

Program formare: *EDIS-PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă cu resurse și practici educaționale deschise*, Categorie: 1a, Domeniu tematic: 6 - Competențe TIC/digitale, acreditat prin OMEC nr. 3216/3.02.2025

**Furnizor program formare: Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu”
Constanța**

Seria: 1

Grupa: 4

Perioada formării: 24 martie – 16 mai 2025

Data evaluării finale: 13 iunie 2025

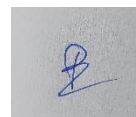
Portofoliu pentru dezvoltare profesională continuă

Nume și prenume cursant: BĂISAN MARIANA CLAUDIA

Unitatea de învățământ: ȘC.NR.29 „MIHAI VITEAZUL”,

Localitatea / Județul: CONSTANȚA

Formabil:



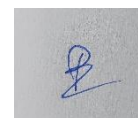
Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

1. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I	pag 3-4
2. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....	pag 4-5
3. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....	pag 6-7
4. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....	pag 8-9
5. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....	pag 10-11
6. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....	pag 12-13
7. Tema 1.....	pag 14
8. Tema 2.....	pag 15
9. Tema 3.....	pag 15
10. Resursă educațională deschisă.....	pag 16-18
• Fișa de prezentare a RED • Link-ul de acces către RED	



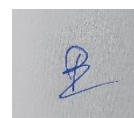
Modulul I. Tehnologii digitale în educație – privire de ansamblu

TEST FINAL MODULUL I

NUME ȘI PRENUME: Băisan Mariana

INSTITUȚIA: Sc,Nr.29 Mihai Viteazul

1. Ce înseamnă conceptul *e-learning*, în contextul educațional actual?
 - a) Învățarea informală prin interacțiuni sociale
 - b) **Abordarea educațională integrată cu tehnologie pentru învățare activă**
 - c) Învățarea bazată pe autoevaluare constantă
 - d) Tehnologie limitată la calculatoare
2. Care este scopul principal al utilizării tehnologiei în educație, conform lui Istrate?
 - a) **Îmbunătățirea accesului la informație și personalizarea învățării**
 - b) Reducerea timpului de studiu
 - c) Crearea unei platforme pentru evaluare standardizată
 - d) Excluderea predării față în față
3. Modelul SAMR descrie patru niveluri de integrare a tehnologiei. Care este ultimul nivel și ce presupune acesta?
 - a) Modificare – reproiectarea sarcinilor educaționale
 - b) Substituție – înlocuirea directă a metodei tradiționale
 - c) Augmentare – îmbunătățiri funcționale ale metodei tradiționale
 - d) **Redefinire – crearea de activități imposibil de realizat fără tehnologie**
4. Conform modelului LoTi, care este nivelul în care elevii devin centrul procesului educațional și utilizează tehnologia pentru a învăța autonom?
 - a) Nivelul 3: Infuzie
 - b) Nivelul 4: Integrare
 - c) Nivelul 5: Expansiune
 - d) **Nivelul 6: Rafinare**
5. Ce semnificație are conceptul de „cetățenie digitală”?
 - a) Participarea la rețele de socializare
 - b) **Utilizarea responsabilă a resurselor digitale pentru scopuri sociale și profesionale**
 - c) Obținerea unei certificări în domeniul digital
 - d) Obținerea unor drepturi de utilizare a tehnologiei
6. Conform Cadrului DigComp, ce tip de competență digitală este esențială?
 - a) Conectarea la internet
 - b) **Rezolvarea problemelor**
 - c) Testarea periodică a elevilor
 - d) Utilizarea unui telefon mobil



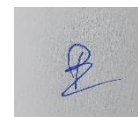
Modulul II. Rolul competențelor digitale ale cadrelor didactice

