarea tonului, volumului și vitezei vorbirii, prin rostirea repetată a aceluiași enunț, cu schimbarea tonului, volumului sau vitezei vorbirii - asocierea unor imagini sau obiecte, cu onomatopeele corespunzătoare; - jocuri de pronunțare a onomatopeelor, însoțite de mișcare - reproducerea unui mesaj scurt cu schimbarea intonației, în funcție de intenția de comunicare (aserțiune, întrebare, exclamație, supărare, bucurie etc.) 	<p>2.1. Formularea unor enunțuri proprii în diverse situații de comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizarea formulelor specifice în situații concrete de tipul: invitație, urare, solicitare, prezentarea unor scuze etc. - jocuri de rol - oferirea unor informații despre sine, despre familie, colegi, despre activitățile preferate etc., folosind enunțuri simple - formularea unor întrebări și răspunsuri prin care se solicită lămuriri sau informații referitoare la diverse teme din sfera de interes a copiilor - exersarea unor formule de adresare, de solicitare, de mulțumire, adaptate interlocutorului - relatarea unor evenimente semnificative din viața proprie sau din activitatea școlară/ a clasei - enumerarea unor reguli de joc, a unor norme ale clasei - formularea de enunțuri pe baza unei imagini/ suite de imagini sau folosind cuvinte date - dialoguri în pereche sau în grupuri mici pe teme familiare reale sau imaginate 	<p>2.1. Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - alcătuirea unor propoziții prin care se formulează o solicitare, o întrebare, o mulțumire, o rugămintă, un îndemn, un salut etc. - oferirea unor informații despre sine, despre familie, colegi, despre activitățile preferate etc., folosind enunțuri - jocuri de rol - reformularea unor propoziții prin schimbarea intonației sau a accentului, în funcție de scopul comunicării - schimbarea topicii propoziției, cu accentuarea unor detalii ale mesajului transmis - transformarea/ completarea unor enunțuri după modele date - identificarea și corectarea greșelilor de exprimare - formularea de enunțuri după ilustrații sau folosind cuvinte date - dramatizări ale unor fragmente din texte narative cunoscute

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - simularea unor situații care presupun verbalizarea unor trăiri diferite - jocuri de rol - repovestirea unor fragmente din povești audiate, cu reproducerea intonației interpreților (cadru didactic, actori etc.) - dramatizări ale poveștilor/ fragmentelor din basme audiate - sesizarea utilizării formulelor specifice în situații concrete de tipul: invitație, urare, prezentarea unor scuze etc. pentru a transmite intenții, gânduri, sentimente etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - exersarea exprimării, clare și corecte, și conștientizarea importanței acesteia în reușita comunicării - conștientizarea existenței unor reguli simple de desfășurare a schimburilor verbale (salutul, prezentarea scuzelor, transmiterea mulțumirilor, formularea unei cereri, formularea unor întrebări etc.) care pot determina reușita comunicării 	<ul style="list-style-type: none"> - recitarea unor poezii pe teme familiare - combinarea unor propoziții care au legătură între ele, pentru a explora formarea textului - povestirea unor vise, povești etc.
<p>2.2. Transmiterea unor informații referitoare la sine și la universul apropiat, prin mesaje scurte</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea de mesaje despre sine (nume, vârstă, adresă), despre familie, colegi, animalul preferat, culoarea preferată, mâncarea preferată etc. - formularea unor răspunsuri la întrebări adresate de colegi, pe teme de interes pentru copii - prezentarea unor evenimente semnificative din viața proprie - discuții privind comportamentul unor personaje; evidențierea unor modele de comportament - formularea/ completarea unor enunțuri orale care să conțină comparații între obiecte familiare - alegerea cuvintelor potrivite pentru numirea și descrierea unor lucruri și evenimente familiare - exprimarea îngrijorării sau aprecierii față de evenimente, persoane, lucruri cunoscute - identificarea a cel puțin două trăsături ale unor personaje de desene animate/ benzi desenate/ povești cunoscute - formularea unor descrieri/ prezentări elementare ale unor activități/ jocuri preferate 	<p>2.2. Transmiterea unor informații prin intermediul mesajelor simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea unor enunțuri simple, corecte, coerente, referitoare la activități desfășurate - repovestirea clară și cu intonație a unui text audiat - exprimarea propriei păreri în legătură cu fapte sau situații familiare - discuții privind comportamentul personajelor - evidențierea unor modele de comportament, formularea unor judecăți de valoare față de faptele personajelor - discuții de grup, pe subiecte familiare - completarea unor enunțuri care solicită realizarea acordului gramatical, menținerea timpului verbului - formularea, completarea unor enunțuri orale care să conțină comparații între obiecte familiare - scurte descrieri (cel puțin trei trăsături) referitoare la personaje de desene animate/ benzi desenate/ persoane cunoscute (părinți, frați, surori, colegi) - descrieri/ prezentări elementare ale unor activități, jocuri cunoscute 	<p>2.2 Transmiterea unor informații printr-o suită de enunțuri înlănțuite logic</p> <ul style="list-style-type: none"> - dialoguri despre sine, despre familie, colegi, despre animalul preferat, activitățile preferate/ desfășurate etc. - povestirea unor evenimente semnificative din viața proprie sau din activitatea școlară/ a clasei, cu folosirea verbelor la timpurile potrivite - completarea unor mesaje orale scurte, în cadrul unor discuții în grup - construirea unor enunțuri pe baza unui set de cuvinte date și/ sau a unui șir de imagini - dezvoltarea unor enunțuri simple prin folosirea de conectori elementari: și, atunci, însă, deoarece, dacă, atunci etc. - formularea unor răspunsuri la întrebări printr-o suită de enunțuri - crearea unor scurte povestiri orale după o imagine/ o suită de imagini și după un șir de întrebări - identificarea trăsăturilor unui personaj, descrierea unui loc, a unui fruct, a unei flori etc.

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<ul style="list-style-type: none"> - jocuri de tipul: „Ce s-ar întâmpla dacă...”, „Dacă aş fi...”, „Personajul preferat”, „Cine are dreptate?”, „Continuă povestea” etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea acordului dintre subiect și predicat, dintre substantiv și adjectiv (fără menționarea terminologiei) - jocuri de rol: „La secretariatul școlii”; „La casa de bilete”, „La bibliotecă” etc., cu respectarea normelor de adresare civilizată - prezentarea unor proiecte realizate individual sau în echipă
<p>2.3. Participarea cu interes la dialoguri scurte, în situații de comunicare uzuală</p> <ul style="list-style-type: none"> - exersarea unor formule de salut, de adresare, prezentare și solicitare, adecvate contextului - dialoguri în diferite contexte, reale sau simulate, pe teme de interes - jocuri de exersare a unor reguli de comunicare eficientă, civilizată: vorbire pe rând, ascultarea interlocutorului, păstrarea ideii – Exemplu: „Spune și dă mai departe”, „Repetă și continuă”, „Statuile vorbitoare” etc. - jocuri de rol: „La doctor”, „La telefon”, „În parc”, „La cumpărături”, „O zi în familie”, „Aniversări” etc. - formularea de sarcini/ instrucțiuni adresate colegilor - jocuri de tipul: „Să ne imaginăm”; „Ce s-ar întâmpla dacă ...” - povestirea unor experiențe trecute sau prezente - planificări, preziceri și presupuneri realizate pe baza unor experiențe posibile sau a unora imaginare 	<p>2.3. Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - dialoguri în contexte reale sau simulate, pe teme familiare - formularea unei opinii personale referitoare la un personaj/ conduita unei persoane/ o întâmplare etc. - jocuri de rol în contexte familiare: „La telefon”, „Pregătim o serbare”, „În vizită” etc. - concentrarea atenției pe subiectul discuției și menținerea unei conversații pe diferite teme de interes - exerciții de primire sau de oferire a unor complimente - jocuri de tipul: „Să ne imaginăm”; „Ce s-ar întâmpla dacă ...” - formularea întrebărilor corespunzătoare în vederea obținerii unor informații sau pentru satisfacerea curiozității (Cine? Unde? Ce? Când? De ce? Cum? Ce s-ar fi întâmplat dacă..?) 	<p>2.3. Participarea cu interes la dialoguri, în diferite contexte de comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - participarea la discuții în perechi/ în grup pe teme de interes (timpul liber, animalul preferat, cartea preferată, prezentarea produselor activității școlare etc.) - formularea unor întrebări referitoare la subiecte de interes - formularea unor mesaje în care să-și exprime intenția de a primi informații/ lămuriri în legătură cu un aspect/ o problemă din spațiul familiar - formularea unor enunțuri scurte, clare, prin care să solicite sprijin în condițiile neînțelegerii unui mesaj oral - utilizarea formulărilor de adresare, de solicitare, de mulțumire, corespunzătoare unui anumit context - jocuri de rol: întâlniri cu personaje fantastice, întâmplări petrecute în vis, călătorii în lumi imaginare - identificarea unor obiecte/ ființe prin descoperirea caracteristicilor acestora pe baza unor întrebări și răspunsuri, în cadrul unor jocuri de grup - realizarea unor postere care să ilustreze reguli de comunicare eficientă (vorbirea pe rând, ascultarea, păstrarea ideii)

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
		<ul style="list-style-type: none"> - formularea unei opinii referitoare la un personaj/ o întâmplare/ un mod de comportament etc. - dramatizări
<p>2.4. Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - combinarea unor propoziții simple prin folosirea unor cuvinte de legătură - folosirea unor cuvinte descriptive pentru a îmbogăți o descriere - utilizarea și interpretarea tonului folosit în vederea exprimării unor emoții variate - inițierea și menținerea unei discuții pe o temă de interes - recunoașterea unui obiect, prin formularea de întrebări despre caracteristicile acestuia - joc de tipul „Cutiuța fermecată” - conversații scurte în grup, pe baza unui text audiat sau a unei imagini - jocuri de modificare a poveștilor audiate: schimbarea succesiunii evenimentelor, modificarea finalului - crearea unor povești orale pornind de la idei/ imagini date sau desene create de copii - povești despre istoria scrisului de-a lungul timpului 	<p>2.4. Exprimarea propriilor idei referitoare la contexte familiare, manifestând interes și încredere în sine</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de recunoaștere a unor personaje, a unor povești după indicii date - concursuri de ghicitori - dramatizări ale unor povești cunoscute - improvizarea unor povestiri plecând de la cuvinte alese aleatoriu, de la teme familiare copiilor - formularea unor ipoteze privind posibilitățile de continuare ale unei întâmplări, în vederea stimulării spontaneității și a dezvoltării creativității - realizarea și prezentarea unei „colecții” de povești audiate (album cu desene realizate de copil în urma audierii textelor, însoțite sau nu de enunțuri scrise) - conversații în grup, pe baza unui text audiat sau a unei imagini - jocuri de modificare a poveștilor audiate: schimbarea succesiunii evenimentelor, modificarea finalului, introducerea unor personaje etc. - alcătuirea unor enunțuri orale și/ sau crearea de povești orale pornind de la idei/ imagini date sau desene create de copii - jocuri de tipul: „Spune mai departe”, „Cine este personajul?”, „Continuă versul/ strofa”, „Spune după mine” etc. - crearea unor povestiri în grup, scrise apoi cu ajutorul adultului și ilustrate de copii 	<p>2.4. Exprimarea expresivă a ideilor în contexte familiare manifestând interes și încredere în sine</p> <ul style="list-style-type: none"> - crearea propriilor, povești, poezii, jocuri, cântece și prezentarea acestora - utilizarea limbajului verbal și nonverbal corespunzător, în vederea asigurării/ menținerii atenției interlocutorului (contact vizual, expresie facială, claritate în exprimare, ton) - utilizarea unor gesturi și mișcări cu scopul de a-și susține afirmațiile - exprimarea prin mimare a diferitelor emoții și reacții - interpretarea emoțiilor și reacțiilor celorlalți - jocuri de recunoaștere a unor personaje, a unor povești după indicii date - prezentarea unor lucrări personale - repovestirea unor povești citite sau audiate - concursuri de ghicitori, povestiri, recitări etc. - dramatizări ale unor povești cunoscute/ texte citite - participarea la serbări școlare

3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>3.1. Recunoașterea unor cuvinte uzuale, din universul apropiat, scrise cu litere mari și mici de tipar</p> <ul style="list-style-type: none"> - recunoașterea și numirea literelor mari și mici de tipar pe diferite suporturi (tablouri, cuburi, truse de jucării, asocierea formei unui nor cu o literă) - asocierea unor litere și sunete - observarea etichetelor din clasă, plasate pe dulapuri, sertare, deasupra cuierelor, pe coșulețe de plastic, nuiele sau carton (în care se depozitează diferite lucruri) etc.; etichetarea se realizează împreună cu copiii - citirea globală a numelui scris cu litere de tipar pe dulăpior, la cuier, la colțul de prezentare al clasei, la panoul „Responsabilități” etc. - jocuri care au cuvinte scrise sub imagine: „Loto”, „Domino”, „Bingo” - punerea în corespondență a unor cuvinte formate din 1-2 silabe cu imagini potrivite, reprezentând obiecte din universul apropiat - jocuri folosind carduri cu imagini ale unor obiecte și denumirea acestora - răsfoirea unor cărți care conțin doar imagini și „citirea” acestora în grup/ cu ajutorul cadrului didactic 	<p>3.1. Citirea unor cuvinte și propoziții scurte, scrise cu litere de tipar sau de mână</p> <ul style="list-style-type: none"> - intuirea unor cuvinte însoțite de imagini corespunzătoare - recunoașterea literelor mari și mici, de tipar și de mână - realizarea literelor mari de tipar din figuri tangram - compunerea, la alfabetarul mobil, a unor silabe, cuvinte, propoziții din 3-5 cuvinte - marcarea prin colorare, subliniere, decupare, încercuire, a unor cuvinte din propoziții solicitate de cadrul didactic sau de elevi - completarea unor silabe date pentru a obține cuvinte - ordonarea unor silabe dintr-o serie dată, pentru a obține cuvinte - citirea pe silabe/ integrală a cuvintelor scrise cu litere de tipar sau de mână - citirea în ritm propriu a unor enunțuri sau texte scurte care conțin cuvinte cu structură fonetică simplă, scrise cu litere de tipar sau de mână - marcarea cuvintelor care se repetă într-un text - citirea unor cărți de grup (Big-books) - citirea în perechi, citirea în lanț, citirea ștafetă, citirea ghidată și/ sau selectivă a unor cuvinte și propoziții - realizarea unor colaje, afișe publicitare utilizând cuvinte decupate din ziare și reviste - jocuri de tip „Loto”, „Domino”, „Bingo”, cu imagini, cuvinte sau simboluri 	<p>3.1. Citirea unor mesaje scrise, întâlnite în mediul cunoscut</p> <ul style="list-style-type: none"> - citirea în forme variate a enunțurilor și textelor scurte (citire cu voce tare/ în șoaptă/ în gând; citire în lanț, pe roluri, citire ștafetă etc.) - citirea unor mesaje din mediul cunoscut: reclame, afișe, anunțuri, enunțuri, texte scurte etc. - citirea în ritm propriu a unui text scurt, cu adaptarea intonației impusă de semnele de punctuație - citirea selectivă în funcție de anumite repere (alineatul, linia de dialog) sau respectând un detaliu/ o idee din text (joc: „Găsește și citește”) - identificarea alineatelor, paragrafelor, titlului și autorului unui text - auto-corectarea greșelilor de citire atunci când cuvântul/ propoziția citit(ă) nu are sens - adaptarea stilului de a citi în funcție de scopul urmărit (de căutare a unui cuvânt, a unei idei) - exerciții de utilizare a cuprinsului unei cărți - citirea unor cărți, povești, poezii, reviste, articole din reviste electronice, enciclopedii etc. din inițiativa copilului - căutarea unei anumite cărți la colțul de lectură sau la bibliotecă - jocuri de tip „Loto”, „Domino”, „Bingo”, cu imagini, cuvinte sau simboluri

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>3.2. Identificarea semnificației unei/ unor imagini care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente familiare</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea unor răspunsuri ce presupun alegere duală/ multiplă – Exemplu: „În prima imagine este Cenușăreasa sau Frumoasa din pădurea adormită?” - lectură după una sau mai multe ilustrații/ benzi desenate - prezentarea unor albume personale cu fotografii sau imagini - „citirea”/ povestirea creațiilor proprii sau de grup (desene, șir de imagini) - citirea orarului clasei (activitățile sunt reprezentate prin imagini corespunzătoare fiecărei discipline) - audierea unui fragment dintr-o poveste și selectarea imaginilor corespunzătoare acesteia; - continuarea unei povești pe baza imaginilor selectate, cu sprijin din partea cadrului didactic sau al colegilor 	<p>3.2. Identificarea mesajului unui scurt text care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente familiare</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea personajelor, locului și timpului unei întâmplări prezentate în textul citit - citirea unor „cuvinte cheie” - recunoașterea în ilustrații a personajelor, locului, timpului și momentului evocat - formularea unor răspunsuri orale la întrebări despre conținutul textului citit - asocierea unor cuvinte/ enunțuri, scrise cu litere de tipar și de mână, cu imaginile potrivite - citirea selectivă a unor cuvinte și enunțuri dintr-un text scurt - ilustrarea unor enunțuri/ fragmente de text citite - analiza legăturii dintre text și imaginea care îl însoțește - identificarea titlurilor potrivite unui text scurt/ unor fragmente de text - stabilirea valorii de adevăr a unor afirmații despre conținutul unor enunțuri sau al unui text scurt 	<p>3.2. Identificarea mesajului unui text în care se relatează întâmplări, fenomene din universul cunoscut</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea orală a mesajului/ învățaturii desprinse dintr-un text citit - discutarea textelor scurte, frază cu frază, relevând nume, cuvinte familiare și expresii elementare - formularea unor întrebări și răspunsuri pe baza textului citit - identificarea și analizarea ilustrațiilor care însoțesc textul citit - redarea prin cuvinte proprii, cu sprijin, a unui fragment dintr-un text citit - formularea unor răspunsuri la întrebări, în legătură cu un scurt text citit - aranjarea unei suite de propoziții după ordinea logică de desfășurare a evenimentelor din mesajul audiat - emiterea unor predicții asupra firului narativ al textului citit - identificarea unor informații previzibile în diverse materiale cotidiene (reclame, prospecte, orare etc.)
<p>3.3. Identificarea semnificației unor simboluri care transmit mesaje de necesitate imediată, din universul familiar</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea semnificației unor simboluri întâlnite în situații cotidiene: M – metrou, H - spital, I - informații, intrare, ieșire, farmacie, trecere de pietoni, semafor etc. - sortarea unor semne, simboluri grafice identice - „citirea” simbolurilor pentru vreme și a calendarului naturii, a orarului și/ sau a jurnalului ilustrat 	<p>3.3. Identificarea semnificației unor simboluri din universul familiar, care transmit mesaje simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - recunoașterea unor simboluri întâlnite în situații cotidiene: M – metrou, P- parcare, I - informații, intrare, ieșire, farmacie, trecere de pietoni, semafor etc. - punerea în corespondență a imaginilor cu mesajele orale/ scrise indicate - plasarea în spațiul clasei a unor jetoane sau afișe care transmit mesaje (reguli de conduită, aniversări ale copiilor, mesaje ale copiilor sau ale profesorului etc.) 	<p>3.3. Identificarea semnificației unor simboluri, în contexte cunoscute</p> <ul style="list-style-type: none"> - asocierea unor fapte/ evenimente/ lucruri din universul apropiat cu fragmente de text/ simboluri/ desene/ gesturi - decodarea unor informații din manual (viniete, cuprins etc.), a simbolurilor întâlnite în drumul spre școală, în pliante/ reclame/ reviste pentru copii etc. - parcurgerea unor trasee semnalizate cu ajutorul unor simboluri convenționale sau inventate („În căutarea comorii”, „Drumurile viitorului” etc.)

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - punerea în corespondență a imaginilor cu mesajele orale indicate - codarea sau decodarea unor mesaje scrise – Exemplu: expunerea în clasă a unor panouri care prezintă reguli de comportament, aniversări ale copiilor, mesaje ale copiilor sau ale cadrului didactic etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor mesaje, utilizând simboluri din mediul apropiat - exerciții de completare a unor rebusuri în care definițiile sunt date prin desene/ simboluri - exerciții-joc de decodare a unor felicitări, invitații, scrisori, în care sunt utilizate cuvinte și simboluri 	<ul style="list-style-type: none"> - transmiterea unor mesaje prin intermediul unor simboluri sau coduri date/ proprii
<p>3.4. Exprimarea în cuvinte proprii a mesajelor redade pe suport vizual sau auditiv, manifestând interes pentru lucrul cu cartea</p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea (intuitivă) a cărților de diverse forme, dimensiuni, grosimi, cu sau fără imagini etc. - răsfoirea unor cărți în colțul amenajat cu o mini-biblioteca, în biblioteca școlii etc. - observarea și stabilirea unor asemănări și diferențe între suporturi de lectură variate – Exemplu: carte de colorat, carte de povești cu ilustrații, carte ce conține doar text etc. - observarea amplasării imaginilor în raport cu textul - audierea unei povești, însoțită/ urmată de răsfoirea cărții ce conține textul și observarea imaginilor - jocuri de rol: „La librărie”; „Toneta cu reviste” etc. 	<p>3.4. Exprimarea interesului pentru lectura unor texte simple, susținute de suport imagistic</p> <ul style="list-style-type: none"> - citirea unor cărți de grup (cărți uriașe) - citirea individuală și din proprie inițiativă a unor povești, povestiri etc. - memorare unor poezii și ghicitori din proprie inițiativă - confecționarea unor minicărți pe teme familiare (individual și în grup); realizarea „Abecedarului clasei”, folosind planșe de colorat - exerciții de anticipare a evenimentelor sau a finalului unei povești din care a fost citit, cu voce tare, un fragment - activități în biblioteca școlii - completarea unui jurnal de lectură al clasei, folosind desene și enunțuri scurte - amenajarea și reactualizarea unui „colț al cărții” în sala de clasă - completarea unor grafice, panouri cu titluri, personaje ale textelor citite - observarea intuitivă a cărților de diverse forme, dimensiuni, grosimi, cu sau fără imagini - observarea și stabilirea unor asemănări și diferențe între suporturi de lectură variate (carte de colorat, carte de povești cu ilustrații, carte ce conține doar text, carte electronică etc.) - jocuri de rol: „La librărie”; „Toneta cu reviste” etc. - citirea unor reviste pentru copii 	<p>3.4. Exprimarea interesului pentru lectura unor cărți adecvate vârstei</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unui jurnal personal de lectură în care să fie înregistrate titlul și personajele din basmele/ poveștile/ povestirile citite sau transcrieri/ copieri de glume, ghicitori, poezii etc. - realizarea unei „Colecții de povești” individuală sau comună (album cu desene realizate de elevi în urma citirii/ audierii textelor, însoțite de scurte prezentări scrise de mână sau la computer) - prezentarea orală a unor cărți/ povești citite individual sau în grup - memorare, din proprie inițiativă, a unor poezii și ghicitori - autodictări cu autoevaluare sau evaluare în pereche - realizarea unor minicărți pe teme de interes comun sau personal - amenajarea unui „colț al cărții” în sala de clasă - completarea unor grafice/ panouri cu titluri/ autori/ personaje ale textelor citite de elevi - recomandarea unor cărți/ povești/ povestiri colegilor - citirea unor texte în urma recomandărilor făcute de părinți, cadre didactice, bibliotecar, colegi - repovestirea unui text citit, cu accent pe anumite evenimente și informații - vizite la muzee și case memoriale

4. Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>4.1. Trasarea elementelor grafice și a conturilor literelor, folosind resurse variate</p> <ul style="list-style-type: none"> - exersarea musculaturii fine a mâinii și a coordonării mișcărilor prin colorare, hașurare în interiorul unui contur, înșirare de mărgele - coaserea unor puncte pe etamină, în vederea pregătirii copilului pentru respectarea liniaturii - modelarea plastilinei, ruperea hârtiei după un contur etc. - poziționarea corectă a suportului de scriere, în raport cu propriul corp - orientarea în spațiul scrierii, prin joc: sus, jos, dreapta, stânga etc. - exersarea poziției corecte la scris - utilizarea corectă a instrumentelor de trasare/ de scris - jocuri de tip labirint - observarea literelor din plastic/ din alfabetarul magnetic sau tipărite în relief pe diferite suporturi - construirea literelor din plastilină, pastă de modelaj, „fir” de hârtie creponată sau hârtie reciclată răsucită etc. - scrierea pe diferite suporturi (pe etamină, pe tablă, pe nisip, pe geamuri aburite etc.) și cu diferite instrumente, a unor modele liniare, simboluri etc. - decorarea literelor mari și mici de tipar prin desene sau prin colare, folosind semințe, hârtie, fire etc. - scrierea elementelor grafice de dimensiuni și culori variate (mari/ mici, groase/ subțiri), pe foaie velină sau pe spații de 1-2 cm 	<p>4.1. Scrierea literelor de mână</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de dezvoltare a musculaturii fine a mâinii - modelarea din plastilină a conturilor unor litere; decorarea literelor de mână și de tipar; - trasarea în duct continuu a literelor de mână (începând prin unirea punctelor care le compun) - executarea conturului unor litere, silabe, cuvinte cu degetul pe blatul mesei, în aer, pe spatele colegului, pe hârtie, cu pensula și acuarela, cu creta pe tablă, cu markerul pe coli mari - scrierea literelor de mână, folosind diverse instrumente de scris (creion, carioca, stilou, pensulă, cretă) pe variate suporturi (foaie velină, foaie liniată, tablă etc.) - copierea, transcrierea literelor, silabelor, cuvintelor, enunțurilor din 3-5 cuvinte menținând distanța dintre elementele grafice, dintre litere și dintre cuvinte - completarea după model, cu litere de mână, a unor enunțuri din cuprinsul unor bilete, invitații, felicitări, scurte scrisori - exerciții de așezare în pagină a datei, a titlului, a alineatelor, de păstrare a distanței dintre cuvinte - scrierea după dictare a literelor, silabelor, cuvintelor, propozițiilor din 3-5 cuvinte; - selectarea unor silabe dintr-o serie de silabe date, scrise cu litere de tipar sau de mână, pentru a obține cuvinte - realizarea unor afișe, etichete cuprinzând reguli de conduită, norme de lucru, îndemnuri, încurajări etc. - realizarea unor postere, pe diferite teme, în cadrul proiectelor, folosind imagini, cuvinte și propoziții preluate după modele 	<p>4.1. Scrierea unor mesaje, în diverse contexte de comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - copieri și transcrieri de litere, silabe, cuvinte, propoziții - autocorectarea literelor, silabelor, cuvintelor scrise, prin compararea cu un model - copierea unor texte scurte, exersând încadrarea în spațiul paginii, respectarea proporției între litere și a spațiului între cuvinte - transcrieri selective de cuvinte și fraze dintr-un scurt text pe teme cunoscute - transcrierea sau copierea unor mesaje în cadrul unor activități individuale sau comune - scrierea corectă a unor propoziții/ fraze/ a unui text scurt pe foaie tip II, dictando, velină, respectând încadrarea în pagina de caiet (tip II, dictando sau cu foaie velină), aprecierea spațiilor dintre litere și cuvinte - realizarea unor planșe/ etichete/ postere/ afișe pe teme familiare, după modele date - realizarea unor lucrări de tip proiect, cu sprijin din partea cadrului didactic

