

TITLUL LECȚIEI	Emoțiile mele
Disciplina	Dezvoltare personală
Informații despre elevi?	
Clasa	I
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	7 – 8 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Grupul de elevi este eterogen din punct de vedere al ritmului de lucru
Autor profesor	
Nume și prenume¹	Mornea Cristina
Școala	Școala Gimnazială Lucieni
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Identificarea si exprimarea emoțiilor de bază – <i>Magia emoțiilor</i>
Obiective operaționale	La sfârșitul lecției obiectivele vor fi realizate dacă toți elevii vor fi capabili: O1- să recunoască cel puțin două emoții de bază (bucurie, tristețe, furie si frică) O2 – să aleagă emoția potrivită pentru o situație dată, demonstrând înțelegerea corectă a relației dintre context și trăirea emoțională; O3 - să identifice și să descrie situații diverse în care au simțit o anumită emoție, folosind explicațiile și ghidajul învățătorului pentru a exprima clar emoția trăită.
Cuvinte cheie	emoții, sentimente, înțelegere, autocunoaștere, acceptare
Metode	Conversația, observarea, exercițiul, jocul didactic, discuția dirijată, învățarea prin cooperare.
Descriere RED (link Curriki)...	

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa reprezintă un material digital în care s-au folosit mai multe aplicații prin care, gradual, adaptat nivelului de înțelegere al elevilor, s-a ajuns, prin jocuri și activități interactive, la identificarea emoțiilor de bază (bucurie, tristețe, furie, frică). Resursa poate fi folosită atât de învățători, cât și de elevi în mod asincron, care în ritm propriu, pot parcurge materialul prezentat, iar prin rezolvarea sarcinilor de lucru și a jocurilor, primesc feedback imediat. https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/contentbank/view.php?id=4054
	Scopul și obiectivele resursei	Scopul resursei este ca elevii să recunoască, să exprime și să înțeleagă emoțiile de bază (bucuria, tristețea, furia și frica) prin joc, discuție și activități vizuale.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Captarea atenției - Obiectele emoțiilor - Elevii vor primi, pe rând, obiecte concrete care simbolizează diferite emoții de bază: - cățel de pluș (fericire); - păpușă mică cu ochi plângăcioși (tristețe); - minge anti stres, (furie); - un băț (frică); - o cutiuță în care sunt bile colorate (surpriză). - Ei le vor explora, observând ce emoție le provoacă. Învățătorul urmărește reacțiile lor și pune întrebări: "Ce ai simțit când ai ținut obiectul în mână?" sau "Ce îți place sau nu îți place la acest obiect?". Scopul activității este stimularea atenției și a reacțiilor prin experiența directă,	5 min.

	Înainte de a introduce denumirea emoțiilor. 2. Prezentarea optimă a conținutului Prezentarea temei lecției și a obiectivelor, stimularea atenției vizuale și auditive și conexiunea cu muzica. • Învățătorul deschide tabla interactivă și resursa RED și discută cu elevii despre ce sunt emoțiile, care sunt acestea și cum ne ajută ele să ne cunoaștem mai bine; • Elevii ascultă și cântă împreună un cântec despre emoții. Ei vor avea ca sarcină de lucru, pe baza videoclipului, să spună trei aspecte care le-au reținut atenția. https://youtu.be/rmQNsSTQTc0?si=dE8Hoa-bymvWkFS9	10 min.
	2. Dirijarea învățării • Li se prezintă elevilor exercițiul “Alege varianta corectă de răspuns”. Se citesc situațiile și elevii aleg emoția potrivită din lista dată (fericită, tristă, furioasă, speriată). Scopul exercițiului este identificarea corectă a emoțiilor în funcție de o situație dată și dezvoltarea vocabularului emoțional; • Învățătorul prezintă exercițiul “Adevărat sau fals”. Elevii citesc afirmațiile, analizează situațiile și decid dacă sunt adevărate sau false. Învățătorul îi ghidează prin întrebări scurte (“Cum te simți de fapt când te cerți cu cineva?”) Elevii justifică pe scurt alegerea. Exercițiul are ca scop dezvoltarea capacității de a recunoaște dacă o emoție este potrivită sau nepotrivită pentru o anumită situație.	15 min.

