

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: 11 iunie 2025

Portofoliu pentru dezvoltare profesională continuă

Nume și prenume cursant: Ninulescu Mihaela Nicoleta

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială nr. 29 Mihai Viteazul

Localitatea / Județul: Constanța, Constanța

Formabil:

Ninulescu Mihaela Nicoleta



Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

1. Tema 1, Modulul III	pag. 3
2. Tema 2, Modulul IV.....	pag. 4
3. Tema 3. Modulul VI.....	pag. 5
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I	pag. 7
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....	pag. 8
6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....	pag. 10
7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....	pag.11
8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....	pag.13
9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....	pag.15
10. Resursă educațională deschisă.....	pag. 17
• Fișa de prezentare a RED.....	pag. 17
• Link-ul de acces către RED.....	pag. 21

Sarcina de învățare 2_M3

Realizați o analiză SWOT pentru tema Resursele educaționale deschise (RED).

Puncte tari	Puncte slabe
Acces gratuit la materiale educaționale de calitate. Posibilitatea reutilizării, adaptării și distribuirii resurselor. Promovează învățarea colaborativă și deschisă. Sușține educația pe tot parcursul vieții. Reduce inegalitățile în accesul la educație.	Calitatea variabilă a materialelor. Lipsa unor standarde unitare de evaluare. Lipsa formării profesorilor în utilizarea eficientă a RED. Bariere lingvistice (multe resurse sunt doar în limba engleză). Conectivitate slabă sau lipsa echipamentelor digitale în anumite zone
Oportunități	Amenințări
Extinderea accesului la educație în zone defavorizate. Posibilitatea de a colabora internațional între cadre didactice. Dezvoltarea de competențe digitale pentru profesori și elevi. Inovație în metodele de predare și învățare. Integrarea în politici educaționale la nivel național și european.	Reticența sistemului educațional tradițional față de schimbare. Riscuri privind drepturile de autor și reutilizarea conținutului. Lipsa finanțării pentru dezvoltarea și întreținerea RED. Infrastructură IT insuficientă în unele școli. Percepția eronată că resursele gratuite nu sunt valoroase.

Modele de integrare a tehnologiei în instruire Tema 1- Modulul IV

Scenariu didactic –clasa a III-a

Tema lecției: Identificarea părților de vorbire într-un text scurt

Durata: 45 de minute

Resursă digitală folosită: Wordwall (joc de clasificare – substantive, verbe, adjective)

Modelul Gagné – Evenimentele Instrucționale

Captarea atenției elevilor

→ Pornesc lecția cu un videoclip scurt și amuzant (1 minut) despre cuvintele „magice” care dau viață propozițiilor: substantivul, verbul și adjectivul.

(ex: un clip animat de pe YouTube sau Canva Video)

Informarea elevilor asupra obiectivelor

→ Le spun: „Astăzi vom învăța cum să recunoaștem și să clasificăm cele mai importante cuvinte dintr-un text: cele care denumesc, cele care arată ce face cineva și cele care descriu.”

Activarea cunoștințelor anterioare

→ Printr-un joc rapid de tip „Adevărat sau fals” (oral), verificăm ce își amintesc elevii despre substantive, verbe și adjective.

Prezentarea conținutului nou

→ Citesc un text scurt (ex: 5-6 rânduri despre o zi la munte). Subliniem împreună cuvintele-cheie și discutăm ce rol au în propoziție.

Ghidarea învățării

→ Lucrăm împreună câteva exemple: extragem substantive, verbe și adjective din propoziții date. Scriu pe tablă, explic pas cu pas.

Exersarea (cu ajutorul resursei digitale)

→ Elevii accesează un joc Wordwall pe tablete sau laptopuri: drag-and-drop – trebuie să tragă fiecare cuvânt în coloana potrivită (substantiv / verb / adjectiv).

Ex: "floare" → substantiv, "aleargă" → verb, "mare" → adjectiv.