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor lucrări plastice, decorative (folosind linia și punctul), utilizând instrumente diferite - realizarea unor desene cu litere personificate 		
<p>4.2. Redactarea unor mesaje simple, în contexte uzuale de comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - confecționarea unor felicitări și bilețele cu litere de tipar rupte sau decupate din reviste, ziare etc. (învățătoarea va comunica/ va arăta mesajul care trebuie scris – Exemplu: „Pe felicitare vom scrie 1 Martie”) - decorarea unor obiecte/ desene folosind semne grafice - „scrierea” unor bilețele folosind diferite semne, linii curbe, linii frânte și „citirea” mesajului 	<p>4.2. Redactarea unor mesaje scurte, formate din cuvinte scrise cu litere de mână, folosind materiale diverse</p> <ul style="list-style-type: none"> - alcătuirea și scrierea unor enunțuri scurte, având suport vizual - adăugarea unor cuvinte/ semne de punctuație în enunțuri eliptice - ordonarea cuvintelor care formează un enunț și scrierea acestuia - scrierea unor cuvinte, propoziții cu ajutorul computerului - confecționarea unor etichete, afișe, materiale necesare în activitatea zilnică - organizarea în clasă a unui colț/ panou, destinat transmiterii unor mesaje și informații (prin desene, cuvinte/ enunțuri simple și simboluri) pe o temă aleasă de copii sau referitoare la subiectul unui proiect - personalizarea unor modele predefinite de invitații, felicitări, scrisori (de exemplu, scrisoare către Moș Crăciun) - jocuri care solicită schimbul unor mesaje scrise 	<p>4.2. Redactarea unor mesaje simple, cu respectarea convențiilor de bază</p> <ul style="list-style-type: none"> - scrierea cuvintelor obținute prin completarea sau combinarea unor silabe - folosirea convențiilor limbajului scris (scrierea cu majusculă/ cu alineat, utilizarea corectă a semnelor de punctuație) - plasarea semnelor de punctuație într-un text - scrierea unor bilete de mulțumire, de informare, de solicitare, cu respectarea convențiilor - confecționarea unor felicitări cu diverse ocazii (Crăciun, Paște, 8 Martie) și scrierea mesajelor corespunzătoare folosind diverse instrumente (stilou, creioane cerate, carioca, marker etc.) - confecționarea unor fișe, etichete, afișe, materiale necesare în activitatea zilnică - marcarea prin chenare sugestive/ elemente grafice a unor definiții, motouri, formule, mesaje, anunțuri importante etc., cu scopul de a le pune în evidență - formularea, în scris, a răspunsurilor la întrebări pe teme familiare/ care prezintă interes - compunerea unor texte scurte (3-7 enunțuri) pe teme din sfera de interes a copiilor, cu ajutorul unor imagini sau întrebări - scrierea unor dorințe, vise (de ex., „Aș dori să...”, „Visul meu este să...”), rime, povești etc. pe propriul caiet, pe un caiet al clasei sau într-un spațiu special amenajat (de ex.: Colțul de creație) - activități care implică folosirea calculatorului pentru redactarea unor enunțuri/ texte scurte

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
		<ul style="list-style-type: none"> - confecționarea unei cărți a clasei cu povești, legende etc. scrise/ transcrise și ilustrate de copii - realizarea unui ziar/ a unei reviste a clasei - jocuri care solicită schimbul unor mesaje scrise - crearea și completarea unor rebusuri
<p>4.3. Exprimarea unor idei, trăiri personale și informații prin intermediul limbajelor neconvenționale</p> <ul style="list-style-type: none"> - „scrierea” unor bilețele cu mesaje diverse, folosind desene, simboluri (inventate spontan sau stabilite anterior) - exprimarea răspunsului la anumite întrebări cu ajutorul desenului sau prin simboluri – Exemplu: „Cum putem arăta prin „scris” ce frumoasă e primăvara?” - etichetarea originală a unor obiecte personale - confecționarea unor minicărți pe teme familiare, în care se vor folosi limbaje neconvenționale - organizarea în clasă a unui colț/ panou intitulat „Peretele vorbitor”, în care copiii să-și poată lăsa mesaje și informații pe o temă aleasă de ei, în cadrul unui proiect (prin desene, cuvinte și simboluri) - organizarea unor concursuri – Exemplu: „Cine realizează cel mai interesant colaj/ puzzle/ desen/ poster din desene/ cuvinte/ alte simboluri?” - crearea unor ecusoane personalizate (cu simboluri, cuvinte sau imagini) - crearea unui orar pe un cod de culori sau simboluri - completarea jurnalului clasei folosind desene, fotografii, simboluri 	<p>4.3. Exprimarea unor idei și sentimente prin intermediul limbajelor convenționale și neconvenționale</p> <ul style="list-style-type: none"> - scrierea propriei versiuni a unei povești spuse de cadrul didactic - scrierea unor mesaje diverse, utilizând cuvinte (propoziții) și simboluri/ desene - redactarea, din proprie inițiativă, a unor povești, jurnale, poezii etc., prin care copilul să își exprime bucuria, tristețea, încântarea, mândria etc. - realizarea unor scrisori desenate, jurnale, invitații la evenimente personale ori ale clasei, documente cu valoare utilitară în cadrul clasei (orar, traseul unor excursii, hărți simple care să marcheze obiective culturale din jurul școlii etc.) - confecționarea unor minicărți pe teme familiare, în care se vor folosi limbaje convenționale și neconvenționale - prezentarea, în scris, a unor experiențe plăcute, amuzante, surprinzătoare, a unor fapte bune 	<p>4.3. Exprimarea unor idei, sentimente, păreri prin intermediul limbajelor convenționale</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizarea unui colț în clasă/ panou unde copiii pot lăsa mesaje, invitații, pot lansa dezbateri, își pot exprima în scris și cu ajutorul simbolurilor, păreri și impresii despre anumite evenimente, dar și informații pe o temă aleasă de ei (proiecte) - completarea unui jurnal personal sau al clasei, folosind desene, decupaje și enunțuri scurte - crearea unor liste de cuvinte/ idei legate de o temă propusă - ascultarea unor experiențe ale colegilor de clasă și exprimarea, în scris, a părerilor și a reacțiilor personale - realizarea unor desene și a unor povești pornind de la experiențe senzoriale (ceva ce a văzut și i-a atras atenția, sunete, gusturi, mirosuri, atingerea unei suprafețe) - redactarea unor idei despre o melodie ascultată - realizarea portretelor anotimpurilor în cuvinte, formă și culoare

CONȚINUTURI

Domenii	CP	CLASA I	CLASA a II-a
Comunicare orală (ascultare, vorbire, interacțiune)	<p>Acte de vorbire: a saluta persoane cunoscute, a se prezenta, a identifica un obiect, o persoană, a formula o rugămintă</p> <p>Cuvântul. Propoziția/ Enunțul Utilizarea cuvintelor noi în enunțuri adecvate</p> <p>Dialogul Formularea de întrebări și răspunsuri despre: jocuri și jucării, membrii familiei, prieteni, animale, reguli de igienă alimentară și personală</p> <p>Forme ale discursului oral Povestirea după imagini</p>	<p>Acte de vorbire: a saluta, a se prezenta, a formula o rugămintă, o idee/ o părere, o cerere</p> <p>Cuvântul. Propoziția/ Enunțul Utilizarea cuvintelor noi în contexte adecvate Intonarea propozițiilor enunțiative și interogative</p> <p>Dialogul Oferirea unor informații despre: identitatea proprie, desene animate, filme pentru copii, viața de școlar, familie, prieteni, colegi de clasă, reguli de circulație, mediul social și natural apropiat, igiena personală</p> <p>Reguli de vorbire eficientă: vorbirea pe rând, ascultarea interlocutorului, păstrarea ideii</p> <p>Forme ale discursului oral Povestirea unor întâmplări trăite Repovestirea unor întâmplări auzite Descrierea unui obiect/ a unei persoane</p>	<p>Acte de vorbire: a se prezenta și a prezenta pe cineva, a identifica un obiect/ o persoană/ un loc, a cere și a da informații, a formula o idee/ o părere/ o opinie/ o solicitare</p> <p>Cuvântul. Propoziția/ Enunțul Introducerea cuvintelor noi în vocabularul propriu Intonarea propozițiilor exclamative</p> <p>Dialogul Inițierea, menținerea și încheierea unui dialog despre: școală, familie și locuință, prieteni, colegi, mediul înconjurător, igiena clasei și a locuinței, conduita în mijloacele de transport în comun, în sala de spectacol</p> <p>Reguli de vorbire eficientă: elemente de politețe verbală asociate actelor de limbaj utilizate (salutul, prezentarea, formularea unei cereri, ascultarea și respectarea opiniei celuiilalt)</p> <p>Forme ale discursului oral Povestirea unor întâmplări trăite sau observate Repovestirea unor întâmplări citite Descrierea unui obiect, fenomen sau a unei persoane</p> <p>Reguli ale discursului oral Pronunție clară și corectă Acord de număr și gen, fără terminologie Intonație adecvată</p>
Citire/ lectură	<p>Cartea Coperte, foaie, pagină, text, ilustrații</p> <p>Literele mici și mari de tipar Simboluri uzuale din universul apropiat: metrou, intrare, ieșire, spital, trecere de pietoni etc.</p>	<p>Cartea Numerotarea paginilor, direcții de orientare în pagină</p> <p>Literele mici și mari de tipar și de mână Grupurile de litere ce, ci, ge, gi, che, chi, ghe, ghi</p> <p>Alfabetul limbii române Citirea cuvintelor mono și plurisilabice</p>	<p>Cartea Cuprinsul unei cărți</p> <p>Grupurile de litere ce, ci, ge, gi, che, chi, ghe, ghi</p> <p>Alfabetul limbii române Citirea cuvintelor, enunțurilor, textelor scurte</p>

	<p>Citirea cuvintelor pe etichete asociate unor imagini sau obiecte</p> <p>Propoziția/ enunțul (fără teoretizări)</p> <p>Formularea de propoziții cu suport intuitiv</p> <p>Ordonarea propozițiilor pe baza unui suport intuitiv</p>	<p>(introduse progresiv)</p> <p>Cuvinte care conțin diftongii: oa, ea, ia, ie, ua, uă (fără terminologie)</p> <p>Citirea propozițiilor/ enunțurilor</p> <p>Citirea textelor scurte (de maxim 75 de cuvinte, introduse progresiv)</p> <p>Așezarea textului în pagină</p> <p>Titlu. Autor. Alineate</p>	<p>Propoziția/ enunțul (fără teoretizări)</p> <p>Textul (de maxim 120 de cuvinte)</p> <p>Titlu. Autor. Alineate</p> <p>Așezarea textului în pagină</p> <p>Textul literar</p> <p>Textul narativ</p> <p>Recunoașterea personajelor. Povestirea orală</p> <p>Textul liric</p> <p>Poezii despre universul copilăriei</p> <p>Textul nonliterar/ informativ</p>
Scriere/ redactare	<p>Elemente grafice care intră în componența literelor de mână: linii, puncte, bastonașe, zale, bucle, semiovale, ovale, nodulețe</p> <p>Desenarea literelor de tipar</p> <p>Simboluri neconvenționale folosite în exprimarea scrisă</p> <p>Scrierea funcțională folosind desene, simboluri</p> <p>Felicitarea</p> <p>Biletul</p>	<p>Alfabetul limbii române</p> <p>Literele mici și mari de mână</p> <p>Grupurile de litere ce, ci, ge, gi, che, chi, ghe, ghi</p> <p>Ortografia</p> <p>Scrierea ortografică a cuvintelor</p> <p>Scrierea cu majusculă la începutul propoziției și al titlului</p> <p>Scrierea cu majusculă a substantivelor proprii (fără terminologie)</p> <p>Scrierea corectă a cuvintelor care conțin grupurile de litere ce, ci, ge, gi, che, chi, ghe, ghi</p> <p>Punctuația</p> <p>Punctul</p> <p>Semnul întrebării</p> <p>Linia de dialog</p> <p>Organizarea textului scris</p> <p>Scrierea caligrafică pe liniatură tip I</p> <p>Plasarea datei, a titlului, folosirea alineatelor</p> <p>Scrierea funcțională</p> <p>Copieri. Transcrieri (litere, silabe, cuvinte, propoziții, texte de maxim 30 de cuvinte). Dictări</p> <p>Biletul</p> <p>Invitația. Felicitarea</p> <p>Scrisoarea. Jurnalul (text și desene)</p>	<p>Alfabetul limbii române</p> <p>Literele mici și mari de mână</p> <p>Grupurile de litere ce, ci, ge, gi, che, chi, ghe, ghi</p> <p>Ortografia</p> <p>Scrierea corectă a cuvintelor care conțin consoana m înainte de b și p</p> <p>Scrierea corectă a cuvintelor care conțin diftongii oa, ea, ia, ie, ua, uă (fără terminologie),</p> <p>Scrierea corectă a cuvintelor care conțin literele â sau î, x</p> <p>Scrierea corectă a cuvintelor într-un/ într-o, dintr-un/ dintr-o, sau/ s-au, sa/ s-a</p> <p>Punctuația</p> <p>Semnul exclamării</p> <p>Virgula (în vocativ și enumerare)</p> <p>Două puncte</p> <p>Organizarea textului scris</p> <p>Scrierea pe liniatură tip II și dictando</p> <p>Așezarea textului în pagina caietului: plasarea titlului, a autorului, folosirea alineatelor, respectarea spațiului dintre cuvinte</p> <p>Scrierea funcțională</p> <p>Copieri (texte de maxim 50 de cuvinte)</p> <p>Transcrieri (texte de maxim 50 de cuvinte)</p> <p>Dictări (texte de maxim 40 de cuvinte)</p> <p>Biletul de mulțumire, de informare, de solicitare</p> <p>Felicitarea</p> <p>Afișul</p>

		Scrierea imaginativă (texte de 3-5 enunțuri), pornind de la experiențe trăite	Scrierea imaginativă (texte de 3-7 enunțuri), pe baza unui suport vizual (imagini, benzi desenate) sau a unui șir de întrebări Cartea, ziarul sau revista clasei
Elemente de construcție a comunicării	<p>Vocabular Cuvântul Cuvinte cu sens asemănător Cuvinte cu sens opus</p> <p>Fonetică Sunete specifice limbii române Despărțirea cuvintelor în silabe Cuvinte alcătuite din una, două sau trei silabe, care nu conțin diftongi, triftongi sau consoane redade în scris prin grupurile de litere ce, ci, ge, gi, che, chi, ghe, ghi</p>	<p>Vocabular Cuvântul– grup de sunete asociat cu un înțeles Cuvinte cu sens asemănător Cuvinte cu sens opus Cuvinte care au aceeași formă și înțeles diferit</p> <p>Fonetică Sunetele limbii române. Articulația vocalelor și consoanelor (fără denumire)</p> <p>Silaba Cuvântul Despărțirea cuvintelor în silabe intuitiv, fără cunoașterea regulilor</p> <p>Propoziția/ enunțul (fără teoretizări)</p>	<p>Vocabular Cuvântul Cuvinte cu sens asemănător Cuvinte cu sens opus Cuvinte care au aceeași formă și înțeles diferit</p> <p>Fonetică Sunetele limbii române. Vocale și consoane Despărțirea cuvintelor în silabe la capăt de rând</p> <p>Propoziția/ enunțul (fără teoretizări)</p>

SUGESTII METODOLOGICE

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei școlare pentru proiectarea și derularea la clasă a activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul acestei discipline.

Copilul va învăța, prin metode adecvate vârstei, ceea ce îi este necesar pentru dezvoltarea sa armonioasă la această etapă de vârstă și pentru a face față cu succes cerințelor școlare.

La acest nivel de vârstă, cadrul didactic va urmări sistematic realizarea unor conexiuni între toate disciplinele prevăzute în schema orară a clasei respective, creând contexte semnificative de învățare pentru viața reală.

Strategii didactice

Această etapă de școlaritate reprezintă un moment important pentru stimularea flexibilității gândirii, precum și a creativității elevului.

În acest sens, cadrul didactic va insista pe trezirea interesului copilului pentru această disciplină și pe dezvoltarea încrederii în sine. Astfel, jocul didactic va predomina, asigurând contextul pentru participarea activă, individuală și în grup, care să permită exprimarea liberă a propriilor idei și sentimente. Tot ceea ce se întâmplă la „ora” de *Comunicare în limba română* ar trebui să se deruleze sub forma unei suite de jocuri sau antrenamente amuzante, atât în cazul clasei pregătitoare, cât și în cazul claselor I și a II-a. Din spațiul clasei nu trebuie să lipsească jucăriile. De asemenea, accentul se va pune pe spontaneitatea și creativitatea răspunsurilor și nu pe rigurozitatea științifică a acestora. Prin reluări succesive și prin utilizarea obiectelor, copilul ajunge să se corecteze singur, pe măsură ce noțiunile devin înțelese și interiorizate. Scrierea se va consolida treptat, pe măsură ce se dezvoltă musculatura mâinii. În clasa pregătitoare, scrierea semnelor grafice va începe cu exerciții de desenare a unor elemente preluate din mediul înconjurător (bețișoare, cârcei de viță-de-vie, bastoane, buline etc.), continuându-se apoi cu scrierea lor pe foaie velină și pe liniatură tip I.

Activitatea didactică se va desfășura într-o interacțiune permanentă cu copiii, astfel încât să răspundă intereselor acestora. Copiii vor fi stimulați să întrebe, să intervină, să aibă inițiativă, să exprime idei și sentimente despre ceea ce învață.

O altă sugestie metodologică se referă la folosirea nonverbalului pentru intuirea conceptelor, fie că e vorba de nume de obiecte sau de acțiuni, fie că e vorba de filtre de comunicare de tipul funcțiilor limbii/actelor de vorbire. Dacă profesorul mimează acțiunea de a se ridica/sta jos atunci când enunță aceste activități, pentru elev va fi mult mai clar despre ce este vorba. În același context, învățarea va fi facilitată dacă elevii sunt stimulați să combine verbalul (ceea ce au receptat sau ceea ce exprimă) cu limbajul corporal, vizual sau muzical.

Foarte importantă este și învățarea în context. Dezvoltarea competențelor de comunicare are loc în contexte de comunicare și, bineînțeles, cu un scop inteligibil copiilor. În absența contextului, elevii ajung să recite doar cuvinte și fraze memorate fără să poată să le transfere apoi în alte situații. De altfel, oricine învață mult mai bine dacă înțelege de ce învață ceea ce învață.

Evaluarea reprezintă o componentă organică a procesului de învățământ. Se recomandă cu prioritate metode moderne de evaluare precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor, centrarea pe progresul personal, autoevaluarea, realizarea unor proiecte care să valorifice achizițiile copiilor și să stimuleze în același timp dezvoltarea de valori și atitudini în contexte firești, sincretice, adaptate vârstei. Este recomandabil ca evaluarea să se realizeze prin raportare la competențele specifice, evitându-se comparațiile între elevi. De asemenea, evaluarea orientează cadrul didactic în reglarea strategiilor de predare, pentru o mai bună adecvare la particularitățile individuale și de vârstă ale elevilor.

Procesul de evaluare valorifică și experiențele de învățare / competențele dobândite de către copii în contexte nonformale sau informale. Rezultatele elevilor vor fi înregistrate, comunicate și discutate cu părinții. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui copil.

Prezentăm în continuare un exemplu de abordare integrată, în cadrul căruia activitățile de învățare au fost structurate astfel încât să concure la dezvoltarea de competențe specifice, rămânând totodată circumscrise unei teme accesibile școlarului mic.

Exemplu de abordare integrată la clasa pregătitoare

TEMA: Jucării

Ce urmărim? - competențe specifice -	Cum procedăm?
Ordinea realizării activităților nu coincide cu ordinea prezentării competențelor. Activitățile se vor desfășura pe parcursul unei săptămâni. Se recomandă proiectarea în manieră integrată: comunicare în limba română + matematică și explorarea mediului + arte vizuale și abilități practice + muzică și mișcare	
Comunicare în limba română	
1.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ selectarea unei imagini dintr-un set, pentru a indica despre ce este vorba în textul audiat – Exemplu: „Cum au fugit odată jucăriile de la un copil” ✓ realizarea unui desen pentru a indica despre ce este vorba în mesaj oferirea de răspunsuri scurte la întrebarea: „Despre ce este vorba poveste?” ✓ aprecierea cu adevărat/ fals a unor enunțuri scurte care testează înțelegerea globală ✓ formularea unor răspunsuri la întrebări despre conținutul textului audiat – Exemplu: „Ce jucării avea Petrișor?” „Ce au făcut ele?” „Din ce motiv au plecat?” ✓ repovestirea secvenței preferate din povestea audiată
1.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ numirea personajelor din poveste ✓ oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații – Exemplu: „Cum arătau ✓ jucăriile lui Petrișor?”, „Care sunt jucăriile tale preferate?”, „Cum le îngrijești?”
1.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ indicarea cuvintelor percepute prin diferite semne: bătaii din palme/ jetoane puse pe bancă – Exemplu: „Pune pe masă atâtea jetoane câte cuvinte ai auzit în propoziția <i>Jucăriile au fugit.</i>” ✓ numărarea cuvintelor dintr-un enunț ✓ punerea în corespondență a unui cuvânt rostit cu imaginea potrivită – Exemplu: minge, ursuleț, jucării, mașină etc. ✓ despărțirea cuvintelor în silabe ✓ indicarea prin mimică a silabelor (prima silabă din cuvintele mașină, jucării, minge) ✓ indicarea sunetelor percepute prin diferite semne (ridicați un deget când auziți sunetul j – jucărie, jar, cenușă, curaj, jumătate, minge etc.) ✓ sortarea unor jetoane reprezentând obiecte din mediul familiar, după criteriul: „Încep cu sunetul j” (se dau jetoane care reprezintă: jucării, jaluzele, minge, joc etc.) ✓ colorarea unor imagini care reprezintă obiecte/ ființe a căror denumire începe cu sunetul j (jucării, jder, jardinieră)
1.4.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ audierea unor povești citite, înregistrate sau povestite de adulți sau copii ✓ participarea la activități de tipul „Tu ești ecoul meu” (reproducerea unor mesaje formulate de adult sau copii)
2.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ jocuri de cuvinte – Exemplu: „Spuneți cuvinte în care sunetul j se aude la început” (jumătate, jucărie, jumulit, japonez etc.) ✓ reproducerea unui mesaj scurt cu schimbarea intonației, în funcție de intenția de comunicare (asertiune, întrebare, exclamație, supărare, bucurie etc.) ✓ ridicarea unui jeton-simbol, în funcție de intenția de comunicare – Exemplu: „Ridică jetonul roșu atunci când auzi o întrebare.”
2.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ prezentarea jucăriei preferate
1.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ repovestirea textului audiat, respectând succesiunea momentelor prezentate
1.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ participarea la jocuri de grup
3.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ punerea în corespondență a unor cuvinte formate din 1-2 silabe cu imaginile potrivite – Exemplu: minge, urs, copil, robot
3.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ lectură după una sau mai multe ilustrații
3.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ punerea în corespondență a imaginilor cu mesaje orale indicate

3.4.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ observarea unor pliante despre jucării ✓ observarea cutiilor jocurilor din sala de clasă (identificarea unor specificații referitoare la vârsta participanților la joc, la regulile jocului etc.)
4.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ decorarea unor jucării realizate din hârtie sau carton ✓ construirea literei J din plastilină, pastă de modelaj, „fir” de hârtie creponată sau hârtie reciclată răsucită etc. ✓ trasarea literelor de tipar J și j după contur dat sau prin unirea punctelor, folosind instrumente diferite de scris (pensulă, carioca, creioane colorate, stilou etc.) ✓ colorarea conturului literei, pe o fișă de dimensiuni A4
4.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ etichetarea originală a jucăriilor din clasă/ din camera personală ✓ realizarea unor „prezentări” ale jucăriilor preferate, utilizând desene, simboluri și cuvinte, care vor fi afișate în spațiul denumit „Peretele/ Panoul vorbitor”) ✓ completarea jurnalului clasei folosind desene, fotografii, simboluri (la finalul săptămânii)
2.4.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ crearea unei povestiri în grup despre jucăriile fericite ale unui copil; povestea va fi scrisă de către profesor și ilustrată de copii
Matematică și explorarea mediului	
1.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ numărarea jucăriilor și distribuirea lor ✓ construirea unor mulțimi din jucării
1.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ compararea mulțimilor de jucării
2.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ construcții cu ajutorul figurilor geometrice ✓ confecționarea unor jucării utilizând cutii, cilindri, sfere ✓ jocuri de construcții cu cuburi
2.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ jocuri de orientare și de poziționare a jucăriilor în funcție de diferite repere
1.6.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ jocuri care presupun rezolvarea unor situații practice: „La din coș cu două jucării mai mult decât are colegul tău.”
3.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ crearea/ completarea unor modele repetitive de cel mult 10 jucării ✓ recunoașterea efectelor unor tipuri de forțe în jocuri cu obiecte (lovirea/ lansarea mingii; lansarea/ împingerea mașinuțelor etc.) ✓ utilizarea jucăriilor muzicale pentru identificarea relației vibrație-sunet
4.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ jocuri cu jucării de tipul „Ce s-ar întâmpla dacă...”
5.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ organizarea și întreținerea colțului cu jucării ✓ gruparea jucăriilor după un anumit criteriu
5.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ jocuri care necesită rezolvarea de adunări și scăderi cu 1–5 unități în centrul 0–31
6.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ordonarea jucăriilor după înălțime; comparări succesive și exprimarea rezultatului
6.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ joc de rol: „La magazinul/ raionul de jucării”
Arte vizuale și abilități practice	
1.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ vizionarea unui fragment din filmul pentru copii „Toy story/ Povestea jucăriilor” și discutarea mesajului transmis
2.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ enumerarea unor caracteristici ale jucăriei/ jucăriilor preferate
2.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ realizarea unor construcții libere, spontane ✓ realizarea unor construcții libere cu materiale puse la dispoziție ✓ confecționarea unor jocuri și jucării simple
Muzică și mișcare	
2.1; 2.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ însușirea și interpretarea unor cântece în colectiv („Cutia cu jucării” – www.gradinitaonline.wordpress.com sau www.trilulilu.ro/ muzica-diverse/cutia-cujucarii-melodii-gradinita)

Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/19.03.2013

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

**Programa școlară
pentru disciplina**

DEZVOLTARE PERSONALĂ
Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a

Aprobată prin ordin al ministrului
Nr. 3418/19.03.2013

București, 2013

Notă de prezentare

Programa disciplinei *Dezvoltare personală* este elaborată potrivit **modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe**. Construcția programei este realizată astfel încât să contribuie la dezvoltarea *profilului de formare* al elevului din ciclul primar. Din perspectiva disciplinei de studiu, demersul didactic pornind de la competențe permite accentuarea scopului pentru care se învață și a dimensiunii acționale în formarea personalității elevului.

