

Anexa 1- Fișa de identificare a resursei educaționale deschise EDIS-PED

Date generale de identificare a resursei educaționale deschise	
Numele și prenumele autorului	Gîdea Nicoleta
Denumirea resursei educaționale deschise	Vulpița curioasă și prietenele ei, albinele
Disciplina propusă pentru resursă	Dezvoltare personală
Clasa la care va fi folosită resursa	Clasa pregătitoare
Publicul țintă (elevi, profesori, elevi/profesori)	Elevi și profesori
Limba de dezvoltare a resursei	Limba română
Prezentarea detaliată a resursei educaționale deschise	
Competența generală	3. Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în context școlar
Competența specifică vizată	3.3. Identificarea hobby-urilor, jocurilor și activităților preferate
Competența digitală vizată (alfabetizarea informațională, comunicare și colaborare digitală, crearea de conținut digital, siguranța în mediul digital și rezolvarea de probleme digitale)	Resursa vizează alfabetizarea informațională și crearea de conținut digital. Elevii interacționează cu o poveste digitală creată în aplicația Canva, explorând informații vizuale și textuale. Ei sunt stimulați să asculte, să identifice personaje și fapte, dar și să exprime răspunsuri prin activități creative (desene, reflecții personale). În context digital, competența se concretizează prin utilizarea conținutului multimedia pentru a susține învățarea semnificativă, dezvoltând capacitatea de a înțelege, interpreta și crea mesaje în format digital
Alinierea resursei cu pedagogia digitală (învățare activă, colaborativă, autentică, constructivă, orientată spre obiecte)	Resursa este aliniată cu principiile pedagogiei digitale active și autentice, prin următoarele dimensiuni: Învățare activă – elevii sunt implicați prin întrebări de

	<i>comprehensiune și activități de reflecție, nu doar ca receptori pasivi ai poveștii.</i> • Învățare constructivă – informațiile sunt descoperite printr-o poveste contextualizată, elevii construind sens pornind de la experiențele personale (ce le place, ce hobby-uri au). • Învățare autentică – povestea oferă exemple din natură și viața reală (activitatea albinelor), conectând cunoașterea la experiențe concrete. • Învățare orientată spre obiecte – întreaga activitate urmărește formarea unei competențe specifice: identificarea hobby-urilor și activităților preferate. • Învățare colaborativă – povestea poate fi discutată în grup, stimulând dialogul, exprimarea opiniilor și empatia față de personaje.
Prezentarea pe pași a scenariului resursei educaționale deschise propuse(cuprinsul resursei)	Scenariul educațional (cuprinsul pe pași) 1. Introducerea poveștii: prezentarea titlului și a personajelor principale (Vulpița Rița și albinele). 2. Derularea narativă: lectura sau vizionarea digitală a poveștii create în Canva. 3. Explorarea conținutului: întrebări de înțelegere („Ce animal era Rița?”, „Cum se numeau prietenele ei?” etc.), care sprijină comprehensiunea și dezvoltarea limbajului. 4. Clarificarea conceptelor: explicarea noțiunilor noi (nectar, polen, polenizare, stup). 5. Reflecție personală: elevii sunt invitați să se gândească la propriile activități preferate, identificând hobby-uri și interese personale. 6. Activitate creativă: desenarea a trei personaje despre care elevul ar dori să afle mai multe – un exercițiu de exprimare a curiozității și a preferințelor individuale. 7. Concluzie: dialog de grup despre ceea ce au descoperit și cum pot învăța din povești despre ei înșiși.
Metode didactice moderne folosite (utilizarea gamificării, storytelling-ului, a învățării bazate pe probleme,etc)	♥ Storytelling (narațiune educativă): povestea este vehiculul principal al învățării, prin care se transmit valori, informații și curiozități. ♥ Gamificare ușoară: întrebările de final funcționează ca mici „probe” de atenție, recompensând implicit participarea activă. ♥ Învățare reflexivă: activitatea de la final îi conduce pe elevi spre introspecție, cultivând conștiința de sine și recunoașterea preferințelor proprii. ♥ Învățare bazată pe descoperire: conceptele de natură sunt descoperite prin dialog și exemplificare narativă.

