|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** | BUNĂTATEA ȘI RĂUTATEA | | |
| **Disciplina** | **Educație civică** | | |
| **Informații despre elevi?** | | | |
| **Clasa** | a III-a | | |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** | Elevi sunt în clasa a III-a, cu vârste între 9-10 ani | | |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** | Colectiv de elevi competitivi, care încep să-și exprime clar preferințele și interesele, dezvoltarea personală ia avânt, se evidențiază dorința de a lua decizii independente, dornici de afirmare, uneori prea răutăcioși sau invidioși | | |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-1)** | | | |
| **Nume și prenume** | **MOVILĂ MIHAELA - ANCA** | | |
| **Școala** | **Gimnazială Răstolița** | | |
| **Accentul în învățare al lecției?** | | | |
| **Subiectul lecției** | **Bunătatea și răutatea** | | |
| **Obiective operaționale** | O1 – să identifice valorile morale bunătate și răutate, bazându-se pe jocul desfășurat;  O2 – să definească prin cuvinte proprii valorile morale bunătate și răutate pe baza explicațiilor;  O3 – să grupeze personajele în funcție de valorile morale bunătate și răutate argumentând răspunsul. | | |
| **Cuvinte cheie** | Bunătate, răutate | | |
| **Metode** | conversația, explicația, observația, jocul didactic | | |
| **Descriere RED** |  | | |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Este un joc interactiv cu feedback imediat, care stimulează elevii și îi provoacă să sorteze cuvinte cheie și comportamente referitoare la bunătate și răutate. Este o resursă interactivă. | |
| Scopul si obiectivele resursei | Scopul: identificarea valorilor morale bunătate și răutate  Obiectiv: să argumenteze modul în care a grupat cuvintele cheie și comportamentele pozitive sau negative | |
|  | | | **Timp estimat** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | **Moment organizatoric inițial:**  Asigurarea cadrului necesar pentru începerea orei  **Captarea atenției**  Activitatea va debuta prin citirea unei scurte povestioare din folclorul japonez ”Casa celor 1000 de oglinzi”, urmând o succesiune de întrebări:  - Cine s-a hotărât să viziteze casa?  - Cum erau cei doi cățeluși?  - Cu care cățeluș credeți că vă asemănați?  Vom continua activitatea cu un joc din aplicația LearningApps pe care îl vom rezolva împreună. Va trebui să grupăm cuvintele și comporamentele, cele pozitive la BUNĂTATE, iar cele negative la RĂUTATE.  [**https://learningapps.org/watch?v=pe8n1gqpn25**](https://learningapps.org/watch?v=pe8n1gqpn25) | | 2 minute  7 minute |
| **Anunțarea subiectului și a obiectivelor**  Se anunță subiectul și obiectivele lecției și se scrie titlul în caiet  **Dirijarea învățării**  Vom continua cu citirea unei povestioare, folosind aplicația Storyjumper, după care voi adresa o serie de întrebări despre personajele poveștii. Se va concluziona că există personaje care îi tratează pe cei din jur cu bunătate și personaje care sunt răutăcioase, apoi se va scrie schița lecției pe tablă. | | 2 minute  20 minute |
| **Obținerea performanței:**  După ce elevii vor termina de notat în caiete cele descoperite, voi propune din nou un joc de sortare a personajelor, în personaje pozitive și negative. Jocul îl vom juca împreună, cu ajutorul aplicației Wordwall, proiectat pe tablă, accesând linkul:  [**https://wordwall.net/play/9162/813/696**](https://wordwall.net/play/9162/813/696)  Dacă timpul ne va permite oral vom spune/vom completa proverbe sau zicători despre bunătate/răutate.  **Activitate recreativă:**  Pentru a destinde puțin atmosfera vom asculta o melodie veselă, iar cine dorește poate dansa. | | 7 minute  2 minute |
| **Moment organizatoric final:** aprecierile individuale și colective cu privire la modul de desfășurare a activității. | | 2 minute |
| **Metode de evaluare** | Evaluare orală (conversația de verificare, repovestirea), formativă prin joc. | | |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** | | | |
| **Cunoștințe anterioare** | Elevii cunosc termenii de bun și rău, pot exemplifica prin situații concrete o acțiune bună sau rea. | | |
| **Spațiu şi materiale** | Sala de clasă și telefoane sau tablete conectate la internet. | | |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** | | | |
| **Aplicații  implicate** | Obligatoriu | [**www.wordwall.com**](http://www.wordwall.com/)**,** [**learningapps.org**](https://learningapps.org/)**,** [**www.storyjumper.com**](http://www.storyjumper.com/)**,** [**www.youtube.com**](http://www.youtube.com/) | |
| Opțional |  | |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | Laptop, videoproiector, internet | |
| Opțional | Tablă smart, telefoane smart | |
| **Tip de resurse de învățare** | **Materiale/site-uri și aplicații:** laptop, videoproiector, internet,  [**www.wordwall.com**](http://www.wordwall.com/)**,** [**learningapps.org**](https://learningapps.org/)**,** [**www.storyjumper.com**](http://www.storyjumper.com/)**,** [**www.youtube.com**](http://www.youtube.com/)  **umane: 16 elevi**  **temporale: 45 minute** | | |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | **timp:** 45 minute  **spațiu**: sala de clasă | | |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare** | | | |
| **BIBLIOGRAFIE:**   * Programa școlară pentru disciplinele: Educație civică, Limba și literatura română, Muzică și mișcare; * Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ*, Ed. Polirom, Iași, 2006;   Constantin, Cucoș, *Pedagogie – ediția a II-a revăzută și adăugită*, Ed. Polirom, Iași, 2006. | | | |

1. Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră [↑](#footnote-ref-1)