În Planul-cadru de învățământ, disciplina *Dezvoltare personală* face parte din aria curriculară **Consiliere și orientare**, având alocate 2 ore pe săptămână în clasa pregătitoare și câte o oră pe săptămână în clasele I și a II-a.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice.

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte diverse.

Competențele generale pentru disciplina *Dezvoltare personală* vizează achizițiile elevului pentru întregul interval de studiu al disciplinei.

Competențele specifice se formează pe parcursul unui an școlar, sunt derivate din competențele generale și reprezintă etape în dobândirea acestora. Competențele specifice sunt corelate cu exemple de activități de învățare. Exemplele de activități de învățare constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul realizării competențelor. Programa școlară propune, cu caracter de exemplu, diferite tipuri de activități de învățare, care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice. Cadru didactic are libertatea de a utiliza exemplele de activități de învățare pe care le propune programa școlară sau de a le completa astfel încât acestea să faciliteze un demers didactic adecvat situației concrete de la clasă. Se asigură, în acest fel, premisele aplicării contextualizate a programei școlare și a proiectării unor parcursuri de învățare adaptate nevoilor clasei și elevilor.

Conținuturile învățării se constituie din inventarul achizițiilor necesare elevului, organizate pe următoarele domenii:

- Autocunoaștere și stil de viață sănătos
- Dezvoltare emoțională și socială
- Aspecte specifice ale organizării învățării și pregătirii pentru viață la școlarul mic.

Sugestiile metodologice includ strategii didactice, proiectarea activității didactice, precum și elemente de evaluare continuă.

Disciplina *Dezvoltare personală* este dedicată activităților de învățare care au ca scop dezvoltarea capacității elevului de a se autocunoaște și de a-și exprima într-o manieră pozitivă interesele, aptitudinile, trăirile personale, abilitățile de relaționare și comunicare, reflecțiile cu privire la învățare. În cadrul disciplinei, se formează în primul rând abilități și se dezvoltă atitudini, finalitatea fiind dobândirea încrederii în sine, starea de bine a copiilor, pregătirea lor pentru viață și pentru viitor. De-a lungul anilor de studiu, toate ariile curriculare își asumă o parte din responsabilitatea privind dezvoltarea personală/socială, educațională și de carieră a elevilor, existând astfel posibilitatea abordării integrate a unora dintre activitățile propuse.

În elaborarea prezentei oferte curriculare au fost valorificate și recomandările **documentelor internaționale** ale Consiliului Europei prin cele două Rezoluții (2004, 2008)¹ care subliniază rolul important al consilierii și orientării ca suport concret pentru câștigarea autonomiei învățării, pentru deciziile cotidiene ale individului, facilitarea accesului la servicii de consiliere pentru toți cetățenii, de la vârste tot mai mici.

¹ <http://register.consilium.eu.int>, <http://register.consilium.europa.eu>

Competențe generale

- 1. Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți**
- 2. Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și adulți cunoscuți**
- 3. Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în context școlar**

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>1.1. Identificarea unor trăsături personale elementare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de identificare și denumire a trăsăturilor fizice (culoarea ochilor, lungimea părului, înălțimea, greutatea) - desenarea conturului corpului în mărime naturală, colorarea conturului astfel încât să semene cât mai bine cu sine (culoarea părului, culoarea ochilor etc.), decuparea și afișarea produselor - vizualizarea în oglindă a elementelor corporale și denumirea acestora - realizarea de desene de tip autoportret, colaje despre propria persoană - prezentarea fotografiei proprii, la vârste diferite - discuții în perechi sau în grupuri mici pe baza desenelor și poveștilor create de fiecare persoană despre părțile corpului și rolul acestora - jocuri pentru recunoașterea copiilor, pe baza enumerării trăsăturilor fizice relevante 	<p>1.1. Prezentarea unor trăsături personale elementare, în contexte variate</p> <ul style="list-style-type: none"> - crearea unor ecusoane personalizate - crearea unor obiecte simple prin modelaj (plastilină, lut) sau colaj (reviste, ziare, materiale din natură) care să exprime caracteristicile propriei persoane - prezentarea într-un cadru inedit (podium de premiere, interviu) a trei aspecte plăcute referitoare propria persoană - jocuri de continuare a unor fraze, pentru evidențierea calităților: „Eu pot să...”, „Îmi place de mine pentru că...”, „Mâncarea mea preferată este...”, „Culoarea mea preferată este...”, „Pe tine te apreciez pentru că...”, „Sunt mândru de mine atunci când...” - jocuri de prezentare în perechi, în grupuri mici, în fața clasei, a rezultatelor activității - prezentarea trăsăturilor personale elementare în fișe de lucru 	<p>1.1. Stabilirea unor asemănări și deosebiri între sine și ceilalți, după criterii simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de autocunoaștere și intercunoaștere prin folosirea diferitelor forme de comunicare - exerciții artcreative realizate în mod individual sau în echipă (prezentarea unor forme originale de salut în cadrul cărora copiii își atribuie o însușire/calitate care-i face unici și diferiți de ceilalți; obținerea unor produse unice: decuparea unei hârtii împăturite în forme diferite, colorarea unui obiect, interpretarea în manieră proprie a unui rol etc., desenarea conturului mâinii sau a amprentelor personale etc.) - confecționarea unor cadouri de tipul „lucru manual” - analizarea unor personaje din povești/ povestiri sau din viața reală, în scopul identificării unor asemănări și deosebiri între sine și acestea - rezolvarea unor fișe de lucru pentru identificarea asemănărilor și deosebirilor dintre sine și ceilalți
<p>1.2. Identificarea unor obiecte și activități simple de igienă personală</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de identificare a obiectelor de igienă personală și explicarea modului de folosire a acestora - ghicitori, poezii, cântece despre obiecte de igienă personală - vizionarea unor filme scurte despre igiena personală - activități practice de exersare a acțiunilor de îmbrăcare/ dezbrăcare sau legarea șireturilor, spălarea mâinilor înainte de servirea mesei, 	<p>1.2. Identificarea unor reguli de igienă personală</p> <ul style="list-style-type: none"> - recunoașterea în imagini a respectării/incălcării regulilor de igienă personală - desenarea unor personaje care respectă/ nu respectă regulile de igienă personală - jocuri creative: „Ce s-ar întâmpla dacă nu ar exista săpunul?”, „Imaginează-ți că săpunul ar conduce lumea”, „În geanta ta descoperi că o periută de dinți îți vorbește...” - rebusuri, concursuri despre reguli simple de igienă - realizarea unor colaje, desene, sloganuri/cuvinte 	<p>1.3. Respectarea unor reguli de igienă personală</p> <ul style="list-style-type: none"> - amenajarea clasei într-un mod prietenos (estetică vizuală, condiții de învățare etc.), care să respecte reguli simple de igienă - discuții despre importanța regulilor de igienă în viața noastră - realizarea unor proiecte în grupuri mici despre regulile de igienă și prezentarea acestora în clasă - jocuri de rol pentru exemplificarea comportamentelor dezirabile de igienă personală în diferite contexte

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>după utilizarea toaletei, ordonarea hainelor, aranjarea/împachetarea hainelor, închiderea fermoarului, nasturilor, în vederea dezvoltării independenței față de adult</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de reprezentare grafică a unor obiecte, activități și reguli simple de igienă personală 	<p>cheie care ilustrează reguli de igienă</p> <ul style="list-style-type: none"> - fișe de lucru pentru exersarea învățării regulilor de igienă personală: corespondențe, asocieri, consecințe, completare de obiecte care lipsesc, exprimare de opinii - realizarea reclamelor pentru produsele de igienă preferate 	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor scurte descrieri verbale despre efectele igienei personale asupra sănătății - elaborarea în echipă a unor scurte compuneri despre sănătate și igienă (spălarea mâinilor, folosirea săpunului, respectarea orelor de masă etc.) - (auto)administrarea unor fișe de observare a respectării regulilor de igienă personală - organizarea și implicarea elevilor în studii foarte simple care să investigheze rolul și consecințele respectării/nerespectării regulilor de igienă personală (chestionar, interviu, prezentare de rezultate)

2. Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și adulți cunoscuți

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>2.1. Recunoașterea emoțiilor de bază în situații simple, familiare</p> <ul style="list-style-type: none"> - vizionarea unor secvențe din desene animate, filme pentru copii, audierea unor povești consacrate, pentru identificarea și denumirea emoțiilor de bază ale personajelor (Exemplu: cocoșul supărat, iedul fricos, împăratul fericit, albina curajoasă etc.) - completarea frazelor lacunare (Exemplu: Cum se simt copiii? „Băiețelul a terminat de colorat un desen frumos și este ..(bucuros).”, “Fetița a spart o cană și este ... (supărată)”, “Bunica a plecat astăzi la țară și Monica este... (tristă)” etc. - jocuri de tipul “Roata emoțiilor”, pentru aprecierea emoțiilor în diferite situații (Exemplu: Cum m-am simțit? Situații: prima zi de școală, întâlnirea cu noii colegi, când este încurajat/certat de părinți, sărbătorirea zilei de naștere, apariția unui nou membru în familie etc.) 	<p>2.1. Asocierea emoțiilor de bază cu elemente simple de limbaj nonverbal și paraverbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - selectarea unor imagini cu personaje care exprimă emoții de bază (Exemplu: Alegeți personajele care exprimă bucurie, fericire, veselie...) - crearea unei expoziții cu imagini/fotografii (aduse de acasă, realizate în clasă, decupate din ziare/reviste) care exprimă diferite emoții - recitarea unei poezii în diferite ipostaze (vesel, speriat, uimit) - propunerea unor concursuri de „Poezii și cântece cu emoții” - jocuri de mimă - turul clasei: “Cum te simți astăzi?” (la începutul/finalul zilei, la începutul/finalul unei activități) - descrierea emoțiilor trăite în jocurile preferate 	<p>2.1. Exprimarea emoțiilor de bază în situații variate</p> <ul style="list-style-type: none"> - dialoguri având ca suport imagini care surprind emoții de bază, cu ajutorul cărora să se analizeze, de exemplu, stările de tristețe, fericire, relaxare, frică etc. („Ce fac atunci când sunt...) - aplicarea unor tehnici art-creative prin care să se exprime diferite stări emoționale: desene, cântece, modelaje din lut și plastilină, roluri în teatru, colaje, tapiserii din materiale textile etc. - participarea la scurte scenete, prin atribuirea unor roluri, pentru exersarea exprimării emoțiilor în situații variate - dezbateri despre legătura dintre emoții și comportamente - exerciții de identificare a soluțiilor proprii pentru exprimarea în mod sănătos a emoțiilor

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - jocuri din folclorul copiilor, practicate în școală sau în afara școlii, vizând exprimarea emoțiilor 		<ul style="list-style-type: none"> - scrierea unor texte formate din 4-5 propoziții despre cum s-au simțit în diverse situații
<p>2.2. Identificarea regulilor de comunicare în activitatea școlară</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare a regulilor de comunicare în imagini: anunțarea răspunsului; așteptarea rândului; completarea răspunsurilor colegilor după ce aceștia au încheiat; exprimarea opiniei personale; criticarea ideii, nu a colegului - exprimarea prin desen a regulilor de comunicare la școală și afișarea acestora pentru a fi vizualizate de elevi – exemplu: vorbim pe rând, ascultăm activ, respectăm programul școlar, ajutăm colegii când ne solicită sprijinul, adresăm întrebări etc. - jocuri de tipul „Continuă propoziția”, „Continuă povestea” - 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. - jocuri de selecție și plasare de jetoane: Da (comunicare eficientă)/Nu (comunicare ineficientă) 	<p>2.2. Transmiterea unor mesaje verbale și non-verbale simple despre propriile experiențe de viață</p> <ul style="list-style-type: none"> - prezentarea unei experiențe personale (prima zi de grădiniță, prima zi de școală, zile de naștere, jucăria favorită, o ceartă cu un prieten/coleg, victoria/înfrângerea într-un joc etc.) - crearea unor scurte povestiri sau scenete hazlii, pe baza unor cuvinte cheie: calendar, pădure, furculiță, zâmbet - jocuri de mimă pentru înțelegerea unor mesaje nonverbale emițător-receptor (mi-am făcut un prieten, mă doare măseaua, am primit un cadou, bunicul a venit în vizită etc.) - verbalizarea ideilor, gândurilor, emoțiilor față de unele situații date - emiterea unor afirmații pozitive despre sine și ceilalți, - exprimarea opiniilor despre unele situații de viață „Eu cred că...”, „În opinia mea...” - miniscenete cu marionete, măști, vestimentații create de elevi 	<p>2.2. Utilizarea unor elemente de ascultare activă</p> <ul style="list-style-type: none"> - vizionarea unor secvențe de film pentru identificarea expresiilor corporale, faciale, verbale simple, care indică ascultarea activă - observarea, în jocuri de rol create de colegi, a elementelor specifice ascultării active - utilizarea în comunicarea cu ceilalți (familie, colegi, prieteni, cadre didactice) a unor modalități simple de ascultare activă: contact vizual, postură adecvată, intonație etc. - completarea cu elemente grafice specifice ascultării active a unor personaje umane care exprimă interes în comunicare - realizarea unor desene cu persoanele care ascultă activ/nu ascultă activ - fișe de lucru cu situații de comunicare/ascultare activă din viața cotidiană (acasă, pe stradă, în parc, la școală, la magazin, la film etc.)
<p>2.3. Explorarea caracteristicilor ființelor și obiectelor preferate și a interacțiunii simple cu acestea</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de cunoaștere/intercunoaștere de tipul „Pot să te prezint eu?” în care fiecare copil își prezintă colegul/colega, jucăria preferată, animalul preferat, activități preferate - realizarea unui jurnal în imagini „Eu și prietenul/prietenii mei”, în care copilul desenează prietenul/prietenii, activitățile preferate desfășurate împreună, obiectele/ ființele de care se simte atașat 	<p>2.3. Explorarea caracteristicilor necesare pentru a fi bun prieten</p> <ul style="list-style-type: none"> - citirea și discutarea unor povești despre prietenie, despre relațiile existente într-un grup - exerciții de evidențiere a regulilor de comportament din povești/povestiri/poezii/fabule - identificarea în imagini a comportamentelor prietenoase/ neprietenoase dintr-un grup - crearea unor povești, în echipă, cu subiectul „Colegii mei/ Colegele mele”, „Prietenul meu/Prietena mea” 	<p>2.3. Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare a unor reguli de comportament în relația cu ceilalți, pe baza discutării unor situații concrete din experiența elevilor - exerciții de identificare a premiselor pentru a coopera cu ceilalți (hobby-uri, interese comune, activități preferate etc.) - exerciții-joc de diferențiere a comportamentelor facilitatoare/frenatoare care contribuie sau nu la inițierea și păstrarea unei prietenii: cooperare, competiție, compromis

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - organizarea unor evenimente: „Ziua clasei noastre”, „Expoziție de lucrări plastice dedicate prietenilor” - Activități și jocuri de tipul “Prietenul secret” 	<ul style="list-style-type: none"> - practicarea unor jocuri de prezentare a colegului/colegei - vizionarea unor filme specifice universului copiilor, în care se relevă caracteristicile unui prieten/se dezvoltă relații de prietenie - jocuri de rol: În clasă, În parc, Ziua de naștere, În vacanță 	<ul style="list-style-type: none"> - elaborarea unor lucrări individuale sau în echipă despre prietenie - elaborarea unor compuneri despre prieteni, universul extins al copilului (prieteni fraților/surorilor) - crearea unor mesaje de mulțumire adresate colegilor/prietenilor

3. Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în context școlar

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>3.1. Identificarea unor rutine în activitatea școlară</p> <ul style="list-style-type: none"> - discuții la începutul anului școlar despre noile rutine (orar zilnic, orar săptămânal, pauze, vacanțe etc.) - discuții despre statutul de preșcolar/școlar - discuții de explorare a intereselor și a experiențelor anterioare ale copiilor (la începutul fiecărei zile/teme/săptămâni, în cadrul „Întâlnirii de dimineață”, în cadrul altor lecții sau al activităților extrașcolare) - transformarea spațiului clasei într-un mediu prietenos de învățare: modalități de prezentare personală afișate pe mese/bănci, construirea în echipă a simbolului, expunerea produselor activităților la nivelul elevilor, pentru a fi vizualizate - interpretarea unor melodii preferate pentru anunțarea pauzei: „Cum mi-ar plăcea să sune clopoțelul în școala mea?” - teatru de marionete: „Sunt în clasa pregătitoare” 	<p>3.1. Identificarea unor sarcini de lucru simple în contexte variate</p> <ul style="list-style-type: none"> - enumerarea sarcinilor de lucru ale diferitelor personaje din povești, povestiri, ale persoanelor din viața reală (mamă, tată, învățătoare, bunici, director de școală, primar, președinte, medic, actor etc.) - bifarea sarcinilor de lucru de la școală dintr-o listă cu diferite tipuri de sarcini (imagini, cuvinte cheie) - jocuri de rol/ de mimă, referitoare la sarcinile de realizat într-o zi, acasă sau la școală - exerciții de apreciere a timpului de lucru (mai mult, mai puțin) pentru sarcinile pe care le are de îndeplinit la școală și acasă - plasarea etichetelor care conțin sarcini de lucru pe cadranul unui ceas - organizarea unor interviuri adresate colegilor despre sarcinile de lucru dintr-o zi 	<p>3.1. Realizarea unui program zilnic de activități, cu sprijinul adulților</p> <ul style="list-style-type: none"> - crearea unui orar zilnic personalizat - inițierea unei agende în care să fie precizat programul zilnic - enumerarea activităților într-o listă „Ce fac azi?” - plasarea unor simboluri pentru activitățile programului zilnic în funcție de succesiune, frecvență, dificultate, durată - completarea unor texte lacunare „Eu învăț mai bine...”, „Cel mai ușor învăț cu..”, „Îmi place să învăț despre ...” Pentru a memora mai ușor am nevoie de ...”, „ Pentru a învăța, prefer să folosesc următoarele obiecte...” - analiza gradului de îndeplinire a programului zilnic - investigarea programelor zilnice ale membrilor familiei
<p>3.2. Aplicarea unor tehnici simple care sprijină învățarea și succesul școlar</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare în imagini a organizării învățării: întreruperea jocului, pregătirea materialelor, concentrarea asupra rezolvării 	<p>3.2. Evidențierea importanței învățării pentru propria persoană</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de exprimare a opiniilor personale: “Pentru mine este important să învăț deoarece...” 	<p>3.2. Prezentarea condițiilor (instrumente, persoane, contexte) care fac învățarea ușoară sau dificilă</p> <ul style="list-style-type: none"> - elaborarea în echipe a unor postere: “Cum învățăm?”

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>sarcinilor, eliminarea surselor de perturbare a atenției, momente de relaxare etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizarea orarului prin lipirea imaginilor cu activitățile zilnice și săptămânale - personalizarea orarului: desen, colaj, pictură, elemente grafice artistice - jocuri de rol: „Cum, ce, cu cine învățăm la școală?” - desenarea momentelor specifice unei zile obișnuite de școală - distribuirea și asumarea unor sarcini în clasă (aranjarea jucăriilor, udatul florilor, distribuirea fișelor de lucru, afișarea produselor învățării, ștergerea tablei, ordonarea consumabilelor, inserarea produselor activității în portofolii etc.) - vizite în școală (biroul directorului, cancelaria profesorilor, cabinetul de consiliere, toaletă, alte clase, bibliotecă, sală de sport, cabinet medical, cabinet stomatologic etc.) - sărbătorirea primelor 100 de zile de școală prin desene, lucruri interesante învățate sau momente în care s-au simțit bine, lucrări inedite realizate împreună cu părinții 	<ul style="list-style-type: none"> - monitorizarea simplă a achizițiilor și atitudinilor specifice învățării (Cadrantul învățării: Ce am aflat nou ; Ce vreau să știu ; Ce mi-a plăcut) - realizarea unor colaje despre ceea ce îi place și ceea ce nu îi place să învețe la școală, acasă, pe stradă, în parc, în vacanță, la teatru, la muzeu, la televizor, pe internet etc. - discuții despre greșeală ca parte a procesului de învățare (“Putem învăța din propriile greșeli?”) - crearea unor refrene dedicate importanței învățării - organizarea unei expoziții cu postere sau alte obiecte pe care sunt scrise propoziții care să exprime importanța învățării 	<ul style="list-style-type: none"> - jurnalul învățării prin imagini sau cuvinte (cum învăț, ce îmi place să învăț, ușor și greu în activitatea de învățare, cine mă ajută) - crearea unor știri despre cum învață elevii de clasa a II-a, elevii mai mari, adulții - prezentarea unor scurte proiecte despre condițiile de învățare de acasă și de la școală - realizarea unor scurte interviuri adresate colegilor de clasă sau părinților: „Dacă ai fi director, ce ai păstra și ce ai schimba la școală, pentru ca elevii să învețe mai bine, mai ușor și cu plăcere?” - „Cum învățau bunicii noștri?” - invitarea la clasă a unor bunici care să relateze experiențele personale din copilărie despre învățare: școala, clasa, condițiile de acasă, cadrele didactice, rechizitele etc.) - interviuri aplicate membrilor familiei despre importanța învățării
<p>3.3. Identificarea hobby-urilor, jocurilor și activităților preferate</p> <ul style="list-style-type: none"> - prezentarea în fața grupului a unor obiecte personale care exprimă cel mai bine ceea ce îi place fiecăruia să facă, pentru valorizarea abilităților fiecărui copil, indiferent de domeniu - ghicitori, colaje despre hobby-uri și activități preferate: „Ce îmi place să fac?” - „Micul colecționar”, prezentarea colecțiilor pe care fiecare le are acasă sau a obiectului/jucăriei/activității preferate - realizarea unor albume, agende speciale, portofolii care cuprind date personale despre 	<p>3.3. Explorarea unor meserii cunoscute sau preferate</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de rol despre meserii - povești, poezii, ghicitori, cântece despre meserii, susținute de imagini - jocuri/ ghicitori de identificare a instrumentelor specifice unor meserii - organizarea unei expoziții cu instrumente confecționate, fotografii, desene sau (unde e posibil) direct cu instrumentele specifice meseriilor cunoscute - decuparea unor informații despre meserii din ziare, reviste, cărți 	<p>3.3. Prezentarea utilității unor meserii/profesii cunoscute</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri didactice despre meserii „De-a vânzătorul”, „De-a prezentatorul TV”, „De-a bucătarul” etc. - vizite la locuri de muncă interesante pentru copii (fabrica de ciocolată, cabinet de stomatologie, primărie, redacție de știri, centrul pompierilor etc.). - crearea unor postere originale despre specificul meseriilor și beneficiile acestora pentru membrii comunității - dezbateri despre produsele/rezultatele unor meserii, utilitatea meseriilor (mecanicul repară o mașină stricată, medicul ne tratează când suntem

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p><i>activități preferate, aptitudini, realizări etc.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>jocuri/activități/ concursuri de identificare a unor abilități, a predispozițiilor native/talentelor copiilor în diverse domenii: muzică, dans, sport, desen, matematică, relaționare cu ceilalți etc. (cântat vocal sau la un instrument, desenat, decupat, sărit coarda, bun la fotbal, povestit, a fi curajos, a fi politicos, a răspunde la întrebări, calcul matematic simplu etc.)</i> - <i>realizarea unor expoziții cu temă, care să cuprindă produsele/ lucrările tuturor elevilor clasei</i> - <i>crearea unor spații în clasă cu recuzită specifică (construcții, pictură, lectură, științe, muzică etc.), unde copiii pot opta să lucreze, în funcție de interese pe diferite teme</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>prezentarea meseriilor de către specialiști invitați la clasă: medic, artist, mecanic, pictor, polițist, preot, zugrav, cercetător, pompier, contabil etc.</i> - <i>vizite la diferite locuri de muncă ale părinților sau aflate în apropierea școlii ori a locuinței copiilor</i> - <i>organizarea unor evenimente ("Carnavalul meseriilor") în care grupuri de copii promovează diferite meserii, la care sunt invitați părinți, bunici, reprezentanți ai școlii și comunității</i> 	<p><i>bolnavi, pictorul creează tablouri frumoase etc.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>jocuri de prezentare a profesiilor prin costumații din materiale reciclabile - "Parada meseriilor"</i> - <i>crearea unui pliant (cu imagini decupate, desene, mesaje cheie) în care să prezinte meseriile din zona în care locuiesc și produsele diferitelor meserii</i> - <i>realizarea de sondaje de opinie cu privire la specificul și utilitatea unor meserii</i>

CONȚINUTURI

Domenii	Subdomenii	CP	CLASA I	CLASA a II-a
Autocunoaștere și stil de viață sănătos	Autocunoaștere și atitudine pozitivă față de sine și față de ceilalți	Cine sunt eu? Trăsături fizice Schema corporală: alcătuirea și denumirea părților corpului	Cine sunt eu? Caracteristici personale simple, puncte tari și limite observabile în activitățile școlare și de timp liber	Eu și ceilalți Asemănări și deosebiri dintre sine și ceilalți după criterii simple: aspecte fizice, gen, vârstă, tipuri de vestimentație (sport, elegant, tradițional etc.) Diversitate. Fiecare este unic; diferențe individuale
	Igiena personală	Obiecte și activități zilnice de igienă personală	Norme de igienă la școală și acasă Igiena locuinței, a sălii de clasă	Norme de igienă în contexte variate Importanța normelor de igienă pentru sănătate, învățare și relațiile cu ceilalți
Dezvoltare emoțională și socială	Trăire și manifestare emoțională, starea de bine	Emoții de bază denumite prin cuvinte (bucurie, tristețe, frică, furie) în activități / contexte familiare	Emoții de bază (bucurie, tristețe, frică, furie) și elemente simple de limbaj nonverbal (expresii faciale, postură) și paraverbal (intonație)	Emoții de bază (bucurie, tristețe, frică, furie) exprimate în comportamente
	Comunicare școlară eficientă	Reguli de comunicare în activitatea școlară Comunicarea cu colegii și cadrele didactice	Abilități de comunicare de bază Mesaje verbale, nonverbale, paraverbale simple	Elemente de ascultare activă: contact vizual, postură, voce (intonație, accent)
	Interacțiuni simple cu ființe și obiecte familiare	Ființe și obiecte preferate Caracteristicile acestora	Prietenia Caracteristicile unui bun prieten Ce este un bun prieten?	Abilități necesare și comportamente acceptate în relațiile cu ceilalți Respectul în relațiile cu ceilalți
Aspecte specifice ale organizării învățării și pregătirii pentru viață la școlarul mic	Rutine și sarcini de lucru	Reguli elementare ale noilor rutine specifice activității clasei pregătitoare	Sarcini de lucru în activitatea școlară și acasă: tipuri de sarcini, încadrare în timp, finalizare	Cum folosim timpul? Program zilnic de lucru Alternanța efort/relaxare (timp de lucru/timp liber) Importanța timpului în învățare
	Abilități și atitudini de învățare	Tehnici simple care sprijină învățarea Reguli de organizare a învățării	Importanța învățării Tehnici simple de monitorizare a achizițiilor învățării	Condițiile învățării: factori favorizanți/resurse, factori de stress/obstacole (instrumente, persoane, contexte)
	Explorarea meseriilor	Hobby-uri și activități preferate Portofoliul personal cu rezultate/evidențe ale învățării	Meserii cunoscute: denumire, activități principale, unelte și instrumente, loc de desfășurare	La ce folosesc meseriile? Utilitatea socială a meseriilor: produse realizate, beneficii pentru sine și pentru comunitate

SUGESTII METODOLOGICE

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei școlare, pentru proiectarea și derularea la clasă a activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul disciplinei.

