

PROGRAMA TESTARE UNICĂ

CLASA a III-a, an școlar 2025-2026

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ – 5 mai 2026

CONȚINUTURI

Funcții ale limbii (acte de vorbire)

- descrierea (de obiecte, ființe din universul imediat)
- relatarea unei acțiuni/ întâmplări cunoscute (trăite, vizionate, citite)
- oferirea de informații (referitoare la universul apropiat)
- solicitarea de informații (referitoare la universul apropiat)
- cererea simplă familiară, cerere politicoasă
- prezentarea (de persoane, de cărți, a unor activități)
- inițierea unui schimb verbal

Textul

- textul pentru lectură are minimum 450 cuvinte
- textul literar: cu precădere narativ; fragmente descriptive scurte; poezii scurte adecvate nivelului de vârstă
- text de informare și funcțional: afiș, invitație;

Variabilitatea limbii și a comunicării în contexte diferite

- intuirea claselor morfologice – substantiv, adjectiv, pronume personal
- intuirea numărului, a genului
- ortograme: sa/s-a, sau/s-au, nea/ne-a, neam/ne-am, ia/i-a, iau/i-au, la/l-a, nai/n-ai, va/v-a, într-o/ într-un, dintr-o/dintr-un

MATEMATICĂ – 7 mai 2026

CONȚINUTURI

1. Numere și operații cu numere

- **Numerele naturale cuprinse între 0 - 10 000**
 - formare, citire, scriere comparare, ordonare, rotunjire
- **Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-10.000, cu și fără trecere peste ordin**
 - Adunarea și scăderea; proprietățile adunării
 - Număr necunoscut: aflare prin diverse metode (metoda mersului invers, metoda balanței)
- **Înmulțirea numerelor naturale în centrul 0-10.000**
 - Înmulțirea a două numere de o cifră (tabla înmulțirii)
 - Înmulțirea unui număr cu 10, 100
 - Înmulțirea a două numere dintre care unul este scris cu o cifră
 - Proprietățile înmulțirii
 - Înmulțirea când factorii au cel puțin două cifre și rezultatul nu depășește 10.000
- **Împărțirea numerelor naturale în centrul 0-100**
 - Împărțirea numerelor de două cifre la un număr de o cifră cu rest 0 (tabla împărțirii dedusă din tabla înmulțirii)
- **Ordinea efectuării operațiilor și folosirea parantezelor rotunde**
- **Probleme care se rezolvă prin operațiile aritmetice cunoscute; metoda reprezentării grafic**

2. Elemente intuitive de geometrie

- **Localizarea unor obiecte**
 - coordonate într-o reprezentare grafică sub formă de rețea
- **Figuri geometrice**
 - punct, linie dreaptă, linie frântă, linie curbă, semidreaptă, segment
 - unghi
 - poligoane: pătrat, dreptunghi, triunghi
 - cerc
- **Axa de simetrie**
- **Perimetrul**
- **Corpuri geometrice**
 - cub, paralelipiped, cilindru, con (recunoaștere, identificarea unor elemente specifice)