Oferirea feedbackului

→ Apreciez implicarea și corectez eventualele greșeli în timp real. Wordwall oferă și feedback vizual imediat („corect” / „greșit”).

Evaluarea performanței

→ Elevii primesc o fișă tipărită cu un nou text scurt. Sarcina: să sublinieze cu creion colorat fiecare tip de cuvânt. Apoi verificăm împreună.

Consolidarea și generalizarea

→ La final, elevii creează câte o propoziție scurtă în care trebuie să folosească toate cele 3 părți de vorbire. Le citesc colegilor.

Sarcina de învățare 4_M6

Funcțiile generice ale unui cadru didactic sunt (după Ciolan (2007):

- proiectarea și planificarea activității;
- implementarea/realizarea proiectului/activității;
- evaluarea impactului activităților didactice;
- integrarea și utilizarea TIC în educație;
- managementul clasei de elevi;
- consilierea și asistarea elevilor în învățare;
- dezvoltarea instituțională și parteneriatul cu mediul extern;
- formarea și dezvoltarea profesională continuă

Identificați pentru fiecare funcție a cadrului didactic, un mod de a integra tehnologia.

Proiectarea și planificarea activității

Utilizarea platformei Google Classroom sau Microsoft Teams pentru a planifica lecțiile, a partaja resurse și a crea calendare interactive cu termene și obiective clare.

Implementarea/realizarea proiectului/activității

Folosirea prezentărilor interactive (Google Slides, PowerPoint sau Genially) în timpul lecțiilor pentru a crește atractivitatea și implicarea elevilor.

Evaluarea impactului activităților didactice

Utilizarea aplicațiilor precum Kahoot, Google Forms sau Socrative pentru evaluări formative și sondaje de feedback, care oferă date în timp real despre învățare.

Integrarea și utilizarea TIC în educație

Crearea unor lecții interactive prin platforme educaționale (Edpuzzle, LearningApps, Wordwall), care transformă învățarea într-un proces activ și personalizat.

Managementul clasei de elevi

Folosirea aplicației ClassDojo pentru a urmări comportamentul elevilor, a oferi feedback instant și a comunica eficient cu părinții.

Consilierea și asistarea elevilor în învățare

Organizarea unor sesiuni de sprijin prin videoconferință (Zoom sau Google Meet), în care elevii pot pune întrebări și primi explicații suplimentare individual sau în grupuri mici.

Dezvoltarea instituțională și parteneriatul cu mediul extern

Crearea unui site al clasei sau al școlii prin care se pot prezenta activitățile, parteneriatele și proiectele școlare, facilitând colaborarea cu părinți, ONG-uri sau alte școli.

Formarea și dezvoltarea profesională continuă

Participarea la cursuri online și webinarii pe platforme precum Coursera, eTwinning sau EDUcatiON.ro, pentru a fi la curent cu tendințele educaționale și tehnologiile moderne.

Modulul I. Tehnologii digitale în educație – privire de ansamblu

TEST FINAL MODULUL I

NUME ȘI PRENUME: Ninulescu Mihaela

INSTITUȚIA: Școala Gimnazială nr. 29 “Mihai Viteazul”, Constanța

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: Ninulescu Mihaela Nicoleta

INSTITUȚIA: Școala Gimnazială nr. 29 "Mihai Viteazul", Constanța

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

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

- a. Prin crearea unei distanțe mai mari între profesori și elevi
- b. Prin sporirea accesului la resurse digitale și parteneriate educaționale**
- c. Prin utilizarea tehnologiei doar în mediul școlar, fără colaborare externă
- d. Prin reducerea opțiunilor de învățare la cele digitale

6. Ce aspect al GDPR este esențial în protecția datelor copiilor?

- a. Limitarea accesului la tehnologie
- b. Necesitatea consimțământului parental pentru copii sub 16 ani**
- c. Evaluarea performanței școlare prin date personale
- d. Eliminarea totală a utilizării internetului pentru copii

7. 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: Ninulescu Mihaela Nicoleta

INSTITUȚIA: Școala Gimnazială nr. 29 "Mihai Viteazul", Constanța

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**

10

- 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: Ninulescu Mihaela Nicoleta

INSTITUȚIA: Școala Gimnazială nr. 29 "Mihai Viteazul", Constanța

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?

- a) Stabilirea obiectivelor, proiectarea activităților, evaluarea finală
- b) **Analiza profilului elevilor, stabilirea obiectivelor, selecția metodelor și materialelor, evaluare și revizuire**
- c) Stabilirea conținutului, formarea echipelor, evaluarea și feedback-ul
- d) Proiectarea lecțiilor, implementarea tehnologiei, observarea progresului elevilor

6. Conform Learning Analytics, colectarea datelor în context educațional este esențială pentru:

- a) Acordarea notelor pe baza preferințelor
- b) **Monitorizarea și îmbunătățirea performanțelor elevilor**
- c) Învățarea funcțiilor platformelor online
- d) Minimizarea feedback-ului oferit elevilor

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

Avantaje:

1. **Feedback rapid și automatizat:** Platformele digitale pot oferi feedback imediat, ceea ce susține procesul de învățare.

2. **Accesibilitate și flexibilitate:** Elevii pot fi evaluați de oriunde și în orice moment, ceea ce crește accesul și confortul.

Dezavantaje:

1. **Dependența de tehnologie:** Probleme tehnice pot împiedica desfășurarea corectă a evaluării.
2. **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: Ninulescu Mihaela Nicoleta

INSTITUȚIA: Școala Gimnazială nr. 29 "Mihai Viteazul", Constanța

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
5. Ce element specific definește modelul de învățare „Blended Learning”?
- a) Învățarea exclusiv online
 - b) **Îmbinarea între predarea directă și resursele online**
 - c) Activitățile practice realizate doar în mediul digital
 - d) Utilizarea tehnologiei numai în evaluările sumative
6. Teoria procesării informației sugerează că memoria pe termen lung:
- a) Este limitată la informații senzoriale
 - b) **Poate stoca informații nelimitat pentru perioade lungi**
 - c) Poate reține maxim șapte părți de informație pentru 20 de secunde
 - d) Depinde exclusiv de procesele mecanice de memorare
7. Teoria învățării social-cognitive a lui Vigotski sugerează că:
- a) Învățarea este optimă atunci când elevii studiază singuri
 - b) **Interacțiunea socială este esențială pentru dezvoltarea cognitivă**
 - c) Feedback-ul constant poate descuraja elevii
 - d) 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: Ninulescu Mihaela Nicoleta

INSTITUȚIA: Școala Gimnazială nr. 29 “Mihai Viteazul”, Constanța

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.

TITLUL LECȚIEI	Munții Carpați – Grupe și caracteristici
Disciplina	Geografie
Informații despre elevi?	
Clasa	a IV-a B
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	10–11 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	28 de elevi cu nivel mediu de cunoștințe geografice; Familiarizați cu utilizarea tehnologiei în procesul de învățare; Entuziasmați de activitățile interactive.
Autor profesor	
Nume și prenume	Ninulescu Mihaela Nicoleta
Școala	ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 29 „MIHAI VITEAZUL” , CONSTANȚA
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Munții Carpați – Structura, grupele și caracteristicile specifice
Obiective operaționale	La finalul lecției, elevii vor fi capabili să: Identifice grupele Munților Carpați pe o hartă. Asocieze caracteristicile principale fiecărei grupe. Răspundă corect la întrebări legate de Munții Carpați în cadrul unui joc interactiv. Colaboreze în echipe pentru a rezolva sarcinile din joc.