TEST FINAL MODULUL II

NUME ȘI PRENUME: Băisan Mariana

INSTITUȚIA: [Sc.NR.29](#) Mihai Viteazul

1. Ce elemente sunt incluse în competența digitală, conform Cadrului DigCompEdu?
 - . Abilități tehnice de utilizare a dispozitivelor
 - a. Cunoștințe, abilități și atitudini pentru utilizarea responsabilă a tehnologiei**
 - b. Exclusiv evaluarea elevilor prin resurse digitale
 - c. Managementul resurselor în scopuri recreative
2. Ce variantă descrie corect aria „Resurse digitale” din cadrul DigCompEdu?
 - . **Crearea și integrarea resurselor digitale pentru predare**
 - a. Folosirea tehnologiei pentru a îmbunătăți evaluarea
 - b. Organizarea de sesiuni online pentru părinți
 - c. Implementarea cursurilor de dezvoltare profesională online
3. Ce scop principal au platformele online pentru profesori, cum ar fi eTwinning sau EduVox?
 - . Exerciții de evaluare sumativă a elevilor
 - a. Îmbunătățirea colaborării și interacțiunii profesionale între cadrele didactice**
 - b. Organizarea unor programe pentru elevi
 - c. Evaluarea continuă a elevilor prin teste online
4. Care dintre următoarele variante reprezintă o limită etică în utilizarea tehnologiei în educație, conform lui Selwyn (2016)?
 - . Accesul gratuit la platforme online
 - a. Confidențialitatea datelor și drepturile de autor**
 - b. Creșterea motivației elevilor
 - c. Colaborarea profesorilor cu părinții



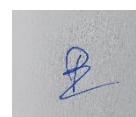
5. Cum influențează „ecosistemul digital”, dezvoltarea instituțională a școlilor, conform lui Punie?

- . Prin crearea unei distanțe mai mari între profesori și elevi
 - a. **Prin sporirea accesului la resurse digitale și parteneriate educaționale**
 - b. Prin utilizarea tehnologiei doar în mediul școlar, fără colaborare externă
 - c. Prin reducerea opțiunilor de învățare la cele digitale
 - d.
0. Ce aspect al GDPR este esențial în protecția datelor copiilor?
- . Limitarea accesului la tehnologie
 - a. **Necesitatea consimțământului parental pentru copii sub 16 ani**
 - b. Evaluarea performanței școlare prin date personale
 - c. Eliminarea totală a utilizării internetului pentru copii

6. Explicați conceptul de „tehnostres” și dați un exemplu de situație în care elevii ar putea experimenta acest fenomen.

Tehnostresul este o formă de stres psihologic cauzată de dificultățile întâmpinate în utilizarea tehnologiei digitale, mai ales atunci când aceasta este percepută ca fiind copleșitoare, complicată sau impusă într-un ritm rapid. Poate apărea atunci când o persoană se simte depășită de cerințele digitale sau de nevoia constantă de adaptare la noi instrumente tehnologice.

Un exemplu ar putea fi lipsa competențelor digitale: Un elev care nu este familiarizat cu utilizarea unor aplicații educaționale (ex: editori video, aplicații de testare interactivă) poate deveni frustrat și anxios când nu reușește să finalizeze sarcinile cerute.



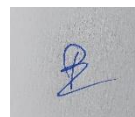
Modulul III. Resurse educaționale digitale

TEST FINAL MODULUL III

NUME ȘI PRENUME: BĂISAN MARIANA

INSTITUȚIA: [SC.Nr.29 MIHAI VITEAZUL](#)

1. Ce sunt Resursele Educaționale Deschise (RED), conform definiției UNESCO?
 - a) Materiale de învățare disponibile exclusiv pentru profesorii acreditați
 - b) **Materiale publice și licențiate liber, disponibile pentru acces, reutilizare și redistribuire**
 - c) Resurse educaționale protejate prin drepturi de autor
 - d) Instrumente educaționale care necesită acces plătit pentru utilizatori
2. Care dintre următoarele variante nu este considerată o trăsătură esențială a unei resurse RED?
 - a) Integrarea multimedia
 - b) Portofoliu cu rezultatele elevilor
 - c) **Restricționarea accesului**
 - d) Posibilitatea de actualizare și personalizare
3. Conform Cadrului RED, ce rol esențial are „pedagogia deschisă”?
 - a) Promovarea unui sistem educațional bazat pe resurse tipărite
 - b) **Crearea unui mediu de învățare flexibil și participativ, bazat pe conexiuni între participanți**
 - c) Limitarea accesului la tehnologie în școli
 - d) Excluderea jocurilor educaționale din activitățile de învățare
4. Ce exemplu reflectă cel mai bine o practică RED de tip „remixare”?
 - a) Crearea unui cont nou pe o platformă educațională
 - b) **Editarea unei resurse și combinarea ei cu alte materiale pentru a crea o nouă resursă**
 - c) Păstrarea unei copii a unui material educațional pentru uz personal
 - d) Utilizarea unei resurse fără nicio modificare în clasă