	♥ Învățare integrată: povestea combină domenii – cunoașterea mediului, comunicarea orală, dezvoltarea personală.
Aplicațiile utilizate pentru construirea resursei educaționale deschise propuse	♥ Canva – pentru crearea resursei vizuale și textuale, integrarea imaginilor, fonturilor și secvențelor narative într-o prezentare interactivă. Opțional, resursa poate fi extinsă prin: ♥ Wordwall sau LearningApps – pentru exerciții de consolidare (asocieri, întrebări de tip quiz). ♥ Padlet – pentru colectarea desenelor elevilor într-o galerie colaborativă.
Durata resursei video (între 3-7 minute)	3:30
Comentarii	
Modalități de utilizare a resursei educaționale deschise în activitatea cu elevii sau în activitatea profesorilor	♥ În activitatea cu elevii: ♥ poate fi utilizată ca resursă introductivă în tema „Despre mine și prietenii mei”; ♥ facilitează conversații dirijate despre curiozitate, prietenie și activități preferate; ♥ oferă sprijin pentru dezvoltarea vocabularului și a exprimării emoționale. ♥ În activitatea profesorilor: ♥ model de integrare a instrumentelor digitale (Canva) în discipline non-STEM; ♥ exemplu de storytelling digital pentru dezvoltarea competențelor personale și sociale; ♥ poate fi reutilizată sau adaptată pentru alte teme (ex. „Vulpița Rița descoperă anotimpurile” sau „Vulpița învață despre prietenie”).
Bibliografie și webografie	Bibliografie 1. Cerghit, I. (2006). <i>Metode de învățământ</i>. București: Editura Didactică și Pedagogică. 2. Cucoș, C. (2020). <i>Educația în era digitală</i>. Iași: Editura

	<i>Polirom.</i> 3. Ionescu, M. (2018). <i>Demersuri creative în învățământul primar</i>. București: Editura Didactică și Pedagogică. 4. Pânișoară, I.-O. (2019). <i>Comunicarea eficientă. Strategii pentru succesul personal și profesional</i>. București: Editura Polirom. 5. Vrasmas, E. (2017). <i>Educația timpurie. Repere teoretice și metodologice</i>. București: Editura Universitară. 6. Gardner, H. (2011). <i>Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences</i>. New York: Basic Books. 7. Bruner, J. (1996). <i>The Culture of Education</i>. Cambridge, MA: Harvard University Press. 8. Bloom, B. S. (1984). <i>Taxonomy of Educational Objectives: Cognitive Domain</i>. New York: Longman. Webografie 1. Ministerul Educației. (2024). <i>Programa școlară pentru disciplina Dezvoltare personală, clasa pregătitoare – clasa a II-a</i>. Disponibilă la: https://rocnee.eu/ 2. European Commission. (2022). <i>European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)</i>. Disponibil la: https://education.ec.europa.eu/ 3. Canva for Education. (2025). <i>Digital storytelling tools for classroom learning</i>. Disponibil la: https://www.canva.com/education/ 4. Wordwall. (2025). <i>Create interactive learning games and quizzes</i>. Disponibil la: https://wordwall.net/ 5. LearningApps.org. (2025). <i>Interactive modules for teaching and learning</i>. Disponibil la: https://learningapps.org/ 6. Padlet. (2025). <i>Collaborative boards for classroom use</i>. Disponibil la: https://padlet.com/ 7. UNICEF România. (2023). <i>Ghid de activități pentru dezvoltarea personală în învățământul primar</i>. Disponibil la: https://www.unicef.org/romania/ 8. European Schoolnet. (2024). <i>Digital pedagogy and open educational resources</i>. Disponibil la: https://www.eun.org/
--	--