Project code:
2025-1-RO01-KA121-SCH-000322777

Co-funded by the European Union

PROIECT DE LECȚIE

„Primi pași în lumea digitală: descoperim calculatorul și îl folosim cu grijă"

I. DATE DE IDENTIFICARE

Unitatea de învățământ:	Școala Gimnazială Dumitra, jud. Bistrița-Năsăud
Propunător:	Prof. înv. primar Avram Claudia
Clasa:	I
Disciplina:	Matematică și explorarea mediului / TIC (activitate integrată)
Subiectul lecției:	„Primi pași în lumea digitală: descoperim calculatorul și îl folosim cu grijă"
Tipul lecției:	Formare de capacități și dobândire de cunoștințe
Durata:	45 minute
Locul desfășurării:	Sala de clasă / Laboratorul de informatică
Data:	__19.05.2026_____
Forma de organizare:	Frontal, pe perechi, individual

II. COMPETENȚE GENERALE

- Explorarea caracteristicilor unor corpuri, fenomene și procese
- Rezolvarea de probleme pornind din viața cotidiană
- Generarea unor explicații simple și soluții prin raportări la mediul apropiat

III. COMPETENȚE SPECIFICE

- 3.1 — Identificarea unor instrumente/dispozitive în mediul apropiat și înțelegerea rolului lor
- 3.2 — Utilizarea cu sprijin a unui dispozitiv digital simplu și respectarea regulilor de utilizare sigură
- 1.3 — Manifestarea curiozității față de obiecte și fenomene din mediul înconjurător

IV. OBIECTIVE OPERAȚIONALE

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:

- O1 — Să identifice părțile principale ale unui calculator (monitor, tastatură, mouse, unitate centrală) arătându-le pe un model real sau imagine
- O2 — Să explice cu cuvinte proprii la ce servește calculatorul în viața cotidiană
- O3 — Să demonstreze utilizarea corectă a mouse-ului (click, dublu-click, deplasare)
- O4 — Să enumere cel puțin 3 reguli de utilizare sigură și responsabilă a calculatorului
- O5 — Să participe activ la activitățile de grup, respectând regulile stabilite

V. STRATEGIA DIDACTICĂ

Metode și procedee:	Conversația euristică, observația dirijată, demonstrația, explicația, problematizarea, învățarea prin descoperire, jocul didactic
Mijloace didactice:	Calculator / tablou digital interactiv, fișe de lucru cu imagini, jetoane cu părțile calculatorului, video scurt educațional (2 min), planșă „Reguli digitale"
Forme de organizare:	Frontal (explicații, vizionare), pe perechi (activitate practică), individual (evaluare)
Resurse de timp:	45 minute
Resurse umane:	22 elevi
Bibliografie:	Programa școlară cls. I aprobată prin OMEN; Ghidul învățătorului ed. digitală MEC 2023; eSafety.ro

VI. DESFĂȘURAREA LECȚIEI

Etapa lecției	Timp	Activitatea învățătorului	Activitatea elevilor	Metode / Mijloace / Evaluare
1. Moment organizatoric	2 min	Asigurarea condițiilor pentru desfășurarea lecției. Verificarea prezenței. Pregătirea sălii: calculatoare pornite, fișe distribuite.	Elevii se așază în perechi la calculatoare. Scot fișele de lucru.	Conversația
2. Verificarea cunoștințelor anterioare	4 min	Adresează întrebări despre lecția anterioară (obiecte care funcționează cu curent electric). „Ce obiecte electronice aveți acasă? Ați văzut un calculator?"	Elevii răspund oral. Se creează legătura cu tema nouă.	Conversația euristică, observare sistematică
3. Captarea atenției	4 min	Proiectează un videoclip scurt (2 min): „Cum arată o zi digitală a unui copil?" Întrebare: „Ați vrea să știți să folosiți singuri calculatorul?"	Elevii privesc clipul cu atenție. Formulează răspunsuri spontane, ridică mâna.	Videoclip educațional, problematizarea
4. Anunțarea temei și a obiectivelor	2 min	Anunță titlul lecției: „Primi pași în lumea digitală". Prezintă în termeni simpli ce vor învăța elevii.	Elevii ascultă. Notează titlul pe fișă.	Expunerea, tabla / ecran
5. Dobândirea cunoștințelor noi	14 min	Prezintă părțile calculatorului pe model real / planșă interactivă: • Monitorul — „ochiul calculatorului" • Tastatura — „cum îi scriem noi"	Elevii urmăresc demonstrația. Identifică pe propriul calculator fiecare componentă. Repetă denumirile după învățător (tehnica eco). Pun întrebări.	Demonstrația, explicația, observația dirijată, calculator real, planșă