5. Care dintre următoarele variante reprezintă avantajul practicilor educaționale deschise (PED)?

- a) Calitatea redusă a resurselor
- b) **Expansiunea educației globale și a accesului în zone defavorizate**
- c) Necesitatea unei licențe de utilizare restrânsă
- d) Excluderea elevilor din procesul educațional

6. Descrieți două beneficii și două provocări ale utilizării RED în predare.

Cum pot fi aceste provocări gestionate?

Beneficii:

- **Accesibilitate crescută:** Elevii și profesorii pot accesa gratuit materiale educaționale de calitate din orice loc.
- **Adaptabilitate:** Resursele pot fi modificate și personalizate în funcție de nevoile elevilor sau ale contextului educațional.

Provocări:

- **Lipsa competențelor digitale:** Unii profesori pot avea dificultăți în a găsi, modifica sau integra eficient RED în lecții.
- **Calitatea variabilă a resurselor:** Nu toate RED sunt bine realizate sau adecvate pedagogic.



Modulul IV. Predare, învățare și evaluare cu tehnologii digitale

TEST FINAL MODULUL IV

NUME ȘI PRENUME: BĂISAN MARIANA

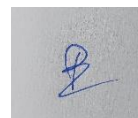
INSTITUȚIA: [SC.NR.29 MIHAI VITEAZUL](#)

1. Ce model de design instrucțional se axează pe integrarea sistematică a tehnologiei în procesul de învățare?
 - a) Modelul Bloom
 - b) Modelul ICARE
 - c) **Modelul ADDIE**
 - d) Modelul Gagné

2. Ce metodă de evaluare include măsurarea rezultatelor după fiecare activitate și ajustarea procesului de predare?
 - a) Evaluare inițială
 - b) **Evaluare formativă**
 - c) Evaluare sumativă
 - d) Evaluare cumulativă

3. Ce tip de învățare este favorizat de platformele de colaborare online, precum Google Workspace sau Microsoft Teams?
 - a) Învățare individuală asistată
 - b) Învățare prin simulări
 - c) **Învățare colaborativă**
 - d) Învățare asincronă

4. În modelul învățării depline (Mastery Learning), profesorii utilizează evaluări formative pentru a:
 - a) Evalua cunoștințele la sfârșitul unității de învățare
 - b) **Personaliza ritmul de învățare al fiecărui elev**
 - c) Realiza teste standardizate
 - d) Oferi informații generale elevilor despre parcursul lor



5. Care sunt etapele principale ale modelului ASSURE?
- Stabilirea obiectivelor, proiectarea activităților, evaluarea finală
 - Analiza profilului elevilor, stabilirea obiectivelor, selecția metodelor și materialelor, evaluare și revizuire**
 - Stabilirea conținutului, formarea echipelor, evaluarea și feedback-ul
 - Proiectarea lecțiilor, implementarea tehnologiei, observarea progresului elevilor
6. Conform Learning Analytics, colectarea datelor în context educațional este esențială pentru:
- Acordarea notelor pe baza preferințelor
 - Monitorizarea și îmbunătățirea performanțelor elevilor**
 - Învățarea funcțiilor platformelor online
 - Minimizarea feedback-ului oferit elevilor

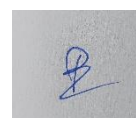
7. Descrieți două avantaje și două dezavantaje ale utilizării resurselor digitale în evaluarea elevilor.

Avantaje:

- Feedback rapid și automatizat:** Platformele digitale pot oferi feedback imediat, ceea ce susține procesul de învățare.
- Accesibilitate și flexibilitate:** Elevii pot fi evaluați de oriunde și în orice moment, ceea ce crește accesul și confortul.

Dezavantaje:

- Dependența de tehnologie:** Probleme tehnice pot împiedica desfășurarea corectă a evaluării.
- Riscuri privind integritatea academică:** Este mai dificil de controlat fraudă în testările online fără supraveghere adecvată.

