

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

Date generale de identificare a resursei educaționale deschise	
Numele și prenumele autorului	RĂDUINEA CECILIA VIOLETA
Denumirea resursei educaționale deschise	Ecuatii bipătrate
Disciplina propusă pentru resursă	Matematică
Clasa la care va fi folosită resursa	a X-a
Publicul țintă (elevi, profesori, elevi/profesori)	elevi/profesori
Limba de dezvoltare a resursei	română
Prezentarea detaliată a resursei educaționale deschise	
Competența generală	Utilizarea algoritmilor și a conceptelor matematice pentru caracterizarea locală sau globală a unei situații concrete
Competența specifică vizată	Determinarea unor analogii între proprietățile operațiilor cu numere reale și complexe scrise în forme variate și utilizarea acestora în rezolvarea unor ecuații.
Competența digitală vizată (alfabetizarea informațională, comunicare și colaborare digitală, crearea de conținut digital, siguranța în mediul digital și rezolvarea de probleme digitale)	Creare de conținut digital
Alinierea resursei cu pedagogia digitală (învățare activă, colaborativă, autentică, constructivă, orientată spre obiecte)	Învățare activă, colaborativă, constructivă
Prezentarea pe pași a scenariului resursei educaționale deschise propuse(cuprinsul resursei)	Resursa educațională propusă se adresează elevilor de la profilul tehnologic (3h/săpt. la matematică) și are ca scop dezvoltarea competenței specifice prin învățarea participativă. Resursa își propune de la început identificarea cazurilor de rezolvare a ecuației de gradul doi cu coeficienți reali, obținerea soluțiilor reale sau complexe.

	Elevii sunt implicați activ, prin împărțirea acestora pe grupe, în rezolvarea a trei ecuații care să le reamintescă cunoștințele anterioare necesare lecției noi, rezultatele obținute fiind discutate la finalul momentului interactiv. Informațiile noi despre rezolvarea ecuațiilor bipătrate sunt prezentate prin vizualizare/ascultare. Fixarea cunoștințelor noi se realizează printr-un moment interactiv prin care elevii răspund cu Adevărat/Fals la întrebările propuse și apoi printr-un scurt plan de recapitulare pentru a reține pașii importanți de parcurs. Imaginile, vocea profesorului, toate elementele grafice au fost folosite pentru înțelegerea noțiunilor discutate și pentru captarea atenției elevilor. Asigurarea conexiunii inverse, fixarea și evaluarea sunt cuprinse în această scurtă resursă educațională la finalul ei, prin direcționarea elevilor (prin link) către un scurt test realizat în platforma Kahoot. Resursa se încheie cu recomandarea unei teme ce cuprinde exerciții de exersare, dar și un exercițiu pentru aprofundare.
Metode didactice moderne folosite (utilizarea gamificării, storytelling-ului, a învățării bazate pe probleme, etc)	Învățarea bazată pe probleme, munca în echipă, descoperirea, exercițiul.
Aplicațiile utilizate pentru construirea resursei educaționale deschise propuse	https://www.canva.com/ https://wordart.com/ https://kahoot.it/
Durata resursei video (între 3-7 minute)	5,7 min
Comentarii	
Modalități de utilizare a resursei educaționale deschise în activitatea cu elevii sau în activitatea profesorilor	Resursa educațională deschisă se poate aplica atât la clasă, în prezența elevilor, cât și în sistem online.
Bibliografie și webografie	Programa școlară Matematică-ciclul inferior al liceului-clasa a X-a-filiera tehnologică-3h/săpt. (O.M. nr. 4598/31.08.2004) Marius Burtea, Georgeta Burtea-Manual matematică clasa a X-a, TC+CD-Editura Carminis Marius Burtea, Georgeta Burtea, Claudia Burtea-Matematică-Culegere de probleme clasa a X-a, TC+CD-Editura Carminis