O notă aparte a disciplinei *Dezvoltare personală* este dată de contribuția la dezvoltarea emoțională, socială și pentru carieră a elevului. Valorificarea experiențelor elevilor fundamentează autenticitatea învățării. Există o raportare permanentă la ceea ce gândesc și simt, precum și la modul în care se comportă elevii. Domeniile tematice ale programei conferă un spațiu generos, în care elevii sunt invitați să conștientizeze cine sunt, să analizeze emoțiile pe care le au, să se raporteze sănătos la ceilalți (diversitate), să fie motivați să învețe cu succes, să exploreze ce meserii/profesii le-ar plăcea să practice. Este important de luat în considerare opțiunea realizării unor activități integrate sau diversificarea/ extinderea activităților extrașcolare. Abilitățile și atitudinile „învățate” la *Dezvoltare personală* reprezintă acele achiziții transferabile necesare obținerii succesului școlar, în carieră și în viață.

Strategii didactice

Disciplina *Dezvoltare personală* oferă un cadru semnificativ pentru stimularea flexibilității cognitive și a creativității elevului, aceștia fiind încurajați să adreseze întrebări, să comunice propriile opinii, să aibă intervenții argumentate, să reflecteze asupra temelor puse în discuție, să manifeste inițiativă, să exprime idei originale și emoții autentice despre ceea ce învață.

Registrul complex al strategiilor didactice, organizate sub diferite forme, stimulează participarea activă, în mod individual sau în echipă. Accentul în orele de *Dezvoltare personală* este dat de spontaneitatea și creativitatea răspunsurilor elevilor la sarcinile propuse. Analizele succesive, momentele de autoevaluare și de reflecție oferă copiilor cadrul necesar pentru interiorizarea conceptele tematice, pentru dezvoltarea încrederii în sine, pentru conturarea perspectivei pozitive asupra resurselor personale, astfel încât să facă față provocărilor școlare sau celor din viața de zi cu zi.

O atenție deosebită este acordată explorării intereselor și exersării abilităților de învățare, identificării experiențelor anterioare și cunoașterii așteptărilor elevilor cu privire la activitățile care urmează a fi derulate.

La finalul unui modul tematic sau al unei lecții, elevii sunt invitați să își exprime emoțiile cu privire la ceea ce au descoperit sau experimentat. Expozițiile, discuțiile pe baza portofoliului sunt oportunități pentru valorizarea intereselor și aptitudinilor personale. Astfel, se creează contextul exprimării emoțiilor și a atitudinii elevilor față de progresul în învățare. Reflectarea „împreună” asupra produselor individuale sau create în echipă contribuie la **dezvoltarea coeziunii grupului. Valorizarea rezultatelor prin acordarea de feedback pozitiv fiecărui elev asigură cadrul pentru optimizarea imaginii de sine și dezvoltarea încrederii în sine. Crearea unui climat securizant, de non-etichetare, încurajator reprezintă un aspect important, care depinde, în principal, de atitudinea cadrului didactic în relația cu elevii.**

Disciplina *Dezvoltare personală* este realizată de către cadrul didactic de la clasă. În cazul aprofundării unor teme, acesta poate colabora cu psihologul sau consilierul școlar pentru eficientizarea activităților derulate, spre exemplu: consultări cu privire la cele mai adecvate modalități de lucru cu elevii, recomandarea unor resurse suplimentare care pot fi utilizate sau organizarea unor activități în parteneriat.

Implicarea părinților presupune participarea în activități cum ar fi: expoziții/târguri, serbări, concursuri, excursii, carnavaluri, proiecte în echipă părinți-copii, discuții pe baza portofoliilor elevilor, vizite la locul de muncă al părinților etc.

În cadrul activităților de *Dezvoltare personală* elevii explorează, apoi aplică și ulterior reflectează asupra propriului progres. Din această perspectivă, predarea se distanțează considerabil de înțelesul ei tradițional de „transmitere de cunoștințe”. Rolul cadrului didactic este de a organiza și oferi oportunități de joc și învățare care să-i permită elevului să-și descopere și să experimenteze propriile abilități și atitudini, de a particulariza și facilita transferul acestora în viața reală.

Selecția activităților se va face și în funcție de specificul local, precum și de resursele materiale disponibile.

Strategiile didactice recomandate pentru orele de *Dezvoltare personală* sunt cele activ-participative. Disciplina are un accentuat caracter explorator și practic-aplicativ, care presupune implicarea directă a elevilor. Elevii conștientizează, exersează abilități și atitudini într-un mediu prietenos de învățare, devin responsabili pentru modul în care se implică în jocurile și activitățile propuse. Este foarte important ca activitățile să-i ajute pe copii să se simtă bine, să le placă și, astfel, să fie motivați intrinsec să învețe. Sarcinile de lucru pot fi realizate individual, în perechi/echipă, independent sau facilitate de cadrul didactic.

O activitate poate debuta cu un scurt brainstorming care valorifică ideile creative și experiențele anterioare ale elevilor. Metodele și tehnicile art-creative permit utilizarea unei palete largi de resurse (de la cele uzuale, precum creioanele și colile colorate, pensule și acuarele, foarfece, lipici, la materialele reciclabile, elemente din natură, bucăți de material textil, plastic sau lemnos etc.) care antrenează și motivează elevii. Este recomandată crearea unor produse diverse, colorate, originale, care să valorifice imaginația și creativitatea elevilor. Jocul de rol și simularea (dramatizare, marionete, teatru) pregătesc copilul pentru situații reale de viață și facilitează dezvoltarea comunicării verbale și nonverbale, a empatiei, a toleranței. Lucrul în echipă antrenează strategiile de rezolvare a conflictelor și modalitățile de comunicare eficientă. Problematizarea oferă oportunitatea de a căuta soluții pentru diferite situații de tip investigativ și de a stimula curiozitatea naturală a elevilor. Exercițiile și jocurile vor combina mișcarea, verbalizarea, manipularea unor obiecte. Conversația euristică, dezbateră și discuțiile de grup permit elevilor să se raporteze, să învețe și să valorizeze atât experiența personală, cât și experiența colegilor. Tehnicile specifice dezvoltării gândirii critice (de exemplu: turul galeriei, ciorchinele, jurnalul cu dublă intrare, pălăriile gânditoare etc.) asigură exprimarea propriilor opinii și creează premisele dezvoltării asertivității. Utilizarea unor secvențe din filme sau a imaginilor din planșe/cărți de povești reprezintă, printre altele, suporturi intuitiv-concrete indispensabile învățării la această vârstă.

În ceea ce privește contextele nonverbale și informale de realizare a activităților de *Dezvoltare personală*, sunt recomandate: vizite în diferite organizații publice sau private (bibliotecă, muzee, companii/ firme, fabrici, magazine, cabinete, primării, alte școli, poliție etc.), participarea la spectacole de teatru, film, invitarea la clasă a unor personalități de succes din comunitate (actori, sportivi, profesori, pompieri, medici etc.) sau „întâlniri” cu personaje din desene animate/filme preferate. Atunci când este posibil, activitățile vor fi realizate într-un spațiu neconvențional, cum ar fi: parcuri, în curtea școlii, locații din cadrul excursiilor/ taberelor organizate, locuri de muncă ale părinților, ONG/companii/firme. Sub îndrumarea cadrului didactic, copiii vor fi încurajați să organizeze și să participe la evenimente educaționale: expoziții, festivaluri, târguri, ateliere de lucru etc., care să valorifice rezultatele activității lor. Sunt recomandate **parteneriatele cu alte clase din școală sau din alte școli, acțiunile de voluntariat și caritabile**, cu ocazia diferitelor sărbători.

Evaluarea reprezintă o componentă importantă a procesului de învățare. La disciplina *Dezvoltare personală*, evaluarea se realizează din mai multe perspective: a cadrului didactic, a elevului însuși (autoevaluare) și a colegilor (interevaluare). Pentru evaluarea fiecărui elev, se recomandă metode de evaluare precum: activități practice, proiecte individuale și de grup, postere/desene/colaje, portofolii. Este important feedbackul permanent față de progresul fiecărui elev, încurajarea exprimării ideilor și a argumentelor personale, expunerea și valorizarea produselor învățării. Portofoliul va fi prezentat părinților în diferite momente pe parcursul anului școlar, iar acesta va constitui un prilej de dialog pe marginea intereselor/ talentului elevilor și a ariilor recomandate pentru îmbunătățire. Alte modalități de realizare a evaluării sunt reprezentate de discuțiile de grup, utilizarea cadranelor învățării (Ce mi-a plăcut, Ce nu mi-a plăcut, Ce am învățat, Ce voi folosi etc.), precum și a fișelor individuale de observație (completate de către cadrul didactic).

Evaluarea nu reprezintă numai un instrument de control și măsurare a competențelor elevilor, ci și o modalitate de reglare a strategiilor de predare-învățare, de adaptare a cadrului didactic la nevoile individuale și de vârstă ale elevilor. Cadrul didactic va urmări progresul elevilor reflectat în achiziții cognitive, emoționale, comportamentale și atitudinale.

Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/19.03.2013

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

**Programa școlară
pentru disciplina**

MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a

Aprobată prin ordin al ministrului
Nr. 3418/19.03.2013

București, 2013

Notă de prezentare

Programa disciplinei *Matematică și explorarea mediului* este elaborată potrivit unui nou **model de proiectare curriculară, centrat pe competențe**. Construcția programei este realizată astfel încât să contribuie la dezvoltarea *profilului de formare* al elevului din ciclul primar. Din perspectiva disciplinei de studiu, orientarea demersului didactic pornind de la competențe permite accentuarea scopului pentru care se învață și a dimensiunii acționale în formarea personalității elevului.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale vizate la nivelul disciplinei *Matematică și explorarea mediului* jalonează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului pentru întregul ciclu primar.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora și se formează pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării se constituie din inventarul achizițiilor necesare elevului pentru alfabetizarea cu elemente de bază ale celor două domenii integrate. Astfel, ele sunt grupate pe următoarele domenii:

- Numere
- Figuri și corpuri geometrice
- Măsurări
- Date
- Științele vieții
- Științele Pământului
- Științe fizice

Sugestiile metodologice includ strategii didactice, proiectarea activității didactice, precum și elemente de evaluare continuă.

Prezenta programă școlară propune o *ofertă flexibilă*, care permite cadrului didactic să modifice, să completeze sau să înlocuiască activitățile de învățare exemplificate. Se urmărește astfel realizarea unui *demers didactic personalizat*, care să asigure formarea competențelor prevăzute de programă, în contextul specific al fiecărei clase și al fiecărui elev. Includerea clasei pregătitoare în învățământul general și obligatoriu implică o perspectivă nuanțată a curriculumului la acest nivel de vârstă. Este necesară o abordare specifică educației timpurii, bazată în esență pe *stimularea învățării prin joc*, care să ofere în același timp o plajă largă de diferențiere a demersului didactic, în funcție de nivelul de achiziții variate ale elevilor.

Disciplina *Matematică și explorarea mediului* are un caracter de noutate în raport cu disciplinele studiate până în prezent în clasele I și a II-a din învățământul primar. În planul-cadru de învățământ, disciplina *Matematică și explorarea mediului* face parte din aria curriculară *Matematică și Științe ale naturii*, realizând o abordare integrată a conceptelor specifice domeniilor *Matematică și Științe ale naturii*, pentru care sunt alocate, la clasa pregătitoare și clasa I, 4 ore pe săptămână, iar la clasa a II-a, 5 ore.

Principalele motive care au determinat abordarea integrată a matematicii și a unor elemente de științe ale naturii în cadrul aceleiași programe sunt următoarele:

- O învățare holistică la această vârstă are mai multe șanse să fie interesantă pentru elevi, fiind mai apropiată de universul lor de cunoaștere.
- Contextualizarea învățării prin referirea la realitatea înconjurătoare sporește profunzimea înțelegerii conceptelor și a procedurilor utilizate.
- Armonizarea celor două domenii: matematică și științe permite folosirea mai eficientă a timpului didactic și mărește flexibilitatea interacțiunilor.

Studiul disciplinei *Matematică și explorarea mediului*, început în clasa pregătitoare, se continuă până în clasa a II-a, urmărind o dezvoltare progresivă a competențelor, precum și a celorlalte

achiziții dobândite de elevi, prin valorificarea experienței specifice vârstei elevilor, prin accentuarea dimensiunilor afectiv-atitudinale și acționale ale formării personalității elevilor. Programa de *Matematică și explorarea mediului* pentru clasa pregătitoare a fost structurată astfel încât să promoveze un demers didactic centrat pe dezvoltarea unor competențe incipiente ale elevului de vârstă mică, în scopul construirii bazei pentru învățări aprofundate ulterioare.

Competențe generale

- 1. Utilizarea numerelor în calcule elementare**
- 2. Evidențierea caracteristicilor geometrice ale unor obiecte localizate în spațiul înconjurător**
- 3. Identificarea unor fenomene/relații/ regularități/structuri din mediul apropiat**
- 4. Generarea unor explicații simple prin folosirea unor elemente de logică**
- 5. Rezolvarea de probleme pornind de la sortarea și reprezentarea unor date**
- 6. Utilizarea unor etaloane convenționale pentru măsurări și estimări**

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Utilizarea numerelor în calcule elementare

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>1.1. Recunoașterea și scrierea numerelor în concentrul 0-31</p> <ul style="list-style-type: none"> - numărarea elementelor unei mulțimi, pentru evidențierea faptului că numărul de elemente ale acesteia este dat de ultimul număr din succesiunea 1, 2, ..., x, unde $x \leq 31$; - recunoașterea cifrelor de la 0 la 9, ca simboluri convenționale ale numerelor mai mici decât 10; - recunoașterea cifrelor pe tastele unui calculator sau ale altor resurse digitale; - reprezentarea numerelor de la 1 la 31 cu ajutorul unor obiecte (jetoane, creioane, mărgelile etc.) sau semne (cerculețe, linii etc.); - citirea numerelor de la 0 la 31; - scrierea numerelor de la 0 la 31; - numărarea înainte și înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor; - explorarea mediului înconjurător pentru a identifica și număra ființe și lucruri; - gruparea unor jetoane reprezentând animale, mijloace de transport etc. după numărul unor elemente specifice; - colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere; - joc: Zilele de naștere „Găsește colegul născut în aceeași zi cu tine”; 	<p>1.1. Scrierea, citirea și formarea numerelor până la 100</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprezentarea numerelor de două cifre cu ajutorul numărătorii de poziționare; - reprezentarea prin obiecte (bețișoare, bile etc) a numerelor din intervalul 0 -100; - reprezentarea zecilor prin mănunchiuri de câte 10 bețișoare; - citirea numerelor de la 0 la 100; - scrierea numerelor de la 0 la 100, pe rețeaua caietului de matematică; - evidențierea cifrei unităților/zecilor dintr-un număr; - numărarea obiectelor/ființelor din mediul apropiat - numărare din 1 în 1, din 2 în 2, din 3 în 3 etc., în ordine crescătoare și descrescătoare, cu precizarea limitelor intervalului (de la ...până la) - evidențierea cifrei unităților sau a zecilor dintr-un număr (ex.: Colorați cifra zecilor cu roșu; Scrieți cu verde cifra unităților); - generarea de numere mai mici decât 100, ale căror cifre îndeplinesc condiții date(ex.: precizarea cifrei unităților/zecilor); - aflarea unui număr/a unor numere respectând anumite condiții (ex. „scrie cel mai mare număr mai mic decât 80”, „scrie toate numerele naturale de două cifre identice” etc.); 	<p>1.1. Scrierea, citirea și formarea numerelor până la 1000</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprezentarea numerelor de trei cifre cu ajutorul numărătorii de poziționare; - citirea și scrierea numerelor de la 0 la 1000; - transcrierea cu cifre a unor numere din intervalul 0 – 1000, scrise în cuvinte; - jocuri de asociere a numerelor mai mici decât 1000 cu reprezentarea lor prin desen; - identificarea ordinilor și claselor; - evidențierea cifrei unităților/zecilor/sutelor dintr-un număr; - numărare din 1 în 1, din 2 în 2, din 3 în 3 etc., în ordine crescătoare și descrescătoare, cu precizarea limitelor intervalului (de la ...până la) - reprezentarea zecilor, a sutelor și a mieii prin simboluri (forme geometrice, liniuțe, bile colorate, etc.) - generarea de numere mai mici decât 1000, ale căror cifre îndeplinesc condiții date (ex.: precizarea cifrei unităților/ zecilor/sutelor); - aflarea unui număr/a unor numere, respectând anumite condiții;

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>1.2. Compararea numerelor în centrul 0-31</p> <ul style="list-style-type: none"> - compararea grupurilor de obiecte (bile, bețișoare, puncte etc.) prin figurarea lor unele sub altele, încercuirea părților comune ale grupurilor, punerea în corespondență 1 la 1 a elementelor grupurilor; - colorarea elementelor unei mulțimi după criterii date (ex.: „Colorează mulțimea care are cele mai multe/cele mai puține ...”; „Construiește/ desenează o mulțime cu tot atâtea/ cu mai multe/ cu mai puține ...” etc.); - identificarea „vecinilor” unui număr; - selectarea unor numere după un criteriu dat (ex.: „Încercuți cu verde numerele mai mari decât 3 și mai mici decât 15”); 	<p>1.2. Compararea numerelor în centrul 0-100</p> <ul style="list-style-type: none"> - compararea unor grupuri de obiecte prin punerea elementelor unele sub altele, încercuirea părților comune, punerea în corespondență; - scrierea rezultatelor obținute prin comparare, utilizând semnele $<$, $>$, $=$; - compararea a două numere naturale mai mici decât 100, atunci când acestea au același număr de zeci/de unități, cu ajutorul mulțimilor de obiecte sau al numărătorii de poziționare; - identificarea numerelor pare și impare dintr-un șir (ex.: numerotarea clădirilor pe o stradă); - identificarea „vecinilor” unui număr de la 0 la 100; - identificarea numerelor pare/impare dintr-un șir dat; - selectarea unor numere după un criteriu dat (ex.: „Încercuți cu verde numerele mai mari decât 39 și mai mici decât 45”); - identificarea numărului mai mic/mai mare pe baza algoritmului de comparare a două numere mai mici decât 100; 	<p>1.2. Compararea numerelor în centrul 0-1000</p> <ul style="list-style-type: none"> - compararea unor grupuri de obiecte prin punerea elementelor unele sub altele, încercuirea părților comune, punerea în corespondență; - scrierea rezultatelor obținute prin comparare, utilizând semnele $<$, $>$, $=$; - compararea a două numere naturale mai mici decât 1000, atunci când acestea au același număr de sute/de zeci/de unități, cu ajutorul numărătorii de poziționare; - așezarea în ordine crescătoare/descrescătoare a unor numere date; - identificarea „vecinilor” unui număr de la 0 la 1000; - identificarea numerelor pare și impare dintr-un șir dat; - selectarea unor numere după un criteriu dat (ex.: „Transcrieți numerele mai mari decât 395 și mai mici decât 405”); - identificarea numărului mai mic/mai mare pe baza algoritmului de comparare a două numere mai mici decât 1000;
<p>1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0-31, folosind poziționarea pe axa numerelor</p> <ul style="list-style-type: none"> - ordonarea unor numere date, crescător sau descrescător; - completarea unor serii numerice; - identificarea numerelor lipsă de pe axa numerelor, în situația în care se dau două numere; 	<p>1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0 -100, folosind poziționarea pe axa numerelor, estimări, aproximări</p> <ul style="list-style-type: none"> - ordonarea crescătoare/descrescătoare a unor numere naturale prin compararea acestora două câte două; - identificarea unor numere, situate într-un interval dat (ex.: „Scrie trei numere mai mici decât 25”); - estimarea ordinului de mărime a unor grupuri de 	<p>1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0-1000, folosind poziționarea pe axa numerelor, estimări, aproximări</p> <ul style="list-style-type: none"> - ordonarea crescătoare/descrescătoare a unor numere naturale de trei cifre prin compararea acestora două câte două; - identificarea unor numere mai mici decât 1000 în condiții precizate; - estimarea ordinului de mărime a unor grupuri de

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<p>obiecte;</p> <ul style="list-style-type: none"> - rotunjirea la zeci a unui număr dat, prin adăugarea sau eliminarea unui număr de unități; - scrierea unui șir de numere pare/impare, având date limitele intervalului; - citirea și scrierea relației de ordine între cardinalele a două mulțimi; - poziționarea pe axă a unor numere date; 	<p>obiecte/reprezentări simbolice/numere;</p> <ul style="list-style-type: none"> - aproximarea unor valori numerice: sume cheltuite pentru un obiect/serviciu, vârsta unor arbori/animale; - rotunjirea la zeci și /sau sute a unui număr dat; - estimarea rezultatului unui calcul fără efectuarea calculului; - scrierea unui șir de numere pare/impare, având date limitele intervalului; - identificarea, scrierea și citirea relației de ordine între numere date;
<p>1.4. Efectuarea de adunări și scăderi în concentrul 0-31, prin adăugarea /extragerea a 1-5 elemente dintr-o mulțime dată</p> <ul style="list-style-type: none"> - numărare cu pas dat (ex. din 2 în 2, din 3 în 3), cu suport intuitiv (ex. pietre/frunze pe care sare o broscuță, flori din care culege alina polen); - compunerea și descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 10; mai mic decât 31; - adăugarea și extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor; - adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”; - rezolvarea de exerciții de adunare și scădere cu 1-5 unități în concentrul 0-31 și verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene; 	<p>1.4. Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în concentrul 0-100, recurgând frecvent la numărare</p> <ul style="list-style-type: none"> - numărare cu pas dat (ex. din 2 în 2, din 10 în 10), folosind ca suport intuitiv obiecte sau desene; - compunerea și descompunerea numerelor în concentrul 0 – 100, folosind obiecte, desene și numere; - jocuri de rol care solicită compunerea/ descompunerea numerelor din concentrul 0-100 (ex.: La piață, Facem ordine în bibliotecă etc.); - adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor; - adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”; - efectuarea de adunări și scăderi și verificarea cu obiecte sau prin operația inversă; 	<p>1.4. Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în concentrul 0-1000, recurgând la numărare și/sau grupare ori de câte ori este necesar</p> <ul style="list-style-type: none"> - numărare cu pas dat (din 2 în 2, din 20 în 20, din 100 în 100 etc.) cu sau fără suport intuitiv; - compunerea și descompunerea numerelor în concentrul 0 – 1000, folosind obiecte, desene și numere; - jocuri de rol care solicită compunerea/ descompunerea numerelor din concentrul 0-100 (ex.: La cumpărături, În parcare etc.); - efectuarea de adunări/scăderi cu numere mai mici decât 1000, fără și cu trecere peste ordin și verificarea prin operația inversă; - evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru), fără precizarea terminologiei;

