

TITLUL LECȚIEI	Dezvoltare fizică armonioasă
Disciplina	Educație fizică și sport
Informații despre elevi?	
Clasa	I
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	7 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	copii curioși, vizuali, motivați de joc și activități cu suport imagistic
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Mahu Lucian
Școala	Școala Gimnazială, Comuna Păstrăveni
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Exerciții și jocuri pentru recunoașterea sporturilor
Obiective operaționale	La finalul lecției, elevii vor fi capabili să: 1. Identifice corect sporturile prezentate în imagini. 2. Imite câteva mișcări de bază asociate sporturilor recunoscute.

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

	3. Colaboreze în cadrul jocurilor de grup. 4. Manifeste curiozitate și bucurie în descoperirea sporturilor.	
Cuvinte cheie	sport, joc, imagine, descoperire, mișcare	
Metode	• conversația euristică, • învățarea prin joc, • brainstorming, • demonstrația și exercițiul	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa H5P este un set de imagini cu sporturi (fotbal, baschet, volei, înot, tenis etc.), realizată sub forma unui colaj. Elevii sunt motivați mai mult prin activități ludice și vizuale. Resursa aduce varietate și sprijină recunoașterea și asocierea mișcărilor.
	Scopul și obiectivele resursei	Scop: stimularea recunoașterii sporturilor prin suport vizual. Obiective ale resursei: • consolidarea vocabularului specific educației fizice; • crearea unor conexiuni între imagine și mișcare; • motivarea elevilor prin joc vizual.
		Timp estimat
Descrierea narativă a	• Moment organizatoric: salutul, verificarea prezenței.	3 min

activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	• Încălzirea : joc de alergare ușoară + exerciții pentru brațe, picioare, trunchi.	7 min
	Desfășurarea activității: • Profesorul proiectează/afișează Red-ul H5P Collage cu sporturi- Identifică și denumește sportul prezentat în fiecare imagine! • Joc: “Cine recunoaște primul?” – echipe de 2–3 copii, fiecare echipă scrie pe un post-it numele sporturilor care apar în colaj. • Se verifică răspunsurile sate, iar elevii trebuie să imite o mișcare simplă caracteristică (ex. la fotbal → o lovitură de minge, la înot → mișcarea brațelor). • Joc aplicativ: “Sportul în mișcare” – fiecare grup primeștesarcina să prezinte prin gesturi alt sport, iar colegii ghicesc.	25 min
	• Revenire: exerciții de respirație și relaxare + scurt joc de destindere (“statuile sportivilor”).	5 min
	• Concluzii : discuție scurtă – “Ce sporturi am descoperit?” / “Care ți-a plăcut cel mai mult?”	5 min
Metode de evaluare	• răspunsurile orale (identificarea sporturilor), • observație directă a participării, • apreciere verbală și feedback imediat	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	reguli simple de joc, noțiuni elementare despre diverse sporturi	
Spațiu și materiale	sală de sport/curtea școlii;	

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate	Obligatoriu	H5P
	Opțional	Imagini cu sporturi diverse
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	Proiector, tablă interactivă, laptop, tablete
	Opțional	-
Tip de resurse de învățare	Vizuală + digitală (imagini cu sporturi)	
Resurse de Timp / Spațiu	10–12 minute pentru RED, integrat în partea principală.	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: • Programă școlară pentru Educație fizică, clasa I		
• EDIS – PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă		