

TITLUL LECȚIEI	Supereroi în mișcare: Descoperim Jocurile Olimpice! https://view.genially.com/67f94d1123c430f481229884/interactive-content-jocurile-olimpice-quiz
Disciplina	Educație fizică și sport
Informații despre elevi?	
Clasa	a III-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	9- 10 ani, nivel normal de dezvoltare fizică și socio-emoțională
Caracteristici speciale ale elevilor	Nu sunt cazuri speciale.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Mahu V. Lucian
Școala	Școala Gimnazaială, Comuna Păstrăveni
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Valori olimpice – spirit de echipă și fair-play
Obiective operaționale	La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili să: • O1: Să recunoască simbolurile olimpice și să le asocieze cu semnificația lor; • O2: Să enumere cel puțin trei sportivi români celebri și performanțele acestora; • O3: Să participe activ și cooperativ în parcurgerea unui quiz digital interactiv; • O4: Să demonstreze spirit de echipă în cadrul jocurilor propuse
Cuvinte cheie	Fair-play, competiție, performanță, Jocuri Olimpice

¹ Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră

Metode	Conversație, reflecție, explicație	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa propusă – un quiz interactiv realizat în Genially, cu tema <i>Jocurile Olimpice</i> – se adresează elevilor din ciclul primar sau gimnazial și urmărește familiarizarea acestora cu valorile olimpismului, cu mari sportivi și cu aspecte esențiale ale istoriei sportului. Această resursă digitală reflectă abordarea unei educații moderne, centrate pe elev, în care învățarea activă, gamificarea și competențele digitale sunt integrate organic.
	Scopul și obiectivele resursei	Scopul resursei este de a cunoaște valorile olimpice- spiritul de echipă și fair-play. Resursa poate fi utilizată în diverse momente ale lecției și în funcție de obiectivele urmărite: ▪ În predare: Quiz-ul poate fi utilizat ca activitate de explorare inițială sau pentru introducerea temei într-un mod atractiv și interactiv. Elevii pot lucra individual sau în echipe, stimulând cooperarea și învățarea socială. ▪ În învățare: Elevii sunt încurajați să descopere și să reflecteze asupra valorilor olimpice, fiind implicați activ în proces. Învățarea devine o experiență personalizată, în care fiecare elev interacționează direct cu conținutul. ▪ În evaluare: Resursa poate funcționa ca instrument de evaluare formativă sau sumativă. Feedback-ul imediat, chiar dacă trebuie îmbunătățit, poate fi integrat pentru a susține autoreglarea și reflecția.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Captarea atenției Se afișează un citat inspirațional de la un sportiv celebru (ex. Nadia Comăneci) – integrat deja în RED.	5 min
	Anunțarea temei și a obiectivelor Se precizează tema lecției: <i>Supereroi în mișcare – Jocurile Olimpice</i>	2 min
	Desfășurarea activității 1. Activitate principală – Quiz interactiv (15 min) ○ Elevii parcurg, în echipe sau	

	individual, quiz-ul interactiv realizat în Genially. ○ Profesorul facilitează și oferă suport în timpul răspunsurilor. ○ Fiecare răspuns este discutat succint: se oferă explicații și completări. ○ Se valorifică erorile ca punct de plecare pentru reflecție.		30 min
	2. Mini-joc de mișcare (10 min) – <i>Stafeta olimpică</i> ○ Joc motric simplu în care elevii trebuie să transporte simboluri olimpice între stații. ○ Se exersează spiritul de echipă, corectitudinea și cooperarea.		
	3. Reflecție și feedback (5 min) ○ Elevii sunt întrebați: <i>Ce am învățat azi? Ce v-a plăcut cel mai mult?</i> ○ Se oferă diplome digitale sau printate, ca semn de apreciere		3 min
	Tema pentru acasă (opțional): • Să realizeze un mini-profil al unui sportiv preferat (desen, text sau prezentare digitală) și să aducă lucrarea la ora următoare.		
Metode de evaluare	• Observarea participării elevilor la quiz și la jocul de mișcare • Autoevaluare orală și reflectivă • Acordarea unei diplome ca simbol al finalizării cu succes a lecției		
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare	Limba adaptat vârstei Ghidare în explorare digitală Activități scurte, vizuale și interactive despre Jocurile Olimpice		
Spațiu și materiale	Sala de clasă/sport, tablete/ telefoane		
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații	Obligatoriu	Genially	

implicate	Opțional	-
Infrastructură/ echipament	Obligatori	Videoproiector, ecran, conexiune la internet, dispozitive
	Opțional	-
Tip de resurse de învățare	Resursă educațională digitală vizuală, de tip Quizz	
Resurse de Timp / Spațiu	Timp: 45 minute	
	Spațiu: sala de clasă sau sala de sport	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
https://www.youtube.com/watch?v=P_lg1_E1r4M		
https://ro.wikipedia.org/wiki/Jocurile_Olimpice_de_var%C4%83_din_2024		