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - folosirea unui calculator pentru operații simple de adunare și verificarea rezultatelor cu ajutorul obiectelor; 	<ul style="list-style-type: none"> - evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru), fără precizarea terminologiei; - găsirea "regulii" pentru o corespondență de următorul tip: $3 \rightarrow 7$; $4 \rightarrow 8$; $5 \rightarrow 9$ - rezolvarea de adunări și scăderi, mental și în scris, cu și fără trecere peste ordin, respectând algoritmul și așezarea corectă a unităților și zecilor; 	<ul style="list-style-type: none"> - identificarea elementelor unei a doua mulțimi, fiind date elementele primei mulțimi și regula de corespondență; - identificarea "regulii" pentru o corespondență de următorul tip: $62 \rightarrow 68$; $63 \rightarrow 69$; $64 \rightarrow 70$ - rezolvarea de adunări și scăderi, mental și în scris, cu și fără trecere peste ordin, respectând algoritmul și așezarea corectă a unităților, zecilor și sutelor;
<p>1.5. Efectuarea de adunări repetate/ scăderi repetate prin numărare și reprezentări obiectuale în centrul 0-31</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de extragere repetată a unui anumit număr de elemente dintr-o mulțime dată (ex.: „Câți copii pot primi de la tine câte 2 baloane dacă tu ai 10 baloane?” „Un băiețel dă câte 10 jetoane celor 3 colegi ai săi. Câte a dat în total?”); - numărare cu pas indicat prin desen sau obiecte, crescător și descrescător; 	<p>1.5. Efectuarea de adunări repetate/ scăderi repetate prin numărare și reprezentări obiectuale în centrul 0-100</p> <ul style="list-style-type: none"> - adunarea cardinalelor unor mulțimi care au același număr de elemente; - evidențierea mai multor modalități de grupare a elementelor unei mulțimi pentru determinarea cardinalului acesteia; - jocuri de extragere repetată a unui anumit număr de elemente dintr-o mulțime dată (ex.: „De câte ori pot extrage câte 3 bile dintr-un grup de 9 bile”; „Un băiețel împarte în mod egal 10 bomboane celor 5 colegi ai săi. Câte bomboane primește fiecare coleg?”); - rezolvarea unor situații practice de aflare a unei sume/diferențe de termeni egali (ex.: „4 frați primesc câte 2 mere. Câte mere au primit frații?”); 	<p>1.5. Efectuarea de înmulțiri și împărțiri în centrul 0-1000 prin adunări/scăderi repetate</p> <ul style="list-style-type: none"> - adunarea cardinalelor unor mulțimi care au același număr de elemente; - jocuri de extragere repetată a unui anumit număr de elemente dintr-o mulțime dată; - evidențierea mai multor modalități de grupare a elementelor unei mulțimi pentru determinarea cardinalului acesteia; - aflarea unei sume de termeni egali prin rezolvarea unor probleme practice; - efectuarea de înmulțiri în centrul 0-100 , prin adunări repetate sau utilizând proprietăți ale înmulțirii; - evidențierea unor proprietăți ale înmulțirii (comutativitate, asociativitate, element neutru), fără precizarea terminologiei; - rezolvarea unor situații practice de aflare a unei sume/ diferențe de termeni egali; - efectuarea de împărțiri cu rest 0, în centrul 0-100 prin scăderi repetate sau recurgând la înmulțire; - rezolvarea de exerciții cu ordinea efectuării

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
		<p>operațiilor;</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de tip LOTO cu numere; - rezolvarea de probleme în care sunt necesare operații de același ordin/ de ordine diferite;
<p>1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, diferență, =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme</p> <ul style="list-style-type: none"> - aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 31; - aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței; - jocuri de rol care necesită gruparea/regruparea de obiecte și relația întreg-parte (ex.: „La ora de sport”, „La bibliotecă” etc.); - crearea unor probleme simple după imagini date; - formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată, prin schimbarea numerelor/ acțiunilor/ întrebării dintr-o problemă rezolvată; - schimbarea componentelor unei probleme (date numerice, tematică, acțiuni), fără ca tipul de problemă să se schimbe; - transformarea unei probleme de adunare în problemă de scădere și invers; <p>transformarea unei probleme prin extinderea/reducerea numărului de operații;</p>	<p>1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (termen, sumă, total, diferență, <, >, =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme</p> <ul style="list-style-type: none"> - aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 100; - aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței; - identificarea numărului mai mic/mai mare pe baza comparării a două numere mai mici decât 100 și scrierea relației; - compararea a două sume, două diferențe sau a unei sume cu o diferență sau cu un număr (de exemplu, „$24 + 13 \square 45 - 40$ sau $99 \square 34 - 30$” etc.) - transformarea unei probleme rezolvate prin schimbarea numerelor/ întrebării, prin înlocuirea cuvintelor care sugerează operația; - crearea unor probleme simple după imagini/ desene/ scheme date; - formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată/de la numere date, de la imagini; - modificarea unei probleme fără ca tipul de problemă să se schimbe; - transformarea problemelor de adunare în probleme de scădere și invers; 	<p>1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, termenii unei sume, diferență, rest, descăzut, scăzător, produs, factorii unui produs, cât, deîmpărțit, împărțitor, <, >, =, +, -, ·, :) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme</p> <ul style="list-style-type: none"> - rezolvarea de exerciții de tipul: „Află suma/ diferența/ produsul/ câtul/ jumătatea/ sfertul/ dublul etc.”; - utilizarea fracțiilor jumătate, respectiv sfert, utilizând suport concret sau desene (pizza, tort, măr, pâine, cutie de bomboane, caiet etc.); - aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței, proba adunării/scăderii sau prin încercării; - identificarea numărului mai mic/mai mare pe baza comparării a două numere mai mici decât 100 și scrierea relației; - realizarea unor modalități diferite de grupare a termenilor/factorilor, folosind semne grafice cu semnificația parantezei; - compararea rezultatelor obținute la exerciții cu operații de același ordin sau de ordine diferite; - transformarea unei probleme rezolvate prin schimbarea numerelor sau a întrebării, prin înlocuirea cuvintelor care sugerează operația, prin adăugarea unei întrebări etc.; - crearea unor probleme după imagini/ desene/

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<ul style="list-style-type: none"> - transformarea unei probleme prin extinderea/reducerea numărului de operații; 	<p>scheme/ exerciții/ formule;</p> <ul style="list-style-type: none"> - formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată/de la numere date/de la verbe/expresii care sugerează operații; - modificarea unei probleme fără ca tipul de problemă să se schimbe; - transformarea problemelor de adunare în probleme de scădere și invers, a problemelor de înmulțire în probleme de împărțire și invers;

2. Evidențierea caracteristicilor geometrice ale unor obiecte localizate în spațiul înconjurător

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>2.1. Orientarea și mișcarea în spațiu în raport cu repere/direcții precizate, folosind sintagme de tipul: în, pe, deasupra, dedesubt, lângă, în fața, în spatele, sus, jos, stânga, dreapta, orizontal, vertical, oblic</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de poziționare a obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate; - identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în spațiu în raport cu alte obiecte precizate; - jocuri de identificare a obiectelor din realitatea imediată sau din imagini, în funcție de poziția pe care o au față de un reper; - prezentarea propriei persoane în funcție de poziția din clasă și prin raportarea la ceilalți colegi; - utilizarea unui program simplu de calculator pentru vizualizarea unor deplasări în plan; - scrierea de elemente grafice: liniuțe verticale, 	<p>2.1. Orientarea și mișcarea în spațiu în raport cu repere/direcții date folosind sintagme de tipul: în, pe, deasupra, dedesubt, lângă, în fața, în spate, stânga, dreapta, orizontal, vertical, oblic, interior, exterior,</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în desene/realitatea imediată, în raport cu alte obiecte precizate; - jocuri de poziționare a obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate (ex.: așază creionul galben în stânga creionului roșu); - identificarea unor obiecte/persoane în funcție de poziția lor spațială (Cine se află în fața ta?); - realizarea unor desene simple, pe baza unor condiții date (ex.: desenați un triunghi; la stânga acestuia desenați o steluță; sub el desenați o linie orizontală); - identificarea poziției verticală, orizontală sau oblică a unor obiecte din realitatea imediată sau în 	<p>2.1. Localizarea unor obiecte prin stabilirea unor coordonate în raport cu un sistem de referință dat, folosind sintagmele învățate</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în desene/realitatea imediată, în raport cu alte obiecte precizate; - poziționarea obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate; - descrierea structurii unui ansamblu de obiecte/persoane în raport cu poziția lor spațială; - realizarea unor desene, respectând condiții date; - recunoașterea poziției verticală, orizontală sau oblică a unor obiecte din realitatea imediată sau în cadrul unor desene; - compararea poziției a două obiecte din mediul apropiat; - sesizarea intuitivă a simetriei la figurile geometrice

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>orizontale, oblice, separat și în combinații;</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprezentarea prin desene a unor modele decorative simple, folosind linii orizontale, verticale, oblice; - colorarea unor elemente în funcție de poziția pe care o ocupă față de un anumit reper într-un desen; 	<p>cadrul unor desene (ex.: încercuiește obiectele desenate în poziție orizontală; colorează obiectele desenate în poziție oblică;)</p> <ul style="list-style-type: none"> - scrierea pe rețeaua de pătrățele a caietului de matematică a liniuțelor orizontale, verticale, oblice; - compunerea/asocierea elementelor grafice pentru obținerea unor forme stilizate ale unor elemente din viața reală; - observarea simetriei la figurile geometrice plane, la obiecte și ființe din mediul apropiat; - jocuri care necesită orientarea în tabele și folosirea cuvintelor „rând” și „coloană”; - identificarea interiorului și exteriorului unei figuri; - construirea unor obiecte uzuale, folosind corpuri geometrice, fără utilizarea terminologiei; - jocuri de construcții cu obiecte cu formă geometrică, din diferite materiale; 	<p>plane, la obiecte și ființe din mediul apropiat;</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor desene simple, respectând o axă de simetrie dată; - realizarea și completarea unor tabele respectând instrucțiuni în care se folosesc cuvintele „rând” și „coloană” - stabilirea coordonatelor unui obiect într-un plan în raport cu un sistem de referință dat (ex.: este situat pe peretele cu ușa, în stânga dulapului) - identificarea interiorului și exteriorului unei figuri; - identificarea apartenenței unui punct interiorului unei figuri geometrice; - jocuri de construcții cu obiecte cu formă geometrică, din diferite materiale;
<p>2.2. Identificarea unor forme geometrice plane (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc) și a unor corpuri geometrice (cub, cuboid, sferă) în obiecte manipulate de copii și în mediul înconjurător</p> <ul style="list-style-type: none"> - descrierea unor figuri și corpuri geometrice din mediul apropiat; - recunoașterea unor figuri și corpuri geometrice: pătrat, dreptunghi, cerc, triunghi, cub, sferă, în mediul înconjurător și în materiale tipărite; - reproducerea, prin desen, a formelor geometrice plane (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc) cu ajutorul unor șabloane sau cu mâna liberă pe 	<p>2.2. Recunoașterea unor figuri și corpuri geometrice în mediul apropiat și în reprezentări plane accesibile (incluzând desene, reproduceri de artă, reprezentări schematice)</p> <ul style="list-style-type: none"> - conturarea pe foaie velină a unor forme geometrice plane (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc), cu ajutorul unor șabloanelor; - desenarea formelor geometrice (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc), pe rețeaua de pătrate din caietul de matematică; - decorarea unor obiecte cu motive geometrice prin desen sau colaj; 	<p>2.2. Evidențierea unor caracteristici simple specifice formelor geometrice plane și corpurilor geometrice identificate în diferite contexte</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea și denumirea formelor plane: pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc - recunoașterea și descrierea formei obiectelor/ fețelor unor corpuri din mediul apropiat - recunoașterea unor corpuri geometrice în mediul apropiat (cub, cuboid, sferă, cilindru, con); - conturarea formelor geometrice plane (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc), cu ajutorul instrumentelor de geometrie/șabloanelor;

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>foaie cu pătrățele;</p> <ul style="list-style-type: none"> - folosirea formelor geometrice (pătrat, dreptunghi, cerc, triunghi,) în realizarea unor desene (casă, robot, vapor etc.) pe foaie velină sau cu pătrățele; - recunoașterea Soarelui, a Lunii și a Pământului folosind imagini sau modele; - construirea unor obiecte uzuale folosind suportul desfășurat al unui cub (ex.: suport de creioane, cutia pentru cadouri); - jocuri de construcții folosind piese din lemn sau plastic; 	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor colaje cu ajutorul formelor geometrice învățate (case, castele, pomi, gărdulețe, roboți etc.); - compunerea unui spațiu plastic folosind ca forme doar pătrate sau doar cercuri etc. (ex.: un copac stilizat, doar din cercuri – mari, mici, medii); - decuparea pe contur a formelor geometrice plane de diferite dimensiuni, realizate pe diverse suporturi (hârtie glasă, carton); - descrierea corpurilor geometrice: cub, cuboid, sferă, cilindru- fețe (formă, număr); 	<ul style="list-style-type: none"> - identificarea numărului de forme geometrice plane dintr-un desen dat/ dintr-o figură geometrică „fragmentată”; - gruparea unor forme/corpuri geometrice după criterii date; - decuparea pe contur a desfășurării unui corp geometric dat: cub, cuboid, cilindru, con; - identificarea axei/axelor de simetrie ale figurilor geometrice; - marcarea jumătății/ sfertului de suprafață a unei figuri geometrice cu fracția corespunzătoare: $\frac{1}{2}$, respectiv $\frac{1}{4}$; - identificarea fracțiilor echivalente: $\frac{1}{2} = \frac{2}{4}$; - realizarea unor desene/ colaje cu ajutorul formelor geometrice învățate;

3. Identificarea unor fenomene/relații/ regularități/structuri din mediul apropiat

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>3.1. Descrierea unor fenomene/procese/ structuri repetitive simple din mediul apropiat, în scopul identificării unor regularități</p> <ul style="list-style-type: none"> - continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene sau numere; - descoperirea „intrusului” în cadrul unui model repetitiv; - găsirea elementelor unei mulțimi, fiind date elementele celeilalte mulțimi și regula de corespondență dintre acestea; - exerciții variate de asocieri și corespondențe (ex.: păpușă-rochie, pantof-picior, mașină-șofer, ploaie-umbrelă, pătrat-linie etc.); 	<p>3.1. Rezolvarea de probleme prin observarea unor regularități din mediul apropiat</p> <ul style="list-style-type: none"> - completarea de șiruri de numere/obiecte ordonate mai mici decât 100, respectând reguli precizate; - realizarea/transcrierea unor modele repetitive - înșirarea mărgelilor, jucăriilor etc. respectând o anumită regulă; - identificarea unei zile/luni care lipsește dintr-o serie dată (ex.: ianuarie,....., martie; joi,...sâmbătă); - descoperirea algoritmului de rezolvare a unor exerciții; - verbalizarea modului de rezolvare a unor 	<p>3.1. Rezolvarea de probleme în cadrul unor investigații, prin observarea și generalizarea unor modele sau regularități din mediul apropiat</p> <ul style="list-style-type: none"> - completarea de șiruri de numere mai mici decât 1000 sau de obiecte ordonate, respectând reguli precizate; - realizarea unor modele repetitive (prin desen sau cu obiecte), respectând o anumită regulă; - completarea unor spații lacunare dintr-un șir de obiecte/simboluri/numere; - identificarea algoritmului de rezolvare a unor exerciții; - verbalizarea modului de rezolvare a unor exerciții

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - identificarea regulii de corespondență în cazul unor mașinării funcționale (care presupun intrare – ieșire); - jocuri de tipul: „Ce anotimp este?” pentru recunoașterea fenomenelor naturii în situații reale sau în imagini (ploaie, ninsoare, vânt etc.); - diferențierea anotimpurilor, două câte două, în funcție de caracteristicile specifice observate - completarea unui calendar pe o săptămână/ lună cu starea vremii, prin lipirea/desenarea unor simboluri - nori, soare, vânt etc.; - observarea unor modificări apărute în viața omului, animalelor, plantelor, în funcție de anotimp; - observarea părților componente ale viețuitoarelor (plante, animale) pentru identificarea structurii lor comune; - numărarea florilor/frunzelor unei plante care apar în interval de o săptămână, în scopul evidențierii creșterii acesteia; - marcarea înălțimii personale, din 2 în 2 luni, cu ajutorul fâșiilor de hârtie colorată, fixate pe tocul ușii/dulap/perete; - urmărirea creșterii unei plantule ținând sub observație unul dintre factorii care întrețin viața; - identificarea simțurilor și utilizarea acestora în explorarea mediului înconjurător; - observarea directă în mediul natural a unor plante, insecte etc.; - identificarea și denumirea corectă a părților componente ale corpului omenesc, pentru evidențierea rolului acestora; 	<ul style="list-style-type: none"> probleme; - inventarea unor reguli de operare și aplicarea lor în jocuri; - identificarea regulii de construire a unui șir de numere; - realizarea unor colaje/desene care reprezintă corpul omenesc cu principalele organe; - recunoașterea organelor și localizarea acestora folosind imagini din atlase sau mulaje; - identificarea pe propriul corp a zonelor unde sunt amplasate anumite organe; - stabilirea, prin observare, a principalelor structuri ale animalelor și plantelor; - reprezentarea în desen a componentelor principale ale plantei; - relaționarea principalelor structuri ale organismului uman și animal cu rolurile acestora; - relaționarea principalelor structuri ale plantelor cu rolurile acestora; - realizarea unor experiențe care să pună în evidență transformările de stare ale apei (solidificare, topirea gheții, evaporare, fierbere, condensare); - utilizarea unei lupe pentru evidențierea căldurii primite de la Soare; - desenarea poziției Soarelui dimineața și la prânz, la aceeași oră și în raport cu același reper, timp de o săptămână și evidențierea regularităților; - realizarea unor experiențe în scopul punerii în evidență a forței gravitaționale: căderea liberă a diferitelor obiecte; - realizarea unor experiențe care să pună în 	<ul style="list-style-type: none"> și probleme; - inventarea unor reguli de operare și aplicarea lor în jocuri; - recunoașterea în desene/ imagini/ machete/ filme documentare/ prezentări a unor forme de relief (munți, câmpii) sau medii de viață; - realizarea unor albume/colaje/puzzle-uri cu formele de relief sau cu mediile de viață, individual sau la nivelul clasei; - compunerea unui spațiu plastic, utilizând forme geometrice, astfel încât să evidențieze caracteristici observabile ale formelor de relief și utilizarea unui set de „culori convenționale” pentru acestea; - realizarea unor colecții de plante din diferite medii de viață, la nivelul clasei; - realizarea unor investigații referitoare la aer: umflarea unui balon; scufundarea unui pahar înclinat într-un vas cu apă; realizarea unei moriști, arderea unei lumânări sub un vas de sticlă etc. plecând de la întrebarea “Cum putem vedea aerul?”; - realizarea unor experiențe simple care evidențiază mișcarea aerului (ex.: modificarea direcției flăcării unei lumânări la poziționarea acesteia la diferite înălțimi în cadrul unei uși); - realizarea de experimente care să evidențieze intensitatea/tăria sunetului; - investigarea unui mediu de viață natural sau artificial (balta/acvariul, pădurea/parcul etc.) pentru a identifica plantele și animalele care îl populează, condițiile de viață și adaptările la mediu; - investigarea apariției zilei și nopții prin modelare – un

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - compararea propriilor fotografii cu cele ale colegului de bancă, în scopul identificării caracteristicilor comune oamenilor; - compararea fotografiilor personale cu acelea ale părinților, în scopul identificării asemănărilor (transmiterea moștenirii genetice de la generație la generație); - enumerarea unor aparate electrocasnice, electronice care funcționează cu ajutorul electricității; - identificarea activităților zilnice în care intervine electricitatea; - identificarea unor surse de electricitate (baterii, acumulatori) care asigură funcționarea unor obiecte; - utilizarea jucăriilor muzicale pentru producerea sunetelor (identificarea relației vibrație – sunet); - explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; 	<p>evidență propagarea sunetului prin diverse medii care-i alterează tăria: un radio care se va acoperi cu diferite materiale - hârtie, țesătură, material izolator, vată etc.;</p> <ul style="list-style-type: none"> - producerea de sunete specifice ploii – picături de apă care cad, tunetul, mersul prin apă etc.; - identificarea surselor convenționale de energie și a unor surse alternative de energie; - evidențierea formelor de energie prin experimente simple; - evidențierea forței vântului și a apei, ca surse de energie, prin utilizarea unor modele (ex.: morișcă, roată pusă în mișcare de o apă curgătoare/ apa de la robinet); 	<p>glob se rotește în sens invers acelor de ceasornic și este luminat cu o lanternă;</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor experiențe care evidențiază mișcarea Lunii în jurul Pământului/unui satelit în jurul unei planete; - recunoașterea planetelor Sistemului Solar pe planșe/modele simple/ în filme documentare; - discutarea unor articole care prezintă Sistemul Solar; - investigarea nevoilor unor organisme vii folosind secvențe de film în scopul generalizării caracteristicilor viețuitoarelor; - investigarea cauzelor posibile pentru anumite boli (ex. gripa); - investigarea forțelor exercitate de magneți asupra altor magneți sau materiale magnetice cu evidențierea polilor N și S și a atracției/repingerii dintre polii opuși/identici; - investigarea materialelor conductoare și izolatoare în cadrul unui circuit electric simplu;
<p>3.2. Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul familial</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor desene având ca tematică locuința, camera proprie; - participarea la acțiuni care implică un mediu curat și prietenos în cadrul clasei; - identificarea efectelor pozitive și negative ale acțiunilor proprii asupra mediului apropiat; - realizarea unor desene/afișe/colaje care să prezinte norme de comportare civilizată; - realizarea unor postere referitoare la regulile de 	<p>3.2. Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul natural</p> <ul style="list-style-type: none"> - activități practice de întreținere a spațiului verde din curtea școlii sau a colțului verde din clasă; - utilizarea unor unelte și materiale de curățare a mediului (greblă, mănuși de protecție etc.); - refolosirea unor materiale în cadrul unor activități (ex.: paharul de la iaurt pentru decorare și utilizarea ca ghiveci pentru plante, folosirea unor imagini din pliantele publicitare pentru crearea unor șiruri, pentru ilustrarea anotimpurilor etc.); - identificarea importanței energiei în viața omului, 	<p>3.2. Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul natural și social</p> <ul style="list-style-type: none"> - efectuarea de drumeții în scopul de a observa medii de viață naturale; - identificarea consecințelor unor acțiuni ale omului asupra mediilor de viață explorate; - exprimarea unor opinii (acord/dezacord) cu privire la anumite atitudini și comportamente observate în mediile de viață explorate; - realizarea unor postere referitoare la regulile ce trebuie respectate în pădure/la locul de picnic/ pe stradă etc.; - realizarea de proiecte tematice individuale și în

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>igienă colectivă;</p>	<p>a modalităților de economisire a energiei;</p> <ul style="list-style-type: none"> - exprimarea unor opinii (acord / dezacord) cu privire la anumite atitudini și comportamente observate în mediul înconjurător; - identificarea propriilor greșeli de comportament față de mediul înconjurător; 	<p>grup;</p> <ul style="list-style-type: none"> - plantarea unor arbori/arbuști; - inițierea și participarea la programe/proiecte eco;

4. Generarea unor explicații simple prin folosirea unor elemente de logică

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>4.1. Formularea unor observații asupra mediului apropiat folosind limbajul comun, reprezentări prin desene și operatorii logici „și”, „nu”</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mișcare în care se folosesc operatorii logici „și”, „nu” (ex.: „Copiii care au ochi verzi și păr blond să ridice mâna.”); - executarea unor instrucțiuni care folosesc operatorii logici (ex.: „Copiii care nu au șosete verzi să facă 2 pași în față.”); - transmiterea unor instrucțiuni simple, de tipul celor de mai sus, în cadrul unor jocuri în perechi/de grup; - exerciții care implică atenție concentrată pe detalii: observă elemente de detaliu dintr-un desen, componente ale unei scheme simple, componente de mici dimensiuni ale unei plante etc.; - jocuri logico-matematice referitoare la intersecția a două mulțimi; 	<p>4.1. Formularea rezultatelor unor observații, folosind câțiva termeni științifici, reprezentări prin desene și operatorii logici „și”, „sau”, „nu”</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri logico-matematice referitoare la reuniunea a două mulțimi disjuncte; - punerea în scenă a unor probleme/situații problematice care folosesc operatorii logici “și”, “sau”, “nu”; - prezentarea, într-un jurnal, a propriilor observații referitoare la transformările apei (solidificare, topirea gheții, evaporare, fierbere, condensare); - realizarea unui jurnal desenat referitor la viața unei plante/animal; - prezentarea unor fotografii/desene ale unor plante în diferite etape de dezvoltare ale acestora; - prezentarea înregistrărilor din calendarul naturii, realizat pe o perioadă determinată de timp,; - formularea unei concluzii în urma unor observații repetate: “Și creionul, și cartea, și cățelul de pluș cad pe Pământ/sunt atrase de Pământ” sau “Planta are nevoie de apă ca să trăiască” sau “Sunetul încă se aude (deși trece prin diferite 	<p>4.1. Descrierea unui plan de lucru folosind câțiva termeni științifici, reprezentări prin desene și operatorii logici „și”, „sau”, „nu”</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri logico-matematice; - punerea în scenă a unor probleme/situații problematice care folosesc operatorii logici “și”, “sau”, “nu”; - realizarea unui plan de lucru pentru explorarea unui mediu de viață ; - prezentarea unor fotografii/desene ale unor plante/animale din mediile de viață explorate; - prezentarea planului de înregistrare a schimbărilor meteo și de prezentare a calendarului naturii, realizat pe o perioadă determinată de timp (ex.: prezentarea unui “buletin meteo retrospectiv” pe o perioadă scurtă); - descrierea etapelor parcurse în realizarea unei investigații/ experiment; - comunicarea prin desen sau verbal a unor efecte pe care le au fenomene ale naturii asupra mediului înconjurător;

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<p>materiale)” etc.;</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprezentarea rezultatelor prin desene; 	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea unui plan pentru micșorarea șanselor de îmbolnăvire cu boli provocate de germeni; - realizarea planului individual de menținere a stării de sănătate prin indicarea unei diete, a programului de exerciții fizice etc.; - alcătuirea unor postere care cuprind planul individual de menținere a stării de sănătate; - realizarea unui plan pentru construirea unui joc cu magneți; - descrierea planului de lucru pentru investigarea materialelor conductoare și izolatoare;
<p>4.2. Identificarea relațiilor de tipul „dacă... atunci...” între două evenimente succesive</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea consecințelor unor acțiuni asupra propriului corp; - jocuri de mișcare pentru evidențierea forțelor și a efectelor acestora: deformarea/ ruperea/ spargerea; - analiza consecințelor acțiunilor unor personaje din povești; - organizarea unor jocuri de tip „Ce s-ar întâmpla dacă...?”; - vizionarea unor filme/prezentări pentru identificarea efectelor pozitive/negative ale unor alimente, a necesității hranei pentru creștere și dezvoltare etc.; 	<p>4.2. Identificarea unor consecințe ale unor acțiuni, fenomene, procese simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de asociații între fenomene și cauzele posibile - recunoașterea cauzei care a determinat uscarea unei plante verzi ca urmare a explorării fenomenului (lipsa de apă, lipsa luminii etc.); - recunoașterea efectului forței gravitaționale asupra corpurilor de pe Pământ – căderea liberă; - realizarea unor discuții: „Ce credeți că se întâmplă într-o navetă spațială?” etc.; - recunoașterea rolului Soarelui ca sursă de lumină și căldură și importanța acestuia în menținerea vieții; - identificarea unui șir de efecte ale unei pene de curent și recunoașterea nevoii de surse alternative de energie; - identificarea căilor de economisire a energiei electrice și recunoașterea caracterului limitat al energiilor convenționale; 	<p>4.2. Formularea unor consecințe rezultate în urma observării unor relații, fenomene, procese simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea de asociații între fenomene și cauzele posibile; - explicarea apariției zilei și nopții ca urmare a rotației Pământului în jurul axei sale, prin modelare; - identificarea și explicarea unor schimbări/evenimente din viața plantelor, a animalelor și a omului, ca urmare a ciclului zi-noapte; - explicarea rolului aerului/oxigenului pentru supraviețuirea speciei umane, a plantelor și animalelor; - descrierea condițiilor pentru supraviețuirea oamenilor, animalelor, plantelor; - realizarea unor colaje pentru evidențierea caracteristicilor unor medii de viață: lac/iaz/baltă; pădure; deltă; mare etc. ; - asocierea unor caracteristici speciale ale plantelor și animalelor cu anumite caracteristici ale mediului

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<ul style="list-style-type: none"> - identificarea efectelor pozitive/negative ale Soarelui asupra Pământului; - identificarea efectelor pozitive și negative produse de precipitații; - organizarea unor jocuri de tip „Ce s-ar întâmpla dacă...?” ; 	<p>în care trăiesc, în scopul recunoașterii adaptărilor la mediu;</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor jocuri de rol "La doctor" pentru recunoașterea unor simptome ale unor boli frecvente; - identificarea efectelor intensității și tăriei sunetelor asupra viețuitoarelor; - stabilirea efectelor lipsei de igienă asupra propriei persoane și a celor din jur; - organizarea unor jocuri de tip „Ce s-ar întâmpla dacă...?”