Etapa lecției	Timp	Activitatea învățătorului	Activitatea elevilor	Metode / Mijloace / Evaluare
		• Mouse-ul — „degetul calculatorului" • Unitatea centrală — „creierul calculatorului" Demonstrează utilizarea mouse-ului (click, dublu-click, glisare). Prezintă planșa „5 reguli de aur pentru utilizarea calculatorului".		
6. Fixarea și consolidarea	12 min	Jocul pe perechi „Arată și spune!": Un elev arată o parte a calculatorului, celălalt o denumește. Fișa de lucru individuală: • Leagă imaginile cu denumirile corecte. • Colorează situațiile corecte de utilizare. Discută răspunsurile împreună (feed-back imediat).	Elevii joacă jocul în perechi, se corectează reciproc. Rezolvă fișa individual. Prezintă răspunsurile în fața clasei.	Jocul didactic, fișă de lucru, învățarea prin descoperire, evaluare formativă
7. Obținerea performanței	5 min	Elevii desenează pe fișă calculatorul preferat din imaginație și scriu (sau dictează) un cuvânt care descrie ce ar vrea să facă cu el. Apreciază verbal lucrările reprezentative.	Elevii desenează și scriu independent. Prezintă voluntar lucrările.	Creativitate, autoevaluare, apreciere verbală
8. Asigurarea retenției și a transferului — tema	2 min	Tema pentru acasă: Elevii vor povesti părinților ce au învățat și vor identifica împreună părțile unui calculator / tabletă de acasă. Apreciază activitatea clasei, oferă recompense simbolice.	Elevii notează tema în carnetul de teme. Strâng materialele.	Conversația, recompensă simbolică

VII. EVALUARE

Evaluare inițială:	Întriebări orale despre obiecte electronice cunoscute; activarea cunoștințelor anterioare
Evaluare formativă (pe parcurs):	Observarea sistematică în jocul pe perechi; completarea fișei de lucru (identificare componente + reguli de utilizare)
Evaluare sumativă (final):	Desen și cuvânt-cheie individual; temă de casă (povestit părinților)
Descriptori de performanță (cls. I):	FB: Identifică ≥ 4 componente + enumeră ≥ 3 reguli. B: Identifică 3 componente + enumeră 2 reguli. S: Cu sprijin identifică 2 componente.

VIII. RESURSE EDUCAȚIONALE RECOMANDATE

Videoclipuri:

Clubul Micilor Informaticieni (YouTube, RO): https://www.youtube.com

Siguranță online pentru copii:

eSafety.ro — resurse pentru învățători: https://www.esafety.ro

Sigur.info — educație digitală pentru elevi mici: https://www.sigur.info

Activități interactive:

Code.org — Hour of Code, activități pentru clasa I: https://code.org/hourofcode

Intuitext — lecții digitale cls. I (RO): https://www.intuitext.ro

IX. OBSERVAȚII ȘI ADAPTĂRI

- Elevi cu CES sau nivel redus de expunere digitală: lucrul în pereche cu un coleg resursă; fișă simplificată (imagini mai mari, mai puține elemente)
- Elevi avansați: sarcină suplimentară — creează o listă cu programe / aplicații pe care le-au văzut
- Integrare interdisciplinară: Comunicare în limba română (vocabular tematic: digital, tastatură, ecran); Educație civică (reguli și responsabilități în utilizarea tehnologiei)
- Notă pentru Centrul Comunitar Integrat Dumitra: lecția poate constitui punct de plecare pentru un atelier părinți-copii pe tema siguranței online, organizat în cadrul proiectului comunitar

Prof. înv. primar: Avram Claudia Domnica