

Resursă Educațională Digitală (RED)

Nume profesor:

POTRE VIOREL BUCUR

Titlul RED / secvenței analizate: Regulile de bază în handbal – joc corect și sigur

Disciplina / aria curriculară: Educație fizică și sport – Jocuri sportive / Handbal

Nivel de studiu (clasă / grup țintă): Clasa a V-a

Tipul resursei: Resursă educațională digitală interactivă realizată pe platforma Wand, structurată în 13 activități, care îmbină prezentări, jocuri Adevărat/Fals, exerciții de tip etichetare (labels) și selecție de răspuns.

<https://application.wand.education/view/e32b44f8a5a24363/?id=e32b44f8a5a24363>

Obiectivele de învățare urmărite:

- Înțelegerea regulilor de bază ale jocului de handbal.
- Identificarea corectă a regulii pașilor și a driblingului.
- Recunoașterea comportamentelor corecte și incorecte în timpul jocului.
- Formarea unui comportament responsabil, bazat pe fair-play și siguranță.
- Dezvoltarea capacității de a lua decizii corecte în situații simple de joc.

Contextul utilizării:

Lecție la clasă (sală de sport), activitate frontală combinată cu lucru individual și în perechi; resursa poate fi utilizată și în blended learning pentru consolidare.

Relevanța conținutului pentru curriculum:

Conținutul lecției este în concordanță cu programa școlară de Educație fizică și sport pentru clasa a V-a, domeniul Jocuri sportive – Handbal. Lecția sprijină formarea competențelor specifice privind respectarea regulilor de joc, dezvoltarea conduitei sportive corecte și asigurarea siguranței în activitatea motrică.

Metode / strategii de predare-învățare integrate:

- Învățare vizuală prin imagini și reprezentări grafice.
- Învățare prin joc – activități Adevărat/Fals.
- Învățare activă și participativă.
- Învățare prin descoperire ghidată.
- Conversația euristică și feedback imediat.

Modalități de implicare și motivare a elevilor (inclusiv CES):

Activitățile interactive, formulate clar și succint, stimulează atenția și implicarea elevilor. Jocurile de tip Adevărat/Fals și selectarea comportamentelor corecte facilitează învățarea pentru elevii cu dificultăți de concentrare sau cu cerințe educaționale speciale.

Gradul de adaptabilitate și accesibilitate:

Conținutul poate fi parcurs în ritm propriu, sarcinile pot fi simplificate sau reluate, iar suportul vizual constant crește accesibilitatea pentru toți elevii.

Instrumente / platforme utilizate:

Platforma Wand pentru crearea lecției interactive; dispozitive digitale (tabletă, telefon, laptop) pentru accesarea resursei.

Puncte tari:

- Structură clară, logică, slide cu slide.
- Diversitate de activități interactive.
- Feedback rapid.
- Design vizual simplu, adecvat vârstei elevilor.
- Ușurință în utilizare atât pentru profesor, cât și pentru elevi.

Provocări / limitări:

- Necesitatea accesului la internet.
- Dependentă de dispozitive digitale.
- Lipsa componentelor emoționale ale jocului real.

Data completării: 29.01.2026