5. Rezolvarea de probleme pornind de la sortarea și reprezentarea unor date

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>5.1. Sortarea/clasificarea unor obiecte/ materiale etc., pe baza unui criteriu dat</p> <ul style="list-style-type: none"> - gruparea obiectelor/corpurilor după un anumit criteriu (formă, culoare, mărime, grosime, gust, utilitate, naturale/prelucrate etc.); - gruparea materialelor după caracteristici observate: transparentță, duritate, flexibilitate, utilizare etc.; - sortarea pe diverse categorii: legume/fructe; cu gust dulce/acru etc.; - identificarea unor elemente/prototipuri din diverse categorii (plante, animale, figuri geometrice, mulțimi etc.); - identificarea categoriei căreia îi aparține un anumit element; - clasificarea animalelor în funcție de numărul de picioare, de mediul de viață, de modul de hrănire 	<p>5.1. Sortarea și clasificarea unor date din mediul apropiat pe baza a două criterii</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea dintr-un șir de imagini a celor care întrunesc simultan două condiții (ex.: animale cu schelet intern și cu două picioare; cu patru picioare și se hrănesc doar cu iarbă etc.); - gruparea fotografiilor elevilor clasei după luna în care s-au născut și zodie, gen etc. și realizarea unui grafic cu bare pe baza datelor colectate; - înregistrarea observațiilor realizate în timpul experimentelor prin desen/ prin marcarea cu diverse simboluri a momentului în care a avut loc o anumită modificare; - înregistrarea schimbărilor meteorologice în calendarul naturii utilizând simboluri-desene – soare, nori, precipitații, vânt; 	<p>5.1. Sortarea, clasificarea și înregistrarea prin desene și tabele a unor date din mediul cunoscut</p> <ul style="list-style-type: none"> - selectarea/gruparea unor figuri geometrice după mai multe criterii date; - selectarea materialelor de lucru după mai multe criterii date (ex.: Alegem materiale tari, aspre și colorate.) ; - realizarea unor colecții de materiale/ obiecte după criteriul conductivității electrice și utilizarea lor în activitățile curente (pietricele, dopuri de sticlă, nasturi etc.); - clasificarea corpurilor dintr-un mediu, în vii și nevi și înregistrarea concluziilor într-o diagramă Venn; - gruparea unei varietăți de plante și animale pe criteriul apartenenței la un mediu de viață și înregistrarea rezultatelor într-un organizator grafic;

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>etc.;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - înregistrarea vremii și a temperaturii (la prânz) timp de o săptămână; - înregistrarea într-o diagramă T a resurselor convenționale și neconvenționale de energie dintr-un set de resurse; - înregistrarea „calificativelor” personale, pentru o activitate specifică desfășurată într-o zi; - ordonarea anotimpurilor pe o scală a preferințelor (îmi place cel mai mult, îmi place mult, îmi place, îmi place puțin); 	<ul style="list-style-type: none"> - gruparea unor animale după mediul de viață (terestru/acvatic) și adaptările la mediu etc.; - selectarea unor imagini care reprezintă anumite forme de relief (munți, dealuri, câmpii) dintr-o serie de imagini date; - sortarea unui set de fotografii cu oameni de pe diferitele continente și de rase diferite pentru evidențierea varietății speciei umane; - realizarea unui album cu fotografii personale și ale membrilor familiei, grupate pe mai multe criterii (vârstă - până la 1 an, până la 5 ani, până în clasa a II-a, la liceu, în prezent; gen; grade de rudenie – bunici, frați și părinți, mătuși, unchi și verișori) pentru a evidenția asemănările dintre aceștia; - alcătuirea unor postere care cuprind planul individual de menținere a stării de sănătate; - înregistrarea observațiilor din investigații în tabele; - construirea unor grafice simple (cu bare) pe baza unor informații date/culese; - clasificarea materialelor investigate în conductori, izolatori, cu proprietăți magnetice;
<p>5.2. Rezolvarea de probleme în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31, cu ajutorul obiectelor</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de rol în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31 – (ex.: „La cumpărături”, „În parc” etc.) - rezolvarea de probleme în care numerele sunt date obiectual sau figurate prin semne simple: puncte, cerculețe, linii etc. - identificarea situațiilor contextuale care impun rezolvarea unor probleme prin adunare/scădere: 	<p>5.2. Rezolvarea de probleme simple în care intervin operații de adunare sau scădere în centrul 0-100, cu sprijin în obiecte, imagini sau reprezentări schematice</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea semnificației datelor unei probleme - identificarea cuvintelor care sugerează operații aritmetice (a dat, a primit, s-a spart) - rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice - rezolvarea unor probleme după imagini date 	<p>5.2. Rezolvarea de probleme de tipul $a \pm b = x$; $a \pm b \pm c = x$ în centrul 0-1000; $a - b = x$; $a : b = x$, în centrul 0-100, cu sprijin în obiecte, imagini sau reprezentări schematice</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea semnificației datelor unei probleme - identificarea cuvintelor care sugerează operații aritmetice (a dat, a primit, s-a spart, a distribuit în mod egal, pentru fiecare etc) - rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete, desene sau reprezentări simbolice

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p><i>am primit, a adus, au venit, au urcat, a spart, a dat, pleacă, zboară, s-au ofilit, au coborât etc. și asocierea lor cu operația corespunzătoare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - folosirea unor reprezentări simbolice simple pentru a reda înțelegerea enunțului unei probleme - rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date - recunoașterea reprezentării prin desen a rezolvării unei probleme 	<ul style="list-style-type: none"> - asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen - rezolvarea unor situații problematice reale prin utilizarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-100 - organizarea datelor unei probleme în tabel - compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel - rezolvarea de probleme în mai multe moduri 	<ul style="list-style-type: none"> - asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen; marcarea jumătății/sfertului cu fracția corespunzătoare: $\frac{1}{2}$, respectiv $\frac{1}{4}$; - rezolvarea unor situații problematice reale prin utilizarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-1000, respectiv de înmulțire și împărțire în centrul 0-100 - organizarea datelor unei probleme în tabel sau în grafice simple în scopul rezolvării - rezolvarea de probleme în mai multe moduri

6. Utilizarea unor etaloane convenționale pentru măsurări și estimări

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>6.1. Utilizarea unor măsuri neconvenționale pentru determinarea și compararea lungimilor</p> <ul style="list-style-type: none"> - alegerea potrivită a unor unități neconvenționale (palma, creionul etc.) pentru măsurarea lungimii; - precizarea dimensiunii unui obiect cu ajutorul unor unități de măsură neconvenționale; - exerciții-joc de comparare a unor lungimi; - ordonarea unor obiecte după lungime, comparații succesive și exprimarea rezultatelor („mai lung”, „mai înalt”, „cel mai lung” etc.); - colorarea selectivă a elementelor unui desen, pe baza unui criteriu precizat (ex.: cel mai scurt/lung); - completarea unui desen prin realizarea unui element asemănător cu unul dat, dar mai lung/mai scurt; mai înalt/mai scund; 	<p>6.1. Utilizarea unor măsuri neconvenționale pentru determinarea și compararea capacităților și a lungimilor</p> <ul style="list-style-type: none"> - alegerea potrivită a unor unități neconvenționale (pahare/sticlute de plastic etc.) pentru măsurarea capacității; - măsurarea capacității unor vase folosind etaloane de forme și mărimi diferite, urmată de consemnarea și discutarea rezultatelor, cu folosirea expresiilor „mai mult”, „mai puțin”, „plin”, „gol” etc.; - realizarea unei rețete culinare simple; - comparații de capacități de obiecte (de exemplu, de câte ori se cuprinde conținutul unui recipient într-altul mai mare); - ordonarea unor obiecte date, pe baza comparații 	<p>6.1. Utilizarea unor măsuri neconvenționale pentru determinarea și compararea maselor, lungimilor și capacităților</p> <ul style="list-style-type: none"> - alegerea potrivită a unor unități neconvenționale pentru măsurarea masei; - măsurarea masei unor obiecte folosind etaloane de forme și mărimi diferite; consemnarea rezultatelor și discutarea lor; - modificarea unei rețete culinare simple în vederea realizării unui număr mai mare/mai mic de porții; - aprecierea maselor unor obiecte, „cântărite” în propriile mâini ; - compararea maselor unor obiecte dintre care masa unuia se cuprinde de un număr întreg de ori în masa celuilalt; - ordonarea unor obiecte date, pe baza comparații

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<ul style="list-style-type: none"> - estimarea unor lungimi pe baza unor unități neconvenționale date; 	<ul style="list-style-type: none"> succesive (două câte două) a capacității lor; - identificarea unor obiecte pe baza unor caracteristici privind capacitatea acestora ("plin", "gol" etc.); - estimarea unor mărimi (Cam câți pași sunt de la ușă până la banca ta; În câte pahare pot vărsa sucul dintr-o sticlă de 2l?) 	<ul style="list-style-type: none"> succesive (două câte două) a lungimii / capacității / masei lor; - identificarea unor obiecte pe baza unor caracteristici privind lungimea/capacitatea/ masa acestora ("mai lung", "mai scurt", "plin", "gol", "mai ușor", "mai greu" etc.); - estimarea unor dimensiuni (Care copii sunt aproximativ la fel de înalți?; Care copii cântăresc aproape la fel?; În câte pahare pot vărsa sucul dintr-o sticlă de 2l?); - echilibrarea leagănului-balansoar de către copii cu mase asemănătoare/ diferite; - cântărirea unor obiecte folosind metoda balanței;
<p>6.2. Utilizarea unor unități de măsură pentru determinarea/ estimarea duratelor unor evenimente familiare</p> <ul style="list-style-type: none"> - marcarea unei săptămâni pe calendar; - ordonarea cronologică a anotimpurilor/zilelor săptămânii; - realizarea unui orar săptămânal, cu ajutorul desenelor și simbolurilor; - așezarea unor imagini în ordinea derulării evenimentelor dintr-o zi; - plasarea unui eveniment în timp, utilizând repere cronologice (ieri, azi, mâine); - jocuri de evidențiere a duratelor, de tipul „Cine ajunge mai repede la...?” „A cui activitate a durat mai mult?”; 	<p>6.2. Utilizarea unor unități de măsură pentru determinarea și compararea duratelor unor activități cotidiene</p> <ul style="list-style-type: none"> - așezarea unor cartonașe reprezentând zilele săptămânii, în ordinea succesiunii lor în săptămână; - precizarea lunilor specifice unui anotimp; - identificarea datei unor evenimente din viața personală a copilului (ziua de naștere, prima zi de școală, prima zi a vacanței de vară, Ziua Internațională a copilului, Mărțișorul etc); - găsirea corespondenței dintre un eveniment și anotimpul în care acesta are loc (01.03.- Mărțișorul-primăvara; 25.12-Crăciunul-iarna etc.); - completarea calendarului personal/ al clasei cu evenimente care au importanță pentru copii; - prezentarea unor evenimente/întâmplări personale, utilizând denumirile zilelor săptămânii 	<p>6.2. Utilizarea unor unități de măsură pentru determinarea, compararea și ordonarea duratelor unor evenimente variate</p> <ul style="list-style-type: none"> - ordonarea unor jetoane cu numele zilelor săptămânii sau ale lunilor anului; - identificarea datei unor evenimente din viața personală a copilului; - găsirea corespondenței dintre un eveniment și anotimpul în care acesta are loc; - completarea calendarului personal/ calendarului clasei cu evenimente care au importanță pentru copii/ activități extrașcolare; - prezentarea unor evenimente/întâmplări personale și ordonarea acestora; - planificarea /repartizarea unor responsabilități personale/de grup pe o perioadă determinată de timp; - identificarea unor instrumente de măsurare a timpului: ceas de perete, ceasul electronic, ceasul

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<p>și ale lunilor anului;</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unui calendar personal, privind activitățile extrașcolare (luni-tenis, marți-vizitarea unui muzeu, miercuri-efectuarea unui experiment: plantarea unei flori într-un ghiveci); - planificarea unei activități în cadrul unui orar; - planificarea /repartizarea unor responsabilități personale/de grup pe o perioadă determinată de timp; - identificarea mai multor tipuri de ceas (de perete, ceasul electronic, ceasul de mână); - evidențierea asemănărilor și deosebirilor dintre diferitele tipuri de ceasuri (ex.: ceasul electronic nu are acele indicatoare); - poziționarea acelor ceasului pe baza unei cerințe date: "Ceasul arată ora 9 fix/ 9 și jumătate"; - realizarea unei corespondențe între ora indicată de ceasul cu acele indicatoare și cel electronic; 	<p>de mână, clepsidră, nisiparniță, cadran solar;</p> <ul style="list-style-type: none"> - poziționarea acelor ceasului pe baza unei cerințe date și citirea orei indicate, folosind pasul de 5 minute (ora 8 fix, ora 9 și un sfert/15 minute, ora 10 și jumătate/30 de minute, ora 7 și 20 de minute etc.); - marcarea pe cadrane de ceas desenate a jumătății și sfertului de oră; - realizarea unei corespondențe între ora indicată de ceasul cu acele indicatoare și cel electronic; - înregistrarea duratei unor activități și ordonarea lor după criterii variate (durată, momentul începerii etc.); - calcularea numărului de ore/ zile / săptămâni dintr-un interval dat;
<p>6.3. Realizarea unor schimburi echivalente valoric folosind reprezentări neconvenționale în probleme-joc simple de tip venituri-cheltuieli, cu numere din centrul 0-31</p> <ul style="list-style-type: none"> - recunoașterea bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei - confecționarea „banilor” necesari pentru o activitate-joc - jocuri de utilizare a banilor (ex.: „La magazin”, „În parcul de distracții” etc.); - jocuri de gestionare a unui mic buget – pentru excursie, vizită la muzeu, plimbare în parc, vizionarea unui film etc.; 	<p>6.3. Realizarea unor schimburi echivalente valoric folosind reprezentări convenționale standard și nonstandard în probleme-joc simple de tip venituri-cheltuieli, cu numere din centrul 0-100</p> <ul style="list-style-type: none"> - recunoașterea bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei, 50 lei, 100 lei - recunoașterea monedelor de 1 ban, 5 bani, 10 bani, 50 de bani; - schimbarea unui grup de monede/bancnote cu altul având aceeași valoare; - punerea în corespondență: 1 leu → o pâine; 1 leu → o acadea etc; 5 lei → 1 suc; 5 lei → o revistă 	<p>6.3. Realizarea unor schimburi echivalente valoric prin reprezentări convenționale standard și nonstandard și prin utilizarea banilor în probleme-joc simple de tip venituri-cheltuieli, cu numere din centrul 0-1000</p> <ul style="list-style-type: none"> - recunoașterea bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei, 50 lei, 100 lei, 200 lei, 500 lei - schimbarea unui grup de monede/bancnote cu o bancnotă/ un alt grup de bancnote sau monede având aceeași valoare; - adunarea și scăderea în limitele 0-1000, folosind bancnotele și monedele învățate; - implicarea copiilor în experiențe în care să decidă

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<ul style="list-style-type: none"> - negocierea unor schimburi de obiecte echivalente valoric (troc); - echivalarea ca valoare a unor grupuri de obiecte cu un singur obiect (3 creioane \approx 1 pix); - jocuri: Schimbul de cartonașe (ex.: un cartonaș cu animale valorează cât două cu fotbaliști); - calcularea costurilor (și a profitului, în cazul vânzării) unor obiecte confecționate de copii; - adunarea și scăderea în limitele 0-100, folosind bancnotele și monedele învățate; - implicarea copiilor în experiențe în care să decidă singuri dacă pot/nu pot cumpăra un obiect cu suma de bani de care dispun; - jocuri de utilizare a banilor: La piață, La librărie, La chioșc; - rezolvarea unor probleme legate de stabilirea unui buget pentru un scop precis; - estimarea bugetului necesar pentru atingerea unui scop; 	<p>singuri dacă pot/nu pot cumpăra un obiect cu suma de bani de care dispun;</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de utilizare a banilor; - compararea unor sume de bani compuse din monede și bancnote diferite; - rezolvarea unor probleme de cheltuieli/ buget/ cumpărături, oral și scris, folosind adunarea și /sau scăderea, înmulțirea, împărțirea; - jocuri: „Schimbul de cartonașe”, „La cumpărături”, „În excursie”;
	<p>6.4. Identificarea unităților de măsură uzuale pentru lungime, capacitate (centimetrul, litrul) și a unor instrumente adecvate</p> <ul style="list-style-type: none"> - măsurarea lungimii unor obiecte și exprimarea acesteia în centimetri; - măsurarea capacității unor obiecte și exprimarea acesteia în litri; - identificarea și utilizarea instrumentelor de măsură potrivite pentru efectuarea unor măsurători (rigla, vasul gradat); - măsurarea unor volume/dimensiuni cu instrumente de măsură potrivite (ex.: măsurarea volumului unui 	<p>6.4. Identificarea și utilizarea unităților de măsură uzuale pentru lungime, capacitate, masă (metrul, centimetrul, litrul, mililitrul, kilogramul, gramul) și a unor instrumente adecvate</p> <ul style="list-style-type: none"> - măsurarea capacității unor obiecte și exprimarea acesteia în mililitri; - măsurarea masei unor obiecte și exprimarea acesteia în kilograme/grame; - identificarea instrumentelor de măsură potrivite pentru efectuarea unor măsurători (rigla, panglica de croitorie, metrul de tâmplărie, vasul gradat, cântarul, balanța);

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
	<p>vas, măsurarea taliei etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - compararea rezultatelor obținute prin măsurarea dimensiunilor/capacității unor obiecte/vase de formă asemănătoare; - completarea, până la egalizare, a lungimii/capacității a două obiecte; - rezolvarea de probleme practice folosind unitățile de măsură (ex.: Taie o bucată de sfoară de 50 cm etc., plantează bulbii la 10 cm distanță etc.); 	<ul style="list-style-type: none"> - măsurarea unor dimensiuni/ cantități/volume, cu instrumente de măsură potrivite (ex.: măsurarea taliei, a masei corporale, a masei ghiozdanului, a volumului de apă dintr-un recipient negradat etc.); - aflarea propriei mase cu ajutorul cântarului; - rezolvarea de probleme practice folosind unitățile de măsură (Cântărește cu balanța 2 mere etc.);

Conținuturile învățării

Domenii	CLASA PREGĂTITOARE	CLASA I	CLASA a II-a
Numere	<p>Numerele naturale 0-31: recunoaștere, formare, citire, scriere (cu cifre), comparare, ordonare: - de la 0 la 10 - de la 10 la 20 - de la 20 la 31</p> <p>Adunarea și scăderea în centrul 0 – 10, prin numărare Adunarea și scăderea în centrul 0 – 31 fără și cu trecere peste ordin, prin numărare/cu suport intuitiv</p> <p>Probleme simple de adunare sau scădere cu 1-5 unități în centrul 0-31, cu suport intuitiv</p>	<p>Numere naturale 0 -100: recunoaștere, formare, citire, scriere (cu cifre), comparare, ordonare, numere pare/impare: - de la 0 la 31 - de la 31 la 100</p> <p>Adunarea și scăderea în centrul 0 – 10 Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru - fără precizarea terminologiei) Adunarea și scăderea în centrul 0 – 100, fără și cu trecere peste ordin Proba adunării. Proba scăderii</p> <p>Probleme care se rezolvă printr-o operație Probleme care se rezolvă prin două operații de adunare și/sau scădere</p>	<p>Numerele naturale 0-1000: recunoaștere, formare, citire, scriere, (cu cifre și litere) comparare, ordonare, numere pare/impare: - de la 0 la 100 - de la 100 la 1000</p> <p>Adunarea și scăderea în centrul 0 – 1000, fără trecere peste ordin</p> <p>Înmulțirea în centrul 0-100 Evidențierea proprietăților înmulțirii (comutativitate, asociativitate, element neutru - fără precizarea terminologiei)</p> <p>Împărțirea cu rest 0 în centrul 0-100 Proba înmulțirii. Proba împărțirii</p> <p>Fracții: $\frac{1}{2}$ (jumătate/doime), $\frac{1}{4}$ (sfert/pătrime) Fracții echivalente: $\frac{1}{2} = \frac{2}{4}$</p> <p>Probleme care se rezolvă prin una, două sau mai multe operații de adunare și/sau scădere, înmulțire, împărțire</p>
Figuri și corpuri geometrice	<p>Orientare spațială și localizări în spațiu Repere/direcții în spațiu : în, pe, deasupra, dedesubt, lângă, în fața, în spatele, sus, jos, stânga, dreapta, orizontal, vertical, oblic</p> <p>Figuri plane/ 2D Pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc: denumire; conturare</p>	<p>Orientare spațială și localizări în spațiu Poziții ale unui obiect: verticală, orizontală, oblică; interior, exterior</p> <p>Figuri plane / 2D Pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc: reprezentare grafică</p>	<p>Figuri plane / 2D Pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc, semicerc: axa de simetrie</p>

Domenii	CLASA PREGĂTITOARE	CLASA I	CLASA a II-a
	Corpuri/ 3D Cub, cuboid, sferă: denumire	Corpuri/ 3D Cub, cuboid, cilindru, sferă: descriere (fețe – formă, număr)	Corpuri/ 3D Cub, cuboid, cilindru, sferă, con: construcție după desfășurare dată
Măsurări	<p>Lungime Unități nonstandard</p> <p>Timp Ziua, săptămâna, luna: denumire, ordonare Anotimpurile: denumire, ordonare</p> <p>Bani Leul (bancnotele de 1 leu, 5 lei, 10 lei) Schimburi echivalente valoric în concentrul 0-31</p>	<p>Lungime Unități standard: centimetrul (1m = 100 cm) Instrumente de măsură: rigla</p> <p>Capacitate Unități nonstandard Unități standard: litrul</p> <p>Timp Ora (ora fixă, jumătatea de oră), Ziua, săptămâna, luna, anul: durată Anotimpurile: durată</p> <p>Bani Leul (1 leu = 100 de bani); monede și bancnote (maxim 100 lei) Schimburi echivalente valoric în concentrul 0-100</p>	<p>Lungime Unități standard: metrul, centimetrul, milimetru (1m = 1000 mm); Instrumente de măsură: metrul de tâmplărie, panglica de croitorie, ruleta</p> <p>Capacitate Unități standard: litrul, mililitrul (1l = 1000ml)</p> <p>Masă Unități standard: kilogramul, gramul (1 kg = 1000 g); Instrumente de măsură: cântarul, balanța</p> <p>Timp Ora (1 oră = 60 de minute; 5 minute; jumătatea de oră, sfertul de oră), Ziua (ieri, alaltăieri, mâine, poimâine), săptămâna, luna, anul (calendarul) Anotimpurile: lunile corespunzătoare Instrumente de măsură: ceasul</p> <p>Bani Leul: bancnote de 200 de lei, 500 de lei Euro (1 euro = 100 de cenți) monede și bancnote Schimburi echivalente valoric în concentrul 0-1000</p>
Date	Colectarea și gruparea datelor	Colectarea, citirea și înregistrarea datelor	Organizarea și reprezentarea datelor (tabele, grafice cu bare)

Domenii	CLASA PREGĂTITOARE	CLASA I	CLASA a II-a
Științele vieții	<p>Corpul omenesc Părți componente și rolul lor Simțurile Igiena corpului Hrana ca sursă de energie: importanța hranei pentru creștere și dezvoltare; igiena alimentației</p> <p>Plante și animale Părți componente Hrana ca sursă de energie: importanța hranei pentru creștere și dezvoltare Condiții de viață (apă, aer, lumină, căldură)</p>	<p>Corpul omenesc Scheletul și organe majore ale corpului (creier, inimă, plămâni, stomac, rinichi); localizare și roluri</p> <p>Plante și animale Rolul structurilor de bază la plante Scheletul și organele majore la animale (creier, inimă, plămâni, stomac, rinichi); localizare și roluri</p>	<p>Corpul omenesc Menținerea stării de sănătate – dietă, igiena personală, exercițiul fizic etc. Boli provocate de virusuri - metode de prevenție și tratare</p> <p>Plante și animale Caracteristici comune viețuitoarelor (reproducere, creștere, nevoi de bază: aer, hrană, apă) Medii de viață: lacul/iazul/balta, pădurea, Delta Dunării, Marea Neagră, deșertul, Polul Nord, Polul Sud</p>
Științele Pământului	<p>Elemente intuitive privind: Pământul Prezența apei în natură sub diverse forme (precipitații, râuri, lacuri, mare etc.) Fenomene ale naturii: ploaie, ninsoare, vânt, fulger, tunet</p> <p>Universul Pământul, Soarele și Luna: recunoaștere în modele simple</p>	<p>Elemente intuitive privind: Pământul Transformări ale apei: solidificare, topire, evaporare, fierbere, condensare</p> <p>Universul Soarele, sursă de căldură și lumină</p>	<p>Elemente intuitive privind: Pământul Alcătuire: uscat, apă și atmosferă Forme de relief: munți, dealuri, câmpii</p> <p>Universul Planetele sistemului solar Ciclul zi-noapte</p>
Științele fizicii	<p>Forțe și mișcare Efecte observabile ale forțelor: împingere, tragere Mișcarea corpurilor și schimbarea formei: deformare, rupere</p>	<p>Forțe și mișcare Căderea liberă a corpurilor</p>	<p>Forțe și mișcare Forțe exercitate de magneți</p>

Domenii	CLASA PREGĂTITOARE	CLASA I	CLASA a II-a
	<p>Forme și transfer de energie Electricitate: aparate care utilizează electricitatea și reguli de siguranță în mânăuirea aparatelor electrice</p> <p>Unde și vibrații: producerea sunetelor</p>	<p>Forme și transfer de energie Forme de energie (lumina, căldura electricitatea), surse de energie (soarele, apa, vântul, cărbunii, petrolul) și utilizări în practică</p> <p>Unde și vibrații: producerea și propagarea sunetelor</p>	<p>Forme și transfer de energie Electricitate: corpuri și materiale care conduc electricitatea</p> <p>Unde și vibrații: intensitatea și tăria sunetelor</p>

SUGESTII METODOLOGICE

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei școlare pentru proiectarea și derularea la clasă a activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul acestei discipline integrate.