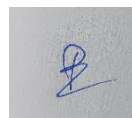


Modulul V. Potențialul tehnologiilor pentru învățare activă

TEST FINAL MODULUL V

NUME ȘI PRENUME: BĂISAN MARIANA
INSTITUȚIA: [SC.NR.29 MIHAI VITEAZUL](#)

1. Ce teorie abordează învățarea ca fiind condiționată de recompense și sancțiuni?
 - a) Teoria procesării informației
 - b) Teoria constructivistă
 - c) **Teoria condiționării operante**
 - d) Teoria social-cognitivă
2. Ce caracteristică definește modelul de clasă inversată?
 - a) Elevii lucrează exclusiv online
 - b) Predarea are loc în clasă, iar proiectele sunt realizate acasă
 - c) **Elevii studiază materialele acasă și aplică cunoștințele în clasă**
 - d) Învățarea are loc în ritm propriu, exclusiv în clasă
3. În teoria constructivistă, procesul de „învățare profundă” implică:
 - a) Memorarea rapidă a cunoștințelor
 - b) **Crearea activă de legături între informații și experiențe personale**
 - c) Utilizarea intensă a materialelor audio-video
 - d) Învățarea prin recompense și pedepse
4. Modelul „Flex” în învățarea mixtă (blended learning) presupune:
 - a) Predarea complet online, fără interacțiune față în față
 - b) **Învățarea online ca principală metodă, cu suport față în față la nevoie**
 - c) Alternarea constantă între activități online și în clasă
 - d) Lecții online pentru materii suplimentare, la alegerea elevilor



Ce element specific definește modelul de învățare „Blended Learning”?

- e) Învățarea exclusiv online
- f) **Îmbinarea între predarea directă și resursele online**
- g) Activitățile practice realizate doar în mediul digital
- h) Utilizarea tehnologiei numai în evaluările sumative

6. Teoria procesării informației sugerează că memoria pe termen lung:

- i) Este limitată la informații senzoriale
- j) **Poate stoca informații nelimitat pentru perioade lungi**
- k) Poate reține maxim șapte părți de informație pentru 20 de secunde
- l) Depinde exclusiv de procesele mecanice de memorare

7. Teoria învățării social-cognitive a lui Vigotski sugerează că:

- m) Învățarea este optimă atunci când elevii studiază singuri
- n) **Interacțiunea socială este esențială pentru dezvoltarea cognitivă**
- o) Feedback-ul constant poate descuraja elevii
- p) Învățarea ar trebui să aibă loc doar prin platforme online

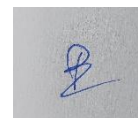


Modulul VI. Pedagogia digitală și provocările viitorului apropiat

TEST FINAL MODULUL VI

NUME ȘI PRENUME: BĂISAN MARIANA
INSTITUȚIA: [SC.NR.29 MIHAI VITEAZUL](#)

1. Ce reprezintă pedagogia digitală, conform lui Istrate (2022)?
 - a) Utilizarea exclusivă a materialelor tradiționale în predare
 - b) Aplicarea metodelor didactice fără integrarea tehnologiei
 - c) **Utilizarea tehnologiei pentru predare, învățare, evaluare și management**
 - d) Folosirea tehnologiei pentru activități extracurriculare
2. Care este componenta esențială a alfabetizării digitale pentru profesori?
 - a) Cunoașterea exclusivă a platformelor de socializare
 - b) **Capacitatea de a naviga pe internet și de a crea conținut digital**
 - c) Utilizarea exclusivă a materialelor scrise pentru evaluare
 - d) Eliminarea resurselor digitale din procesul de predare
3. În modelul clasei inversate (flipped classroom), rolul elevilor este de:
 - a) **A studia conținutul teoretic acasă și aplica practic la clasă**
 - b) A participa la cursuri online în loc de întâlniri față în față
 - c) A studia doar materialul oferit în clasă
 - d) A realiza exclusiv teme de consolidare la clasă
5. Realitatea augmentată (AR) se definește prin:
 - a) Oferirea de feedback imediat pe platforme de învățare
 - b) **Combinarea elementelor reale cu elemente virtuale suprapuse în timp real**
 - c) Redarea unor simulări interactive tridimensionale
 - d) Utilizarea exclusivă a resurselor online pentru studiu
6. Cum contribuie inteligența artificială (IA) în educație la nivel liceal?
 - a) Asigură doar evaluarea automată a lucrărilor elevilor
 - b) **Realizează simulări interactive și recomandă orientări profesionale bazate pe aptitudini**
 - c) Oferă exclusiv conținut multimedia pentru cursuri