Cuvinte cheie	Munții Carpați, grupele Carpaților, Carpații Orientali, Carpații Meridionali, Carpații Occidentali
Metode	Recapitularea și consolidarea cunoștințelor despre grupele Munților Carpați și caracteristicile lor principale prin: conversația dirijată învățare prin joc observație pe hartă evaluare formativă prin platforme digitale
Descriere RED	
Descrierea resursei	https://library.livresq.com/details/6842b25314210d00092cbbe4 Joc interactiv creat pe platforma Kahoot cu întrebări multiple-choice. Întrebările vizează: Identificarea grupei montane corespunzătoare pe hartă. Caracteristici specifice ale Carpaților Orientali, Meridionali și Occidentali. Asocierea unor elemente (peșteri, vârfuri, râuri) cu grupe montane.
	Descriere narativă Scopul și obiectivele resursei Consolidarea cunoștințelor printr-o activitate ludică. Îmbunătățirea cooperării și spiritului de echipă.

		Creșterea motivației prin utilizarea tehnologiei.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Încălzire Profesorul întreabă elevii ce știu despre Munții Carpați. Se prezintă rapid pe hartă Carpații Orientali, Meridionali și Occidentali.	5 minute
	Explicație recapitulativă Profesorul reamintește caracteristicile fiecărei grupe montane: Carpații Orientali: cei mai lungi, păduri întinse, numeroase stațiuni balneare. Carpații Meridionali: cei mai înalți, denumiți „Alpii Transilvaniei”, cu Vârful Moldoveanu. Carpații Occidentali: cei mai mici, cu relief carstic (peșteri și chei). Se folosesc imagini și exemple (pe hartă sau pe proiector).	10 minute
	Activitatea principală – RED (20–25 minute): Elevii participă la jocul Kahoot. Întrebările sunt variate: Exemplu: „Care grupă a Carpaților este denumită ‘Alpii Transilvaniei’?” Elevii aleg răspunsul corect (a, b, c). Jocul poate fi desfășurat individual sau pe echipe.	25 minute

		Clasamentul se afișează la final pentru motivare. Reflectare și clarificări : Se discută răspunsurile greșite, clarificând eventualele nelămuriri.	
		Feedback și concluzii : Elevii formulează propoziții scurte despre cele trei grupe montane și le notează în caiete. Se discută cum tehnologia i-a ajutat să învețe mai ușor.	5 minute
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Observarea răspunsurilor în timpul jocului digital. Claritatea propozițiilor formulate la final. Participarea activă la discuții și activități.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Noțiuni generale despre Munții Carpați: localizare, unități mari de relief. Utilizarea corectă a platformelor digitale în procesul educațional.	
Spațiu și materiale		Sala de clasă dotată cu proiector și internet. Laptop pentru profesor. Telefon/tabletă pentru elevi .	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligatoriu	Kahoot https://create.kahoot.it/my-library/kahoots/46d0eadd-2c9e-4a7c-be40-b1d61365a073	

		Hartă digitală a României
	Opțional	Prezentare PowerPoint YouTube pentru video ilustrativ
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Laptop profesor Videoproiector Boxe pentru claritatea sunetului
	Opțional	Telefoane/tablete pentru joc interactiv
Tip de resurse de învățare		Resurse digitale interactive Hartă fizică sau digitală
Resurse de Timp / Spațiu		45 de minute Sala de clasă echipată digital
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: https://library.livresq.com/details/6842b25314210d00092cbbe4 https://create.kahoot.it/my-library/kahoots/46d0eadd-2c9e-4a7c-be40-b1d61365a073 Organizarea elevilor pentru utilizarea echipamentelor tehnologice. Pregătirea jocului în avans pentru fluiditatea activității.		

- **Link-ul de acces către RED:**
<https://library.livresq.com/details/6842b25314210d00092cbbe4>
- Link-uri aplicații utilizate în RED <https://create.kahoot.it/my-library/kahoots/46d0eadd-2c9e-4a7c-be40-b1d61365a073>

2.