Elevul va învăța, prin metode adecvate vârstei, ceea ce îi este necesar pentru dezvoltarea sa armonioasă la această etapă de vârstă și pentru a face față cu succes cerințelor școlare.

La acest nivel de vârstă, cadrul didactic va urmări sistematic realizarea de conexiuni între toate disciplinele prevăzute în schema orară a clasei respective, creând contexte semnificative de învățare pentru viața reală.

Strategii didactice

Această etapă de școlaritate reprezintă un moment important pentru stimularea flexibilității gândirii, precum și a creativității elevului.

În acest sens, cadrul didactic va insista pe trezirea interesului copilului pentru această disciplină și pe dezvoltarea încrederii în sine. Astfel, jocul didactic va predomina, asigurând contextul pentru participarea activă, individuală și în grup, care să permită exprimarea liberă a propriilor idei și sentimente. De asemenea, accentul se va pune pe spontaneitatea și creativitatea răspunsurilor și nu pe rigurozitatea științifică a acestora. Prin reluări succesive și prin utilizarea obiectelor, elevul ajunge să se corecteze singur, pe măsură ce noțiunile devin înțelese și interiorizate. Scrierea se va consolida treptat, pe măsură ce se dezvoltă musculatura mâinii. Se poate începe direct cu antrenamentul mental, pe de o parte și cu scrierea globală a cifrei, pe de altă parte, având în vedere faptul că elevul nu are dificultăți în a reproduce forma cifrei, ci la încadrarea ei în pătrățelul cu latura de 0,5 cm.

Activitatea didactică se va desfășura într-o interacțiune permanentă cu copiii, astfel încât să răspundă intereselor acestora. Copiii vor fi stimulați să întrebe, să intervină, să aibă inițiativă, să exprime idei și sentimente despre ceea ce învață.

Evaluarea reprezintă o componentă organică a procesului de învățământ. Se recomandă cu prioritate metode moderne de evaluare precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor, centrarea pe progresul personal, autoevaluarea, realizarea unor proiecte care să valorifice achizițiile copiilor și să stimuleze în același timp dezvoltarea de valori și atitudini, în contexte firești, sincretice, adaptate vârstei. Este recomandabil ca evaluarea să se realizeze prin raportare la competențele specifice, evitându-se comparațiile între copii. De asemenea, evaluarea orientează cadrul didactic în reglarea strategiilor de predare, pentru o mai bună adecvare la particularitățile individuale și de vârstă ale elevilor.

Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor dobândite de către elevi în contexte nonformale sau informale. Rezultatele elevilor vor fi înregistrate, comunicate și discutate cu părinții. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui elev.

Prezentăm în continuare exemple de abordare integrată, în cadrul cărora activitățile de învățare au fost structurate astfel încât să conducă la dezvoltarea unor anumite competențe specifice, rămânând totodată circumscrise unei teme accesibile școlarului mic și reprezentative pentru specificul acestei discipline din planul de învățământ.

Exemplu de abordare integrată la clasa pregătitoare

TEMA: Ne jucăm cu mașinuțe

Ce urmărim? Competența specifică	Cum procedăm?
	Copiii aduc mașinuțe în scopul simulării unor situații similare celor din viața reală – <i>Exemplu:</i> Curse de mașini (Ordinea realizării activităților nu coincide cu ordinea prezentării competențelor)
1.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ realizarea unei parcuri, organizate pe sectoare A, B, C, D etc., pentru mașinuțele participante la curse și numărarea în ordine crescătoare a mașinuțelor din sectorul ... ✓ împărțirea mașinuțelor (în număr mai mic decât 10) în cadrul perechilor de copii participante la concursuri ✓ numărarea mașinuțelor care participă la concurs
2.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ stabilirea poziției mașinuțelor în parcare ✓ jocuri de deplasare a mașinilor către diverse puncte, în funcție de anumite cerințe ✓ jocuri cu mașinuțe într-un labirint
3.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ crearea de situații concrete în care să se aplice adunarea și scăderea cu 1-5 unități, în contextul parcurii și al participării la concursurile de mașinuțe ✓ completarea unor șiruri de mașinuțe ordonate după o anumită regulă ✓ transcrierea unui model repetitiv în funcție de culoarea mașinuței ✓ continuarea unor modele repetitive reprezentate cu ajutorul mașinuțelor din parcare ✓ observarea efectului deformativ al unei forțe („mașinuțele sunt testate înainte de intrarea în concurs pentru stabilirea rezistenței acestora, precum și a siguranței piloților”) - mașinuțele intră în contact cu construcții de plastilină (se observă modificarea formei plastilinei) ✓ recunoașterea mișcării ca efect al forței – organizarea unui concurs de mașinuțe și identificarea câștigătoarei trofeului; realizarea de discuții în scopul familiarizării cu noțiuni precum: forță, mișcare, viteză – <i>Exemplu:</i> De ce acea mașinuță a ieșit pe locul 1?, De ce nu au ajuns acele mașinuțe la linia de sosire? (Se introduc cuvinte cheie - folosite în limbajul comun și cu aceeași semnificație fizică, atunci când se furnizează explicații: are „viteză” mai mare, este trasă cu o „forță” mai mare)
4.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ identificarea distanței parcurse la concursul „Ce distanță parcurge mașinuța mea”? Se folosesc două piste de concurs (cu rugozități diferite - <i>Exemplu:</i> podeaua și o coală mare de hârtie velină), dispuse în paralel, pentru vizualizarea tuturor marcajelor și rezultatelor obținute în vederea comparării acestora. <ol style="list-style-type: none"> 1. Se folosește podeaua și se marchează cu creta până unde a ajuns fiecare mașinuță. 2. Se folosește o coală velină și se marchează cu un marker până unde a ajuns fiecare mașinuță din concurs. ✓ realizarea unor discuții în scopul familiarizării cu noțiuni precum: forță, mișcare, viteză: <i>Exemplu:</i> De ce mașina mea a depășit mașina ta?, De ce mașinile de pe pista 2 au ajuns mai departe? etc., acordându-se atenție folosirii cuvintelor cheie menționate ✓ compararea distanțelor: „mai departe/mai aproape” sau „distanță mai mare parcursă/distanță mai mică parcursă și compararea vitezelor „viteză mai mare/viteză mai mică” ✓ formularea de comenzi adresate colegilor, folosind operatorii logici „și”, „nu” în concursul de mașinuțe - <i>Exemplu:</i> Cristi și Ioana la linia de start! Nu Ionuț, nici Mihai! etc.
4.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ organizarea jocului „Ce s-ar întâmpla dacă...”- <i>Exemplu:</i> Ce s-ar întâmpla dacă mașinuțele ar concura pe zăpadă?, ...Dacă mașinuța s-ar lovi de un obstacol (o altă mașinuță etc.)? etc.
5.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ gruparea mașinuțelor după culoare în parcare sau la linia de start
5.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ numărarea mașinuțelor care s-au oprit înainte de linia de sosire; rezolvarea unor probleme cu mașinuțe în contextul concursurilor/jocului la care au participat ✓ realizarea unor desene care corespund unei situații transpuse în adunare sau scădere, în contextul concursurilor organizate
6.1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ măsurarea distanțelor parcurse de mașinuțe folosind diferite etaloane – <i>Exemplu:</i> Câte rigle a parcurs mașinuța X? ✓ compararea distanțelor parcurse și colorarea distanței celei mai mici etc.
6.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ vânzarea de bilete la cursa de mașini

Exemplu de abordare integrată la clasa I

TEMA: VREMEA

Ce urmărim? Competența specifică	Cum procedăm?
Ordinea realizării activităților nu coincide cu ordinea prezentării competențelor.	
1.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ identificarea pe benzi desenate: numărul picăturilor de ploaie, numărul norilor, numărul fulgilor de nea, numărul lunilor/numărul sorilor etc. (Câte picături de ploaie? etc.) ✓ scrierea numerelor, identificate prin numărare, pe etichete ✓ evidențierea cifrei unităților și a zecilor în cazul numerelor de pe etichete ✓ selectarea numerelor de pe etichete după un criteriu dat („subliniați toate numerele pare”, „încercuiți cu verde numerele mai mari decât 13 și mai mici decât 21”, „tăiați cu o linie numerele” ✓ scrierea vecinilor numărului...
1.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ reprezentarea prin desen a zecii – înconjurarea a 10 nori, a 10 sori etc. ✓ compararea a două numere naturale mai mici decât 100, atunci când acestea au același număr de zeci/de unități, cu ajutorul mulțimilor de nori, de luni, de picături de ploaie etc. ✓ ordonarea numerelor naturale de două cifre, de pe etichete, prin compararea acestora două câte două selectarea unor numere după un criteriu dat – <i>Exemplu:</i> În tabelul dat, s-a notat numărul de pelicani, rațe sălbatice, lebede, egrete și cormorani din deltă. Transcrieți numerele mai mari decât 695 și mai mici decât 705. ✓ identificarea numărului mai mic/mai mare pe baza comparării a două numere mai mici decât 1000
1.4.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ compunerea/descompunerea mulțimilor de sori/luni/fulgi de nea/picături de ploaie având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 100 ✓ adăugarea/extragerea de picături din mulțimea picăturilor etc., pentru a obține mulțimi cardinal echivalente (mulțimea picăturilor de ploaie să devină ”cu tot atâtea elemente” ca și mulțimea fulgilor de nea) ✓ rezolvarea de exerciții de adunare/scădere a numerelor formate din zeci întregi, de pe benzile desenate, și verificarea cu obiecte ✓ compunerea și descompunerea numerelor în centrul 0 – 100, folosind jetoane pe care sunt reprezentate picături de ploaie, fulgi de nea etc. ✓ schimbarea componentelor problemelor create cu nori/picături de ploaie/fulgi de nea etc. fără ca tipul de problemă să se schimbe
1.6.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ aflarea sumei/diferenței a două numere, mai mici decât 100, dintre cele de pe etichete ✓ evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru - fără precizarea terminologiei) ✓ evidențierea alternanței par/impar într-o serie de numere consecutive (numărul de picături, numărul de fulgi de nea, numărul de nori, numărul de sori, numărul de luni)
2.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ conturarea pe foaie velină a unor forme geometrice plane (cercuri galbene pentru sori și cercuri albe pentru luni) ✓ desenarea formelor geometrice (cerc), cu ajutorul rețelei de pătrate din caietul de matematică ✓ desenarea picăturilor de apă ca ovale ✓ compunerea unui spațiu plastic folosind ca forme doar cercuri etc.
2.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ recunoașterea și numirea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în desene/realitatea imediată (în, pe, deasupra, dedesubt, alături, lângă, în față, în spate, stânga, dreapta, interior, exterior) în raport cu alte obiecte precizate (de ex: Unde se află Soarele acum? Unde s-a aflat dimineață, la ora 7.30? Unde s-a aflat la ora 5 după-amiaza?) ✓ completarea unor desene, pe baza unor condiții date (de ex: ”Desenează un soare în colțul din dreapta al desenului!”, ”Desenează norii!” etc.) ✓ recunoașterea poziției verticale, orizontale sau oblice a unor obiecte din realitatea imediată sau în cadrul unor desene/imagini (În ce poziție se află Soarele la ora 12? Dar la apus?)
3.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ transformarea problemelor de adunare create cu nori/picături de ploaie/fulgi de nea etc. în probleme de scădere și invers;
3.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ completarea unor șiruri ordonate după o anumită regulă, având la dispoziție sori, luni, picături de ploaie, fulgi de nea, nori să completeze șirurile date etc. ✓ realizarea/ transcrierea unor modele repetitive (3 fulgi de nea, 1 picătură de ploaie etc. – punct de plecare pentru a descrie ”lapovița” atunci când se discută despre precipitațiile specifice iernii), folosind diverse instrumente de scris, pe foaie velină, cu liniatură sau cu

	<p>pătrățele;</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ urmărirea creșterii unei plantule ținând sub observație unul dintre factori: prezența apei/absența apei - "Planta are nevoie de apă?"; generalizarea concluziilor fenomenului observat în cadrul unor discuții pe tema: "De avem nevoie de ploaie?" ✓ desenarea poziției Soarelui dimineața și la prânz - la aceeași oră și în raport cu același reper - timp de o săptămână și evidențierea regularităților; ✓ utilizarea unei lupe pentru evidențierea căldurii primite de la Soare; discuții pe tema "Soarele sursă de căldură", "Cum este vremea vara?", "Cum este vremea iarna?" ✓ producerea de sunete specifice ploii – picături de apă care cad, tunetul, mersul prin apă etc. ✓ modelarea obținerii energiilor alternative: morișca de vânt, moara de apă etc.
4.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ povestirea transformărilor apei (înghețare, topirea gheții, evaporare, condensare) și generalizarea concluziilor acestor observări pentru producerea precipitațiilor; ✓ realizarea unui scurt raport la finalul unei investigații "Planta are nevoie de apă?" și formularea unei concluzii : "Planta are nevoie de apă ca să trăiască"/"Trebuie să plouă ca plantele să trăiască" ✓ realizarea unui scurt raport "Vremea în săptămâna...", pe baza înregistrărilor din calendarul realizat și identificarea surselor potențiale de energie neconvențională (vânt, Soare, apa)
4.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ recunoașterea cauzei care a determinat uscarea unei plante verzi ca urmare a investigării fenomenului (lipsa de apă); ✓ recunoașterea rolului Soarelui ca sursă de căldură și rolul acestuia în menținerea vieții; ✓ identificarea efectelor pozitive/negative ale Soarelui asupra Pământului ✓ recunoașterea curcubeului și a momentului apariției acestuia; ✓ identificarea unui șir de efecte ale unei pene de curent și recunoașterea nevoii de surse alternative de energie ✓ identificarea căilor de economisire a energiei electrice și recunoașterea caracterului limitat al energiilor convenționale
5.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ marcarea prin simboluri, în tabele, a observațiilor realizate pe parcursul urmăririi unui fenomen (ex.: ziua când a nins, când s-a topit zăpada, când a înghețat apa etc.) ✓ înregistrarea vremii și a temperaturii (la prânz) timp de o săptămână; ✓ înregistrarea într-o diagramă T a resurselor convenționale și neconvenționale de energie ✓ înregistrarea observațiilor realizate în timpul experimentelor prin desen/marcarea în tabele cu diverse simboluri ✓ înregistrarea schimbărilor meteorologice utilizând simboluri-desene, într-un calendar special; ✓ selectarea, decuparea și aplicarea în casete date a câtorva imagini specifice unui anotimp;
5.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ rezolvarea unor probleme după imagini din calendarul naturii;
6.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ identificarea, într-o zi ploioasă, a numărului de căni care se umplu cu apă de ploaie într-o oră
6.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ precizarea lunilor specifice anotimpurilor
6.4.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ identificarea volumului de apă de ploaie culeasă într-o oră, în litri, folosind vase gradate

Exemplu de abordare integrată la clasa a II-a

TEMA: Medii de viață

Ce urmărim? Competența specifică	Cum procedăm?
Ordinea realizării activităților nu coincide cu ordinea prezentării competențelor.	
1.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ scrierea și citirea unor numere în concentrul 0-1000, care reprezintă date referitoare la masa unor animale, la distanțele parcurse în timpul migrației, la numărul de specii/indivizi ce pot fi întâlnite într-un mediu de viață etc. ✓ generarea de numere mai mici decât 1000, ale căror cifre îndeplinesc condiții date – <i>Exemplu:</i> „În Delta au fost filmați mai mult de 456 de pelicani, dar mai puțini de 470. Care ar putea fi numărul lor?”
1.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ compararea a două numere naturale mai mici decât 1000, atunci când acestea au același număr de sute/de zeci/de unități, cu ajutorul numărătorii de poziționare – <i>Exemplu:</i> „Ursul polar este cel mai mare animal de pradă terestru. Masculii pot fi de 3 m înălțime și cântăresc 650 kg, în timp ce femelele cântăresc 250 kg. Care cântărește mai mult?”

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ discutarea unor recorduri din natură și ordonarea numerelor naturale de trei cifre menționate prin compararea acestora două câte două ✓ așezarea în ordine crescătoare/descrescătoare a acestor numere
1.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ reprezentarea la numărătoare de poziționare a numerelor extrase din „Curiozități despre plante și animale” ✓ generarea unor numere mai mici decât 1000 în condiții precizate – <i>Exemplu:</i> „O balenă albastră poate cântări până la 190 de tone. Ce masă poate avea, dacă cifra zecilor este 8?” SAU „Ce masă poate avea dacă masa ei este mai aproape de 150 decât de 190 tone?” etc. ✓ aproximarea vârstei unor arbori/animale
1.4.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ compunerea și descompunerea numerelor în centrul 0 – 1000 folosind contexte legate de mediile de viață
2.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ asocierea unor elemente din mediile de viață observate cu corpuri și forme geometrice ✓ realizarea siluetei unor animale folosind figurile Tangram
2.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ realizarea, în echipe, a unor colaje reprezentând unul dintre mediile de viață pe care le-au studiat, poziționând elementele conform unor repere date ✓ identificarea axei/axelor de simetrie în reprezentări schematice ale unor plante și animale prin figuri geometrice ✓ realizarea și completarea unor tabele cu date despre mediile de viață studiate, respectând instrucțiuni în care se folosesc cuvintele „rând” și „coloană”
3.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ alcătuirea unor probleme pornind de la mediile de viață favorite ✓ crearea unor probleme pornind de la tabelele completate cu date referitoare la diverse habitate ✓ recunoașterea unor medii de viață în desene/ imagini/ machete/ filme documentare/ prezentări ✓ descrierea verbală a animalelor și plantelor preferate din mediile de viață studiate și a formelor de relief specifice acestora ✓ realizarea unor experimente în scopul punerii în evidență a prezenței aerului: umflarea unui balon, scufundarea unui pahar, înclinat, într-un vas cu apă, realizarea unei moriști etc.; realizarea unor discuții pe tema respirației la plante și animale și la om: ”Ce respirăm?”(se discută și despre oameni și despre animale și plante) ✓ realizarea unor experimente simple care evidențiază mișcarea aerului – <i>Exemplu:</i> modificarea direcției flăcării unei lumânări la poziționarea acesteia la diferite înălțimi în cadrul unei uși; realizarea unor discuții pe tema fenomenelor meteo ”Când este vânt, este mai frig sau mai cald?”(se discută despre scăderea temperaturii când este vânt); ”Când plouă?”(vântul transportă norii dintr-un loc în altul); ”De ce se învârt morișca?”
3.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ realizarea unor postere referitoare la regulile ce trebuie respectate pentru a limita poluarea din mediul de viață explorat
4.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ punerea în scenă a unor povestiri reale/imaginare din mediul de viață studiat folosind operatorii logici ”și”, ”sau”, ”nu” ✓ realizarea unui plan de lucru pentru explorarea unui mediu de viață ✓ prezentarea planului de înregistrare a schimbărilor meteo pe o perioadă determinată de timp în mediul de viață explorat – prezentarea unui ”buletin meteo retrospectiv” pe perioada respectivă
4.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ recunoașterea rolului aerului/oxigenului pentru supraviețuire; ✓ realizarea unor discuții pe tema: ”Care este casa mea?” (se ilustrează, pe 2 coloane, animale și plante specifice unui anumit mediu de viață cu focalizarea pe adaptarea la mediu) ✓ recunoașterea adaptărilor la mediu ale plantelor și animalelor în cadrul unor discuții pe tema: ”Ce s-ar întâmpla dacă am muta animalele/plantele din mediul acvatic X în mediul terestru Z?” ✓ identificarea unor schimbări/evenimente din viața plantelor, a animalelor și a omului ca urmare a ciclului zi-noapte
5.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ clasificarea corpurilor, dintr-un mediu de viață, în vii și nevi și înregistrarea concluziilor într-o diagramă Venn ✓ gruparea unei varietăți de plante și animale pe criteriul apartenenței la un mediu de viață și înregistrarea rezultatelor într-un organizator grafic
5.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen ✓ rezolvarea unor probleme folosind imagini reprezentative pentru un mediu de viață

6.1.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ cântărirea unor jucării reprezentând animalele din mediul de viață studiat, cu ajutorul balanței/cântarului ✓ identificarea unor animale dintr-un anumit mediu de viață pe baza unor caracteristici privind lungimea/ masa acestora ("mai înalt", „mai scund”, "mai ușor", "mai greu", etc.)
6.3.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ implicarea copiilor în experiențe în care să decidă singuri dacă pot/nu pot cumpăra un obiect cu suma de bani de care dispun – <i>Exemplu:</i> „Dacă pot cumpăra peștișori pentru acvariul școlii și hrană pentru aceștia.” ✓ participarea la jocuri - <i>Schimbul de cartonașe</i>

Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/19.03.2013

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

**Programa școlară
pentru**

MUZICĂ ȘI MIȘCARE

Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a

Aprobată prin ordin al ministrului
Nr. 3418/19.03.2013

București, 2013

Notă de prezentare

Programa disciplinei *Muzică și mișcare* este elaborată potrivit unui nou **model de proiectare curriculară, centrat pe competențe**. Construcția programei este realizată astfel încât să contribuie la dezvoltarea profilului de formare al elevului din ciclul primar. Din perspectiva disciplinei de studiu, orientarea demersului didactic pornind de la competențe permite accentuarea scopului pentru care se învață și a dimensiunii acționale în formarea personalității elevului.

Disciplina *Muzică și mișcare* reprezintă o ofertă curriculară pentru învățământul primar, înscriindu-se în categoria disciplinelor abordate integrat. Situată la intersecția ariilor curriculare **Arte și Educație fizică, sport și sănătate**, această disciplină este prevăzută în planul-cadru de învățământ cu un buget de timp de 2 ore /săptămână, la clasele pregătitoare, I, a II-a și 1 oră /săptămână la clasele III-IV.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice.

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale vizate la nivelul disciplinei *Muzică și mișcare* jalonează achizițiile de cunoaștere ale elevului pentru întregul ciclu primar.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora și se formează pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării se constituie din inventarul achizițiilor necesare elevului pentru familiarizarea cu elemente de bază ale muzicii și mișcării. Astfel, ele sunt grupate pe următoarele domenii:

- Cântare vocală
- Cântare instrumentală
- Elemente de limbaj muzical
- Mișcare pe muzică.

Sugestiile metodologice includ recomandări de strategii didactice și elemente de evaluare continuă. Pornind de la competențele generale, sunt analizate strategiile de formare care contribuie predominant la realizarea acestora.

Prezenta programă școlară propune o ofertă flexibilă, care permite cadrului didactic să modifice, să completeze sau să înlocuiască activitățile de învățare. Se urmărește astfel realizarea unui demers didactic personalizat, care să asigure formarea competențelor prevăzute de programă în contextul specific al fiecărei clase și al fiecărui elev. Includerea clasei pregătitoare în învățământul general și obligatoriu implică o perspectivă nuanțată a curriculumului la acest nivel de vârstă. Este necesară o abordare specifică educației timpurii, bazată în esență pe stimularea învățării prin joc, care să ofere în același timp o plajă largă de diferențiere a demersului didactic, în funcție de nivelul de achiziții variate ale elevilor.

Disciplina *Muzică și mișcare* are un caracter de noutate în raport cu disciplinele studiate până în prezent în învățământul primar, prin caracterul său integrat. Principalele motive care au determinat abordarea integrată a acestei discipline sunt următoarele:

- învățarea holistică la această vârstă are mai multe șanse să fie interesantă pentru elevi, fiind mai apropiată de universul lor de cunoaștere;
- contextualizarea învățării prin referirea la realitatea înconjurătoare sporește profunzimea înțelegerii conceptelor și a procedurilor utilizate;
- abordarea integrată permite folosirea mai eficientă a timpului didactic și mărește flexibilitatea interacțiunilor;

- asocierea muzicii cu mișcarea este, pe de o parte, adecvată particularităților de vârstă ale copiilor, iar pe de altă parte are valențe pedagogice în sfera sprijinirii dezvoltării fizice armonioase, a coordonării motrice, a dezvoltării simțului estetic, a dezvoltării afective și dezvoltării intelectuale.

În clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, disciplina *Muzică și mișcare* vizează un parcurs educativ specific etapei intuitive, ca primă etapă în realizarea educației muzicale. Asocierea muzicii și a mișcării la nivelul curriculumului oficial prezintă câteva avantaje, prezentate mai jos.

- *Stimulează manifestarea expresivă a elevului.* De la cea mai fragedă vârstă, reacția spontană și naturală a copilului este mișcarea. Respectând acest specific, combinarea audiției și a cântecului cu mișcarea este pe deplin motivată, asigurându-se prin aceasta o practică muzicală tip joc, consonantă cu caracterul sincretic al activității școlarului mic.
- *Reduce diferența contraproductivă între școală și viață.* Elevul este motivat în spațiul școlar să învețe prin contactul cu un mediu prietenos, care îi valorifică exprimarea personală și creativă.
- *Pune bazele învățării conceptelor muzicale* la nivel elementar într-o manieră intuitivă, accesibilă.

Studiul disciplinei *Muzică și mișcare*, început în clasa pregătitoare, se continuă până în clasa a IV-a, urmărind o dezvoltare progresivă a competențelor prin valorificarea experienței specifice vârstei elevilor și prin accentuarea dimensiunilor afectiv-atitudinale și acționale ale formării personalității elevilor.

Competențe generale

- 1. Receptarea unor cântece pentru copii și a unor elemente simple de limbaj muzical**
- 2. Interpretarea de cântece pentru copii, cu mijloace specifice vârstei**
- 3. Exprimarea unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup**

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Receptarea unor cântece pentru copii și a unor elemente simple de limbaj muzical

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>1.1. Receptarea unor sunete din mediul înconjurător, cu durate și intensități contrastante</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de ascultare și comparare intuitivă a unor sunete emise de obiecte cunoscute, cu sonorități distincte - jocuri de ascultare a unor sunete lungi sau scurte, emise tare sau încet de obiecte cunoscute <p>1.2. Diferențierea sunetelor vorbite sau cântate</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de audiere alternativă și comparată a sunetelor vorbite și cântate – Exemplu: ascultarea unei poezii, în comparație cu audierea unui cântec - exerciții alternative în colectiv – Exemplu: o parte din copii prezintă poezia sau cântecul, iar ceilalți recunosc auditiv <p>1.3. Receptarea sunetelor emise de jucăriile muzicale și percuția corporală</p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea/familiarizarea cu aspectul jucăriilor muzicale - mânuirea liberă a jucăriilor muzicale, respectiv executarea percuției corporale, detașat de cântec, în colectiv și individual - audiție: Leopold Mozart – „Simfonia Jucăriilor” 	<p>1.1. Receptarea unor sunete din mediul înconjurător și din natură, cu durate, intensități și viteză de succesiune contrastante</p> <ul style="list-style-type: none"> - joc de recunoaștere a sunetelor străzii și ale clasei, a sunetelor din natură (ciripitul păsărelelor, lătratul câinelui etc.) <p>1.2. Diferențierea sunetelor cântate vocal sau instrumental</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocul „Recunoaște interpretul!” (bărbat, femeie, copil sau un instrument) <p>1.3. Recunoașterea sunetelor emise de jucăriile muzicale și percuția corporală</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocul: „Perechile jucăriilor” - recunoașterea auditivă a jucăriilor muzicale și asocierea lor în perechi - jocul „Ploaia și vântul”: alegerea și mânuirea jucăriilor potrivite (sau a percuției corporale) pentru imitarea diferitelor sonorități din natură 	<p>1.1. Receptarea unor sunete emise de surse diferite, cu durate, intensități, înălțime și viteză de succesiune contrastante</p> <ul style="list-style-type: none"> - audiția – joc pentru diferențierea intuitivă a duratelor, a intensităților, a înălțimii și a tempoului; asocierea acestora cu mișcări sugestive ale brațelor - jocul ”Mergi cum se cântă!” - jocul ”Ghici de unde se aude sunetul?” - mișcarea brațelor sus-jos la sunetele de înălțimi diferite (exemplu - cântecul Coroana de Gr. Teodosiu) <p>1.2. Receptarea sunetelor emise de anumite instrumente muzicale și identificarea direcției de propagare a sunetului</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocul „Ghicește instrumentul!” (percuție, pian, vioară) - exersarea acuității auditive de diferențiere spațială a sunetelor (exemplu - jocul ”De unde se aude?”) <p>1.3. Recunoașterea sunetelor emise de jucăriile muzicale, în corelarea lor auditivă cu anumite calități ale sunetelor muzicale</p> <ul style="list-style-type: none"> - marcarea intuitivă a unor elemente de limbaj muzical din cântece, cu ajutorul anumitor jucării muzicale cu sonorități potrivite sau folosind percuția corporală - sunete egale, pauza de pătrime, intensități diferite

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>1.4. Receptarea cântecelor cu un ambitus cuprins între DO₁-La, cu o structură ritmico-melodică asemănătoare cântecelor din folclorul copiilor</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>audierea cântecului demonstrat de propunător sau redat cu ajutorul mijloacelor tehnice</i> - <i>observarea unor ilustrații pe textul cântecului care ușurează receptarea</i> - <i>implicarea activă și dirijată în receptarea cântecelor</i> 	<p>1.4. Receptarea cântecelor cu un ambitus cuprins între DO₁-DO₂, alcătuite din formule ritmico-melodice simple și repetate</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>însușirea după auz a cântecelor, prin demonstrarea lor de către cadrul didactic sau cu ajutorul mijloacelor tehnice, urmată de preluarea intuitivă / receptarea lor de către copii</i> - <i>crearea unei atmosfere propice însușirii cântecului, prin prezentarea unor materiale muzicale sau ilustrative potrivite</i> - <i>însușirea cântecelor pe traseul: colectiv – grupuri mici – colectiv</i> 	<p>1.4. Receptarea cântecelor cu un ambitus cuprins între c</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>crearea unei atmosfere propice însușirii cântecului, prin prezentarea unor materiale muzicale sau ilustrative potrivite</i> - <i>însușirea cântecelor pe traseul: colectiv – grupuri mici - colectiv</i>

2. Interpretarea de cântece pentru copii, cu mijloace specifice vârstei

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>2.1. Cântarea în colectiv, asociind mișcarea sugerată de text</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>exersarea asimilării integrale a cântecului – Exemplu: „Căldărușă plină” (din folclorul copiilor), „Huța, huța” (din folclorul copiilor), sau pe strofe; indiferent de procedeul abordat, cântecul se însușește ca un tot unitar - text și melodie, care nu se despart</i> - <i>reproducerea în colectiv a cântecelor însușite intuitiv, pronunțând corect cuvintele</i> - <i>jocuri pe cântec cu executarea unor mișcări potrivite conținutului de idei al textului (acțiuni, personaje) – Exemplu: „La moară” (din folclorul copiilor), „Moș Cioc-Boc” de L. Comes etc.</i> 	<p>2.1. Cântarea individuală sau în grup, asociind mișcarea sugerată de text și de ritm</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>reproducerea în grup a cântecelor însușite intuitiv, respectând sincronizarea</i> - <i>dialog între grupe, sugerat de textul cântecului</i> - <i>executarea unor mișcări sugerate de text (de exemplu, deplasarea pe cântecele „Codobelcul” de L. Comes, „Voiniceii” de A. Ivășcanu</i> 	<p>2.1. Cântarea în colectiv, în grupuri mici și individual, asociind dirijatul intuitiv</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>interpretarea cântecelor însoțită de dirijarea cu ambele brațe, urmând o mișcare egală jos-sus;</i> - <i>interpretarea cu solist și cor a cântecelor cu refren (exemplu: În poiană***, Floarea mea***)</i> - <i>audiție interioară (un vers cântat cu vocea, un vers – în gând) însoțite de dirijat intuitiv sau cu acompaniamentul jucăriilor muzicale</i> - <i>reproducerea unor structuri ritmice din cântece, însoțite de dirijat intuitiv</i>

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>2.2. Cântarea în colectiv, asociind acompaniamentul liber</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>acompanierea cântecelor cu jucării muzicale (tobe, lemne etc.)</i> - <i>acompanierea cântecelor cu percuție corporală (bătăi din palme, bătăi cu degetul în bancă etc.)</i> <p>2.3. Emiterea unor onomatopee asemănătoare cu sunetele din mediul înconjurător, cu durate și intensități diferite</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>jocuri de recunoaștere auditivă a unor sonorități din mediul înconjurător și imitarea lor folosind onomatopee</i> 	<p>2.2. Cântarea, individual sau în grup, asociind acompaniamentul sugerat de ritm</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>marcarea structurii ritmice a cântecului, prin acompaniamentul cu jucării muzicale (tobițe, triunghiu, maracas, clopoțel, tamburină, lemne) sau a percuției corporale (bătăi din palme, bătăi ale degetului în bancă, cu bătăi pe genunchi)</i> - <i>alegerea instrumentului potrivit sau a percuției corporale pentru fiecare cântec</i> <p>2.3. Emiterea unor onomatopee asemănătoare cu sunetele din mediul înconjurător, cu durate, intensități și viteză de succesiune diferite</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>imitarea unor animale sau a unor fenomene ale naturii cu onomatopee lungi-scurte, cântate tare-încet, repede-lent (exemplu : „Jocul animalelor” - imitarea unor animale; sonorități și acțiuni specifice, jocul „Ploaia și vântul”, jocul silabelor muzicale - ma, me, mi, mo, mu, jocul „Cântă ca mine!” etc.)</i> - <i>emiterea unor onomatopee cu rol de exerciții de dicție și de sincronizare; numărători</i> - <i>„Mergi cum îți spun!” - joc de mișcare cu deplasare: tare-încet, repede-lent</i> 	<p>2.2. Cântarea în colectiv, asociind acompaniamentul sugerat de ritm și de măsură</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>acompanierea cântecelor cu orchestra de jucării muzicale sau cu percuție corporală diversă, care să marcheze fie ritmul, fie timpii egali</i> - <i>acompanierea melodiilor populare audiate</i> <p>2.3. Reprezentarea unor calități ale sunetelor prin semne convenționale</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>joc pentru diferențierea în cântecele simple a duratelor și a înălțimilor sunetelor muzicale (jetoane – ca simboluri convenționale de structurare a melodiilor simple)</i>

3. Exprimarea unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>3.1. Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare</p> <ul style="list-style-type: none"> - exersarea mișcării spontane pe cântec - Exemplu: „Fluturaș, fluturaș” (din folclorul copiilor), însoțit de imitarea zborului; „Huța, huța” (din folclorul copiilor), cu balansul brațelor, „Căldărușă plină”, „Umblă ursul”, „Ariciul” (din folclorul copiilor) - desenarea unor imagini sugerate de textele cântecelor - audierea unor creații muzicale care declanșează mișcarea liberă, spontană - Exemplu: J. Haydn - Simfonia „Ceasornicul” Partea a II-a (fragment incipient), Partea a IV-a (fragment) - organizarea unor jocuri inspirate de muzica audiată - Exemple de audiții: W.A. Mozart – „Mica serenadă”, Partea I; George Enescu - „Impresii din copilărie” (fragment) <p>3.2. Executarea unui dans cu mișcare repetată, pe un cântec simplu, din folclorul copiilor</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri pe cântece cu caracter de dans, prin asocierea cu o mișcare simplă (pași, ridicări pe vârfuri etc.) 	<p>3.1. Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare, în funcție de conținutul și caracterul muzicii</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri inspirate de cântece: joc liber „Barza și broaștele”, inspirat de personajele cântecului „Brotăceii și broscoiul” de L. Comes, joc inspirat de scenariul acțiunii desprinse din cântece - desenarea unor imagini sugerate de textul diferitelor strofe ale unui cântec (de exemplu, cântecul Iepurașul Țup, de Gh. Ciorănescu) - jocul perechilor – joc cu personaje care se mișcă în perechi pe muzica audiată (exemplu: J. Strauss – „Marșul persan”) - mișcare liberă pe muzică de facturi diferite (de exemplu: W.A. Mozart – „Flautul fermecat” (uvertura), „Rondo à la Turc”) <p>3.2. Executarea unui dans cu mișcare repetată, pe un cântec simplu sau pe audiție</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans cu pași egali pe cântec - dans liber pe muzică populară din zonă <p>3.3. Confecționarea de jucării muzicale din</p>	<p>3.1. Manifestarea adecvată pe muzică, sugerată de anumite elemente de limbaj muzical</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizarea unui joc de mișcare, utilizând onomatopeele din cântecele învățate, sugestive pentru anumite elemente de limbaj muzical (intensitate, durată, înălțime) - stabilirea unor mișcări speciale pentru fiecare cântec; recunoașterea cântecelor după mișcarea caracteristică - marșul – pas egal pe muzică - joc pe audiție: mișcarea diferențiată, la alegerea copiilor, funcție de nuanță sau tempo - desenarea unui personaj din cântec – Exemplu: cântecul „Leneșul”, de Al. Hrisanide, cântecul „Azi Grivei e mânios”, de L. Comes <p>3.2. Executarea unui dans / joc pe muzică, inițiat și organizat în colectiv</p> <ul style="list-style-type: none"> - desfășurarea unui dans popular liber pe cântecul „Hora” (din folclorul copiilor), valorificând elementele de mișcare deja asimilate - dans popular pe un cântec de joc din zonă - dans liber, cu obiect portabil - joc pe audiție: sincronizarea mișcărilor în perechi, pe o muzică audiată - desfășurarea unui joc cu personaje pe muzica audiată sau pe cântec

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
<p>3.3. Descoperirea și selectarea unor sonorități din mediul înconjurător, pentru acompanierea cântecelor</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>acompanierea liberă a cântecelor, cu sonorități emise de obiecte din clasă (creioane, bețișoare, masă, podea, dulap etc.)</i> <p>3.4. Improvizarea a unei combinații ritmice asemănătoare celor din folclorul copiilor și asocierea acestora cu mișcări adecvate</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>crearea spontană a unor combinații ritmice de silabe onomatopeice, însoțite de mișcare</i> - <i>asocierea unor mișcări ritmice sau sunete în relație cu povești, poezii, cântece</i> - <i>discuții despre propriile creații, analiza și aprecierea lor</i> 	<p>materiale și obiecte refolosibile</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>utilizarea unor materiale și obiecte refolosibile pentru confecționarea unor jucării muzicale simple (cutii/sticle cu pietricele, nisip sau nasturi; linguri de lemn decorate de copii etc.)</i> - <i>acompanierea cântecelor cu jucării muzicale de tipul: linguri de lemn decorate în prealabil de către copii, pahare de sticlă și plastic cu diferite tipuri de boabe, cutii din lemn/ plastic/ metal cu boabe/ pietricele</i> <p>3.4. Crearea unor linii melodice simple sau a unor combinații ritmice și asocierea acestora cu mișcări adecvate</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>crearea spontană a unei linii melodice simple sau a unor combinații ritmice de silabe onomatopeice, însoțite de mișcare</i> - <i>gruparea unor mișcări sau sunete astfel încât să genereze un dans liber pe linii melodice proprii, simple</i> - <i>asocierea unor mișcări ritmice sau sunete în relație cu povești, poezii, cântece</i> - <i>discuții despre propriile creații, analiza și aprecierea lor</i> 	<p>3.3. Confecționarea de jucării muzicale din materiale naturale</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>utilizarea unor materiale naturale pentru confecționarea de jucării muzicale simple (exemplu: șiragul de nuci, castanieta)</i> - <i>alegerea cântecelor potrivite pentru acompaniamentul cu aceste jucării</i> - <i>acompanierea cântecelor cu jucăriile muzicale confecționate de copii</i> <p>3.4. Crearea unor linii melodice simple și a unor combinații ritmice, asociate cu mișcări adecvate</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>selectarea și organizarea unor sunete pentru crearea unei idei muzicale proprii;</i> - <i>gruparea unor mișcări sau sunete astfel încât să genereze un dans liber pe linii melodice proprii, simple</i> - <i>discuții despre propriile creații, analiza și aprecierea lor</i>

CONȚINUTURI

Domenii	CP	CLASA I	CLASA a II-a
Cântare vocală	Cântarea vocală în grup și individual Poziția, emisia naturală, tonul, semnalul de început, dicția, sincronizarea	Cântarea vocală în grup și individual Poziția, emisia naturală, tonul, semnalul de început, dicția, sincronizarea	Cântarea vocală în colectiv, în grupuri mici și individual Poziția, emisia naturală, tonul, semnalul de început, dicția, sincronizarea
Cântare instrumentală	Percuția corporală (bătăi din palme, cu degetul pe bancă etc.) Jucării muzicale improvizate Mânuierea jucăriilor muzicale (tobe, lemne) Cântarea cu acompaniament Acompaniament instrumental realizat de cadrul didactic Acompaniament de jucării muzicale realizat de copii	Percuția corporală (bătăi din palme, cu degetul în bancă, cu palmele pe genunchi) Jucării muzicale din materiale și obiecte refolosibile Cântarea cu acompaniament Acompaniament instrumental realizat de cadrul didactic Acompaniament de jucării muzicale realizat de copii (trianglu, maracas, clopoțel, tamburină)	Percuția corporală diversă Jucării muzicale din materiale naturale Orchestra de jucării Cântarea cu acompaniament Acompaniament instrumental realizat de cadrul didactic Acompaniament de jucării muzicale realizat de copii
Elemente de limbaj muzical	Timbrul Sunete din mediul înconjurător Sunete vocale (vorbite sau cântate) Sunete muzicale instrumentale Ritmul Sunete lungi/scurte Melodia Genuri muzicale: folclorul copiilor; colinde Interpretarea Nuanțe - Tare/ încet/ mediu Cântec vesel/trist	Timbrul Sunete din mediul înconjurător Sunete muzicale vocale Sunete muzicale instrumentale Ritmul Sunete lungi/scurte Tempo-ul în audiții? Improvizația spontană colectivă Melodia Sunete înalte/joase Genuri muzicale: folclorul copiilor; colinde Interpretarea Nuanțe - Tare, încet, mediu Cântec vesel/ trist Procedee armonico-polifonice (solist-cor, grupe alternative)	Timbrul Sunete din mediul înconjurător Sunete muzicale vocale Sunete muzicale instrumentale (toba, pianul, vioara) Ritmul Sunet lung/scurt Marcarea structurilor ritmice Audiția interioară Improvizația ritmică spontană Melodia Sunete înalte/joase Mersul melodiei Legătura dintre text și melodie (strofa și refrenul) Genuri muzicale: folclorul copiilor; colinde Interpretarea Nuanțe – Tare, încet, mediu Cântec vesel/ trist Procedee armonico-polifonice (solist-cor, lanț, dialog, grupe alternative)

Mișcare pe muzică	Mișcări libere pe muzică Mișcări sugerate de textul cântecului	Mișcări libere Mișcări sugerate de text Mișcări sugerate de ritm Dansul	Dirijatul intuitiv Mișcări sugerate de text Pasul cadentat/ Marșul Mișcări sugerate de ritm Dansul
--------------------------	---	--	--

Sugestii pentru repertoriul de cântece și pentru audiții

	CP	CLASA I	CLASA a II-a
Repertoriu de cântece	<p><i>Moș Cioc-Boc</i> – Liviu Comes <i>Soldații</i> – G.Breazul, N.Sacsu <i>Degețelele</i> – D.D.Stancu <i>Trenulețul</i> – D.Voiculescu <i>Cu ciocan și cleștișor</i> – Harry Brauner <i>Voinicii</i> – N.Ionescu <i>Moara</i> – C.Mereș Cântece din folclorul copiilor <i>Numărători</i> <i>Huța, huța</i> <i>Melc, melc</i> <i>Mama</i> <i>Căldărușă plină</i> <i>Fluturaș, fluturaș</i> <i>La moară</i> <i>Fluture roșu</i> <i>Umbă ursul</i> <i>Ariciul</i> <i>Trompeta</i> <i>Ninge, ninge</i> <i>Baba Oarba</i></p>	<p><i>Codobelcul</i> – L.Comes <i>Ciocănele, ciocănele</i> – L.Comes <i>Voiniceii</i> – A.Ivășcanu <i>Brotăceii și broscioiul</i> - L.Comes <i>Iepurașul Țup</i> – Gh.Ciorănescu <i>Cinci voinici</i> – L.Comes <i>Piticii și ariciul</i> – G.Cucu <i>Noi acum suntem școlari</i> – A.Ivășcanu <i>Rățoiul</i> – D.D.Stancu <i>Cântec de primăvară</i> – L.Comes <i>Toamna</i> – N.Buicliu <i>Joc</i> – popular <i>Trenul</i> - C.Mereș <i>Fluturaș</i> – C.Romașcanu <i>Săniuța</i> – L.Comes <i>Moara</i> - C. Mareș <i>Șade rața</i> - Al. Pașcanu <i>Melodia</i> - Mozart Cântece din folclorul copiilor <i>Numărători</i> <i>Împreună să jucăm</i> <i>Martie, mărtișor</i> <i>Furnicile</i></p>	<p><i>Cărticica mea</i> *** <i>Sprinteoara</i> – L.Comes <i>În poiană</i> *** <i>Joc în cerc</i> – A. Ivășcanu <i>Fluture de nea</i> – Costică Andrei <i>Leneșul</i> – Al.Hrisanide <i>Azi Grivei e mânios</i> – L.Comes <i>Avionul</i> – D.Voiculescu <i>Floarea mea</i> *** <i>Ghicatori</i> – A.Ivășcanu <i>Vulpea și găștele</i> – A.M.Ionescu <i>Păsărelele</i> – T.Popovici <i>Zidarii</i> – L.Comes <i>Iarna veselă</i> – Gr.Teodosiu <i>Tot ce e pe lume</i> – D.D.Stancu <i>Mișcă vântul frunzele</i> – D.Cuclin <i>Albinița mea</i> – după Delcasso <i>Copilul călăreț</i> – T.Popovici <i>Ploaia</i> – C.Mereș <i>Cucule, pasăre sură</i> – I.D.Chirescu <i>Coroana</i> – Gr.Teodosiu Cântece din folclorul copiilor <i>Hora</i></p>
Audiții	<p>Jocuri populare din zonă A. Vivaldi: <i>Anotimpurile</i> Leopold Mozart: <i>Simfonia jucăriilor</i> W. A. Mozart: <i>Mica serenadă</i></p>	<p>Cântece și jocuri populare din zonă Cântece pentru copii George Enescu: <i>Rapsodia I</i> W.A.Mozart: <i>Mica serenadă – Allegro, Flautul</i></p>	<p>Cântece și jocuri populare din zonă Ion Chirescu: <i>Mama</i> D.D.Stancu: <i>Ciobănașul</i> G.Enescu: <i>Impresii din copilărie</i></p>

	<p>J. Haydn: <i>Simfonia "Ceasornicul"</i> R. Schumann: <i>Scene pentru copii (pian)</i> F. Mendelssohn – Bartholdy: <i>Uvertura la Visul unei nopți de vară</i> G. Enescu: <i>Suita Impresii din copilărie</i></p>	<p><i>fermecat – Uvertura, Rondo à la Turc</i> P.I.Ceaikovski: <i>Lacul lebedelor – Vals, Scenă</i> R.Korsakov: <i>Zborul cărăbușului</i> J.Strauss: <i>Marșul persan</i></p>	<p>W.A.Mozart: <i>Contradans, Mica serenadă – Rondo</i> L.van Beethoven: <i>Concertul pentru vioară în Re major – Rondo</i> R.Schumann: <i>Cavalerul căluțului de lemn</i> J.Strauss: <i>Radetzky Marsch</i> A.Dvořak: <i>Dans slovac, nr.8</i> A.Vivaldi: <i>Anotimpurile - Primăvara</i></p>
--	--	--	---

SUGESTII METODOLOGICE

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei școlare pentru proiectarea și derularea la clasă a activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul acestei discipline integrate.

Copilul va învăța, prin metode adecvate vârstei, ceea ce îi este necesar pentru dezvoltarea sa armonioasă la această etapă de vârstă și pentru a face față cu succes cerințelor școlare. Cadrul didactic va urmări sistematic realizarea de conexiuni între discipline, creând contexte semnificative de învățare pentru viața reală.

Programa școlară se adresează profesorilor. Proiectarea demersului didactic începe cu lectura personalizată a programei școlare, lectură realizată pe orizontală, în succesiunea următoare: competențe generale, competențe specifice, activități de învățare, conținuturi. Demersul permite să se răspundă succesiv la următoarele întrebări:

- În ce scop voi face? (identificarea competențelor)
- Cum voi face? (determinarea activităților de învățare)
- Ce conținuturi voi folosi? (selectarea conținuturilor)
- Cu ce voi face? (analiza resurselor)
- Cât s-a realizat? (stabilirea instrumentelor de evaluare)

Strategii didactice

Această etapă de școlaritate reprezintă un moment important pentru stimularea flexibilității gândirii, precum și a creativității elevului. În acest sens, cadrul didactic va insista pe trezirea interesului copilului pentru această disciplină și pe dezvoltarea încrederii în sine. Astfel, jocul didactic va predomina, asigurând contextul pentru participarea activă, individuală și în grup, care să permită exprimarea liberă a propriilor idei și sentimente. De asemenea, accentul se va pune pe spontaneitatea și creativitatea ideilor/ mesajelor / manifestărilor copilului.

Cântarea vocală, cântarea instrumentală (cu jucării muzicale) și audiția muzicală sunt mijloacele esențiale de realizare a educației muzicale, fiecare dintre acestea fiind însoțită de mișcare.

Mișcarea pe muzică, la această vârstă, înseamnă:

- bătăi din palme, pe genunchi, pe piept etc.;
- pași egali, pe loc sau în deplasare;
- pași simpli de dans;
- ridicare ritmică pe vârfuri;
- mișcări ale brațelor, ale trunchiului;
- mișcări sugerate de textul cântecului (acțiuni, personaje);
- mânuirea jucăriilor muzicale;
- dirijat intuitiv.

Cântecul ocupă locul cel mai important în educația muzicală a copiilor, cu condiția ca ambitusul, linia melodică, structura ritmică, conținutul de idei și îmbinarea textului cu melodia să respecte capacitatea vocală și particularitățile de vârstă ale copiilor.

Propunerea programei de realizare a educației muzicale prin joc înseamnă asocierea mișcării, ca mijloc interpretativ specific copiilor, atât cu cântecul, cât și cu audiția. Această modalitate de lucru dă copilului bucuria unor manifestări spontane și originale pe muzică, acte menite să-i trezească în final interesul și atracția pentru muzică, încrederea în capacitatea sa de a opera cu muzica. O altă cerință desprinsă din programă este aceea a utilizării în forme variate a jucăriilor muzicale, ceea ce reprezintă o contribuție la firescul, exuberanța, creativitatea și spontaneitatea copiilor în manifestarea lor muzicală.

Însușirea intuitivă a cântecului reprezintă o preluare *prin imitație* ca un tot unitar (text-melodie) a acestuia, respectând traseul de la colectiv spre individual și înapoi la colectiv, asigurând mereu percepția întregului. În reluările repetate ale cântecului (în vederea însușirii lui) este bine să se aducă mereu procedee noi, atractive pentru copii, care să transforme acest proces mecanic într-unul viu și eficient.

Competențele prevăzute de programă conduc demersul didactic de la receptare spre redare și apoi spre dezvoltarea creativității, atât în ceea ce privește repertoriul de cântece, cât și elementele de limbaj muzical. Modalitățile de lucru propuse sunt menite să dezvolte abilitățile creative ale copiilor, abilități care să poată fi transferate într-o varietate de contexte educative.

Evaluarea reprezintă o componentă intrinsecă a predării și învățării. Se recomandă cu prioritate abordarea modernă a evaluării ca activitate de învățare. În acest context, sunt adecvate metode precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor, urmărind progresul personal, autoevaluarea, realizarea unor proiecte care să valorifice achizițiile copiilor și să stimuleze în același timp dezvoltarea de valori și atitudini, în contexte firești, sincretice, adaptate vârstei. Este recomandabil ca evaluarea să se realizeze prin raportare la standarde generale și nu la nivelul clasei. De asemenea, evaluarea orientează cadrul didactic în reglarea strategiilor de predare, pentru o mai bună adecvare la particularitățile individuale și de vârstă ale elevilor.

Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor dobândite de către copii în contexte nonformale sau informale. Evoluția copilului va fi înregistrată, comunicată și discutată cu părinții. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui copil.