d) Excludă profesorul din procesul de predare

7. Ordonăți corect etapele *Modelului celor 5 etape* ale lui G. Salmon, în facilitarea online a învățării:

- a) Construirea cunoașterii
- b) Acces și motivație
- c) Schimb de informații
- d) Dezvoltarea independenței
- e) Socializare online

Etapele *Modelului celor 5 etape* ale lui G. Salmon sunt:

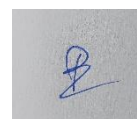
- 1 - **Acces și motivație**
- 2 - **Socializare online**
- 3 - **Schimb de informații**
- 4 - **Construirea cunoașterii**
- 5 - **Dezvoltarea independenței**

8. Explicați conceptul de „hipermedia” și descrieți două avantaje ale utilizării acestuia în educație.

Hipermedia este un tip de conținut digital care combină mai multe forme media (text, imagini, video, sunet, animații) interconectate prin linkuri, permițând o navigare non-liniară.

Două avantaje ale utilizării hipermediei în educație:

- 1. **Învățare personalizată:** Elevii pot explora conținutul în ritmul propriu, alegând secvențele care răspund nevoilor lor de învățare.
- 2. **Creșterea motivației și implicării:** Combinarea de texte, imagini, sunete și interactivitate face procesul de învățare mai captivant și mai eficient.



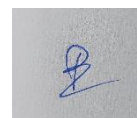
❖ TEMA 1

Sarcină de învățare

Pentru abilitatile de autoreglare a învățării prezentate mai jos, identificați o resursă digitală cu rol în susținerea acestora.

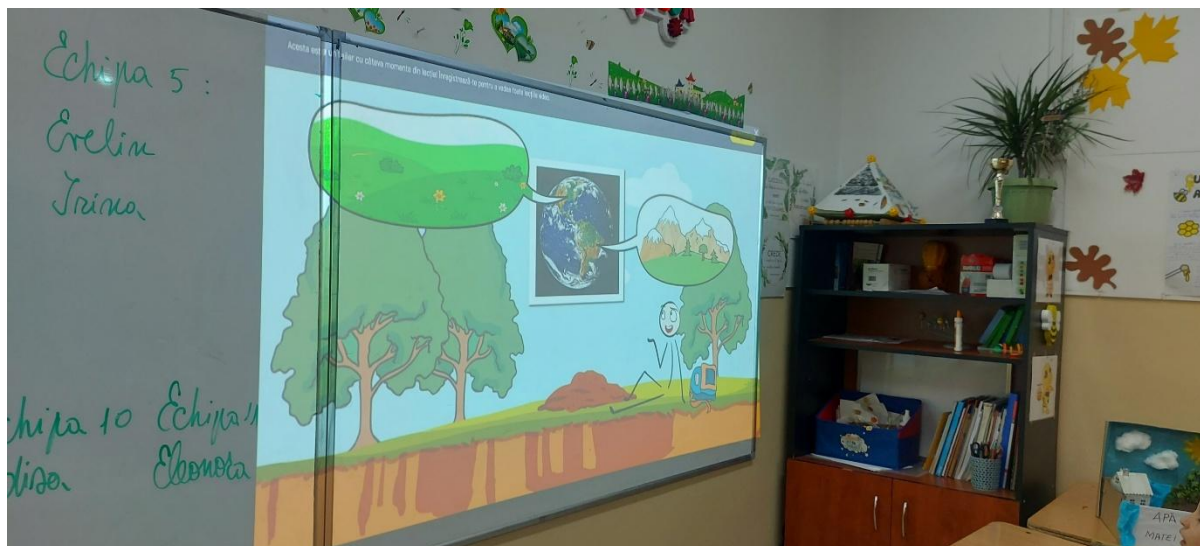
- *Repetiție simplă:* Manualul digital, EduBoom
- *Dispozitive mnemonice:* Tehnici care ajută elevul să organizeze informația pentru reținere: WordWall, MindMeister
- *Repetiție cumulativă:* Story Jumper, Word Wall, Duolingo
- *Luarea notițelor:* Padlet, Canva
- *Realizarea de hărți conceptuale:* Hărți mentale, Mind Meister, Canva
- *Planificarea eficientă:* MindMeister, WordWall.

