

TITLUL LECȚIEI	1. COORDONAREA ACȚIUNILOR MOTRICE ÎN RELAȚIA CU PARTENERI ȘI CU ADVERSARI – Indemanarea 2. LOVIREA MINGII CU INTERIORUL Labei PICIORULUI, DE PE LOC ȘI DIN DEPLASARE - Fotbal	
Disciplina	Educație fizică și sport	
Informații despre elevi?		
Clasa	a.V-a	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	11-12 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor	- clasă omogenă; - elevii pot fi organizati în echipe, perechi sau individual în funcție de exercițiu; - concentrare intensă în momentele de interes; - elevii au nevoie de feedback pozitiv și recunoaștere a progresului	
Autor profesor		
Nume și prenume ¹	Mănoiu Mihai Adrian	
Școala	Școala Gimnazială Grigore Rădulescu, Bezdead	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	3. COORDONAREA ACȚIUNILOR MOTRICE ÎN RELAȚIA CU PARTENERI ȘI CU ADVERSARI – Indemanarea 4. LOVIREA MINGII CU INTERIORUL Labei PICIORULUI, DE PE LOC ȘI DIN DEPLASARE - Fotbal	
Obiective operaționale	- să conducă mingea cu piciorul stîng/drept , în direcții variate, pe distanța de 15 m ; - să se deplaseze rapid pe distanța de 15m, în coordonare cu partenerii; - să transmită mingea cu precizie, printr-un spațiu delimitat/culoar, de 10 ori.	
Cuvinte cheie	Calitate motrica, joc sportiv, pendulare, dribling	
Metode	Învățare prin joc cu ajutorul tehnologiei digitale.	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere	Resursa digitală este creată pentru a veni în sprijinul elevilor pe tot parcursul activității cu

¹ Declar pe propria răspundere că această resursă este originală

	narativă	temele: ” Coordonarea acțiunilor motrice în relația cu parteneri și cu adversari/Lovirea mingii cu interiorul labei piciorului de pe loc ăi din deplasare ” Întreaga resursă constă într-o carte interactivă, Interactive Book , realizată cu ajutorul tehnologiei H5P.care cuprinde toate momentele activității de predare- învățare-evaluare.
	Scopul si obiectivele resursei	Scopul resursei este de a sprijini elevii în formarea deprinderilor si priceperilor motrice, dezvoltarea calităților motrice si a competențelor digitale prin explorarea temelor: Coordonarea acțiunilor motrice în relația cu parteneri și cu adversari/Lovirea mingii cu interiorul labei piciorului de pe loc ăi din deplasare” utilizând activități interactive care să faciliteze învățarea, exersarea și evaluarea cunoștințelor într-un mod atractiv, accesibil și adaptat nevoilor lor individuale. Obiectivele resursei: - să faciliteze atingerea obiectivelor/competențelor din programa de educație fizică și sport prin exemple, exerciții, materiale vizuale sau interactive.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Pentru Veriga ”Organizarea colectivului de elevi” am folosit ” Memory Game ” pentru captarea atenției.	3min
	La veriga ”Pregătirea organismului pentru efort” am folosit videoclipul interactiv .	5min
	Veriga ”Influentarea organismului pentru efort”- s-a realizat cu Agamotto .	7min
	Activitățile de învățare pentru temele lecției s-au realizat cu ajutorul următoarelor conținuturi interactive: Colaj, Course Presentation si Guess the answer din tehnologia H5P. Prezentarea este structurată pe slide-uri, în cadrul cărora au fost inserate imagini, unele dintre ele create cu ajutorul inteligenței artificiale(Open AI) și exerciții interactive. se astfel asimilarea cât mai multor informații.	30min.

		Revenirea organismului dupa efort -	3min
		Aprecieri și recomandări	2 min
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Încurajare/ feedback verbal pe tot parcursul activității Evaluare formativă de tip interactiv cu ajutorul conținutului guess the answer	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Deprinderi motrice generale si specifice formate pe parcursul orelor de educație fizică și sport	
Spațiu și materiale		Sala desport, laptop, videoproiector	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	Conținut interactiv, tehnologia H5P Platforma YouTube	
	Opțional	-	
Infrastructură / echipament	Obligativ	Conexiune activă la internet Laptop Videoproiector	
	Opțional	-	
Tip de resurse de învățare		- Resurse digitale interactive(tehnologia H5P, conținut interactiv, platforme de învățare) - Resurse materiale(tablă, dispozitive digitale, rețeaua de internet) - Resurse audio/video(imagini, videoclip educativ)	
Resurse de Timp / Spațiu		- 1 oră/ sala de sport	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			
BIBLIOGRAFIE:			
Tehnologia de învățare open source H5P pentru crearea de conținut interactiv			
1. Programa EDF-2017			
2. Gheorghe Cârstea, „Teoria și metodica educației fizice”, E.D.P., București 2000.			
3. Gheorghe Aga, Natalia Mariuca, „JOCUL bijuterie a educatiei fizice”, ed. Gheorghe Cârțu, 1994			
Internet - https://www.youtube.com/watch?v=sZlzcpcdOk			



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

<https://www.frfcoach.ro/exercise/id/45229>

<https://www.frfcoach.ro/exercise/id/42707>

<https://www.frfcoach.ro/exercise/id/37603>

<https://www.frfcoach.ro/exercise/id/43601>

https://www.google.com/search?q=alinierea+in+educatie+fizica&sca_esv=9bd0e26604fdbcf2f&udm=2&biw=1920&bih=953&sxsrf=AE3TifNxUjApw9eH_r-tUFWKT1DTaUSTNw%3A1763749330596&ei=0q0gaaX9I6bh7_UPklqSoAs&ved=0ahUKEwilrsqi7oORAxWm8LsIHRCFBLQQ4dUDCBM&uact=5&oq=alinierea+in+educatie+fizica&gs_l=EGtnd3Mtd2l6LWltZyIcYWxpbmllcmVhIGlulGVkdWNhdGllIGZpempljYUihJVC4B1j6lXABeACQAQCYAXOgAe0LggEDOS42uAEDyAEA-AEBmAIAoAIAmAMAIAYBkgcAoAejBbIHALgHAMIHAMgHAA&sclient=gws-wiz-img#imgsrc=q4lnUpF9zN6QeM&imgdii=HpZyLlJAC3g0gM