	Joc didactic Învățătorul deschide jocul didactic creat în Wordwall și explică sarcina de lucru: elevii trebuie să ajute chipurile să își găsească emoția potrivită. Acest exercițiu poate fi rezolvat prin diferite tipuri de activități interactive (Match up, Find the match, Quiz, Flashcards), adaptate nivelului elevilor și stilurilor lor de învățare. Exercițiul verifică și consolidează recunoașterea emoțiilor, printr-o activitate interactivă și rapidă de tip quiz. https://wordwall.net/resource/101614774	
	3. Fixarea cunoștințelor/ Consolidare Joc Wordwall – Roata emoțiilor “ Spune când te-ai simțit așa”. Elevii identifică emoțiile și le asociază cu experiențele lor personale. Învățătorul ghidează prin întrebări scurte: “ Când ai fost fericit? Sau rușinat? “ Jocul are ca scop consolidarea recunoașterii emoțiilor și exprimarea lor. https://wordwall.net/ro/resource/8258462	5 min.
	4. Asigurarea retenției și a transferului Activitate creativă – Desen : “ Când am fost fericit /ă, trist/ă, furios/ furioasă, speriat/ă. Elevii desenează momente personale corespunzătoare emoțiilor. Se verifică recunoașterea emoțiilor, aplicarea lor corectă și exprimarea personală.	10 min.
	5. Evaluarea activității Observarea activității în timpul jocurilor Wordwall și în timpul desenului;	5 min.

		• Întrebări orale scurte despre emoțiile alese și situațiile proprii. Această activitate are ca scop verificarea modului în care elevii recunosc și aplică emoțiile în situații reale, precum și exprimarea lor corectă și personală.	
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare	Observarea sistematică a răspunsurilor elevilor în aplicațiile digitale și a desenelor. Întrebări orale scurte și discuții. Aprecieri verbale.		
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare	Elevii au experiențe anterioare și pot face legătura cu noul conținut.		
Spațiu și materiale	Sala de clasă, tabla interactivă, internet.		
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	H5P	
	Opțional	Canva , Wordwall	
Infrastructură / echipament	Obligativ	Tablă interactivă , conexiune stabilă la internet, laptop	
	Opțional	Tabletă	
Tip de resurse de învățare	Resurse digitale : imagini sugestive, jocuri H5P, tabla interactivă, fișiere, platformă cu exerciții online. Resurse tipărite : fișe de lucru.		
Resurse de Timp / Spațiu	Timpul de lucru este gestionat flexibil, în funcție de nivelul de participare al elevilor la momentul respectiv. Ca spațiu avem sala de clasă.		
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			
BIBLIOGRAFIE:			
Programa școlară pentru disciplina <i>Dezvoltare personală</i> , aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013, București.			

Manual *Dezvoltare personală*, clasa I, Editura Sinapsis, format fizic și digital.

<https://wordwall.net/ro/resource/8258462>

<https://wordwall.net/resource/101614774>

<https://youtu.be/rmQNsSTQTc0?si=Mz98C2izo8qli1fT>

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://pedagogie->

[digitala.unibuc.ro/&ved=2ahUKEwijzaK0gZORAxUv5QIHHfnYAnkQFnoECAwQAQ&usg=AOvVaw0yql1Oj3kvjOo3bYiQ_gI](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/&ved=2ahUKEwijzaK0gZORAxUv5QIHHfnYAnkQFnoECAwQAQ&usg=AOvVaw0yql1Oj3kvjOo3bYiQ_gI)

https://www.canva.com/design/DAG4M7tqDFU/jqVDrR4M14YyOjdHgor_Ww/edit