Prof. inv. primar, Baisan Mariana Claudia



❖ TEMA 2

RESURSĂ DIGITALĂ ÎN PREDARE



❖ TEMA 3

MODELE DE PREDARE INCLUZIVĂ

Metodele de predare incluzivă sunt esențiale pentru crearea unui mediu educațional în care toți elevii pot învăța și se pot dezvolta la potențialul lor maxim. Aceste metode se bazează pe principiile diversității, echității și accesibilității, asigurându-se că fiecare elev are șansa de a reuși. Aplicarea acestora depinde de flexibilitatea și creativitatea cadrelor didactice, dar și de resursele disponibile.

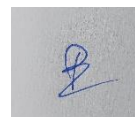
Am încercat de câte ori a putut să lucrez diferențiat desi este un efort extraordinar, să printez teste diferite pentru copii, să-i încurajez indiferent de performanțe, să îi pun într-o lumina favorabila pentru a putea fi valorificati atat de ceilalti colegi cât și de ei înșiși.

Folosesc metode interactive și cât mai multe resurse digitale care se pliază pe nivelul tuturor copiilor oferind satisfactii și bucuria unei reușite.

Prof.înv.primar Băisan Mariana Claudia



TITLUL LECȚIEI	DEGEȚICA
Disciplina	Comunicare în limba română
Informații despre elevi?	
Clasa	a II- a A
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	8-9 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Nu există
Autor profesor	
Nume și prenume	Băisan Mariana
Școala	Gimnazială Nr.29,, Mihai Viteazul,,
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Degețica
Obiective operaționale	O.1 – să rezolve în echipe și individual cerințele fișei de lucru, respectând indicațiile date; O.2 – să citească corect, conștient și expresiv un text de mică întindere; O.3 – să-răspundă corect la întrebările din text; O.4 – să alcătuiască propoziții după imagini date; O.5 – să formuleze însușiri fizice și morale ale personajului; O.6- să despartă corect în silabe;

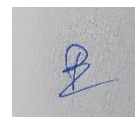


	si obiectivele resursei	Citirea unor cuvinte și propoziții scurte, scrise cu litere de tipar sau de mână; Scopul Scrierea unor mesaje, în diverse contexte de comunicare.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1.Moment organizatoric- Asigurarea condițiilor necesare desfășurării activității. Pregătirea materialului didactic necesar bunei desfășurări a activității 2. Reactualizarea cunoștințelor 3. Captarea atenției 4. Anunțarea temei și a obiectivelor 5. Anunțarea temei și a obiectivelor 6. Obținerea performanței	45 MIN
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	https://author.livresq.com/workshop/6842fb3714622500091730f8	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Fiecare obiectiv opearțional propus in proiectele didactice trebuiesă le urmeze pe cele anterioare.	

Spațiu și materiale		Spațiu este sala de clasă care este pregătită și materialele didactice propuse de cadrul didactic au rolul lor în îndeplinirea cu succes a obiectivelor educaționale.
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Livresque
	Opțional	digitale
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Laptop, internet
	Opțional	aparatură
Tip de resurse de învățare		deschisă
Resurse de Timp / Spațiu		120 minute
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: Curriculum Național Marcela Peneș - „ <i>Limba română – elemente de construcție a comunicării/cls. I-IV</i> ” Carmen, Iordăchescu – „ <i>Să dezlegăm tainele textelor literare</i> ”, Ed. Carminis, Pitești, 2009 Ioan, Șerdeal – „ <i>Metodica predării limbii române în învățământul primar</i> ”, Ed. Aramis, București, 2005 Corina Istrate, Dora Măcean, Manuela Koszorus - <i>Manual pentru clasa a II-a</i> , Ed. Edu		

DENUMIREA RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE:

PROIECT DIDACTIC DEGETICA



AUTOR BĂISAN MARIANA CLAUDIA

<https://author.livresq.com/workshop/6842fb3714622500091730f8>