

# **Modul 2 - Lectia 4**

## **Fise de activitati pentru tabla interactiva**

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

[techminds-academy.ro](http://techminds-academy.ro)

# Introducere

Acest document contine fise de activitati practice pentru utilizarea tablei interactive, concepute pentru ciclul primar, gimnaziu si liceu. Fiecare fisa include instructiuni detaliate, obiective pedagogice, resurse necesare si sugestii de adaptare, aliniate la curriculumul romanesc.

## Fise de activitati

### Ciclul primar

#### Fisa 1: Alfabetul viu

**Disciplina:** Comunicare in limba romana

**Clasa:** I-II

**Durata:** 30 minute

**Obiective:**

- Dezvoltarea constiintei fonologice
- Recunoasterea si scrierea literelor
- Asocierea sunetelor cu literele

**Instructiuni:**

1. Incarcati un set de litere mari si mici cu imagini (ex. A/a - avion).
2. Atingeti o litera pentru a declansa sunetul si animatia imaginii.
3. Elevii potrivesc literele mari cu cele mici prin drag-and-drop.
4. Elevii exerseaza scrierea literelor urmand modele animate.
5. Organizati un joc de tip "Gaseste litera" in texte scurte.

**Resurse necesare:**

- Software cu animatii si audio (ex. SMART Notebook)
- Fisiere audio cu pronuntia literelor
- Imagini pentru fiecare litera

**Adaptari:**

- Dificultate: Litere similare pentru elevi avansati
- Colaborare: Competitii pe echipe
- Extindere: Silabe si cuvinte simple

#### Fisa 2: Laboratorul de numere

**Disciplina:** Matematica

**Clasa:** I-IV

---

**Durata:** 40 minute

**Obiective:**

- Intelegerea valorii pozitionale
- Consolidarea operatiilor de baza
- Vizualizarea relatiilor dintre numere

**Instructiuni:**

1. Creati un laborator cu blocuri, abace si linii numerice.
2. Demonstrati manipularea obiectelor virtuale.
3. Elevii rezolva probleme simple (ex. reprezentarea numarului 24).
4. Realizati operatii prin manipularea obiectelor.
5. Rezolva probleme textuale prin reprezentari vizuale.

**Resurse necesare:**

- Software matematic (ex. Number Pieces)
- Template cu reprezentari ale numerelor
- Set de probleme textuale

**Adaptari:**

- Clasa I-II: Adunare si scadere pana la 100
- Clasa III-IV: Inmultire, impartire, fractii
- Colaborare: Statii de lucru in echipe

**Fisa 3: Harta exploratoare**

**Disciplina:** Geografie/Stiinte

**Clasa:** III-IV

**Durata:** 45 minute

**Obiective:**

- Recunoasterea formelor de relief
- Intelegerea relatiilor dintre mediu si activitati umane
- Dezvoltarea vocabularului geografic

**Instructiuni:**

1. Incarcati o harta interactiva a Romaniei.
  2. Explorati straturile (relief, ape, vegetatie).
  3. Elevii eticheteaza elemente geografice prin drag-and-drop.
  4. Asociati imagini cu zone geografice.
  5. Elevii creeaza un traseu de calatorie.
-

**Resurse necesare:**

- Harta interactiva (ex. Google Earth)
- Imagini reprezentative
- Etichete digitale

**Adaptari:**

- Extindere: Adaugati traditii regionale
- Interdisciplinaritate: Conexiuni cu istoria
- Actualizare: Include ecologie

**Gimnaziu****Fisa 4: Laboratorul virtual de stiinte****Disciplina:** Fizica/Chimie/Biologie**Clasa:** VI-VIII**Durata:** 50 minute**Obiective:**

- Intelegerea fenomenelor stiintifice
- Dezvoltarea metodei stiintifice
- Aplicarea cunostintelor in investigatii

**Instructiuni:**

1. Incarcati o simulare (ex. circuit electric).
2. Prezantati conceptele de baza.
3. Elevii manipuleaza simularea in grupuri.
4. Inregistrati datele intr-un tabel digital.
5. Analizati tiparele si formulati concluzii.

**Resurse necesare:**

- Simulari PhET
- Fise digitale pentru observatii
- Protocol de investigatie

**Adaptari:**

- Fizica: Circuite electrice
  - Chimie: Reactii acizi-baze
  - Biologie: Fotosinteza
-

**Fisa 5: Analiza literara interactiva****Disciplina:** Limba si literatura romana**Clasa:** V-VIII**Durata:** 45 minute**Obiective:**

- Identificarea elementelor literare
- Dezvoltarea analizei textului
- Structurarea ideilor

**Instructiuni:**

1. Incarcati un fragment literar.
2. Evidentiati cuvinte-cheie prin adnotare.
3. Creati o harta a personajelor.
4. Completati un organizator grafic.
5. Identificati teme si simboluri.

**Resurse necesare:**

- Text digital
- Template de analiza
- Organizatori grafici

**Adaptari:**

- Poezie: Ritm si figuri de stil
- Teatru: Context scenic
- Interdisciplinaritate: Context istoric

**Liceu****Fisa 6: Modelarea matematica interactiva****Disciplina:** Matematica**Clasa:** IX-XII**Durata:** 50 minute**Obiective:**

- Vizualizarea functiilor
- Crearea modelelor matematice
- Aplicarea in probleme reale

**Instructiuni:**

1. Incarcati GeoGebra sau Desmos.
-

2. Demonstrati modificarea parametrilor.
3. Elevii exploreaza functii in grupuri.
4. Creati modele pentru probleme reale.
5. Optimizati si interpretati solutii.

**Resurse necesare:**

- Software matematic
- Probleme aplicative
- Template-uri pentru modelare

**Adaptari:**

- Real: Fenomene fizice
- Uman: Modele economice
- Aprofundare: Calcul diferential

## Concluzie

Aceste fise ofera activitati practice care valorifica tabla interactiva, fiind adaptabile la diverse contexte scolare. Recomandam testarea resurselor si personalizarea activitatilor pentru a raspunde nevoilor elevilor.

---